



8/99

BU AY 2 CD'Lİ

Tam Sürüm Oyun AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

EARTHSIEGE 2

LEVEL

www.level.com.tr • Ağustos 99 • ISSN 1301-2134 • 1.600.000 TL (KDV Dahil)

Kopya mı? Orijinal mi?

Kopya oyunların hayatımıza soktuğu tatsız gerçeklerle karşılaşmaya hazır mısınız?

DUNGEON KEEPER II

Biraz kötülükten kimseye zarar gelmez..



İlk Bakış

Vampire The Masquerade

Civilization Test of Time

Inceleme

Descent 3

Expendable

Mech Warrior 3

Might & Magic 7

Midtown Madness

Saga: Rage of the Vikings

Need for Speed Road Challenge



Sabreden Editör...

Sonunda, en sonunda İstanbul denilen bu dehşet çukurundan bir haftalığına da olsa uzaklaşıyorum. Siz bu satırları okuduğunuz sırada ben Marmaris'in sakin köylerinden birinde gündeşin, denizin ve yazın diğer nimetlerinin keyfini çıkartıyor olacağım. En nihayetinde bu da bir tatil, her tatil gibi bunun da sonu gelecek ama daha gitmemeye bir hafta varken tatilimin biteceğini düşünüp de keyfimi kaçırılmak istemiyorum. O yüzden konuyu değiştiriyorum.

Bu ay bir iki şey canımı bayağı siktı. Birincisi, Level'in official chat kanalı olarak düşündüğümüz ve hayatı geçirdiğimiz Level-Chip odası hakkındaki şikayetler. Odanın founder'ı olan Burak Hun aramızdan kendi isteğiyle ayrıldığından beri, Level-Chip odasının Level veya Chip dergileriyle uzaktan yakından alakası kalmamıştır. Orada chat yapan insanların Level'da yazar olduğunu söyleyip, insanlara küfür edip aşağıladıklarını duyduk. Tekrar ediyorum, Level-Chip odasının dergimizle bir alakası kalmamıştır ve siz bu yazıyı okuduğunuz sırada eğer ismi değiştirmemiş ise, kapatılacaktır.

İkincisi, yoo daha dergiye başlamadan canınızı sıkacak iki olayı birden anlatmamalıyım. İlkinci olaydan Posta Kutusunda bahsederim artık.

Neyse, bu keyifsiz meseleleri bir kenara bırakalım. Tam sürüm oyunlarınız tam sürat devam ediyor. Sizlerden aldığımız olumlu tepkiler, bu konudaki çalışmamızın ne kadar yerinde olduğunu gösteriyor. Güçümüz yettiği sürece sizlere tam sürüm oyun vermeye devam edeceğiz. Ama bazı okuyucularımız da tam sürüm oyun vermeyi kesmemizi istiyor. Şunu unutmayın ki, kırılmış ve eksik kopyaların bile 1.500.000 TL olduğu bir ülkede, kırılmamış, tamamen sağlam ve tam sürüm oyunları 1.600.000 TL'na, üstelik 100 sayfalık bir dergi ile beraber vermek "biraz" cesaret ister ve herkesin harcı değildir. Bir başka kısım okuyucularımız da, CD'li ve CD'siz olarak iki farklı Level versiyonunu piyasaya sürmemizi istiyor. Bunun da imkansız olduğunu söylemeliyim. Bir dergi hazırlanırken, sizin sandığınızdan çok daha zor ve karışık bir işlemler grubundan geçer. Derginin hazırlanışı sırasında geçtiği bütün aşamalar tamamen birbirine bağlı olduğundan, siz ne kadar hızlı ve hatasız çalışsanız çalışın, mesela, dergi matbaaya gittikten sonra oluşan en ufak bir aksilik bile bütün planların altüst olmasını yolaçar. Ve eğer CD'li CD'siz olarak iki farklı Level hazırlayıp sizlere sunmaya kalkarsak, belki derginin hazırlanışında bir değişiklik olmasa, ama matbaa ve dağıtım işlerde en az iki kat karışıklık yaşanacaktır. Bunu da kesinlikle göze alamayız.

Bu aylık da huzurunuzdan çekilmeden önce bahsetmek istedigim son şey, kopya oyunlara karşı cephe alışımızı haksız bulanları, aslında ne kadar haklı olduğunuza ikna edeceğini düşündüğüm kopya oyunları ilgili yazımız. Eğer gerçekten bilinçli bir kullanıcı iseniz, veya öyle olmaya niyetiniz var ise, bu yazımı tekrar okuyup kopya oyunlarının sizlere ucusa oyun sağlamak üzere canla başla çalışan minik, sevimli insanlar tarafından hazırlanmadığını, aksine çeşitli mafya ve terör örgütlerini besleyen sağlam bir ekonomik kaynak olduğunu anlayacaksınız. Niyetiniz yoksa bile lütfen bu yazımı okuyun ve gelecek sayımıza Türkiye'de orijinal oyun dağıtım ve geliştirilmesi üzerine ne gibi girişimlerde bulunulabileceği hakkında fikirlerinizi yollayın, ki konuya ilgili insanlara sizlerin de düşüncelerini aktarabilelim.

Bu aylık da giriş yazımın sonuna geldiğime göre, artık yavaş yavaş bavulumu toplamaya başlayabilirim.

Gelecek aya kadar kendinize iyi bakın, hoşçalın.

Sinan Akkol

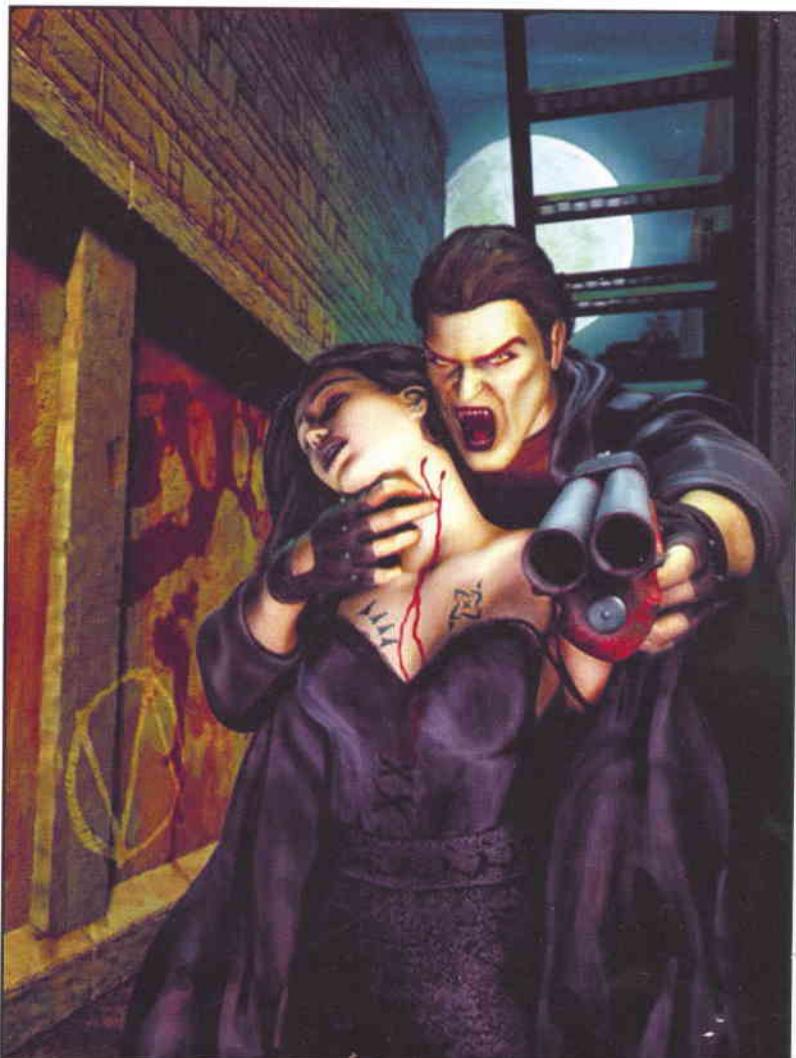
Vampire the Masquerade

Legacy of Kain'den bu yana vampirler ve onların karanlık dünyasını konu alan bir oyunun çıkmamış olması, kaderin bana oynadığı kötü oyunlardan birisi olsa gerek (su sıralar kader beni oyun tahtasına çevirdi de...). Ama yakın zaman içinde, adı sanı duyulmamış yeni bir şirket olan Nihilistic'ten hepimizin içindeki kana susamış canavarı doyurabilecek kadar vampir kokan bir oyun gelecek. Vampire: The Masquerade'e buyurun.

White Wolf'un aynı isimli FRP dünyasından esinlenerek hazırlanan Masquerade (bu dünyada geçen bir başka oyun olan Werewolf: The Apocalypse de çok yakında geliyor) ortaçağ Avrupa'sında başlayıp günümüzde kadar uzanan bir hikayeyi konu alıyor. 12. yüzyılda şövalye olan Christof'a Prag'ı vampirlere kurtarma görevi verilir, ama oyunun ilk bölümlerinde kendisi, bir vampire dönüşür. Tek amacı, kendisini soylu bir şövalye iken karanlığın içine sürükleyen Vampir Lord'unu bulup intikam almak, ama bunu başarmak için 12. yüzyılda Prag'da başlayan karanlık yaşamını, 20. yüzyıl New York'una kadar sizin yönetmeniz gerekecektir.

Tek başınıza başladığınız oyunda çok geçmeden vampirliğin iyi ve kötü yanlarıyla karşılaşıyorsunuz. Kana olan aklınızı sürekli olarak başınıza bela altına getiriyor. Eğer öünüze çıkan herkesi öldürüp kanlarını içmeye başlarsanız, güvenlik

güçleri ve daha kötüsü vampir avcılıyla başınız derde gitmeyecek. Eğer kendinize hakim olup kan ihtiyacınızı görmezden gelerseniz, Christof sahip olmaya ve yönetmesi daha zor bir karakter haline gelmeye başlıyor. Sizinle birlikte üç vampiri de yönetebiliyorsunuz, tabii onları masum siyasi halkın arasından "seçmek" ve vampir



haline "dönüştürmek" için epey bir uğraşmanız gerekiyor.

Vampire: The Masquerade White Wolf'un karanlık dünyasını birebir yansıtıyor. Ülkemizde pek bilinmeyen White Wolf Role-playing kitapları, yurtdışında Advanced Dungeons & Dragons'dan sonra en çok okunan FRP kitapları arasında. Oyunun hikayesi karmaşık, ilgi çekici ve bir o kadar da sıradışı. Tabii Nihilistic'in yeni bir şirket olması, oyun hakkındaki görüşlerinizi kötümser hale getirmesin. Oyunu yapan isimler daha önce Lucasarts'da Dark Forces, Grim Fandango, idSoftware'de Quake ve Descent gibi oyunlarda çalışmışlar. Role Playing ve Action oyunlarının bütün iyi yönlerini, bir oyun gibi değil de, bir film gibi işleyen Vampire'da, Alone in the Dark veya

Resident Evil gibi bir kamera açısı kullanılmış. Oynamışının rahatlığı açısından Diablo'ya benzeyen, ama çok daha derin bir atmosferde sahip. Kullanılan üçüncü kişi kamera açısı, oyun ekranının büyük bir kısmını aynı anda görebilmeyi ve etrafınızda gelişen olayları kaçırmanızı sağlıyor. Etrafta isterseniz kendi gözlerinizden de görebiliyorsunuz tabii, ama bu oyunun esası bu üçüncü kişi kamera açıları üzerine kurulmuş.

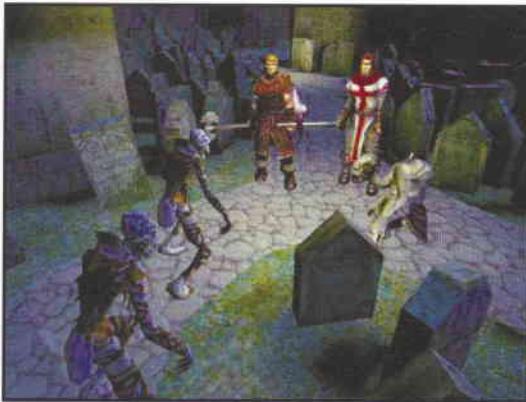
Geçmişten Geleceğe

Oyunun ana teması sizi 12. yüzyıldan 20. yüzyıla kadar sürükleyip hayatınızı mahveden vampir klanının liderinden intikam almanız üzerine kurulmuş. RPG'lerden alıştığımız üzere kendi karakterinizi ve yanınızdaki diğer



ka-
rakterleri yöneterek karşısına sı-
kacak sorunları atlattıktan zaman i-
çinde gelişmelerini sağlamaya çalışacağınız. Karakter yönetiminde kullanılan menü sistemi şimdiden kadar bir RPG'de gördüklerimizin arasında en rahat kullanıma sahip olanı. Ekranın üst kısmını kaplayan basit görünümlü menüyü kurdalamaya başladığınızda daha karışık, ama daha detaylı bilgi ve menüler göreceksiniz. Sağlığınız, kabiliyetleriniz, kan miktarınız ve bir RPG'de görmeye alıştığınız diğer özellikler tek bir ekranda, sayı kâlabalığı veya menüler arasında bogulmanıza sebep olmadan görülebiliyor.

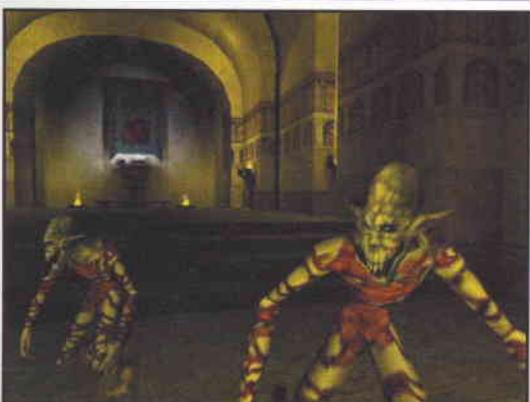
Vampire: The Masquerade'de kan çok önemli bir rol oynuyor (Vampir temalı bir oyundan başka ne beklenebilir ki?). Oyunun en can alıcı noktalarından birisi de Christof'un vücudundaki kan miktarını artırmak için kurbanları-



na kondurduğu "Ölüm Öpücüği" (İngilizce adı Embrace ama bir vampirin kurbanlarına "sarılması" biraz komik kaçıyor). Belli zaman aralıklarında

kan içmezse, Christof yavaş yavaş delirmeye başlıyor ve kontrolü zorlaşıyor. Ama her öünüze çıkanı da ısıramıyorsunuz, hikayenin akışına göre yanınızda olduğunuz "karakterleri" isirdığınız zaman, oyunun atmosferini büyük ölçüde artıran ara sahnelerle karşılaşıyorsunuz. Bu ara sahneler çok yoğun duyguya taşıyan konuşma ve yazılarından oluşturulmuş ve çoğu oyunda olduğu gibi sadece bölüm aralarında çıkış "Hey hey sen bölüm geçtin, bravo" şeklinde değil, konuyu tamamlayan ve bir sonraki adınıza ipucu veren demolar.

Vampire hakkındaki herşey inanlamayacak kadar güzel görünüyor. Her ne kadar White Wolf'un fantastik dünyasından esinlerek hazırlanmış olsa da, iki farklı zaman diliminde geçmesi nedeniyle kullandığımız silahlar, bulunduğuuz mekanlar ve karşılaşığınız insanlar arasında öyle farklılıklar var ki, bir oyun parasına iki oyun alıgınızı zannedebilirsiniz. 12. yüzyıl Prag'ında başlayıp günümüz Londra ve New York'ta devam eden Vampire'da, üç şehir de orijinalerine birebir sadık kalınarak hazırlanmış. Her iki zaman dilimine ayrılmış durumda toplam 120



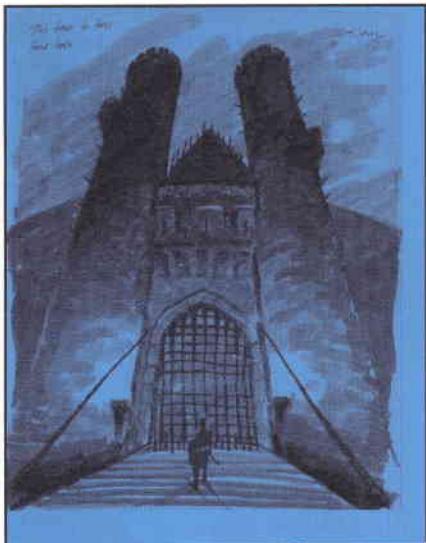
bölümden oluşan Vampire: The Masquerade, şimdije kadar oynadığımız en uzun oyunlardan birisi olacak. Hiçbir yerde takılmadan, elinizde tam çözümlü oynasanız da oyunu başından sonuna kadar 200 kusur saatte bitirebiliceksiniz (Baldr's Gate gibi uzun bir oyunun bile 100 saatte bittiğini hatırlıyorum).

Yaşayan Dünyalar

Hikayenin geçtiği üç şehirde de zamanına uygun olarak kullandığınız aletler değişiyor. Mesela modern New York'ta cep telefonu, bilgisayarlar gibi teknolojinin nimetlerinden faydalanabilirsiniz. Karşılaştığınız birçok insan dan ve kaynaktan bilgi toplarken, bir yandan da kanlarını içecek kurbanlar arayacaksınız. Bütün kurbanlarınızı öldürmek zorunda da değilsiniz, yeterince kan çekerek sizin yanınızda katılmalarını da sağlayabilirsiniz. Vampire'ı isterseniz bir Action oyunu, ister seniz katıksız bir RPG gibi oynayabiliyorsunuz. Ama saptıptı da öünüze çıkan herkesi öldürmeye başlarsanız, New York Polis Departmanı cesetleri bulacak, ortada normal olmayan birşeylerin olduğunu anlayıp peşinize düşecektir. Yani kanlı işlerini olabildiğince "saman altından" yürütmeniz, sağlığını açısından iyi olacaktır. Gittığınız her yerde, girdiğiniz her yeni mekanda hareket olacak. İşsiz gücsüz insanlar sokaklarda ısırlmayı beklerken, arka sokak çetelerinin pis işlerini yürüttüğünü görebilecek ve isterseniz onlara bulaşabileceksiniz.

Dükkanlarda gezinip yeni silahlar al-





mak da oyunun önemli yönlerinden. Bir kere satın aldığınız silahı Christof'un Inventory'sine koymak istediginiz zaman kullanıma geçirebiliyorsunuz. Bütün hikaye Christof'un etrafında geliştiğinden, onu korumak ve hayatı tutmak zorundasınız. Ama öldüğü zaman oyun hemen bitmiyor, yanındaki diğer karakterler gerekli büyülerini bulabiliyorlarse onu yeniden hayatı döndürebiliyorlar.

Vampire çok geniş bir oyun. Birçok görev, alt görev, sinematik arasıhneler istediginiz gibi oynayabilmeniz sayesinde daha önce görülmemiş boyutlarda olacak. Sadece grafiklerine bakıp oyna aşık olmamak mümkün değil. Karakterlerin arasındaki diyaloglar, arasıhnelerin anlatımı ve genel görünüşü de eklenince Vampire'in son zamanlarda görme şansına



sahip olduğum en atmosferik oyunlardan birisi olduğunu söyleyebilirim. Profesyonel bir diyalog yazarı tarafından yazılan diáloglar, ses efektleri, kanın yerinde kullanımı ve müzikler Vampire'ı bir bilgisayar oyunundan ziyade, sinema filmi haline getiriyor. Oyunun yapımında profesyonel aktörler çalışmış. Sadece Christof ve kader arkadaşlarının seslendirmelerinde değil,

karakter animasyonlarının Motion Capture teknigi ile hayatı geçirilmesinde de yardımcı olmuşlar. White Wolf kitaplarının özü hikayeye çok iyi aktarılmış. Eğer bir şekilde kitapları okuma şansınız oldussa, Vampire: The Masquerade'e bayılacaksınız. L

White Wolf Nedir?

White Wolf dünyasının hikayesi, zamanın başlangıcından start alır. Kardeşini öldürdüğü için sonsuza kadar yaşamakla lanetlenen ve ilk vampir olan Cain, yanlışlığın acısına dayanamayıp kendisi gibi üç tane vampir yaratır. Bu üç "nefer", Cain'den habersiz olarak 13 tane daha vampir yaratırlar. Uzun süren iç çekişmeler ve savaşlardan sonra, vampirlerin birliği dağılır ve 13 farklı vampir klanı oluşur. White Wolf kitaplarında ve RPG oyunlarında her klanın kabiliyet ve özelilikleri, inandıkları sosyal kurallara ve etiklere göre farklılık gösterir, bu da aralarında sık sık anlaşmazlıklar çıkmasına neden olur. Bu ölüm meleklerine verilen karanlık güçler o kadar kuvvetlidir ki, iki klanın arasında çıkışak top yekun bir savaş, bütün bir ülkenin ölüme ve kaosa sürüklenesine yetecek şiddete olacaktır. Bu nedenle, klanlar arasındaki savaş içten içe ve entrikalarla dolu bir ortamda sürdürülür ve ölümlü insanların bu olandan hiçbir zaman haberi olmaz. White Wolf kitapları, tipki Anne Rice'ın Vampire Chronicles serilerinde olduğu gibi, vampirlerin karanlık dünyasını daha gerçekçi, duygusal ve daha "insancıl" bir şekilde yansıtır.

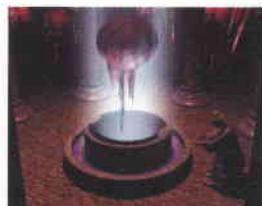
Özellikler:

- 200 saatten fazla oyun süresi
- 600 yıllık bir zaman dilim kaplıyor
- Detaylı yüksek tutabili bir grafik motoru
- Vampirlerin dünyasını gerçekçi olarak yansıtıyor
- Write Wolf FRP'lenini koru alan ilk oyun

Civilization II the of Time

Sid Meier'in Level okuru olduğunu ve Cem Şancı'nın yazılarını takip ettiğinden emin değilim ama Microprose'da, Civilization ile ilgilenen ekibin Level okuduğunu artık kesinlikle biliyorum... Yillardır her ortamda dile getirdiğim, Civilization'un tek bir dünyanın kolonizasyonu ile sınırlı kalmaması, oyuncunun yeni gezegenlere açılıp aynı anda pek çok koloniye sahip olabilmesi gerektiği fikrim sanırım yerini bulmuş..

Civilization II piyasaya çıktı 2 seneyi geçti. Üç boyutlu birim tasarımları ve yeni kural sistemleri ile birinci oyundan sonra bir hayli ilgi görmüştü. Hatta, "bir hayatı" ifadesini biraz açmak gerekirse, 2 milyondan fazla demek daha doğru olur. Ardından çıkan fantastic world ve bilim kurgu dünyası senaryoları da, en az oyuncunun kendisi kadar ilginç ve sürükleyici idi... Ancak her defasında uykularımı kaçırın aynı şey oluyordu. Oyun sadece bir gezegenin üzerinde sürüyor, sonlara doğru uzaya açılmaya imkan verse de bu durum sadece sembolik bir uzay gemisi inşaatından öteye gitmemiyordu. Oysa, el e-



meşim göz nurum ile büyütüğüm ırkımin, uzaya açılıp başka gezegenlere yayılmasını, yeni ırklarla karşılaşıp, savaş, barış, ticaret, aşk meşk yapmasını istiyordum...

Birileri Beni Duymuş!

Birilerinin beni ve benim gibi düşünen pek çok oyuncuya duydugu ve bu talebe karşılık vermeye karar verdiği anlaşılıyor çünkü Civilization 2: Test of

Time tam anlamıyla olmasa da, arzuladığım tatmin edecek bir yapıp gibi görünüyor.

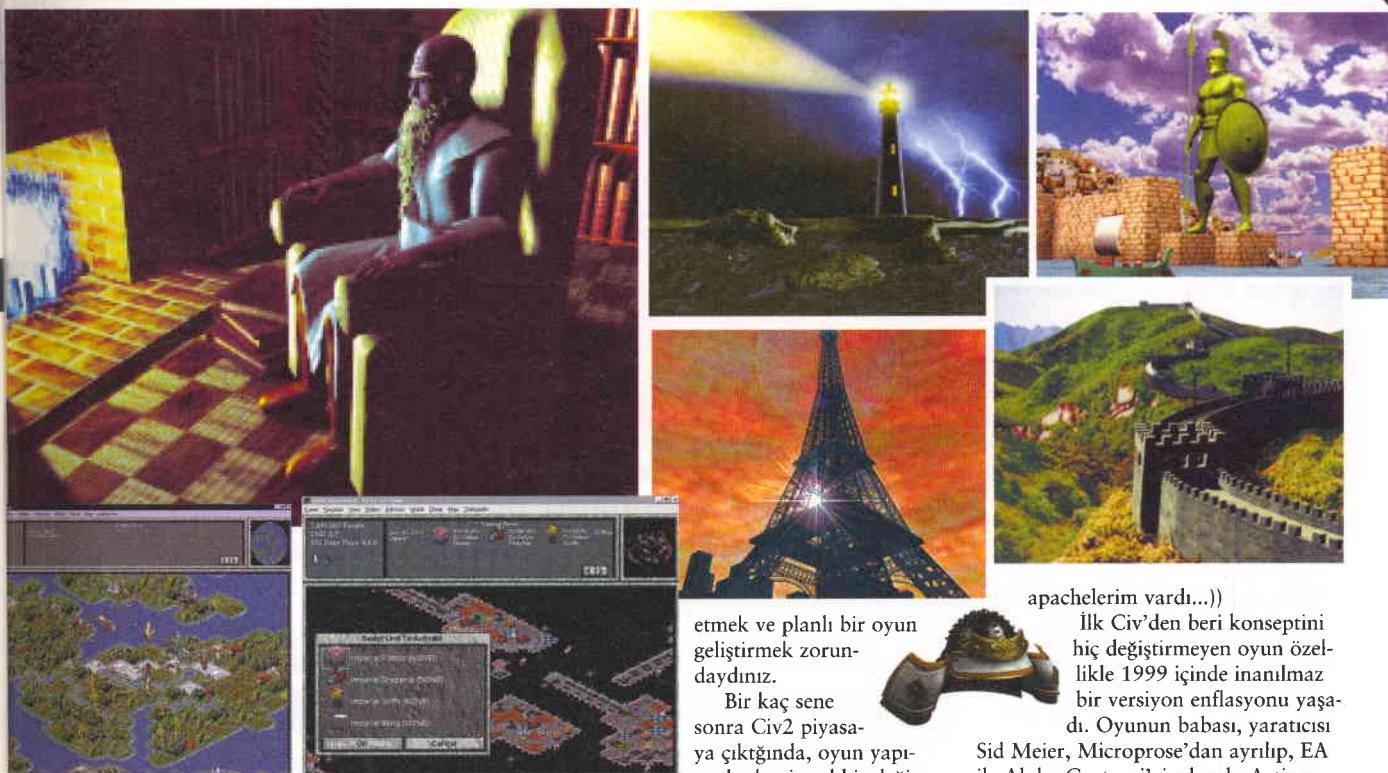
Tamamlanmasına az kalan Test of Time, mevcut Civ 2 için bir görev paketi değil, tamamen yeni bir oyun... Civ2 bu güne kadar çekmiş olan görev paketlerini, yani fantastik dünyalarla, bilim kurgu dünyalarını da birlestiren oyun sırasında, oyuncu fantastik dünyalarla iletişime geçebilecek veya alienler tarafından tehdit edilen gezegenlerde kolonileşmeye devam edecek. Ancak bu dünyalar, oyun içinde birer görev veya senaryo olmayacak. Aynı eski den olduğu gibi dünya üzerinde medeniyetini geliştiren oyuncu uzay gemisini inşa edip Alpha Centauri'ye doğru yola çıkacak ama oyun burda bitmeyecek ve hem yeni gezegeni hem eski gezegeni aynı anda, ayrı haritalarda yönetmeye devam edecek... Haritalar arasında yolculuk edebilen birimler olacak böylece, savaş anında stratejinizi etkileyebilecek un-

surlar arasında hem sizin hem de rakibinizin diğer gezegenlerdeki durumu da söz sahibi olacak.

Yeni Özellikler?

Test of Time'da orjinal Civ2 de bulunmayan başka pek çok özellik bulunacak. Orjinali çok beğenelerin multiplayer oynamak istediklerinde karşılarına çıkan engellerin kaldırıldığı ve Test of Time'a çok geniş bir multiplayer özellüğü eklendiği göze çarpmakta.

Bu kadarla da kalmıyor, Alpha Centauri de bile olmayan animasyonlu birimler bu versiyona eklenerek Call to Power'dan eksik bir yanın kalmaması da sağlanacak gibi görünüyor. Artık, ordularımız düşmanın üzerine kafa atar gibi bir ileri çıkıp bir geri gelmektense, gerçekten ateş açacak, yaralayacak, öldürdürecek, yaralanacak ve ölecekler. Harita üzerinde hareket ederken, satranç taşları gibi hareksizce kaymak yerine,



adım adım yürüyecekler, dalgalarla boğuşarak ilerleyecekler, kısacası hareket ve animasyonla oyuna ayrıca zevk katacaklar. Peki animasyon yapılmış öğeler sadece birimler mi olacak? Hayır, oyunun üzerinde geçtiği harita da olabildiğince hareketlendirilecek. Artık denizlerin üzerinde zıplayan balıklar, uçan kuşlar görülebilecek. Denizler dalgalı, kara rüzgarlı olacak. Şehir ekranında, çalışan mutlu mutsuz insanlar gözlenecek. Şehirlerdeki yapıların haritaya ve oyuna etkileri görsel olarak izlenebilecek. Yani, yeni animasyon sistemi herseye renk ve boyut katacak.

Güzel anlattın da, ben bilgisayarımı daha yeni aldım. Neden bu Civilization denen şey?

Hayatlarında hiç Civilization oynamamış insanlara açık bırakmak gerektiğini düşünüyorum. Ama bu onlara yardım da etmeyeceğimiz anlamına gelmemeli. Civilization konsepti, basit olarak bir ırkı tarihin ilk çağlarından itibaren ele alıp medenileştirmek ve tüm rakip ırkları gerçek dünyamın veya uzayın hakimi yapabilmek yarışını konu almaktadır. İlk Civ oyununun piyasaya çıktığı 90'lı yılların başında henüz evlerdeki oyun makineleri Amiga ve C64'lerden oluşuyordu. Tanıdığım pek çok insan gibi beni de emektar C64'ü bırakıp PC almayıitten şey bu devrimsel nitelikli, tanrıçılık oyunu, Civilization'dı... Civ 1'de harita da birimler de iki boyutluydü. Tam anlamıyla bir masa oyuna benzeyen Civ 1'de renklerini yansitan kare bir kartın üzerinde tank top, asker, gemi veya başka bir ünitenin resmi bulunuyordu ve küçük kartları haritanın orasına basınsa da gitmek isteyen oyuncuların düşünmesine fırsat veriyordu. Ama oynanış bu kadar basit degildi elbette... Hala diplomasiye, birimlerin özelliklerine, ticarete, savaşa, casusluğa ve bilimsel gelişmelere dikkat

etmek ve planlı bir oyun geliştirmek zorundaydınız.

Bir kaç sene sonra Civ2 piyasaya çıktıında, oyun yapısında devrimsel bir değişiklik göze çarpıyordu ama artık alısmak için Windows ortamı isteyen oyunda 3 boyutlu birimler kullanılmaya başlanmıştı. Gerçi 3 boyutlu diyoruz ama bunlar gerçekte iki boyutlu olup, elle çizilmiş ve 3 boyutlu hissi uyandıran bitmaplardı sadece... Hatta benim gibi biraz meraklı olanlar oyunun harddiske kopyalanmış askeri birim grafiklerinin dosyasını bulup birimler üzeyi oynamaya yapabiliyorlardı.

Örneğin helikopterin icedından sonra, Civ 2 sadece iki pervaneli transport helikopterlerin grafiklerini kulanıyordu. Yani helikopterlerle bir saldırı operasyonu düzenlediğinizde ekranda, savaşan transportlar görüyordunuz ki bu oldukça komikti. Bu durumdan sıkılmaya başladığında oyun dizini içindeki söz konusu .bmp dosyalarını bulup, o nakliye helikopterlerinin resmini Paintbrush yardımıyla Apache helikopterlerine çevirmiştim. Artık uçak gemilerimden kalkıp düşman şehirlerini vuran

apachelerim vardı...))

İlk Civ'den beri konseptini hiç değiştirmeyen oyun özellikle 1999 içinde inanılmaz bir versiyon enflasyonu yaşadı. Oyunun babası, yaratıcı Sid Meier, Microprose'dan ayrıldı, EA ile Alpha Centauri'yi çıkardı. Activision firması hala anlayamadığım bir anlaşmaya dayanarak, Civilization: Call to Power isimli bir versiyon sürdü piyasaya, bu sırada Sid'in Civ 2'si içinden, neredeyse yeni birer oyun gibi, piyasada iki yeni görev diskleri dolaşıyordu (fantazi ve bilimkurgu dönyaları) ve ardından da Microprose Test of Time'i çıkaracağını duyurdu. Civilization hayranları kudurarak ölmeleri için yeterli bu haberler zaman geçtikçe ve üzerr gelmeye başladı. Civ için

li bir çekişmenin, bir rekabetin doğduğunu işaret ediyordu. Menfaatçı bir yaklaşımla, daha iyi yeni Civ'ler oynamamı sağladığı için, Civ'in, Sid Meier'in kendisinden çıkışmasını çok olumlu bulduğumu da belirtmeliyim... Şimdi tek merak ettiğim Test of Time'in yıllardır özlemimi çektiğimiz aynı anda birden fazla gezegene yayılıp kolonileştirebilme arzumuzu ne kadar tatmin edebileceğini. Heyecanla bekliyoruz... L



Özellikler:

- İki yeni dünyada, fantastik ve bilimkurgu mekanlarında aynı anda oynayabileceğiniz!
- Multiplayer seçenekleri
- Tamamen yenilenmiş grafiksistemi
- Animasyonlu birimler, binalar, şehirler
- Halkalar arasında bağımsız yolculuk edebilirsiniz
- Özel birimler ve hantalar arasında birim transferini sağlayan özel binalar.



MICROPROSE

Beklenen Çıkış Tarihi: Eylül 1999 **Tür:** Strateji **Sistem:** PC

oyun dünyasından Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından
en son haberlerle yine karşınızdayız

Alone in the Dark 4

Hatırlarım, bir kaç yıl önceydi, dört kişi bir bilgisayarın başında toplanmış, işıkları söndürmüşt, hoparlörleri açmış, en ufak bir kapı gıcırtısında, küçük bir ışık oyundan oturduğumuz yerden sıçramak üzere koşullanmıştık. Biz manyak mıydık? Hayır değil (Evet diyen, sen gel bakıim söyle). Ama oyun öyleydi ve biz adventure mı yoksa action mu oynadığımızı anlayamamış, hatta korkudan konu üzerinde yeteri kadar düşünmenin gereği olmadığına karar vermişik.

Aradan onca zaman geçti, biz büyümüşük



dük, korkmayız dedik ama teknoloji "Ben de büyüm, direnmeyin, yine ödüñüzü koparacam!" çığlıklarıyla düştü peşimize... Yeni Alone in the Dark'in screenshotsları da bu iddiamı doğrular nitelikte. Yapımcılar bile "Asıl amacınız nedir?" sorusuna "Herkesin karanlığı yüreğinde hissetmesini sağlamak," diye yanıt veriyorlar. Asıl manyağın kim olduğu belli.

Oyunun konusu hakkında fazla şey söylemiyorlar (sürprizi kaçırmış!) ama adına uygun olarak baş karakterin karanlık odalara elde meşale koşturaca-

ğını biliyoruz. Eski AiD'ler gibi bulmacalarla da yer verilmiş, ancak bunların bazıları hiç de eski alışıldık bulmacalar gibi olmayacağı. Üstelik senaryoya bağlı olarak, kişiler arasındaki etkileşim oyun süresince gerçek hayatı olduğu gibi değişecek.

Yapımcı ekibin adı ise Darkworks (nasıl, tam ekibini bulmuşlar değil mi?). Avrupa genelinde yapılan bir seçme sonucu işi almışlar. İlk görüntülerden sonra çocuklara güvenimiz tam. Biz korkmaktan, onlar korkutmaktan bıkmadıkça bu sevda bitmez!

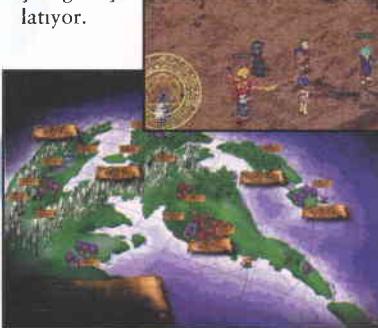
Dark Ages

Nexon firması yeni on-line RPG'sini 2 Ağustos'ta oyun severlerin hizmetine açıyor. H.P. Lovecraft'in Dreamlands adlı romanından ilham alınarak tasarlanmış Dark Ages, kelt kültürünü, peri efsanelerini ve doğa güçlerini konu alıyor. Tuatha de Danaan adlı perilerin ataları olan ırk, dünyaya büyüyü getirir ve ardından diğer ırklar tarafından yer altına sürürlüler. Şimdi onlar karanlık güçlerin tehdidi altındadırlar.

Tabii bu yalnızca arka plan, oyunda esaslı olan karakterler arasındaki etkileşim. Oyun sırasında diğer oyuncularla takas yapabilir (tüm Sserver'lar birbirine bağlı ve bu sayede oyundaki tüm karakterlerle kesintisiz iletişim kurmanız mevcut), özelliklerinizi ve eşyalarınızı geliştirebilir, büyüğe el atabilir, ya da kılıç elde yaratıklar üzerine koşturabilirsiniz (binin üzerinde yaratık ve yüzün

üzerinde yapay zeka, davranış tarzı gibi). Oyun, CD'de, demo halinde ya da Download edilerek alınıp oynanabileceğini (Download'ın 50-100MB olduğunu hatırlatmakta yarar var.) Neden, 2

Ağustos'ta şenliği başlatıyor.



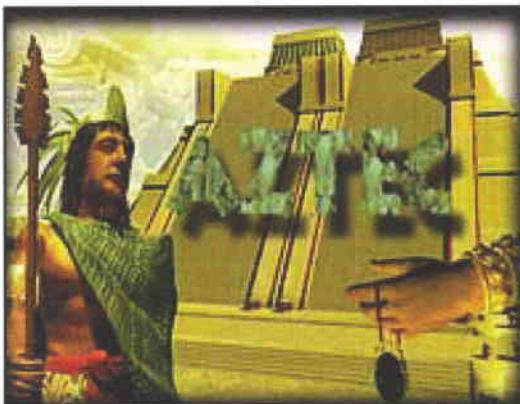
Ancak 1 Ağustos'ta başvurmuş arkadaşlar 25% indirimden yararlanabiliyorlar. Dahası sistem gereklilikleri o kadar yüksek değil, P-90 ve 16 RAM iş görüyor. Bağlantınız sağlam olsun, yeter.

Cryo'dan sonbahar atakları

Su sıralar Chronicles of the Black Moon (Bu ne demo! Bu ne müzik!) ile gönüllerimizi fethetmiş bulunan Cryo, bu yıl daha işinin bitmediğini, Aralık 99'a kadar bizleri dolu tutmaya devam edeceğini belli ediyor. Cryo'nun ilk adventure bombası "Aztec" Ekim'de geliyor. Egzotik mekanlara ilginiz varsa Atlantis ile bir hayli mesgul olmuşsunuzdur muhakkak (efendim az sabredin, Atlantis konusuna da az ileride değiniyorum.). Bu sefer biletiniz Güney Amerika'ya; tarih ise 1517. Aztek İmparatorluğu'nun en önemli şehri olan Tenochtitlan'da Axacatl adlı bir genci yönetiyorsunuz. İmparator Motecuzoma'nın lanetinin neden olduğu ölümleri araştırırken bir dolu bulmacayı çözmek, bu arada da postu deldirmemek zorundasınız. Merak etmeyin, Cryo'daki bulmacaları çözerken zorlanmamanız için oyuna Aztek Uygarlığının tarihiyle ilgili bir arabirim eklemeyi de ihmäl etmemişler. Üstelik bu işi yaparken de Eric Taladoire (bu bey Fransız) ve Leonardo Lopez Lujan (bu bey de Meksikalı, çekirdektenden yetişme yanı.) adlı arkeoloji profesörü iki zatla birlikte çalışmışlar. Dedik ya, her şey sizin daha fazla tad a랄abilmeniz için.

İkinci haberimiz H.G.Wells hayranlarına yönelik. Hayır, o bir bilgisayar

programcısı değil, H.G. Wells "zaman makinesi" romanının (evet, ilk ve orjinal zaman makinesi romanı !) yazarı. Bilin bakalım oyunun adı ne ? "Geleceği dönüş" diyen çıkışın, diğerleriyle derse devam edicez. Nerde kalmıştık, oyunumuzun kahramanı romanı okuyanların yakından tanıdığı "zaman gezmeni". Bu kişilik, olayı apartip bir kaç bin yıl ilerleye filan gidiyor, Dünya'yı tuhaf yaratıklarla kaplı buluyordu. En sonunda i-



şin iyice tadını kaçıp bir kaç yüz bin yılçık geleceğe doğru söyle bir (!) uzanıyordu ve Dünya'yı bu kez bomboş görüyordu. Ancak bizim bilmediğimiz (ve muhtemelen H.G. Wells'in bile romanı yazarken bilmediği) şu ki, Chronos'un, zamanın efendisinin kanunlarına karşı geldiğiniz ve bu nedenle zaman kayımlarına neden olduğunu. Artık geleceği ve geçmiş olsayan bir dünyadasınız. Bahalı kıldığınız vayzoyu tekrar yapıştırabilecek misiniz ?

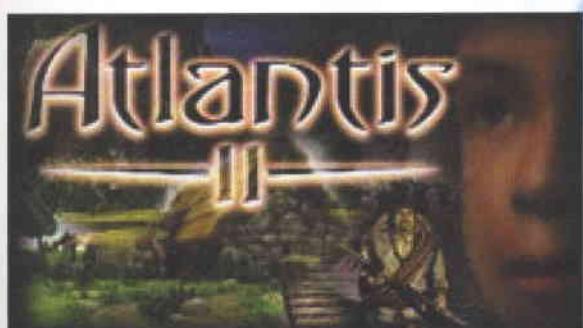
Bol bol bulmaca, zamanın helezonları ve kahramanıza ait üç yaş dönemi (gençlik, orta yaş ve ihtişarlık). Tüm bunları size sunan Time Machine, Kasım ayında adventure-action açılığımızı dindireceğe benzer.

Veeeeee.....

İşte huzurlarınızda Atlantis'in kaderni değiştirecek ikinci oyun : Atlantis II. İlk oyunun kahramanı Seth'i hatırlarsınız. Seth artık bu işlerden elini eteğini çekti ve macera peşinde koşma tutkusunu ogluna devretti. Siz de onun oğluyla birlikte bir o yana (İrlanda gibi), bir bu yana (1043 Çin'i gibi) savrulacak, çözülecek bol bol da bulmacayla karşılaşacağınız (dikkat ettim de şu üç oyunda da bulmacalar ağırlıkta). Fransızlar'ın bunca bulmacayı nasıl ürettilerini merak etmedim de değil. Ayın bulmacası : Fransızlar bu kadar bulmacayı nasıl üretiyor ?!. Çok gezen çok bilmiş derler; büyücüler, simyacılar, ejderhalar, prensesler, kayıp krallıklar yolunuza çıkacak olanlardan sadece bir kaçı.

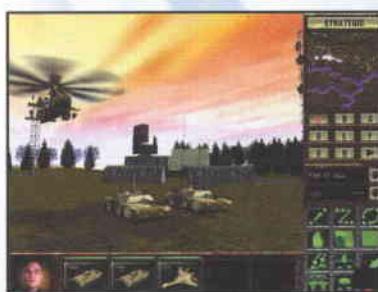
Dahası ?

Dahası Kasıma....



Force 21

iş bilenin, kılıç kuşanın demis atalarımız. Bu kez hem işi bilen, hem de kılıçlı kuşanan aynı kişi. Şöyle ki : Force 21 adlı 3D savaş stratejisinin yapımcısı John Farnsworth adlı bey Amerikan ordusunda üç yıl dirsek curlyumuş. Bu nedenle Force 21, diğer real-time stratejiler arasından gerçekçiliğiyle siyirləcəgə benziyor (en azından konusunun gerçek dışı kalmasını dileyelim. Çin Kazakistan'ı işgal ediyor, ümidi kalmanın Rusya ise ABD'den duruma müdahale etmesini istiyor da !). Force 21, kendinizi bir oyuncu değil, "gerçek" bir ordu komutanı gibi görmeyi sağlamak üzere tasarlanmış. Elimizdeki sınırlı kuvvetleri en iyi şekilde koordine ederek minimum kayıplı amacımıza nasıl ulaşabileceğiniz, birliklerini doğrudan hedefe yönlendirmeden önce yolun güvenli olmayan bölgelerini nasıl gözden



geçireceğiniz, yoldaki mayımları nasıl temizleyeceğiniz, havâ destek kuvvetlerini ne zaman harekete geçireceğiniz gibi bir komandanızın uzun süre uğraştıracak konularda bir hayli kafa patlatmanız gerekecek. 16'nın üzerinde tank, helikopter ve bilimum zırhlı araca komuta edebileceğiniz oyunda birliklerin dizilimi, ateş açma emri, hatta helikopterle-

rin uçuş yüksekliği bile sizin denetiminizde. Ayrıca Deathmatch ve Cooperative Mission seçenekleri de mevcut (siz arkadaşınızla geçidi korumaya çalışırken bir bakmışınız, diğer ikisi de orayı ele geçirmek için hücumla geçmiş.). Korkmayın, fazla beklemenize gerek kalmayacak : Piyasaya çıkış tarihi Ağustos'99, alıştığımız şu aksilik(!)ler olmazsa tabii.

Sid Meier's Antietam!

Sid Baba hakkında artık tek söylemeye gerek yok, neye elini atsa "Humm, lezzetli olmuş," deniyor zaten, hatta hem piyasaya sürülmemiş olsa bile! Bilindiği üzere Sid Meier'in son oyunu, yine Firaxis tarafından firina verilmeye hazırlanıyor. Meier'in 1997 tarihli iç savaş stratejisi Gettysburg büyük ilgi göründe (resmi rakamlar 200.000 dolardır) ve ek görevler için baskilar gelmeye başlayınca Sid ve Jeff beyler hayranları ödüllendirmeye karar vermişler. Yeni üniteler, senaryolar ve haritalar içeren Antietam!, Gettysburg ile aynı motoru kullanıyor, ancak oynayabilmeniz için Gettysburg'e sahip olmanız gerekmıyor. Yani aslında bir Expansion değil, "yeni" bir oyun olma durumu söz konusu. Firaxis yetkilileri, ileride de iç savaş stratejilerine yönelik projeler olduğunu, ancak Napolon tutkunu oyuncuları de ihmali etmemeye çalış-

caklarını söylüyor. Hal böyleyken "Sid niye böyle ufak tefek işlerle uğraşıyo, gitsin bize Civilization gibi efendi gibi bi oyun yapın, öyle gelsin!" diyenler varsa, onların da hoşuna gidecek haberler var: Meier Sweep of Time üclemesi-

nin sonucusu üzerinde uzun zamandır çalışıyor. Asıl büyük patlama o zaman olacak, ama n'olacak diye sormayı, çünkü Firaxis ve Meier bu konuda sır veriyor, ser vermiyor. Beklemek, görmek.



NOX

Blizzard işe el attı ya, Diablo 2 geliyor ya, gelince meydani boş bulmasın diye rakipler de uğraşır duruyor. Yalnız bu seferki oldukça zorlu olacağın benzeri. Westwood'un Nox'u benzer bir arabirimde üç farklı karakter ve bunu bağlı üç farklı Campaign seçeneği sunuyor: Warrior, yani bildiğimiz savaşçı, Conjuror (doğa güçlerinin ve hayvanların ustası) ve Wizard (savaş büyüğüleri ve tuzaklar). Nox, Hecubah adlı bir büyüğün kraliçenin ülkesi ve amacınız onu ve kontrolü altındaki Undead ordularını durdurmak.

Birden çok oyuncuya izin veren oyunda tek kişi olarak gelişip sonra diğer oyuncularla birlikte (ya da diğer oyunculara karşı) mücadeleyi sürdürülürsiniz. Ayrıca yine birden çok oyuncu için Capture the Flag Modu da mevcut.

100'den fazla büyü ve silah, ileri düzeyde grafikler ve gelişmiş Multiplayer desteği.... Bakalım Diablo 2 mi Nox'un rüyalarına girecek yoksa Nox mu Diablo'nun?



Siz hala annenizin X-Wing'ini mi kullanıyorsunuz?

Phantom Menace'e sinemada gidicez di mi? Önceden alıp CD'de DVD'de filan izlemiyorsunuz herhalde! Hıssesin, hayır kırmızı tişörtlü, sen izlemişsin galiba, nerden bilyosun Naboo Starfighter'in ne olduğunu? Ne? Klipinde mi gördün? İyi tamam bu kez affedildin. Doğru bildiniz arkadaşlar, Lucas Amca'dan müjde var. Rogue Squadron oynarken şu Phantom Menace'de asilerin kullandığı gereclere

binme hakkınız var artık. Resmi adı "Rogue Squadron Update 1.2" olan 2 MB'lık yeni eklentide özel bir görevi bittirdikten sonra Naboo Starfighter'ınızı tepe tepe kullanabilirsiniz. Eklentinin ayrıca Voodoo 3 ve Banshee gibi 3D hızlandırıcılar için de bazı yamarlar içерdiği aldığımız haberler arasında.



SHOGUN

Cekirgeler buraya toplanın, 16. Yüzyıl Japonya'sına doğru gidip gelecez. Yapıcı ekip Creative Assembly. Siz onları FIFA'dan tanırsınız, FIFA nire, Japonya nire? Neyse, sözün özü siz bu 3D stratejide sengoku jidai döneminde bir daimyo olacaksınız. Ücretsiz Japonca dersleri bölüm 1 : Sengoku Jidai demek, 16.yy Japon iç savaşı demek (kelime anlamı, ülkenin savaş çığı). Ders 2:Daimyo demek, belli sınırlar



arasında hüküm süren, imparatora bağlı lord demek. Tabii imparator güçten düşünce ortalık istedgi gibi at oynatan daimyo'lara kalmış. Sizin amacınız da her daimyo gibi Shogun mertebesine yükselip Japon birliğini sağlayabilmek. Japon birliği demişken, tek tehlikenin içerisinde olduğunu sanmayın. 1542 yılında Hristiyanlığı yaymak için Japonya'ya ayak basan Portekizliler ve ticaret için taa nelerden kalkıp gelmiş Hollandalılar da çevrederler. Bu yabancılara iyi ilişkiler kurup kurmamak sizin elinizde. Uygulayacağınız dış siyasetin oyunun kaderini tamamen değiştirebileceğini unutmayın. Eğer Hristiyanlığı kabul ederseniz erkenden barut ve ateşli silah üretimine gecebiliyor ya da elçi olarak çok etkili konuşan rahiplerle sahip oluyorsunuz. Yok babadan kalma Budist geleneğine devam etmek isteriniz fanatik dövüşü keşifler ya da iyi birer diplomat ve casus olan geyşaları

kontrolünüz altına alıyorsunuz.

Oyun esnasında hem savaş konseyinizi toplayıp danışmanlarınızla planlar yapabilir, hem de strateji ekranına geri dönüp hücum emri verebilirisiniz (ya da ninjayı rakip Daimyo'ya suikast düzenlemesi için gönderebilirisiniz.).

Politik zeka ve askeri gücün iyice harmanlandığı bir oyun geliyor.. Haydi çekirgelerim görevim sizi, bak hala duruyo, kieeeeeeee!!!!



Z2

Zye de kardeş geliyor. Bitmap Brothers uzun bir aradan sonra Z2 için kolları sıvamış. Dedik ya artık millet profosyonellerle çalışmaya başladı.



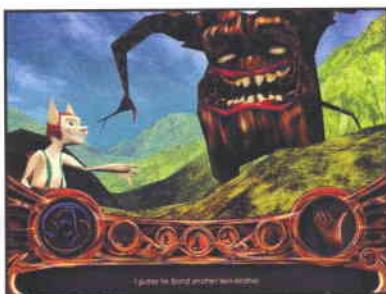
Bitmap Brothers da Z2'nin öykülerini yazması için gerçek bir yazarla anlaşmış. Yapıcılar Z de önemli bir hata yaptıklarını, oyunu çıkış tarihinden çok

önce duyurduklarını, bu kez aynı hatayı tekrarlamayacaklarını belirtiyorlar. Her şey hazır olmadan önce oyun hakkında hemen her şeyin saklı tutulacağı anlamına geliyor bu da. Ancak kesinlige kavuşmuş bilgiler de var. Örneğin yapımcılar oyunun fare ile oynanması gerektiği ve bu yüzden Z'nin aksine Playstation desteginin olmayacağı konusunda hemfikirler. Çıkış tarihi konusunda da söyledikleri tek şey : "Siz merak etmeyin, biz hazır olunca geliriz!"

The Real Never Ending Story

Küçüküğümün ve sonrasında en önemli kitaplarından biriydi "Bitmeyen Öykü". Bastian Baltazar Bucs'un Fantasia'ya yaptığı yolculuğu ve "hiçlik"े karşı mücadeleşini anlatıyordu. Kitabın Almanya'da İncil'den fazla okuyucusu olduğunu söylemem si zi bir fikir sahibi yapar herhalde.

Filme uyarlanmış olan Bitmeyen Öykü, Discreet Monsters adlı ekip tarafından 3D action-adventure olarak hazırlanıyor. Yapımcılar, filmi kopyalamadıklarını, kitaptaki ortamı ve karak-



miyor da değil. Sabit bir başlangıç ve bitiş sahip olmasına rağmen pek çok ara görev eklenerek oyuncuya özgürlük sağlanmış. Yapımcılar, yaratıkları ve orman, zindan, köy gibi mekanları tasarlarken kendilerine özgü bir engine kullanmışlar. Özgün olsun, çamurdan... olmasın!

Yapımcı firma çıkış tarihini Arahk olarak belirlemiştir, Almanya'da tabii... Bizde az sonra !



terlerin bir kısmını oyuna aktarır "tandır" bir ortam yaratıklarını söylüyorlar. Amacında ise bir değişiklik yok : Fantasia'yı baştan sona saran hiçlik ile başa çıkmaya çalışacağınız.

Oyundaki karakterlerle iletişimimin uzun metinler yerine duygularını ifade eden kısa bir diyalog sistemiyle sağlanmış. Bunun hem oyundan kopmamak üzerinde büyük etkisi var, hem de bazı savaşlar başlamadan konuşa konuşa meseleyi çözümleyebilmeniz üzerinde.... Oyun biraz role-playing öğesi taşı-

Pool of Radiance II

Bilgisayar aleminin uzun zamandır cevaplandırılamayan sorusu "Nerde o eski SSI FRP'leri ? " nihayet bir cevap buluyor. SSI, bizi yıllar öncesine, Pool of Radiance'a geri götürüyor, ama bu kez 3D grafikler ve teknolojinin tüm diğer numaralarıyla birlikte. Oyuna Pool of Radiance'a başladığınız yerden, New Phlan'dan başlıyorsunuz, ama kısa zamanda olaylar siz Myth Drannor'a sürüklüyor, daha doğrusu bir zamanlar elflerin krallığı Myth Drannor olan yerde... PoR2'de tek tanık olan mekan değil, karakter yaratma da Eye of The Beholder'dan așına olduğumuz tarzda. Grubunuzun dört karakterini zar atarak yaratıyorsunuz. Diğer ikisini de macera sırasında ordan burdan toplamak durumundasınız. Bu arada, karakterleriniz on üçüncü seviyeye kadar gelişebiliyorlar (Neymiş, oyun uzun süreləcmış!). Savaşlar ise sıra sıra oynan-



masına karşın oyun temposunu aşağı indirmiyor.

Ne yazık ki PoR2, bir yıldan önce bizlerin karşısına çıkamayacak. Hatta yapımcılar henüz oyuna kesin bir ad da koymamışlar. Interplay yeni bir atak yapmazsa, AD&D'ciler Baldur's Gate ile biraz daha oynamak zorunda kalarak galiba. Ne diyelim, geç olsun da güç olmasın bari (inandırıcı oldu mu bileyim, ama...).

Koei ve Playstation II elele, mutlu günlere

Koei adlı Japon oyun firması, Kessen (Savaş) adlı oyununu yıl sonunda piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Oyunun diğer konsol oyunlarından farkı, Playstation CD-ROM'dan yedi kat da-

ha hızlı olduğu söylenen DVD-ROM teknolojisini kullanacak olması. Japonya'da gelecek bir real-time strateji olan Kessen'in çıkış tarihini Playstation II'nin Japonya'da kullanıcı

ile buluşma tarihiyle denk getirecek olan firma yetkilileri oyuncunun fiyatının şu günlerde belli olacağını ve tarihlerindeki en yüksek satış miktarına ulaşmayı hedeflediklerini belirtiyorlar. L

TOP TEN

PC
CD

- 1 Half Life
- 2 Commandos: BTCOD
- 3 Delta Force
- 4 Heroes of Might & Magic 3
- 5 Fifa 99
- 6 Blade Runner
- 7 NFS -Road Challenge
- 8 Roller Coaster Tycoon
- 9 Heretic 2
- 10 Outlawes



Syphon Filter

Metal Gear Solid

Rouge Trip

NFS -Road Challenge

NBA 98

Tomb Raider

Croc 2

NFS - Hot Pursuit

Tekken 3

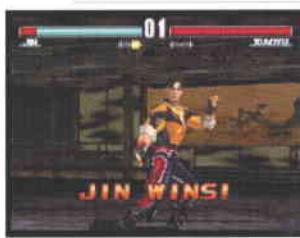
Fifa 99

Blade Runner



Delta Force

Tekken 3



NFS -Road Challenge



adresine gönderebilirsiniz

leveltop10@hotmail.com

◆ Yeni

◆ Değişmedi

◆ Düşü

◆ Yükseldi

YOLDAKİLER

Age of Empires 2	Ekim 99
Baldur's Gate 2	2000 Yılbaşı
Black & White	2000 Bahar
Braveheart	Eylül 99
C&C Tiberian Sun	27 Ağustos 99
Daikatana	Aralık 99
Diablo 2	Yılbaşı
Discworld Noir	Ağustos 99
Driver	Sonbahar
Duke Nukem Forever	2000 Bahar

Fifa 2000	Sonbahar
Final Fantasy 8	2000 Yılbaşı
Force Commander	Sonbahar
Gabriel Knight 3	Sonbahar
Hidden & Dangerous	Eylül 99
Homeworld	01 Eylül 99
Indiana Jones & The Infernal Machine	2000 Başı
Jagged Alliance 2	Sonbahar
Max Payne	Sonbahar
Messiah	Kasım 99

NHL 2000	Sonbahar
Prince of Persia 3D	Eylül 99
Quake 3 Arena	Ağustos 99
System Shock 2	Sonbahar
Thief 2: The Metal Age	2000 Bahar
Ultima Ascension	Sonbahar
Warlords IV: Battlecry	Sonbahar
Werewolf: The Apocalypse	Sonbahar
Wizardry 2000	2000 Baharı
X-Com Alliance	Sonbahar

Sabırsızlıkla beklediğiniz oyunların tahmini çıkış tarihleri

ESKİ SAYILAR

Son üç sayıda LEVEL'da incelenen oyunlar ve puanları

101st Airborne Normandy	Empire	6 Temmuz 99	Gruntz	Monolith	7 Haziran 99	Southpark	Acclaim	6 Mayıs 99
3D Ultra Mini Golf	Sierra	6 Temmuz 99	GTA London 1969	DMA Design	7 Haziran 99	Spellcross	SSI	8 Mayıs 99
Allens vs Predator	Fox Int.	9 Haziran 99	Gungan Frontier	Lucas Arts	6 Temmuz 99	Star Wars Racer	Lucas Arts	9 Temmuz 99
Anno 1602	Infogrames	8 Mayıs 99	Jack Nicklaus 6	Activision	9 Temmuz 99	Starsiege	Dynamix	7 Mayıs 99
Apache Havoc	Empire	7 Mayıs 99	Lander	Psygnosis	4 Mayıs 99	The Creed	Dreamtime	4 Mayıs 99
Asteroids	Activision	5 Haziran 99	Lands of Lore 3	Westwood	8 Mayıs 99	Thunder Brigade	I-Magic	6 Haziran 99
Battle of Britain	Talonsoft	9 Haziran 99	Machines	Acclaim	7 Temmuz 99	Tides of War	GT Interactive	7 Temmuz 99
B&B Bunglehole	GT Int.	6 Haziran 99	Microsoft Golf 99	Microsoft	9 Mayıs 99	TOCA Touring Car 2	Codemasters	8 Haziran 99
Baldur's Gate T O T S C	Interplay	7 Temmuz 99	Nascar Craftman	NASCAR Sports	7 Temmuz 99	Top Gun Hornet's Nest	Microprose	5 Haziran 99
Bio Freaks	Midway	8 Mayıs 99	Nascar Revolution	EA Sports	8 Mayıs 99	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim	8 Mayıs 99
Blood 2 - Nightmare Levels	Monolith	4 Haziran 99	North vs South	I-Magic	7 Haziran 99	Ultra Fighters	I-Magic	4 Haziran 99
Championship Manager 3	Eidos	8 Haziran 99	Phantom Menace	Lucas Arts	9 Temmuz 99	Uprising 2	3DO	8 Mayıs 99
Civilization Call to Power	Activision	8 Haziran 99	Poolshark	Gremlin	5 Temmuz 99	Viva Football	Gremlin	6 Haziran 99
Commandos - BTCOD	Eidos	8 Haziran 99	Premier Manager 99	Gremlin	8 Temmuz 99	Warzone 2100	Eidos	6 Haziran 99
Corporis	Micros	6 Temmuz 99	Rage of Mages 2	Monolith	7 Temmuz 99	Wast Front	Talonsoft	7 Mayıs 99
Cybermercs	JC Research	2 Mayıs 99	Rainbow Six: Eagle Watch	Red Storm	9 Mayıs 99	Wild Metal Country	DMA Design	8 Temmuz 99
Extreme G2	Acclaim	6 Mayıs 99	Redline	Accolade	8 Mayıs 99	X-Wing Alliance	Lucas Arts	10 Mayıs 99
F16 Aggressor	Virgin Int.	7 Haziran 99	Requiem	3DO	8 Haziran 99	Yoot Tower	Sega	10 Temmuz 99
Falcon 4.0	Microprose	9 Haziran 99	Robo Rumble	I-Magic	6 Temmuz 99	You Don't Know Jack 4	Sierra	9 Mayıs 99
Fighter Squadron	Activision	6 Haziran 99	Rollcage	Psygnosis	8 Haziran 99	Zero Critical	Belhesda	5 Temmuz 99
Fleet Command	Jane's	8 Temmuz 99	Rollercoaster Tycoon	Microprose	9 Temmuz 99			
Global Domination	Psygnosis	7 Mayıs 99	Silver	Infogrames	10 Temmuz 99			

Kopya mı Orijinal mi?

Uzun zamandan beri kopya oyunlarının zararları hakkında sizleri bilgilendirmeye çalışıyoruz. Yakin zamanda başımıza gelen Chernobil felaketinden sonra kopya oyunlara karşı daha dikkatli olmamız gereğine karar verdik. Kopyaların beraberinde evimizin içine kadar taşıdığı tehlikelerden sadece bazlarını sıraladık. Unutmayın, bilgisayarlarınızdaki Çerbolil felaketi ilk degildi, böyle giderse sonucusu da olmayacağı.

1) Oyunlarda oluşan hatalar

Korsan kopyalar genellikle Hacker' olarak bilinen yasadışı programcılar tarafından, orijinal programlama yapısına hasar verilerek kopyalanır. Bu işlem sırasında oyunun bazı özelliklerini zarar görebilir. Oyunlarda "BUG" denilen kilitlenme ve sistemin çökmesine neden olan hatalar oluşabilir. Bu hasarlar oyunun bazı aşamalarında takılıp kalmasına yol açabilir. Böyle bir hatanın oyunun sonuna geldiğiniz sırada, tam bitirerekken ortaya çıktıığını bir düşünün. Gerci düşünenize gerek bile yok, yüksek ihtimalle sık sık başına geliyoruz zaten.

2) Eksik oyunlar

Orijinal oyunlar üretilirken kopyalanmaya karşı bir takım korumalar eklenir. Ancak bu korumalar Hacker'ları durduramaz ve genellikle kırılırlar. Bu kırma işlemi sırasında büyük ihtimalle koruma programı ile birlikte oyunun "Hacker tarafından gereksiz görülen" bazı kısımları da eksilir. Bunlara en iyi örnek, oyunlardaki müzik ve filmlerdir. Bildiğiniz gibi hemen her oyunda demolar ve ara sahneler bulunur ve bunlar sayesinde oyunun konusu oyuncuya anlatılır, atmosfer tamamlanır. Aynı şekilde oyunlarda kullanılan "Audio Track" müzikler de kaldırılma aşamasında "kurban" olarak seçilebilir, çünkü kopyalama sırasında bunların aktarılması oyunları kopyalayan zavallı(!) insanlara ekstra bir küllef yükler. Yani kuru kuru oynadığınız birçok oyunun orijinalinde müzik ve demolar aslında vardır (mese-

la MDK).

3) Ben arkadaşlarımla Half Life oynamak istiyorum, ama...

Internet'in özellikle oyuncular için en cazip özelliklerinden birisi de evlerinde bilgisayar karşısında oynadıkları oyunları Internet üzerinden oynayabilme imkânı sağlaması. Ama çoğu oyunu (Starcraft, Half Life, Ultima Online vs.) Internet üzerinde oynayabilmek için bir lisans numarası girmek gereklidir. Bu lisans numaraları orijinal oyun kutularından çıkar. Her ne kadar bazı korsan ürünlerden bu numaraları çırka da, dünya üzerinde yüz binlerce kişi de sizdeki kopyadan olduğundan bu numaralar kimsebine işine yaramaz. Bu oyunları Internet üzerinde oynamak için oyunun orijinali alınmak zorundadır.

4) Size bu oyun çalışmıyor diyorum, ne demek "Bana ne"?

Korsan ürünler birtakım yasadışı üreticiler tarafından üretilirdiğinden, bu insanlar ürünleri sahiplenme ve oyuncuların karşılaşacağı problemlere çözüm getirme konusunda herhangi bir çalışma yapmazlar. Oysa orijinal oyun üreticileri, ürünlerini sonuna kadar korumak ve oyuncuları desteklemek zorundadır. Örneğin aldığınız orijinal bir oyunla sisteminiz arasında uyuşmazlık olduğunda veya CD'deki herhangi bir arızadan dolayı çalıştırılamama problemi yaşarsanız, üretici şirket bu problemi çözecek, ürünü değiştirecek veya paranızı iade edecektir. Oysa korsan bir üretici bu olanaqların hiçbirini temin edemez.

5) Bu tuş ne, şu tuş ne işe yarıyor, bu düğmeye basınca acaba ...

Her orijinal oyunun içinden oyunun nasıl oynanacağını anlatan, kullanılacak tuşları ve yükleme şeklini gösteren bir kitap veya kitaplar çıkar. Bu kitaplar oyunu daha kolay kullanmanızı ve çok tuş kullanımı gerektiren oyunlarda tuşları ararken gereksiz yere sıkılıp oyun dan vazgeçmemenizi sağlar. Hemen hemen hiçbir kopya oyun size böyle bir o-



Birbüyük milyon liraya kopyası varken, orijinal oyun almanın mantığı nedir? İşte size kopya oyunlar hakkında bildiğiniz ve bilmediğiniz bir düzine tatsız gerçek.

lanak sağlayamaz. Özellikle uçak, helikopter simülasyonu gibi oyunlarda orijinalinden çıkan kitaplar, oyunda kullanacağınız araçları size tanıtırken, aynı zamanda bu araçlarla uygulayabileceğiniz takтиkler konusunda da size yeni şeyle öğretebilir.

6) 26 Mayıs'ı unutmadığınızı umarım.

Hepinizin bildiği gibi, 26 Mayıs sabahı bilgisayarını açan birçok Türk, korkunç bir sürprizle karşılaştı. Bilgisayar tarihindeki en yıkıcı virüs olan Win95.CIH (namı-1 diğer Chernobil) uykusundan uyanmıştı ve bilinçsiz kullanıcıların bilgisayarlarını bir daha açılmayacak hale getirdi. Sadece bizim ülkemizi değil, tüm dünyayı etkileyen Chernobil felaketi, her nedense Türkiye'de büyük yıkımlara yol açtı. Amerika'da 37 adet hasarlı bilgisayar rapor edilirken, bilgiye zırnik değer verilmeyen ülkemizde bu sayı on binlerle ifade ediliyordu. Ülkeye sadece donanumsal yönden gelen maddi hasar 4.000.000.000 TL'sini buldu (yazıyla dört trilyon), tabii buna sabitdisklerden silinen ve kaybolan bilgilerin yol açtığı hasarı katmayıorum bile. Peki nereden geldi bu virüs? İlk olarak 1998 sonrasında ortaya çıkan Win95.CIH virüsünün ilk varyasyonlarını Level dergisi olarak biz Ocak 1999'de Carmageddon 2 adlı oyunun korsan kopyalarında tespit ettik ve hemen ertesi ay siz-

leri uyardık, anti virüs programını dajittik. Sonuçta hemen hemen hiçbir okuyucumuz bu virüsten etkilenmedi (en azından akıllılık edip CD'mizin Shareware kısmındaki virüs koruma programını kuranlar). Ama olan ülkemize oldu, bir tek kopya oyun ülkemize 10 trilyon liraya yakın hasar verdi. Tek bir kopya oyun. Bu virüs Yinanistan veya herhangi bir başka ülke tarafından kastılı olarak da tek bir kopya oyun üzerinde ülkemize sokulmuş olabilirdi. Bundan böyle bilgisayarcınızdan toمارla kopya oyun alırken bunu bir düşünen.

7) Yeni kabusumuzla tanışın: BETA kopyaları.

"Need for Speed 4 Eylül ayında gelecek demeşiniz, ama ben dün aldım...."

"Belki inanmayacaksınız ama şu an Age of Empires 2'yi almış bulunuyorum, ne iş anlamadım..."

"Aliens vs Predator'da bir türlü Save edemiyorum, lütfen yardım"

"Need for Speed 4'te KERNEL 32.DLL hatası..."

"AOE 2'de 10'dan fazla ırk olması gerekiyordu, neden sadece Fransızlar var? Nerede Türkler? Ayrıca birimler dururken iyi de, hareket ettiğilerinde Age of Empires 1'deki adamlara dönüşüyorlar"

"Heavy Gear 2'deki tuş kombinasyonları bir türlü çalışmıyor. IMDAT!"

Evet, yukarıdakilere benzer şikayetler hemen hemen her gün e-mail veya mektupla elimize geliyor. Son iki aydır ülkemize gelen kopyaların hemen hepsi BETA kopyası dediğimiz, bir oyunun henüz bitirilmemiş ve test edilmemiş versiyonları. Bu BETA kopyalar oyunu üreten şirketler tarafından, oyun tamamen hazırlanmadan önce bilgisayar dergilerine Preview, yani ön inceleme yapılması için gönderilir (bizim İlk Bakış sayfaları gibi). İşte ülkemize gelen kopya oyuların birçoğu bu tamamlanmamış BETA'lardan oluşmaya başladı. Şimdi kendimize sormamız gereken bir kaç soru var:

1) Neden şimdije kadar böyle değildi, son iki aydır tam oyular yerine ekşikleri gelmeye başlıdı?

Nedeni çok basit: Rekabet. Çeşitli ülkelerde kopya oyun işiyle uğraşan birçok mafya var, hangisi oyunu önce kopyalayıp pazarlarsa, parayı da o kazanıyor. Hiç kimse aynı oyunu ikinci kez almayacağını bildiklerinden ve BETA'ları alan sizlerin eksik oyun oynamış olacağınız umurlarının kenarında bile olmadığından, bu eksik kopyaları bizim gibi geri kalmış ülkelere gönderiyorlar.

2) BETA'ları diğer kopyalardan nasıl ayıralım?

Ayıramazsınız. Oyun aldığınız bilgisayarıya gidip "Abi bu oyun BETA kopyası mı?" diye sordugunuzda eğer yüzünüze tren görmüş buzağı gibi bakmazsa büyük ihtimalle "Yok cigerim, sapasağlam halis mulis kopya oyun" diyecetir. Size tek bir şey söyleyebilirim: Bilgisayar içinde hiç kimse yoğurdum ekşi demez, küflenmiş olsa bile.

Bundan sonra sizin yapacağınız tek şey kopya oyun alırken iki kere düşünmek. Çünkü bu BETA kopyaları bir kere ülkemize gelmeye başladı, çok geçmeden bitmiş kopya oyuları getiren diğer şirketler de rekabet etmek için BETA'ları tercih etmeye başlayacaklar, çünkü siz umurlarında bile değilsiniz. İşin kötü tarafı, bir oyunun BETA'sı ülkemize geldi mi, iki-üç ay sonra çıkan Full versiyonun kopyasını bulmak da mümkün olmayacak, çünkü bilinçsiz binlerce oyuncu bu BETA'ları alımı olacak ve Full versiyonların ellerindeki farkı olduğunu anlamayacaklar bile. Bunu bilen kopya oyun satıcıları da oyunun tam versiyonunu getirmek zahmetine girmeyecekler. Yani AGE OF EMPIRES 2'nin tam versiyonunun kopyasını görmeyi şimdiden unutabilirsiniz. Kopya oyular, onları yapanlar ve bilinçsizce alıp oynayanlar sağıolsun.

8) Kopya bir oyun = Açılan bir programcı daha

...Ve işte en önemli neden: Her yıl binlerce programcı yazdıkları programlardan kazandıkları paralarla, telif ücretle riyle yaşamalarını sürdürmeye çalışıyorlar. Yazdıkları programlardan kazandıkları paralarla yeni projelere başlayabiliyorlar. Eğer yeni ve daha güzel oyular oynamak istiyorsanız, bu insanlar yaptıkları oyularlardan para kazanmaya devam etmeleri. Eğer tüm bir dünya orijinal oyun alımı bırakırsa, hiçbir programcı oyun yazmak istemecektir. Bu da bizlerin daha yeni ve daha güzel oyular oynamamızı engelleyecektir. Bunun en basit örneklerinden birisi; hepimizin (hepiniz) deliller gibi oynadığı Starcraft'in yapımında 250'nin üzerinde bir ekip, programcılar, çizerler, artistler, senaristler çalışmıştır. Ama bizim satın aldığımız Starcraft kopyalarından tek bir kuruş bile onların cebine gitmedi, bu paralar Uzakdoğu veya Balkanlarda oyuları kopyalayan ve bizim gibi az gelişmiş ülkelere satan mafya örgütlerinin kanunsuz işlerini beslemek üzere onların kasasına girdi.

Bu çalışmaların devam edebilmesi için orijinal oyun almalıyız. Daha iyi oyular oynayabilemek için orijinal oyun almalıyız. Zevk alarak oynadığımız oyuların arkasının gelmesi için bu oyuları yapan insanların emeğine saygı göstermek için orijinal oyun almalıyız. Günün birinde kendimiz bilgisayarın başına ge-

çip bir şeyler üretmek istersek, bizim başımıza gelmesini istemediğimiz olayların başkalarının da başına gelmemesini sağlamak için orijinal oyun almalıyız. Bilgisayar programcısı, oyuları üreten insanlar bir sanat icra etmektedirler. Ama onların sanatlarının tek karşılığı satılan orijinal oyularlardan aldıkları telif ücretleridir. Ama biz onlara destek olmazsa, yakın bir gelecekte kopyasını satın alacağımız bir orijinal oyun bile bulamayabilirsiniz.

Madalyonun diğer yüzü

Tabii kopya olayını bir de oyuncuların yönünden ele almamız gerekiyor, sonra objektif değilsiniz diye başımıza üzüşür dünüz.

1) Fiyatları çok pahalı

Her ne kadar fiyat etkisi giderek azalsa da, insanların alım gücü oldukça düşük olan Türkiye gibi bir ülkede 1.5 milyon liralık kopya oyuların 6-7 milyon liralık orijinal oyulara nazaran daha cazip olduğu açık. Ama şunu da unutmayın ki bir tek kopya oyun yüzünden bilgisayarınıza gelebilecek bir hasarı tamire vereceğiniz parayla 10-15 tane orijinal oyun alabilirsiniz. Ayrıca çok CD'li oyulararda kopya ile orijinal arasında fazla bir fiyat farkı kalmadı. Mesela Lands of Lore 3 gibi 4 CD'lik bir oyunun kopyası 5 milyon iken, orijinali 7 milyon. Sizce akıllı bir insan hangisini tercih eder?

2) Yaşadığım şehirde orijinal oyun bulunmuyor

Türkiye tamamen plansız gelişen bir ülke, bunun en büyük kanıt da nüfusunun beşte birinin tek bir şehirde, İstanbul'da yaşayor olması. Tabii bütün teknolojik gelişmeler de İstanbul üzerine yoğunlaşıyor, ülkemizin diğer kısımlarında yaşayan oyuncuların orijinal oyun bulamaması bunun başlıca örneklerinden. Zaten ülkemizde artık oyun üretmediğinden ve sadece bir tek orijinal oyun ithalatçılığı olduğundan, orijinal oyun bulamamanız doğal, ama orijinal oyun getiren şirkete (hangi şirket olduğunu zaten biliyorsunuz, ama dergicilik kuralları iste...) telefon ederek istediğiniz oyunun adresinize gönderilmesini sağlayabileceğinizi de unutmayın.

3) Her oyunun orijinali bulunmuyor ki, kimse beni Half Life oynamaktan alıkoyamaz...

Hiç kimse sizi Half Life oynamaktan alıkoyabileceğini sanmıyorum, bizim böyle. Zaten kopya oyular meselesine bu

kadar ciddi bir şekilde eğilmeye başladığımızdan beri bas bas bağırdığımız gibi BIR OYUNUN ORİJINALİ ÜLKEMİZDE YOKSA, KOPYASINI ALMAK EN DOĞAL HAKKINIZ. Tabii o kopyayı almakla yüklediğiniz ve yukarıda bahsettiğimiz riskler de tamamen size aittir, o ayrı. Ama ülkemizde de orijinal oyun üretilmesini istiyorsanız, en azından orijinal bulunan oyunları orijinal olarak alın.

4) Hangi oyun kopya, hangisi orijinal ayırt edemiyorum ki...

İşte saçmalığın daniskası bir mazeret, kopya oyun ile orijinali ayıramamak bir inekle treni ayıramamak gibi bir şey. Bir kere şunu unutmayın: Orijinal OEM kopyası diye bir şey yoktur. Yani büyük, karton kutu içinde olmayan ve sadece CD kabı içinde satılan bütün o-

yunlar kopyadır. Kopya oyunlarının sadece altın renkli CD'lerdeki oyunlar olduğunu zannetmek büyük bir hata, gümüş renkli CD'ler de kopyadır. Orijinal oyunlar neredeyse 30 cm boyunda, 20 cm genişliğinde karton kutular içinde garanti belgesi, kullanım kılavuzu, hediye çekilişleri için biletler (tabii hepsinde değil), referans kitabı ve tabii ki oyun CD'si ile birlikte gelir. Bunları kopya oyunlarla nasıl karıştırabilirsiniz ki?

Aral İthalat'la Kopya Oyunlar Üzerine Bir Söyleşi

Ülkemizde kopya oyun satışı orijinal oyun satışının çok üstünde. Fiyatlar arasındaki büyük fark ve Türkiye'de alım gücünün düşük olması bunun en büyük sebebi olsa gerek. Ama kopya oyununu birtakım sakıncaları da yok değil. İşte biz de bu konuda siz Level okurlarını bilgilendirmek için Aral İthalat CEO'su Ömer Demir ile bir görüşme yaptık.

Level: Öncelikle bize zaman ayırdığınız için teşekkür etmek istiyorum Ömer Bey. Size sormak istediğim ilk soru şu; kopya oyunlar oyunculara ne tür dezavantajlar yaşıyor?

Ömer Demir: Herşeyden önce bu ortamı yaratınlar Hacker olarak adlandırdığımız şifre kırın kişiler. Hacker'lar bir şekilde bu oyunların şifrelerini kırıyor ve kopyalarını yapıyor.

Kişiler on binlerce dolar verip bilgisayar sistemleri kurduktan sonra o sistemlerde kopya oyun çalıştırıyorlar ve bunu çoğulukla bilinçsiz bir şekilde yapıyorlar. Simcity 3000'in ülkemize gelen kopaları örneğinde olduğu gibi, insanların



1.5 milyon lira vererek aldıkları kopya oyunlar, bilgisayarlarına tamiri çok pahalıya patlayacak veya imkansız olan hasarlar verebiliyorlar.

Son zamanlarda birçok oyun Beta versiyonu halindeyken gelmeye başladı. Da-ha çıkmamış oyunlar 1 ay öncesinden kopyalanıp satılmaya başlıyor. Normalde tamamlanmamış olan oyunların Preview (ön inceleme) amacıyla oyun dergilerine gönderilen bu Beta kopyaları bir şekilde dışarıya sızdırılıyor ve ardından kopyalanıp ülkemize gönderiliyor. Konu hakkında bilgiyi olmayan kullanıcılarımız ise bu eksik oyunları ahp oynuyorlar.

Amerika'da bu tür olaylar yaşanmıyor, çünkü oyunlar da dahil olmak üzere bilgisayar yazılımlarının kopyalanması ve bu kopyaların kullanılması büyük suç teşkil ediyor.

Level: Ülkemize kopya oyunlarının birçoğu kırıldan gelmeye başladı. Yani Commodore 64 zamanındaki Crack olayına geri dönüş yaşanıyor. Bu konuda ne düşünüyorsunuz?

Ö.D: Bu Crack dosyaları oyunların üzerinde uygulandığında, oyuncunun orijinal kodunu bozuyor ve sonradan oyunların üzerine kurulan yama dosyalarının uygulanmasını imkânsız hale getiriyor. Orijinal oyunlarda bu tür sorunlar yok,

ama kırılmamış oyunlar kopya oyun kullanıcının başına gelebilecek en hafif aksaklılardan biri.

Level: Peki ülkemize kopya oyunların getirilmesi ve dağıtılmazı konusunda devlet tarafından herhangi bir yapılım çalışması var mı?

Ö.D: Ashinda gerekli tüm kanunlar çıktı. Tipki müzik CD'lerinde olduğu gibi, oyun CD'lerinde hologram kullanımına geçilmesi söz konusu. Sadece bu kanunların hayatı geçirilmesini bekliyoruz. Bu konuda İçişleri ve Kültür Bakanlığı'nın kurduğu bir komisyon çalışmaya başladı. Yakın bir zamanda bu komisyon işlerlik kazanırsa, Türkiye'de orijinal oyunların yaygınlaşması konusunda büyük atımlar yaşanacağına kesin gözüyle bakıyor.

Level: Kopya oyun piyasasında yurtdışında mafyanın da parmağı olduğu söylüyor. Ve bu kopya oyunları alan insanlar, Türkiye'den büyük bir miktarda paraların yurtdışındaki bu örgütlerle gitmesini sağlıyor. Bu doğru mu?

Ö.D: Evet ama henüz Türkiye'de mafya bağlantısı işin içine girmeden. Ama kopya oyun satışı ülkemizde yasal sayılıği için, her ne kadar isim vermek istemesede, bazı çok iyi bilinen terör örgütlerinin de bu kopya oyun piyasasında pay sahibi olmak istediği söylüyor. Bu da kopya oyunlarının kullanıcılarla yansımayan korkunç yüzlerinden sadece birisi.

Level: Peki ülkemizdeki kopya oyun dağıtımını mafyanın elinde mi?

Ö.D: Hayır, kopya oyun piyasası ülkemizde henüz mafyalımadı.

Level: Tek CD'lik kopya oyunlar ülkemizde 1.5 milyon gibi bir fiyata satılıyor, bu oyunların maliyeti hakkında bir bilginiz var mı?

Ö.D: Benim bildığım kadarıyla 30-40 cent, yani 160-180 bin TL.

Level: Bu da kopyaları hazırlayanlara korkunç bir kár kılıyor demektir. Peki, Türkiye'de müthiş bir genç yazılımcı potansiyeli var. Bu gençlerin oyun yapımı işine girmesini teşvik etmek için neler yapılabilir?

Ö.D: Türkiye genç bir nüfus ve bu anlamda birçok oyun yazılımcısı çıkarabilir. Tabii oyun yazılımı piyasasının bu insanlar için çekici bir iş seçeneği olması için, orijinal oyunlara rağbetin artması gerekiyor. Sonuçta hiç kimse yıllarca uğrasıp ortaya çıkardığı bir oyunun kopulanıp satılmasını istemez. Eğer ülkemizdeki orijinal oyun piyasası birazolson canlanırsa gençlerimiz de oyun yazılımı işine girecektir. Ülkemizin değerlerini taşıyan, Türkiye kokan oyunlar yapılsa, yurtdışındaki genç insanlara bu oyunlar ulaşsa ülkemiz hakkındaki genel olumsuz kanı ne kadar değişim tahminin edebiliyor musunuz?

Level: Tabii bütün sorumluluk oyun oynayanların üzerine düşüyor. Peki tam olarak tüketicinin üzerine düşen görev nedir?

Ö.D: Tüketicinin üzerine düşen ilk görev, kopya oyunların ucuz oldukları gerçeğini yanında, aslında ne gibi zararlar taşıdığını anlaması, bilinçli olmasıdır. Kopya oyun aldığımda, her zaman için kısa vadede kendi sistemimize hasar verme ihtimaliniz vardır, ama kesin olan bir şey uzun vadede Türkiye'ye zarar verdığınız ve cebinizden çakan parayı yurt dışına gönderdiğinizdir. Bir ikincisi de, ülkemizde bir oyun kültürülüğündür. Örneğin, cebinde parası olan bir genç bilgisayarmasına gidip 20 tane kopya oyun alıyor. Daha sonra bunların hiçbirini sonuna kadar oynamıyor ve oyunlardan aldığı zevk de ona göre oluyor. Bu "oyun kültürü"nün ülkemizde oluşması için görev bir bakıma Level gibi genç kesime hitap eden bilgisayar dergilerine düşüyor.

Level: Zaten bunun bilincinde olduğumuz için Türkiye'de bir ilke imza atıp yüzde 99'un savunduğu kopya oyunlara cephe aldı. Ayrıca, ülkemizin bir diğer acı gerçeki de bilgisayar oyunlarıyla ilgilenen kişiler ve bu konuda çalışanlar, yazı yazanların dikkate alınmadığı. Bilgisayar oyunları küçük çocukların uğrasi olarak biliniyor, bu yüzden oyunlardan büyük bir zevk alanlar belli bir yaşa geldiğinde belki de dünya üzerindeki en zararsız alışkanlık olan bu zevklerinden vazgeçiyor ya da çevresi tarafından "vazgeçiyor". Örneğin Almanya'da basılan Gamestar dergisinin yazar ekibinin yaş ortalaması 25-30, okuyucu kitlesi ise 20-50 arasında normal dağılm gösteriyor. Ülkemizde ise bilgisayar dergisinde yazanların birçoğu 20 yaşın altında, oyuncuların büyük çoğunluğu ise 10-18 arasında seyrediyor. Bu insanlar bilinçlenmediği sürece "bilgisayar oyunu kültürü"nün ülkemizde yerleşmesi imkansız. Ama biz, yani Level dergisi olarak hepimiz bu konuda üzerimize düşen görevin farkındayız ve okuyucularımız bizden sıklıkla da bu görevimizi devam ettirmeye kararlıyız.

Ö.D: Zaten Türkiye'de orijinal oyun piyasası sağlam olsa, sizin üstümüze daha çok sorumluluk düşecek. İnsanlar bir oyna 1-1.5 milyon verince bir kere oynayın atıyorlar. Ama bir oyna 30\$ verecek olsalar, ismini bile duymadıkları bir oyunu hemen almak istemeyecekler, öncelikle bu oyun konusunda uzman bir dergiye danışma ihtiyacı hissedeecekler. Sadece orijinal oyunlar satıldığı zaman sizinle aynı kulvarda koşan dergilerin sayısı ve kalitesi ile birlikte, derginizin sorumluluğu da daha fazla olacak.

Level: Orijinal oyunların oyuncuya sağladığı avantajlar neler peki?

Ö.D: Öncelikle her orijinal oyunun garantisı vardır. Herhangi bir nedenden ötürü bozulursa aldiğiniz yere geri götürülebilir, değiştirebilir, hatta paranızı bile geri alabilirsiniz. Ayrıca, orijinal oyunla birlikte verilen kitapçıklar oyunun öğrenme zamanını kısaltır, ayrıca oyunun konusu hakkında ön bilgi ve hikayeler vererek oyunun atmosferini tamamlar. Kopya oyunların birçoğunda bu kitapçıkları bulamazsınız, bulduğunuzda ise avuç içi kadar bir fotokopi ile yetinmek zorunda kalırsınız. Zaten bir şey sağlıklı başlarsa sağlıklı devam eder. Bu konu içinde aynı durum geçerli. F-15'le ilgili bir oyunu alan ve sonuna kadar bitiren bir kişi uçak hakkında en az amatör bir pilot kadar bilgiye sahip oluyor. Ya da orijinal bir FRP olan oyuncu oyundaki karakterlerin, o dönemin geçmişi hakkında daha en baştan büyük miktarda bilgiye sahip oluyor. Kopya oyunla yetinmek zorunda kalanlar ise bu bilgileri kendileri çözmeye çalışıyor.

Orijinal oyunların başka bir dezavantajı ise, yaş sınırlaması. Yurtdışındaki oyunlar kategorilere ayrılmıştır. Mesela bazılarını 18 yaşından küçükler alamıyor. Oysa ülkemizde böyle bir denetleme yok. 12 yaşında bir oyuncu rahatlıkla istediği bilgisayarcıdan, istemediği kadar kan/vahşet yüklü bir oyunu alıp oynaya biliyor. Ve kim ne derse desin, o yaşta küçük bir çocuğun gelişimi için bu çok tehlikeli bir şey.

Level: İstanbul içinde orijinal oyunlara olan rağbet giderek artmaya başladı. İnsanlar orijinal oyun almayı giderek tercih eder, hale geldiler. Ama diğer şehirlerde orijinal oyunu nasıl ulaşacaklar? Türkiye'ye orijinal oyun getiren tek şirket olduğunu göre, size nasıl ulaşacaklar?

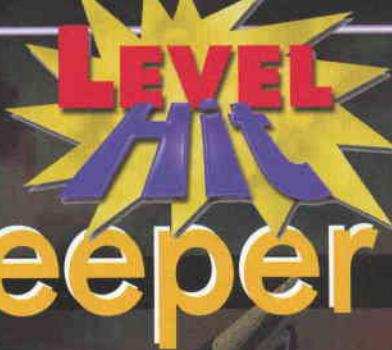
Ö.D: Bizim oyunlarımıza tüm Türkiye'de ulaşmak mümkün. Herhangi bir oyun talebi olduğunda en yakın dağıtımımız onlara yolluyor. Eğer yakınlarında dağıtıçı yoksa, bizi arayabilirler, en geç üç gün içerisinde ellerinde olmak üzere istedikleri oyunu alabilirler.

Level: Orijinal oyun almayan kullanıcıların en büyük dayanağı orijinal oyunları çok pahalı olması, sizce bu konuda haklılar mı?

Ö.D: Türkiye'de orijinal oyunlar neredeyse dünya piyasasının 1/4'ü fiyatına satılıyor. Ayrıca sık sık promosyonlar, hediye çekilişleri yapıyor. Örneğin Multiplayer bir FRP olan Ultima Online: Second Edition'in orijinali ile birlikte 5 saatlik Internet bağlantısını, 3 aylık Ultima Online Account'u ücretsiz olarak veriyoruz.

Level: Bize zaman ayırdığınız için tekrar teşekkür ederiz Ömer Bey,

Ö.D: Ben teşekkür ederim. L



Dungeon Keeper 2

Yıllar yih FRP'lerde hep iyi karakterleri oynattık arkadaşlar. Kah korkunç ejderhaların pençelerinden güzel bakireleri kurtardık, vakti geldi süper krallık Embesilya'yi talan etme planları yapan Orc'ların o koca, yeşil başlarını ezmek için karanlık dehizlerde taban teptik. Cigeri beş para etmez kralların bütün ayak işlerini biz yaptıktı, ama sonuca elimize ne geçti? Güzel bakireden bir öpüçük (o da şanslıysak tabii) ve kralın pohpohlamları ile bir avuç altından başka ne geçti elimize haaa? Hiçbirsey. Ama yetti gayri, bundan böyle gücün karanlık tarafında olacağım, yakıp yıkacağım, bin bir zorlukla yaptığım zindanlarımı giyen zavallı kahramanları ezeceğim, biceğim, yakacağım, işkence yapacağım ve hatta kulaklıkları çekip kollarını bükeceğim.

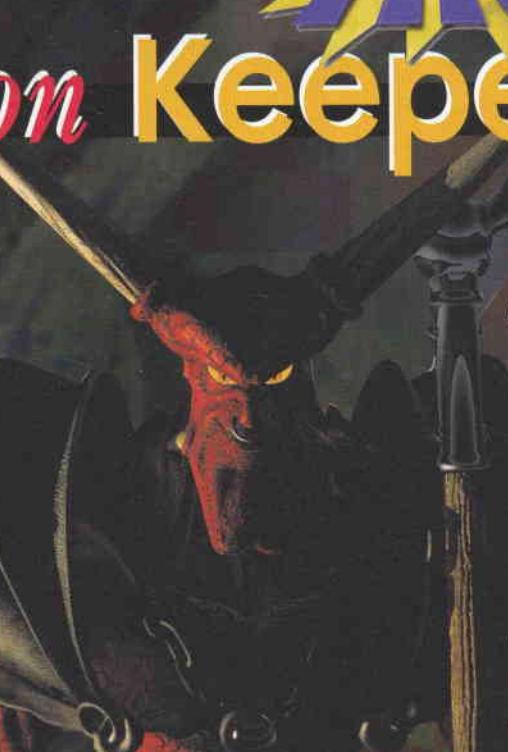
Yasasin Kötülük!

Korkunç zindanlarda dolanıp kötü yaratıkları keşmek çook uzun zaman önce baymıştı beni ve çook çok iyi olmadıkça, bu tür oyular ilgimi çekmeye başlandı (kaideyi bozmayan istisnalar: Baldur's Gate und Might & Magic 7). Ama o karanlık dehizleri yapıp, köprü'lü ve uzun burunları burulara sokma cureti gösteren cicili zırhları içindeki kahramanları dumurlara ugратmak su kararmış ruhuma tarifi imkansız bir mutluluk kaynağı oldu. Dungeon Keeper 1'i şöyle bir bakıp atlamış birisi olarak, Keeper 2'nin çok daha iyi bir oyun olduğunu söylemeliyim. Ama duur, hemen yazının başında oyun hakkındaki fikirlerimi söylesem okumazsanız sonra, o yüzden acele etmemeliyim. Hem bir konuğumuz da var, ona da söz vermek istiyorum. İşte sayın okuyucular, karşımızda Keeper 2'nin karizmatik yaratığı Horny.

LEVEL: Hoş geldin Horny'cım, iyi gördüm seni.

HORNY: Ben seni pek iyi görmüyorum ama, özellikle "-cım" ekinden sonra hiç iyi görünmedin gözüme.

L: Agresif bakıvorum, neye, olayın nedir senin birader? Yani ne ayaksın dıyorum, Dungeon Keeper yazan her yerde boy boy resimlerini görüyoruz da.



H: Tabii öyle olacak, ne de olsa oyun daki en taş gibi yaratık benim. Harharhaarr!

L: Taş gibi bana başka biseyler çağrıştırdı ya, neyse. Sohbetimize birazdan devam edeceğiz, ben kahve alırken sen de takıl kafana göre. Okuyucularımıza oyunu anlat falan. Evindeymiş gibi davran.

H: Hahahaaaa!

L: (Niye güldü ki bu şimdidi?)

Zindan Yönetmek de Zor İş

Keeper'da sizin üzerinde düşen, igrenç iyi yürekli kahramanların tacizine uğrayan zindanınızı düzenli bir şekilde yönetmek. Yer altındaki kaynakları kullanarak tıkrı tıkrı işleyen bir zindan kurmanız lazım. Zindanınız ne kadar gelişmiş olursa, o kadar güclü yaratıkları kendinize çekebilirsiniz. Tabii kurdugünüz o güzelim, karanlık, kokumuş zindanınızda sık sık kahramanlar dalaçaktır. Zindanınızın merkezi konumundaki Dungeon Heart'a ulaşır yok etmeye çalışan bu zindikları durdurmak için, yaratıklarınızın yanı sıra elinizde birçok pis tuzak, sizin ve yaratıklarınızın yapıbildiği büyüler var. Eğer savaş tepeden izlemek size göre değilse, istediğiniz bir varanrı Possession büyüsü ile kontrolünize alıp kendinizi savaşın ortasında da bulabilirsiniz ki, bu Dungeon Keeper 2'yi benzerlerinden ayıran en önemli özellik. Bölümler ilerledikçe, yapabildiğiniz odalar artacak, zindanınızda daha güçlü yaratıklar gelecek ve kahramanlarla tam anlamıyla cehennemi yaşatacak büyüleriniz olacak, ama kahramanlar da armut toplamıyor tabii, onlar da

güçlenecek.

Dungeon Keeper 2 hakkında Bullfrog'un Peter Moleneux olmadan yaptığı ilk oyun olması itibariyle, başlarda pek ümidi olmadığını itiraf etmeliyim. Tabii bütün tükürdüklerimi afiyetle yutmak durumdayum, çünkü Keeper 2'en vahşi hayallerimde bile düşleyemeyeceğim kadar iyi çıktı.

Oynanış şekli birincisi ile hemen hemen aynı, ama grafik, ses ve içerik olarak büyük yenilikler var. 3D kartların nimetlerinden sonuna kadar yararlanıyor. Işıklandırma, gölgeler, karakter animasyonları şimdiye kadar bir 3D stratejide gördüklerimin arasında en iyileri diyebilirim. Yaratıkların animasyonları, özellikle Possession büyüsü ile birisinin içine girip kontrol etmeye başladığınız gibi, herhangi bir FPS kadar iyi. Voodoo 1'li bir 200 MMX ve Riva TNT'li 300 Celeron A'ya kullanan iki ayrı makinede oynadığım oyunda, özellikle grafik detayım abarttım zaman bazen takılmalar oluyor. Detayları kısıtınız zaman 200 MMX'te gayet rahat oynanıyor, ama oyunun tadı tuzu da kaçıyor.

Tekrar Horny'ye Bağlanıyoruz...

H: Gnam, gnam, gnam

L: Kusura bakma Hornicim, seni yalnız bırak... Hey sen ne yiyeorsun öyle?

H: Hiiiç, yan masada birisi oturuyordu, bi ara bi karışıklık oldu, ağızma kaçırılmış. Ben de anladamadım nasıl olduğunu.

L: O BENİM EN SEVDİĞİM YAZIRIMIDI, NASIL YERSİN ULAAN!??

H: Bak aynen söyle: HASIRT, gnam, gnam, gnam.

L: A.a.adamin butunu...

H: Tatlı var mıydı?

L: Eeeee, ister sen oyunu anlatmaya devam et Horny kardeşim, ben bi telefon açıp geliyorum.

H: Tamam ama elimden kurtulabilece-





lacaksınız. İlk olarak altın damalarını bulup oralara doğru tünel kazmalısınız. Yeterli mikarda altınız biriktiginde hemen bir Lair, bir de Hatchery yapın.

Lair size katılan yaratıkların bulunduğu oda, Hatchery ise herkesin sevdigi leziz, sulu, afiyet dolu tavuklarınızın bulunduğu besin odanız (hmmmm, sen kaç kilo sun bakıım? evet evet sen, boşuna arkana bakma, sana diyorum).

Bu iki temel odayı kurduktan sonra, haritada yanıp sönen bir kare şeklinde görülen Portal'a doğru tünel kazıp birkaç yaratığın bu Portal'dan geçip size katılmamı bekleyin. Bu sırada boş durmadıp gördüğünüz bütün altın kaynaklarını kazın.

Bundan sonra yapacağınız odalar yeni büyü ve tuzaklar geliştirmenizi sağlıyor. Ayrıca, her oda, o odada çalışan yaratıkları size çekecektir. Şimdi bu odalarдан bazılarına bakalım.

TRAINING ROOM: Yaratıklarının kafasının üzerindeki dairelere dikkat edin. Dairenin dışındaki yapraklar enerjisini, içinden sayılar ise yaratığın kaçını seviyede olduğunu gösterir. Yaratıklarınızın seviye atlaması için onları Training Room'da çalıştırılmalıdır. Tabii odayı yapmak ayrı, yaratıkları eğitmek ayrı para gerektirir. Yaratıklar 4. seviyeden sonra bu odada çalışarak seviye atlayamaz, ama savaşarak daha güçlü seviyelere ulaşabilirler. 4. seviyeye ulaşan bir yaratık yeni bir büyü/silah eder. 6. seviyeden sonra ise çok güçlü bir başka büyü/silaha sahip olur ki, bu seviyedeki yaratıkları ancak Possess ederek kendiniz yönetirseniz bu büyülerini kullanabilirsiniz. Ayrıca bu oda olmazsa başta Salamender olmak üzere birçok yaratık gelmez.

LIBRARY: Büyülerin araştırıldığı yer. Bu odayı yaptığınız zaman büyüler gelip sizin için araştırma yapacaklardır. Bu büyüler savaşlarda atıkları alev toplarıyla da etkili olurlar. Ama oda çok küçükse, belli bir seviyeden yukarıda büyülerini bulamazsınız (en ideal 5X5 büyülüklüğündeki odalardır).

gini sanma. Bu adam dişimin kovguna bile gitmedi.

L: (Yuuuuusuf, yuuuuuf!)

Sevgili, etli butlu, sulu ve leziz okuyucular. Karanlık mahzenlerin efendisi olarak, sağlam bir zindan kurmanız için neler yapmanız gerektiğini yavaş yavaş anlıtamam. Bu arada, aranızda 90 kilo ve üzeri olanlar bir zahmet Level binasına gelsin, onlara kesin başarı için çok daha önemli takımlar vericem. Harharhaaaaaaa.

Oyuna başladığımızda göreceğiniz ilk ekrandaki ses, grafik vs. ayarlamalarını yaptıktan sonra, oynayabileceğiniz, buluşabileceğiniz iki tür oyun olduğunu göreceksiniz. New Game ile başladığınız oyunda göreceğiniz gibi bir harita var ve bölüm geçtikçe haritada yeni bölgelere geçebiliyorsunuz. Her haritadaki amacınız belli: Bölgenin iyilik peri si kahramanın atalarının yanına yollamak. Bu arada size verilen ikincil görevleri de başarırsanız, bölüm sonunda aldığınız puanla birlikte ünümüz de artar ve bir sonraki bölümde daha güçlü yaratıkları yanımıza çekme şansına sahip olursunuz. My Pet Dungeon'in oynanışı ise biraç farklı. Belli bir zaman içerisinde istenilen puana ulaşmanız gerekiyor. Bunu başarmak için zindanınızı olabildiğince genişletmelii, yaratıklarınızı mutlu etmeli ve en kısa sürede bütün yeni büyü, tuzak ve odaları keşfetmelisiniz. Bu oyundan kahramanları zindanınızda siz salıyorsunuz, hatta güç seviyelerini bile siz ayarlıyorsunuz. Şimdi biz salak mityüz diyeceksiniz, ama ne kadar güçlü bir kahramanı ne kadar çubuk öldürürseniz, o oranda yüksek puan alırız.

Zindancıbaşı, zindancıbaşı...

New Campaign dierek oyuna geçtiniz. Elinizde ilk olarak zindan kalbi, dört tane Imp ve bir miktar para olacak. Imp'ler yemek veya uykuya gerek duymadan bütün işlerinizi yapan büyülü yaratıklarınız, daha sonra istediğiniz kadar yeni Imp yapma şansına sahip olsun.



WORKSHOP:

Tuzak ve kapılarını yapan Troll'leri getirir. Yeni bir tuzak/kapı yaptıgınızda Troll'leriniz burada üretir, Imp'ler ise kurulmasını istediğiniz yere taşırlar. Kapılarından normalde sadece sizin yaratıklarınız geçer, kahramanlar yikip geçmek zorundadır. Ama yaratıklarınızın bir yere gitmesini istediğiniz zaman, kapının üzerine tıklayıp kilitleyebilirsiniz. Mesela Workshop'ın girişine kapı yapıp Troll'leri içeriye kilitlerseniz hiç kimse tarafından rahatsız edilmeden çalışırlar. Ama uyumak, yemek veya paralarını almak istediklerinde dışarı çıkmazlarsa hızlı bir şekilde moralleri bozulup sonunda isyan çıkarırlar.

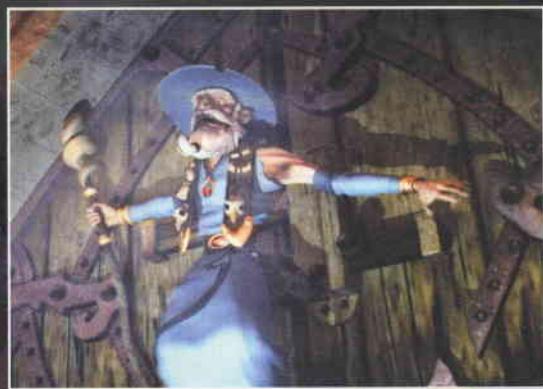
İlk başlarında kuracağınız bu odalar size zindanınızı savunmak için yeterli zaman kazandıracaktır.

...çagoğunu denk al, belo geliyor.

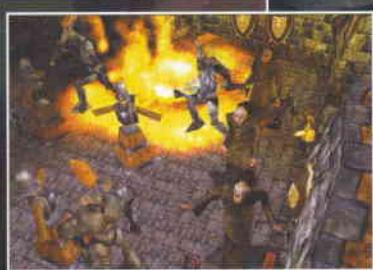
Horny: Son bir şey daha sevgili, sulu, besli okuyucular (hrrfşş),avaşlarda en güçlü yaratığınızı Possession ile kontrolünüz altına alırsanız, "7" tuşuna basıp istediğiniz yaratıkları peşinize takabilirsiniz. Bu şekilde yönettiğiniz yaratıklar saldırıcı ve savunmalarına Bonus alırlar.

Level: Eeet, çok sagol Horny. Biraz da grafiklerinden, seslerinden ve atmosferinden bahseder misin?

H: Hayhay, valla kendin de söyledin.



Inceleme



Şimdiye kadar birçok 3D strateji yapılmaya çalışıldı, ama benim grafiklerim türünün en iyisi. Seslerine de söz söylemem, EAX'dan DirectSound3D'ye kadar bütün 3D ses standartlarına hâkim. Ayrıca çelimsiz bilgisayarlarla bile orta karar çalışabilecek kadar da mütevazıyim.

L: Peki atmosfer ve oynanabilirlik olsun nedir? Haaa, nedir?

H: Kemküm, aslında oynanabilirlik açısından bir problemim yok. Oyuna ilk başlayanlara oyunu oynarken öğretmen çok güzel bir sistem var. 7. bölümünden itibaren ise en kaşar oyuncuları bile zorlayacak kadar geniş bir oyun alanı ve çeşitlilik sunuyorum. Ama atmosfer olayında biraz teklıyorum. Beni hazırlayan amcalar sağ olsun, karanlık bir oyun yaptıklarını unutup bölüm aralarına komik komik demolar eklemişler. Her ne kadar çok güzel olsalar da, atmosferimi biraz bozuyorlar. Ayrıca, oyunuda bayağı ilerleyince, keşfedecek yeri büyütür/falan kalmayınca haftitten baymaya başlıyorum. Valla bunlar senaryoda yoktu, yönetmenin suçu. Ama yine de superim haaa, herkese tavsiye ederim kendimi.

L: Peki narsist efendi, kendinize de toz kondurmuyorsunuz.

H: Ne, ne? Nar mı? Kötü bir şey mi dedin sen bana?

L: Bırak onu da, sen şu yediğin yazارının hesabını ver bakalım şimdî.

H: Harharrr, bana...BANAAA...hesap mı soruyorsun sen?

L: Y...Yooo, yok canım.

H: Harrrr, sen şu baskılı bir çik bakallım, kaç kilomuşsun göreyim?

L: Gelme istümee, gelmeee. Seni adamdan sapıp röportaja çağrımda kabahat. O orası da sok cebineee.

H: Ne sandın, ben bir şeytanım, kötülik yapıcı tabii. Başka ne bekliyor dun?

(Bu sırada, derginin giriş kapısında...)

BLX: Hirs, hirs, hirs... Bir olay varmış burada galiba...

Sekreterya: E..Evet efendim, yazı işleri odasından bi gürültüler geliyor ama bakmaya cesaret edemedim.

BLX: Ben bir bakır geliim, sen de bana kezzap hazırla, üç buzlu oksun. Uzak yoldan geliyorum, içim kav-

ruldu.
S: SIR
YES SIR!
(Aynı esnada içerde...)

L: HIAA-
AAAA!

H: Kipras-
maaa, hem
daha bir

bacagını ye-
dim. Allah iki tane vermiş.....Bu ses de
nesi ?!!

(LABADA, LUBADA, Bamm GÜMM,
KRAASSSSS)

BLX: Hirs, hirs. Noluyo lan burda?

H: HIAAAA, sen... sen... Sen burada
ne ariyorsun?

BLX: Sana benim elemanıma bu-
laşma demedim mi ben laynn? On-
lar benim adamım, benim koru-
mamalar. Hem buranın hali
ne böyle, herkesten 200 gram
yemisin, yetmiyor mu aşa-
gida yediğerin haa, besle-
miyor muyum seni, nan-
kör sipa?

H: A..abi, gözündeki
çapagini sevdigim BLX
abim benim. Ben et-
tim sen etme abii.

BLX: Çek git utan,
gözüm görmesin seni.
Seni dünyadaki gör-
viden alıyorum, sonsuza kadar aşağıda
kazanlara odun besle de cehennem kaç-
bucaklımsı gör.

H: Hühüüü, boynum kıl olayına girdi
abi. ÜHÜÜEEE!

BLX: Senle akşamda görüşecez,

...

L: Way hoş geldin, az daha akşamda yemek posası durumunda girecektim. Na-
silsın?

BLX: Eh işte, idare ediyoruz. Yeni
oyun, yazı böşeler falan var mı?

L: Var olmasına var da, sen şu gi-
den elemanla nereden tamşıyorsun,
önce onu anlat bakalım... **L**

Şiman Akkol

9

Dungeon Keeper 2

Bullfrog • RTS • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı :
İŞLEMCI	:	CD-ROM : 4Hızlı
RAM	:	Multiplayer : Var
3D Desteği	: Glide, Direct 3D	
OYNANABILİRİK:	★★★★★★★★★★★★★★	
GRAFİK	★★★★★★★★★★★★★★	
ATMOSFER	★★★★★★★★★★★★★★	
SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★★★★★	
Bilgi İçin	:	
Level CD	:	Verilmedi



Need For Speed 4 Road Challenge

Hata bende mi koçum söylese ne. Bana oyle bön bön bakıp duracağına hesap ver bakkum şimdii. Sen yap böyle 3-5 tané oyun. Sonra vatandaş görüşün hız neymis, hız tutkusu ne menem bi şeymiş. Kim beğenir burda saatte 200-250km hızla araba kullandıktan sonra 60-70'le gitmeyi. Böyle yaparsan da insanların kafasına daha ehliyet bile almadan hız canavarı olmayı korsun tabi.

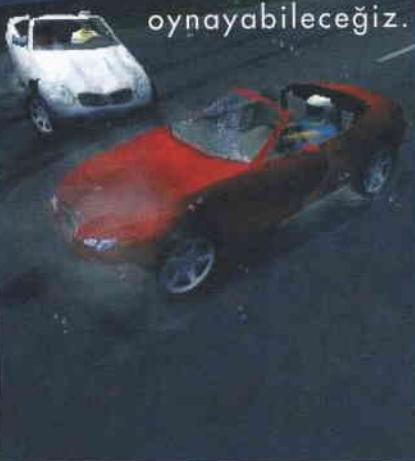
Benim gibi ehliyet alacakam diye yırtınan birini eline bu günlerde tanıt diye böyle bir oyun verirsen bunları der tabi. Yoksa geçen yılın en başarılı yarış oyunu Need For Speed 3'ün yeniden aramiza dönmesini böyle karşılardı mıymış? Hot Pursuit, arcade tarzı yarışı o ana kadar görülmüş kalitede grafiklerle birtakımından başarıyı kaçınılmazdı. O grafiklerin etkisinden hala kurtulmadıysam siz bekleyenler karşısında daha hiçbir şey görmediniz demektir diyerek sözü iddiyalı gireyim bakalım.

NFS4, yani High Stakes aynı grafik motoruna dayandırıldıysa da değişikliklerin ulaştığı boyut, serinin gelişimini devam ettirdiğini gösteriyor. İlk i-puçları mı? Daha hareketli çevre, daha iyi ışıklandırma efektleri. Süruçi koltukta hareket ettiğin görülen yansıcılar ve kazalarda deforma olan araçlar. Et-kileyici hava koşulları gibi daha bir çok ayrıntı eklenince tüm bunlar onu türünün en iyisi olmaya yaklaştırıyor. Neyse. Bunların hepsine birazdan gene döneceğim. Yalnız değişikliklerin asla oyunun eski beğenilen özelliklerini yok ettiğin anlamına geldiğini sanmayım.

Cünkü yapımcı EA Sports'un diğer yarış oyunlarının tüm beğenilen yanlarını bir araya toplama konusunda ciddi bir çahıma içine girdiğini görüyoruz.

Oyundaki araçların hepsi gerçek ve bu yüzden hepsi oyuna tüm özelliklerine sadık kalınarak yansıtılmış. Modelerin tamamına yakını tanıdığımız isimler, BMW Z3, BMW M5, Chevrolet Camaro, Chevrolet Corvette, Ferrari

Daha yaz sonuna kadar beklemeye razıydık ya! Beyefendiler insaf etti de Playstation'dan iki ay sonra NFS4'ü oynayabileceğiz.



550 Marranello, Ferrari F50, Jaguar XKR, La Nina, Lamborghini Diablo, McLaren F1 GTR, Mercedes CLK-GTR, Mercedes SLK 230, Pontiac Firebird, Porsche 911 Turbo. Hmmm buda bir, iki, ..., 14 araba yapıyor. Yetmedi mi? NFS4'nin internet sayfasında yeni araçlar yüklemeye imkanı sahipsiniz. Mesela Ferrari'nin en yeni modellерinden 360 Modena'yı daha simdiden 5Mb'lık bir dosya sayesinde kullanabilirsiniz. Tüm araçlarla ilgili ayrıntılı bilgiler, slide show ve araç içini dilediğiniz açıdan görüntüleyebileceğiniz bir Car Interior menüsü oyna dahil edilmiş. Yarışlar 3'ü özel F1 pisti, 9'u eski 19 pistte gerçekleşiyor.

Süper, hiper, mega, ultra

Oyundaki gerçek mücadele yepeni, yepiyeni, süper, mega, ultra Career modunda gerçekleştiriyor. En sevdigim özellik olması bakiyimdan da oyuna buradan dalmam durumundayım. Kariyer mücadelemenize 25000\$ gibi Lamborghini'nin kapı kollarını almaya ancak ye-

tecek bir parayla başlıyoruz. Belki hemen kırmızı bir Ferrari'mız olmuyor, alabileceğimiz arabalar da sadece ikiyle sınırlı ama gittir gittir bir BMW Z3 veya Mercedes SLK 230 başlangıç için hiç fena sayılmaz herhalde arkadaşlarım! Katılabilceğiniz turnuvalar sınırlı. Başarılı oldukça yeni yarışların yolu açılıyor. Avrupada 3-5 yarışa girebilirsiniz. Ödüller de başlangıçta son derece mütevazı. Oyle ya beş binler dolarları bir kenara koyup beş yüz bin dolar biriktirmek kastırıcı olur muhakkak. Katılım bedeli ödeyeceğimiz turnuvalar para musluklarının açıldığı anlamında. Bazen sonuncu olduğunuzda bile ödüllendirileceksiniz. Yeni araba almak直径da paraların gitceği başka yerler de var. Arabamızı en fazla 3 kez terfi ettirebilir ve mesela Z3 kaportasının altına yol tutus ve hız vs. ile ilk haliyle kıyaslanamayacak bir canavar sokabilirsiniz. Tabi hasar tamirinden paranız kalır. Evvvet! Hasar dedim. Daha önce de söylemiştim ama yeniden vurgulanması gereken bir özellik: NFS4'te tamponu parçalayabilir, kapotayı göcerebilir, camları ve farları kırabilirsiniz. Farların kırılması gece yarışlarında görüş mesafesini kısalsın anlamına geliyor.

Bu aşamada hasarların son derece gerçek olduğunu söyleyemem. Mesela azmedip 5-6 takla attırdım ama bir türlü yan aynaları kırmayı beceremedim. Bakmaya kiymadığım spor arabaları artık tepe tepe kullanamayacağınızı göre bu özellik görevini yerine getirmiş demek. Tabi çulsuz kalmayı ve de performans kaybını gözle alımyorsamız.

Çok Dövünürsün Sonra

Sü High Stakes'in bir özelliği daha var ki. Süslüyor püsleyip gelin arabası önen gösterdiğiniz, üç-beş kat cila attığınız aracı Career modunda birkaç dakikalık bir yarışta kaybetmek de var yolu sonunda. Bu tip ikili yarışlarda Load seçenekleri yani işin geri dönüşü yok.

Diger yarış sekillerinden Knockout'ta her yarış sonunda sonuncu elen-



yor ve bu eleme sistemi tek yarışçı kalana dek farklı pistlerde devam ediyor. Amatör seviyede birincilik F1 pistlerinden Raceway 1'i, profesyonelde R1 ve R2'yi ve en zor seviyede üç Raceway'ı birden açıyor.

Hot Pursuit kısımı da elden geçirilmiş. Classic'de bütün pistlerde polisten kaçmayı başararak en fazla aranan yarışçı oluyorsunuz. Polis olarak mükafatınız en iyi polis olma. Getaway'de yarışçık polisten elinizden geldiğince uzak durma, polis olarak da en kısa sürede yarışçı yakalama. Time Trap'de zaman bittirmeden yarışı bitürme, polisınız yarışçılara zaman dolmadan finiş çizgisini geçirmemeye görevlisiniz.

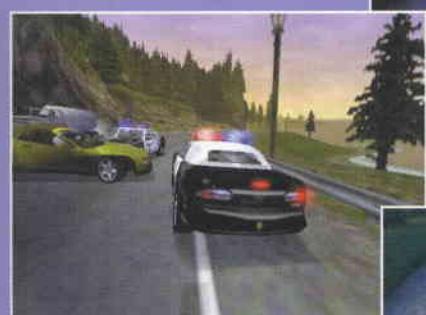
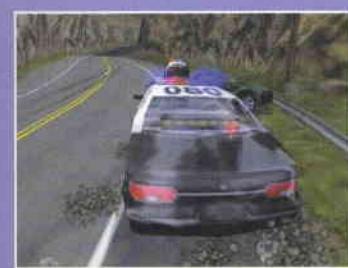
Yarışçılari yakalamanın en kolay yolu pusu kurmak. Her pistte pusu kurmaya uygun yerler var. Hangi zihniyin o güzeli arabaları polis arabası yapmaya kiydigini çözemedim ama bizim polislere de birer Lamborghini versyondan sokakta suçlu kalmazdı herhal-

de. Polis takipleri sırasında tepede dolanıp duran helikopteri Playstation'daki gibi yönetmemi başararamadığımı itiraf edeyim. "Hihoha! Ben yaptım" diye sıritmek yok di mi? Ayıp oluyor arkadaşlar

Yarışlardaki rakip sayısını belirleyebilir ve buna bağlı olarak yolları trafige açabilirsiniz. Birakın kullandığınız araçları, sivil trafiği oluşturan kişilerdeki sürücülerin hareketlerini, egzost dumalarını bile görebildiğiniz arabaları dahi küçük çaplı birer tasarımlı harikası. Yarış gerçekleştigi yerin kullanılan araçlara etkisi var. Karlı yollarda yol düzeleri dolanıyor.

Grafikteki gelişmeler inanılmaz dedik ya. Arabaların kapotasındaki yansımalar parlaklıklı göz yanılışı oluşturulan cinsten değil. Şelaleler, ağaçlardan dökülen yapraklar, çig düşünce aniden yolunu tikayan kar kütleleri hoş ayrıntılar. Yarış öncesi tescil ettirdiğiniz isim aracın plakasını belirliyor.

Müjjide! Bu bildiğim kadariyla Playstation sürümünde olmayan bir özellik. Tampon üstü saçma sapan bir açı yerine, aracı kokpit görüntüsüyle kullanabilirsiniz. Kontroller için Force Feedback desteği unutulmamış.



NFS'in alışlagelmiş arcade özelliklerini kimi düzenlemelerle simülasyona doğru çekildiğini görüyoruz. İklim şartları ve pist özelliklerinin oyuna yansması için garaj ayarları kullanılmış. Engine Tuning ile hızlı gidilmesi icap eden yollarda ayarı sona dayayıp, bol virajlı yollarda azaltmalısınız. Steering Sweep yavaста olursa geniş ve sağlam, çabukta olursa keskin dönüşler yaparsınız. Vites ayarlarını artırırsanız daha çabuk hızlanırsınız ama maksimum hız düşecektir. Fren ayarını öne almak güvenli ve savrulmadan fren imkanı sağlar. Aerodynamics hızlı gitmenizi sağlayabilir. Yine de bu şekilde yol tutuşunuz azalacaktır. Ayrıca yağmurlu ve güneşli havalarda için ayrı lastikler kullanılmalıdır.

Paraya kayılır

Müzik kalitesini değerlendirmek size kalımı. En azından en sevmediklerini eleyip sadece iyi bulduklarını dinleme şansınız var. LAN ve bölümmuş ekranla iki kişilik oyun seçenekleri dışında EA Racing Online'in sağladığı en azından gelecekte sağlamayı vaat ettiği kolaylıklarla çoklu oyuncu seçeneğini sekiz kişi kullanabilirsiniz.

NFS'ın tüm özellikleri elden geçilmiş. Görülen doğru verlere doğru ilavelerin yapıldığı ve EA Sports'un bir kez daha alanındaki en popüler oyunu yarattığı. Daha fazla araç, daha ayrıntılı grafikler ve makul sayıda pist bunda büyük rol oynuyor. Araç dinamikleri daha etkili. Diğer polis araçlarına emir verip ve barikat kurdurabilme Hot

Pursuit moduna renk katmış. Career Modu en büyük noksanlarından birini kapatmış ki bu, derinlik. Oyunun en baştan beri gelmesini umduğumuz yere doğru ilerlediğini görmek güzel. Eğer bilgisayar aldığımız günden beri benim gibi piyasaya çıkmış NFS'lerin birini bile kaçırmadıysanız NFS4'ten uzak durmanız imkansız. Zira High Stakes arası sürümlerle birlikte CD rafında yerini edinen beşinci NFSL

Ozan Ali Dömmez

9

NFS 4 HIGH STAKES

EA Sports • Yarış • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 50 MB
İŞLEMCI	: P200	CD-ROM	: 4Hzlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: 2-8
3D Desteği	: Glide, Direct 3D		
OYNANABILİRLİK:			
GRAFİK			
ATMOSFER			
SES/MÜZİK			
Bilgi İçin	Aral İthalat Tel: 212 659 26 73		
Level CD	Temmuz 99		

MechWarrior 3



Büyük olasılıkla geleceğin savaşları bilgisayarların denetiminde, karşılıklı bir kaç dakikalık ölümcül füze saldırıyla tamamlanan ve insanlara ancak yılmları toplama işini bırakın çatışmalar biçiminde olacak, ama içimizdeki 3. sınıf Amerikan filmleriyle doldurmuş gelmiş maço kendimi uzayda X-wing türü gemilerle ışık hızında it dalaşına girerken ya da elinde Rambo'yu bile tırtıtlacak boyutta bir silahla tek başına düşman üssünü basarken düşleme seviyor. Her sağlıklı genç erkek ömründe en az bir kez X-Wing pilotu olmuş istemiştir, sanırım ikinci popüler fantezi

dev bir robotun içinde ortağı dağıtmaktır. Düşünsene bir omuz darbesiyle binaları yıkıyoruz, karşımıza çıkan düşman robotunun koluunu iyi nişanlanmış bir lazer atışıyla uçuruyorsunuz, askerler ayagınızın altında kıymaya dönüşüyor, tanklar robotunuzun gövdesindeki yuvalardan fırlayan roketlerle parçalıyor. Bu fikri kafamızı ilk sokan kuşkusuz Japon çizgi filmleri olmuştur. Dünyayı işgalci bir uzaylı filosuya onların mekanik canavarlarından kurtarmak için savaşan ve bir anda uçaktan dev robolara dönüştürilen Veritech'leri konu alan Robotech'i kim unutabilir ki?

Robotech ile benzer bir atmosfere sahip olan Battletech evreni önce bir masaüstü oyunu olarak ortaya çıkmıştı. Dijital dünyaya giriş ise Battletech adlı RPG-stratejiyle oldu. Daha sonra Activision firmasının piyasaya sunduğu ve bu evrende geçen Mech Warrior serisi ciddi olarak ilk kez Mech simülasyonu kavramını oyun piyasasına kazandırdı. Mech Warrior 2 benim sinay arifesinde bilgisayarın başında uykusuz geceler geçirmeme neden olacak denli iyidid. Böyle olunca da serinin üçün-

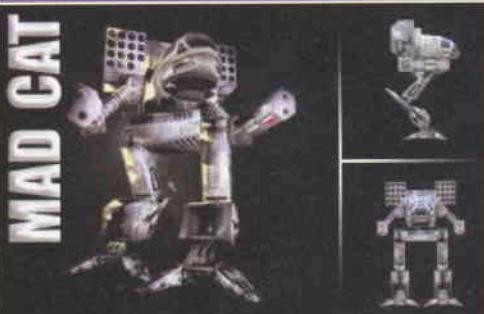
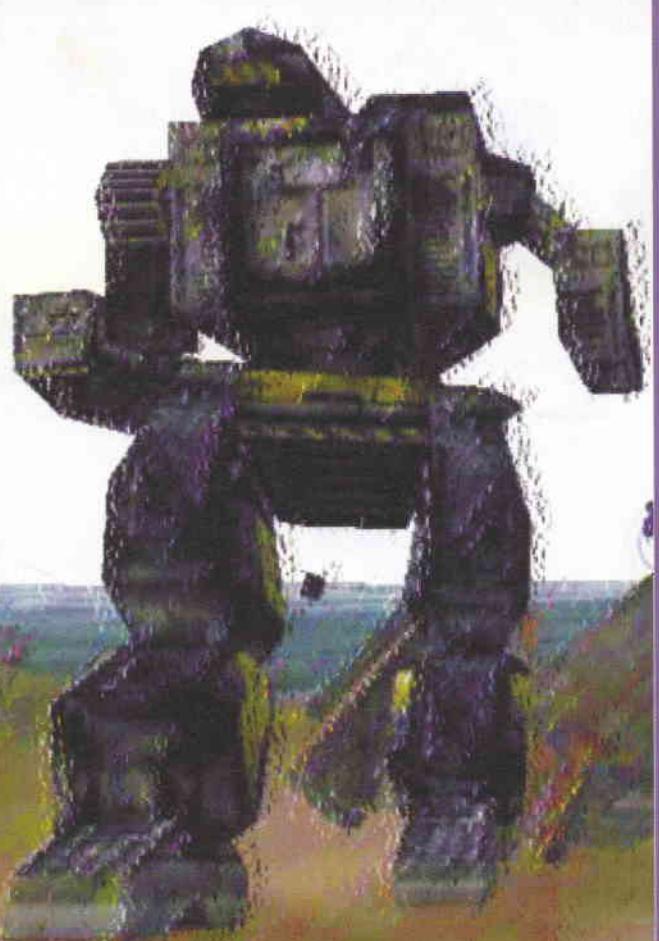
Dev Savaş Mech'leri İçinde
Savaşmaya Ve Ölmeye
Hazır misiniz?

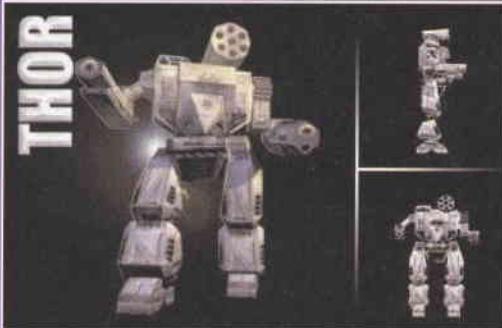
cü oyununu görür görmez üstüne atladım (bilgisayarcıda beni CD rafından indirmeleri oldukça uzun sürdü).

Battletech Uzayı

Olaylar uzak gelecekte geciyor. Tüm insanların oluşturduğu Star League adındaki federasyon iç savaşlar sonucu çökme noktasına gelince Başkomutan Alexander Kerensky barış sağlamak için League ordusunun büyük kısmını yanına alarak bilinmeyecek uzayda bir araştırma yolculuguuna çıkar. Yıllar geçer ve gidenlerden haber almamaz. Geride kalanlar ise kendi aralarında çarpışmayı sürdürürler ve League, her birinin başında birer hanedan bulunan beş fraksiyonu ayrılır. Bu arada dış uzaydakiler de kendi aralarında klanlara bölünür ve yeni dünyalarının sınırlı kaynakları için savaşmaya başlarlar. Ancak yaşadıkları gezegenlerin zor koşulları ve askeri yaşam biçiminin doğası nedeniyle eski Türk ve Mogol devletlerindeki benzer, son derece militarist bir toplum yapısı oluştururlar. Her klanın totemi kurt, şahin gibi yirici bir hayvandır. Ordu birlikleri bile Tuman (Tümen) gibi eski Türkçe adlar taşı. Bu klanlar 3050 yılında iç uzaya yeniden ulaşırlar ve geride bıraktıklarına yüzüller süren militarist yaşam biçiminin savaş meydanında neler yapabileceğini gösterirler. Bir anda neye uğradıklarını şaşırın iç uzay hanedanları, klanlar dünyaya ulaşmak üzereyken certain bir direniş onları durdurmayı başarırlar. Kendi aralarında (en azından askeri olarak) League'ı yeniden kurduktan sonra, birleşik bir kuvvetle Smoke Jaguar Klan'ına bir karşı saldırı düzenlerler.

Aynı anda gizlice gönderdikleri bir özel birlik Klan'ın ana gezegenine inerek ortağı da gitir. Herkes Smoke Jaguar'ın artık bittigini düşünmektedir. Ama geride kalan klan birlikleri inanılmaz bir hızla yeniden örgütlenirler. Önceli korkunç olacaktır...





Mech Kullanmak Zar İştir

Oyunda siz sağ kalan Jaguar gücünün yeni üssünü yok etmeye çalışan Inner Sphere görev birliği tarafindan (güçün iyi tarafı). Doğrusu ben klan olmayı yeğledim, seçim hakkı tanımamaları kötü.

Oyunu Microprose adına yapan Zipper diye bir firma. Pek çok açıdan Activision'un oyularına sadık kalmışlar ama kontrolleri olabildigince de başarılışmışlardır. Bu yüzden Mech2'yi oynayanlar da, oyuna tamamen fransız olanlar da bu çelik canavarları yönetmekte zorlanmayacaklardır. Mech2'de robotun üst kısmını tuşlara döndürmeye alınamam için bayagi zaman geçmesi gerekiydi. Bu iş Mech3'te Mouse'un yetettiği nişangahı görüş alanının sınırlarına getirmek gibi basit bir işlemle yapılabilir. Yine de pek çok fonksiyonu olan bu dev robotlara alışana dek biraz zaman geçebilir. Bunun için son derece iyi hazırlanmış eğitim görevlerini yapmanızı öneririm. Evet bir süre sonra siz kiyor ama kontrollere hakim olmanın en iyi yolu bu. Daha sonra yeni edindiğiniz Mech pilotluğu yeteneğinizi Instant Action'dan görev yaratarak sinayabilirsiniz. Sanırım bu oyunu Multiplayer oynamak çok eğlenceli olacaktır. LAN ve Internet üzerinden sekiz kişiye kadar farklı kapsılabılır. Tek kişilik oyuna başlamak içinse Campaign seçeneğini tıklamalısınız. Mech3 32MB RAM ve P166'da 'çalışıyor', ama eğer en az bir P200 ve 3D hızlandırıcı kartınız yoksa bu oyuna yaklaşmamanız öneririm.

Heavy Metal

Mechwarrior'daki savaş mantığı, bağıcık sunun üzerine kurulu: Silahlarınızı ateşledikçe robotunuzun ısıtı artar, bu ısı kritik düzeye geldiğinde tüm sistemler otomatik olarak kapatılır. Görev ekranında alttaki seçeneklerden Mechlabs'a tıklayarak, Cooler yani soğutucu alırsınız, ateş ederken biraz daha rahat davranışlısınızdır. Bu arada iri mak ya da göl gibi bir su kütlesine girdiğinizde Mech'iniz ateş ederken neredeyse hiç isınmaz. Kullanacağınız silahların her birinin kendine göre özellikleri vardır. Örneğin lazerler robotun füzyon reaktöründen enerji alındıklarından sonsuz atış yapabilirler, ancak bir kez ateş ettikten sonra şarj olmaları için belli bir zaman geçmesi gereklidir (pulse'lar dışında, ama onlar da gücsüz-

dur.). Makineli tüfek ise seri ateş edebilir ama göz açıp kapayana dek cephanesi biter. Roketler oyunda bence biraz gücsüz olmuş yine de en az ısı yaratırlar onlar. Ayrıca çeşitli eksantrik ve abartı güçlü silahlar da var, ama bunların ancak birkaç atımlık cephanesini taşıyabilirsiniz. Benim önerim her görevde mutlaka bir lazer almanızdır, çünkü diğer tüm silahların cephaneleri siz daha ne olduğunu bile anlamadan bitebiliyor. Ateş ederken nişan aldığınız bölge çok önemli. Mech'lerin gövdesi çok dayanıklı olduğundan daha zayıf olan uzunlarına ateş etmelisiniz. En kolay kollar parçalanır, düşman robottu kolunda güçlü bir silah taşıyorsa bu biçimde onu iptal edebilirsiniz. Bacakları nişan almak zordur, ama bacakları olmayan bir mech de hareket edemez öyle değil mi (bence en etkili taktik bu) Bu arada oyunda bacagından yara almış bir robotun aksayarak yürüyüşü çok gerçekçi görünüyor, zaten Mech'lerin hareketleri Motion Capture yöntemiyle kaydedilmiş. E tusuya düşmeye kilitlendiginde hangi bölgesinin hasar almış olduğunu sol alttaki ekranдан görebiliyorsunuz. Ins tusuna bastığınızda, nişangahı görüntü zıplarıyor, böylece uzaktaki hedeflere bile etkili atışlar yapmanız olası. Robotların ısı yüzünden sık sık kilitlenmesi oyuncunun temposunu biraz düşürdüğünden, Mech'lerin dayanıklılığına da fazla güvenerek yakın çatışma ortamlarında düşmanla karşılıklı atış düelloş moduna girebilirsiniz. Aman diyeim, özellikle kullandığınız robot hafifce olabildiğince vuруlmamaya çalışın, bunun için de düşman Mech'inin arkasına geçmeye deneyin ve yakınına girip bacaklarına ateş edin. Kalabalık düşman gruplarının ortasında kalınmaya çalışın, böyle bir durumda J ile jetlerinizi kullanarak ortamdan uzayın. Daha sonra düşmanları vurka yönemiyle tek tek halletmeyi deneyin. Bu arada eger varsa

Lancemate'lerinizden (wingman gibi bir şey) de yardım isteyebilirsiniz. F11 ile emir ekranına geçersiniz. En sık kullanacağınız Attack My Target (kilitli oldugum hedefe saldır) komutu F6 ile verilir. Bu arada nerdedeysen unutuyordum, silahları tek tek ateşleyeceğinize grubalanız daha iyidir, bunu da Mechlabs'dan yapabilirsiniz. Bir grubu aktif yapmak için, ya da J tusuna basmalısınız. Ayrıca bir dahaki görevye çıkmadan önce Next Mission seçeneğinin solundaki seçenekle, savaş alanında yok ettiğiniz düşmanlardan arta kalan ekip-

mani toparlayabilirsiniz. Şimdi bazlarınıza göre oyunu sadece incelemeyip, biraz da açıklama yapmakla okuyucuları embesil yerine koymuş oldum ama ne yapalım, kuru inceleme yapmak bize göre değil.

Yapmış Yine Gavur

Mechwarrior 3 çok iyi bir oyun. Bir kere grafikleri güzel ama zaten bu devirde grafikleri vasat olanca kız bile vermeyenler, Robotların hareketleri çok gerçekçi. Yapay zeka oldukça iyi. Yürüren toprakın durumuna göre ayağınızı kalyor ve yavaş yavaş silinir. Roket düşen yerlerde krater açılıyor. Yer şekillerinin sudaki yansımaları mükemmel. Çevredeki binaları yıkabiliyor insanları ayaklarınızla ezip parçalayabiliyorsunuz. Coğrafi özelliklerden yararlanıp saklanmanız ya da tuzaqlar kurmanız olası. Bazen kapalı mekanlara girip Quake hesabı takılabilirsiniz bile. Kontroller çok kolay, silahlar çeşitli ve iyi düşünülmüş, savaş sistemi bazen tempoyu düşürse de bence çok iyi. Görebildiğim tek eksiklik yer şekillerinin keskin kenarları yüzünden çok gerçekçi görünmemeleri, bence bu rularla biraz daha poligon kullanılmıştı. Ayrıca oyun beni birkaç kez nedensiz yere windows'a attı ve bir kere içinde önceki görevi başarımama karşın yeni bölümde geçmemeye izin vermediğinden oyunu baştan install etmek zorunda kaldım. Sonuçta bütün bunlara ve Star Siege ile Heavy Gear2 gibi iki güçlü rakibe rağmen Mechwarrior 3 bence admı hak ediyor (Bu arada oyunun dördüncüsü üzerinde çalışmıyorum).

Tebtengri

8

MECHWARIOR 3

Microprose • Simülasyon • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 100 MB
İŞLEMCI	: P166	CD-ROM	: 4Hzlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: 8 Kişi
3D Desteği	: Direct 3D		
OYNANABILİRLİK:			
GRAFİK			
ATMOSFER			
SES/MÜZİK			
BİLGİ İÇİN	:		
Level CD	: Verilmedi		

Descent 3

Descent'i unutmaya başlamışınız di mi? Yok oyle yağma! Ne demiş büyüklerimiz: The Legend continues!

Daha önce en az birkaç defa Descent oynamışsınızdır muhakkak. Bazı bölümlerde takıldığınız yerler de olmuştur tabii. Peki oyunu bitirmiş bir arkadaşınızdan yardım almak için ona haritayı tarif etmemi denediniz mi hiç? Şu yer var ya hani tüneller uzayıp gidiyor, karmaşık bir labirentin sonunda patlatılması gereken bir reaktör var. Yok yok orası değil. Falanca anahtarları aldicktan sonra diğerinin bulunduğu odaya girmek için falanca anahtarları bulmanın gerektiği bölüm. Hatırladın mı? Heh! İşte orada ne yapmam gerekiyo abi? N'oooulur söyle kulun kölen olayım gibi saçma sapan sorular yöneltmek zorunda da kalmışımızdır o halde.

Descent2'den bu yana ömrümün üç güzel yılını daha geride bıraktım ki bu süre bir action oyununu beklemek için pek kısa sayılmaz. Descent: Freespace'i hesaba katmıyorum çünkü onun hikayesi bambaşa. Hatırlarsanız serinin yaratıcısı Parallax Software serisi iki farklı yönde geliştirmek için Volition (Bu Freespace'i yapan oluyor) ve Outrage olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Diğer firma olayı bambaşa bir çizgiye çekmeye çalıştığını göre Descent3'ü gerçek varis olarak görmek gerek.

Oyun siz mazive, 486'lı günlerinize geri götürürsə 360 derece hareket etme imkanı sağlayarak FPS üzerinde çığır açtığını da hatırlayacağınız. İnsanların hala Doom'a taplığı o günlerden bugüne popülerliğini koruyan bu ismin başka bir başarısı daha vardı. Zamanında önemsenmedi belki oysa 8 kişiye varan çoklu oyuncu seçeneğiyle ilk kez bu seride tanıştım.

Cüs desem ayıp mı olur?

En iyisi Descent tarihi dersine son verip konuya girmek. Elimde 2CD'lik bir oyun duruyor. 210Mb'lık minimum kurulum seçeneği dışında tam kurulum 1Gb'lık yere kıyma anlamında. Bu da bir çeşit rekor olsa gerek. Sandığınız sıklıkta ara sahnelerle karşılaşmayacaksınız. Açılsız görüntüler ve görev aral-



rında nadiren sunulan demolarda, olay konu çerçevesinde gelişiyor. Bir dizi operasyonun parçasızıyla, konu da ne konu:

Uzay geminizi patlamaktan sonra kurtarıyorsunuz ama şimdi gerekli yardım ulaşmadığından bilincinizi vayette uzayın derinliklerine doğru sürüklenmekteśiniz. Derken birkaç adam çiğkagelip sizi kurtarıyor. Meğer onlar bir grup bilim adamıymış ve iyi bir pilot arayışındaymışlar. Bu devirde her yardımın bir karşılığı var tabi deyip onlara katılıyorsunuz. Onlar tüm bilgisayar sistemlerini etkileyen şeytani virüsle ilgili, şüphelerin PTMC isimli firmaya odaklanması neden olacak delillere sahipler. Bir süre sonra hayatınızı tehlkeye sokan uzay gemisi kazasında önceki patronlarınızın sorumluluğu ortaya çıkmıyor.

Sen sükret ki konu var demeye kalkmamalı cünkü zaman içinde sizde hikayenin oyuna yansımاسının son derece kisitlı olduğunu fark edekeſiniz. Bölüm aralarında kısa metinlerle bilgilendiriliyorsunuz ve görev sırasında yeni gelişmelerden tümüyle soyutlanıyorsunuz. Şeytani bir virüsün erkisindeki robotları haklamak sizi hikayenin bir parçası yapmıyor. Zaten konudan bıha olsanız da görevleri güzel güzel bitirebilirsiniz.

İkisi gizli olmak üzere toplamda halledilecek 17 görev var. İşlerin henüz sarpa sarmadığı ilk bölüm gayet basit. Sevk edildiğiniz yer PTMC'nin Demos'taki veri depolama merkezi. Hedef binanın alt katlarına ulaşarak oradaki veri terminaline girmek. Bunu personel kayıtlarını bilgisayarınıza aktarmak için yapmalısınız. Dr. Sweitzer'in

tam olarak nerede saklandığını öğrenecek ve binanın çıkışına gelen başka bir gemi tarafından sıcak temas bölgesinde uzaklaştırılacağınız.

Farklı hedeflerin olduğu farklı görevler çeşitlilik sağlıyor. Mesela hapsaneden adam kaçırma görevinde mahkumla önce bağlantı kuruyor, sonra onu güvenliğin en alt düzeyde olduğu yere ulaştırıyorsunuz. Güç alanını kapatabilirseniz nakil gemisiyle yapılacak kaçış da kolayca gerçekleştiriyor. Araşturma merkezleri, uzay birimleri ve şehirlerde geçen diğer görevler arama, saklama, kurtarma, zamanı iyi kullanma gibi temelere oturtulmuş. Yine de konuya görevlerin tümüyle örtüşmedigi konusunda israrım sürüyor.

Descent'in koridorları her zaman kafa karıştırıcı olmuştur. Sürekli daireler çizen ve üstine üstlük dallampıbudaucklandıkça iyice içinden çıkmaz hale gelen koridorlar hala var ama eskisi kadar bunaltı değil. Üstelik macera nadiren de olsa labirentlerin dışına yani gezegen yüzeyine taşıyor. Ama bölgelerin çok büyük bir kısmının buralarda geçmesini beklemeyin.

Japonlar mı yapmış bunu?

Koridorların basitleştirilmesi dışında polygon kaplamalı haritaların kullanımıyla bu ekranlardan daha önce gidilen yerleri tanıma ihtiyimali var. Amma vela-kin tüm bunların yanında bir Guidebot var ki her derdinize deva olacak "La-net olsun! Gene mi kaybolduk?" demek yerine her yere geminizle beraber götürdiğiniz robottu tak diye çıkarıp beni düşman robottarına veya bir sonraki hedefe götür diyebilirsiniz. Ayrıca onu takip ederek cephe ve enerjinin nerede saklandığını bulmak ve hatta ona geminize eskortluk yaptırmak bile mümkün. Yine de bu Japon harikasını her işe koşmayın, cünkü geminiz dışında olması onu düşman robotlarının hedefi yapıyor.

Descent3'ün oyuncu-

DESCENT 3

lara sonsuz hak verdigini duymak canını sıkabilir. Oysa olduktan sonra yere saçılmış alet edevatı toplayıp daha seri atışlarla düşmanı haklamak olayı civiklaştırmayı ötesinde zorluk derecesini dengellemek için makul bir yol sanki. Zaten çoğu yerde, sunulan yardımın tümüne ihtiyaç duyuyor.

Hep robotların yaratıcılarından daha zeki olamayacakları iddia edilir. Şimdilik benim de aksini söylemeye niyetim yok ama oyundaki robotlar işlerini gayet iyi yapıyorlar. Çeşitçe sayıları yirmi bulan düşmanların hareketleri iyi işleyen bir sisteme oturtulmuş. Tümünü aynı şekilde kontrol eden basit bir mekanizma yerine barındırdıkları sununma ve saldırısı özelliğini içine düşükleri duruma göre kullanan robotlar bolca. Sinek gibi etrafında turlamakla yetinmektense vur-kaç yapan, zorda kaldığında alarm veren, destek kuvvetleri çağırıp ikili karşılaşmalara iyi robot abilerini çağrıyorlar.

İlk bölümlerde ortaya çıkan ve esasen kolay lokma olmalarına rağmen kafa şışeren iki robot var. Gyro'nun (ufak tefek ve zırpatı olası) normal koşullardaki görevi bina giriş-çıkış güvenliğini sağlamak ve bazen de devriye gezmek. Gözlem görevi nedeniyle silahsız olması gereken gelişmeler sırasında lazer ve termal sistemlerle donatılmış. Alarm verildiğinde sadece şüphelileri durdurmak ve kimlik sormak olan görevini birden unutuyor. Diğer robot Tubbs (hormonluymuş gibi duran) daha karışık durumlarda büyük kitleleri kontrol altında tutmak için programlanmış. Güçlü silahları yok belki ama son derece saldırgan.

Destek kuvvetleri çağrımak yerine tek başına mücadele etmemi tercih ediyor.

Silah çeşitleri napalm, lazer gibi silahlarla otuzu buluyor. Birincil ve ikinci olarak seçilmiş silahlar eş zamanlı atışlanabiliyor. Silah seçimleri de taktiksel. Vauss Cannon gibi silahlar kısa mesafede, Black Shark gibi uç silahlar-

sı toplu kıyma yonetlik.

Uzay gemileri farklı zayıf ve güçlü yönlerle birbirinden ayrılmış. Phoenix hızlı ve çevik. Silah ve zırhısa onun zayıf karnı. Magnum'un kontrolü zor, oysa vurus gücü inkar edilemez. Pyro içeriinde gürün en etkili dağıtıldığı, hızı da sayılır.

Oyunda beş zorluk seviyesi var. Bence Hotshot herkes için en uygun olan. En kolay moddayken etrafta daha fazla enerji var ve kevgire çevrilmeden önce birkaç saniye daha soluklanabilirsiniz. İleriki aşamalarda zorda kalırımı diye hak kaybetme endişesi de gereksiz. Kontroller mouse, klavye ve joystickle yapılmıyor. Sidewin-

bir seçenek olarak bu alanda parlıyor. Bu beleş servis seviyenize göre sınıflandırılacağınız değişik oyun grupları kuruyor. Kali, Gamespy ve Heat.Net gibi diğer popüler oyun serverlarında Descent3 oynayabilirsiniz.

Co-op, Team Play, Death Match ve Capture the Flag gibi bir kısmını denemeye fırsat bulmadığım alternatif seçenekler fazlaıyla mevcut.

Bu arada güya kurulum sırasında yüklenen ama bir türlü kullanılamayan bir bölüm editörü var ki evlere şenlik. Outrage'in mazereti son derece gülünç. "Bu özellığı oyunum piyasaya çıkış tarihine yetiştiremedik." İllerleyen günlerde bu ek programı Internet'ten ücretsiz olarak çekerleceğiniz söylüyor bakalım ama hadi hayırlı.

Söylenmesi gerekenlerin neredeyse tümünü söyledim sanırım. Muazzam boyutta değişim ve gelişim söz konusu Ama Descent hala Descent. İlk ikisini begendiyseniz tereddüt etmeyin. ■

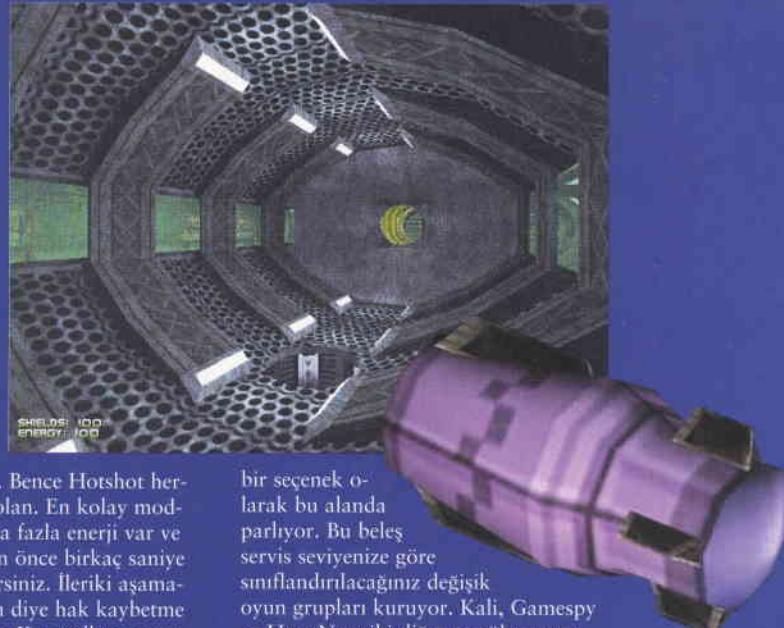
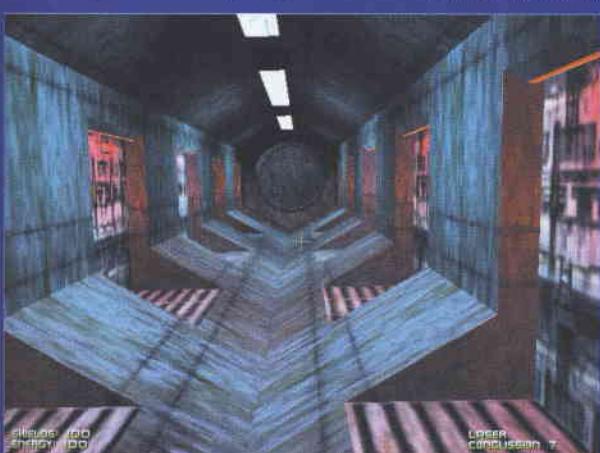
Ozan Ali Dönmez

8

Descent 3

Outrage Software • FPS • 1 CD

SİSTEM :	Win 95/98/NTHD Alanı : 210 MB
İŞLEMCI :	P200 CD-ROM : 4Hzlı
RAM :	32 MB Multiplayer : 16 Kişi
3D Desteği :	Glide, Direct 3D
OYNANABILIRLIK:	★★★★★★★★★★★★★★
GRAFİK :	★★★★★★★★★★★★★★
ATMOSFER :	★★★★★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK :	★★★★★★★★★★★★★★
Bilgi İçin :	
Level CD :	Ocak 99



der, Logitech ve Saitek gibi özel joystickler ayrıca destekleniyor.

Değişim ve gelişim

İşte size yeni ses sistemlerinizi denemek için iyi bir fırsat. Dolby Surround müzikler, girilen mekana ve içinde bulunduğunuz duruma göre değişiyor. Müzik fazla sakinse de n'apalm idare edicez Direct3D, A3D ve Creative'in EAX'ı gibi tüm gelişmiş sistemler destekleniyor.

Günümüz FPS'lerinin sahip olması gereken bir diğer özellik daha var ki o da modern çağ eğlencesi çoklu oyuncu desteği. Parallax Online, pratik ve hızlı



Expendable

Sizi kredi kartı sanıp harcamak isteyenlere
kim olduğunuzu göstermek ve müthiş
efektlerin arasında tüyler ürpertici
gezegenlerde sağ kalmak istiyorsanız bu
ambleme ihtiyacınız olacak...

Efenim merhaba demeden önce haber vereyim bu oyunun çok atmosferi çok sıkı, yanı ya bu yazıyı okuyacaksınız yada bu oyumu alacaksınız derim. Evet oynamak için kafanızı yeterince sakin hissediyorsanız oyuna başlayabiliriz, Expendable tür olarak shoot'em up, beat'em up karışımı bir oyun insan karakteri olarak önünüze ne çıkarsa vuruyorsunuz, iki kişi aynı anda oynayabiliyor bu oyuna zevk karmasının yanında ortamı da-ha da karıştırıyor tam circuna yani. Aslında eskilerden C64, Amstrad zamanlarında özellikle müdürümle beraber oynayıp beraberce hayran kaldığımız Ikari Warriors ve daha sonra çıkan Victory adlı oyunları oynayanlar Expendable yi görtüncede aynı tür olduklarını anlayacaklar, başka benzerleride oyunun kendisine daha çok benzeyen (efektler açısından) Amiga daki Warzone sayılabilir. Fakat aralarında bir fark var Expendable benim gördüğüm en abartılmış ama insan rahatsız etmeyen görüntü efektleri içeren oyun, yapımcı firmamın Rage olduğunu düşünürsek gene üstün efektleriyle dikkat çeken Incoming oyundan oynayanlar anlayacaklardır durumu ama Expendable da kat kat abartılmış parlama ve ışık efektleri haberiniz ola. Ayrıca bendeniz maplere hayran kaldım özellikle atmosferi insanın ağzını açık bırakacak cinsen, Unreal 'e efekt ve ortam açısından çok benzeyor. O yüzden srf maplerini görmek için bile mutlaka oynanın derim, seveceksiniz...

De problemoz

Evet oygunun şerbetini bol tuttuktan sonra hemen su noktası devineyim, Expendable 3dfx ve Direct3D destekliyor haliyle ama ben Voodoo2 kartımda söyle bir probleme karşılaştımsızında başınıza gelirse dikkat edin, oyun normal çalışıyor görüntülerde (ışıklarda) ilk başta çakmasanızda problem var. Oyunun background kisimları siyah fogging shade olacak yani siyah sis olmalı, eğer siyah tonlama yerine par-

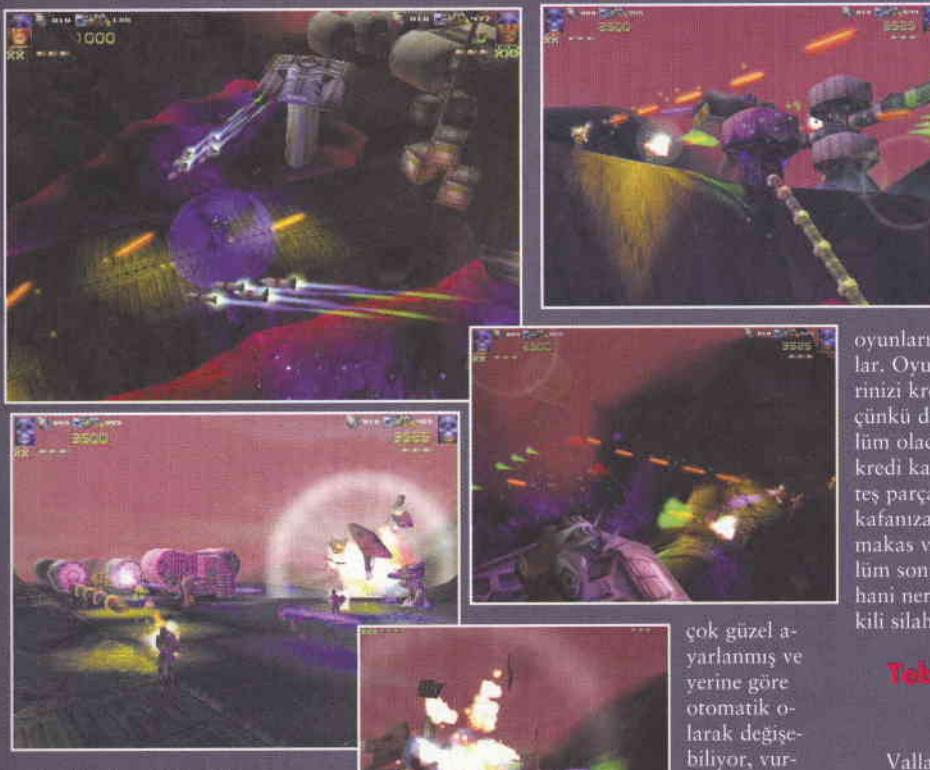
lak beyaz tonlama görüyor ve bazı objeler hem beyaz görünüyorsa hata var demektir (zaten oyun açılışında da menu baya parlak oluyor normale gore) bunun sebebi şu an yüklü olan 3dfx driverlarından kaynaklanmakta son sürücülerini cekerseniz düzeliyor veya 3dfx den generic sü-



za çıkan her türlü efüdik gübidiği varlığı sahip olduğumuz eğlenceli ve fantastik silahlarla yok edip aralarda bulunan rehîmeleri kurtararak en fazla puan elde etmek amacımız.

**Memur Muharrem
2873 A.D.**

Oyunu oynadıktan birkaç dakika sonra biraz düşünmeye başlayacak ve oyunun konusunun 2873 yılında sizin işinden çıkışmış (xyosphere gezegeninde çalışıyoruz) evine doğru (terragretz gezegeninde ikamet eden) giden ve kasa-ba, manava, bakkala vs. oldukça borcu



olan bir dargelirli olduğunuz ve bu arada yolunu kesen tiplerinde alaklı kesim olduğunu anlayacaksınız, yoksa bir oyunda olsa birine bu kadar kil olmuş tiplere anlam vermek güç :) anacımızda tabiki hergün olduğu gibi 10 gezegeneki bu alacakları atlatab evinize sağ sağlam ulaşır bu günü de kurtarmak olacak. Zaten oyunu bitirince adamın ohh bea çekip alını silmesinden ve mutlu olmasından olayı pekiştirmeyecez.

Sıra mapin patronu benim, lütfen istemem

Oyunun oynanış stilini ve yaratıcı, silahlar genelde aynı doyası ile sadece dedigim gibi müthiş maplerde oynuyorsunuz, ve bu tarz oyunların 10 senedir beri klasik kurallarında aynen mevcut Expendable 'da, vurdugunuz düşmanların ve objelerin parlaması, bonus puan veya silah bırakması (zaten silah gökten yağıyor resmen), secret yerlerin olması (silah ve bonus açısından) ve en önemlisi her mapin sonunda o mapin bir müdürü pardon patronu (bizim Sinan gibi muah) yani boss olması onlarında kafasında çanak çömlek kırılması şeklinde olay devam etmektedir (bu satırı okuyamadığınız taktirde muhemeden bizim boss ve kuvvetli silah makas mapı gecemedik demektir :)) Oyundaki diğer ilginç bir noktada tüm yaratıkların uzaylı bossların vs. çok ilginç çizildikleri (ben oyunun grafiklerinin tasarımmı Mustafa Topaloglu'nun yaptıgına iyiden iyiye inanmaya başladım) gerçekten atmosfer mükemmel ötesi hele fog shading ve transperancy waters şahane mutlaka izleyin. Tamamen 3D tasarlanmış oyundaki kamera açılarda

çok güzel ayarlanmış ve yerine göre otomatik olarak değişebiliyor, vurdugunuz patlatığınız yerlerden çıkan silahlardan yandırılmış renkli anahtarlar lazerli kapıları açmanızı sağlıyor, açığınız kapılardan çok farklı ve büyük ortamlara girebilirsiniz buralarda kamera tam arkandan görüntülemeye başlıyor, birden tomb raider havasına giriyoruz. Map in içine harika entegre edilmiş kahramanımız, zaman zaman üzerinize düşen dev taşlarna yere harika entegre ediyor, çünkü yanından geçtiğiniz dev taş bloğu patlamaların üzerinde devrilebiliyor o yüzden büyük blokların altından geçerken dikkatli olun derim, bu arada arkadaşa geriye sayma havası veren sesi duyduğundan biraz acele etseniz iyi olur çünkü süreniz bittiğinde harcanmış oluyorsunuz.

Biraz silah fantazisine ne dersiniz?

Expendable silahları ise gerçekten eğlenceli envai çeşitli patlama efektini veren bu enteresan silahlar gene türünün daha önceden de kullanılan klasik silahları, fakat lazer pointer gerçekten çok güzel bir silah kırmızı çizgi çıkıyor silahının üzerinden ve hareket ettiğinizde lazerin kırmızılığı etrafına dinamik ışıklandırma efekti veriyor gerçekten çok hoş zaten oyundaki tüm ışıklar dinamik hesaplama (Quake2,3 ve Unreal gibi). Silah sıkıntınızın pek olacağını sanmıyorum çünkü vurdugunuz her objeden ve yaratıktan illaki bir şey çıkıyor ve bunlardan heryerde mevcut. Ayrıca bazı teleportlardan bonus yerlerine işlenip oradan yüklüce abartı silah ve puan alıp güvenmeniz olası. Ben oyun a-

ralarındaki ve işinlanma, bossların, mapların patlama detaylarını çok sevdim gerçekten her bir parçasını görüsünüz efektlerin.

Kontroller ise son derece kolay bir şekilde ayarlanabiliyor, fakat oyunun perspektif 3D olması nedeniyle strafe tuşu eklenmiş daha kolay hareket etmek amacıyla. Yine bu özelliğe Quake, Tomb Raider tarzı

oyunları oynayanlar hemen kullanacaklar. Oyun başında bolca verilen kredilerinizi kredi kartı gibi bolca harcamayın çünkü daha çok geçmeniz gereken bölüm olacak haberiniz olsun zaten size kredi kaybettirecek seylerin başında ateş parçaları, lazer kapıları ve bossların kafanızı attığı cd kapakları ve çeşitli makas varyasyonları geliyor, ayrıca bölüm sonu canavarının sizi cepten arayıp hanı nerde kaldı yazı demeside onun etkili silahlarından biri.

Tebrikler, tebrikler ve tebrikler

Valla ben açıkçası oyunu yapan programcının, grafikerinde, firmanın gözlerinden öpmek istedim, müziğe işi biliyor herif senesi meçhul uzyambilmemne oyununa 76 ların akım müziğini uyarlamış ve çok güzel olmuş onunda gözünü öpmek geldi şimdi içinden. Son olarak oyunu oynadıktan sonra sizden iki şeyi yapmamanız istiyorum, anneniz yemeğe çağırıldığında koltuktan kalkıp strafe ile yürümeye kalkmayın (sakin caktırmayın ha), birde eğer çalışıyorsanız yarın sabah iş gittiğinizde patronunuza tip tip bakıp "acaba bunun hitpoint i neresi?" morduna girmeyin. Ha patron demiesen oyunun final boss'u yanı en büyük patronu en son mapta sizinle bir zam ko-nusu görüşecek :) ben şahsen kendisini gördüğümde maaşların ne kadar tatmin edici olduğunu, kendilerininde bugün çok yakışıklı göründüklerimi söyleyip müsadelelerini istemiyorum, ama kendileri sanırım beni görmeyip üzerine bastılar. L

Holmes

9

EXPENDABLE

Rage • Shoot'em up • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 300 MB
İŞLEMCI	: P166	CD-ROM	: 4Hzlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	: Glide, Direct 3D		
OYNANABILİRİK:	★★★★★★★★★★★★		
GRAFIK	★★★★★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★★★★★★★		
SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★★★		
Bilgi İçin			
Level CD	: Haziran 99		

SAGA: *Rage of the Vikings*



Eski zamanlar yeni, yakın ülkeler uzakken; canavarlar ve büyüler birer efsane değilken; diyarların birinde "vi" diye bir halk yaşarmış. Bu halkın başı üzerinde bulunduğu gezegende diger irklarla devamlı derde girermiş. Ne yaparlarsa yapsınlar yüzüllardır savaşmak kurtulamamışlar. Kılıçlar yontmuşlar kılıçları kırılmış, tuzak kurmak istemişler, tahtadan kocaman at yapmışlar, suda batmış; büyü yapmışlar, tutmamış.. Hep bir eksikleri varmış, kimse farketmemiştir. Bir gün toplantı yaparken; küçük bir çocuk öne çıkmış ve "kral çiplak" diye bağırmış. Ama kimse takmamış; çünkü bu ülkenin bir kral yokmuş megense. Bunun üzerine her yere ilan vermişler, ve bir kral aramışlar. En sonunda iki deniz öteden yüzerek bir grup adam gelmiş ve hepsi kral olmak istediklerini söylemişler. Savaş konusunda uzman olduğumu iddia eden bu adamların şapkasında hep bir çift boynuz bulunmuştur. Bunun üzerine ülke halkı hepsini birden kral yapmış. Adları sorulduğunda ise şöyle demişler:

"Bu ülkenin kralları olduğumuzu göre bundan sonra bize Vi-kings diyecek sen. Diger irklardan ölümcül alacağız ve sizleri bakettiğiniz yere gelmenizi; bu dünyamın hakimi olmanızı sağlayacagız. Bunun için sizlere Odin ve Valhalla üzerinde yemin ederiz!"

BALTALAR ELİMİZDE...

...diye başlamıyor tabii ki oyuncumuz; ama vikingleri yönettiğiniz kısmı doğru. İlk bakışta tamam dedim gerçek bir Beast & Bumpkins kopyası. Sonraki bakışlarım da hiç haksız olmadığını kanıtladı. Yani söyle hafif izometrik bir ekranla bir grup insanlığı (aslında sadece insanlar değil (oyunun benzerlerinden bir farkı da bu) devler, effler ve dwarflar dahil olmak üzere başka irkları da secebiliyorsunuz. Bu arada secebiliyorsunuz dedim çünkü oyunda komülü belli bir campaign yok; bölümleri istediğiniz gibi oynayabileceğiniz gibi, bilgisayarın sizin için seçtiği alakasız bir sırayla da oynayabilirsiniz. Bi dahaki sefer hatırlatın da bu kadar şeyi parantez arası yapmayayım, diger cümleyle umurum.) yönetip, geliştirip, savastırsınız.. Yani binalar yapacak, ekinler bi-



çecik, balık tutup ava çökacak, halkın ve meklerin çoğalmasını saglayacaksunız, sonra ise ordu, silah ve ateş...

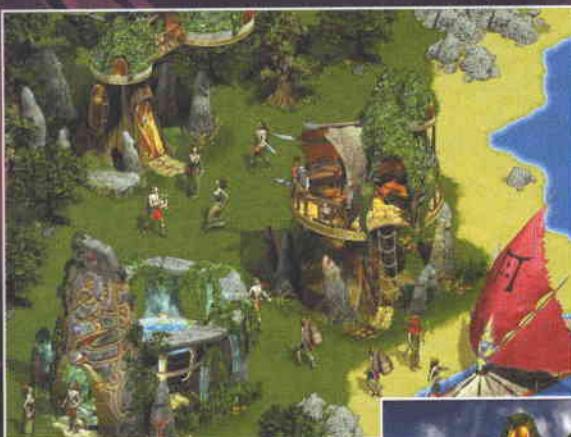
Oyunda çeşitli klanlar (irklar) var. Her irkın kadın, erkek ve büyüğü olmak üzere üç tip insanı var. Erkekler aklinza gelecek her türlü ameleği yaparken (her türlü yiyecek içretme, binalar kurma, savesme ve geceleyin evlerde evelik oynaması), kadınlar ise savaşmak dışında her şeyi yapıyorlar; üstelik kadınlar ürün toplama ve bina kurma konusunda erkeklerden daha iyiler. Büyücüler ise özel büyük binalarını kurmak dışında bir tek savasabiliyorlar. Binaların dışında bilmeniz gereken her birlikte olan zırh, iş yapma ve savasma kabiliyetinin irktan irka değiştiği. Ama Starcraft'taki gibi her irkın binaları farklı değil. Görünüşü ve kapladığı yer dışında işlevi aynı. Ve oldukça az: sadece "tane". Binalardan dördü ok, kılıç, zırh ve çalışma gücünü upgrade etmek için kullanılıyor. Bir tanesi deponuz. Eğer topladığınız ürünler diger binalarda kullanılmiyorsa direk buraya getirili ve depo edilir. Aslında bazen başka yerlerde ihtiyaç duysa bile buraya getirilebilir. Böyle durumlarda buradan difiye dıhlen yerlere adamlarınız veya ineklerinizle taşımmanız gerekdir. Geriye kalan iki bina ise insanıklarımızı çiftliği evler ve inek sürüsünü büyütmeni sağlayan ahırlardır. Aslına bakarsanız binaların dışında bir de bir tek büyübelerinizin yapabildiği "büyük yestisime kursu" ve "büyübeleriniz geliştürür, güzelleştirür" binaları var.

VIKINGLER ÖNÜMÜZDE ...

Tabii ki binalarınızı bedava yapamıyoruz. Tüm binaları (büyük olanlar hariç) etrafınızdağı ağaçları keserek

elde ettiğiniz odunlarla yapabilirsiniz. Bunun haricinde upgradelerinizde dağlardan çıkartacağınız taşları ve yine odunu; büyülü binalarında ve upgradelerinde ise çok zor bulunan büyülü meyveleri kullanabilirsiniz. Büyülü meyve gibi şeyler genelde adım başı rastlanmadığı için bunları deponuzdan satın almak zorunda kalabilirsiniz. Bunun için depojuza girip yukarıdaki terazi i-konuna basin. Göreceksizez ki buradan oyundaki tüm madenleri ve ürünleri, hatta insanları bile alıp satabilirsiniz (tabii ki depocunuzun da kar etmek isteyebileceğini unutmayın!).

Oyunda bu madenlerin dışında balık tutabilir, ekinleri biçebilir, meyve toplayabilir (büyülü olmayan cinsinden), hayvanları ve ineklerinizi kesebilirsiniz. Tüm binalar size yiyecek sağlayacaktır. Yiyecek ise insanlarınımızın seks hayatını olumlu yönde etkiliyor. Hatta öyleki aç ayı şey yapmaz misali, yeterli yiyecek olmayan evde sadexe televizyon savretmekten başka bir şey yapılmıyor. Dolayısıyla iş gücünüz, ordunuz, canınız olan halkın da israrla aym sayıda kalmaya devam ediyor. O yüzden yiyecek topladıktan sonra binaları herhangi bir eve götürürün. Burada yeterli yiyecek olduktan sonra (ki bu sayı ırktan irka değişiyor. Mesela devlerde 8'ken, dwarflarda 3) biri dişi olmak üzere iki bireyinizi bu eve tıkan ve bir süre onları yalnız bırakın. Eve bastığınızda önungüze gelen çubuk dolduktan sonra halkınza yeni bir birey eklenmiş demektir. Ama maalesef bu bireyler pek çocukların yaşamaya fırsatı bulamıyorlar. Çünkü hepsi ergin kişiler olarak dünyaya geliyor. Yani oyunda B&B'deki gibi çocuk-büyüklük-yaşlılık gibi evreler yok (gerçekçilik: -1). Inekleriniz de ise durum biraz farklı. Onlar için öncelikle yiyecek değil ot toplayorsunuz. Ama komik olan şey ise sadece tek bir inekle veni inekler yapılabilmez. Var mı böyle şey ya! (gerçekçilik -10!) Ahır tıkıyon bir ineği kendi kendiyle takılıp yapıyo naşı yapıyosa! Inek işte, başka ne beklenir ki? (aslında buraya "cryo işte, ne beklenir ki" yazmam gerekiyordu; ama yazmıyorum, adamları severim; hatta yakında Atlantis 2'yle Time Machine'i çıkarıyorum ya on yüz bin kez daha çok sevem, o yüzden laf yok cryo'ya). Neyse genel olarak oyuncunun mantığını anladınız şimdi biraz ayrıntılardan bahsedelim istersem:



... BİZ GİDERİZ SAVAŞA, HEY, SAAYAASAAA !!!

Oyunun diğer tüm benzerlerinden en büyük farkı "subjugate" denilen olay. Yani diğer bir deyişle bir iki yok etmeden ele geçirme. Böylece o türküm tüm binaları ve bireyleri sizin yücelginizi kavırıyor ve hemiçecik sizin tarafa geçiyor. Yani hareket eden her şeyi öldürmek gibi vahşi, pis, içgenc ve de kaka bir düşündeden uzak; kardeşlik, barış, güven ve sevgi dolu bir yaşam sunuyor bu seçenek size..

Yalnız bu yaşam için iki şeye ihtiyaç var: 1- Öncelikle ele geçireceğini olanı başkentini bulmanız lazım. Bir tek başkenti (normal evden farklı gözükülmüyor; başkent olup olmadığına anıksa yanındaki subjugate ikonuna bastıktan sonra binanın üzerine getirerek anlayabilirsiniz. Eğer ikon sarısa, başkent tam karşınızda demektir. Yalnız dikkat edin siz başkenti almayın diye bilgisayar tüm adamları kapının önüne yığıyor. Bir şekilde bunları alt edip, içeri girmeyi başarmalısınız. Bu arada başkenti alacak diye de yıkmayın. Hem ben size demeden mi hatırlatın bu kadar uzun parantez yapmayıam diye. Ceza olarak iki kere kapıycam işte.)) subjugate edebilirsiniz. 2- Honourunuz, (yani serefiniz, onurunuz, haysiyetiniz, bacınız) diğer klanlardan yüksek olmalı. Bunu ancak ve

de ancak savaşarak artırabilirsiniz. Tek bir tane bile adam öldürürseniz honourunuz artar.

- Oyunda yaz ve kiş olmak üzere iki ayrı mevsim var. Mevsimler arası tek fark derin olmayan suların donması (ve dolayısıyla üzerinde buz pateni yapabilmeniz) ve meye ve tarım ürünlerinin yok olması. Bu yüzden yazın geyik, balık, kurt gibi hayvanları avlayıp zaman kaybetmektense (çünkü bunlar kişiñ da yaşayabiliyorlar), ekinlere ve meye ağaçlarına öncelik vermenizi tavsiye ederim.

- Bina yapımında en çok evlere önem verin. Ancak böyle kalabalık bir kitleye sahip olabilirsiniz. Kalabalık bir kitle ise kalabalık bir isgüçü, kalabalık bir anne-baba adayı ve kalabalık bir ordu demektir. (Akhla gelmişken; adamlarınıza savaşçı yapmak için özel bir çabaya girmenize gerek yok. Çünkü ortamda erkek olan her birey delikanlı doğuyor. Yani doğuştan Conan.)

- Binalarımızın dışında biri transport digeri savaş olmaz üzere iki tür gemi yapılabılırken. Bu gemilere ne kadar çok taşıyorsanız o kadar hızlı gider (tabii elbet her şeyin bir sınırı var, 99 model Kawasaki CX-8000 olacak demedim). Gemileriniz yelkenleriyle set halinde geldiği için rüzzgaran etkilemeniz de kaçılmaz olacaktır.

Mürettebatınızdan başka yolu ve her türlü maddeyi de alıp, gemiyi bir depo

aracı olarak kullanmanız mümkün tabii..

- Oyunda zaten sihirli meye bulmak zor. Bütünüz da büyülerinizi kuvvetlendirmeniz 666 kat daha zor. Kuvvetlendirseniz de en fazla 1 (yazılı: bir) büyüğü yapabiliyorsunuz. En iyi salayıñ büyüğü müyü; aln clini-

ze kılıç sopayı; dalm öünüze gelene; Hem delikanlı viking öyle fireballmış, lightning boltmuş sallamaz..

Sol taraftaki bilgisayar ikonunu yanındaki ikonlardan o andan sahip olduğunuz her şeyin bilancosu ve diğer ikrakların isimleriyle renklerini görebilirsiniz. Yanlarındaki sayı ise sizin ne kadar çok sevdiklerini (ashna bakarsanız ne kadar nefret ettiklerini) gösterir.

- Oyunda ara ara karşısına çıkacak olan mezarlardan veya altarlardan yaşayan ölüler ya da büyülü kılıklı vikingler çağrımanız bile mümkün.

- İlk kez oynayanlar tabii ki ve illaki tutorialı oynayacaklardır. Aslında bakarsanız tüm tutorial görevlerini bitirmiş birisinin ne bu yazıyı okumasına gerek var; ne de cimde çıplak ayak düz koşu yapmasına..

Peki hala, son bir genel bakış: Pek bir değişiklik yok. Biraz süslülenmiş bir şehir yap-geliş-öldür ya da ele geçir stratejisi.. Açık ve net bir süre sonra bayar.. Grafikler ve müzikler de abartı bir şey yok. Başta eğlenceli sonra çeşit azlığı ve atmosfer yetersizliğinden sıkıcı.

Odin bu oyunu görse, valla Valhalla'yi kafamiza yıkardı..

Gökhan Habiboglu & Batu Hergünsel
valence@pmail.net & quedus@pmail.net

7

SAGA RAGE OF THE VIKINGS

CRYO • RTS • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 100 MB
İŞLEMCI	: P133	CD-ROM	: 4Hzlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	: Direct 6.X		
OYNANABILİRLİK:	★★★★★	★★★★★	★★★★★
GRAFİK	★★★★★	★★★★★	★★★★★
ATMOSFER	★★★★★	★★★★★	★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Bilgi İçin	: www.cryo.introactive.com		
Level CD	: Verilmedi		

Midtown Madness

Yarış oynalarına yeni bir soluk...

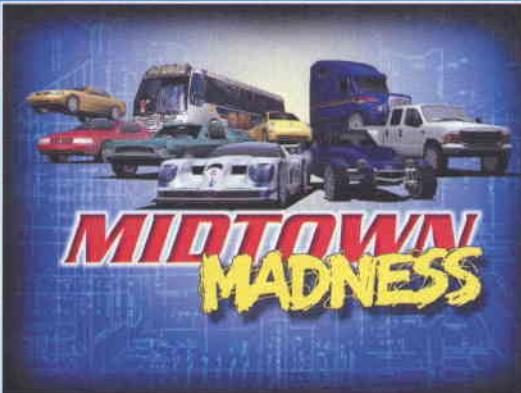
Yaz aylarında sıcak hava dolayısıyla yaşadığımız bu sıkıntılı günlerde, her ne kadar eve kapap bilgisayar ile uğraşmak moronluk gibi görünse de bu kadar mükemmel oyunun anlaşmış gibi bir arada çıkması biz moronluk yapmaya zorluyor. Her yecimden ter fışkırırken oturup oyunları sümürüp size bunların yorumlarını yazmak ne kadar fedakarlık isteyen bir iş anladım umarım. Yazılarda Metallica konserinden falan bahsedip okurun gönülün kazanmayı amaçlayan ziniyetten uzak samimi bir üslup kullanmaya çalışıyorum. Ben size oyun ile ilgili bilgiler okumak istediğiniz bir dergide neden Metallica konseri anımlarını anlatıyorum ki. E-mail'larla gelen eleştirileri kulak arkası etmemidim ama bu derginin felsefesinde "yalım abi, sen oku bizi" söyleyi olmadıından benimde üslubum bu. Ufak hatırlatmadan sonra ana konuya dönmeye çalışıyorum umarım soru(n)!?ları olanlar cevaplarımı bu açıklayma ile buldular.

Döndüm... Microsoft çıktıktı tüm ürünlerle kalitenin adı olmaya devam ederken, oyun alanında da kendinden beklenmeyeği veriyor. Total Annihilation yapan ekibi bünyesine kattıktan sonra oyun piyasasına da önem verdiği açıkça gösterdi. Age of Empires ile yakaladığı dünya çapında başarı, AOE gibi klasik bir kişili kaynakların etkin kullanımının oyununun üstünde Microsoft etiketi olursa nasıl da başarılı olacağını gösterdi. Microsoft'un ikinci büyük başarısı ise daha önce örneği az görülmüş orijinal konuları, mükemmel teknik unsurlar

ile haramlayarak oyun piyasasında kendilerine büyük yer edinen Madness serisi ile geldi. Sonuç, Microsoft açısından gene beklediği gibi iyidi. Bu halatın son örneği Midtown Madness, serinin diğer örnekleri gibi orijinal bir konuya sahip. Gerçeği ile birebir tasarlannmış bir şehirde araba kullanmak.

Bir çok insan arabaları ve araba kullanmayı sever. Kullanmak için ehliyeti olmayanlar ise Ferrari resimleri biriktirip, NFS oynar. NFS bu araba kullanma tutkusunu ve zevkini size ne kadar hissettirirse hissettirsin, araba ile serbest gezme zeykini ve araba kullanmanın sorumluluğunu size hissetiremez. NFS'de karşımıza bir kırmızı ışık çıksa, McLaren F1'inizin hızını kesip o ışığa uymaya çalışmak ancak sizi cümle aleme rezil edecek bir alay konusu yaratır. Carmageddon gibi yarışta birinci gelmek dışında varolan ikincil amaçlarınızın altında oyunlar dışında tüm yarış oyunları aynı mantığı içerirler. Midtown Madness yine içinde bir yarış amaç taşışada yarışın geçtiği ortam ve değişik yarış stili ile

başlı başına yeni bir fikir. Şu ana kadar hangi başarılı oyna bakarsanız başarısının altında orijinal bir fikir üzerine kurulmuş olduğu ve oyun gidışının lineer olmadığını göreceksiniz. Bu oyunda da ister istemez bir yarış oyunu olmasından dolayı hissedilen lineer gidış şehirde araba sürmenizin verdiği heyecan ile önemini kaybediyor.



Şşş Abi bu herifler ölmüyor yaw...

Buna rağmen oyuna, Chicago şehrini bire bir geçirmiş olmalarına rağmen sanki maket bir şehirde geziyormuş gibi hissetmeniz engellenmemiştir. Denetim kurulu ile başları derde girmesin ve oyun daha fazla insana ulaşın diye insanları ezebilmeniz de engellenmemiştir. Bu da her ne kadar bazı insanlar için gereksiz bir özellik olsa da gerçekçiliği artıracağı kesindi. Bunun yerine arabayı insanların üzerine sürdüğünüzde çeşitli atraksiyonlar yaparak sizden kaçıyorlar. Yalnız bu elemanları duvara sıkıştırıp hızla çarptığında ve duvarla arabanın arasında kaldıklarında dahi bu olayı büyük bir sukunetle karşılayıp, oldukları yerde duryorlar. Daha sonra hiçbirsey olmamış gibi çarptığınız adamlar yollarına devam ediyorlar. Ne güzel değil mi, Chicago'daki insanları arabalar ezemiyor. Şanslı insanlar...

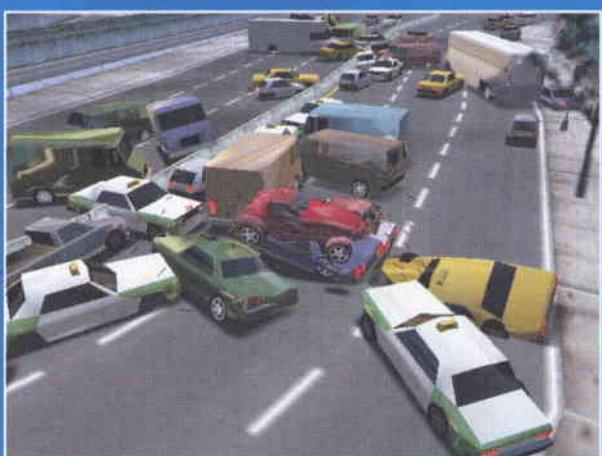
Bunun yanında şehrin kendine özgü curcuna oyuna yeteri kadar yansıtıldığını.

Chicago'nun 100 km. i aşkın yolu onlarda arasokağı ve şehire özgü dünyaca ünlü binalar oyunu aktarılmış. 9+ değişik araç kullanabiliyorsunuz. Bunların arasında bir otobüs ve büyük bir kamyonda var ki bunlarla sokaklarda gezinmek gerçekten zevkli. Oyunındaki araçların özellikleri ve markaları EA'staki neredeyse tüm markaların lisanslarını elinde bulundurduğundan kullanılamamış. Bu biraz da olsa sıkıntı yaratıyor. Otomobilin fiziksel yapılarında oyunu hayli iyİ aktarırlar. Böyle ki değişik yapıda araçları kullanırken kontrol zorluğu hissetmekten çok aracınızı hafif, ufak veya uzun oluşu oyun stilinize direkt olarak yansıyor. Çarpışmalarda kullanılan fizik modellemeleri

En az NFS: High Stakes kadar başarılı. Çarpışmalarda aldiğiniz hasarların arabanın kullanımına direkt etkisi oyuncuya çok iyi hissettirilmiş. Tekerleginiz patladığında taktirde hangisinin olduğunu anlayabiliyorsunuz ki buda gerçekçiliğin artmasını sağlıyor.

Oyunda arabalar üzerindeki yansımalar da bug denemeyecek düzeyde yansıklıklar var.

Yansımalar her ne kadar NFS3'deki gibi sabit olsada bazı pozisyonlarda dikkatli bakığınızda, saçma sapan yansımalar görüyorsunuz.





Oyunda oynayabileceğiniz 4 degisik oyun çeşidi var.Cruise seçenekinde şehrde sınırsızca gezebiliyorsunuz.Checkpoint Race'lerde rakiplerin varmadan gösterilen noktalara ulaşmamızı..Circuit Race'lerde ise rakiplerinizden önce Finish'e ulaşmaya çalışıyorsunuz.Başarılı olarak bitirdiğiniz yarışlar sonra oyunun başında seçemediğiniz arabalar açılıyor.Son olarak Blitz Race'lerde size verilen zaman içerisinde gösterilen noktalara ulaşmaya çalışıyorsunuz.

Polis var Ian, alm bas gaza...

Seçebildiğiniz 9+ araba içinde bir de polis arabası var.Bu arabayı seçerek NFS'deki Hot Pursuit hesabı kovalamaca oynuyorsunuz.Olay şehrde vuku bulduğundan kaçan bir arabayı kovalamak inanılmaz zevkli oluyor.Buna karşılık sizi bir polisin kovalaması komik sahnelerin doğmasına sebep olmaktadır öteye gidemiyor.Cünkü oyunda polis gücünü gerçekten tam anlamıyla gerizekalı olarak tasarlamuslar.Sizi yakalamak için şehrî yerle bir ediyorlar buna rağmen yakalayamıyorlar.

M.Madness'da bulunan bir diğer degisik ve ilginç özellik ise günün 4 degisik zamanında oynayabilmeniz.Buna bağlı olarak güneşin durumu,trafik ve yayaların sıklığı değişiyor.Bu unsurda tüm şehrî yapaylıguna rağmen gerçekliği ili derecede artırıyor.Hava durumunda ayarlayabilmeniz,yamur,kar gibi şartlarda oynayabilmenizi sağlıyor ki bu da oyunun şehrde geçtiğinden midir bilimez hayli güzel sahnelerin doğmasına sebep oluyor.Bu iki unsur oyunda çeşitli açılardan harika manzaralar doğmasına sebep oluyor.

Oyunu, www.zone.com'dan 8 kişiye kadar Multiplayer oynayabilme şansınız var.Tabii bu tip bir oyunda illaha yarışmanız gerekmek çeşitli faztaziler uretrek en fazla 8 arkadaşımız ile şehrîn altı üstüne getirebilirsiniz.

Microsoft'un bu kadar iddialı bir şekilde piyasaya sunduğu oyununda neden saçma sapan hata ve eksiklere oyunu çökmadan çözüm bulmadığını anlamıyorum.Mesela, türkî araba yarışı olan bir oyunda neden müzik olayı bu kadar pas

geçilmiş anlamak mümkün değil.Test Drive 5 gibi sıradan bir oyun 4 tane mükemmel albümü oyuna Track yapar,böyle orijinal bir oyunda 80'li yillardan kalmış Japon çizgi filmi müzikleri kullanırlar.Bunu anlamak mümkün değil.Grand Theft Auto'daki gibi radyo

kaynaklı müzikler kullanılabildi.Bu muhtemelen atmosferi ileri derecede etkiledi.Ses efektlerine gelince:Efektler müzikler nekadar kötüye okadar iyi.Trafigin kalabaklı olduğu saatlerde çevresel efektlerin başarısını gerçekten hissediyorsunuz.bir otobüse çarptığınızda içindeki insanların cıngıları etkileyici.Diger kişisel arabalara çarptığınızda ise küfür edermiş havada söyleyen cümleler oyundan kopmanız azda olsa engel oluyor.

Grafikler,tümüyle 3D destekli olmasına rağmen oyunun birçok benzerinden kötü ve gerçekçiliği etkileyebilece derecede sıkıntı verici yapıya sahip.Genel olarak, her oyunda olduğu gibi uzaktan baklığınızda etkilenebiliyorsunuz.Ancak ayrıntılar ile uğraştığınızda Microsoft'a yakışmayacak derecede hatalar ile dolu olduğunu görüyorsunuz.Ozellikle sabit yani interaktif olmayan grafiklerde bu hataları yakalayabilirsiniz.Mesela Çin mahallesinde aynı 2-3 sokakta bulunan motellerin ve lokantaların tabelaları birbirlerinin aynı.Durum böyle olunca,milyon dolarların konusulduğu,dünyanın en büyük şirketi kabul edilen Microsoft'daki elemanların 1 yerine neden 5 çeşit tabela yapmaya üşeniklerini düşünüyorsunuz.

Sonuç

Midtown Madness abartıldığı kadar iyi bir oyundur.Oyunun kapagında Chicago Edition yazmasından dolayı başka şehirlerinde bulunduğu Add-on'ların çıkması olası.Zaten bu olayda Microsoft'un klasik taktigidir.Her çi-

kardığı bu tip oyuna daha sonra bir Add-on çıkarır.Ben kendi adıma umuyorum ki çıkartsın çünkü oyunun bu hali standart bir oyun severi tatmin edecek düzeyde değil.Belki orijinal yapısı siz bir süre oyalar yarışmanız ve şehrde turlarsınız ama yenilikle re açık bir şekilde tasarlanmadığından kısa sürede siz sıkacağı kesin.Bence Microsoft bir aile oyunu yapmakta oyunu Grand Theft Auto türü bir anafikir üzerine kursaydı çok daha başarılı bir oyuncu yapmış olurdu.Cünkü oyuncular geziyor olsa bile konu yarışmak olunca tercih edilebilecek daha iyi oyuncular var.Bunu göz önünde bulundurarak, eger sadece araba kullanmak, kırımızı ışıklarda falan durup fanteziler üretmek istiyorsanız alabilirsiniz.aksi takdirde terhimizi başka oyundan yana kullanın. L

Stalker

7

MIDTOWN MADNESS

Microsoft • Yarış • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 300 MB
İŞLEMCI	: P166	CD-ROM	: 4Hzlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	: D3D, Glide		
OYNANABILİRİK:	★★★★★	★★★★★	★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★	★★★★★	★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★	★★★★★	★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★	★★★★★	★★★★★
Bilgi İçin	: www.angestudios.com		
Level CD	: Mayıs 99		

Guardian of Darkness

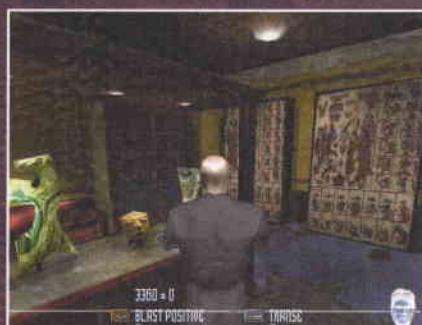
Her şey bedenimin ardına geçmeyi öğrendiği o güne kadar. Sınırlı bir kez geçti mi, geri dönüs yoktu onun için. Bedenin çok daha gerisinde, kendi karanlık köşesinde saklanmış zihninin gücünü buldu ilk in, sonra da onu kullanmanın yollarını. Fiziksel varlığının onu taşıyamayacağı yerlere gitti. Sıradan insanların asla göremeyeceklerini gördü.

Korktu.

Sonra, korkuya da ihtiyacının olmadığını fark etti. Korku bilinmeyeenden, kavranamayandan geldirdi. Onun bilinci ise insanlığın sezebildiği su ölümlü dünyasın o kadar ötesindeydi ki.

Görüyor, biliyor ve korkmuyor. Tek göremediği, zihninin tek bulanık kölesi, bir bir savuşturduğu korku ordalarının ayakta kalan tek savaşçı, kendi geleceğidi...

Evet, doğru bildiniz, yine scilimis olanı yönetiyoruz. Biliyorum, siz de yoldanızda ama sabır üç vakte kadar bu işlerden elimizi eteğimizi çekecek, çevrelerinin tek umudu olan kahramanları değil, kendi halinde, işine, evine özen gösteren aile babalarını yöneteceğimiz günler de gelecek. Hele şu Maxis'in yaşam simülasyonu "The Sims" memlekete bir ullaşın, koşturınamyi, kavgası dö-



ta tipik bir "çekirge". Fakat Enka öyle göründüğü gibi Kung-fu ustası bir elemen degil, o bir şeytan çıkarılan keşfetme etmeye çalışma böyle oluyor tabii.). Ekna'nın bağlı olduğu "The Gate" adlı gizli organizasyon, William Burnst'ı onun eğitimi tamamlaması için görevlendirmiştir. Burnst de bir zamanlar yüksek zihinsel yeteneklere sahipmiş, ama geçen

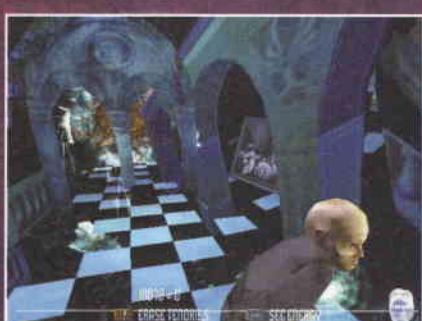
lamak ziplamak yok. Ağırbaşlı olacaksın, konsantre olacaksın, gerisi zaten gelir. Büyütiler az sonra, önce oyun ekranı :

Sol alta yüzünüzü göreceksiniz. Kelsiniz, melsiniz ama yakışıklı adamınız hanı. Bu gösterge yaşam enerjinizi belirtir. Mavi rengin sırlandığı anı görmemeye gayret edin. Sağ alta ise o



an elinizde tuttugunuz eşyann resmi bulunur. Enter tuşu ile eşyayı kullanabilir ya da birine verebilirsiniz. Ortada alta yanyana iki büyü adı yer alacak; büyünün hemen altında bulunan sayı büyütü kaç enerji harcayarak yapabildığınızı, büyünün adının hemen üzerindeki +1,+2 gibi ifadeler de büyünün kaçını seviye olduğunu gösterir. Bir de yine büyülerin sol üstünde iki iki rakamlarla yazılmış bir sayı var ki, o da toplam enerji miktarımız.

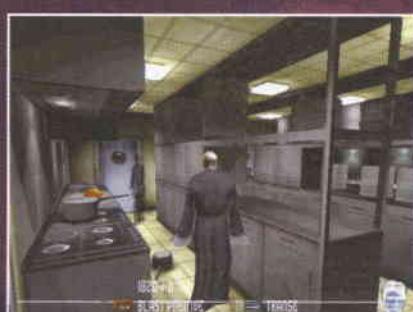
İki çeşit büyümüz var : Normal büyüler (Medium) ve savaş büyüleri (Warrior). Oyununda toplam 13 normal büyü, 15 de savaş büyüsü var, ama her şey sırayla... Başladığımızda üç beş büyünüz var size verilen. Bunların bazılarını size verildiği anda kullanabiliyorsunuz, bazılarını da ancak belirli bir enerji puanı harcayarak satın aldıktan sonra kullanabiliyorsunuz. W ve S tuşları büyü seçimine, Q VE A tuşları ise seçilen büyüyü kullanmanız yarıyor. Ancak büyü satın almak isterken E tuşuna basıp büyü ekranına gireceksiniz. Ardından satın almak istediğiniz büyünün ikonunu üzerine tıklayacaksınız. Soluk renkli ikon renklenecek ve büyü sizin olacak, tabii belli bir miktar enerji puanı düşmek kaydıyla. Kimi büyüler birden fazla satın alarak daha üst seviyeye çıkarmazsınız, ancak büyü ekranında en solda yazan seviyeden daha yukarıya çıkarmazsınız mümkün değil. Bu ekranın sağladığı bir diğer kolaylık, büyüler 1'den 9'a kadar numaralandırılabilmeniz. Böylece oyun esnasında uzun seçenek tuşuna basmak zorunda



yıllar sadece geriğini değil, güçlerini de almış. Bu yüzden bize danışmanlık yapıyor, zihinsel güçlerin (kısaca bünye olarak tanımlamakta yarar var sanırı. Aynı şey degiller belki, ama biz sıradan ölümlüler için aklımızın almadığı her şey büyü değil mi?) ne işe yaradıklarını, ve onları ne zaman kullanmak gerektiğini öğretiyor Ekna'ya. Ekna da organizasyonun kendine verdiği görevleri (tahmin edersiniz ki bunlar bir parça (!) gizemli olaylarla ilintili.) yerine getirmek için varım yoğunu harcıyor.

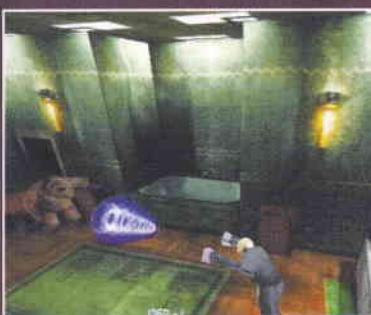
Babam dedi ki, Lara ekna'dan daha yükseğe sıçrarmsın, hem de daha güzelnmış

Oyunumuz, Tomb Raider'a benzer bir motor kullanıyor, ancak oynaması bakımından ele alacak olursak arcade değil adventure kısmının ağır kazandığını söyleyebiliriz. Lara'nın artistik sıçramaları burada yerini Ekna'nın türlü büyüsüne bırakmış durumda. Dedik ya Kung-fu'cu değil bu adam, öyle hop-



vüsmüş, gelsin goblin gitsin ore savaşmakmış, hepsini rafa kaldırıp "Benden geçti artık," diyeceğim, paşa paşa "Oğlana bisiklet mi alsak gerçi haylaz kera-ta ama karnesi de iyi geldi hanı, kız da harçığa zam istiyio, n'ersək ki?..." gibi muhabbetlere vereceğim kendimi. Dediğim gibi sabır, az daha sabır... Hele şu gerçeküstü, algı sınırlarımızı yok sayıp ordan burdan fırlayan yaratıklara bir el atalım, onlar aradan çıkışın, biz sonra i-simize devam ederiz.

Dostlar, Ekna'ya merhaba deyin. Kazınmış kafası ve çin podyumlarından esinlenilmiş yeni kreasyonıyla ilk bakış



kalmiyorsunuz.

Büyüklerde göz attıktan sonra I tuşla envanteri açıp enter tuşıyla kullanacağınız eşyayı seçebileceğinizi de ekliyor, bu kadar da açıklama yeterlidir herhalde diyorum.

Olam, ama Ekna'nın zihinsel gücü var bi kerem. Lara'da var mı?



Efendim, Ekna'yi yönetmeye Tenebran'da başlıyoruz. Burası organizasyonun görevlerimizi bildirdiği yerler. Burnst bize yardımcı olacak, merak etmeyin. Dome adı verilen telepatik kanalı altında durdugunuzda yükselmeye başlayacak, ışıklar saçacak ve amacınızı zihninize dolduguunu fark edeceksiniz. Boston müzesinde mumya sergi bölümünde doğaüstü güçler hükmü sürüvormuş, araştırmak lazımmış. Niye telefonla değil de telepatik iletişimle gönderiler haberleri demeyin, her işin bir rakanı var. Neyseki müzeye uçarak falan değil, adam gibi kapidan çıkıp gidiyoruz. Müzeye girince Burnst ile konuşun, sizden araştırmaya Trevor ile konuşarak başlamamızı önererek. Koridorun sonundaki kapidan çıkışın, merdivenin başındaki iki odadan birinde Trevor'u bulacağınız. Onuna konuşup aşağı kata imin. Sağdaki kapandan girip arşiv dairesinde Prof. Mac Randall ile konuşun. Aynı odadaki masadan "stock register" alın ve Trevor'a götürün. Karşılığında Trevor'dan bir anahtar alacağınız. Tekrar aşağı inip tam karşısındaki odadan anahtarları alın, yerde bulunan sandığı açın, içinden çıkan reli'e alın. Burnst'e gidin, onunla konuşun ve verdiği kitabı alın. Kitabı Prof. Mac Randall'a verin, ardından tekrar Burnst'e gidin. Sizden "see energy" büyüsünü yapmanızı isteyecik. See energy çevrede bulunan Entity adlı maddesel varlık dışarı yaratıkların güçlerini aldığı yaratıkları görünür

hale getirecek. Şimdi zararsızlar ama ilerisi bilmez. Burnst "Beni mumya odasında bul, "diyecek. Siz odaya ondan önce ulaşacağınız. Odada Trance büyüsünü yapın. Mumya uyanıp konuşmaya başlayacak, ama sözleri yarıda kesilecek. Burnst içeri gelip Mumya'ya send büyüsüyle enerji sağlamak gerektiğini söyleyecektir. Send büyüsünü yaptığımda mumya ayınını tamamlamak için üç parçaya gereksinimi olduğunu söyleyecektir. Parçalarдан



biri mumya odasında, bir diğeri ise rideki sergi odasında. Ancak siz sergi odasına girdiginizde eşyaların havalandırmaya başladığını göreceksiniz. İkinci parçaya el sürdüğünüz anda Tendril'ler saldırıyla geçecektir. Ya Erase Tendril's büyüsü ile onları savun, ya da hızlı olun. Alt katta, merdivenlerin tam karşısındaki odadaki sandıkta son parça yer alıyor.



Üç parçayı da toplayınca hızla kurban sunak odasına (sacrificial altar room) gidin ve parçaları sunağa yerleştirin. Ayın tamamlanacak ve göreviniz başarıyla sonuçlanmış olacak.

Hem Ekna Lara'yı seviyo, Lara onu seviyo mu?

İlk bölüm boyunca bittiğinden sonra yeni maceralara yelken açacağınız, ancak bu sefer boş değiliniz, size bir adet silah (anıs sayısı 10 ile sınırlı) ve beş-altı adet bomba veriliyorlar (bu bomba başka bomba, psik enerji yayıyor). Ancak bu bölümde rakipleriniz oldukça güclü. İkinci bölümde karşınıza çıkan en önemli büyükler Drain ve Healing. Drain büyüsünü 5 enerji harcayarak yapısınız. On saniye sonra bir enerji alanı belirliyor ve bu alanla deðdinizde 55 enerji kazanmış oluyorsunuz. Tek sorun, büyüyü aym odada ikinci kez yapmak

istediginizde yirmi saniye beklemek zorunda olmanız. Healing ise adı üzerinde, zihinsel enerjinizi yaşam enerjisine dönüştürüyor. Bu bölümde büyülerinizi sekerken dikkatli olun, çünkü sizin hiç kolay olmayacak. Eğer önceden çok fazla büyü satın alırsanız enerji miktarınız önemli ölçüde azalacaktır. Bir büyüyü ikinci kez satın almanın ilkından daha pahalı olduğunu da unutmayın. Eğer puanınız bölümün başından çok düşerse sizin Drain bile kurtaramayabilir. Bu nedenle bir büyüyü çok geliştireceğim diy'e uğraşmayın, hele hayatı degilse hiç satın almayın, daha iyİ.

Guardian of Darkness, oynanabilirliği yüksek olsa da kimse arcade-adventure'da olduğu gibi "melez olmasından" kaybediyor. Eğer bol hareket diyorsanız Drakan gibi pek çok Tomb Raider tâbi adayı oyuncu var pazarda. Yok adventure kısmındayım ben işin derseniz, son zamanlarda adventure piyasası durgun da



olsa siz tatmin edebilecek pek çok oyunculabileceğiniz mevcut. İki taraf arasında denge Guardian of Darkness'da da sağlanamamış gibi. Bununla beraber oyunda kapılardan geçişlerde ekranın karaması gibi ufak ayrıntılar bile sizin oyuncu atmosferinden koparabiliyor. "Kötü" demek haksızlık olur herhalde ama daha adil bir sorum var:

"Daha iyi olamaz mıydı?"

Batu Hergünsel & Gökhan Habiboglu
Quedrus@pmail.net & Volence@pmail.net

7

Guardian of Darkness

CRYO • Adventure • 1 CD

SİSTEM	: Win 9X	HD Alanı	: 200 MB
İŞLEMÇİ	: P200	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Yok
3D Desteği	: Direct 3D		
OYNANABILİRLİK:			
GRAFİK	: ★★★★★★★★	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★	Bilgi İçin	: www.cryo.interactive.com
Level CD	: Mays 99		

Might & Magic VII

Might & Magic VII Bu yıl çıkması beklenen bir grup yeni nesil 3D FRP'nin öncüsü

Sıcak bir yaz günü. Göztepe. Genç ve yakışıklı dergi yazarı bilgisayarının başında yazısını yetiştirmeye çalışmaktadır, o esnada kapı açılır ve annesinin arkadasının gıcıck veledi yalak yalak sırtarak içeri süzülür.

-Hayrola abi yazı mı yazıyorsun?
-Hayır klavyenin üstünde şınav çekiyorum töbe töbe...

-Hahaha çok şakacısın.

-...
- Dergide okudum CIA'in bilgisayarı kırılmışlar sen de kırabilir misin?

-Hayır ama gitmezsen kafamı kırıcam.

- Anemler git bilgisayarla oyna dedi sende FIFA 99 var mı?

-Hayır Word 97 var.

-Hadi yaa ben gittikten sonra sen yine yazarsın.

-Çocuğum bela misin sen. İşim gücum var burda.

-Bana ne, bana ne...

-Hadi güzeliim ikile.

-Anneee oynatımıyo.

-Şimdı oynaticam, ne günah işledim yarabbim.

-İzin ver de oynasın hevesini alsın çocuk ayol noolucak.

-YETEER LAAAAN...



Bir grup hıyarın üç kuruş fazla kazanıcaz diye atmosferin içine etmeleri yüzünden bastırın cehennem sıcakları ve tepemde gerzek gerzek konuşup duran veler gibi doğal ve yapay felaketlerle uğraşarak son derece ağır çalışma koşulları içinde bu yazımı yazmaya çalışıyorum. Hem de ne için? Okuyucularının yüzde 95'i erkek olan bir dergi için.



Herhalde Erkekçe'nin bile daha çok kadın okuyucusu vardır. Oysa ne hayallerle gelmiştim. Seni meşhur etçez ondan sonra hatunlar gırla diye kandırılar ühhüeee. Pardon sanırm sicak yüzdenden beynim eriyor. Tamamen erimeden şu yazımı bitirmeliyim.

Might & Magic 6'yi alın, 3D hızlandırıcı desteği ekleyin, yapay zekayı geliştirin, yeni bir senaryo yazın, biraz daha makyaj yaptıktan sonra başımlı sosu döküp hafif ateşe kızartın (zavallı beynim gibi). İşte Might & Magic VII servise hazır. Aslında biraz abartım, MM7 pek çok yenilik içeriyor, ama altındaki grafik motorunu 3D desteği ekleyerek ayne kullanımları oyunun teknolojik açıdan çağın biraz gerisinde kalmasına neden olmuş. Geçen sene bu zamanlarda MM6 çıktığında grafikleri herkesi tatmin etmişti, hem de 3D desteği bile yokken. 3DFX kartları ise yeni yaygınlaşmaya başlıyordu. Yarın bir de bakın 'Kazım abi dün sanal gerçeklik modülünde FIFA2009 oynarken Brezilya'ya beş çektiğim' şeklinde konuşmalara tanık oluyoruz. Sicakları da dikkate alırsak bu gidişle yakında kıya-

met kopabilir bence. Her neyse bu tartışmayı her sene sakallı bebek doğu haberini yapan magazin basınına bırakıyorum. Ne yani onlar oyun açıklamaya kalksaydı bizim hoşumuza mı giderdi?

Onur ya da Kan

Might & Magic VII bir adada başlıyor. Kasabanın başkanı Lord Markham kazananın toprak ve ünvan sahibi olacağı bir yarışma düzenlemekte. Ödülu almak için bazı objeleri lordun malikanesindeki yarcıca getirmek gerekiyor. Ada aslında bir alıştırma görevi nitelidinde. Kuzey batıda bataklıkta Dragonfly denilen dev bir sinek türü yaşamaktır. Bunları öldürdüğünüzde üzerlerinden para çıkarıyor (çok mantıklı). Ayrıca Dragonfly kraliceleri ateş püskürtebiliyorlar. Eğer sizi zorlalarla kasabaya ya da tepedeki köprüün karşı yakasındaki maceracılara doğru kaçın. Sinekler diğer insanları görünce sizinle savaşmayı kesip yollarına çıkan ilk kişi ile ilgileneceklerdir. Oyunun başında Guild'lerin olduğu tepedeki adamlardan biri ile konusunda Fireball atan sihirli bir değnek sahibi oluyorsunuz.

Adanın en kuzeyinde Pedestal denen bir ayak üzerine oturtulmuş



bir küre var, dokunduğunuzda yaşam ve büyümeyeceksiniz.

Puanı kapasiteniz bir süreliğine artırır. Şifacının çadırının yanındaki kuyularдан yaşam ve büyümeyeceksiniz. Kasabadağı küçük çağlayanın kaynağındaki mağara Moon tapınağının girişi. Tapınak dev örümcekler fareler ve yarasalarla dolu.

Yaratıkları üzerinde cepkullanarak ok ve büyümeye harcamaya çalışmanızı öneririm, çevrenizi sarmalarına sakın izin vermeyin. Tapınak mağaranın en dibinde. Sunağın orada belli bir zaman aralığında, durmadan karşılıklı iki ateştopu geçiyor. Ateş toplarının geldiği yerlerde birer kapı var. Bu kapılar kitaplığı ve yatakhaneye gidiyor. Buralarda aradığınız objelerden bazılarını bulabileceksiniz. Yalnız çevrede başka bir grup ödüllü avcısı dolaşıyor.

Yatakhane dekilerden biri size sihirli değneği veren adam ve konuşup da istedığını vermezseniz size saldırıyor.

Adanın doğusundaki mağarada dev bir ejderha yaşıyor ve objelerden biri de yine burada. Ayrıca fareler de var.

Ejderhayı altetmek zorunda değilsiniz, yalnızca objeyi alıp tüyebilirsiniz. Bu arada kayıp insanların sorumlusunun ejderha olduğunu Lord'a anlatırsınız 1000 altın kazanırsınız. Eğer illa ejderi öldürmek istiyorum, ben kansız yapamam benim olayım bu diyorsam önce yeteneklerini geliştirebildiğiniz kadar geliştirin, sonra oklarımıza ve bü-

yülerinizi özellikle de sihirli değneği hazırlayarak mağaraya girin. Siz içeride bir tur atınca ejder girişin önünden çekiliyor ve siz de girişteki çıkıştıyı siper alabiliyorsunuz. Sonra Ctrl+ok tuşıyla yana kayarak silahınızı atesleyin ve tam ejder ateş püskürürken kaçın. Bu biçimde bile ancak çok uğraşarak öldürülebilirsiniz. Lord Markham ile konuşup ödülüünü kazandıktan sonra, gemiye binip yeni topraklarınıza gitmeniz gerekiyor ve böylece asıl oyun başlıyor. Artık Lordu olduğunuz

Harmondale büyük güzel bir kasaba ama her taraf goblinalar dolu. Buna yenisini şatonuz da dahil. Harmondale'in ötesindeki topraklara da yolculuk edebiliyorsunuz. Karlı dağlardan çöllerde, ormanlardan adalarla pek çok egzotik yer ve birçok açı yaratık sizi bekliyor.

Dolaşıkça kendinizi içinde bulduğunuz politik durumu daha iyi anlıyorsunuz. İki güçlü krallık arasında bir savaş var ve Harmondale ikisinin tam ortasında yer alıyor. Sonunda Alignment'ınıza göre bir tarafı seçmek zorunda kalıyorsunuz. Yani anlayacağınız iyi mi kötü mü olduğunuz bu oyunda fark ediyor.

Genel Görüşüm

MM6'yi ilk oynadığında oyanabilirlik detay ve grafik açısından hoşuma gitmişti ama bilgisayar için yaratılan çoğu fantazi dünyasında olduğu gibi derin bir atmosfer eksiksliği duyuluyordu. MM7 konusu sayesinde bu eksiksliği biraz aşabilmiş ama biraz çunku dünya yine aynı dünya (Heroes serilerinin de geçtiği dünya). Daha açık olmak gerekiyor örneğin meslek ve yetenekler arasındaki bağlantı biraz mantıksız. Paladiner savaşçıdan çok rahiye benziyorlar, Ranger'lar büyücü ve rahiip büyüğüleri yapabiliyorlar fakat MM6'da yalnız insan dışında ırk seçeneklerin 7'de, Dwarf, Elf ve Goblin'leri de grubu katabili-

yorsunuz. Tamam ırklar arasında gerçekten farklılar var, Goblin'ler güçlü ve hızlı Elf'ler zeki ve hızlı, Dwarf'lar güçlü ve dayanıklı oluyorlar ama ne bileyim, oyun size o ırkların havasını yansıtıyor, animasyonlarda bile göreceleriniz sanki hiç birinin diğerinden görünüş dışında bir farkı yok. İşte bütün bunlar sonunda atmosferi yok ediyor. Grafik motoru başta da belirttiğim gibi bir önceki versiyondakinin gelişmiş hali.

Yalnız sanırım 3D desteği yeterince iyi kodlanmamış, bazen grafiklerde gerekli yavaşlamalar ve yer kaplamalarının göğe çıkması gibi saçmalıklar olabiliyor, yani en azından benim makinemde oldu. Belki sistemdeki bir sorundan kaynaklanıyor. Aslında sis ve yeni ışık efektleri (örneğin fireball) hiç de fena değil yine de ben bu devirde daha gelişmiş grafikler beklerdim. Sonuçta bu bir FRP ve diş gücü grafiklerin açığını kapatar. Mekanlar alabildiğine geniş, uçsuz bucaksız sisli vadiler, dağlar, ırmaklar var. Bunlar gerçek bir dünyada yaşadığınız duygusunu vererek oyuna biraz atmosfer katıyor. Bence oyunun en başarılı yanı yapay zeka. Çok çeşitli yaratıklar var ve hepsinin davranışları farklı. Bir objeye takılıp kalmaları söz konusu bile değil. Ayrıca düşmanlarınız yalnızca size saldırıyorlar. Çevrede başka insanlar varsa onlara da atılıyorlar ve insanlar da kendilerini savunabiliyorlar. Bazi yaratıklar birbirini pek sevmiyor, yani vurup geri çekilme taktiği ile onları birbirlerinin bölgesinde sürüp savaştırılsınız. Might & Magic bazı ufak tefek eksikleri olmasına karşın senaryosu ve geniş coğrafî alan sayesinde oldukça iyi bir oyun. Bir süredir bana soruyorsunuz Baldur's Gate'den sonra hangi FRP'yi önerirsin diye. Aha bunu öneriyorum. L

Ozan Simitçiler
(osimitciler@hotmail.com)



Might & Magic VII

3DO • FRP • 1 CD

SİSTEM	: Windows 9X HD Alanı :
İŞLEMCİ	: P 166 CD-ROM : 4Hızlı
RAM	: 16 MB Multiplayer : Yok
3D Desteği	: Direct 3D
OYNANABILİRLİK:	
GRAFİK	:
ATMOSFER	:
SES/MÜZİK	:
Bilgi İçin	:
Level CD	: Verilmedi

8

STAR TREK: *Birth of the Federation*

Yazarın Seyir Defteri: (Yıldız Tarihi 3 Temmuz 1999)

Bu gün büyük bir zevkle ve neredeyse yaşımdan kopmuş bir şekilde oyun oynarken, kendisine Yazı İşleri Müdürü ismini veren bir hayat formu taraflarından iletişim hatları vasıtası (telefon, ICQ) ile uyarıldım... Bu az gelişmiş ve saldırgan canlı türü, iki gün içinde bütün yazılarını teslim etmeyen yazarlara ağır yaptırımlar uygulayacağı tehdidinde bulunuyordu... Federasyon hiç bir şekilde tehditlere boyun eğememi...

Star Trek: Birth Of The Federation (STBOTF), Micropose'un ünlü stratejisi Master of Orion'a çok benziyor, ama bu STBOTF'in kopya bir oyun olduğu anlamına gelmiyor. Oynamış tarzı bakımdan Master of Orion'a benzeyen STBOTF, aslında oldukça orijinal bir oyun. Daha önce görülmemiş ekran dizaynları ve menü sistemleri, pek çok oyuncuya ilk bakışta çok yabancı ve çok karışık görünüyor... O kadar ki, bazı yazı işleri müdürlüğünün oyunu oynamaya kalktıklarında karşılaşlıklar kaos karşısında yaşadıkları kavram kargaşası ve stres sonucunda bunalıma girdi intihar etmeye kalktıkları, ancak son anda kurtarıldıkları rivayet ediliyor...

Oyunun oynanışı, kim ne derse desin, oldukça basit sayılır, STBOTF'de oyun iki ana kısma ayrılmış. Birinci bölüm stratejik kararların alındığı ve koloni yönetimi gibi işlerin düzenlendiği ana bölüm, Oyunda etkili olan diğer bölüm ise, savaş gemilerinin çarpıştığı, çatışma ekranı...

Bay Spock, bize mantıksal bir çözümleme yapabilir misiniz?

Ana Bölüm: Oyunun idare edildiği bu bölüm kendi içinde küçük ekranlara ayrılmış durumda. Normalde galaksi haritası ekranada yer alırken, haritadaki boş bir yere sağ fare tuşu ile tıklandığında ortaya çıkan silindir menü veya F tuşları yardımına geçiş yapılan alt ekranlarda ise, teknoloji araştırmaları, istihbarat/casusluk manevraları, diplomatik temaslardır veya gezegen yönetimi gibi hayatı işlemler gerçekleştiriliyor. Bu alt ekranları kısaca tanıtmak gerekirse;

Galactic View: Tüm uzay haritasının, ticaret rotalarının, sınırların, uzay gemilerinin ve güneş sistemlerinin



izlendiği ekranıdır. Uzay gemileri tarafından ziyaret edilen sistemler, içinde barındırdıkları gezegenlerin sayısı, durumları gibi bilgiler bakımından bilinir duruma gecerler. Bir sistemin içindeki gezegenler yaşama uygun iseler, koloni gemisi gönderilerek üzerine koloni kurulur. Ancak bazı güneş sistemlerinin içinde yaşayanlar bulunabilir. Eğer, sisteme yerleşmiş canlılar Major ırklardan biri ise, yani Klingon, Romulan, Federation vs.. (filimden tanıtımızı lütfen ırklar...) o sistemdeki bir gezegenin üzerinde koloni kurmanız savaş nedeni olabilecektir. Zaten böyle bir sisteme ulaşmış olmanız için, o ırkın uzay sınırlarını ihlal etmiş ve sisteme kadar yol almış olmalısınız ki, iki Major ırk arasında bir antlaşma yapılmadan bu tür bir sınır ihlalinin gerçekleşmesi çoğu zaman bir çatışmaya sonuçlanacaktır.

Federation:

Sonsuz uzayda barişin ve huzurun teminatı.

Eğer sisteme yaşayan canlılar, Minor ırklardan biriyse, yani sadece bir sistemde yaşayan ve genellikle uzaya yayılma hayatı taşımayan, güçsüz ırklardan biri ise, onlarla diplomatik ilişkiye geçip imparatorluğunuza katılmaya ikna etmeli veya sıkı bir Assault Force gönderip gezegeni eze eze ele geçirmelisiniz. Elbette bu yöntemler oyuncunun yönettiği ırkın özelliklerine göre farklılıklar gösterecektir. Federation oynucuları genellikle diplomatik ilişkileri geliştirmekleMinor ırkların Federation'a katılmasını sağlamaya çalışmalıdır, ki aslında oyun da adını buradan almıştır.

Solar System View:

Oyuncunun yönettiği gezegenlerde yapılması gereken işleri kontrol ettiği ekranıdır. Binalar ve gemiler bu ekran

vasıtası ile inşa edilirler. Morali çok düşen bir gezegende, küçük çaplı bir sıkı yönetim ilan ederek halkı dize getirmek yine bu ekran yardımıyla gerçekleştirilen bir eylemdir...

Intelligence View:

Rakiplere karşı girişilen casusluk faaliyetlerinin yönetildiği ekranıdır. Solar System ekranında, Intelligence merkezleri inşa edildiği sürece artan istihbarat puanları bu ekran yardım ile istenilen operasyonlara aktarılır... Gezegen yönetimi ekranlarında istihbarat merkezlerinin çalışanlarının sayısını düşürmek, çok önemli bir operasyon sırasında, düşman üssünde bulunan bir ajancınızı kaynak yetersizliği yüzünden yerinden kırıdayamadığı mesajını almanızı neden olabilir.

Technology View:

Bilimsel araştırmaların kontrol edildiği ekrandır... Bilimsel çalışmalar, ayırdıkları alanlarda (Weapon, Hull Design gibi..) Level 1, Level 2 diye uzayıp gider. İzin kötü yani Level 10'dan sonra bilimsel gelişme yoktur, ama çok şükür, bilimsel gelişmeler çok zor tamamlanıyor ve 10.Level'a kadar gelmek için bir ay falan bilgisayarın başında oturmak gerekebilir. Zaten teknolojik gelişme için gerekli kaynağı da doğru ve istikrarlı bir yönetim ile sürekli tutmak gerekiyor. Yeni bir teknolojik Level'a atlama için geçen onlarca belki de yüzlerce tur boyunca eldeki mevcut teknolojinin izin verdiği silahlارla doğru takımları bulmak ve düşmanı yenmeye çalışmanın tadı çok başka oluyor. Teknoloji ekranının kullanımını da çok basit. Toplam araştırma kapasitesinin yüzde kaçının hangi alana ayrılacağı belirlendikten sonra, araştırmalar otomatik olarak başlıyor ve devam ediyor. Tabii Solar View'da, Research merkezlerinde yeterince iş gücü bulundurmak gerektiğini hatırlatıyorum bile.

Diplomacy View:

İşte pek çok açıdan en önemli ekranlardan biri. Özellikle Federation'ı yöneten oyuncu için burası hayatı önem taşımaktadır. Oyun boyunca karşılışlanan bütün yabancı ırklar bu ekran da temsil edilmektedir. Her ırk ile yapılan anlaşmalar Diplomacy ekranında görülebilir. Yeni anlaşmalar yapmak üzere teklifler gönderilebilir. Bazı ilginç teklifler şunlardır:

Gift: bir ırka hediye göndermek de-



mektrir. O ırkın sizin hakkınızdağı düşüncülerini etkiler.

Request: Bir ırktan bir şey talep etmektir. Minor ırka Request yapmak, o ırka rüşvet vermek anlamına gelir. Rakibiniz olan bir Major ırkla ilişkisini kesmesini veya ona savaş aşamasını istersiniz ve karşılığında para verirsiniz. Bir Major ırka Request gönderdiğinizde ise, onlardan haraç istersiniz. Ya paranı ya canım demiş olursunuz. Tabii para yerine bir sistem de isteyebilirsiniz. Mutlaka savaşa girmek niyetindeyseñiz, savaşa başlamadan önce almak istediginiz sistemi o ırktan talep edin. Belki korkup verirler ve böylece kan dökmenize gerek kalmaz...:))

Friendship: Oyunun kazanılmasındaki en önemli faktör olan ekonomiyi güçlendirmek için çok gerekli olan ticaret rotalarını açabilmek gerekli olan anlaşmadır. Eğer Federation'i oynuyorsanız, amacınız bütün karşılaşığınız ırkları bu dostluk ve ticaret anlaşmasını imzalamak olmalıdır. Ardından da bütün Minor ırkları Federation'a katıp bütün Major ırklarla ya Alliance yapmalısınız ya da onları tarih kitaplarına gömmelisiniz (Ashlunda bu insan ırkı hiç de adil ve barışçı falan değil! Yaşasın gerçek dürtülerini saklamayan onurlu

Klingon İmparatorluğu!).

Membership: Minor ırklara, "Ba-hadi karı bana, hayatım yaşa!" demek için kullanılan tekliftir. Adamlar bir kabul ederlerse imparatorluğunuz daha da gülenir ve ünlenir. Bir Minor ırkın birlikte katılması için, aradaki ilişkinin sıcaklığını gösteren ibrenin neredeysse sonuna dayanmış olması gereklidir. Aklınızda bulunsun. Bunu sağlamannı en iyi yolu o ırkla bir ticaret rotası açmak ve bol bol Gift göndermektir. Tabii ırkın psikolojik yapısını göz önüne alıp ona göre bir dil kullanmak gereklidir. Yani bağımsızlığından ödün vermeyen, özgürlüğü seven bir ırka, "Hadi gelin federasyonun kuralları altına girin!" diye mesaj gönderirseniz size kendi kültürlerindeki en ağır kükürlerle dolu bir geri mesaj göndereceklerinden kuşku-nuz olmasın.

SKATİİ! KALKANLARA TAM GÜC! HEMEN!

Yer darlığından ama anlatacak çok şey var. Eski Commodore 64 için üretilen dandırık, 50-100 Kbyte büyüklüğündeki oyunları açıklamak için iki üç sayfa yazı yazardık, yıllar geçti 300 MB büyülüğündeki oyunlar için de hâlâ i-

ki üç sayfa yazmaya çalışıyoruz, ama elbette yer yetmiv. Yine de Birth of the Federation'in taktik savaş kısmına degenmeden yazımı bitirmeyeceğim.

Catışma Bölümü: İki düşman filo ana haritada karşılaştığı zaman, Rebellion'dakine benzer üç boyutlu bir taktik savaş ekranı açılıyor, ama bu sistem Rebellion'dakinden çok daha gelişmiş. Turn tabanlı taktik savaşta gemilerin üzerinde tıklayarak açılan menülerden o gemilerin ne yapmaları gereği belirleniyor ve bütün emirler bitince Turn tuşuna basıyor. İki tarafın gemileri de kendilerine verilen emirler doğrultusunda Real Time olarak harekete geçiyor ve birkaç saniye sonra zaman tekrar duruyor. Tekrar emirler veriliyor ve bu böyle devam ediyor, ancak detaylı kameraları ve Rebellion'a nispeten çok gelişmiş komut sistemi ile taktik savaşın tadının çıktığı söylenebilir. Tabii Master of Orion'daki gibi detaylı bir savaş isterdi gönül, ama bu sisteme hızı ve etkisi göz önüne alındığında hiç fena değil. Interaktif bir uzay savaşı filmi havası uyandırması ise ayrıca hoş bir özelliği.

Teğmen Zulu, üsse dönüş rotamızı belirleyin!

Müzikler çok iyi. Grafikler, detaylı bir strateji oyunu için oldukça güzel (Bir de Operational Art of War'a bakın! Maaesef stratejide oyun detayı ve grafik kalitesi ters orantılı oluyor). Oynamış kolay. Sanırım yarışın galibi belli oldu. Kalbim tersini söylese de, Birth of the Federation Star Wars Rebellion'i yendi!

Cem Şancı

8

STAR TREK BIRTH OF THE FEDERATION

Interplay • Strateji • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 100 MB
İŞLEMÇİ	: P133	CD-ROM	: 4Hzlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	: Direct 6.X		
OYNANABILİRLİK	:	★★★★★	★★★★★
GRAFİK	:	★★★★★	★★★★★
ATMOSFER	:	★★★★★	★★★★★
SES/MÜZİK	:	★★★★★	★★★★★
Bilgi İçin	:		
Level CD	:	Verilmedi	

The Operational Art of War II

-Etrafımız düşmanla çevrili.
Destek birliği istiyoruz. Bize bir kaçış koridoru açın.
-Olumsuz Tegmen! Başımızın çaresine bakmak zorundasınız! Destek birlikleri tarafsız ülkenin sınırları içinde, saldırtı konumuna geçemeyecekler. Takımımı topla ve çemberin bir noktasında delik açmaya çalış!
-Kurallarınıza lanet olsun!
Gönderim diyorum şu desteği!
Toplayacak takım makim kalmadı, bizi kuş gibi avlıyorlar!
-ASKER! KENDİNE GEL!
EMİRLER AÇIK! ÇIKIN
HEMEN O
CEHENNEMDEN! ÖĞLE
YEMEĞİNDE BURDA
OLMAZSAN AÇ
KALACAKSIN ONA GÖRE!

Operational Art of War Volume I geçtiğimiz yıl piyasaya çıktığında, oyuncuların ne diyeceklerini bilemediler. Commodore 64 günlerinden kalmış gibi görünen grafiklere sahip bir oyun duruyordu öncelerinde. Üstelik oynanışı da çok karışıktı. Yani oyunu kapagındaki müthiş reklamlara kanıp alan pek çok kimse, oyunu yükledikten beş dakika sonra hâlâ oynamaya devam etmiyordu. Talonsoft yapacağını yapmıştı yine. Son derece zor ve karmaşık bir strateji oyununu stürmülü piyasaya. Ama yaptığı bir hata değildi.

Cünkü stratejiden anlayışları ve karışık bir oyun görünce korkup kaçmak yerine, o karışıklığı anladıklarında karşılaşacakları mükemmel oyunun tadını bilen tecrübeli oyuncular bahçelâma dalmışlardı. The Operational Art Of War'a.

TOAW I, ağırlıklı olarak İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen çatışmaları konu alıyordu. Pek çok tarihi çarpışmayı tekrar oynamak ve tarihin şekillenliğini değiştirmek mümkünüydü. TO-



Savaşın eğlenceli, zaman öldürmelik, Power Up'larla dolu bilgisayar oyunları olduğunu sanan biz bilgisayar çağının çocuklarına en iyi cevabı aslında yine bilgisayar oyunları veriyor.

Haberlerde, dünyanın her yerindeki savaşlarda öldürülmiş insanların resimlerini görmek medyadaki sıradanlaşmış vahşet içinde belki ilgimizi çok çekmiyor ama, Close Combat 3, Rainbow Six veya Operational Art of War gibi sıkı ve gerçekçi oyunlar eminim ki gerçeği yüzümüze soğuk bir rüzgâr gibi çarpıyor.

AW II ise 1956 ve 2000 yılları arasındaki konu alan bir devam oyunu. Senaryolarında hem yaşanmış gerçek savaşlar hem de çıkışları muhtemel, kurgu senaryolar mevcut. Fransa'nın ve Almanya'nın kaptanlığı gibi senaryolar gerçek olmasalar da, tarihleri boyunca sık sık kavga etmiş bu firlamaların '80'lü yıllarda da çatışmasını düşünmek ve hattabunu oynamak oldukça heyecan verici (Söz konusu başı eziylek Almanlar, Varşova Pakti üyesi eski Doğu Almanlar olsa bile...).

Hatırlamayanlar için söylemeliyim ki, İkinci Dünya Savaşı sırasında, Almanlar Fransızları ezip geçmiş, Fransızların sınırlarına dayadıkları ünlü Maginot Savunma Hattı'nı, bir bebeğin bile kolayca düşünebileceği gibi, arkadan dolasarak geçmişler ve Fransız ordusunu bütün dünyadan önce "son 1000 yılın en salak ordusu" yapmışlardır (Bir önceki millenium salakları Bizans ordusuydu! Haliç'e zincir projeleri ile bu ordulu almaya hak kazanmışlardır!).

Diplomasi Başa Bela

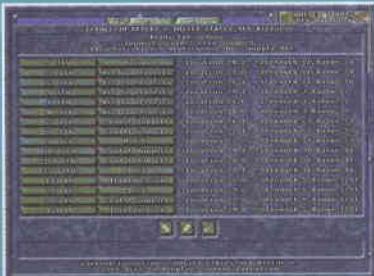
TOAW II ile gelen yenilikler, sadece senaryolar ve oyundaki modern silahlardır kısıtlı değil. Oyunun oynanışı da, birinci oyunu oynayan fanatik stratejistler

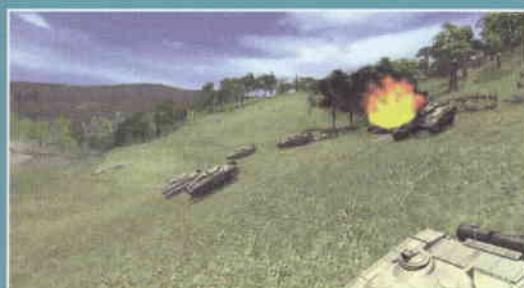
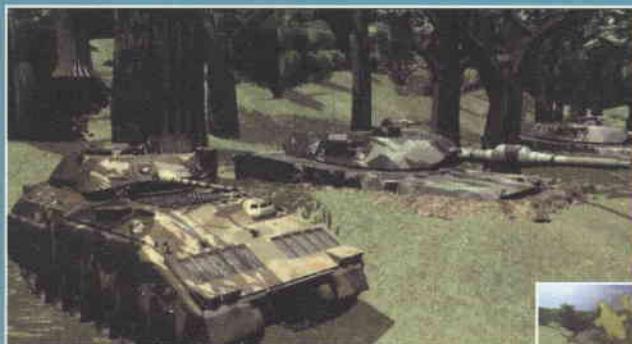


tarafından yapılan eleştiriler göz önüne alınarak iyileştirilmiştir. Müttəfiq devletin başkanı savaşa katılma kararı almadan savaş alanına sokamıyorsunuz. Yani, aynı gerçek hayatı olduğu gibi savaşlar diplomatik ve siyasi derinlige de şahipler...

Ayrıca düşman askerlerinin çığıtlarını duyabilmeniz veya silah arkadaşlarınızın ve yönettiğiniz askerlerin can çekişme cekilebilecek senaryoları seyredebilmek için oyuna pek çok yeni enstrüman (Türkçesi silah...) eklenmiştir. Alın mesele, kimyasal silahlar... Yetmedi mi, bıyojik silahlar... Olmadı mı, nükleer roketler de emrinizde. Artık bütün dünyayı yok edebilirsiniz... Hâlâ istiyor musunuz (Çok şükür ki, yazı işleri müdürüm, yazarların okuyuculara kötü sözler şarf etmelerini engelleyecek kadar sansür bir kişiliğe sahip, kendisinin gözlerinden öpüyorum...)?

Stratejistleri yerlerinden oynatacak bir başka yenilik de hava taşıma araçları. Bir operasyonda sonucu kolayca değiştirebilecek taktik unsurların başında gelen hava ulaşım olanakları, TOAW II'de sonuna kadar zorlanılmış. Modern saldırı ve keshif helikopterlerinin dışında, küçük piyade gruplarını operasyon noktalarına taşıyacak hafif helikopterlerden orta boy taşıma helikopterlerine veya eline geçirmesi gereken şehrle a-





rasında tehdit unsuru kalmadığını görek kutlamalara başlayan düşman birlüklerinin sevinçlerini kursaklarında bırakmak amacıyla dizayn edilmiş, tank, top gibi ağır mekanize birlikleri taşıyabilen ağır transport helikopterlerine kadar bo sezenekli bir hava taşıma sistemi oyuna eklenmiş, 2,5 km'den başlayıp 50 km'ye kadar uzayabilen oyun alanlarında hava taşıma kabiliyetinin görevi başarma yolunda anahtar rol oynayacağı kesindir.

15 mm'lik top mermisi 50 mm'lik zırhı deler mi?

Oyunun en heyecan verici noktalardan biri de, çok karmaşık ve gerçeğe yakın silah modellemesi. Yani başka oyunlarda, hasar gücü, örneğin 5 puan olan bir makineli tüfekle bir piyade bölgüne de, bir tank bölgüne de aynı hasarı verirdik. TOAW II de ise, her silahım, her birimin durumu, karşısına bulunan rakibin durumuna göre tek tek hesaplanıyor. Yani bir makineli tüfek bir piyadeye 5 puanlık zarar verirken, bir tank birligine ancak tankın içindeki askerlerin gülmekten ölmelerine neden olabilecek kadar zarar verebilmeektedir. Tabii tüm silahlar ve birlüklerin ayrı yapıları olduğunu da eklemek lazımdır. Örneğin yukarıdaki örnekte tayıfa gülmekten çatlama tehlikesi geçiren tankın zırhı Reactive Shield iken, Composite, Lamine veya Steel zırh ile kaplı tankların mürettebatları zırhlarının aşınma durumlarına göre, söz konusu makineli tüfge daha ciddi, daha efendi, daha akı başında tepkiler verebilirler (Karşı ateş açmak gibi...)).

Düşman askerlerinin yapay zekası da gözde çarpış bir gelişme söz konusu. Bilgisayar kontrollü askerler, geniş savaş alanının tümünde, yaptığınız hareketleri de göz önünde tutarak planlı bir çalışma yaratıyor. Neredeyse duşmek üzere olan bir pozisyonunuza destek göndermeye kalktığınızda, düşmanın uygun silahları varsa, bu desteği

kemek için ayrı bir saldırıcı operasyonu düzenleyebiliyor. Oyunun her anında sinsi ilerleyen akilli ve düşünen bir rakibe karşı oynadığınız hissini unutamıyorsunuz. Elbette bu hoş his için bile, TOAW II oynamayı hak ediyor.

Grafikler C64 gibi demişin?

TOAW II, karmaşık oyun algoritması nedeniyle çalışmam için Dual Pentium'lu makinelere istenilen bir oyundan dağınca, grafikler oldukça sade tutulmuş. Aslında oyunda çok fazla detay olduğu için her şeyi 14 inch'lik bir ekrana sigdırılabilme sorunuyla birleşince, ortaya küçük, gözü yoran, karışık ve anlaşılması zor bir grafik yapısı çıkmış. Eğer dikkatli bakarsanız, ekrannı sağ üst kısmında seçili birliğin biraz büyütülmüş bir resminin bulunduğu bir kuru göreceksiniz. Bu bölümün örnək ahrsak, birliğin üzerinde durduğu yer şeklinin bile belirtildiği bu küçük kurudaki her şeyin başarılı bir çalışma için gerekli olan bilgileri barındırdığını görürüz. Ancak yazılar ve şekiller o kadar iç içe gitmiş durumda, zaten bozuk olan gözlerimi daha da bozmamak için TOAW II'yi günde yarım saatten fazla oynamama kararı aldım... Sanırım bu durum sorunu anlatmaya yardımcı olur.

Peki ya oynanış?

Bilmeyenler için oyunun oynanışından da biraz bahsetmek isterim, ama kimse tam çözüm gibi bir şeyler umut etsin, çünkü bu iş için Level'in fasilik halinde değil, cilt şeklinde piyasaya çıkışmasını ve tabii yazarlarına da telif hakkı olarak küçük çaplı servetler ödememesini beklemek gerekecektir.

Oyuncunun karşısına çıkan ilk seçenek, senaryo veya görev seçme ekranı olacaktır. Burada seçilen savaşları iki kişi aynı bilgisayar üzerinde de oynayabilir. Savaş ekranı geldikten sonra, oyuncuya birlüklerini hareket etirmeye ve düşmana ateş etme fırsatı verilecektir. Ancak bir birligin hareketi Mouse ile

yerleştirme işleri yapılmıyor. Gerçekleştirilen, çatışmaların sonuçları tur sonunda otomatik olarak hesaplanmaktadır. Ekranın solunda, bu

lunan kontrol panelindeki bayraklara ile bitirilen turların sonunda çıkan rapor ekranında o tur boyunca meydana gelen olayların detaylı açıklamaları yer almaktadır. Pek çok kişi için oldukça karmaşık görünen bu rapor ekranı hakkında biraz ip ucu isterseniz, sondaki ikinci satırı bakanızı tavsiye ederim. "Attacker %'u kadar Damage aldı, Defender %'u kadar Damage aldı" diyen özetlenen bu iki cümle, bir çatışmanın sonuçu hakkında size bilgi verecek en kolay ve kısa yoldur. Elbette bu harşaların açıklamlarını görmemeniz de mümkün olacaktır. Ama gözleri bozuk olanlar bu küçük yazıları uzun süre okumaya çalışmalarını tavsiye etmiyorum.

SONUÇ?

TOAW II, birinci oyundan sonra, grafik yapısı olarak hiç bir değişime göstermemiş olsa da, yeni senaryolar, gelişmiş yapay zeka ve taktik yeteneklerinizi ölçmek için kullanabileceğiniz onlarca yeni modern savaş aracının eklenmesiyle, yepyeni bir oyuncumuz gibi oynattırıyor kendisini. Stratejiseverlere şiddetle tavsiye ederken, stratejiyi sevmeyenlere vüne aynı uyarımı yapmak zorunluluğunu hissediyorum... İstikamet, Jagged Alliance 2, Heroes 3, Rebellion veya XCOM.. Hadi bakalım... L

Cem Şancı

8

The Operational Art of War II

Talonsoft • Strateji • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 25 MB
İŞLEMCI	: P75	CD-ROM	: 4Hzlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	:		
OYNANABILİRLİK:	★★★★★	★★★★★	★★★★★
GRAFİK	: ★★★★★	★★★★★	★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★	★★★★★	★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★	★★★★★	★★★★★
Bilgi İçin	: www.talonsoft.com		
Level CD	: Verilmedi		

MORTYR

İLERLE VE ÖLDÜR

First Person oyunların babası hiç şüphesiz Wolfenstein idi. Nazi hapishanelerinden kaçmayı başarmış, engel tanımayan Amerikan askerini oynuyordunuz. Kapıları açıp, gizli geçitleri bulup askerleri ve köpekleri öldürdüğünüz. Böyle başladı ve tarz olarak çok tutuldu. Ardından benzerleri ortaya çıktı. Farklı konular dayadılar, ama mantık hep aynı idi; ilerle ve öldür. Bu tarzin çok yaygınlaşacağı o günden belliidi. Bilgisayarları olan her insan bu oyunu oynamış ya da görmüştü. Değişik grafik teknolojisi ile karşımıza çıktılar ve son hale geldiler. Değişik motorlar ve hareketler ortaya çıktı. Bu oyunları oynamamış veya görmemiş bilgisayar kullanıcısı sanırı yoktur. Bu oyunların ne kazandırdığını bana sormaya kalkmayın, ama insanların bundan hoşlandıkları belli ki bu oyunlar çıkmaya devam ediyor.

NEDİR?

Mortyr de bu oyunlardan biri. Da-ha önce karşılaşmış olduğumuz bir konu ile karşımıza çıkıyor. Naziler dünyaya yayılmaya başladığında, bu yayılmayı engelleyeceğimiz insanları yetiştirmek düşmanın arasına sızmasımı konu alıyor. Siz de bu cesur, dirençli ve kararlı olmayı yemin etmiş ajanlardan birini oynuyorsunuz. Düşman topraklarında ilerleyip adamların tek tek canına okuyorsunuz. Tabii bunu yapabilmek için Mortyr almanız gerekiyor (Tamam kizımayın).

İllerki bölümlerde karşımıza çıkan, kimseyin bilmemişti, sadece oyunu yapanların bildiği olaylar var. Nazilerin bilmemişiniz bir sırrı ortaya çıkıyor. Aslında bu sırrı kimseyin bilmemesini siz

saglıyorsunuz gibi bir şey, eğer siz engellemezseniz şu anda burada olmayıp farklı bir konumda olurduk (Biraz garip konuşum biliyorum, ama önemli bir durum, oynayınca anlayacaksınız). Bu adamlar aslında mühîş zekâsıyla bir zaman makineleri icat edip geleceğe gidiyor. Siz de bu alete atlayıp aynı vere gidip diyanın, bu adamların eline geçmesini engelleyin. Size şunu söylemem: графиги degişmiş Wolfenstein taklıdı bir oyun, sadece konu biraz abartılmış. Karşımıza gelen düşmanları vurup kapıların anahtarlarını aramak istiyorsanız, bu oyunu alabilir ve oynayabilirsiniz. Hayır "Oyunu aldım, oynuyorum" diyeceksiniz, Allah kolaylık versin size. Hatta ileri bölmelere geldiyez, gelin dergiye bir ata görüşelim.

NASIL?

Başında değişik grafiklerden bahsetmiştim. Mortyr, Unreal motoru ile hazırlanmış bir oyun. Bu motorun üstünde birkaç eklem yapılmış. Özellikle yerdeki yansımalar çok başarılı. Ses efektleri hakkında pek fazla bir şey söyleyemeyeceğim. Bu zaman Quake 3 gibi dehşet hızındaki motorlarla atışabilmek için şirket bir miktar (galiba epey) ses efektini bir koşeye bırakmışlar (Çekirge unutma, gördüklerinle değil, duyduklarında hareket edeceksin!!)

NE KADAR ZOR?

Bu oyunlardan beklenen kadar basit. Çocuğun elinden şeker almak gibi. Oyunda birkaç önemli nokta var, o da şu; eğer hiç vurulmadan ya da az hasarla oyunu bitirmek niyetindeyseniz, Zoom (tab) oyunu kullanın, her zaman işe yarıyor. Oyundan gerçekten zevk almak istiyorsanız, zorlu seçenek, çünkü kolay kısmı gerçekten kolay (ne diyeyim işte). Sizi fazla zorlamıyor ve bütün kapıları ve buntları anahtarlarını kolayca bulabiliyorsunuz, zorlu seçenek dahi bu böyle. Zorla kolay arasındaki fark adamların daha çok gelmesi ve kolaya göre biraz daha usta nişancı olmaları.

NE İSTER?

Biraz da oyun ihtiyaçlarından bahsedelim. Grafikler oldukça ilgi çekici,

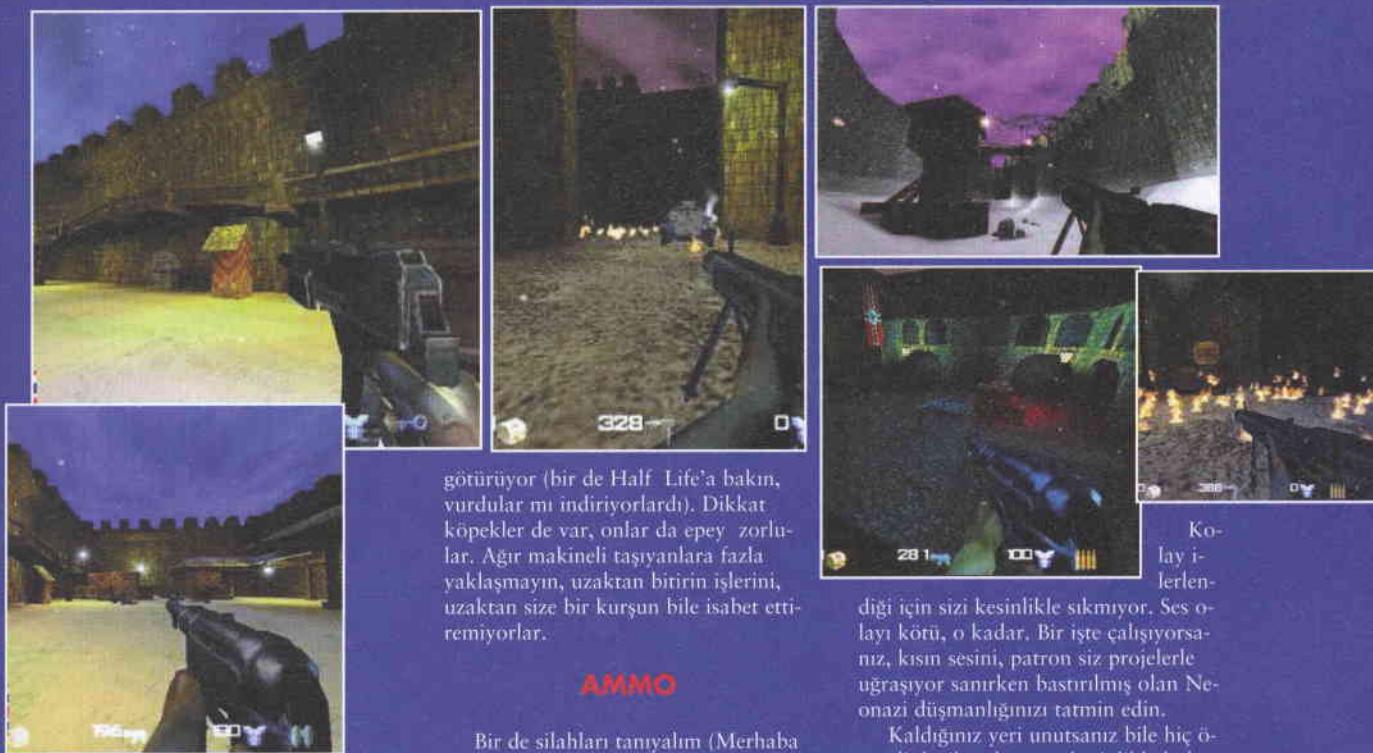


fakat 3Dfx ya da rivaTNT'ni varsa bu kartların nümetlerinden yararlanabilirsiniz. Yerdeki yansımalar oldukça iyi yapılmış (Anlatayım; her cisim üstünde bir de yansıtma katmanı kaphıyorlar, bu katman sayesinde çevredekilerin her seyin yansımısi cisimin üzerinde görünüyor, sonra bir de Transparent yapıyorlar bu katmanı, açık görünüyor yani, alsa-na mükemmel cıalanmış mermer). Unreal motorunun özelliklerinden biri bu, biliyorsunuz (Ya da öğrendiniz).

ORTAM NASIL?

Gercekten iyi, inanılmaz manzara-larla karşılaşıyorsunuz ve Nazilerin en gizli işlerine kadar girmediniz yer kal-mıyor. Hatta bir yerde Hitler'le bile karşılaşıyorsunuz, ama (abi terslik) ölmüyordu adam, bütün kurşunlarını boşalttı, her seferinde ayaga kalktı. Adamın benim kurşun sayımından fazla canı var herhalde... Kedivi bile geçti. Ses son derece kötü (söylemiştik). Bende kuvvetli bir anfi (2500 watt) olmasına rağmen, çok az yerde seslerinden etkilendim. Bir tek silah alma ve tüfekle ateş ederken iyi ses çıkıyor, müzik veter-siz ve atmosfere iyi uygulamamışlar. Vallahi artık Quake ismi bir şey ifade etmese sizin için, oyunu Mouse arı klavye desteği ile oynamak kolay, ancak ne Mouse'u diyen varsa Allah yardım etsin.





GERÇEKLIK

İşte aslen gaf kısmı başlıyor. On metre ötenizden size makineli tüfekle ateş ediyorlar ve tek kurşun isabet etmiyor. Bu tüfek titrer biliyorum ama adamı da dans ettirmez. Aynı şey sizin içinde geçerli, bu yüzden size zor da oynamın derim (tekrar tekrar). Bir de oyunda kötü olan uzaktaki adam dürbümle vurmaya kalktığınız zaman, adam hareket ediyorsa adamı kafadan tutturmanız epey zor (Anlamayanlar özetliyor; 5 km öteden 1939 yapımı kurşunu atmış, adam da yürüsun sağa sola, kurşunlar hedefe varacakken adamı kafayı çekiveriyor).

HINTS

Biraz da oyunun içindeki ipuçlarından bahsedelim. Başladığınız zaman ilk bölmelerde hiç korkmadan ilerleyebilirsiniz. Umutmayın, her anahtar isteyen kapının yakınında bir yerde anahtarı kesin yarır. Bazı anahtarlar subayların içinden çıkarıyor. İhmal etmeden herkesi vurun (kötü bir tavsiye ama adamı vurdmadan anahtarı alamıysınız). Bütün kurşunları toplayın, kurşun çok çabuk bitiyor, ne bulursanız alın, sizin için zararlı hiçbir şey yok. Masanın üzerindeki hintleri almayı sakın unutmuyınız; onlar olmadan bölüm sonuna gelseniz bile geçemiyorsunuz. Sonra tekrar geri dönersisten, bütün First Person oyuncuları bilir. Kayıt etmeden tek bir adım bile atmayınız, ne zaman nerede öleceğiniz hiç belli olmuyor. Keskin nişançılara dikkat ediniz, ilk bölmelerde yoklar, ama oyunun 6. veya 7. bölmelerinde karşısına çıkarırlar, görülmesi zor yerlerde duruyorlar ve sizi görüyorsa kesin vuruyor. Her attığı kurşun canınızdan yüzde 5

gotürüyor (bir de Half Life'a bakın, vurdular mı indiriyorlardı). Dikkat köpekler de var, onlar da epey zorlular. Ağır makineli taşyanınlara fazla yaklaşmayın, uzaktan bitirin işlerini, uzaktan size bir kurşun bile isabet etmemiyorlar.

AMMO

Bir de silahları tanıyalım (Merhaba ben uzi...). Oyunda kullandığınız silahlar size o zamanların havasını veriyor, ama ortak kullanım var. Makineli tüfek diğer silahın mermisini kullanabiliyor. Bu yüzden nasıl olsa öteki silah var demeyin, kurşunsuz kalabilirsiniz. Belki hoşunuza giden bir silah vardır da oyunu alır oynarsınız (ne biçim sebep simdi, para bol ya!!!).

Açıka işe yarayanları söyleyeceğim:
Kırık kale tüfek:

Oyunda başında öldürdüğünüz ikinci adamın üzerinden alıyzsunuz ve oyunun ileriği bölümlerine kadar kullanıyzsunuz.

Mp*40schmeisser Machine Pistol :

İkinci ya da üçüncü bölümde karşınıza çıkarıyor. Uzak mesafede bile etki bariz görülüyor.

Mg-42 ağır makineli:

Çok adam olan yerde iş yarmaktan başka bir hali yok, yakın mesafe silahı uzaktan bir insanı 200 mermi ile anca öldürürsünüz.

Lp-072(Son alman teknolojisi) :

Geleceğin silahı her basısta beş tane lazer atar. Karşadakini direkt delip geçer. Elinize geçti mi bundan başka bir şey kullanıymıysınız.

Plasma Gun

(o ne Quake özentisi...):

Manyak güçlü bir silah, bir kodun mu oturtuyor. Adamdan geriye takma dişleri dışında hiçbir şey kalımıyor. Keşin bir tane evinin alın bundan, ma-hallede balkonlar arası savaş yaparsınız.

SON SÖZ

Evet, bir Half Life kadar iyi bir oyun değil, ama gene de insanı sıkmıyor (kim demiş!!). Çünkü saatlerce kapı anahtarı veya bir çıkış aramıyorsunuz. Açııp abuk yerlerde degiller (Örnek Hexen 2)

dig'i için sizi kesinlikle sıkmıyor. Ses olayı kötü, o kadar. Bir işe çalışıyo-rsa, kışım sesini, patron siz projelerle uğraşıyor sanırmış bastırılmış olan Ne-onazi düşmanlığını tatmin edin.

Kaldığınız yeri unutsanız bile hiç ö-nemi değil, yolunuzu kesinlikle bulursunuz.

Biliyorsunuz birçok hit Eylül'de raf-lara gelecek. Bu arada antrenmansız kalmak olmaz diyenlerden seniz, yazın zorlu mesai ile bilgisayar başı iseniz, tatil size oyunu çağrıtırıyor ise....Siz bu oyunu alın.

Benden bu kadar, hepiniz iyi eğlenceler. İyi oyunlar.

Bir de unutmadan

Bu tarz bir Türk oyunu çıkışmasını ne kadar desteklediğinizi görmek istiyorum. Mesela Malkoçoglu'nun dönüsü gibi bir oyunu Open gl güzel bir motorla sunsalar. First Person Shooter tarzı oyunda, adımız Malkoç uçup saldırsa düşmanlara, elli kişinin üstünde atılsa filan...Vardır sizde de böyle birşeyler, duyumlarını pek tutacağınızı söylüyorum, ama sizin de fikirleriniz lazım atın e-mail. ■

Sinan Almacı
sna_1998@yahoo.com

6

MORTYR

I-magic • FPS • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 450 MB
İŞLEMCI	: P 200MMX	CD-ROM	: 4Hızlı
RAM	: 32 MB	Multiplayer	: Var
3D Desteği	: 3Dfx, Riva TNT, Joystick		
OYNANABILİRLİK:	★★★★★★★★★★★★★★		
GRAFİK	★★★★★★★★★★★★★★		
ATMOSFER	★★★★★★★★★★★★★★		
SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★★★★★		
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

SCI-FI Pinball

Her yıl bu dönemde piyasaya çıkan tek tük Pinball oyunlarından biri. Ne yalan söyleyeyim tek ilgimi çeken yönü film konulu masaları.

Gerçek anlamda pinball, yani dilimizdeki deyişle tilt oynanabilecek kaç yer kaldı güzeli memleketimde be. Aslında bu oyuna ilginin azalması kimseyi şaşırtmamalı. Sanal masalarda bile olsa çelik topları sektirip yüksek skorlar elde etmeye ummanın en ufak bir yararlılık içermedigini söyleyebilir. Yine de iyi hazırlımlı bir masada tilt oynamak boş振兴 harcamaının sınırlarını aşır stres atıcı da olabilir, són söylediğim altını yeniden çiziyorum: lyi hazırlanmış bir masadır!

Bu yılın sayılı tilt oyunlarından biri olmaya soyummuş Sci-Fi Pinball, Fox Interactive tarafından hazırlanmış. Önceden söyleyeyim oyun iyi ama başka oylara örnek gösterilebilecek kadar başarılı değil. Her ne kadar Sinan kardeşim bana şu oyuna bir göz at, iyiye tanıtır dediye de çoktan beri tilt oynamamış olmanın verdiği istahla "he güzeliş" dedim ama eleştirel gözle baklığında bir takım sorunlar su yüzüne çıktı. Oyunda biri saklı beş masa var ve bunların her biri 20th Century Fox'un sinema veya televizyon yapıtlarından esinlenerek hazırlanmış. Bu noktada cin oyunseverler olarak bize 20th Century Fox'un elindeki umutluluklara yüz tutmuş iyi film lisanslarından birkaçını yan kuruluşu ve oyun sektöründeki eli Fox Interactive'e son bir umutla verdigini hemencecik anlıyoruz! Masalardan biri konusunu 1986 tarihli Aliens serisinden, bir diğeri 1987 yılının Predator filminden. Diğerleri ise 1980'lerin The Fly'ını ve adı bana tandık gelmeyen Buffy the Vampire Slayer'ını simgeleyen. Kısacası seçilen yapıtlar ya bilim kurgu ya da korku türünde.

Masalar söz konusu filmlerin atmosferlerini her zaman taşıyamasalar da en azından görüntülerine sahipler. Örneğin Alien konulu masada her yanı yeşil canlılar kaphıyor; aynı şekilde The Fly'da telepod, bilgisayarlar ve laboratuvar ekipmanları var. Buff the Vampire Slayer'in görkem előyeri taşıdığı söylenilir. Predator'de konu vahşi avıyla aranızdaki onun saklandığı yerde kadar surecek takip, Aliens' da escape pod'una ulaşmaya çalışıyorumuz.

Unutmadan, saklı masa The Fly beş milyon puan yaparsanız seçilebiliyor. Bu masa diğerlerinin modern çizgisinin aksine arka planından, dijital olmayan skor tablosuna kadar 1958 yılından ko-



pup gelmiş nostaljik görüntüler içeriyor.

Masalardaki flipper sayısı iki ile üç arasında değişiyor. Her masa için 7-8 bonus verilmiş ve bunlara nasıl ulaşılacağı menülerde ayrıntılı olarak belirtiliyor. Yine her masa için multiball yapacak; yanı üç veya fazla topu aynı anda kontrolünüz sunarak puan artışı hızlandıracak kombinasyonlar var. Bazı bonuslar ekranın sağ kısmındaki ufak pencereden oyundaki dört filmin önemli kesitlerini izlemenizi sağlıyor. Diğerleri ise yine aynı pencerede pixellerle çizilmiş canavarları yok edeceğiniz ekstra bölümlerin anahtarı.

Sci-Fi Pinball'un konusunu oluşturan filmler şüphesiz dönemlerinin en iyi teknik ve en üstün yaratıcılığıyla hazırlanmış olanları. Arka plan ve demolarda yer yer bu filmleri mahcup etmeyecek görüntülerle karşılaşıyoruz. Bu yüzden de oyun The Predator masasında olduğum gibi topu getiren helikopter görüntülerini vs ile pek çok ayrıntıyla kesiliyor ki bu monotonluğun önüne kışkırtıyor.

Bu oyun tutmaz

Sci-Fi Pinball'da kontroller alışık olduğu üzere basit ve her yöne tilt yapabiliyorsunuz. Oyunda üç zorluk seviyesi var. Novice'de skora dayalı ekstra toplar dışında beş, arcade'deysse yine skora dayalı olanlar dışında üç topa sahipsiniz. Top kurtarma süreleri ise 15 ve 30 saniye olarak belirlenmiş. Bonuslara, dolayısıyla diğer ufak görevlere ve yük-

sek skorla-
ra ulaşmak
hâl zor de-
gil.

Prob-
lemelerin e-
sas kayna-
ğı oyun
masaları-
nın bir

hayli küçük olması. Ekranın yarısı ma-
saya diğer yarısı skor tabelası ve hare-
ketlerin arkasına ayrılmış. Oyunu daha
zeykli hale getirebilecek zoom seçenek-
si de imal edilmiş. Pinball oyunlarına a-
laşık olanlar topun bu kez anormal şe-
kilde hareket ettiğini ve beklenmedik
yönlere gittiğini göreceklər.

Masaların tıka basa doldurulma-
ası ve iki boyutlu görüntüler işi bir
hayli bozuyor. Adı geçen filmler akımla-
zın bir köşesinde yer etmişse alınabilir.
Diğerleri için yazının spotuna yeniden
göz atmak yeterli olacaktır. Bu tür o-
yunların gereksinim duydukları nispeten
düşük sistemlerin, onların en büyük a-
vantajlarından olduğu unutulmamalı.

Ozan Ali Dönmez

5

SCI-FI PINBALL

Fox Interactive • Pinball • 1 CD

SİSTEM	: Win 95/98	HD Alanı	: 75 MB
İŞLEMCI	: P150	CD-ROM	: 4Hzlı
RAM	: 16 MB	Multiplayer	: Yok
3D Desteği	:		
OYNANABILİRLİK:	★★★★★	★★★★★	★★★★★
GRAFİK	★★★★★	★★★★★	★★★★★
ATMOSFER	★★★★★	★★★★★	★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Bilgi İçin	:		
Level CD	: Verilmedi		

Kısa Kısa

Bu ayda sizler için iyi oyunları kötülerden ayırdık.

Peki eleğimize takılan oyular hangileri acaba?

PINBALL ARCADE

Microsoft oyunlarına bir yeni eklenmedi. Hem üst düzey ve karmaşık hem de basit oynanışa sahip oyular yapmada git gide ustalaşan Microsoft, mini-oyun serilerine devam ediyor. Revenge of the Arcade ile tozlu geçmişin en beğenilen oyunlarını yeni oyuncularla buluşturan MS, eski tilt



makinesi hayranlarını Pinball Arcade ile bir kez daha vuruyor. '70'li yılların en beğenilen 5 tilt masasını bilgisayara taşıyan Pinball Arcade, yeni masalardaki o civil civil, renkli ve dolu ortamı

belki sağlayamıyor, ama abiler ablalar, bu oyunun diğer adı da nostaljidir ve benim gibi dinozorlar için nostaljik oyunlar bulunmaz birer nimet değerinde. Beş masanın hepsi de orijinalerine tamamen sadık kalınarak hazırlanmış ve yeni masalardaki karmaşıklıktan uzak olduğu için oynaması da bir hayli zevkli. Ama yeni oyuncular, özellikle de teknoloji bağımlısı olanlar bu oyundan alabildiğine uzak dursunlar. Bizi de nostalji rüzgârlarına bırakıslar yeter.

FİRMA : Microsoft
TÜRK : Arcade



DESCENT FREESPACE: SILENT THREAT

Ah Freespace ah, gecimi gündüzüme katarak bitirdiğim biricik uzay simülasyonumdun sen, sana bu garabet görev diskini mi layık gördüler? Vah vah vaaah, yazık sana. Çok az oyunu azmedip en zor derecede bitirmek için gecelerimi feda ederim (bu cümleden acaip sosyal birisi olduğum sonucunu şıkarısanız, ayıp edersiniz).

Freespace de bu şanslı oyunlardan biriydi. Freespace 2'nin haberlerinin ufak ortalıkta dolanmaya başladığı şu sırıldalar depreşen uzay savaşçı isteği mi biraz olsun köreltmek için aç köpekler gibi saldırıyorum.



Silent Threat'e.
Nereden billebilirdim sıra-

dan insanlar tarafından yapılmış zavallı bir Görev Paketi olduğunu?

Silent Threat, Descent Freespace için yapılmış ilk ve tek görev CD'si. Freespace ile birlikte gelen görev editörünü kullanarak fanatik oyuncular tarafından yapılmış Campaign'lerin birbirileyle birleştirilmesiyle oluşturulmuş. Tabii Volition'in kendi yaptığı senaryolar da var. Oyunda toplam 40'tan fazla yeni görev, birçok yeni uçak ve silah var. Ayrıca, kötü adamlar Shivan'ların da yeni (ve daha büyük) gemileri var. Ama bu kadar yenilik, kampanyalar arasında kopukluk yüzünden güme giydi. Dünya Federasyonu'nun gizli harakat timinin bir pilotunu canlandırırsınız, bu yüzden birçok görev gizlilik ve belli bir süre sınırı içinde bitirilmeli. Buraya kadar hersey iyi güzel de, görevler arasındaki kopukluk o kadar fazla ki, atmosferin içine ediyor. Mesela ilk görev grubunda, insan güçlerinin müttefik Vasudan güçlerine yanlışlıkla açtığı atış sonucunda ittifak bozulma noktasına geliyor. Sizin üzerinize düşen bu çatışmanın olduğu sektörde gidip belli bir süre içinde "yanlış anlamaya" sebep olan iki tarafın gemilerini de yok etmek. İyi güzel, ama bu görevler bittiğinde komuta gemisinden size "Aferin



asker, görevini başarıyla bitirdin, ama seni şimdilik başka bir bölgeye gönderiyoruz" diye bir mesaj geliyor ve hooop alakasız bir yerde önceki kampanyaya tamamen ilgisiz bir dizi görevde çıkyorsunuz. Ve tabii benim için film bu noktada kopuyor. Bir oyunda ne kadar çok gemi, ne kadar güçlü silah olduğu önemli değil. Benim önem verdığım atmosfer ve oyundan aldığım zevktir arkadaşım. Grafik, ses falan bahane, Worms gibi çizgi film grafikli bir oyun bile beni bağlamayı başardı. Ama Freespace gibi bir klasige bu ayıbı yaptıkları için Volition'ı bir süre affetmeyeceğim, üzgünüm.

FİRMA : Volition
TÜRK : Uzay Simülasyonu



SCARS

Ya şu güzeli hayvancıkları oyunlara malzeme yapmasanız nasıl olur sayın oyun yapımcıları? Lara gibi ipe sapa gelmez bir kadın bile eline silah alır almadın inlerine daldığı kurtları, soyu tükenme sınırında dolaşan Bengal kaplanlarını öldürür (başka oyunlardan da örnek verecektim ama Lara'ya olan gıcıklığım had safhaya ulaştı şu aralar). Ama bunun konumuzla uzaktan yakından alakası yok. Peki niye bahsettim o zaman hayvanlardan? Çünkü SCARS'da yarışığınız arabaların hepsi bir hayvana benzer şekilde tasarlanmış. Fil, kaplan vs. şeklindeki bu arabalar gerçekte çok şirin. Tam anlamıyla eğlenceli denebilecek bir oyuncu olan SCARS'da, bütün Arcade yarışlarında olduğu gibi etrafta ne kadar Power-up, silah varsa toplayıp sizinle aynı yollar paylaşmak gafletinde bulunan diğer sürücülerini elimine edebiliyorsunuz.

"Yok ben silah kullanmam, centilmenlige aykırı" diyorsanız, o zaman işiniz zor, çünkü rakiplerinizin centilmen oldukları söylemeyecez. Yarışığınız pistlerde oldukça güzel tasarlanmıştır.

SCARS'in en büyük eksikliği kendinizi gerçek bir yarışta hissetmenizi sağlayamaması. Ciddiyetten uzak bir yapısının olmasını bir kenara bırakalım, zaten ciddi bir şeyler istiyorsanız, gider Need for Speed oynarsınız. Eğer söyle stres atmak, bir iki turalayıp kurtlarımıza dökmek istiyorsanız, SCARS oldukça şirin ve eğlendirici bir oyun.



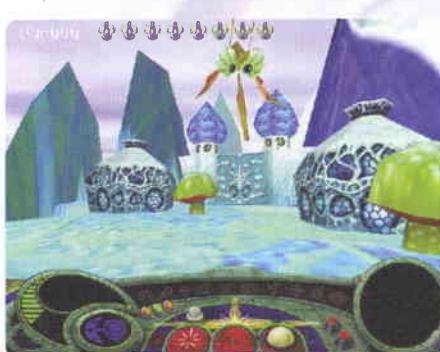
FİRMA : Ubisoft
TÜRK : Yarış

7

CENTIPEDE

Daha bilgisayar denilen nesne bir oda büyülüğünde, gün gelip de her gencin evinde bilgisayar olacağını söylediğinizde suratınıza bir öküzungün trene bakma efektiyle bakan "bilgisayar dahileri" zamanlarında, oyun oynamak istediğimizde, babalarımızı olabildiğince tırtıklayıp, cebinizde bir dolu bozuklukla en yakın "Atarici" ye kapağı attardık. İşte o zamanların (aslında "o" zaman dedigim bayağı bir önce, hani 25 sene falan, yanı ben anlatıyorum ama o kadar öncesini görmüşüğüm yok, o kadar da kocamanlık yani) gözde oyunlarından olan Centipede, itinalı bir şekilde günümüz bilgisayarlarına uyarlanmış.

Birçoğunuzun Shareware bir oyun "cuk" olarak görmüş olduğunu zannettiğim Centipede'de ekranın altındaki bir silahı yöneterek ekranın üstünden üzerinden doğru gelen "tiytiy"ları vurmaya çalışıyorsunuz (biyay pelteğimde, y'leyi söyleyemiyorum).



Vurdugunuz bu tiytiylar ikiye bölünen farklı yönlerden gelmeye başlıyorlar, sonra onları da vuruyorsunuz. Sonra onlar da bölündüyor, yine vuruysunuz falan derken, onlar size ulaşmadan önce bütün tiytiyleri temizleyebilirsiniz bir sonraki bölüme geçip herşeye silbaştan başlıyorsunuz. E ne burun kırıyoşun güzelim, senin şimdioynadığın o caçaklı fiyakalı tırıcı oyunlar halt eder Centipede'den alınan zevkin yanında. Her neyse. Son zamanlarda eskilerin Arcade hitlerini yeni kuşak bilgisayar oyuncularına tanıtmayı amaçlayan birileri almış Centipede'i, üç boyutlu bezeyp karşımıza çıkartmışlar. Fena da olmamış hani.

Centipede'in içinde iki farklı oyun var. Birincisi, orijinal Centipede'in biraz izometrik hale getirilmiş versiyonu. Ama bunu her kere oynayıp hemen geçeceğini eminim, çünkü üç boyut

olaya karışınca neyin nereden geldiğini, kimi vuracağınızı görmek imkansız hale gelmiş. Centipede'in içindeki ikinci oyun olan Adventure kısmı çok daha güzel. Tamamen üç boyutlu hazırlanmış ekranlarda, sürekli olarak üzerinize doğru akan böcekleri haklamaya çalışıyorsunuz, bu arada etrafta dolaşan insanları ve diğer masum canlıları onların gazabından kurtarmaya çalışıyorsunuz. Her bölge daha ufak bölmelere ayrılmış durumda, bir bölümü temizleyince açılan köprüden geçerek diğer bölüme varıyorsunuz. Oynanışı oldukça basit ve bir o kadar da zevkli. Grafiklerin hakkını vermek için Voodoo işlemcili bir ekran kartına ihtiyacınız var, çünkü başka 3D hızlandırıcılar destek vermiyor (Gerçi bunu düzeltten bir Patch yaptı, www.level.com.tr'den indirebilirsiniz). Ama oyun daha çok ben ve benim gibi dinazor oyun delillerine hitap ediyor, her ne kadar grafikleri çocuksu olsada. Yeni nesil birisinin bu tür bir oyunu uzun süre katlanabileceğini sanmıyorum. Yine de bence alınıp oynaması gereken bir oyun. Özellikle bizim grafikerlere tavsiye ediyorum, iş yapmadıkları zaman Aperion oynamalarını seyretmekten cinnet geçirmek üzereyim çünkü.

Sinan Akkol

FİRMA : Hasbro
TÜRK : Action

7



Fallout



Morgan'ın günlüğe kısa bir süre için ara vermek zorundayım. Siz burada yazılımları okurken o da gün ışığıyla tamışmış olacaktır herhalde. Morgan nükleer savaş sırasında henüz hayatı değildi. Savaş sonrasında geride kalanların kurduğu "vault" adı verilen siğınaklardan birinde dünyaya geldi. Su, onların yaşamalarını sürdürmeleri için gereken en önemli kaynaktı. Ama Vault 13'ün su arıtma çipi bozuldu ve yeni çip bulma görevi ona verildi. Vault'un tek yaşam umudunun kendisi olduğunu bilmek hiç de kolay değil. Belki seçilen Morgan olmayı açtı. Bir başkası, kaderin seçtiği farklı biri...

"Bir başkası nasıl olurdu?" derseñiz biraz yaratıcılığa, biraz da karakter yaratma ekranını tanıtmaya gereksinimiz var. Geçen sayıda karakter ekranına degenilmemiş değil hani ama bu sefer de bir iki püf noktasına el atmaktadır fayda var. Buyrun karakter ekranına:

Ad, yaş ve cinsiyet sizin zevkinize kalmış. Tavsiyem işin bundan sonraki kiosmində karakterinize bir kimlik belirleyip tercilerinizi bu doğrultuda

yapmanız. Örneğin bir hırsız yaratmak istiyorsanız stealth, lockpick ve steal gibi skiller ve nightperson (gece olunca perception ve intelligence artı puan, gündüz ise eksik puan) gibi traitler almanız yararlı olacaktır. Tabii agility puanınızı yüksek tutmay da ihmäl etmeyein. Eğer sosyal bir karakter düşlediyorsanız barter ve speech skilleri ve good natured (silah kullanma yeteneklerini düşürür, ama barter, speech, first aid ve doctor yeteneklerini arttırır.) traiti tam size göre. Yüksek karizma da hiç fena olmaz hani. Yok ben susayım, silahlarım konuşsun diyorsanız small guns ve energy weapons size öncerebileceklerim arasında. Bunların dışında trait seçenekler çok acele etmeyein, iyi düşünün, çünkü sadece iki tane seçim hakkınız var. Eğer karakter puanlarınız az gelirse -ki gerçekten az, her özelliğiniz 5olarak başlıyorsunuz ve dağıtmak için de topu topu 5 puancığınız var- gifted trait'i çok isinize yarayabilir. Tüm özelliklerinize +1 alacak, ancak skill taban puanlarınız düşecek ve yeni bir level'a geçtiğinizde daha az ek skill puanı kazanacaksınız. Bununla birlikte bazı traitler birbirinin tam zittidir (chem reliant- kimyasallara yüksek derecede ba-

Bir şeyler olmasını beklemek...

Karşında akit duran, önüne kattığı her şeyi kendisiyle birlikte sürükleyip götürün ırmağa bakıp bir şeyler olmasını beklemek...

Bir şeyler olmasının dilemek...

Güçümün yetmediği her şeyi kendinden yüze varlıklara bırakıp olanı sırtlamak. İmağın gün be gün büyüdüğünü görüp, tek büyütmenin o olmadığını bilmek. Sorunların ırmağın taşıdıklarıyla beraber sürükleneğini dilemek... Yoo dilemek olmamalı, dilemek değil, istemek...

İstemek ve yapmak...

Yapamazsam?...

"Yapamazsan hepimiz öleceğiz."

Adım Morgan sen, kim olduğunu ve bugündüğü nasıl bulduğunu bilmemişim kişi... Geçmişim ömensiz, buradaki herkes gibi. Ama geleceğim... O buradaki herkesin yaşamı...

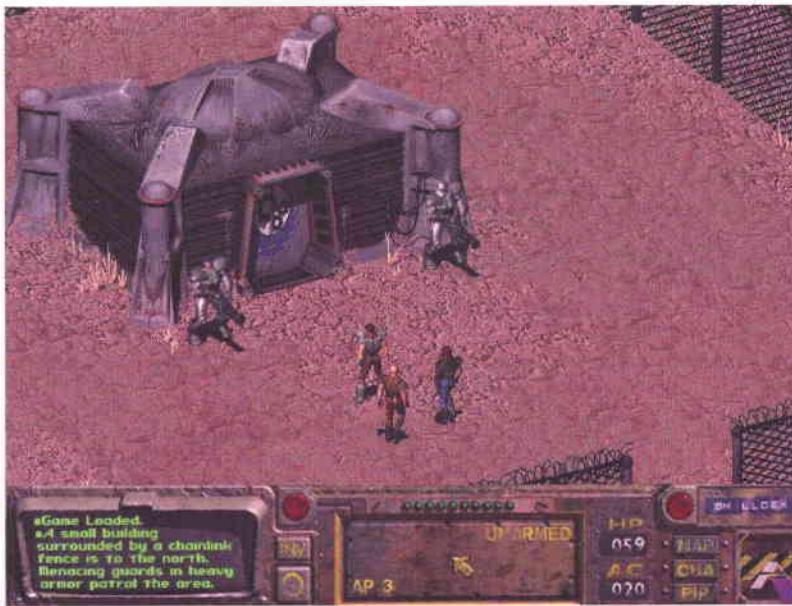
gimlilik ve chem resistant- kimyasallara dayanıklılık gibi). Bu özellikleri beraberde aldiğiniz takdirde kendinizi hiçbir şey almamış sayabilirsiniz. Aman dikkat!

Son olarak söyleyeceğim Fallout'un tam bir Role Playing Game olduğu ve her özelliğinizin, yaptığınız her konuşmanın oyunun gidişatını tam ters yöne çevirebileceği. Bu yüzden karakterinizi yaratırken n'oolur iki kere düşünün, önemlili kişilerle konuşurken mutlaka save edin (Yardım edeceğiniz kişiye kaza-ra küfredince silahını çekebilir. Silah da bir kere çekildi mi...) ve karşınızda kinin söylediğlerini iyi dinleyin, çok önemli ipuçlarına bu şekilde ulaşabilirsiniz.

Bu kadarı yeter, kalanını Morgan'ın günlüğü bizim için anlatsın. Bu arada Morgan'ın bir silahşör olduğunu belirtmemde yarar var (Yüksek agility, finesse ve gifted traitleri ve small guns, energy weapons ve first aid skilleri.).

Günlüğe daha anlaşılır olması için arada bir müdahele etmek zorunda kalacağım. Ondan ve sizden özür dilerim.

Morgan elinden geldiğince çok iş yaptı ama geride bıraktığı pek çok şey daha var. Belki siz onun yarılmak bırakmak zorunda kaldıklarını tamamlayabilirsiniz.



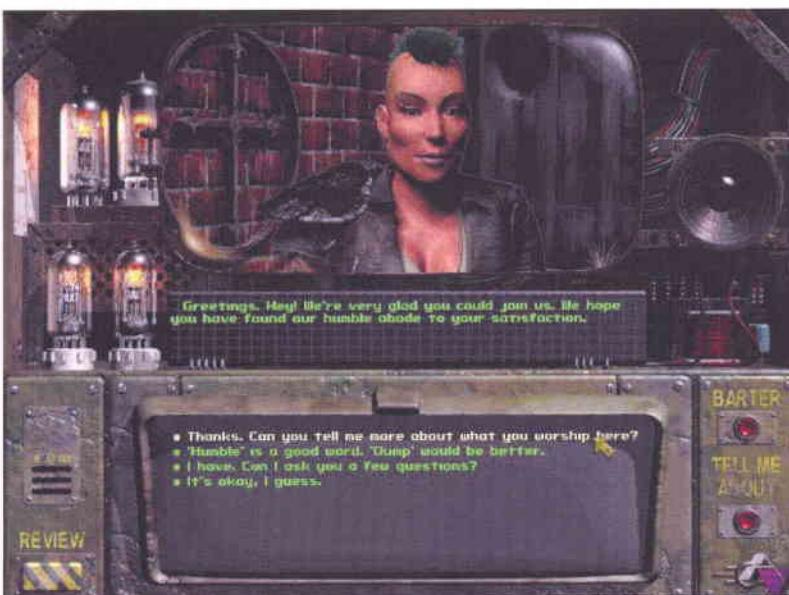
İyi şanslar! (Son bir not daha: Morgan adını kardeşim takti!)

5 Aralık 2161

Bugün ilk kez günüşiği denen şeyi gördüm. Çok, çok güzel. Keşke dün-yayı tanıüp sevmek için daha fazla zamanım olsaydı ama benim su çipini bulmak için sadece 150 günüñ var. Aramaya Vault 15'den başlamalıym. - Vault 13'ün kapısından çıkış ve kırımı çizgili bölüme ilerleyin. Bu bölüme ulaştığınız anda ana haritaya geçeceksiniz. Vault 15 düğmesine basın. Rotanız otomatik olarak belirlenecektir.

14 Aralık

Vault 15'e ulaşım bugün . Kapıda-ki dev farelerle uğraşmak zorunda kaldım. Kitaplarda olduğundan daha tehli-keliler. İçeri girdiğimde asansörün çalışmadığını fark ettim. Buraya gelirken gördüğüm şehrə dönüp ip bulmalıyım.- Ana haritaya geçip yanından geçtiğiniz şehrə tıklayın-



adında iki büyük şehir varmış. Ama yolculuk Haydutlar ve akrepler yüzünden çok tehlikeliymiş. Vault'dakilerin hayatı değerli ama Shady Sands'de yaşayanları da sevdim. Onlara yardım etmek istedim. Liderleri Aradesh -aşağıdaki binada köşede duran cübbeli adam- Razlo ile konuşmam gerektiğini söyledi. O belki akrepler meselesi için bir çıkış yolu bulabilirmiş. Aradesh'e söz verdim. Bu işi halledeceğim! Razlo'yu bulduğumda - sol alttaki ev- akrep zehri için bir serum hazırlayabileceğini söyledi. Ama elinde bir zehir örneği olmalı imiş. Seth beni akrep yuvalarına götürürebilecek tek kişi. Akşama Ian ve ben yuvalara doğru yola çıkacağiz.

18 Aralık

Zafer! Ian ve ben tüm akrepleri öldürdük. Akreplerin kuyruklarını alıp -akrep gövdelerinin üzerine gelin. İkon el halini alınca sol tuşla tıklayın.- Razlo'ya götürdüm. Razlo bana akrep serumuna karşı aşilar verdi.bunlar hem kuyruklardan daha hafif, hem de daha iyi para ediyor. Aradesh ve halkı bana minnettar, ama Vault 15'e gitmeden önce ziyaret edeceğim bir yer daha var : Haydutların ini.

19 Aralık

Haydutların kampına gittim.-Ana haritada Raiders'a tıklayın.- Haydutların liderine bir geziği olduğunu söyledim, o da bundan hiç hoşlanmadı. Kısa sürede silahlar çekildi. Kanlı bir çatışma... İnsanlara ateş etmekten nefret ediyorum, ama başka çarem yoktu ki. Ian haydutlarla savaşmadı çok yarlımcı oldu, buna rağmen tutuklu kızlardan biri çatışmadı kaza eseri vuruldu, ne acı... Diğer, zavallı kız, öyle korkmuştu ki... Neyse sanırım bu geceyi evinde geçirecek. Kızın kurtulmasının yanısıra çatışma bir yarar daha sağladı bana : bir orduya yetecek kadar silah ve cephe. Artık Vault 15'e korkmadan gidebilirim.

24 Aralık

Vault 15'e döndüm. Yine fareler! Asansöre ulaşıp ipi bağladım.- ipi elinize alın ve ipe tıklayın. "Use" komutu ve sarı hedef işaretini ekrana gelince asansöre tıklayın.Ipi bağladıktan sonra imlecle ipi üzerine gelin, el ikonu çıkışa üzerine tıklayın.-Bir alt katta yine fareler her taraftaydı. Başka bir asansör bukendum. Ama o da bozuktu. Bunca yolu boşça mı yürüdüm derken ikinci asansörün tam karşısındaki odada bir dolap gözüme ilişti. İçinde bulduğum zırh pek matal bir şey değildi ama zırhın yanında bir kaç metre ip göründe gözlerime inanamadım. Şimdi üçüncü kata inebilirdim.

Umudumu kaybetmeye başlıyorum. Üçüncü kattaki dolaplardan çıkanlar dışında hiçbir şey bulamadım; değil su çipi, çalışan tek bir bilgisayar bile yoktu. Ama güçlü olmaliyim. Belki dönüp

Junktown'da aramalarına devam etmeliyim.

5 Ocak

Junktown'a ulaştım. Burası Shady Sands'den bile daha büyük bir kent. Kapıda nöbetçiyle lafladım. Kurallar aynı: Silah yok, sorun yok! Öğrendiği me göre kasabada Gizmo diye pis işler çeviren biri varmış. Şehri Killian Darkwater adında bir adam yöntiyor ve Gizmo'yu tutuklatmaya çalışıyorum. Şehirde ufdak bir gezinti yapmaya karar verdim ve içeriğe doğru yola koymuşum. Ekranın yukarısına doğru ilerleyip yeşil bölüme girin. Buradan kısa bir yüklemenin ardından otomatik olarak şehrin diğer kısmına ulaşacağınız. Killian'ı dükkanında buldum. Sorulardan, iyi ekipmanın nerden bulunacağından falan konuşuyorduk ki içeri tüfekli bir adam girdi ve "Gizmo'dan sellamlar!" deyip silahını atesledi. Killian, nöbetçiler, Ian ve ben müdahale etmemeydi, belki Killian'ın sonu çok daha kötü olacaktı. Neyse ki Killian ufak sıyrıklarla kurtuldu. Ancak adam için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. Gizmo denilen su adamdan o an nefret ettim. Killian bana yardımlarından dolayı teşekkür etti. Ben aslında tam onun aradığı adamdım, şehirde yeniydim, Gizmo için iyi bir yem olabilirdim. Killian ile konuşup bir plan yaptık. Üzerime bir mikrofon yerleştirdi Gizmo'nun kumarhanesine doğru yola koymuşum. Yeşil alana ulaşır bir üst ekrana çıkışın, "Gizmo's" yazan kumarhanede arkada oturan adam Gizmo. - Gizmo önce beni şüphe etti, ama Killian'ın işini görebileceğimi söylediğimde yattı, ama öncelikle neden bu işi yapmamı istedigini sordum. Yanıtı yeterli bir delildi. "İş" için anlaştıktan sonra Killian'a teybi vermek için o batuhaneden ayrıldım. Geri dönüs yolunda Neal adlı bir adamla tanıştım. Bir yabancının köpeği onun üstüne kalmıştı, ama köpektan pek hoşlandığı söylenemezdi. Ace-



lem vardı, kısa kesip Killian'ın dükkanına vardım. Killian teybi dinleyince oldukça keyiflendi, Gizmo'ya bir ziyaret düşünürse gelmek istediğimi söyledi, o da nöbetçilerin şefi Lars'la konuşmayı önerdi. -Lars, bir aşağıdaki ekranıda. Ancak yolumun üzerindeki küçük bir iyilik daha yapamıştım. Otele girdim. Killian'ın dükkanının olduğu ekranın dükkanın hemen yanındaki bina. İçeri girip tam karşısındakı buzdolabından bir şiş alıp cebe attım, hayır hissizlik değil, şişler bedavaydı. Lars gelip gelmeyeceğimi sordu. Niye gelmeyeceğim mi? Şövalye tarafım basırmıştı yine. Silahımı doldurdum. Gizmo'nun yerinde ne olacağı belli değildi.

Çatışma çok uzun sürmedi. Sonuç, Gizmo ile fedaisi su an çok uzaktalar. Dönüşte yarım bıraklığım bir işi tamamlamak istedim. Köpeğe şiş verin- ce- şiş elinize alın ve köpek üzerinde kullanın- benimle dost oldu. Artık üç kişilik bir takımız: Ben, Ian ve Dogme-

at! Şehri terketmek üzereyken yaralarını sardırmak için hastaneye uğradım, alt kata inip neler yaptıkların görmek istedim. Ah şu merakım! Aşağıda adamin teki Hub'da iguana-şiş diye satılık üzere insan eti hazırlıyordu. Katiller! Böyle söyleyince üzerine saldırdılar. Gerçekte onları yalnızca adalete teslim etmek istemiştim, ama kendimi korumak zorunda kaldım. Suçlarının bedelini biraz ağır da olsa ödediler. Kimi zamanlar kendimden nefret ediyorum, ama yemin ederim günlüğüm, bu na mecburdum! Artık Junktown'da su şipi adına yapabileceğim başka bir şey yoktu. Araştırmalarıma Hub'da devam etmeliydim. Yine uzun yollar var önde. Sabredin Vault'umun insanları. O şipi bulacağım! Bulmalyım!

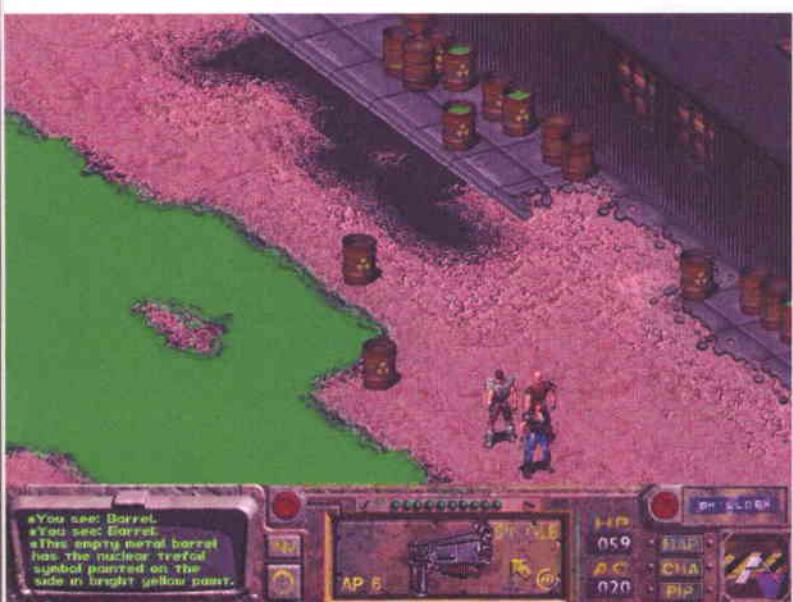
8 Ocak

Hub'a ulaştım. Tanrı! Araştırmaya nereden başlayacağımı bilemiyorum. Burası gördüğüm tüm şehirlerden çok daha büyük. Girişte bir sürü karavan şoförünün arasında Mat'le tanıştım. Nasıl iş bulabileceğimi söyledi, Hub

bir ticaret şehriymiş, karavancılar ve ticaret şirketleri iyi para veriyorlar. Ama oda su şipi hakkında pek bir şey söyleyemedi. Yola devam ettim, biraz ierdeki evde Dan ile konuştu. -hemen aşağıda, soldaki ev-Şehri çekip çeviren üç tüccar grubu varmış. Far Go Trades, Water Merchants ve ...Ödemeler yüksekmiş. Ama benim daha önemli işlerim var. Ana caddeden aşağı doğru devam ettim. Sonradan adimin Deputy Fry olduğunu öğrendim, ardından iki yardımcıyla şehirde güvenliği sağlayan bu adam bana Maltese Falcon'u işten Decker ve ekibinden uzak durmamı söyledi. Bu kentin Gizmo'su da bu Decker olmalı diye düşündüm. Su şipi dair işe yarar bir bilgisi yoktu ama su tüccarları(water merchants)nın belki bana yardımcı olabileceğini söyledi. Teşekkür edip yola devam ettim. Downtown daha ilginç olmamıştı. -Yeşil alana girin, Downtown'a geçeceksiniz- İlk durak Crimson Caravan binasıydı. Demetre bana iş imkanlarından söz etti, ama ihtiyacım olan bu değildi ki. Biraz öte beri bulmam gerekiydi aslında. General Store bu iş için tam biçilmiş kafanda Biraz eşya alıp sattım, ardından kütüphaneye uğradım. Kütüphane görevlileri hep bir şeyle bilirlər. Ama bu kez aldığı bilgi sohbetle değil, Pipboy 2000 cep bilgisayarına kurabileceğim bir holodisk içinde geldi. Önce 750 bottlecap istedi ama sonra 500'e anlaştık. Diski kurduktan sonra- Inventory'i açın, diskin üzerine gelip tıklayın(dügmeyi basılı tutun) karşınıza çıkan ikonlardan el işaretini seçin-. Pipboy'u açtım ve okumaya başladım -pipboy'a girin, status seçenekini seçin, ardından "data" başlığı altında verilen Vaults yazısına tıklayın- Okuduklarım inanılır gibi değildi. Yalnızca 13 ve 15 numaralı Vault'lara ait bilgilerin karşına çıkacağı sanırken VAULT 12 HAKKINDA BİLGİLER BULDUM. Acaba bu Vault tam olarak neredeydi? Hala bizimki gibi yaşayanları var mıydı? Her şeyden önemlisi zamanında ulaşabilirsem bulabileceğim bir su şipi var mıydı? Vault 12 benim tek umudum. Acaba.....

Tüm bu soruların yanıtı gelecek ay bu sayfalarda, Morgan'in günlüğünde. Bizi okumaya devam edin... L

Batu Hergünel & Gökhan Habiboglu
Quedrus@pmail.net &Valence@pmail.net



Star Wars Episode 1: Phantom Menace

Star Wars Episode 1 filminin oyununu, geçen ay tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de büyük bir fırtına kopardı. Hem bizim istegimiz hem de dergimize gelen yoğun istek üzerine Star Wars Episode 1-Phantom Menace oyununun Strategy Guide'ını size sunuyoruz. Oyun 11 bölümden oluşan için, size oyunun tüm çözümü iki ayda ulaşacak. Oyun çok geniş ve ayrıntılı olduğundan bu sadece oyunun benim oynadığım şeklidir. Yani siz bennim üzerinden atlayıp, geçtiğim bir yerde farklı şeyler bulabilir hatta oyunun o bölümünü daha rahat geçebilirsiniz. Bu bakımından oyunu bù yazımı adım adım takip edip oynamamanızı öneririm. Oyunu kendi hayal gücünüzü kullanarak bitirirseniz çok daha fazla zevk alırsınız.

Bu gerzek hatırlatmalari baştan yapım da sonra bu mükemmel oyun size rezil olmasın. Zaten piyasaya bu denli iyi oyunlar az çıkışırken birde oyunu Pac-Man oynar gibi bitirirseniz yazık olur.

Oyuna başlamadan ...

★ Oyuna başlamadan oyunda kulanacağınız hareketleri öğrenebileceğiniz herhangi bir hazırlık bölümü olmadıgından, hareketleri oyun içinde öğrenmeliiniz. Oyuna başlamadan tuş konfigürasyo-

nunu kendinize göre ayarlayın çünkü Default konfigürasyonla oynamak hayli zor oluyor.

★ Saber (ışın kılıcı) oyundaki doğal olarak en stratejik silah. Eğer doğru kulananızı düşmanları altetmeniz hiç sorun olmaz. Düşmanlarınızın blaster atışlarını uygun bir uzaklıktan Saber'ınızla karşılaşarsanız onların atışları ile onları vurabilirsiniz.

★ Oyunun Default tuş konfigürasyonundaki "Alt" tuşu ve ziplama tuşu ile çeşitli vuruş komboları yapabilirsiniz. Mesela Double-Jump; koşma tuşu ile birlikte iki defa üstüste ziplamaya basarsınız. Bunun yanında birde ateş tuşuna basarsanız havada dönerek düşmanın kafaya kılıcı balta gibi indirirsiniz. Kendiniz buna benzer Jedi katliam hareketleri bulabilirsiniz.

★ Oyunda tüm karakterlerle eşit bölmelere göre eşit olarak oynuyorsunuz ancak, Hilekar bölümündeki kodları kullanarak oyunun herhangi bölümünden istediğiniz bir karakterle oynayabilirsiniz. Aynı zamanda bu kodlarla oyunun bazı teknik özelliklerinde değiştirebilirsiniz.

★ Bu arada illaha hile yapacağım diyen elemanlara bir uyarı "give me life" hilesi (enerjinizi full yapar) tüm oyun içinde en fazla 5 defa kullanılabiliyor. Bunu bilerek kullananın.

★ Oyunda yönetebildiğiniz dört kahraman oyunun çeşitli bölmelerinde eş olarak savaşıyor ve birbirlerine yardım ediyorlar. Özellikle bu eşlerden sizin yönetmediğiniz sizden ayrılmış bir yerde tekrar karşınıza çıktığında mutlaka oyunun gidişatı için çok önemli bir bilgi veriyor. Bu yapmanız gereken bir iş veya gitmeniz gereken bir yer olabilir. Bu uyarıları mutlaka dikkate alın ve ingilizceniz yeterli değilse Text modu açıp söylenenleri okuyun.

★ Oyunda öndeğiniz çikan tüm düğmeler basın ve hareket ettirebildiğiniz tüm eşyaları hareket ettirin. Bazen başınızı derde sokabiliyor ama genelde fayda sağlıyor. Buna ek olarak bir buto-

na bastığınızda o an için bir şey değişmemiş gibi görünebilir ama başka bir yerde bir kapı açılmış olabilir, buna dikkat edin.

★ Force Push, bazen en etkili silahınız olabilir bunu sürekli kullanmaya bakın.

★ Eğer yaptığınız hareketler oyunda yavaş aksediyorsa oyunun bazı grafik özelliklerini kapayın. Bu olay özellikle komboları daha rahat gerçekleştirmenizi sağlayacaktır.

★ Oyunun bazı bölümlerde sizin göremediğiniz yerlerde bazı eşyalar saklı bunları ancak araştırarak bulabilirsiniz, buda oyuncunun oyundan zevk almasının temel unsuru. Bu oyuncunun gidişatını direkt etkilemeyen eşyaların yerlerini yazının amacını aşmaması için söylememidim. Zaten bulmanız için etrafı dikkatlice kolaçan etmeniz kafi.

★ Son olarak mümkün olduğunda büyük Droid'lerden ve kalabalık droid gruplarından uzak durun Jedi ünvanınızla güvenmeğin harcıyorlar.

Obi Wan gel çocuğum buraya...

Bölüm I:

Trade

Federation

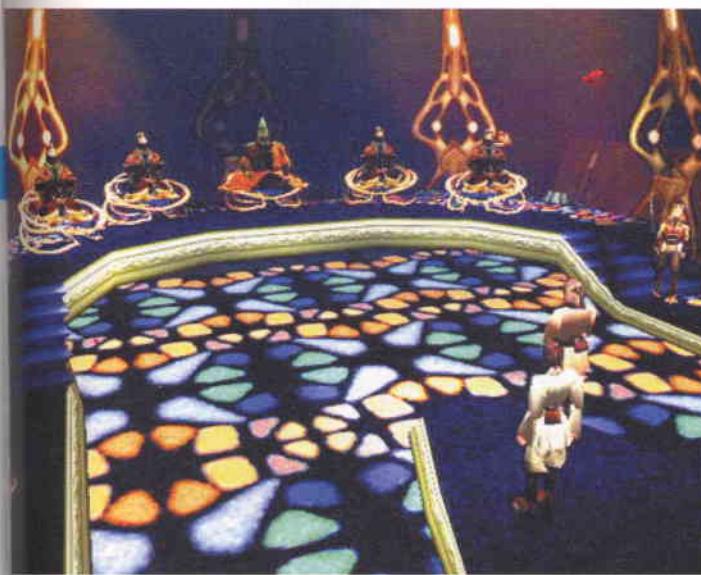
Battleship

Görev: Hangar bölümüne

gidiip, Federasyon gemisine ulaşmak



Oyuna Obi Wan olarak başlıyor ve Qui Gon'un yardımcılarıyla Federasyon gemisinden çıkmaya çalışıyorsunuz. Oyunun başında odaya Droid'in girmesiyle içeriği zehirli gaz dolmaya başlıyor. Tüm oda dolmadan kılıçınızı çıkarın ve dışarı çıkmak bir tarafta Force Push yapıp diğer tarafta saldırın. Bu arada sürekli atşe basarsanız size doğru



yapılan ateşlerden korunursunuz.sağda ki ve soldaki Mavi el şeklindeki butonlara basın.Sol taraftakinde bir dolap dan bomba çıkacak onu alın.Orada bulunan küçük odada Full Healt Capsule var, onu da alın.Sağ bölümde servis dolabının butonuna basın ve 250 atışlık Blaster'ı alın.Tekrar ana koridora gelin,Sağ bölümdeki karşınıza,iki Droid çıkacak bunları temizleyin.İçerideki butona basın ana kapı açılsın.Burada eğer ihtiyacınız varsa R2 robotunun solundaki kompartimanda Full Health Capsule var onu alın.

Girdığınız yeni koridorun sol bölümde(karanlık bölüm)fazla oyalanmayın.Cünkü karşınıza yuvarlanıp çıkan Destroyer Droid'lere bulaşmayın.Zaten sol tarafa gitme zorunluğunuza yok direk sağa doğru kaçın.Burada Qui Gon'u öرنek alın çünkü köyde kasabada Jedi tribü yapan hocanızı sıkı gürnece tabanları yağıyor.Sağ yolun sonunda yolunuz kapalı bir kapı ile kapanıyor.Burada sağda bulunan açık kontrol paneldeki butona basın.Bu buton karşısındaki saklı bölümü açacak, çıkan Droid'i haklayın.Orada bulunan butona da basın ve büyük kapıyı açın.(Burada bulunan servis kapsı eğer yanınızda R2 robot bulunuyorsa açılıyor ve buranın içinde de Full Health Capsule var.Eğer yoksa R2 ünitesi kaçtığını sol taraftaki bölümdeyi.İsterseniz geri dönüp onu getirebilirsiniz ama tavsiye etmem.)Burada yine Qui Gon'u takip edin.Onun darduğu küçük koridora girin ve ilerlein.Şu anda doğru inin ve ana balkona kadar yürüyün.Yol bitince sağa,havalandırma koridorlarına girin.Burada bulunan şıko Droid'lere sadece arkadan saldırın ve hepsini temizleyin.İlli olarak girişten sonra en solda ve ilerde olan butona basın sonra açılan kapıdan çıkışın şıkoyu temizleyin ve içeriideki butona basın.O kapıdan çıkışın direkt ileri gidin ve diğer bir kapıdan(Büyük vantilatörün yanında) girin.Yalnız hızlı olun kapılar otomatik kapanı-

yor.Aksi halde tüm butonlara basma işlemlerini tekrar larsınız.O kapıdan girdikten sonra yerde ana koridorun göründüğü demir pencerele var, onların üzerine gidip aşağı inin.

İndiginiz koridor doldaki Droid'leri temizleyin ve düz gidip büyük kapıyı açın sağa dönün.Burada yük taşıma asansörü var.Deniyoluk yapıp aşağı atlama yin,kalabalıklar.Oyunun başında alındığınız ve kulanmadığınız(!)

bombayı,uygun bir

pozisyondan aşağı sallayın ve orayı temizleyin.Droidler temizlenince aşağıda sol köşede duran jenarotoru batlatın.Tekrar ana koridora gelin ve karşı kapıdan girin.buradaki Droidleri temizleyin ancak Starfighter'lara(örümcek gibi olanlar) bulaşmayın,onlar kendiliklerinden gidiyorlar.Temizlik bittiğinden sonra sandıkların üstünden Small Health Capsule'ü alın.O bölümdeki asansörü kullanarak yukarı çıkin.Butonlara basıp o koridorda ilerleyin ve geri dönüp,hangara bakan balkonun solunda kalan karanlık bölüme girip,Qui Gon,"Obi Wan" diyene kadar ilerleyin.

Konuştuktan sonra, ileri gidin sağa dönün ilerlein ve butona basın.Geri dönüp, sola dönün ve ilerleyici butona basın.Buarada bu demir koridorların yer değiştirdiğini göreceksiniz.Son olarak ikinci butona bir daha basıp ilerleyin.Bundan sonraki yolunuz açıkça görülmeyecek.yukarı çıkan Droid'le re dikkat edin ve tüm işlemleri tamamlayın sonra son asansöre binip Federation gemisine ulaşın.

Bölüm 2: Swamps of Naboo

Görev: Qui Gon'u Bulun

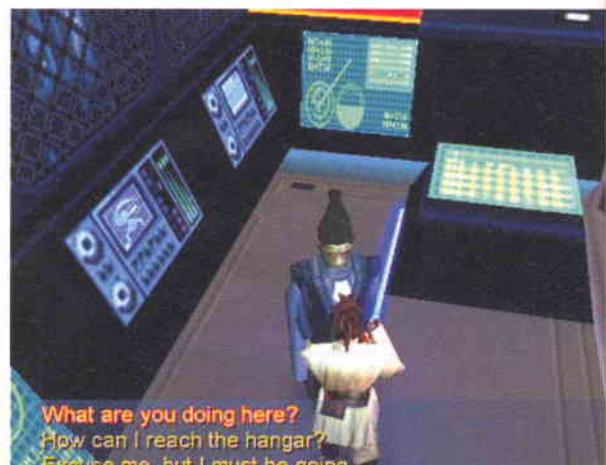
Bu bölüme Naboo gezegeninin ormanlarında başlıyorsunuz.Iller doğru yüzmeye başlayın.Yürüyebilecek bir aşıklık bulana kadar yüzün.Bulduğundan iki ağacın arasından ileri yürüyün.Hemen ilerde büyük bir grup droid var onları temizleyin ve 250 atışlık Blaster'ı alın.Tekrar,solundan yol çikana kadar yüzün.Yukarı çıkin ve Jar Jar

Binks ile konuşun.Gemiler yüzünden kaçtığında onun gittiği yolu takip edin.Illerdeğinizde karşınıza bir çok droid çıkacak onları temizleyin ve devrilmiş ağacın üstünden geçmeden aşağı inin.Buradaki Droidleri temizleyin.Dikili taşın üstünde Double-Jump yaparak ziplayın ve bombayı alın.Daha sonra tepedeki duran Jar Jar'a ulaşmak için arkasında duran kük şeklindeki cismiyerde görünen yola göre Space tuşuna basılı tutarak tutup çekinve Jar Jar'ın yanına ulaşın.Peşinden gidin,devrik ağacın üstünden karşıya geçmeden aşağı atlayın.ileride çok Droid var hazırlıklı olsun.Temizlik bittiğinden sonra ilerlemeye devam edin.O patikayı takip edin,karşınıza 5 Droid çıkacak onları halledin ve tekrar ilerleyin.Orada bir gölet bulacağınız.İçindeki kara parçalarından atlayarak karşıya geçin.Jar Jar ile konuşun.Yukarıdan gelen ateş dikkat ederek karşıya geçin.(Burada save edin)ve ilerlemeye devam edin.Yukarıda duran sarışığa tutunup sonuna kadar ilerlein.Şu indikten sonra Jar Jar'ı görene kadar ilerleyin.Burada Droid grubu hayli kalabalık (Hemen solda Full Health Capsule var),ortalığı temizleyin.Jar Jar'ı takip etmeye devam edin.Qui Gon ile buluşun.

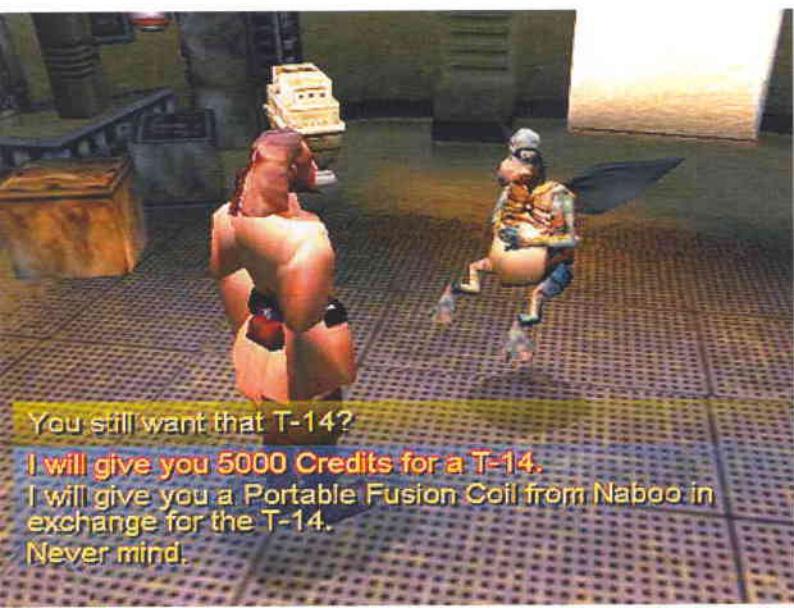
Bölüm 3: Otoh Gunga

Görev: Jar Jar Bink'i Kurtarın

Qui Gon'u takip edin.Boss Nas ile konuşun.Daha sonra Qui Gon size Jar Jar'ı bul diyecek bundan sonra geri dönün.Akvaryumun önündeki elemanla konuşun.Küre şeklindeki araca binip,butona basın.Önünüze çıkan hiçbir Otoh Gunga'lıyı öldürmeyin.Eğer birini öldürürseniz sizin gördüklerinde hemen saldırlırlar.Sizi engellemeye çalışanlara Force Push ile karşılık verin.Şu anda indiginizde koridorlarda ilerleyin.Eğer hiçbir yaratığı öldürmediyinizde karşınıza Jar Jar'a



benzer bir eleman çıkacak, onu bulduğunda onunla konuşun, size bir Pass Card verecek. Onu alıp ilerlemeye devam edin. Küre şeklindeki asansöre binin ve diğer koridora geçin. Yol bittiğinde üç beyaz yuvarlak atlama bölümünü yükseltmeye başlayacak, onları kullanarak iki Guard'ın olduğu bölüme geçin ve etkisiz hale getirip, devam edin. Bir diğer küre asansöre ulaşana kadar ilerleyin. Diğer koridora geçtiğinizde, Otoh Gunga'lı diğer bir yaratıkla konuşun. Bu havuzda



biraz uğraşabilirsınız. En yüksek beton parçanının üstünde Blaster var. Onu, balkonun kenarına çökün ve Double-Jump ile ziplayarak alın. Daha sonra tekrar balkonun boşluğununa gelip herbir parçanın üstünde birer saniye durup, Double-Jump kullanarak aşağıya geçin. Koridorun sonuna kadar yürüyün.

Koridorun sonuna geldiğinizde, hemen önenüzde duran butona basıp koşarak yukarı çıkmalısınız. Ondan sonra o koridor boyunca ilerleyin karşınıza bir Guard çıkacak, ona Pass Card'ı Boss Nas'dan aldığınızı söyleyin. Size inanmayacağı, Force Push yaptığı (Jedi Mind Trick olacak) ayıldığında kapıyı size açacak. Sonraki odada açık olan kapidan girin. Ortada duran kare cismi ilk olarak, girişte ilerde solda kalan bölüme itip butona basın, sıra ile bu işlemi hepsi ne uygulayıp zemindeki cam bölümünü açın. Yeşil sembole basıp kırmızıya dönüştürmesini sağlayın. Buradan çökün ve ilk girdiğiniz odaya dönün burada kapalı olan kapının açıldığını göreceksiniz, oraya girin ve ilerleyin.

Aşağıdaki küp şeklindeki cismi butonun bulunduğu yerin altına çekin. Butona basar basmaz, olduğunuz yerde ziplineye uygun bir zeminden zemindeki cam bölümünü açın. Hemen karşı tarafta atlayın. Aşağıdaki yaratıkla konuşun ve küre asansöre binin. Burada çok Guard var onlara buluşmadan koşarak ve ziplinearak Jar Jar'ı bulun. Onuyla konuştuktan sonra onu takip edin ve son bindiğiniz küre asansöre tekrar binin. Qui Gon ile buluşun.

Bölüm 4: Gardens of Theed

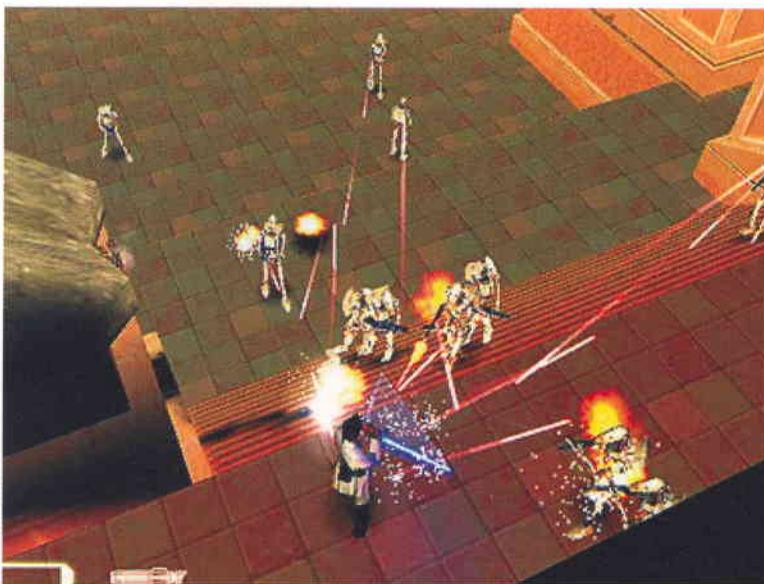
Görev: Palace Gates'e Git

Akarsuyun sağ tarafına atlaryarak, aksin aksi yönüne doğru yüzün. Sağ tarafta bir çıkış bulana kadar yüzmeye devam edin. Çıkış ulaştığınızda, Droid'leri öldürün. Büyük havuza atlayıp aşağıya doğru yüzün, şelalenin önüne kadar yüzün ve kare surların üstünden atlayın. Karşısından Droid atışı olacak dikkat edin. Blaster ile ateş edip, karşı taraftaki kolu indin ve köprüyü açıp aşağıya geçin. Pembe kürü ile karşılaşana kadar ilerleyin. Daha önce yaptığınız gibi karşılaşındaki kolu Blaster ile

indirip pembe koruma kalkanının aşağı düşmesini sağlayın ve aşağıya geçin. Bundan sonra karşınıza çok fazla Droid çıkacak, enerjini ona göre ayarlayın. Askerlerle karşınıza çıkan Droid'leri temizledikten sonra, birlikte savaşığınız askerler ile konuşup Queen'e nasıl ulaşabileceğinizi öğrenin ve Flash Bomb'ları alın. Askerin size bahsettiği Garden bölümünü hemen aşağıda. Ufak çaplı bir labirent olduğundan kendinize bir merkez a-

lip dolanın. Ortalıkta bolca Droid var onları temizleyin ve duvar köşelerine bakmayı unutmayın. Health Capsule'ler bulacaksınız. Battle Tank ile karşılaşana kadar ilerleyin. Hemen önüne çıkmayı duvarın arkasında bekleyip, çıkışın önüne gelmesini bekleyin ve onu direkt arkanızda alıp koşarak sol tarafta doğru kaçın. Bu arada Tank'ı patlatmaya çalışan kalkmayın patlamıyor. Oradan karşınıza müttefik asker çıkana kadar ilerleyin. onun ile konuşun ve onu takip edin. Girişiniz yerdeki Droid'leri halledin ve kapıyı açın. Çıktıktan sonra sola dönün ve düz gidin. Solunuzdaki ilk girişi girin fazla ilerlemeyin ve müttefik asker ile Battle Droid'e Blaster ile ateş edin aksi takdirde siz yanlarına gitince hep birlikte patlarsınız. Full Health Capsule'ü alın. İlk ana yola çökün ve ilerleyin. Yol bittiğinde Merdivenlerden çökün ve kırmızı butona basıp alttaki havuzu doldurun. Daha sonra havuza atlayıp sola doğru gidin merdivenlerden çıkış, oradaki butonada basın ve suyu kesin. Aşağıya inip, merdivenlerin altındaki butona basın ve köprüyü açın. Su yolunun üstündeki dar yolun sonuna kadar gidin. Butona basıp balkon kapısını açın. Geri dönüp, daha önce açtığımız köprüden aşağıya geçin. Karşısında Blaster ile vurup, köprüyü açın. Yerdeki cisimlere dokunmayın, onlar mayın. Karşınıza Battle Tank çıkışa kadar ilerleyin. İlk olarak sağda sütunun üstüne zipline, yukarıdaki kolla ateş edin. Daha sonra sol taraftaki pencereye zipline içeri girin, ortağın temizleyin. dişarı çıkışın bu bölgeye geldiğiniz köprüün başına gidin. Merdivenlerin karşısındaki pencereden içeri girin, köşedeki bombayı alın. Balkona çökün, yukarıdaki ipi kullanarak karşı balkona geçin. İçerdeki malzemeleri alın. Battle Tank'ın yanına geri dönün. Sağ tarafta kalan iki alçak, bir yüksek pencerenin karşısına geçin. İlk olarak yüksek pencereye yakın olan alçak pencereye daha sonra yüksek pencere atlayıp içeri girin. Kolu çekin ve saraya girin. Aferin.





Bölüm 5: Escape from Theed

Görev: Kraliçeyi koru,
Hangar Ulaş

Kraliçeyi takip edin ve havuzlu bahçeye gelene kadar ondan ayrılmayın. Da-ha sonra onu orada bırakıp geldiğiniz yukarı yola geri dönün. O yolun sonundan(balkon gibi kısım)ağıt atlayıp önnüze kapı çikana kadar ilerleyin.sizin bulunduğu bölümün karşı tarafındaki Droid'i temizleyip,Double-Jump ile okisma atlayın.Hemen sağınızdaki kapıdan girin yerdeki malzemeleri alın ve duvardaki butona basın.Odanın diğer kapısından çıkış aşağı yürüyün.Burada çok Droid var dikkat.Girişin sol tarafına doğru girin ve kapı açın içerden oğlanla konuşun ve onu annesine teslim edin,Full Health Capsule'ü alın.Koridora geri dönün.girişin sağında kalan yoldan yolumuza devam edin ve karşımıza Battle Tank çıkan bölüme kadar ilerleyin.Battle Tank'ın solunda kalan bölümde girin.(Manzaralı kısım)Karşınıza yaralı bir asker çıkacak onuna konuşun sonra ilerleyin.Yolun sağ tarafında kırk bir bölüm var oradan aşağı atlayıp,ilerleyin.Merdivenlerden çıkış ve odaya girin malzemeleri toplayın.Duvardaki butona basın kapıya açıp tekraa koridora çikın.Koridorun sonundaki odaya girin ve sola doğru solu yoklayarak son odaya kadar ilerleyin.Yolun sonundaki pencereden aşağı inip,hemen sol taraftaki pencereden içeri girin.(R-2 ünitesi var)Odaya girdiğiniz pencerenin hemen karşısındaki butona basın,Full Health Capsule'ü alın ve köşedeki ölü adamın yanında da 5 Flash Grenade var onularda alın.odaya girdiğiniz pencereden çikın.

kin ve direkt olarak karşı taraftaki merdivenlerden çıkış.Iki odalı bir hapsane bulana kadar ilerleyin.adamı çıkarıp,2 Thermal Detonator'ü alın.Tekrar aşağıdaki çalışan Droid'in yanında gidin.Herhangi bir şekilde onlara vurun ve Battle Tank'ın kipirdamasını sağlayın,sonra duvardaki butona basarak tüm Security Door'ların(Güvenlik kapıları) açılmasını sağlayın...

Battle Tank'ın bulunduğu meydan da açıldan geçitten girin karşınıza çıkan Droid'leri temizleyin.Sol koridorda bir R2 ünitesi var,onusu şimdilik yalnız bırakın.

Geçit açıldıktan sonra Queen'i yeni açılan bölümde bulacaksınız.Eğer oraya gelmemişse ona tüm geçitlerin açıldığını söyleyin.NPC'ler sizin ile birlikte yürütken arada bir köşede veya merdiven başlarında takılıyorlar,sizleri göremeyecekleri kadar uzağa gitmeyin.Oyunun bu kısmından sonra Queen gözden kaçmayı mayın çöp Droid'ler yoğun şekilde saldırlıyorlar ve o da devamlı moronluk yapıyor.Açılan geçitten geçtiğinizde küçük bir köprüden geçeceeğinizi ardından karşınıza çıkan odada bir Full Health Capsule ve 5 Proton silahı var.Uzak köşedeki çıkış gidin ve dışarı çıkışın hemen karşınıza çıkacak olan merdivenlerin aşağı kısmını kollayarak aşağı inin.Burdaki Droid'lerin sistematik yürüyüşünü takip edip onlara görünmeden ilerleyin.Aşağı indikten sonra sağa dönün.Hemen ileride karşınıza bir Destroyer Droid çıkacak.Onu en son aldığı proton silahı ile vurun,3-4 atış yetecektir.sonra ilerleyin ve sol taraftaki merdivenlerden inip sağa dönün,ilerleyin.Hemen ileride başka bir Destroyer Droid var,onda Proton silahınızla bir güzellik yapın.Ortalığı temizleyip yolu açtıktan sonra odaya dönüp Queen'i alın.Queen ile birlikte en son öldürdüğünüz destroye Droid'in yanına kadar yürüyün,karşınıza yerde yıldız şekli bulunan bir yer çikana kadar ilerleyin.Merdivenlerden yukarı çıkışın ve oralarda bir kadın konuşun,efendi olun.size ileride karşınıza çıkacak kaplı

kapıları nasıl açacağını söyleyecek.Köşedeki odada Full Health Capsule var ihtiyacınız varsa onu alın.Odanın pence-resinden dışarı çıkış,oralarda bir ip ola-cak ona tutunup diğer tarafa atlayın.Da-ha sonra dış taraftaki balkona atlayıp cam kapılı odaya gidin.Duvardaki kırmızı butona basın ve kilitli kapıları a-çın.(Kadının anlattığı kapılar...).Qu-en'in yanına dönün.İleride karşınıza 2-3 Droid çıkacak ve yerde mayınlar ola-cak dikkat edin.Karşınıza sandalı olan bir adam çikana kadar ilerleyin.Hemen orda bir oda var oradan 250 atışlık Blaster'ı alın ardından merdivenlerden çıkış,balkona çıkış.Köprüyü aşağı in-dirmek için orada bulunan kolu indirin ve Queen ile birlikte köprüden ge-çin.Buradan sonra yerlerde mayın var Queen'in bunlara basmamasına dikkat edin eğer yapabiliyorsanız yanlarından geçmeden onları vurun.Bu bölümde biraz ilerlediğinizde karşınıza bir çemre çıkacak burada Queen aniden durup "We're trapped" diyecek.ardin karşınıza iki Droid çıkacak bunların atışlarını Queen vurulmadan hemen engelle-yn.Arkalarından daha fazlası geldiğinden bunları hemen harcamaya ba-kin.(Eğer ihtiyacınız varsa çesmenin di-ğer tarafındaki odada Small Health Capsule var.)Tüm bu bölgeyi temiz-likten sonra ilerleyin karşınıza ağır silahlı bir diğer Droid çıkacak onu temiz-likten hemen sonra Destroyer Droid karşınıza dikilecek hazırlıklı olun.Bu bölümde hayli uğraşacaksınız,tek tiyo Proton silahı en garanti kurtuluş araci-nin.

Bu bölümde kurtulduktan sonra i-leride yan yana iki kapı lan bölümde ka-dar ilerleyin Queen'de sizinle birlikte gelecek.Quen ortalık durulana kadar burada duruyor.Kapıdan girin ve içeri-deki adamdan yardım isteğin sizin için diğer kapayı açacak burada bir Full He-alth Capsule bulacaksınız.Dışarı çı-kin,dışarıda Droid olmadıgından emin olun.Queen'in fazla önüne geçerseniz Droid'ler ortaya çıkacaktır,dikkatli ol-un.İleride karşınıza 2-3 asker çıkacak isteriseniz onlarla konuşun,yalnız bunlar sizi savunmakta pek başarılı de-giller.

Daha sonra geniş bir bölüme ge-leceksiniz.Çesmenin sağında 250 atışlık Blaster var onu alın ve Droid'lere dikkat edin.Hemen ileride Hangar var,ö-nün solunda birçok Droid var.Ortalara-na dalmayın çünkü hayli kalabalık-lar.Elinizde kaldıysa Falsh Granade'leri kullanmanın tam zamanı.Aferin.

Burayı temizlikten sonra Queen-2'in yanına dönüp onu buraya geti-rin.Onu Hangar'ın girişinde durdurun ve etrafı bakacağınızı burada bekleme-sini söyleyin.İçeri girin ortalığı temiz-leyin.Tekrar dışarı çıkış Queen'i içeri getirin ve Hangar'ın uzak tarafında Qui Gon ve diğer lemanlarla buluşup gemi-ye binin.

Gelecekaya kadar,May the force be with you... L

Ekim Erkurt

Sound Blaster Live & Sound Blaster PCI 128



T1989 yılında, ilk Sound Blaster'ların piyasaya çıkışlarıyla PC dünyası, ses kartları arasında kısa sürede standart olacak yeni bir teknolojiye kavuşmuştu. 8 bit kalitesindeki sesler elbette, PC'lerin eski hopörlerinden çıkan bip bip'lerden çok daha fazla iyisini vaad ediyordu ses kartı kullanıcılarına. Ancak kullanıcılar da ellerindeki ile yetinemeyen aç gözülü bir topluluk oluşturuyorlardı ve bir müdet sonra 8 bit sesleri yapmacık bulmaya başladılar. Bu kendini bilmeyenlerin israrları sonucunda 16 bit ses kartları çıktı. Uzun süre 8 ve 16 bit ses kartları piyasaya hakim oldular ancak son bir kaç sene içinde bilgisayar teknolojisindeki hızlı gelişmeye paralel olarak 32, 64 ve 128 sesi aynı anda çalabilem ses teknolojileri geliştirildi ki bunun anlamı, masanızın üzerindeki küçük PC kasanızın içinde 128 enstrümanlı bir Cumhurbaşkanlığı orkestrası saklıyor olduğunu.

Ses kartı denilince incelemeye alınabilecek ürünlerin sayısı çok fazladır. Piyasada her fiyat ve özellikle ses kartını bulmak çok kolaydır ancak, gerçekten "baba ben harbi kalite arıyorum, ekranındaki görüntünü beni yerinden hoplatmasına yardımcı olacak ses efekleri, Video CD'lerinden yayılan sesin, müziğin odanın etrafında volta atmamı istiyorum" dediniz mi bir kaç dolanıza kiyip alabileceğiniz iki mükemmel ses kartını tanımanız doğru olacaktır. Sound Blaster Live ve Sound Blaster 128

Sound Blaster Live'in maliyeti düşürtülmüş ve bilgisayarlarını eğlence amaçlı kullanan kesim için dizayn edilmiş hali olan SB Live Value, geçen sayıda incelenmişti. Ancak hem daha geniş ve detaylı bir inceleme yapabilmek hem de PCI 128 ile karşılaşmayı mümkün kılabilmek için bu sayıda tekrar ele almayı karar verdik.

Teknik Özellikleri

SB Live, Environmental Audio olarak tanımlanan yeni bir 3D ses teknolojisini desteklemektedir ve bu teknolojiye öümüzdeki yılların standarı gö-

züyle bakılmaktadır. Gerçi günümüzde pek çok oyun ve Multimedia uygulaması bu teknolojiyi desteklemektedir ve bu özelliği SB Live'in tercih edilmesi için çok önemli bir etmendir. PCI 128 de 3D ses konusunda iddialı olsa da Live'in gösterdiği performansı ulaşmasını beklemek hayalcilık olacaktır.

PCI 128, PCI veri yolu üzerinden bilgisaya bağlı olan bir karttır ve CPU'yu alışılmış ses kartlarından çok daha az yormak üzere dizayn edilmişdir. Bunun anlamı da, PCI 128 ile oyun oynarken CPU'nuzun oyunun diğer heşaplamalarını daha hızlı yapacağı, dolasıyla oyuncuların daha hızlı görünmesinin mümkün olmasıdır. Kısacası, PCI 128 ile oyun oynamak, diğer kartlara oranla daha hızlı ve zevklidir demeye getiriyorum.

SB Live ise, üzerinde EMU10K1 isimli bir işlemci ile gelmektedir. Bu yeni chipin bütün işi gücü, uygulamalardaki sesleri olabildiğince ses kartı üzerinde isleyip değerlendirmek, CPU'nun üzerindeki yükü minimuma indirmeye çalısmaktır. Yani SB Live kullanıcıları da, aynı özelliklerini taşıyan bir sistem üzerinde, aynı oyunu en az PCI 128 kullanıcıları kadar hızlı ve eğlenceli oynayabileceklerdir. EMU10K1 çipi aynı zamanda ses kalitesinin olabildiğince temiz olması için de çaba sarfeden bir teknoloji ile dizayn edilmiştir. Bu yüzden SB Live, uygun donanımla kullanıldığında, apartmanınızda yaşı komşularınızı çıldırtmanızı son derece kolaylaştıracağın kadar gerçekçi bir etkiye sahiptir. Yani, yukarıdaki cümlenin Türkçe'si, odanızın ortasında bir orkestra konser veriyor gibi hissedersiniz ve sesi biraz açarsanız bu hissi komşularınız da sizinle birlikte paylaşabilir demektir.

PCI 128, 2, 4 ve 8 MB büyülügedeki örnek ses setleri ile birlikte gelmektedir. Wave-Table üzerinde Creative Synthesis Engine ve Digital Effects Engine isimli iki ses teknolojisini barındırmaktadır. 3D Audio özelliği, MS DirectSound ve MS DirectSound3D ile tamamen uyumludur. Eski MS-DOS uyumlu programlarla çalışırken sorun çıkmaz. Kullanıcı kartın 3 boyutlu ses özelliğini iki veya dört mikrofon kullanı-

nımıne göre ayarlayabilir. 8 bit veya 16 bit stereo kayıt yapabilir, ses dosyalarını çalma ve kaydetme frekansı 5kHz den 48kHz'e kadar değiştirilebilir. Full-duplex teknolojisi sayesinde Internet üzerindeki sesli uygulamalarda rahatlıkla kullanılabilir. Kartın üzerinde ise Microphone, MPC-3 CD Audio, Line Level out, Amplified out, Auxiliary In / Rear Out, MIDI / Joystick port soketleri bulunmaktadır. SB Live Value için de yukarıdaki özelliklere ek olarak güçlendirilmiş bir 3D ses özelliğini sunuyoruz.

Environmental Audio nedir?

Ses kartlarının ilk günlerinden beri ses programcılarını en ok uğraştıran sorun 3 boyutlu ses düzenekleri idi. Multimedya ürünlerinde grafik ve içerik olarak bir çok gelişmeler kaydedildiğine rağmen ses teknolojisi bu gelişmelere ayak uyduramamaktaydı. Bir mağaranın içinde düşmana saldırın bir oyuncunun kılıç seslerinin normalde mağara duvarları içinde çınlaması, yankılanması geriye oyunlarda bu tür sesler son derece zayıf kalmaktaydı. Programlanarak yapılmayan şeyler, bazen dublaj ile yaratılmaya çalışıldıysa da bu tür ürünler genellikle fazla yapmacık ve göze kulağa batan çirkin seslerden ileriye gidemedi. Çünkü oyunlarındaki ses öğeleri pek çok farklı değişkene bağlıydı. Örneğin, yürüyen bir insanın çakardığı adım sesleri pek çok farklı değişkene göre değişik sesler oluşturabilmeliydi. Suda yüzen bir insan, taş üzerinde çaplı ayakla yürüyen bir insan, deri ayakkabı ile yürüyen bir insan üzerinde demir zırhlarla yürüyen bir insan, dalgalı suda yüzen bir insan, kapalı, yankı yapan bir ortamda veya açık alanda olaların üzerinde yürüyen bir insan gibi pek çok farklı değişkenin oluşturduğu pek çok kombinasyonu en gerçekçi şekilde verebilecek bir ses teknolojisi geliştirmek gerekiyordu. Tabi bütün bu seslere, boşluk içinde bir yer de belirlemek gereklidi. Yani sesin, sağdan sola, arkadan önden, beş metre güney doğunuzdan, on metre kuzey batınız-

dan gelip gelmediğini anlayabilmek de son derece önemiydi. İşte tüm bu sorunların çözülmesi amacıyla üretilen ses teknolojisinin adına Environmental Audio ismi verildi. Teknolojinin en göze çarpan kısmı, klasikleşmiş sağ ve sol hoparlörleri tarihe gömüp, 4'lü ses düzeneklerine kapı açmasıydı. Sound Blaster 128 veya Live ile iyice gündemimize giren Environmental Audio başarı ile çalışmak için 4 tane hoparlör istiyordu. Kullanılan bilirler, içinde bulunanodonan 4 ayrı köşesine birbirlerinden eşit uzaklıklarda yerleştirilen bu hoparlörlerin tam ortasında durmak gerekmekteydi aksi halde, sesin 3 boyut özelliği et-

kisini kaybetmektedir. Hoparlör alanının dışına çıkan kimseler ses düzeneginin kalitesine göre normalden daha kaliteli sesler duyabilmektedir ancak boşlukta sesin konumlandırılmasını sağlayan 3 boyut efektini hissedememektedirler.

Sonuç

PCI 128 ve SB Live teknik açıdan inceleğinde, iki kart arasında, seçim yapmak güç gibi görülmektedir. Ortalama uygulamalarda birbirine çok yakın performans gösteren bu kartların farkları, uygulamalar sınırları zorlamaya başladığında ortaya çıkmaktadır. SB Live'da

ses kalitesini yükseltmenin kaplamalar, Value versiyonunda kullanılmadığı için ortalama uygulamalarda kartının SB Live Value mu yoksa PCI 128 mi olduğunu anlamayabilirsiniz ama EAX teknolojisini sonuna kadar destekleyen, 3 boyutlu ses efektlerini radikalce kullanan uygulamalarda SB Live Value her zaman kendini hissettirecektir. Bu aşamada, geleceğe yönelik iyi bir yatırım olması sebebiyle tercihim SB Live veya SB Live Value olacaktır ancak "baba ben bir iki ses duyuymam yeter, 1 dolarda olsa cebimde kalsın param" diyenler için de SB PCI 128, hatta PCI 64 tavsiye edilebilir.

Cem Sancı

Creative 3D Blaster Savage 4

Ekran kartı üreticileri arasındaki rekabet olağan hızıyla sürerken, bilgisayar sahibinin söyle veya böyle mutlaka bir şekilde kullanmış olduğu S3'ün yeni nesil işlemcisi olan Savage4'ü kullanan ilk ekran kartları piyasada boy göstermeye başladı. S3'ün Virge serisinin kötüünü silmek için büyük çaba gösterdiği belli oluyor. Savage 3D ile bunu başarmaya çalıştı ama TNT ve Voodoo karşısında pek fazla şansı yoktu. Savage3D'den bir yıl sonra ise Savage4, S3 hakkında kalan son şüphe kırıntılarını da süpürüyor.

Savage4'ü test ederken performansının Voodoo 3 veya TNT2 ile yarışmacılığını düşünüyoruz. Ama bir kere test sonuçlarını elde ettikten sonra Savage4'ün rakiplerinden pek de aşağı kalın yani olmadığını anladık. Creative 3D Blaster Savage 4, üzerinde 32 MB bellek ile geliyor. Bu da demek oluyor ki, 1600'e 1200 gibi çözünürlüklerde çakabileceksiniz. Tabii bu kadar yüksek çözünürlüklerde işlemciye düşen yük de oldukça fazla olacaktır.

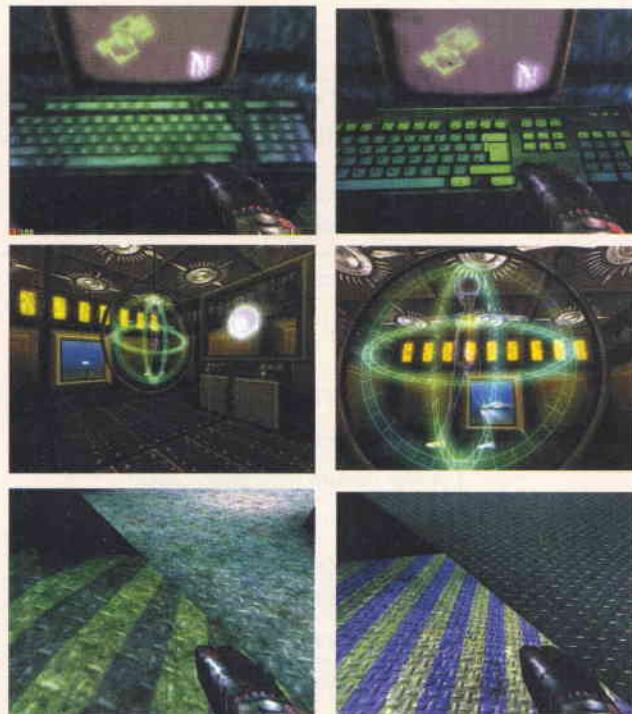
Savage4'te de, Savage3D'de olduğu gibi S3 Texture Compression özelliği var (S3TC). S3TC sayesinde, oyuncularda

kullanılan doku kaplamaları normalin altında biri kadar az yer kaplayacak şekilde sıkıştırılıyor. Böylece oyundarda normalden altı kat fazla detaylı dokular kullanılıyor. Yalnız, S3TC henüz pek fazla oyundan tarafında desteklenmeyen bir özellik olduğundan, şimdilik yararlarını göremeyebilirsiniz. Ama bu sıkıştırma tekniğini kullanan bir oyunu Savage4 ile oynarsanız, grafiklerdeki detay zenginliği karşısında gözlerinizi yuvalarından uğrayacağına emin olabilirsiniz. Örnek mi istiyorsunuz? Aşağıdaki resimlere bakın isterseniz...

Diger kartlarda yazılımsal olarak sağlanan Bump Mapping yani kabartılı yüzey efekleri, Savage4'ün içinde bulunan bir özellik. Bump Mapping giderek daha fazla oyunda kullanılmaya başlandı ve kullanıldığı oyuları diğerlerinden ayıracak kadar farklılık sağlayan bir efekt.

Savage4'ü test ederken olnarla oyundan yararlandık ve bu oyuları anlamsız sayısal değerler elde etmek için iki-üç da-

Soldaki resimler normal, sağdakiler S3 Texture Compression kullanan Savage4'le alınmıştır





kika oynamakla yetinmedik, bazlarının daki grafik bozulmalarını tespit edebilmek için saatlerce oynadık. Ve gördüğümüz o ki, Savage4, neredeyse rakibi TNT2 ve Voodoo 3 kadar sağlam bir mimariye sahip ve sorunsuz çalışıyor. Neredeyse, ama o kadar değil.

Mesela, Quake 3: Arena'nın test sürümünde grafikleri 32 bit kalitesine yükseltmek mümkün olmadı ve ekran anlamsız şekillerle doldu. HALF LIFE'da Direct 3D ile oynamaya kalkıştığımızda ise büyük ölçüde yavaşlamalar ve hatta grafiklerde bozulmalar oldu.



Ama bu iki oyundan başka bir oyunda herhangi bir sorunla karşılaşmadık. Creative 3D Blaster Savage4'ten beklediğimiz çok üstünde bir performans alduğumuzu söyleyebiliriz.

Creative 3D Blaster Savage4 ile beraber tek bir CD geliyor ve içinden referans sürücülerini, monitörünün gamma ayarını yapmanızı sağlayan Colorific programı ile üç boyutlu oyunların gamma ayarlarını yapmanızı sağlayan 3Deep! programı geliyor.

Bunların haricinde paketten herhangi bir oyun veya program çıkmaması, her ne kadar bizi üzmem olsa da, büyük bir sorun değil çünkü Savage4 ortalamanın çok üstünde bir performansı çok düşük bir fiyatla sağlama misyonunu edinmiş bir kart.

Evet, üçüncü nesil 3D ekran kartlarının belki de fiyat olarak kullanıcıya en cazip geleni olan Creative 3D Blaster Savage4, performansıyla da göz dolduruyor. Belki piyasadaki en güçlü kart değil, ama her yönüyle bir oyuncuya tatmin edebilecek kadar iyi, özellikle de fiyat/performans oranıyla. L

Siman Akkol



CREATIVE 3D BLASTER SAVAGE 4 3D MARK 99 MAX TEST SONUÇLARI

Test Platformu: Intel Pentium II 350, 28 MB PC100 SDRAM, 8.4 Quantum Fireball HDD, 35X Toshiba CDRom Drive

Game 1 (Yarış)	: 30.6 Fps
Game 2 (First Person Shooter)	: 31,2
Fillrate	: 97,7 M Texels/s
Fillrate with Multi Texturing	: 105,9 Mtexels/s
2 MB Texture Rendering Speed	: 111 fps
4 MB Texture Rendering Speed	: 76,6 fps
8 MB Texture Rendering Speed	: 51,2 fps
16 MB Texture Rendering Speed	: 40,3 fps
32 MB Texture Rendering Speed	: 0,9 fps
Bump Mapping Emboss 3 pass	: 59,5 fps
Bump Mapping Emboss 2 pass	: 56,2 fps
Bump Mapping Emboss 1 pass	: 101,6 fps
Point Sample Texture Filter Speed	: %105,6
Bilinear Texture Filter Speed	: %100
Trilinear Texture Filter Speed	: %98,8

Firma: GENPA

Tel: (0212) 288 10 78

Firma: MULTIMEDIA

Tel: (0212) 212 98 50

Fiyat : 135 \$+KDV

Donanım Pazarı

Donanım Pazarı bölümünde bu ay ufak tefek dğışıklıklar yaptı. Yeni bilgisayarlarımıza test ettiğimiz Savage 4 hmn kalbimizi kazandı. Açıkçası bu kadar uygun fiyatla bu performansı verebilen bir kart. Gerçekten takdire değerdir. İşlemci olarak ise Celeron 300A'yi elemek zorunda kaldık çünkü piyasada bulmak imkansız gibi bir şey. Diğer alanlarda ise pek bir değişme yok ve özellikle ses kartlarında SB Live! daha uzun süre bir numara olacağa benziyor.

**ANAKART**

Abit BH6
Test Edilmedi

5 PCI slotu var, overclock'çular için ideal. Ayrıca ufak bir BIOS update'si ile Pentium III'lerle uyumlu hale geliyor.

**CD-ROM**

Toshiba
35 Hızlı
55 \$+KDV

Üzerinde Play tuşu olmaması ve kopya CD'leri geç tanımı haricinde, mükemmel bir CDRom.

**İŞLEMCİ**

Intel Celeron
400
Test Edilmedi

Şu an alacağınız bir Celeron 400 sizi en az 9 ay oyun piyasasının odağından tutmaya yerecektir.

**SES KARTI**

Sound Blaster
Live!Value
57 \$ + KDV



Giderek ucuzlayan fiyatıyla kesin alınması bir ses kartı.

Artık Türkçe olarak da piyasada bulunabilen SB Live! Value, SB Live!'dan Dijital I/O kartının çkartılmış versiyonu.

**HARDDISK**

8,4 GB
Quantum FB.
Test Edilmedi

Yeni oyunların tam bir harddisk canavarı olmaya başladığı bu zamanda, her türlü depolama ihtiyacınızı görebilecek kadar iyi bir harddisk.

**HOPARLÖR**

Cambridge
Soundworks
95 \$ + KDV

Bir Sound Blaster Live! Almaya karar verdiyiseniz, tartışılmaz en uyumlu iş arkadaşı olan Cambridge Soundworks'u tercih edin.

**BELLEK**

12 MB PC100
SDRAM
Test Edilmedi

Yavaş yavaş sadece 64 MB'da çalışan oyunlar gözükmeye başladı. Bu da demek oluyor ki, 128 MB'a ihtiyacınız olacak.

**EKRAN KARTI**

CreativeBlaster
Savage 4
135\$+KDV

Yeni nesil 32 MB bellekli ekran kartları arasında belki en performanslı değil ama, fiyat/performans oranı hemen herkesi memnun edecek kadar iyi.

**MONITOR**

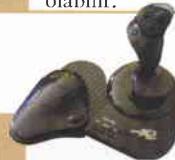
15" CTX
Test Edilmedi

Fiyatına göre oldukça kaliteli bir monitör.

**MODEM**

Apache
NetExpress
49\$+KDV

Kolay kurulumu, sorunsuz kullanımı ve uygun fiyatı ile Internet hastalarının ilacı olabilir.

**JOYSTICK**

Quickshot
GenX700 K
50 \$+KDV

İnanılmaz rahat kullanımı, oldukça uygun bir fiyatla birleştirilen GexX700'un tek dezavantajı, masanızdan oldukça büyük bir bölümü götürecek olması.

**MOUSE**

A4 Tech
Winbest 4D+
15 \$+KDV

Sık bir görünüş ve inanılmaz rahat kullanıma sahip bir mouse. Üç tuşlu ve ekranı kaydırma yarayan düğmeleri ile Internet üzerinde surf yaparken işinizi oldukça kolaylaştıracak.



DESTREGA

Uzuuun bir süredir söyle güzel bir beat-em up ile karşılaşmadık. En son bi Tekken 3 gelmişti, bir daha da diş dokunur bir oyun görülmeli. İnsanlar Tekken' den stıldı. Artık içimizdeki o saf dövüş ve şiddet duygularını dışa vurabileceğimiz bir oyun yapılımamıştı. Oyun programcıları hemen olaydan haberdar oldu ve de harekete geçildi. İhaleyi geçen sene çok tutulan Dynasty Warriors' un yaratıcıları olan Omega Force Team aldı. Çok zorlu bir görevdi fakat azimle çalışan, Tekken' i delerdi. Asıl amaç Tekken' i delmek değil kendi alanında bir ilk, bir ekol olup unutulmayanlar listesine adım altın suyuna batırılmış harflerle yazdırıp altına imzasını atıp mührünü basmaktı. Ve sonuç beklenené yakın oldu. Deştreşa adı verilen oyun, şiddet duygularının kukremiş sel gibi benini çiğneyip aşması ve ekranlara sigma yapıp taşması misali heybetli bir sanat eseri olmuş çıkmıştı. Haber ajansımız hiç vakit kaybetmeden bize bu konuyu ilettili ve böylelikle biz de sizlere kasetten canlı olarak anında görüntüyü yaptık. İşte olay oyunun tam incelemeşi Türkiye' de ilk kez Level Dergisi farklıyla siz muhtemel okuyucularımıza ulaşıyor!... (Bu bir, "Türkiye" nin en çok sevilen ve begeniilen haber muhabiri MegaReha(tm)" özel haber' idir!)

**Efenim
aci var mı acı?**

Destrega, alışlagelmiş üç boyutlu dövüş oyunlarından daha farklı bir yapı taşır. Dövüşçiler saçma sapan yumruk, tekme kombinasyonları ve özel hareketler kullanmazlar. Bunun yerine abartısız yakın dövüş sanatları ve uzaktan atılan super büyütürlerini kullanırlar(İman gücü). Değişik tuş kombinasyonları kullanımlarak karakter başına hemen hemen 34 değişik güç kombinasyonu elde edilebilirler.

Oyundaki fon hiçbir dövüş oyununda görmedigim kadar mükemmel. Üç boyutlu olmasının ötesinde yaratıcılık ve yükseklik farklıları da hemen gözle çarpıyor (mesela Tekken' deki fon üç boyutlu değildi!). On iki adet üç boyutlu mekanda 360 derece hareket mümkün. Karakterinizin sınırsız hareket özgürlüğü olması dolayısıyla, alamın her köşesine gidebiliyorsunuz. Her arenanın ayrıca yükseklikler, fon cisimleri ve engeller gibi ayrıntıları da var.

Altı oyuncudan oluşan oyunda bir de mistik bir de hikaye modu var. Burada Desreka dünyasının hikayesini kavratacak gerçek zamanlı görüntüler izleyerek dövüşüyorsunuz. Her karakterin hikayesi duruma göre değişiyor. 47 ayrı sahne var. Olaylara bir daldınız mı bir daha çekmazsınız alimallah. Maşallah pembe dizi gibin. Her dövüşten sonra save etme imkanınız da var. Grafikseler olarak da bi hayal güzeldir. Sesler ve müzikler de uyum içerisinde henkelenmiş etmektedir (Ahenk kim yaw?). Olayın biraz abartığımızın farkındayım. Kesinlikle Tekken 3 ten daha iyi bir oyun değildir, duyurulur.

Yine de çok eğlenceli ve orijinal bir oyundur efenim. Zorluk seviyesi ayarlanabildiği için her türlü oyuncu için de idealdir ve kontrolleri çok kolaydır. Şimdi oyunun oynamışını kolaylaştırmak için bazı açıklamalarımız olacak.

**Efenim, bu oyunu
dövüşmek için mi
yaptınız?**

Efenim efenim, kontroller de söyle
efenim:

- **Yön tuşları:** Karakterinizin arenadaki hareketlerini kontrol eder.
 - **Kare:** Rakipten uzaktayken "hız" büyüsü yapar. Rakibe yakinken zayıf vuruş yapar.
 - **Üçgen:** Rakipten uzaktayken "güç" büyüsü yapar. Rakibe yakinken kuvvetli vuruş yapar.
 - **Yıvarlıklar:** Rakipten uzaktayken dağılan büyüs yapar. Rakibe yakinken yan vuruş yapar.
 - **X:** zıplamaya yarar.
 - **L1:** Gard. Yakın dövüste tamamen koruma sağlar. Büyülerde ise alınan hasarı azaltır. Ayaga kalkabilmek için hizlalık basmak gereklidir.
 - **R1:** Karakteriniz yüzünün dönük olduğunu istikamete doğru kosmaya başlar.

**Efenim, içерiden mi,
dışarıdan mı büyü
yapıyorlardı?**

Efenim eeee, hareketleri de sormuşsunuz efenim. İste efenim:

- **Yükseğe zıplama:** Herhangi bir büyütüşüne basın, hemen ardından zıplama tuşuna basın. Güç barını kullanır.
 - **Ard arda büyütme:** Yük-

A full-body illustration of a knight in blue and silver armor, standing in a dynamic pose with one sword held high and the other at his side. He has red hair and a determined expression.

seğe zıplamayı uyguladıktan sonra en fazla üç taneye kadar büyütüşlarına ard arda basın. Büyütüşlerinin üçü de farklı olmalıdır. Güç barımı kullanır.



- **Hızlı koşma:** Herhangi bir büyütüştüne basın, hemen ardından koşma tutsuna basın. Güç barımı kullanır. Karakteriniz, yüzü ne tarafa dönük olursa olsun rakibe doğru büyüt kalkanıyla beraber koşmaya başlar. Bu kalkan düşmanımıza zarar verir ve kısa bir süre sersemletir. Böylece kombo yapmaya hazır bir ortam oluşturulur. Bazi büyülerden de zarar görmeden geçebilir. Ayrıca koşma tutsuna basmadan önce herhangi bir büyütüştüne iki ya da üç kez basarak kalkanınızı güçlendirebilirsiniz. Bu kalkan daha büyük, daha değişik şekilli ve daha kuvvetli büyülerden geçebilecek şekilde olacak.

- Koruma kalkanı:** Herhangi bir büyütüne basın, hemen ardından garda basın. Karakterinizin etrafında bir koruma kalkanı oluşacaktır. Siz garda tuşuna basılı tuttuğunuz sürece kalkan işleyecektir. Kalkan işledikçe güç barınıza azalacaktır.
 - Yansıtma:** Büyünün size çarpmasından hemen önce garda tuşuna bir kez basın. Böylece enerjiniz azalmayacaktır. Tüm büyülerde çalışmaya bilir.

**Efenim sünnet
düğününüz varmış,
hayırlı olsun...**

Efenim, yakın dövüşü mü sordunuz
efenim? İşte efenim...



Rakibinizin yanına geldığınız zaman güç barmızın rengi kırmızıya dönüür. Bunun anlamla artık yakın dostlarınızın ve hiçbir büyünüzü kullanamazsınız' dir. Büyü yerine zayıf, kuvvetli ve yan vuruşlar kullanacağınız. Zayıf vuruşlar hızlıdır ve ard arda basıldığı zaman basit bir komboya dönüşürler. Kuvvetli vuruşlar yavaşdır ama rakibinizi bir vuruşa devirir. Rakibinizi vere düşürdüğünüz zaman büyü de kullanabilirsiniz. Yan vuruş yaptığınız zaman karakteriniz, rakibinizin arkasına geçer ve kuverli bir vuruşla onu yere yikar.

Tüm komboların ve büyülerin aynı olmasına rağmen iki ayrı karakterin değişik şekillerde büyüler de var. Hepsinin ayrı ayrı kabiliyetleri var. İşte kahramanlar...

GRAD

Coran Mines adıyla bilinen bir dağın eteklerinde kurulmuş bir kasabası bulunmaktadır. Bir gün Grad uzaktrayken, Ipsen İmparatorluğundan gelen askerler, kasabayı ve kasabalıları yok eder. Kasabalılar arasında annesi de olan Grad vakti kaybetmeden uğraşan konulur ve Zauber'i öldürmeye yemin eder. Grad'ın böyle acaip güçlere sahip olmasının sebebi annesinin büyük SouSha' lardan olmasıdır (walla o ne demek ben de bilmiyorum). Büyü tarzi: kivircım saçıyor.

SERA

Serea, küçükken ayaklanmalar ve huzursuzluk yüzünden vatanını terkettikten sonra bir çiftlikte yetişmiştir. Rosen ile karşılaşmış ve babasının da bir SouSha olduğunu öğrenmiştir. Büyü tarzi: rüzgar.



ROSEN

Rosen bir SouSha'dır ve bu ırktan olan gençleri aramaktadır. Tip olarak dedeme benzernektedir. Büyü tarzi: şimşek.

ZAUBER

Ipsen İmparatorluğu'nun acımasız ve şeytanı lideridir. Eski ve çok önemli bir kalıntıyı aramaktadır. Büyü tarzi: yerçekimini kullanır.

LAON

Laon Zauber'in sadık yardımcılarından birisidir. Büyü tarzi: işin.

FALMA

Falma Zauber'in sağ koludur. Büyü tarzi: ışık.

TEEM

Teem, Ipsen İmparatorluğuna karşı kurulmuş olan direniş kuvvetlerinin lideridir. Büyü tarzi: gizemli kılıç.

KUGA

Kuga da direniş kuvvetlerinin bir mensubudur. Nereden geldiği bilinmeyen bir ninja savaşçısıdır. Geçmişini kimse bilmemektedir (her oyunda bi tane böyle olur. Klasik oylar...). Büyü tarzi: keskin silahlar.



MILENA

Milena, Güney İmparatorluğu Parmaweyra'nın hükümdarının kızıdır. Ancak babası bir suikaste kurban gitince ona da babasının katilini bulma görevi düşer. Büyü tarzi: buz.

ANZEAL

Anzeal, Milena'nın kızkardeşi ve Parmaweyra tahtının tek varisidir. Güçlerinin kaynağı yandındaki küçük yaratık gibi gözükmeğtedir. Büyü tarzi: Playstation joypad düğme sembollerini (ne alaka yaaa?).

DOIL

Doil, Ipsen İmparatorluğu'nun askeriyken, oğluyla normal bir hayat sürdürmek için ayrılmış ve ormanda küçük bir evde yaşamaya başlar. Lakin, İmparatorluk oğlunu kaçırır ve Doil'ı istediklerini yaptmaya zorlar. Büyü tarzi: ateş.

REUS

Reus, Doil'in oğludur. Ipsen İmparatorluğunca kaçırılmış ve büyülü güçleri Falma tarafından ortaya çıkarılmıştır. Büyü tarzi: Mavi alev.

Reha Muhtar geyiginden sıkıldım arkadaşlar, Adam gibi bitirmek istiyorum iznimizle. Ama önce şu güzelliği de söölyim ondan sonra kapamış..

Kostüm değiştirmek için IP BATTLE'ın herhangi bir karakterle ve herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin. Böylece bu karakter için alternatif kostümü elde etmiş olacaksınız. Karakter seçim ekranında karakterinizi START tuşıyla seçerseniz yeni kostümüyle dövüsecektir. Playstation turkunları hemen köfteyi yakalayacak; kostümler KOEI'nin bir oyunu olan SanGoku MuSou'dan alıntı. Önemli not: bu şifreyi ve karakterlerin hikayesini bulduğum için Ferhat'a teşekkür ederim.

Bu oyunu harbiden begendim. Sizlerde de tavsiye ederim. Tekken 3 kadar iyi olamaz tabii ki ama en azından yeni bir soluktur. Deneyiniz. Hadi ben kaçtım.

Bye&smile... □

8

DESTREGA

KOEI & Omega Force Team / Beat-em up / 1 CD

İNCELEYEN : Mega Emin

megaoemin@hotmail.com

SİSTEM : Playstation

OYUNCU SAYISI : 1-2

MEMORY BLOK : 1

GRAFİK : ★★★★★★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★☆☆☆

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★★★★★★

OYNANABILIRLİLİK : ★★★★★★★★★★★★★

Dual Shock Analog

Bilgi İçin: <http://www.koei.co.jp>



Army Men 3D

Merhaba sevgili Level dostları. Bu gün bir kez daha sizlerle olan birlaklığımı yaşamanın o yüce duygusunu tadıyorum. Oyle ki daha yazının başlarında olmama rağmen içimde sıcak bir heyecan var. Yürecim kırıkkırı oluyor. Özellikle de şu güzelim yaz aylarında insanların içiniambaşka bir sevinç kaplıyor. Bakınız şair bile ne güzel demiş: Agustos'ta böcekler, şarap mı içcekleler, bu ne biçim maydanoz, nerde mercimekler? Ne diyorum ben ya? Yine beynim sulandı galiba. Yaz geldi gelmesine de biraz abarttı olayı. Yazılarımı Güney sahillerinde bir yerde yazıyorum ve de kırk derece sıcaklığından mabadağı çizmek üzereym arkadaşlar. Beynim eriyip kulaklarından çıkışmış gibi sanki. Baksamza eksik elli derecelerde gezenen Rusya'da bile sıcaklık otuzuk derece olunca miller kafayı yemiş!?! Buralar da herkes havuzlara, denizlere, yavalalara kaçtı, ben ise hala okurlarım için kendimi feda edercesine yazılmamın başında yırtıtmıyorum (acındırma!) Sizlere de tavsiyem bu aralar kendinize çok dikkat edin. Mümkünse fazla dışarıya çıkmayın. Evinizde oturun, klima veya vantilatörünü açın, buzlu içeceğini eliniz alın ve de bilgisayarınızın yada Playstation'ının başına geçin. Hadi bakalım, bekliyorum...

Hazır mıyız? Tamam o zaman arkadaşlar. Herkes çalıştırın bakalım Army Men 3D'yi... Şimdi bu oyunu inceleyeceğiz.

Oyuncak savaşları gerçek oluyor!

Gerçekten bilgisayar oyunları dünyasındaki en ilginç figürlerden birisiyle karşı karşıyayız. Çocukların büyük eğlencesi, küçük plastik asker savaşları, artık bizlerin de eğlencesi haline geliyor. Yeşil, kahverengi, gri, mavi plastik askerler, onların tankları, cipleri, topları, tüfekleri ve daha neleri neleri, hepsi ama hepsi ekranımıza ve de parmakla-

rımızın ucuna geliyor.

Army Men 3D' nin piyasaya çıkış tarihi 98' in sonları olarak düşünülmüşti ancak bazı nedenlerden dolayı 99 Martında çıkartılabilmiş. Aman geç olsun da, güç olmasın (demis atalarımız bi de). Oyunun açılışında bir buçuk dakikalık bir demo var. Eğer Starship Troopers' i göreviniz varsa hikayenin neyle ilgili olduğunu hemen anlayacaklardır. Kisaca yeşil ve kahverengi kuvvetleri arasında bir savaş vardır. Mavi ve gri kuvvetleri de olaya dahildir fakat pek fazla bir rolleri yoktur (yani onlar figürlerində sizin anlayacağınız). Biz yeşil tarafta olucuz arkadaşlar. Anlaştık?

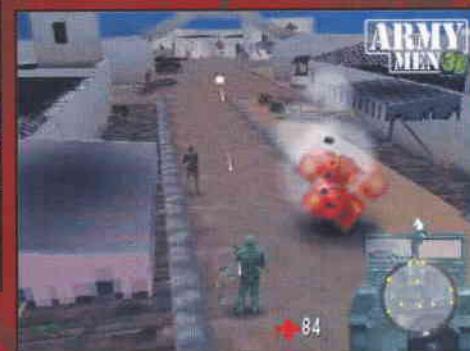
Ana menüye gelindiğinde birkaç tane seçenekle karşılaşıyoruz. Bunların ikisi Bootcamp. Tıhmin edebildiğiniz gibi burada oyunun nasıl oynandığını öğrenmeye çalışırsınız. Nasıl yürüür, nerede ne yapılır, havan topu-el bombası-mayın-mayın dedektörü-kamyoncip-tank-zırhlı-telsiz-harita-silahlar falaan nasıl kullanılır gibi soruların cevap-

larımları bulabileceğiniz yegane yer burasıdır. Metal Gear Solid' de düşmanlarını tepkilerini de oldebiliyordum, daha gerçekçi bir eğitimdi. Bu oyunda ise maalesef düşmanlarımız kartondan ve doğal olarak ta size ateş edemiyorlar. Gerçek rakip olsaymış öğrenmemizde daha etkili olurmuş. Şimdi bir puanı gitti bile.

Annee! Oyuncak askerlerimi nereye koyduyun?

Pek o kadar da başarılı olamayan Bootcamp' tan sonra sıradı tek kişilik görevler var. Burası iyi bir oyuncuya birekaç gün idare edebilecek kadar uzun ve zevkli. Her bölümde, hikayenin bir parçası olan basit görevler alırsınız. Bu basit görevler ilerledikçe daha eğlenceli ve daha zor bir hal alırlar. Birinci görev acaayıp kolay. Başı kesilmiş tavuklar gibi etrafında koşulan bir grup askeri öldürmeniz gereklidir. Zaten geniş bir kümeste gibiler. Etrafları duvarlarla çevrili ve siz içeri girmelisiniz. İkinci görev biraz daha ugraştırıcı. Üçüncü bölüme geldiğinizde ise o-





yun gerçekten başlıyor. Burada tüm mayınları ortaya çıkartıp, cipinizi dik-katlice mayın tarlasından geçirmeniz gerekiyor. Sonra da makinelî tüfekleriyle beraber?!? hapsedilmiş olan arkadaşlarınızı cipe bindirip görevi tamamlıyorsunuz. Bir de bölümlerden birinde grilerin komutanını kurtarıyorsunuz ama nedense son bölümde grillerle savaşıyorsunuz. Ben bunu pek de anlam ve remedim doğrusu. Yinede görevler gerçekten de oyunu tek başına sırtlayabilecek kadar zevkli. Ama amcamlar naapmış? Daha da iyi olsun diye kalkmış bir de multiplayer olayı eklemiştir. Harilden çok da güzel yapmışlar. Sanki tek kişilikten daha mı güzel ne? Burada iki kişi beraber veya ayrı oynayabiliyorsunuz. Aynı oynarken amaç digerinin üstünde gidip bayrağı kaçırmak ve kendi üssünüze geri dönmek. Bunu başarabilen oyunu kazanıyor ama sandığınız kadar da kolay değil. Çünkü bir taraf bayrağı kaçırdığı zaman üssüne doğru koşmaya başlıyor ve öteki taraf da ateş ederek kovalıyor. Tavuk kovalar gibi ehi ehi! Olayın güzel tarafı da amacın öteki tarafı öldürmek değil de bayrağı ele geçirmek olması. Gerci o esnada öldürdüğünüz ama o da işin tuzu biberi... Hele de koşarak kaçan bir askeri tankla kovalamak daha da büyük bir zevk (yne sadıslığım tuttu!). Başlamadan önce beş haritadan birisini seçiyorsunuz. Bu arada bu kadar güzel bir oyunda neden sadece beş tane harita var anlayamadım doğrusu. Harita seçiminden sonra size verilen asker ve ekipmanları, kendinizi en iyi savunabilecek ve en iyi saldırabilecek şekilde yerleştiriyorsunuz. Ve super tepişme başlıyor. 3DO Software bu bölüm üstüne daha fazla zaman harcamış gibi görünüyor.

Dikşiyen dikşiyen! Al sana, al sana!

Grafik olarak puamında da gördüğünüz gibi vasat maalesef. Ayrıntılara hiç de önem verilmemiş (ki fark ayrınlardadır). Fon rezalet. Daha çok aceleye üç gün içinde hazırlanıp piyasaya sürülmüş gibi. Ekrandaki bir nesneyi görebilmek için kafanızı sağa sola oynatıyorsunuz (ama nafile, göremezsiniz!). Ne kötü ki dandık oyunlarda karşıımıza çıkan "görünmez duvarlara çarpma" olayı burada da mevcut. Koşarken "hic"

lere takılıyor ve duruyorsunuz. Geri geri yürümek de ya imkansız yada çok yavaş. Tamamen geriye dönmeniz gerekiyor. Nişan almak da yarı otomatik. Bazen işleri gerçekten karıştırıyor. Yakındaki birisi size ateş ediyor ama siz istemeden uzaktakine nişan alabiliyorsunuz. Tanklar bazen bir metre yükseltlikteki dik kayaları tırmanıyor, ağaçların üzerinden geçiyor, bazen ise çok alçak bir taşa takılıyor. Kabul etmemiz gereken bir gerçek de oyunlardaki vahşetten zevk aldığımızdır. Army Men 3D' de vahşet olayı da yok denemez kadar az. Ateş ettiniz askerler sadece yere düşüyor veya yok oluyor. Ba-zuka ile vuruyorsunuz, balon patları gibi patlayıp kayboluyor. Sadece ateş püskürtüğünüzde erimeleri birazık kabul edilebilir. Bir de cipi sadece bir kere, tankları birkaç kere kullanıyorsunuz. Bootcamp' ta kullandığımız diğer araçları ise hiç kullanıyoruz. Len nedden koydunuz o zaman Bootcamp'a? Bozulan poligonlar da cabası. Aslında o kadar da kötü değil ama daha iyİ olmamıştı. Güzel yanları da var tabii ki. Askерler vuruldukları zaman sanki plastikmiş gibi parçaları kopuyor (e be güzelim, zaten plastik değil mi onlar "gibi" si de ne oiyor? - BLX), yandıkları zaman ise eriyorlar. Ayrıca bu oyun, oyuncaq askerleri savastırmaktan kat kat daha eğlenceli.

Komutanıuum, er rayn tüfeeni gözüme sokuyo yaaa!

Sesler ise gayer iyi. Efectler çok güzel yerine oturtulmuş. Müzikler de bir o kadar var. Duruma göre otomatik olarak kırılıp açılıyor. Oyunun içinde sa- ve noktaları yok. Ölürseniz bölümün

başından başlamamanız gerekiyor. Sadece bölüm sonlarında save edebiliyorsunuz.

Şifre oynaya gelinceeee.... Bence hiç bulaşmayı. Oyunu bitirdikten sonra kullanın ve tadını çıkartın. Çünkü şifrelerle, 300 IQ' su olan bir insanın anaoğulu matematik problemlerini çözmesi kadar basit ve sıkıcı oluyor.

TÜM SILAHLAR: Oyun esnasında pause yapıp hızla şu tuşlara basın: kare, yuvarlak, R1, L1, R1+R2

ÖLÜMSÜZLÜK: kare, yuvarlak, L1, L1+L2

Sonuç olarak alınıp oynanacak bir oyun. Eksileri çok ama gariptir, çok eğlenceli bir oyun. Bir de alışla gelmiş oyunculardan daha farklı. Sadece biraz daha üzerinde çalışılması gereklidir. Daha sonraki versiyonlarının mükemmel olacağı şanıyorum ve dört gözle bekliyorum. Bir klasik değil ama deneyin, pişman olmazsınız. İyi eğlenceler.

Bye&smile...■

6

Army Men 3D

3DO /Action Strateji /1 CD

İNCELEYEN : Mega Emin
megaemin@hotmail.com

SİSTEM : Playstation

Oyuncu sayısı : 1-2

Memory Blok : 1

GRAFIK : ★★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★★

OYNANABILIRLİK: ★★★★★★★★★★★

Dual Shock Analog

Bilgi İçin: www.crystald.com



Champions

UEFA League 98-99

"The Official Video Game Of The
CHAMPIONS LEAGUE"

Acaba en büyük lisanslı futbol liginin Playstation' daki yansımı geceşteki klasik futbol oyunlarına rakip mi, yoksa sadece acı çeken fanatikleri kandırıp paralarını sömürmeye hedefleyen adı bir deneme mi? Cevabı aşağıda; buyrunuz beraber bakalım...

Yeni bir futbol simülatörü alıp ilk kez Playstation' mizə taktığınız zamanlarda oyun dan çok büyük beklenileriniz olur. Grafikleri süper olsun, hareketleri mükemmel olsun, kolay olsun, bir klasik satın almış olayım gibi... Bunlar mümkün olabilir de, olmayıabilirdir de, olma-yabilirdir de. Yıllar yılı bir çok şampiyon



geldi geçti ama futbol hala yerinde duyar. Aynı şekilde futbol oyunları da böyle. Amiga' daki Gool ya da Sensible Soccer (amanın Kick Off'u unuttun, yapma böyle şeyler Emin' im - BLX), zamanının en iyi oyunlarıydı. Şimdi ise kimse oynamıyor. Bakalım bakalım Şampiyonlar Ligi, adına yakışan bir oyun yapılmış mı ve de bizlerin beklenilerine hakkiyla cevap verebiliyor mu?.....

Kaleciyle karşı karşıya...

Gerçekten de oyunu çalıştırır çalışırızın insanın içini ürperticesine güzel bir demo geliyor ve henüz oyuna başlamadan bile "işte bu oyun" diyorsunuz (ama aldaniyorsunuz). Çok tamidik bildik bir demo; televizyonda çarşamba günleri hep gördüğümüz operası Şampiyonlar Ligi jeneriği. Sonuçta Eidos üretmemiştir, sadece dijitize etmiş ama yinede bu demoya on üstünden on verdim çünkü acaip havaya sokuyor.

Sanki televizyonunuza açmış ve gerçekten de bir Şampiyonlar Ligi maçı seyredecekmişiniz gibi. Sonra menü açılı-

yor. Menü olabildigince karışık ve de müziği sanki o eski Casio orgalarının ritimleriyle klasik müzik mixlenmiş gibi. Görünüşü haricinde bütün seçenekler Michael Owen's WLS'99 ile aynı. Sadece bir Auto Shoot seçeneği eklenmiştir. Böylece bütün vuruşlarınızı otomatik olarak kaleye gönderiyorsunuz. Quick Game için X düğmesine bastığınız zaman beklenileriniz daha da artırır ve kendinizi Bob Wilson' in güvenli ellerinde buluyorsunuz. Bob "stadın ve tribünlerin mükemmel görüntüsü ve coşkulu kalabalığın kukrecesine tezahüratı bu gün burada yaşanacak olan olayın ne denli güzel olacağının bir göstergesi" diyor ve içınızı kaplayan mutluluk hissi katlanarak çoğalmaya devam ediyor. Sonra sozu Brian Moore ve Ron Atkinson' a bırakıyor (başlangıçta çok güzel, iyi, hoş da sonradan esprilerin sogukluğundan uşutup hasta olabılırsınız). Siz de bu görüntü karşısında artık hiçbir şeyin kötü gidemeyeceğini düşünmeye başlıyorsunuz....

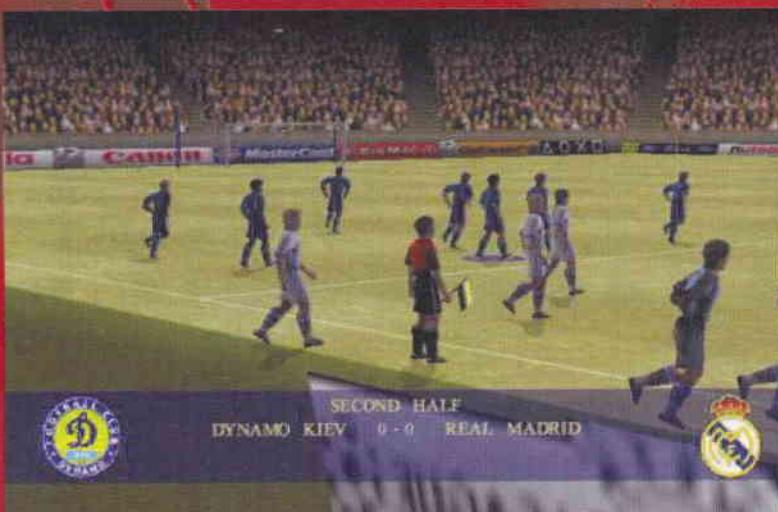
Atmadı, pas verdi...

Evet, oyuncular Eidos' un dört ay önce piyasaya sürdüğü WLS '99 dan farklı olarak artık Mars'tan gelen maymunlara benzemiyorlar. Sahaya çıkarırken daha çok hamile penguenler gibi yürütüvörler.

Grafikler çok daha geliştirilmiş. Hava koşulları, dinamik ışıklandırma ve gölgé efektleri ö-



UEFA CHAMPIONS LEAGUE



zenle hazırlanmış. Örneğin yağmur yağdığı zaman yüzey çamurlanıyor ve gece maçlarında gölgeler daha koyu gözüküyor. Gol attığınız zaman (atabilirseniz tabii) ağların dalgalanması ve bunun gibi diğer grafiksel ayrıntılarla önem verilmiş. Stadyumlar ve kalabalık biraz daha gerçekçi dizayn edilmiş. Tezahürat da takımınızın performansına göre artıp azalıyor. Şahsen benim PlayStation'da gördüğüm en iyi tezahürat mekanizması bu oyunda. Yapay zeka daha iyi; özellikle de kaleciler. 1998-1999 Şampiyonlar Liginde olan bütün takımlar, oyuncuları, sponsorlar ve logolar alınmış. Bunların ötesinde yeni bir oyunu piyasaya sürmek için gerekli yenilikler ve fikirler yok. Daha da ötesi oynamabilirlik sıfır inniş. Sanki programcılar her şeyi güzel yapmışlar da birazlık oynanabilirlik(!?) Eklemeyi unutmuşlar. Kontroller çok zor ve duyarlı. Oyuncularınız yaptığınız hareketlere çok geç tepki veriyorlar ve de topu doğal olarak karşı takım ele geçiriyor. Nedense oyuncalarınız daima diğer taraftan daha yavaş gibi gözüküyor. Kamera açıları olabildigince iyi ama top kontrolünüz konusunda size pek de yardımcı dokunduğu söylenemez. Topu attığınız yere ulaşırabilecek imkansız, topu alabilmek için foul yapmaktan başka şansınız yok gibi. Topun kaleyi tutma olasılığı çok düşük ve değişik gol varyasyonları da az. Oyun hiçbir şekilde tamın edici değil. Bende sınırsız sorunlara yol açtı (örneğin evde ne buzdolabı kaldı ne kapı ne de vitrin).

Gögsüne aldı, indirdi....

Play Game menüsünde geldiniz zaman size birkaç tane seçenek sunuyor. Exhibition: Dostluk ya da gösteri maçı. Kendinizi geliştirmek istiyorsanız veya zamanın kısıtlıysa bunu deneyin.

Quick one-on-o-

ne: "Hadi hemen başlasın artık, daha fazla bekliyemiyorum!" diyenler için ideal.

UEFA Champions League: Esas olayımız; 1999 şampiyonlar ligue'ye katılmak sunur (herkes biliyor zaten).

UEFA Champions League Scenario: Geçmiş oyuların kaderini değiştirebilirsiniz; yazmak mı istiyorsunuz? Böyle bir sefer yapın.

Custom Tournament: Kirk takıma kadar olan Şampiyonlar Ligi formatınızı oluşturuyorsunuz.

Practice: Bomboş bir tarladaki bir kabagı öolesine tekmeleyiniz :). Korner, penaltı, penaltı, taç, serbest vuruş neyin deniyiniz.

Şuuuuuuuuut.....

Oyun detayları yerli yerinde. Markaj seçimi, oyuncuların saha içindeki yerleri, oyun taktikleri ve takımın derece seçimleri mevcut.

Ayrıca Arcade ve Simulacion oyun seçenekleri de var. Analog joypad, titresim özelliğini destekliyor. Joypad girişlerini çoğaltan Multi Tab desteği de var.

Böylece oyunu dört kişiyle de oynayabiliyoruz. E bizi temsil edecek bir takım da eklemişler zorla. Galatasaray Şampiyonlar Ligue'ne dahil ama Ali Sami Yen stadı yok. Beşiktaş'ı da koymamışlar nedense (hmm, ben bi Eidos'a uzanıp gelim - BLX). Neyse, ben bu oyun konusunda yazılmasına değer başka bir şey bulamadım. Zaten bu kadar dandık bir oyunun açıklamasını, kasıp da buraya kadar okuyabildiyseniz sizi bile tebrik etmek gereklidir. Sonuca gelinice...

Ve gooooooooool!...

Valla ben onu bilmem arkadaş. Fifa'99 gibi bir dev dururken gidip de böyle salak bir oyunla debelenip gol yivince buzdolabını tekmeleyemem. İşte size dobra dobra söyleyorum. Çok aptal bir oyun. Sakın ola paranızı böyle bir tuzaga harcamayın. Başında söylediğim gibi, acı çeken Şampiyonlar Ligi fanatiklerini kazıklamak için yapılmış sanki. Aslında bu oyunu sevme-

ye çalışım ama gerçekten çok eksik kalmış bir oyun. Özellikle de ISS'98 ve Fifa'99'un yanında hiç şansı yok. Bunu söyleyorum ama şunu da bilirsin ki sizin sadece bir Şampiyonlar Ligi o-

yunu olduğu için bunu satın alacağımız. O zaman benden yardım

istemece yok ama anlaştık? Size gelince sayın Silicon Dreams ve Eidos Interactive; ekk cık cık, size ve de admiza hiç yakışırmadım doğrusu. Bu sefer kaybettiniz. Hala Electronic Arts Sports lider! Bir başka bahara ait. Herkese güzel bir yaz dileklerimle;

bye&smile... □

5

UEFA Champions League 98-99

Eidos & Silicon Dreams/Spor /1 CD

İNCELEYEN	: Mega Emin
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1-4
Memory Blok	: 1-3
GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
OYNANABILIRLIK	: ★★★★★★★★★★
Dual Shock	<input checked="" type="checkbox"/>
Analog	<input checked="" type="checkbox"/>
Bilgi İçin:	



İşte yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada...

Need for Speed: High Stakes

Aşağıda verilen kodları ana menüdeyken klavyeden yazarak kullanabilirsiniz. Ancak bu kodlar oyunun her versiyonunda çalışmamıştır.

ARCADE MODE:

TR 00-15 Polis araçlarını kullanmanızı sağlar.

GOFAST Motorunuza güçlendirir.

MONKEY Otomatik vitesi güçlendirir.

MOON Düşük yerçekimini açar.

MADLAND Rakiplerinizi aşırı güçlü kılar.

CAREER MODE:

BUY Bedava alışveriş yapmanızı sağlar.

GATES Bol para verir.

HOT PURSUIT MODE:

DCOP Bonus Hot Pursuit aracı verir.

ECOP Bonus Hot Pursuit aracı verir.

FCOP Bonus Hot Pursuit aracı verir.

Diğer Kodlar:

ACAR Bonus araç.

BCAR Bonus araç.

CCAR Bonus araç.

CARS Tüm araçlar.

TRACKS Tüm pistler.

OUTMYWAY Korna çallığınızda diğer yarışçılara kaza yaptırır. (Pause ekranında kullanın)

Kingpin: Life of Crime

Bu oyunda hile kodlarını kullanılmak için öncelikle oyunu "+developer 1" komutunu ekleyerek çalıştırmanız gerekiyor. Örnek: ("C:\Kingpin\Kingpin.exe +developer 1")

Oyun başladığında "tuşuna basarak komut konsolunu açarak kodları ora-dan girebilirsiniz.

IMMORTAL- Ölümsüzlük.

NOCLIP- Duvarlardan geçebilme modu.

Aşağıdaki komutları ise önüne GIVE ekleyerek kullanmalısınız (örnek: GIVE ALL):

ALL - Tüm malzemeler (Para hariç)

Hilekar

CASH ### - Belirtilen miktarda para verir, burada ### yerine belli bir değer girin.
COIL - Coil verir.

WATCH - Watch verir.

BATTERY - Battery verir.

WHISKEY - Whiskey verir.

CHEM_PLANT_KEY - Chemical Plant anahtarını verir.

FUSE - Fuse verir.

SHOP_KEY - Bait-Shop anahtarını verir.

WAREHOUSE_KEY - Warehouse anahtarını verir.

LIZZY HEAD - Lizzy's Head verir.

SHIPYARD_KEY - Shipyard anahtarını verir.

OFFICE_KEY - Moker's Office anahtarını verir.

VALVE - Valve Handle verir.

TICKET - Skytram Ticket verir.

FLASHLIGHT - Flashlight verir.

Silahlar (GIVE ile kullanın):

CROWBAR

PISTOL

SHOTGUN

TOMMYGUN

HEAVY MACHINEGUN

GRENADE LAUNCHER

BAZOOKA

FLAMETHROWER BULLETS ###

SHELLS ###

308CAL ###

GRENADES ###

ROCKETS ###

GAS ### SPISTOL - Handgun için susturucu verir.

PISTOL RELOAD - Tabancayı otomatik doldurur.

SMALL HEALTH - Küçük Medikit.

LARGE HEALTH - Büyük Medikit.

ADRENALINE - Adrenaline verir.

HEALTH - Tam sağlık verir.

HELMET ARMOR - Zırhlı başlık verir.

JACKET ARMOR - Zırhlı yelek verir.

LEGS ARMOR - Bacak zırhı verir.

ARMOR - Tam zırh verir.

Harita Kodları (MAP ile kullanın, örnek: MAP SR1):

SR1 - Skidrow

SEWER - Sewers

SR2 - The Super

BAR_SR - Jax

SR3 - Mean Streets

SR4 - The Jesus

BIKE - Bike

PV_H - Poisonville

BAR_PV - Club Swank

PV_1 - Louie's Errand

PV_B - Blanco Industries

PV_BOSS - Nikki Blanco

SY_H - Lizzie's Problem

BAR_SY - Salty Dog

SY1 - Pier Pressure

SY2 - Das Boot

STEEL1 - Steeltown

BAR_ST - Boiler Room

STEEL2 - Steel Mill

STEEL3 - Steel Processing

STEEL4 - Moker Shipping

KPCUT3 - Consequences

TY1 - Derailed

TY2 - Dark Passage

TY3 - Trainyards

TY4 - Depot

KPCUT4 - The Picnic

RC1 - Radio City Station

RC2 - Enter the Dragons

RC3 - Streets of Fire

RC4 - Skytram Station

BAR_RC - Typhoon

RC5 - Central Towers

RBOSS1 - Crystal Palace East

RBOSS2 - Crystal Palace West

KPCUT7 - Outro

Speed Busters

Aşağıda verilen kodları yarışa başlama- dan önce klavyeden girin:

fulofit - Sınırsız Nitro.

choperview - Helikopter kamerası.

notimelim - Zaman kontrol noktalarını ortadan kaldırır.

tagkiller - Çarptığınız yarışçılara baş-

langış noktasına geri gönderir.

blackice - Aracınızı kontrolü zorlaşırtır.

crazydie - Frenleriniz patlar.

Heavy Gear 2

Aşağıda verilen kodları kullanılmak için oyun içinde [~] tuşuna basarak komut satırını açın, oradan kodları yazdıktan sonra ENTER tuşuna basmayı unutmayın.

set camti - Ölümüslük modunu açar.

set mission - Bölümü otomatik olarak bittirmenizi sağlar.

Requiem: Avenging Angel

Aşağıdaki kodları kullanabilmek için oyun esnasında ENTER tuşuna basarak komut konsolunu açın ve oradan kodları girin, daha sonra tekrar ENTER tuşuna basın:

csmilton - Hile modunu açmak için öncelikle bu kodu girin.
 csywh - Ölümsüzlük modunu açar.
 cstsigtmata - Tüm silahlar, cephe, sağlık, büyümeli enerjisi, özel güçler ve envanter malzemelerini verir.
 csrosary - Özel güçler.
 cshealth - Tam sağlık.
 csshroud - Tam zırh.
 csesse - Büyü enerjisi.
 csiitems - Tüm malzemeler.
 csguns - Tüm silahlar.
 csammo - Cephane.
 cshost - Uçuş modunu açar.
 cshalt - Zamanı dondurur.
 csvanish - Tüm düşmanları öldürür.

Tom Clancy's SSN

Oyun esnasında "B" tuşuna basarak iletişim panelini açın ve sonra verilen kodları girerek ENTER tuşuna basın:

CISCO SEZ - Hile modunu açar.
 BE MY BUDDY - Hedeflenen gemi müttəfiğiniz olur.
 FLIP HER - Denizaltınızı olduğu yerde döndürür.
 ZEPPLIN - Denizaltınız bir balon gibi uçabilir.
 DROP ANCHOR - Denizaltınızı anında durdurur.
 HEAL ME - Hasarınızı onarır.
 EAT LEAD - Torpido türüne değiştirir.
 BOOM - Seçili hedefi havaya uçurur.
 SEE THEM - Sonarı güçlendirir.
 ENGAGE CLOAKING DEVICE - Denizaltınızı düşman sonarlarından gizler.

Small Soldiers

Oyun esnasında aşağıda verilen kodları kullanabilmek için öncelikle komut satırını açmanız gereklidir. Bunun için [Control]+[Shift]+X+S tuşlarına aynı anda basın, sonra da önce S tuşunu ve ardından diğerlerini bırakın. Eğer doğru yapabiliyorsanız ekranın sol altında yanıp sönen kırmızı bir komut satırının açıldığını göreceksiniz, hileleri buradan girebilirisiniz:

toys # - Azami Toy sayısını # olarak değiştirir.
 clear - Savaş sisini kapatır.
 team # - Takımınızın sayısını # olarak değiştirir.

Rapanui

Aşağıda bölüm kodlarının bir listesini

bulabilirisiniz:

FIRST	CLOUDS
FOREST	VENUS
CONTACT	BUCKET
TEEPEE	CANYON
SMOKE	THUNDER
BUBBLES	FANTASIA
TORNADO	FIREFLY
HORIZON	SHORE
SHELLS	PISTOL
DUNES	DOWNTOWN
LAGOON	BASKET
ALIEN	NEBULAR
DRIVE	VISION
MELTING	FLOOD
COLORS	TORCH
CHASM	DAYLIGHT
MOUNTAIN	DESERT
HARBOR	VOLCANO
CRATER	SPRING
TRIBES	INDIANS
BONES	ALUMINUM
PARANOIA	BUNNY
METEOR	TROUT
RIVER	CLIFFS
CHIMNEY	REACTOR

CART Precision Racing

Aşağıda verilen kodları oyun esnasında yazarak kullanabiliyorsınız:

- 'head - Sürücünün kaskını çıkarır.
- car - Sarı Pit aracını kullanmanızı sağlar.
- v - Kamera açısını değiştirir.
- x - Hasar almanızı önlüyor.
- noflag - Uyarı bayraklarını kapatır.

Star Wars: The Phantom Menace

Oyun esnasında BACKSPACE tuşuna basarak komut konsolunu açın, buradan hileleri girin ve ENTER tuşuna basın:

happy - 3 numaralı silahın gücünü daha da artırır.
 from above - Kamera açısını üstten görünüme ayarlar.
 naughty naughty - Kamera açısını arkadan görünüme ayarlar.
 but i feel so good - Force Power göstergenizi kırmızıya dayar.
 perfection - Force Push yeteneği öldüründü hale gelir.
 slowmo - Yavaş çekim hareketler.
 i like to cheat - Tüm silahları ve onlar için bolca cepheye verir.
 give me life - 100 sağlık verir.
 where is gurshick - Credit verir.
 iamqueen - Queen Amidala olarak oynamanızı sağlar.
 iampanaka - Captain Panaka olarak oynamanızı sağlar.
 iamquigon - Qui-Gon Jinn olarak oynamanızı sağlar.
 iamobi - Obi-Wan Kenobi olarak oynamanızı sağlar.
 i really stink - Zorluk seviyesini kolaya ayarlar.

Grand Theft Auto - London 1969

Aşağıda bu oyunda ilgili hile kodlarını bulabilirisiniz, bunları kullanıcı adı olarak girebilirisiniz:

6661970 = Sonsuz hak.
 tourettes = Sonsuz hak ve * tuşuna bastığınızda tüm silahları verir.
 ohmatron = Sonsuz hak ve * tuşuna bastığınızda tüm silahları verir.
 flashmotor = Tüm seviyeler.
 super well = Tüm seviyeler.
 travelcard = Tüm seviyeler ve sınırsız hak.
 iamgod = 10x puan, sonsuz hak ve * tuşuna basılıncı tüm silahlar.
 averyrichman = 999999999 puan.
 uaintruffin = 999999999 points ve * tuşuna basılıncı tüm silahlar.
 psychadelic = 999999999 points ve * tuşuna basılıncı tüm silahlar.

Grand Slam Turkey Hunt

Aşağıdaki kodları oyun esnasında klavyeden girerek kullanabiliyorsınız:

- gtracker - Hindileri haritada gösterir.
- gsfind - En yakın hindiyi gösterir.
- gscallin - Etrafta bir sürü hundi belirir.
- gflash - Avcının hızlı hareket etmesini sağlar.
- gsdeadeye - Ok kamerasını açar.

Lamentation Sword

Oyun esnasında ENTER tuşuna basarak komut konsolunu açın, aşağıda verilen kodlardan birini girin ve tekrar ENTER tuşuna basın:

Iftwantlgotit ((- İstediğiniz malzemeyi verir, burada ((yerine istedığınız malzemin kodunu girin.
 Seethesilverlining - Karanlığı kaldırır.
 Showmetheworld - Düşmanlarınızın yerini gösterir.
 Thefierceunknownpower 99 - Büyü gücünü 99 puana çıkarır.
 Thegreathealthpower 99 - Sağlığını 99 puana çıkarır.
 Thehealthyspiritpower 99 - Brain 99 puana çıkar.
 Theoriginaldexteritypower 99 - Dexterity 99 puana çıkar.
 Therealmusclepower 99 - Strength 99 puana çıkar.
 ThesoulHunter'sholyPower 10 - Power 99 puana çıkar.
 Youcansaymoneyiseverything 10000 - Bol para verir.
 Yougainasoneplease((- Silah verir, burada ((yerine istedığınız silahın kodunu girin.



Hilekar

Actua Soccer 3

Burada verilen kodlar gizli takımlara ulaşmanızı sağlayacaktır. Bunun için öncelikle Team Creation menüsüne girin ve orada ki Custom Team Name seçeneğine verilen verilen kodlardan birini girin. Bu şekilde gizli takımlarla oynayabilirsiniz:

Big Heads - top hat
 Actua Soccer Web - spit n spin
 Boat Racers - iff hobby
 Food Group - bin man
 Arsenal Ladies - longdon girls
 Doncaster Rovers - shame
 Top 50 Babes 2 - no thanks
 Top 50 Babes 1 - yes please
 Virtual Blades - chip butty
 Patti Shandi Men - cpu spud
 Gremlin Staff 2 - double trouble
 Gremlin Staff 1 - wide boys
 Dicks Pick N Mix - candy man
 The Hardmen - shadwell town
 Dud's Spuds - miss wilko
 Fighting Forth - flagstoning
 Heavenly HTFC - lee the pig
 Ledbury FC - sink or swim
 Madness Friday - impossibility
 Green House Test - ozone layer
 Skellington United - grim reaper
 Cyborg Rovers - metal heads
 FC Gremlin - i made this
 Shearer's XXX - sexy football
 5 Nations Select - rule brittania
 Wigan 98-98 - egg chasers
 Classic Ipswich - bald fritz
 Chalton Stars - valley boys
 Best of Spurs - diamond lights
 Everton Stars - duncnnomore
 Forest Stars - men in tights
 Wednesday Stars - barmy army
 Boro Stars - emmersons woe
 Coventry Stars - lady godiva
 Soton Stars - dell boys
 Dons Stars - fash the cash
 Newcastle Stars - down the toon
 Villa Stars - bit of claret
 Leicester Stars - fruit n veg
 West Ham Stars - wright buy
 Derby Stars - ram raiders
 Arsenal 70-90 - tea total

Leed's United All-Stars - bremners boot
 Liverpool 77-98 - scouse perms
 Chelsea Stars - foreign legion
 Blackburn 94-95 - down down down
 Busby Babes - sir matt
 24 extra teams - prem clubs
 24 joke teams - iff teams

Advan Racing

Aşağıda verilen kodları uygulayarak bu oyunda çeşitli hileler yapabilirsiniz:

SD araçları: Ana menüdeken X tuşuna basılı tutarak sağ, sağ, yukarı, yukarı, aşağı, sol, aşağı, sol, sağ, yukarı, aşağı, sol, yukarı, sağ girin.

Monochrome grafikler: Ana menüdeken Select tuşuna basılı tutarak dört defa sağ, dört defa yukarı, aşağı, sağ, yukarı, aşağı, sağ, yukarı, sol girin.

Saydam araç: Ana menüdeken Start tuşuna basılı tutarak yukarı, yukarı, sağ, sol, aşağı, aşağı, sol, yukarı, sağ, sağ, yukarı, aşağı, sol, sol girin.

Descent Maximum

Aşağıda verilen kodları oyun esnasında uygulayabilirsiniz:

Tüm silahlar: Kare, üçgen, O, kare, üçgen, kare, X, kare, O, üçgen, kare, X.
 Ölümsüzlük: Üçgen, X, üçgen, O, X, üçgen, kare, X, üçgen, X, O, üçgen.
 Görünmezlik: X, üçgen, O, kare, O, üçgen, kare, X, üçgen, X, üçgen, O.
 Tüm malzemeler: Kare, üçgen, O, X, X, üçgen, kare, X, O, kare, O, X.

FIFA Soccer '99

Aşağıda verilen kodları kullanarak bu oyunda hile yapabilirsiniz:

Sınırsız banka hesabı: Team Edit ekranındayken sırasıyla L1, L2, R2, R1, O, X,

kare, üçgen, Start, Select tuşlarına basın. Atlanta Attack team: Bu gizli takıma ulaşabilmek için, profesyonel zorluk seviyesinde Brezilya ile dünya kupasını almanız gereklidir.

Superstar oyuncular: Team Management ekranı ve Transfer Options seçenekinden sırasıyla L2, L1, R2, R1, kare, üçgen, yukarı, aşağı, sol, sağ, Select tuşlarını girin.

In The Hunt

Aşağıdaki kodları belirtilen şekillerde kullanarak bu oyunda çeşitli hileler yapabilirsiniz:

Extra devam hakkı: Tüm devam haklarını bitirdikten sonra, son denizaltınız da patlarken üçgen ve Select tuşlarına basılı tutarak Start tuşuna basın. Bu şekilde beş devam hakkı daha alacaksınız.

Oyunu hızlandırma: Öncelikle oyunu dondurun, sonra üçgen + R2 tuşlarına basarak oyuna devam edin.

Oyunu yavaşlatma: Öncelikle oyunu dondurun, sonra üçgen + L2 tuşlarına basarak oyuna devam edin.

Mechwarrior 2

Bu oyunda aşağıda verilen kodları Password ekranından girerek hile yapabilirsiniz, ayrıca çeşitli bölümlerin kodlarına da yer verilmiştir:

Ölümsüzlük: Şifre olarak ##X0/A>UZ girin.

Cruise control throttle: Şifre olarak #AX0/A4TTA girin.

Jump jets: Şifre olarak #YX0/A>YOL girin.

Extra silah modelleri: Şifre olarak T#X0/AX<<< girin. Daha sonra Mech donanım ekranından yeni silahları seçebilirsiniz.

Sınırsız cephe: Şifre olarak TOX0/AX>TU girin.

Daha yavaş isınma: Şifre olarak #XXO/A4>Y+ girin, artık silahlarınız daha yavaş isınacak, daha seri ateş e-debilmenizi sağlayacaktır.

"Elemental" Mech chassis: Şifre olarak T/XO/AZ<#* girin. Bu son derece küçük ve hızlı bir modeldir.

"Tarantula" Mech chassis: Şifre olarak #/XO/A4<LY girin.

Ağırlık sınırını kaldırmak: Şifre olarak #OX0/A>>0/ girin, artık ağırlık sorunuyla uğraşmanız gerekmeyecek.

Tüm görevler: Şifre olarak T<XO/AXA<= girin, artık oyundaki tüm görevleri oynayabilirsiniz.

Bölüm Kodları:

Clan Wolf:

- 1 T#00AOX++0
- 2 #/00AO4+0#
- 3 T/00AOZ+T=
- 4 #000AO>4LA
- 5 T000/0X4L>
- 6 #X00/044LA
- 7 TX00/0Z4UT
- 8 #Y00/0>U#/
- 9 TY00=OXU<T
- 10 #A00=04ULL
- 11 TA00=OZU#>
- 12 #<00*0>=T#
- 13 T<00*0X=0=
- 14 #>00*04=+4
- 15 T>00*0Z=Y0

Freebirth Trials:

- 1 TL00AOXZUZ
- 2 #Z00AO4Z#*
- 3 T*00AOZLY*

Wolf's Dragoons:

- 1 TT00AOXLO/
- 2 #*00AO4L+X
- 3 T*00AOZLY+

Clan Jade Falcon:

- 1 T#XOA0X<<A
- 2 #/XOA04<L>
- 3 T/XOA0Z<#L
- 4 #OX0AO>>00
- 5 TOX0>OX>YO
- 6 #XX0>04>T#
- 7 TXX0>OZ>0=
- 8 #YX0>0>Y+Y
- 9 TYX0/OXYOZ
- 10 #AX0/04Y+*
- 11 TAX0/0ZYY
- 12 #<XOX0>AL/
- 13 T<XOX0XA#U
- 14 #>XOX04AU+
- 15 T>XOX0ZA<X

Crusader Trials:

- 1 TTX0AOXOLL
- 2 #*XOA040<Y
- 3 T*XOA0ZOU*

Inner Sphere Trials:

- 1 TLX0AOXXYU
- 2 #ZX0AO4X++
- 3 TZXOA0ZXOX

Nectaris

Aşağıda bu oyuncun seviye kodları verilmiştir, Password ekranından girerek istedığınız bölüme geçebilirsiniz:

- 01 RANDAL
- 02 HUNDRA
- 03 CINBER
- 04 MARLIN
- 05 BAYARD
- 06 WEBLEY
- 07 PARKER
- 08 MERKEL
- 09 ITHACA
- 10 BAIKAL
- 11 SAVAGE
- 12 VALMET
- 13 MAUSER
- 14 KIMBER
- 15 BISLEY
- 16 MEANEC
- 17 LADNAR
- 18 ARDNUH
- 19 REBNIC
- 20 NILRAM
- 21 DRAYAB
- 22 YELBEW
- 23 REKRAP
- 24 LEKREM
- 25 ACAHTI
- 26 LAKIAB
- 27 EGAVAS
- 28 TEMLAV
- 29 RESUAM
- 30 REBMIK
- 31 YELSIB
- 32 CENAEM

Bunlar ise oyuncun Japon versiyonunun bölüm kodlarıdır:

- 01 REVOLT
- 02 ICARUS
- 03 CRYANO
- 04 RAMSEY
- 05 NEWTON
- 06 SENECA
- 07 SABINE
- 08 ARAIUS
- 09 GALOIS
- 10 DARWIN
- 11 PASCAL
- 12 HALLEY
- 13 BORMAN
- 14 APPOLO
- 15 KAISER
- 16 NECTOR
- End ROTCEN

Trash It!

Aşağıdaki seviye kodlarını Quest ekranındaki Password seçenekinden girerek kullanabilirsiniz:

- Boggin — Chemical plant
pleb — Toy world
bostin — Launchpad
Minging — Planet core
Shatner — City
Glitter — Timmy temple
Smudge — Moonbeams lab

Hard Boiled

Aşağıda bu oyuncun çeşitli hileleri verilmiştir:

- Bölüm seçme: Credits ekranındayken yukarı + X + Start tuşlarına basılı tutun ve "Load Game" şıkkını seçin.
Level 2 Boss ile savaş: Seviye seçim hilesini açtıktan sonra, oyun yüklenirken L1 tuşuna basılı tutun.
Level 5 Boss ile savaş: Seviye seçim hilesini açtıktan sonra, oyun yüklenirken R1 tuşuna basılı tutun.

Ehrgeiz

Aşağıdaki kodları "Press Start" yazan ekrandayken uygulamanız gereklidir.

- Infinite Mode: L1 + Start tuşlarına aynı anda basın.
Racetrack Mode: R1 + Start tuşlarına aynı anda basın.
Farklı kostümler: Arcade modunda dövüşçü seçerken yukarı tuşuna basılı tutun.

Explosive Racing

Aşağıda verilen kodları isim olarak giyerseniz, belirtilen etkilerden faydalansırsınız:

- Tersten pistler: NARCIS
Süper araç: LNCGMU

Ayın Filmi ve Kitabı

Son bir ay içinde izleyip okuduğumuz en iyi film ve kitaplar.

YANDIK! Kızlar Etrafta, Başımız Belada

Durun hele, gözümde biriken iki damla yaşı sileyim, sonra yazmaya başlıum (sniff). Arkadaşlar, bir ilke daha imza atıp içimizden birisinin, hepinizin sevgili yazarımız Cem Şancı'nın Altın Kitabevi'nden yayınlanan ikinci kitabıını tanıtmaktan gurur duyuyorum.

Romanın baş kahramanı olan Cenk Nişancı, dışarıdan bakıldığından çok e-fendi, örnek öğrenci olarak görünen birisi. Ama hiç de öyle değil. Zeki olduğu kadar da sinsi, içten pazarlıklı birisi olan Cenk, zekasını kullanarak görevini kötüye kullanan öğretmenlerini ve özellikle de çıraklı kızları tuzaga düşüren, kelimenin tam anlamlı "kötü" birisi. Lise yıllarından başlayarak üniversitede kadar öğretmenlerle, kızlarla arasındaki "gizli" savaşa südürken Cenk, zekasını kullanarak her zorluğun üstesinden geliyor. Buraya kadar herşey normal, daha önce işlenmiş konular. Ama kitabın can alıcı noktası, konunun işlenışı. Okudukça o kadar sarıyor ki, Cenk'le

bütünleşiyor, bütün kötü yanlarına rağmen özellikle kızlarla arasındaki ilişkilerde takındığı tavırlarında ne kadar haklı olduğunu anlıyorsunuz. Kitabın o kadar komik ve rahat bir anlatımı var ki, sonuna kadar okumadan duramıyorsunuz. Cenk bir kızla konuşurken çarpık düşüncelerinin ağzından nasıl farklı bir şekilde çıktığını gördüğümde gülmekten katıldım. Ama size tavsiyem, eğer feminist veya bayansınız, bu kitabı okurken duygularınız fena halde incinebilir. Sonra uyarmadı demeyin, ayrıca istisnalar kaideyi bozmaz (Ne demek istediğimi kitabı okuyunca anlaysınız).

YANDIK!... Çok güzel bir kitap, özellikle benim gibi okuyacağım kitaplarda müthiş seççilik yapan ve öğrencilik yıllarını henüz arkasında bırakmış birisini bile bu kadar etkilediğine göre, hepiniže tavsiye ederim. Yalnız siz tekrar uyarıyorum. Kitabın her yerinden şu mesaj fişkiriyor: "Bütün kadınlar birer şeytandır..."

— Sinan Akkol



Wild Wild West

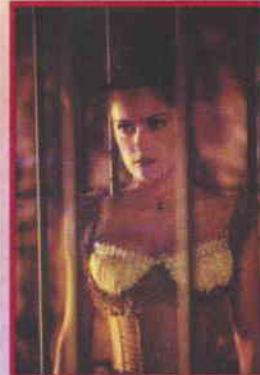
Will Smith'i severim, Rap'çı olduğu halde. Oynadığı filmlere çok seyler kattığı bir gerçek tir, özellikle Men in Black'te birçok sahnede gülme krizlerine girmeme yolaçmıştı (su sınav sahnesini hatırlayın var mı?). Ama ne yazık ki Wild Wild West, her zamanki gibi, Will Smith tarafından bile kurtarılamayacak kadar abuk bir film.

1869 vahşi batısında, Amerikan İç Savaşından dört yıl sonra başlayan filmde Will Smith önce öldürüp soruları sonra soran bir federal ajan/kovboy kariusu James T. West'i canlandırıyor. İstemeyerek beraber çalışmak zorunda bırakılan ortağı olan Kevin Kline ise Artemus Gordon adında olayları kendi buluşu olan tuhaf aletleri ve kılık değiştirmeye yeteneğini kullanarak çözmez缺少 tercih eden bir başka federal ajandır. Bu ikisi, eski bir güneyli general ve bir dahi olan Arliss Loveless (Kenneth Branagh)'ın Amerika'yı ele geçirmeye planlarını engellemeye çalışmak zorunda kalırlar, ve macera böylece başlar.

Aslında WWW o kadar da kötü bir

film değil, sadece başından tırnak ucuna kadar klişelerle dolu. Selma Hayek, Will Smith gibi popüler oyuncuların yanı sıra, Kevin Kline ve Kenneth Branagh gibi gerçek aktrörleri de seyretmek isteyenler, iki saatlik bir eğlence seansına hayır demezlerse bu filmi görmek isteyebilirler. Ama dedigim gibi, daha önce görmediğiniz hiçbirsey sunumuyor size, gerçi öyle bir iddiası da yok. Açıkçası Will Smith'ın oynadığı bir filmin daha komik ve eğlenceli olmasını bekledim ama filmim esas can alıcı yanı, Kevin Kline ve Branagh'ın ortalamanın üzerindeki performansları. Selma Hayek ise arada bir yerde kaynayıp gitmiş gibi, ama "eğlenceli" olduğunu iddia eden bir filme mutlaka bir tane de güzel hatun olmalı, sizce de öyle değil mi? Ben bu filme kaç veririm peki? Hmm, çok kasarsam beş üzerinden bir üç belki çıkar ama gönülüm elvermiyor, o yüzden iki büyük diyetim temiz olsun, sağlam olsun. Paramz bolsa gidin görün, ama ısrarla Matrix ve Episode 1'i bekleyin. Eğer biraz şansınız varsa filmden önce onların fragmanlarını da görebilirsiniz.

— Sinan Akkol



Ayın Albümleri

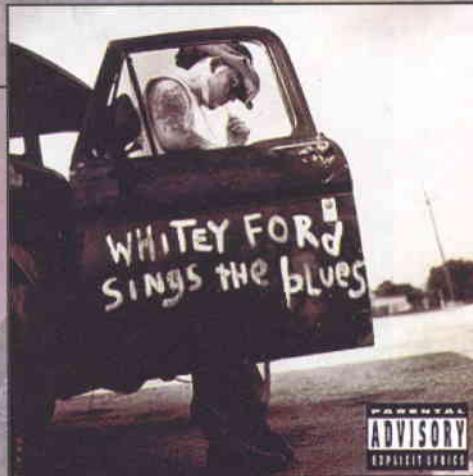
Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz.

Burada Türk/Yabancı ayrımı yok, sadece güzel olana yer var.

Everlast - Whitey Ford Sings The Blues

Vay be, adamlar alternatif müzik yapmışlar. Yazıya bu kadar kesin giriş yapmış olmam belki sizi şaşırılmıştır, ama doğrular söylemek gerekirse bu albümü dinlediğim zaman ben de şaşradım. Albümden çıkan ilk video What It's Like, Türk müzik kanallarında da boy gösteren Everlast daha çok bir Rock havası yaratmıştı. Nitekim albümün Slow parçaları olarak gösterebilicek What It's Like ve Ends haricindeki parçalar buram buram Hip Hop kıkuyorlar. Ama tabii ki House Of Pain destekli bir albüm ancak bu kadar

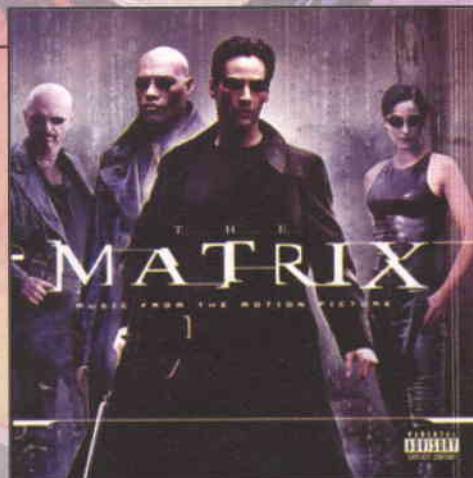
Rock içerebilirdi. Son zamanların yükselen değeri olan Hip Hop ile Rock Sound'unu iyi bir şekilde karıştıran Everlast, bunun sonucunda oldukça sağlam, orijinal ve alternatif bir Sound yakalamış. Genelde bir bunalım havası içerisinde olan Whitey Ford Sings The Blues, Everlast'ın ikinci solo albümü. Aslında oldukça kaliteli bir Sound'a sahip olan bu albüm Rocker'lardan daha ziyade, biraz daha serbest görüşlü olan Rapper'lara hitap ediyor. Ne dedim ben yaaa??



Matrix The Soundtrack

Sinemada seyretmek için sabırsızlıkla beklediğim iki film var ve bunlardan biri de kesinlikle Matrix. Digerini tahmin etmek de çok zor olmasa gerek... Sinan'ın tüm "Abi, bir bak bu sahne manyak gibi" sözlerine tepkisiz kalma ya çalışırken, filmi gördüğüm anda alamamak için kendimi kasıyorum. Ama bak sen kadere, filmi matla seyretmedim, ama Soundtrack'ine dayanmadım. Helal olsun, bu filme de aneak bu kadar agresif, psikopat bir Soundtrack albüm yapılmıştı. Bilemiyorum ama, bu parçaları biraraya toplamak herhalde benim epey bir zamanımı aldı. Bir

şarkıda gitar Sound'larını iliklerinize kadar hissederken, bir diğer parça da teknolojinin nimetlerinden sonuna kadar faydalanan elektronik müzik bir anda etrafınızı sarıyor. Ama albümde genel olarak Thrash soundları hâkim. Albümde Marilyn Manson - Rock Is Dead, Propellerheads - Spybreak, Prodigy - Mindfields, Rammstein - Du Hast, Rage Against The Machine - Wake Up diğerlerine göre daha ünlü olmaları nedeniyle ilk başta gözle çarpan isimler. İllaki kıyasla derseniz, ben de bemen aynı tarzda olan Spawn'dan daha güzel derim.

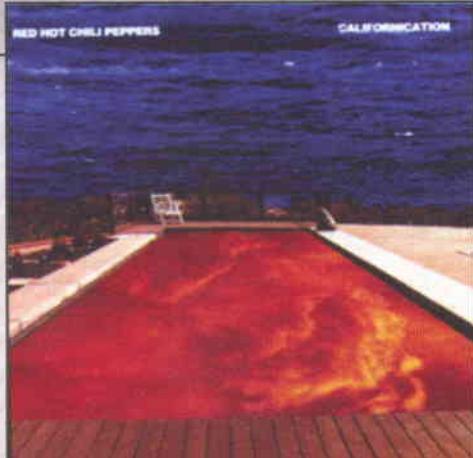


Red Hot Chilli Peppers - Californication

Lise yıllarına dayana bir arkadaşlık sonrasında kurulan Red Hot Chilli Peppers deyince akla ilk olarak uyuşturucu, seks ve çırğılık gibi kavramların gelmesi gayet doğal. Kuruldukları 1983 yılından beri habire gitarist değiştiren ve birini de uyuşturucuya kurban veren RHCP, tam dağıldılar denildiği anda Blood Sugar Sex Magik ile 1991'de tekrar gün yüzüne çıktılar. Anthony'nin uyuşturucu günlerini anlattığı Under The Bridge tüm zamanların en iyi 500 videosu arasına girdi. Dört yıl aradan sonra gelen Californication'ın çıkış parçası o-

Ian Scar Tissue birçok insan tarafından Under The Bridge'in devamı olarak nitelendiriliyor. John Frusciante'yi kadrosuna tekrar dahil eden RHCP, Californication ile Blood Sugar Sex Magik albümünde yakaladıkları ticari başarıyı belki yakalayamayacaklar, ama bu albümde kendi duygularını, tecrübelerini ve düşüncelerini yansıtmışlar. Bu durum sizin sizi düşündürmesin, çünkü RHCP müzik kalitesinden bir şey kaybetmemiş, aksine daha da ilerlemiştir. Kolay mı, ne de olsa adamlar kaç kere dağılmının ucundan döndüler...

Kadir Tuztaş





Internet ve Oyun

Internet, birçoğumuzun hayatının bir parçası olan oyun dünyasını da büyük ölçüde etkilememi başarmış durumda. Internet üzerinden oynanan oyunların popüler olması, oyun şirketlerini de Multiplayer oyunlara ağırlık vermeye itiyor. Internet ve oyun belki de birçok bilgisayar kullanıcısının bilgisayar alma ne-

denleri. Bunu göz önünde bulundurarak bu ay bu iki unsuru etkileşimi inceleyeceğiz. Geçen aylarda Multiplayer oyun piyasasında en popüler olan oyunları işlemiştik. Bu ay daha çok Internet sahibi oyunculara hitap edebilmek amacıyla Internet ve oyun dosyasını daha geniş olarak incelemeye karar verdik.

Internet üzerindeki oyun ile ilgili popüler siteler, çeşitli Multiplayer oyun oynayabileceğiniz siteler ve bunun yanında sizlerden gelen istek üzerine Fifa99 Multiplayer nasıl oynandığı ve Internet üzerinde Fifa99 hakkında bulabileceğiniz her şeyi bu yazıcıda bulacaksınız.

Fifa99

Geçen yıllarda bu yana oynanabilirlik unsuru hep üst düzeyde tutarak birçok insan kendine bağlayan Fifa99, birçok otorite tarafından mükemmel olarak nitelendirilse de özünde kendi arasında bir oyun yapılamamasının verdiği avantajı kullanarak başarılı olan bir oyun. Zorluk derecelerinin dengesiz olması, oyun içi yaratıcılığımızı büyük ölçüde kısıtlıyor. Tabii benim gibi artık bilgisayar ile maç yapmayı antreman olarak gören elemanlarda için Multiplayer yönüne eğilmeye başlıyorlar. Çünkü bu sizinle az çok aynı mantaliteye sahip biri ile oyun oynamak, bilgisayar ile oynamaktan çok daha zevkli oluyor. Zaten bunu anladığınızda bilgisayara karşı oynamak size sıkıcı gelecektir.

Fifa99 sadece modem bağlantısı ile oynanabiliyor. Bunun için yapmanız gereken eğer siz arayacaksanız numarayı yapıp "Dial"'a basmak. Ama arkadaşınız sizi arayacaksa "Wait For Call" basarak aranmayı bekleyecesiniz. Bağlandıktan sonra arayan kişi normal o-

yun ayarlarını yaparak oyna başlatıyor. Bu oldukça kolay işlemen sonra en az sizin kadar iyi bir oyuncuya karşılaşır. Fifa99'un gerçek tadını çıkarabilirisiniz.

Şimdi, oyunda Internet aracılığı ile yapabileceğiniz değişikliklerden dem vucağım.

Oyunda baştan sona her türlü değişikliği iyi kötü yapabiliyorsunuz. Bunun için çeşitli Editing programları var (FED99). Bu programlar ile özellikle istediğiniz hertürü grafiği oyunun ana formatına ekleyebiliyorsunuz. Reklam panolarından formalara, oyuncuların krampollarından stadyumlara kadar herşeyi hayal gücünüzün elverdiği ölçüde değiştirebiliyorsunuz.

"Yok abi ben uğraşamam öle zahmetli işlerle bunun başka yolu yok mu?" derseniz ben de tabii var der, www.fifa99.net'e gidin derim. Bu site Unofficial bir site olup sizin benim gibi Fifa99 hayranı elemanlar tarafından yapılmış. İçeriği ise dünyanın Türkiye dahil değişik köşelerinden vakti bol arkadaşların, kendi yaptıkları işleri yollamaları ile olmuşmuş. Bunun güzel tarafı, mesela İspanya'da bu yıl birinci lige çıkan Malaga kulübünün bir taraftarının kendi Edit'lediği takım ve stadyumunu buraya yollaması ve bu sayede ister sen Malaga stadyumunda Malaga'lı futbolcularla maça yapabiliyorsunuz. Tabii bu unsurda oyuncuların büyük ölçüde oyunundan soğumalarını engelliyor. Download bölümünde Türkiye liginden Arjantin liginde kadar birçok ligi, en son transferlerle yenilenmiş takım kadrolarını, yeni stadyumları, menü müzikslerini ve bunlara benzer birçok ekleni bulabiliyorsunuz. Bazi elemanların fantaziler geliştirdip kum, demir saha ve Darth Vader kaleci forması gibi oyuna renk katan ilginç ancak saçma Edit'leme olaylarına girmeye-

ri de olayın başka bir ilginç unsuru.

Bunun dışında Replay bölümünde dünyanın çeşitli yerlerinden Fifa hayranlarının yoldadıkları gollerini kendi Fifa99 altındaki User klasörünne ekleyerek oyun içinde kendi Replay'inizi izlermiş gibi izleyebiliyorsunuz. Uzun zamandır bu bölümün Update edilmemesine rağmen en son buraktığında Top 10 Replay bölümde birinci sırada bir Türk çocuğu vardı. Aldığınız dosyaları kurarken dikkat etmeniz gereken unsurlar ise, bazı Update dosyaları oyunun bir dosyasının değişik versiyonları olduğundan üstüste kopyalandığınızda çalışmayaacaktır. Yani uğraşın Download edip iki değişik içeriğli aynı uzantılı dosyayı klasör içine oyunu açtığınızda moronluk yaptığınızı anlaysınız. Birde eğer ligler için Update dosyası alıyorsanız tüm ligleri kapsayan, genel bir Patch alımı bakın aksi halde yok İtalyan ligi için 2 dosya yok İngiltere ligi için başka dosya uğraşır durursunuz.

Son olarak oyundan gerçekten keyif almak istiyorsanız ve yeterince zamanınız varsa oyunu hem çoğunlukla Multiplayer oynamaya hem de Editing oynameye başlayın. Çünkü kendi Fifa99 yarattığınızda oyundan çok daha fazla zevk alacaksınız.

Bu arada oyunun Official patch'ını de www.easports.com'dan alabilirsiniz. Sadece teknik bir Patch olmasına rağmen oyuna EAX ses sistemini katıyor. Dolayısıyla da tezahürat sesleri ve stadyum atmosferi EAX uyumlu ses kartı olanlar için inanılmaz oluyor. Bunun dışında 3-5 bug'in düzeltilmiş olması da kabası.



Multiplayer Oyun Siteleri

Bu bölümde size Internet üzerinde oyun oynayabileceğiniz önde gelen Multiplayer oyun sitelerini tanıtacağım. Bu siteler yapımı firmalar ile anlaşarak Internet tabanlı oyunların kendi siteleri üzerinden oynamamasına imkan sağlıyorlar. Yalnız bu siteler geçen yazılardaki özellikle Quake oyunları gibi direkt

server bağlantısı ile değil, web üzerinden genellikle sizin oradan aldığınız Access (kullanıcı adı, şifre) ile belli bir bölüme giriş yapılduktan sonra bağlanmanızı izin veriyor. Bunun içinde doğal olarak Access almanız gerekiyor. Asıl olarak bu verilen Access'ler siteye kaç kişinin üye olduğunu ve oyunda kullandı-

ğınız Nick'i kayırt etmek amaçlı olduğundan bedava oluyor.

Size sitelerde oynayabileceğiniz tüm oyunları yazmıyorum çünkü Internet bağlantınız yoksa zaten oynamamazsınız, varsa da URL'yi yazar ne var ne yok bakarsınız.

WWW.ZONE.COM

Dünyanın en büyük Multiplayer oyun Network'ü olan Zone.com Microsoft tarafından desteklenen bir site. Kaliteyi her elini attığına bulaştıran Microsoft bu sitede tüm Multiplayer Microsoft oyunlarının yanında LucasArts gibi birkaç kaliteli oyun yapan şirketin oyunlarında oynamanıza imkan sağlıyor. Bunun yanında tavla, satranç gibi oyunları da oynayabilirsiniz. Ben bu yazıyı yazdığım günlerde, Microsoft, Zone.com'un aracılığını da kullanarak 'Kasporov'a karşı Dünya' fikri üzerinden kurulmuş basında da kendine yer

bulan bir organizasyonu gerçekleştiriyordu. Bu oyun 48 saatte dünya üzerinde en çok oy alan hamlenin oynaması ve Kasparov'un buna karşı hamle yapması üzerine kurulu bir oyundu. Göründüğü gibi Zone.com normal bir Multiplayer Gaming Network'den çok Internet'i oyun oynamak için araç olarak kullanmanız hedeflemiştir ve bunu fazlaıyla başarmış bir yapılanma. Eğer Multiplayer oyna ilgi duyuyorsanız, bu site Internet üzerindeki oyun bir oyun mabedi. Mutlaka uğrayın.



WWW.MPLAYER.COM

Bu site de tamamen bedava Multiplayer oyun oynayabilmenizi sağlamak amacıyla kurulmuş. Bu sitede tombaladan tutun da Commandos'a kadar bir çok oyunu oynayabilirsiniz. Neredeyse tüm oyun şirketleri ile anlaşmalı olan site de oyun oynamak için üye olmalısınız. Ancak bu üyelikte tipki Zone.com'da olduğu gibi Nick saklama ve karişıklık çıkmaması amacıyla kurulmuş bir sistem. Kendilerinin dediklerine göre 60 saniyelik bir işlemden sonra üye olu-

yorsunuz ve sizden burada oyun oynayabilmeniz için dosya download etmenizi istiyor. Bu işlemden sonra bu arabirimin sayesinde site Network'üne bağlanıp oyununuzu oynayorsunuz. Canınız sıkılıyorsa sizin gibi can sıkılanlarla oyun oynamak için en yaygın olarak kullanılan sitelerden biri.



WWW.HEAT.NET

Internet'in Avault.com gibi popüler oyun sitelerinin desteği ile başarıyı yakalamış en gözde Multiplayer sitelerinden. Benzerlerinde olduğu gibi burada da oyun oynayabilmek için kayıt olmalısınız. Site bünyesinde Quake 1-2, Warcraft, Baldur' Gate, NFS3 gibi 100 kadar popüler oyunu oynayabilirsiniz. Mplayer.com'da olduğu gibi bu sitede de oyulara katılmak için bir program download etmeniz gerekiyor.

Internet'in dünya çapında popüler olmasıyla birlikte çoğu kişi tarafından bilgisayar sektörünün en önemli alanı sayılan oyunlarında Internet üzerinde yer alması kaçınılmaz oldu. Zira bu kadar popüler iki oyunun birleştirilmesi kullanıcıların aklını çelmeye yetecekti. Nitekim oyun piyasasının sadece oyular ile değil, oyunların piyasada yer edinmesinde çok büyük katkıları olan magazinler

ile de anılmaya başlandı. Tabii bu magazinlerde Internet ortamına taşımak kaçınılmazdı. Öyle de oldu ve dünyada toplamda en çok Hit alan sitelerin başında gelmiş olan oyun siteleri Web üzerinde çok büyük bir alanı işgal ediyorlar. Bu siteler, sürekli Update edilebilme şansları olduğundan ve herkes tarafından ziyaret edilebilirliklerinden piyasayı yönlendirebilme şansına da sahipler. Internet üzerinde etik kavramının yerinin olamayacağını, tamamıyla 'Freezone' olan bir sisteme her türlü olaya dikkatli yaklaşmak gerektiğini düşünüyorum ve size de bunu düşünmenizi tavsiye ediyorum. 'Çok paranoid olsan be' gibi umursamaz triplere girenlere Orwell'in



'1984' ve 'Animal Farm' kitaplarını okumaya davet ediyorum, Internet gibi bir çiflikte koyn olmamaya dikkat etmelerini öğretiyorum. Bu sözleri de sadece Gaming Magazine siteleri için değil her türlü sizi yönlendirmeye açık oglular için kafanızın bir kenarında tutmanızı tavsiye ediyorum.

WWW.AVAULT.COM

Internet üzerindeki Gaming Magazine siteleri arasında en çok ziyaret edilenlerden biri olan Avault.com sürekli olarak popüler oyunları incelemesi dolayısıyla iyi denilebilecek arayarda bir site. Review, Preview, News gibi içeriklerin istenilen genişlikte olmaması dezavantaj olarak görülebilir. Buna rağmen özellikle News bölümünün günlük olarak Update edilmesi ve bu bölüm haftalık olarak yayımlanması kullanılcıların çok hoşuna gidebilecek bir unsur. Bu bölümde oyunların piyasaya çıkış tarihlerinden, oyunların yapılmalarından sürekli olarak haber veriyor olması bu siteyi iyi yapan iki-üç faktörden birisi. Günlük olarak ziyaret edilebilecek bir site.



WWW.GAMESPOT.COM

Internet üzerindeki bir başka popüler Gaming Magazine sitesi. Karışık arabirim ve dizaynı ile oyunlarla alakası öyle böyle birinin bir daha tereddütle uğrayacağı bir site ancak, içeriği gerçekten bu siteyi ayakta tutuyor. Okunabilir inceleme yazıları ve oyunların yapılmış aşamalarındaki gelişimleri sürekli aktarması siteyi takip etmenizi sağlıyor. Bunun yanında sürekli yenilenme halinde olan oyun

çıkış tarihleri bölümü ise çoğunlukla görevinde kendinden kaynaklanmayan tutarsızlıklar yaşasa da faydalı.

Avault.com ile aynı çizgiye olsa da içerik açısından ondan daha sıkı bir performans gösteren Gamespot.com oyun almadan bakılması gereken ve beklediğiniz oyunlardan sürekli haber alabileceğiniz bir site.



WWW.GAMESDOMAIN.COM

Sayfanın arabirimini içerenin her ne kadar sitede gezmenizi azaba düşünürse olsa da esine az rastlanır içeriği ile kendini kabul ettiriyor. Özellikle haberlerinin güncel olması ve hile ve oyun çözümlerine bolca-

yer vermesi sitenin artılarını oluşturuyor. Eğer oyunlar ile fazla ilgileniyorsanız, sürekli takip edin, aksi taktirde günlük hızlı gezintiler için fazlasıyla sıkıcı bir site.

WWW.VIDEOGAMES.COM

Bu site ise tamamen Video oyunları için hazırlanmış. Playstation, Nintendo64, Sega gibi formatların oyunlarını hileleri ve çözümlerine kadar inceleyen bir site. Zaten Internet üzerinde Video oyunları ile ilgili en büyük kaynak. Si-

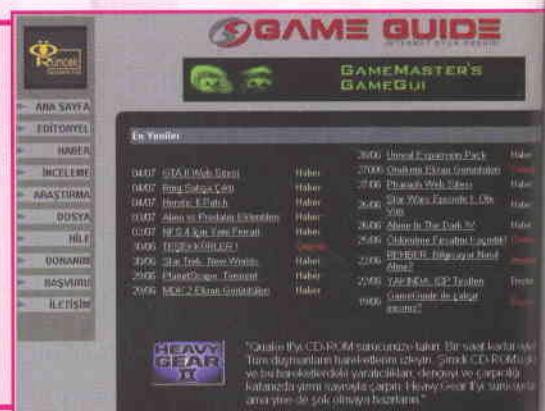
tede bulunan haber bölüm ise gerçekten harika. Türünün tek örneği olduğundan karşılaşırız olumsuzlukları söylemek olası değil. O yüzden gerçekten güzel, faydalı bir site. Internet bağlantısı olan Video oyun severler mutlaka gezinler.



WWW.GGUIDE.COM

Bu kadar yabancı kaynaklı site tanıtımından sonra bir de Türkler tarafından yapılmış bir site koymasam ayıp olurdu. Örümcek Tasarım Evi tarafından yapılan site tamamıyla PC oyunları üzerine eğiliyor. Yabancı orijinli sitelere benzer tasarım ve içeriği ile iyi bir site. İçinde haberler, Review, Preview, hile gibi bir çok bölüm var. Bunun yanında her ay özel bir konu ile ilgili araştırma yapıyorlar ki bu araştırmalar hayli orijinal ve ilginç.

Sitenin 8 kişilik ana ekibi dışındaki yazarların amatör olması, siteyi herhangi bir çıkar peşinde koşmadan amatör ruhla çalışan ama profesyonel tasarım ve içeriğe sahip bir site yapıyor. Bu unsur da sitenin okurları ile samimi bir havaya yaratmasında etkili oluyor. Her ne kadar bazı yazılarındaki eleştiriler gereğinden fazla yıkıcı olsa da genelde eleştiriler yerinde. Sonuç olarak Türkçe içeriği ve güncel olmasından dolayı sürekli gidilebilecek iyi bir site.



WWW.BATTLE.NET

Blizzard şirketinin yaptığı oyunların Multiplayer olarak oynanabilmesini sağlayan tek Network sistemi. Sadece kendi şirketinin oyunlarının oynamasına izin vermesi en büyük dezavantajı. Buna rağmen sağladığı olanaklar ve zaten dünyanın kaliteleri

ile kabulünü kazanmış oyunların oynanabilmesini sağlaması onu iyi bir seçenek olarak görmemize yetiyor. Diablo veya Starcraft fanatığı iseniz mutlaka inaytin.

Welcome to the Battle.net Internet! This site is designed to help you keep up-to-date with the latest news in Blizzard's online game tournaments. Warcraft III, StarCraft, and Quake III: Arena have joined the system with a total of 17 titles. Since there are 6 players to fit into the player slots available in a tournament, there will be 3 matches of each match up in the regular season. The top 16 players from each tournament qualify for the playoffs. The remaining players will be relegated to participate in the three 'B' games. 'B' means advanced, you'll know their skill level and determine who will advance to the regular season. Now that the bracket for the first tournament has been set, the first round will begin.

Playoffs Required to Get Grand War Finalist Bracket:

- 1. Royal (1-16)
- 2. Empire (17-32)
- 3. SC (33-64)
- 4. Q3A (65-128)
- 5. Warcraft III (129-256)
- 6. StarCraft (257-512)
- 7. Warcraft III (513-1024)
- 8. StarCraft (1025-2048)
- 9. Warcraft III (2049-4096)
- 10. StarCraft (4097-8192)
- 11. Warcraft III (8193-16384)
- 12. StarCraft (16385-32768)
- 13. Warcraft III (32769-65536)
- 14. StarCraft (65537-131072)
- 15. Warcraft III (131073-262144)
- 16. StarCraft (262145-524288)

WWW.GAMEZONE.COM

Gamezone.com Internet üzerindeki neredeyse en zengin içerikli oyun sitesi. Tüm popüler oyun makinaları ile ilgili bölümleri olması ve hergün en az bir oyun incelemesi yayılmasından dolayı oldukça gözde bir site. Avault.com gibi oldukça popüler sitelerden tek eksik haber bölümünün yeterli kadar güncel ve dolu olmaması. PC oyunları için yeterli alternatif olmasından dolayı özellikle PS, Dreamcast, N64 gibi oyun konsolu sahipleri için gerçekten görülmeye değer bir site.

eToys **VIDEO** **GAMES** **CLICK HERE!**

SIMULATION **ROLE-PLAYING** **ACTION/ARCADE** **CLASSICS/PUZZLES** **GAMEZONE** **ONLINE** **SPORTS** **STRATEGY** **ADVENTURE** **EDUTAINMENT**

F-22 Lightning 3
By Novussoft
The best selling jet combat simulation of 1996 & 1997 is back! F-22 Lightning 3 takes modern jet combat to a new level.

TOP 10

- Hoyle Board Games
- Team Fortress Classic
- Kingdoms: Life of Crime
- Sid Meier's Alpha Centauri
- TOCA 2 Tuning Car Championship
- Balder's Gate
- Horizon of Might and Magic III: The Restoration of Elysia
- Repton 3
- Scrabble
- Front Office Football

WWW.OWO.COM

Bu site, Ultima serisinin Multiplayer oynanabilmesini sağlayan tek Network sistemi. Ultima Online olarak adı geçen oyun sistemi, şimdilerde Blizzard firmasının Diablo 2'de uygulayacağına duyurduğu World Wide Multiplayer Guild (Dünya çapında çok oyunculu Diablo Klanları) projesinin ilk versiyonu niteligi olmasından dolayı hayli önemli. Origin Systems bu işi, diğer tüm Multiplayer oyun sitelerinin aksine belli bir mebla karşılığı yapıyor. Hem oyununuzu orijinal olması gerekiyor ki kutudan çıkan CD Key olmazsa Ultima Online'a kayıt olamayorsunuz, hem de her ay belli bir miktar üyelik aidatı ödemeniz gerekiyor. Eğer tüm bu unsurları yerine getirseniz sizin gerçekten benzeri görülmüş bir oyun ziynetleri bekliyor. Üye olduğunuz taktirde eğer Clan olarak üye olmadıysanız Free olarak geziniz ve kendi çizdiğiniz yolda ilerliyorsunuz. Yeteri kadar güçlenirseniz de varolan Clanlar size onlara katılmak için başvurabilir veya siz onlara katılmak için yalaklık yapabilirsiniz. Sonuç olarak sadece bir oyunun

oynanabilmesi ve bu hizmetin belli bir para karşılığı sağlanması bizim gibi bu tip işlere para ayıramayacak durumda vatandaşlar için fazla uçuk görünebilir. Buna rağmen Ultima Online dünyanın en kaliteli ve en çok sabit oyuncusu olan sistemlerinden biri olma özelliğini koruyor.

Gerçi Blizzard da Diablo 2 çıktıktan sonra Battle.net'te bu tip bir hız-

met vereceğini açıkladı ancak bunu belli bir ücret karşılığı yapıp yapmayacağı belirtmekten israrla kaçınıyor. Eğer Blizzard bu oyun sistemini ücretlendirirse yaparsa dünya çapındaki milyonu aşın Diablo hayranı oyuncusunu Battle.net serverları nasıl kaldırır bilmez.

Stalker L

ULTIMA ONLINE

LIVE EVENTS (4 of 50 player run events in June)

- In-Game: Major Pie Sale (Pacific 7-14)
- In-Game: Tavern Opening - Hokuto (Hokuto 7-14)
- In-Game: Guild Recruiting for KBW (Klan of the Blue Wolf) (Atlantic 7-14)
- In-Game: The Wedding of Armya & Heaven's Reveng (Lake Superior 7-14)

SPOTLIGHT (Updated: July 3, 1999 10:10AM)

DUNGEON MONTH SPOTLIGHT: OF DRINKING AND IT'S FOLLIES
Amidst the screams of battle, the roars of monsters and clash of steel, the last thing one expects to hear in a dungeon

ULTIMA TICKER

- Mines Played this Month:
- Web Visits this Month:
- Total Active Guilds:

PIC OF THE WEEK



Posta Kutusu

Bu ay Maddog ortalıkta yoktu, o yüzden boş kalan "agresif insan" rolünü üstlenen ben, elime geçen ilk materyale, yanı sizden gelen mektuplara saldırdım. Umarım baretlerinizi, fiber-glass gözlüklerinizi ve çelik yeleklerinizi giymişsinizdir çünkü...mektuplarınızı...cevaplamaya...BAŞLIYORUUUM!

► Merhaba Sevgili Level (ve bu mektubu okuyan zat)

Her mektubu yazdığında tamam her şeyi yazdım diyorum ama postaya verince kafama dank ediyor. Ve bir şey unuttugumu fark ediyorum. Bundan önceki mektupta unuttugum şey: Ne olacak bu bilgisayar piyasasının hali?

Şimdi ne bakımdan diye sormuşsun-dur (sormasan bile ben açıklayacağım). Kardeşim bütün şirketler birleşmiş bizi nasıl soyarız diye bakıyorlar. Şu sıralarda yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorum (herkes gibi düşünüyorum çünkü bir ekran kartı 219\$+KDV olursa birde kazıklanırsan ohh).

Ben biraz STB'ye takılacağım. Vo-odoo3 3500'un Türkiye satış fiyatı 299\$+KDV. Herhalde bu kartın tüm performansını göstermesi için 2500\$ bir monitör filan gereklidir.

Birde Force-Feedback bir Joystick 200\$ ile 285\$ arası değişen fiyatlarla Everest'in tam tepesinde duruyorlar. Ulaşmak çok zor.

Benim size asıl sorum: Gerçekten bu zimbirtileri yapmak o kadar pahalı mı? yoksa fena halde kazıklanıyor muyuz? Lütfen buna dergide cevap verin çünkü çoğu kişi benim gibi cevap bekliyor.

Ben de sizin gibi orijinal yazılımları destekleyenlerden biriyim. Oyunlarda da böyle olmalı ama benim de çoğu oyunum (hatta 3 tanesi hariç) kopya. Ama bazı oyunların da orijinalleri yok. Yani orijinali yok diye beni kimse Half-Life oynamaktan vazgeçiremez.

Sevgiler
Erdem Oğuz

LEVEL

Şimdii, sana bilgisayar işiyle uğraşıp da, piyasada ne gibi firıldaklar döneminin azıcık haberdar olan herkesin bildiği bir prensipten bahsedeceğim. Evet arkadaşlar, bugünkü prensibimizin adı "Sana bilgisayar ve bilgisayar parçası satmaya çalışan baban bile olsa, güvenme". Gerçi bu konuya bir girdik mi çıkmamız pek olası değil, o yüzden hızla senin soruna geliyorum. Aslında bu "zimbirtilar", oyunlardan almak istedigin performansa göre pahalı oluyorlar. Buraya kadar hersey normal. Senin asıl sorman gereken "bu zimbirtillerin bu kadar hızlı bir şekilde demode olmasına gerek var mı?" olmuştu. Eskiden (yani bayağı eskiden, C64, Amiga zamanlarında falan) bilgisayarların gücü belliymi. Onu alır, eve getirir ve üç-dört sene yeni bir kart vs. takmadan, herhangi bir "modifikasyon" a gitmeden kullanırdık. Üzerlerine ekstradan kart vs. takılmadığı için, Amiga gibi bilgisayarlara oyun yapanlar bunların işlemci mimarisini, kullanılan teknolojiyi falan cicigi çekana kadar öğrenir ve ona göre oyun yaparlardı. Yani tabiri caizse o zamanların bilgisayarların tüm yetenekleri "suyu çıkarılana kadar" kullanarak hazırlanır oyunlar. Ama şimdi öyle mi? Değil. Her altı ayda bir, öncekinin birbirinden katı hızında, üç katı pahalı yeni kart ve işlemciler çıkıyor. Tabii durum böyle olunca, oyun programları da göbek bağlamaktan başka bir iş yapmıyorlar. Yani, oyunların kodlarını geliştirmek tense, zayıf bilgisayarlarda süreneecek, ama aslında sürünenmemesi gereken, sürüneninin tek sebebi programcıların

yeteri kadar uğraşmamış olmasına dayanan oyunlar yapıyorlar. Tabii, bu teknolojik bir kısır döngü. Şöyle ağız tadiyla iyi bir oyun oynamak isteyenler, yanı sen, ben, yanı biz, gidip o kahrolası yeni kartı almak zorundayız. Biz bu kartları alındıça zenginleşen donanım üreticileri, daha gelişmiş kartlar çıkartmak zorunda, çünkü onlar da insan, onlar da doubleks evelerine olimpik havuz eklemek için para kazanmak zorundalar. Oyun üreticileri de, o en yeni kartlarda çalışan, ama diğerlerine Çin işkencesi geçiren oyuncular yapmak zorundalar, çünkü onlar da, aynı bizim gibi, tembellер. Tam bir kısır döngü. Ve Kısır Döngüler Anayasası'nın birinci paragrafında yazdığı gibi, bir kere girin mi, bu olayın çıkıştı yoktur. Bu noktada sen hala sorunun cevabını almadığını, sadece benim içimde biriken bütün kini kustugumu düşünebilirsin ve de haklısan da, neydi senin sorun? Hah, evet bu zimbirtilleri yapmak pahalı, ve biz onları alıp kullanmak zorundayız çünkü oyun oynamayı seviyoruz. Ama keşke Silikon Vadilerinde birilerinin viddanı olsaydı da, bu salak gidişata bir son verebilserdi, ama nerdeeee. Burası paraya tapan yaratıkların elinde bulunan kahrolası kapitalist bir dünya, burada para konuşur güzelim. Bitti. Ra-hatladım. Dağılm...

► Sevgili Level,

Sinan Abi (dememden de anlayacağın üzere senden bayağı küçüğüm) sınavlar bitti ve artık okulu asıyorum. Bugün Pazartesi ve ben evde size mektup yazıyorum. Asıl amacım dergide gördüğüm bazı yanlışları düzeltmek (ardon belirtmek).

Yahu (niye "yaw" dersiniz hiç anla-

yamam) neden bu sefer son sayfa yazısı yerine anayasadan kesitlerle o sayfayı kaynattım? Son sayfa benim çok sevdiğim ve ilk olarak okuduğum bölümdür. Yani nelerime el, bacak vs. konuşacağı, ne kadar milyoncuk çıkacağım ve kaç sene hapiste kalacağımı okumam komik olduğu gibi korkutucuydu (Sinan: Gördün mü Ozan birine daha doğru yolu gösterdik? Ozan: Evet yoldaş Sinan, çok baktiyim.).

Bir de abicim sizinde bildiğiniz gibi derginin en sevilen bölümü olan "Posta Kutusu"nun sayfa miktarını artırmıyor sunuz? Hala dört sayfalık! Lütfen, yararım.

Gel, gelem oyun bölümlerine. Sizi kutluyorum. Her eleştiriye göre tüm oyunun türlerine yer veriyorsunuz. Ama çapagini yedigimin kendisi, neden üç, dört puanlık saçma ve aptal oyunları inceleyip, sayfaları dolduruyorsunuz?

Hep kötüleri görmüyor bu gözler tabii. Doğrusu Play Station oyunlarına daha çok yer vermişsiniz. Bu da PS'cileri muhakkak sevindirmiştir. Ve sorular:

- 1- Eleştirilerimi kaale alacak misiniz?
- 2- Bakın Apache NetExpress'i alıyoğum. Ne diyosunuz?
- 3- Biraz reklam olacak ama adlı firma çok ucuz parça satıyor.

Mehmet Demir

LEVEL

Şimdiiii, sana iki çift lafım olacak. Biiiiir: Son sayfa Haziran ayında ufak bir aksaklık yüzünden yoktu. Son iki aydan beri senin de görülmüş olduğun gibi sapaslaşam yoluna devam ediyor. İkiiii: Son sayfanın yerinde bulunan BSA ilanı, kopya yazılım kullanma ve satmanın ne kadar büyük bir suç olduğunu göstermesi nedeniyle hemen oldu¤a faydalıydı. Ama kaç kişinin kaale aldığı veya alacağı tartışılmış. Üüüüüç: Bir daha mektuplarında beni veya Ozan'ı veya BLX'ı konu mankeni yaparsan külahları deği¤iriz. Ayrıca BLX bir "şey" değil, bir kişi, bir şahsiyettir ve isminin kopirayt moperat hakları da bize aittir. Hrrrrr.

Ayrıca olumlu eleştirilerin ve tebriklerin için de teşekkürler. Sinirli olabilirim ama, Mehmet'in hakkını Mehmet'e verecek kadar da efendiyimdir hanı.

1 - Eleştirilerinin kaale alınmaması diye bir şey söz konusu bile değil. Hala birçok okuyucumuz mektuplarını yarınlanmadığı için önemsenmedi¤lerini

düşünüp bize sitem ediyorlar. Ama bakın, yüzelli bininci kez söyleyorum, elimize geçen bütün, BÜTÜN mektup, mail ve fakslar okunup değerlendiriliyor. "Bu size ikimilyonuncu mektubum..." diye başlayan mektuplar gönderip vicedan azabı çekirmeyin artik. Azap çekte çekte vicdanımız kaşar oldu bee!

2 - İyi bir iş yapıyorsun diyorum. External modeme verecek bir sürü paran yoksa, Apache Net Express'den daha iyisiyle henüz karşılaşmadık. Bu tur upgrade konularında Donanım Pazarı en büyük yardımınız olacaktır.

3 - Evet haklısun, biraz reklam oldu. Çok değil, birazcık :))))

► Tam bıkmak üzereydim ki derginizin son sayısını görüp bu mektubu yazmaya karar verdim. Posta Kutusu bölümünü yayımlamaya başladığınızdan beri gelen mektupların hepsi aynı formdaydı: Merhaba Level, muhtesemsiniz, sorularıma geçiyorum, 1..... On yaşındaki bir çocuğun veya ona eş değer zekaya sahip daha büyük sivilceli gençlerin elinden çıkmış benzeyen bu mektupları aylarca yayımlamanıza şaşırıyorum. Ve aslina bakarsanız sırı bu yüzden size yazmıyorum. Haziran sayınızda gördüm ki işler değişmiş...

Buyrun size mektup: Bu mektubu jnadına el yazısıyla yazıyorum. Teknoloji denen meret hayatımın her noktasına girip her değerimizi elimden almayı başladığım bir sır, belki insanların en önemli değeri olan kalemi de koparıyor bizden. Ve biz direnmiyoruz bile. Bir e-mail'in üç saniyelik yolculuğu bana hiçbir hazzı vermiyor. Halbuki en az bir hafta yollarda, postacının pis çantasında süren bir mektubun hayali ve kalemin kağıtançıkarlığı sesler... İşte bu gerçek hayat. Hayat elinde silahlarla geyikleri, insanları ve kutuları parçalamak olamaz. Hayat tepeden izometrik bir ortamda yaşanan, bina yapılan, savasılan ve duyguları olmayan bir olay değildir. Hayatın atmosferine on yıldız, ses ve müziğine sekiz yıldız, yaşanabilirliğine (oynanabilirlik) altı yıldız veremezsiniz. Seversiniz, ağlarsınız ama en önemli yaşarsınız.

Bir haftadır Full aksesuar bilgisayarımı açıp en son çıkan oyunlardan birini oynamıyorum. Bunun yerine şu hayat denen, en son keşfettiğim olayla ilgileniyorum. Herkese tavsiye ederim.

Alp Burak

LEVEL

Sanırım ben yaşılanıyorum ve hayatı bakış açım değişiyor, veya genç kesim çok sık bir yaşam sürerek kendilerini dünyanın pisliğinden soyutlayabileceklerini zannediyorlar. Bunu başarmanın en zararsız yolu olarak da bilgisayarları görüyorlar. Yazık, aslında kaçmak için başlarını kuma gömdükleri o hayatı gören gözler için ne gibi güzellikler olduğunun farkında degiller çunkü.

► Hiç sevmem, mektup yazmayı hiç sevmem!...

Yakınlarıyla başlayalım. Bir başka oyun dergisinin verdiği tam sürüm oyun birkaç bölümden oluşan demo gibi. İşte buna kısaca sahtekarlık denir.

Level'in bu zamana kadar sarsılma- dan gelmesinin nedeni (bence) tam okurlarının sıkıldığı anda yenilikler yapıyor. Bunlar insanı heyecanlandırıyor. Ayrılmak zor oluyor. Sizin orda "haydi yenilik yapalım" diyen birine sahipsiniz herhalde. Şanslısınız...

Gerçegin ötesinde dergiyle şifre diske verilmiş. Ama benim aldigimda yoktu. Mümkünse bir disket gönderir misiniz? (Bakin disketi kaybetmedim yani bilesin.)

İsmisiz

LEVEL

Ee, herkes Level kadar işinin erbabi olamaz tabii. CD'lerimiz hakkında şu ana kadar tekbir ciddi anlamda şikayet gelmedi. Tabii paketleme ve dağıtım esnasında meydana gelen "minik" kazaların dolayı bozulan ve kirilan CD'ler olabiliyor ama bunları adresimize gönderirseniz en geç üç gün içinde yenisiyle değiştiriyoruz. Yenilik olayına gelince, onun sırrını veremem tabii ama sana ufak bir tüyo: "Hadi yenilik yapalım" diyen o birisi su an sana çok yakın ve her yenilik yapılmasına karar verdiginde başka birileriyle kanınım son damlasına kadar çarpıyor (ve tahminen o başka birileri bu yazıyı okuyunca bir daha değişiklik yapamayacak hale gelecek)

O diskete ihtiyacın yok, şifre diske in oyunun Cartoon tarafından satılan kutulu versiyonlarında gerekiyor. Cartoon bizim için Gerçegin Ötesindeyi o diskete gerek duymayacak şekilde değiştirmiştir. Senin yapman gereken Gerçegin Ötesinde CD'sindeki Cartoon dizinin Onarma1.bat veya Onarma2.bat dosyalarını çalıştırman gerekiyor.

► Sevgili Level,

Düzenli olarak takip ettiğim iki dergiden birisiniz. Ancak sevinerek itiraf etmeliyim ki ülkemizde yayımlanan en kaliteli ve dizaylı PC dergisi şüphesiz Level. Umarım size yapılan eleştirileri dikkate alır ve bu doğrultuda yapacağınız yeniliklerle mükemmel bir adım daha yaklaşırsınız. Benim içinde elbette fiyatınız önemli, ancak derginizin dolu dolu olduğundan, sayfa kalitesinden ve fiyatlarına söyle bir göz atarsak, her ay ödediğimiz paranın doymak bilmek cüzdanların değil, emekle dökülen ahlı terinin olduğunu kolaylıkla anlayabiliyoruz.

Sözü fazla uzatmadan sorularımı ve eleştirilerime geçiyorum:

1- Daha ikinci alışında bu dergiye ne kadar bağlanacağımı anlamışım, daha üçüncü alışında ise dergiyle aramadaki etkileşimi artırmak istedim. Sanırım tüm okurlar benimle aynı şeyin özlemimi duyuyorlardı: Bir FanClub. Yaklaşık 5-6 aydır konuya ilgili ses se da çıkmadı. En kısa zamanda bu projeye ilgili haberlerini bekliyoruz.

2- Okurlarımız arasında fotoğraf... vb. yarışmalar düzenlemeyi hiç düşününüz mü?

3- Sierra pek çok projesini iptal etmiş, bunların arasında bağımlısı olduğum Ceasar III'ün Misir versiyonu olan ve sonbaharda çıkması planlanan Pharaoh'da var mı?

4- Posterleri biraz daha büyük vermeye ne dersiniz? Eğer gerçekten güzel planlarınız varsa biz bir süre bekleyebiliriz. Siz işi aceleye getirip de bize hayal kırıklığı yaşatmayın yeter.

5- Ve işte en son ve en önemli isteğim... Tam 20 bölüm boyunca kalp attığım sesi bilgisayarımın homurtularına boguldu. Katlettigim her Nazi askeri, yerine getirdigim her görev için EIDOS'a sonsuz teşekkürler. Siz de bizi bu savaşta yalnız bırakmayın... Evet, sizinde anladığınız gibi Commandos: BTCOD'nin strateji bölümünde incelemesini istiyorum, hatta yalvarıyorum... Ama vallahi kendim için değil, Dünya barışı için. Sanırım dünyadan birkaç pisliğin daha silinmesi sizinde hoşuna gider.

Umarım bizi bu sonu gelmeyen eğlence dünyasında hiç yalnız bırakmazsınız ve bizlerde her geçen gün sizlerin gelişimine tanıklık ederiz.

Şerbet Çakır/Trabzon

LEVEL

1- Ehem, kem küm. Açıkçası Fan Club olayı hakkında en ufak bir girişimiz olmadı. Ama fena da bir fikir değil hani, iyi fikirler defterime not ettim (ciddiyim).

2- Bazen bu tür yarışmalar düzenliyoruz. Ama fotoğraf yarışması yaparsak, konusu mutlaka bilgisayarla ilgili olmalı, öyle değil mi? Hatta hemen şimdi bir deneme yapalım, bilgisayarıyla birlikte en ilginç, nükük, kaçık resmi çekip gönderen kişiye iki adet orijinal kutulu oyuncu bize.

3- Hayır, Pharaoh'un çıkış tarihi henüz belli olmadığı halde, çökmeyeğine dair bir haber geçmedi elimize. Hatta, bir hafta kadar önce official sitesi açıldı, demek ki herhangi bir gecikme sözkonusu değil.

4- Çok güzel planlarımız var aslin da. Her ay dergi çıktıktan sonra bundan sonraki ay tam zamanında çıkacağız, kesintikle yazım hatası olmamasına dikkat edeceğiz, abuk subuk mektupları yayınıyor insanları desifre etmeyeceğiz, hayatımızı bir dizene sokacız, birbirimize iyi geçineceğiz ve her fırsatı değerlendireceğiz gibi sözler veriyoruz kendi kendimize. Sanırım bunları yerine getirirsek, başka büyük bir plana ihtiyacımız olmayacaktır ha, ne dersin? Tabii bu işin şakası, tabii ki her zaman için dergimizi daha iyiye götürecek bazı fikir tilkileri kafamızda köpe kapmaca oynamaktır, ama hepsi birden yapıp sizin şok etmemi planlıyoruz. Büyük değişiklıklere hazır olun. Hem de çok yakında.

5- Eh artık Haziran ve Temmuz aylarındaki Strateji Ustası bölümüm bu istemini büyük ölçüde yerine getirmiştir herhalde.

► Level,

Bu size bilmem kaçınıcı mektubum. Sizi çok seviyorum, bol bol yahiyorum vs... Uzatmadan sorularıma gelelim.

1- Ben bir PSX sahibiyim. Bu konudaki başarınızı kutluyorum. PC sahiplerine de acıyorum. O manyak oyuncular, küçük makinede çalışırken, PC sahipleri gidip bir oyun alıyor, sonra "Bu oyun bende çalışır mı acap?" şeklinde kara düşüncelere dalyor. Ah, yazık ya... (MU HA HA)

2- Nasıl yazar oldun, anlatsana? (Yok arkadaş, şunuń şurasında iki daka muhabbet ediyoz.)

3- Kaç kez kafayı yedin?

4- Size birkaç kez mektup faksla-

dim, buna rağmen bırak yayımlamayı, ismimi mektup gönderenler köşesinde bulamadım. Why?

5- Girişte yazdigim hatalar sadece bazı arkadaşları (?) protesto amacı taşımaktadır.

6- Hiç kimseyi öldürmek istedigin oldu mu?

Ismimi yazmıyorum, siz bana isim takın. Örnek: PROTESTOCU.

LEVEL

Mekrubunun başındaki kısmını kırpmam gerektiğini düşündüm (haha çok komikti ama)

1 - Haklısan tabii, ama o gariban PC sahipleri de istedikleri kadar parayı bastırıp muhteşem çözünürlüklerde harika grafikli oyuncular oynayabilecekleri, istedikleri konfigürasyona sahip bir bilgisayar toplama şansına sahipler, unutma.

2 - Çok zor yazar oldum, çooook. Eh, yakın zamanda "Geçmiş zaman olur ki veya Level'a nasıl yazar olunur?" konulu kitabım çıkacak piyasaya. Bakalimanızdan israrla isteriniz artık (bütün kitapevleri kitabımları reddetti de, ondan bakkal.)

3 - Nasıl kaç kez? Günde mi, saatte mi, yoksa periyodik ve düzenli olarak girdigim "kafayı yeme" seanslarından mı bahsediyorsun? Matematiksel olarak bir cevap istersem, "kafayı yeme standartı" diye bir sabit alırız ve buna fu sayısı deriz. İstanbul'da yaşayan bir insanın günlük fu sayısı standart olarak 6'dır (ikisi sabah, ikisi akşam trafikinde, kalan ikisi de olsası magandalar ve absürd olaylara rezerve edilmişdir). Eğer bu insan bir derginin müdürü ise, farklı etkenlerden dolayı bu sayı 6 çarpı 3 eşittir 18 olur. Nasıl yanı? Mesela, boğaz köprüsünün üzerindeki 2. saatine girmekteyken bir telefon gelir ve telefondan diğer ucundaki şahıs (yazar), telefonu tutan kişiye (ben) yazılarımı gelecek milenyumda getirse herhangi bir sorun çıkip çıkmayacağını sorar. Tabii fu sayısı böylece katlanır. Bu olay böyle katlana katlana o hale gelirki, senin sorun anlamını kaybeder ve şu hale dönüşmesi gereklidir: "Günde kaç dakika sakin sakin durabiliyorsun?"

4 - Because her ay bir sürü letter, fax and e-mail gelmekte. Biz de hepsini read etmekte ama yer costriction'lardan yüzünden hepsini press edememektediyiz. Sorry.

5 - Anladım.

6 - Nasıl yanı, mesela şu an yapmayı düşündüğüm gibi mi?

► Selamlar, Saygilar

Ben Emre. Geçen ay oldukça uzun bir mektup yazdım. Fakat Nisanın sonlarına doğru yazmış olduğumdan ve yanyolamanız için zaman kalmadığından mektubu göndermedim. Bu yüzden iki ayrı mektup gönderiyorum. Diğer mektup senin de göreceğin gibi sohbetle, muhabbetle dolu ve bir o kadar da önemli konuları içeriyor. Bu mektup da ise bazı soru ve önerilerim olacak. Anlayacağım duygusuz ve ihtiyaçları karşılamaya yönelik bir yazı olacak...

Sorular ve istekler:

1- Geçen ay verdığınız "Die Hard" aldım. Fakat gerek grafikleri, gerekse içeriği very terrible. Size eleştiri yöneltmek istemezdim, fakat gerçekten de öyle.

2- Bilgisayarında 3Dfx yok. Buna rağmen (yazım yanlışlığı için sorry, insan uykusuz olunca...) Resident Evil 2'yi aldım. Ancak gel gör ki grafikleri cam gibi, hızı da super. (Die Hard'a 5 basar.)

3- Die Hard'a olan olumsuz tepkimi lütfen yanlış anlamayın. Bu eleştirimin asıl nedeni; fanatik derecesinde bağlı olduğum Level'in kalitesinden ödün vermemesi gerektiğini vurgulamaktır. Siz oyun vermezseniz de değerlinizden bir şey kaybetmezsiniz. Ama ille de oyun vereceksiniz; 3, 5 ve 7'nin katlarını unutmayın.

4- "Sanitarium"da Chapter 3'ün sonunda bulunan "su borusu" bilmeceğini nasıl geçebilirim?

5- Sohbet içeren bölümlerin sayısını arttırıramaz mısınız? (Nasıl "dolaylama")

6- Kültürlü insanların hali başka olur canım (?)

7- Overclock hakkında bilgi (Example; What's this?)

8- Hangi yazarın hangi oyunları oynadığını belirten bölümde devam...

Isteğ ve sorular bu kadar. Haziran ayında görüşmek üzere hepiniz selamlıyorum sevgili Sinan ve diğer dostlar. Görüşmek üzere...

Zor geliyor; sensizlik çok acı

Zor geliyor; geceler çok sıkıcı

Zor geliyor; yok bunun ilacı,

İlacı neyleyim sen olmayıne

Emre "Sair" Ergül/Ditzce

LEVEL

Aşında senin yaptığın güzel bişey, herkese örnek olmasi gereken bir davranış. Böyle iki mektup gönderip birinde muhabbet, diğerinde sorular o-

lunca, ben de 10-15 sayfalık mektupların arasında soru avcılığı yapmak zorunda kalmam.

1- Zevkler ve renklerin pek tartışma konusu edilmemiği söyleyen,

2- Bence senin bilgisayarında 3Dfx kartı olmayabilir, ama Direct3D uyumlu bir başka 3D hızlandırıcının olduğu kesin. Eğer bilgisayarını alırken böyle bir kartın olmaması gerekiyordu ise, bence bilgisayarını aldigitin yere bir daha ugrama.

3- Tabii de 3,5 ve 7'nin katlarını neden unutmuyoruz, onu bir sonraki mektubunda detaylıca açıklasın iyı olur. Kötü bişey mi dedin yoksa?

4- O bilmeceyi ben uzun süren (yarm saat kadar) çabalarım sonucunda, deneme yanılma yoluyla geçmiştim. Bilmecenin amacı, gelen suyu aşağıdakı tüplere eşit bir şekilde dağıtmak. Bunu yaparken hiçbir boru ucunun bir yerde tıkanıp kalmamasına dikkat etmen gerekiyor.

5- Zaten derginin tamamı sohbet havasında hazırlanıyor, senin istediğiniz Posta Kutusu köşesinin sayfa sayısının artırılmasıyla, tabii, neden olmasın?

6- E haliyle (!)

7- Eğer donanım hakkında pek fazla bilgi sahibi değilsen, Overclock olayına girmeni hiç tavsiye etmem. Her zaman olmasa da, bilgisayarına kalıcı zararlar verme ihtimali olan riskli bir işlem Overclocking. Mantığı ise kısaca işlemcinin saat çarpanları ile oynayarak, normal çalışma hızından daha yüksek bir hızda çalışmaya zorlamak.

8- OK (Yeri gelmişken, aşk denilen yüce duyguya basit bir plastik parçasına indirgeyip, bir de utanmadan Billboard'lara koca koca reklam veren zihniyeti hepinizin önünde kınamı)

► Merhaba Level Çalışanları,

İyi olmanız dileklerimle konuya geçmek istiyorum. Mektubumu yayımlamana gerek yok, zaten sadece sorunumu anlatmak için yazıyorum. Mayıs ayında verdığınız Die Hard Trilogy, demo oyun CD'leri ve Poster bana olmadı. Destek hattımıza erişmek mümkün olmadı. Bu yüzden mektubu denemek istedim. Sizden elime geçmeyen CD'leri ve posteri istemek gibi bir hakkım var mı? Eger varsa, göndermeniz mümkün mü? Sorunumla sizi sıktığım için üzgünüm. Dergide buna cevabınızı yayınlsanız sevinirim.

Hepiniz işlerinizde başarılar diliyorum.

Hoşça kalın.

Ahmet Keloglu/Soma-Manisa

LEVEL

Elbette. CD'lerde herhangi bir sorun olursa, kesinlikle çalışmadığından emin olursanız CD'leri adresimize gönderebilirsiniz. En geç üç gün içinde (tabii posta hizmetlerinin hızına göre bu süre değişir) yeni CD'ler elinde olacaktır. Aynı şey posterler için de geçerli. Ama bazı sayılarından bizim elimizde bile kalmadı, bu yüzden CD'leri göndermeden önce telefon edip istediğiniz CD'lerin bize bulunup bulunmadığını kontrol edin.

► Izmir'den Selamlar;

Derginizin gelişimini büyük bir dikkate takip ediyorum. Ama o Red Alert kapaklı ilk sayımızdan belliymi sizin bu durumlara geleceğiniz. Okuyucu olarak isteklerim söyle;

Büyük bir özveri göstererek verdığınız orjinal oyunları bence devam ettirmeyin. Çünkü söyle düşünün; eğer bu dergicilik adına mantıklı bir iş olsayı (her ay!) avrupa ve amerika'nın en büyük dergileri de her ay orjinal oyun挥发 (hem de Fifa 2000'i). Bir de bence çok fazla oyun tanıtmışsunuz. Yani ismini bile duymadığım ve hatta sizinde 3-4 yıldız verdığınız oyunları yayılmayıp onun yerine seçkin oyunları (Baldur's Gate ,Half Life ,Tiberian Sun ,Diablo...) onlara yakışacak geniş şekilde tanıtmanız çok daha iyi olur. Bir de Haberler sayfası 200 sayfa olabilir mi? Bir kaç da sorum var;

1-Sizce Asus P2B Board iyi mi? P3 Upgrade'ını ASUS sitesindeki BIOS Upgrade'inden mi yapmalıyım?

2-Sysgration 56K External modemimi Sysgration'un sitesinden çektiğim V.90 Upgrade paketiyle upgrade ettim. Eskiden 57.200bps (veya öyle birşey) 'den aşağı bağlanmazken artık sadece bazı hatlardan max 49.333bps'ye çıkışabiliyorum (normal 33.600). aslında download hızı arttı gibi ama pek emin değilim. V.90 Upgrade'ını geri alabilirim mi?

3-Birde benim yaşadığım sorunu yaşamış olan bir olabilir diye Baldur's Gate Tales of Sword Coast'la ilgili bir bilgi vermek istiyorum. Eğer Ulgoth's Beard'e teleport olmuyorsanız. BG'ye girişteki köprüün kuzeyinden harita dışına çıkm o zaman girebiliyorsunuz. Bunu Bioware'deki bir programcı söyledi (bazen oluşan bir bugmiş)- Patch 3

install olmalı.

4-2 ay kadar önce P2-350 ye Upgrade yaptı. Bir ekran kartı almam gerekiyordu. Sizi ve her ay aldığım diğer dergilerdeki donanım incelemelerine göre Diamond Viper V550 aldım. Çünkü sizin dedığınız gibi TNT en iyilerin en iyisidi. Ancak aldıkten bir ay sonra dergiler söz birliği etmiş gibi TNT'nin değerliliğinin kalmadığını Vodo3 (bir rezalet!!) veya TNT2 (kral!) 'nın alınması gerektiğini söylemeye başladılar. TNT devri ben alınca kapandı herhalde. Şu an 130\$ 'a aldığım kartı verip onun 70-80\$ gibi komik bir rakamdan alıp Viper V770'e Upgrade olmasını istemek zorundamıymı size? Ben şu an TNT'den oldukça memnum ve bence beni 6-7 ay idare eder ama teknolojide ki bu keskin geçişler hep bana denk geliyor gibi sanki :)

5- Ben orjinal oyun almak istiyorum (bakın vallahı bahane değil !) Half - Life ,Baldur's Gate Tiberian Sun gibi oyunları orjinal almak için herşeyi veririm. Ama uyduruk oyunların veya Fifa99 gibi oyunların orjinalleri geldiği için yapabileceğim hiç birşey yok. Amerika'dan arkadaşımı Diablo2 ve C&C2'nin orjinallerini arıyorum. Bakın hatta bir kaç dakika önce yasalara karşı suç işleyip Worms Armageddon'unun OEM CD'sini aldım. Ben yaptım oldu :)

Not: Bu arada şu oyunları değerlendirdirken verdığınız yıldızlar biraz komik gibi sanki kendimi çocuk dergisi okuyormuş gibi hissediyorum. Bence %'lik sistemi kullansanız daha geniş bir değerlendirme olanlığınız olur. (Yada mesela kalp olabilir...)

Bunu E-Mail'le cevaplamanızı isteyebilmiyim bilmiyorum ama ,yine de istiyorum (Ne dedığımı tam olarak anlayamadım :) BYE!!

Emrah "Holy Justice" Gökmən

LEVEL

Şu şu yeni oyunları verin derken gōzardı ettiğin birkaç gerçek var. Birinci, İngiltere, Amerika gibi ülkelerde 5-6 sene öncesine kadar dergiler tam sürüm oyun zaten veriyordu (en azından 10 senedən önce yapılmış oluyordu bu oyunlar). Ama bir nedenden ötürü bu ülkelerde dergilerin tam sürüm oyun vermesi yasaklandı. İkincisi, yeni oyunları vermemiz imkansız, oyun üretici firma-

lar oyunları dergiler tarafından bedava ya dağıtılmayı içen değil, satışından para kazanmak için yapıyorlar. Ekonomik ömrünün sonuna gelmemiş bir oyunun bizim tarafımızdan verilmesi mümkün değil.

1- Asus'un yeni board'lari çok iyi. Tabii ki BIOS update'ini Asus'un sitesinden alacağın sürücülerle yapmalısın, ama dikkat et derim. Bizim bir arkadaş var, ismi lazım değil, ne zaman BIOS update ediyorum dese fellik fellik kaçak delik ararız, çünkü BIOS update'inden sonra mutlaka birşeyleri yakar.

2- Malesef, BIOS update'ini geri almak mümkün değil, en azından benim bildiğim bir yolu yok. Direkt olarak donanım üzerinde değişiklik yapıldığı ve eski BIOS'unun üzerine yazıldığı için bunu yapmak mümkün değil. Belki eski BIOS'u tekrar yenisinin üzerine yazabilirsin, bak bakalım modeminin böyle bir özelliği var mı.

3- Çok sağlam. Senin gibi diğerlerinin sorunlarını çözmemi seven birilerinden mektup çok seyrek geliyor.

4- Eee, malesef teknolojinin kuralı böyle. (Bakınız soru 1, yanıt 1)

5- İyi etmişsin. Eğer kopya oyunlarla ilgili yazımızı okuduysan, vicdanına bir danış bakalım, rahat mıymış.

► selams level,

Derginizi almaya yeni başladım ve çok severek okuyorum. Fazla uzatmadan sorulara geçsem iyi olacak.

1) yeni bir bilgisayar almayı düşünmekteyim en idealı nasi bişi olur?

2) Broken Sword 1-2 , monkey island (sonucusu), the last express oynamış biri olarak adventure oyun kithiği çekmekteyim bana LBA gibi olmayan adventurelar önerilebilir misiniz?

3) Mircde nuke atanlara karşı program download etmek istiyorum ama güvenebileceğim site yok ve hangi programların ne kadar etkili olduğunu bilmiyorum (açıkçası biraz acemiyim)bana önerilebileceğiniz site ve program var mı eski saytlarınızda verdığınız cdleri tavyise etme çünkü onlar elimde bulunmuyor.

4) ayın okuyucu incisini devam ettirin iyi gidiyor. Mayıs ayında bir mektupta demsişin ki seviyeli olan her mektubu yayımlarız inşallah size göre seviyeli bir mektuptur ve yayımlarsınız.

5) fiyatınızın artmasına karşı gelenlere alırmayın oldukça uygun bir fiyatı var.

6) ayrıca kimlerim mail, fax, mektup yolladığını yayımlarsanız sevinirim

7) hah! şimdi akıma geldi artık orijinal oyun almaya karar verdim istedigim oyunları ankarada nereden edinebilirim pek bileceğinizi sanmıyorum ama eğer bilmiyorsanız sipariş ile hangi oyunları, ne kadara elde edebilirim?

iste mailim de bitti! esen kalmanız dileğiyle, bye!!!!

LEVEL

Merhabalar Engiri(!)

1) En idealı Donanım Pazarı'nda yazdığı gibi olur (anlayana sıvrisinek saz...)

2) Elbette öneririm, hemen Grim Fandango'yu deniyorsun. Sonra, bulabilirsen Cydonia ve Forbidden City'de iyidir. Bir de Blackstone Chronicles

3) Zaten nuke ile ilgili herhangi bir program vermedik, ama Altavista'dan aratarak çok iyi anti-nuke programları bulabilirsin. Nuke Nabber hemen şu an akıma gelen bir isim mesela.

4) Bilmem, sen kendin karar ver.

5) Evet öyle diyorsun ama maliyetlerin altında ezildiğimiz halde, birkaç okuyucumuz fiyatımızdan yine de şikayet ediyor. Yine de sen sağol.

6) Daha önce Mektupları Elimize Geçenler adı altında o ay mektup, faks gönderenlerin isimleri yayınlanyordu ama neredeyse isimler bile bir sayfa kaplayacak

kadar artınca, bu köşeyi kaldırdık.

7) Orijinal oyunlar ile ilgili bütün sorunları (0212) 6592673 numaralı telefondan Aral İthalat ile görüşebilirsin.

► Sevgili Sinan Agabey,

Ben de çoğu oyun tutkunu gibi level dergisini Ağustos(1998)ayından beri düzenli olarak alıyorum ve şu ana kadar da derginizden çok memnum. Size yayın hayatınızda başarılar diliyorum. Izninle sana bir kaç soru sormak istiyorum.

1) Ben Lucas Arts 'in ender olarak yaptığı fps tarzında 'Outlaws' adında bir oyna sahibim. Oyun güzel, hoş da ne hikmetse hiç yara alımıyorum.

"Bundan da şikayetçi misin?" diyeceksin ama ölemeyeince oyunun bir tadi çıkmıyor. acaba bu olayın nedenini biliyorsan bir zahmet söyleyiverir misin?

2) Bu ay vermiş olduğunuz 'Fallout' adlı oyunun tam çözümünü gelecek ay verecek misiniz?

3) Acaba FIFA 2000 Pentium

166mmx,32 mb ram ve 3dfx kartsız olarak çalışabilecek mi? Bu soruyu soruyorum; çünkü ben de böyle bir sistem var ve bu sisteme FIFA 99 gayet iyi biçimde çalışıyordu.

4) Kültür sayfalarında biraz daha kitap tanıtımı yapabilir misiniz? Bence kültür sayfalarını artırmalısınız.

Sorularım bu kadar. Cevaplarınızı en kısa zamanda elim'e ulaşmasının dilerken, bana zama ayırdığınız için teşekkürü bir borç bilirim. Saygıları!

Kaan Kocagöncü Izmir

LEVEL

1) bundan da şikayetçi misin ya? Tamam tamam, bari senin üstüne gelmiyim. Valla kendinden

sonsuz haklı ve invulnerability'lı bir oyunu da ilk defa duyuyorum. Sanırım sendeki versiyonun

başında trainer cinsi bir program var ve her açılışa oyunu ölümsüz olarak çalıştırıyor. Nasıl

düzeleceği konusunda ise en ufak bir fikir kirintısı taşımamaktayım.

2) elbette.

3) Elimize ilk geçen resimlerden anlaşıldığı üzere, bu bu biraz zor gibi görünüyor. Adamlar oyunun motorunu baştan yazmışlar ve özellikle çalım animasyonları abartılmış. Değil senin sisteme, 3D'siz herhangi bir bilgisayarda çalışacağını sanmıyorum.

4) Evet, yakında kültür sayfalarının sayısı eski güzel günlerdeki gibi 3'e çıkıyor. Dostlar sevinsin, düşmanlar çatlasın.

GÜRKAN YILMAZ: Çok yerinde ve doğru noktalara değinmişsin mektubunda. Çoğunlukla haklısam. Hatta tamamen haklısam. Bu tür hataların olmasına için elimizden geleni yapıyoruz ama yine de oluyor. Tam ayık toplantıımız yaparken senin mektup elime geçti ve herkes tarafından dinlendi. Yani incelemler konusunda herkesin kulagini çekildiğinden emin olabiliyorsun.

İSMAIL ŞAHİN: Bilgisayarlarla olan tanışıklığımız hemen hemen yillardan geçmiş. Ben de eskiden az çok programcılık yapardım, ama Türkiye'de bu işten ekmeğin yenemeyeceğini anladığımından beri kendimi bilgisayarların eğlenceli yönüne verdim. Ama gelecekte tekrar programcılığa, ama oyun programcılığına dönmemi düşünüyorum. Bu konuda ciddi planları olanlar

bana mail atsun, bir araya gelip konuşalım.

Huckfinn MİRAC: Eğer bulundugunuz şehirde orijinal oyun bulmakta zorlanıyorsanız (0212) 6592673 numaralı telefondan Aral İthalat'a görüşüp istediğiniz oyunu belirtin. Sadece tek bir oyun bile olsa size yardımcı olacaklardır.

Onursal EROL: Muhabbet giderek Level atlamaya başladı. Her yazارın kendine göre bir ıslubu vardır ve bunu değiştirmemiz imkansız. Bir kelimenin Türkçe'si varsa onu kullanmaya çalışıyoruz ama çok fazla da "kalıplanmış" yazılar yazılması taraftarı değilim açıkçası...

Evet, gelelim editör yazımında bahsettiğim camii sikan ikinci olaya. Chat ortamlarında birçok kişi benim nikimi kullandığını öğrenmiş bulunuyorum. Gerçek Blaxis nikii tescilli bir marka gibi sadece bana ait olacak diye bir kural yok, ama esas sorun bu insanların ortakta "Ben Sinan Akkol'um" diye dolaşmasıdır. Sadece ben değil, Kadir Tuztaş ve Berker Güngör'ün de isimlerinin (sadece niklerinin değil) kullanıldığını duyduk. Şunu açıkça belirtmek istiyorum ki biz Chat'ten ve Chat'e girmekten nefret ederiz. Eğer bizden birisi olduğunu iddia eden birileriyle chatte karşılaşırsanız bilin ki yalan söylüyor. Kafasına bir nuke sallayın, gitsin :)

Bu ayki sınırlı ruh halimi hoş karşıladığımızı umarım ama okuduğunuz gibi geçerli sebepleri vardı. Umarım ben tatilden dönene kadar bütün bu konuşulanlar unutulur ve yeni açacağımız Official Level kanalında sizlerle buluşma imkanınız olur. Gelecek aya kadar hoşçakalın. □

Sinan Akkol

Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi • Okur Mektupları •
Piyalepaşa Bulvarı • Zincirlikuyu Cad. •
Ün İş merkezi • No:231/3•80380 •
Kasımpaşa-İstanbul •
e-mail : sakkol@level.com.tr



Ayın okuyucu İncisi

X Bilgisayar tozdan virüs kapar mı?
X Tabii, hatta havadan nem kaptığı bile görülmüştür.

X Derginizi çok beğeniyorum, bir sonraki ayın gelmesini hala fla çekiyorum.

X İp verseydik ?!?

X ya abi Türk insanları zati kültür-lü insandır, onlara kültür sayfası vermeniz gereksiz. Kültürü geliştirmek isteyenler, bunu bulmaca çözerek veya gazete okuyarak da yapabilirler....

X Tamam arkadaşlar, bundan sonra kültür sayfasının yerine her ay çapraz bulmaca veriyoruz. Her ay eski Misir'da bir tanrı, tersi eski dilde su ve Boryum'un simgesini sorup okuyucularımızı kültür kumkuması yapacağız. Hakikaten yaa, biz neden daha önce bunu düşünemedik?

LEVEL yazarlarına ulaşmak için

Berker Güngör :	gberker@level.com.tr
Kadir Tuztaş :	kutzatas@hotmail.com
Ozan Ali Dönmez :	mailme.ozzi@mailexcite.com
Cem Şancı :	uglycem@hotmail.com
Burak Hun :	wanted4@hotmail.com
Ekim Erkurt :	ekimerkurt@superonline.com
Ozan Simitciler:	osimitciler@hotmail.com
Emin Barış:	megaemin@hotmail.com
Gökhan Habiboglu	valence@pmail.net
Batu Hergüntsel	hergunselquedrus@pmail.net

Absürt hikayeler & Bilgisayar Oyunlarından Anlamayan Şu Kızlar

Tarih 1983: İlkokula devam ettiğim sene babam eve, o zamanın hayal makinesi, ATARI 2600 oyun konsolu ile geldiğinde havaya zıplayarak belirttiğim sevincim ertesi gün okulda (yer: İlkokul, yaş: 9 falan) kız arkadaşlarım, çocuk gibi oyun oynadığımı ileri sürecek benimle alay etmeleri sebebi ile kurşağında kaldı...

Tarih 1991: Yaş 18 falan, yer lise. Dönemin ünlü bilgisayar oyun dergisi 64'lere kabul edildi, ilk yazım kapak konusu olunca yaşadığım sevinç, okul-daki kızların ve bayan hocaların, "hala küçük çocuk gibi oyun mu oynuyorsun sen?!" sözleri ile yerin dibine geçti.

Tarih 1999: Üniversiteyi bitirdiğim, romanlarının piyasada yok sattığı, imza günlerimde okurların yoğun ilgi ve taktiri ile karşılaştığım bir dönemde, bir bilgisayar oyun dergisinde yazı yazdığını için sahip olduğum sevinç, artık evlenme ve çocuk sahibi olma hayalleri kuran bayan tanıtlıklarım tarafından planlı ve organize şekilde eritmeye çalışıldı... "Hala küçük çocuk gibi oyun mu oynuyorsun sen?"

Yukarıda anlatılan olaylardan vari- lan sonucu şudur ki, okuyucu anketleri sonucunda bayan okuyucuların sayısıın son derece az çekməsi bir tam isabetti. Aynı zamanda anketin doğruluğunu bir kanıttır.

KADIN DENİLEN İLKEL HAYAT FORMU!

Kadın denilen ilkel hayat formu tarafından daha bir iki sene öncesine kadar aşagılanan ve gereksizlik olarak nitelenen bilgisayarlar, aslında artık en çok kadınlar tarafından kullanılıyor

herhalde... Düne kadar bilgisayarlarla uğraşan erkekleri, sivilceli suratlı, kalın gözlaklı, asosyal ve olgunlaşmamış olarak nitleyen bu hain, bu fitneci, bu insanlık faktörü, Internet üzerinde chat yaparak koca bulunabileceğini keşfettiklerinden beridir bilgisayarın başından kalkmamaktadır. Ama dikkat edin bu kızlardan hiç biri, Fleet Commander'daki savaş modellemesinin mükemmelinden, Rainbow Six'in kompleks bir taktik savaş simülasyonu olduğundan veya X-Com'ün RTS kısmında düşman ve dost birlüklerin yapay zekasının bilgisayar dünyasında bir devrim olabileceğinden bahsetmez. Buna rağmen bunlardan bahsedeni de sevmeyiz. Sevmemekle de kalmayıp herhangi bir şekilde bu bahsedilen konularla uzaktan yakından bağlı olan herkesden nefret ederler çünkü **OYUN OYNAMAK SİVİLCİ SURATLI, KALIN GÖZLÜKLÜ, ASOSYAL, OLGUNLAŞMAMIŞ MINİK ÇOCUKLARIN İSİDIR!**

Oyun konusunda böyle düşünen bu karbon bazı ilkel yaratıklardan bir kaçının yanyana geldiği bir ortamda konuşmalara biraz kulak kabartırsanız duyabileceğinizin en net cümleler Chat geyikleri olacaktır.

"Ay yeni bir kanal buldum, azına kadar erkek dolu, hihihiiii!"

"Hadi kız adresini versene, hihihiih, mircden mi giriyosun, hangi server da? Hihihii!"

KİŞİLİK ANALİZİ

Peki kadınlar neden oyun oynamaz ve oyun oynamayı sevmeyez? Eminim pek çok erkek bu soruları kendisine sormustur. Neden, Internette bir multiplayer oyun oynarken karşımıza hiç bayan oyuncu çıkmaz ya da çıksa bile bir ikincisi ile karşılaşmanız için aradan

bir yıl geçmesi gerekir? Neden? Niçin? Niye? Aslında basit bir cevabı olan bu sorularla kafamızı yorup durmamızdan da anlaşıldığı üzere, erkekler düşünmeyi, bulmayı, keşfetmeyi severler ve bilgisayar oyunları insanların düşünmeye, akıl yürütmeye zorlayan araçlardır. İşte bu yüzden kadınların bilgisayar oyunlarından hoşlanabilmeleri için evrimlerinin tamamlanmasını beklemeleri gerekecektir. Ve o zamana kadar da bilgisayar oyunlarından nefret edeceklerdir. Ama bu süre zarfında da, sanırım bir on yüzyıl boyunca, kadınlar karşımıza geçip, dünyanın hakimi onlarmış gibi, seslerini incitip alaycı bir tonla, "sen hala küçük çocuk gibi oyun mu oynuyorsun?" demeye devam edecekler ve bize alay etmekten sıkılınca da evlerindeki bilgisayarlarının başına geçip, koca aradıkları chat kanallarına bağlanarak, op olabilmek için kanal administatoruna kur yapmaya devam edeceklerdir.

Maalesef insanlığın üretim hatalı bu modellerinin geri toplatılıp düzeltileşmesi günümüz teknolojisi ile mümkün değildir. Ama en azından biz erkekler artık bu kendini görmez, hadlerini bilmey hatalı yaratıklara kim olduklarını hatırlatabiliriz. Ya da bizim kim olduğumuzu onlara hatırlatmak daha iyi bir fikirdir belki. Bu konuda düşünceleri olan tüm okuyucularımıza katılımla ve düşüncelerini bildirmeye çağrıryorum. (Son sayfayı bir punduna getirip ele geçirince tabii ki geyik çevirmekle harcamazdım, pardon Sinan!)

Cem Şancı

Son Sayfa'da yazılanlar, tamamen yazanın kendi görüşleri olup, Level dergisi çalışanlarının genel fikirlerini yansıtmamaktadır... mi acaba? 