

BU AY 2 CD'LI

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr KASIM 1998 • ISSN 1301-2134 • 950.000 TL (KDV DAHİL)

Genuine Hızı Hissedin!

**NEED FOR
SPEED 3**

NHL99

Red Jack

Get Medieval

Tiger Woods 99

People's General

Street Fighter Alpha

TA-Core Contincency

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhan Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozon Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Çağdaş Koçiyigit, Kadir Tuztaş, Sinan Almaç

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesagır

Yaz İşleri Tel: (212) 283-4244
Yaz İşleri Faks: (212) 283-4254
Yaz İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü
Beste Özerdem

Reklam Müdürü
Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Nur Gedili
Özlem Polat
Serap Ezgin

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatun

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Ziya Bayman

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Baskı
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021 / 281-3908

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen Batımlı

Ankara Büro
Hafta Sokak, 125 G.O.P.
Ankara 06700
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569

Bir Ay Daha Böyle Geçti

Daha Ekim sayısının telaşı bitmeden Kasım için çalışmaya başladık, çünkü geçen ay (ve daha önceki ay) olduğu gibi geç çıkmak istemiyoruz. Bu nedenle, Kasım ayı için yapmayı planladığımız bütün yenilikler, bir sonraki aya sarktı. Bunların arasında 98'in en iyi oyunlarının konu edildiği bir yazı da var. Eğer bitmekte olan sene elimizden hangi oyunların geçtiğini, veya hangi oyunları kaçırıldığını öğrenmek istiyorsanız, Aralık sayısını kaçırmayın.

Dreams'in ikinci CD'sini alan ama birincisini kaçırmış olan birçok kişiden, ilk CD'yi nasıl elde edeceklerini soran telefonlar aldı. Eğer siz de Eylül 98 sayısını kaçıranlardan biriyorsanız, şunları yapmalısınız: Eğer İstanbul veya Ankara içinde oturuyorsanız, dergiyi ana bürolarımızdan temin edebilirsiniz. Adresler dergi künnesinde yazıyor. Eğer İstanbul veya Ankara dışındaysanız, CD İCI sayfasında belirttiğimiz banka hesabımıza veya posta çeki hesabımıza SINAN AKKOL adına 950.000 lira yatırın. Posta çekinin veya banka dekontunun fotokopisini de bize fakslayın veya mektupla ullaştırın. Eylül sayısı bütün posta masrafları bize ait olmak üzere elinize ulaşılacaktır.

Ekim ayı içinde, aynı parkurda yarıştığımız bir rakibimizin yarıstan çekildiğini üzüntüyle öğrendik. Evet, artık Gameshow yok. Bizim için bir rakipten öte, severek okuduğumuz bir dergi olan Gameshow, gerçekten de arkasında herhangi bir medya devi olmadan ve amatör ruhla, sırf başarı isteği ile nereye gelinebileceğinin en güzel örneğini gösterdi. Her ne kadar arada sırada bize sataşmadan edemeseler de, gitmelerine üzüldük. Gameshow tayfasına yeni hayatlarınızda başarılar diliyoruz. Hala OYS'nın pençesinde kıvranan Gökhan ve Batu'nun da size Gameshow için söylemek istediklerini ileterek editör yazısını bitiriyorum.

"Eski bu sayfalarda yazan iki kişi olarak dergi yazarlığının nasıl birşey olduğu konusunda üç aşağı beş yukarı bir fikrimiz var. Ve kendi ellerinizle beslediğinizin yitip gitmesinin nasıl bir şey olduğunu da tahmin edebiliriz herhalde. Bu işe başladığımızda üç dergi vardı piyasada. Şimdi iki... Rakip de olsak ilk sayısından beri vakından takip ettiğimiz Game Show'un artık uzak bir yerlerde olması üzücü... "CD Dergisi'nin rahat koltuklarındakiler" olarak değil, dergiciliğin ne olduğunu anlayan ve siz seven kişiler olarak yazıyoruz bunları... Yolunuz açık olsun..."

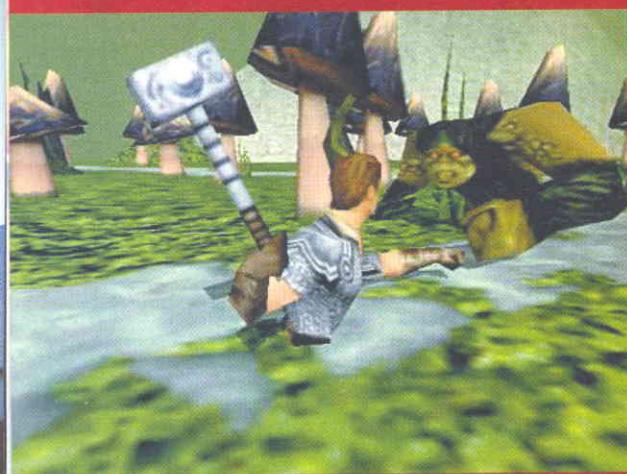
- Gökhan Habiboglu & Batu Hergünsel"

Gelecek aya görüşmek üzere, hoşçalın...

Sinan AKKOL



HABERLER



Kralın Emriyle!

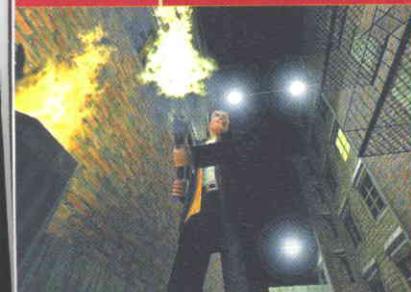
Bilmem hiç King's Quest serilerini oynadım mı? Neseli 2D grafikleri, çizgi film kaçını komik tıpleri ve yoğun adventure unsurlarıyla bu seriler çoğu insanın ilgisini çekti. Tabii bu kâdardan tutulan ve satılan bir oyunu devam etirmekten daha kazançlı bir iş olamaz, bu yüzden Sierra programcılar şu arayışının sekizinci oyununu bitirmeye çalışıyorlar. Mask of Eternity isimli bu yeni bölüm tâhminen yılbaşında piyasaya çıkacak, fakat bu defa King's Quest tutkunları minik bir sürpriz bekliyor. Aslında büyük bir şok bekliyor desek daha iyi, çünkü Mask of Eternity önceki oyunlara hiçbir benzerliğe sahip değil. Onceki oyunun grafik yapısı tamamen 3D olarak değiştirilmiş, biraz Tomb Raider hayatı var. Bu sadece grafiklerle kısıtlı değil, bu defa ki kahramanımız olan Connor, tipki Lara gibi akrobatic hareketler yapabiliyor, duvarlara tırmanıp, halatlarla uçurumları geçebiliyor. Savaş ve karakter gelişimi konuları ise biraz Diablo çağrımları yapıyor. Büyü ya da kılıç seçip düşmana gireşiyorsunuz, tecrübe kazandıkça eleman yeni malzemeleri daha iyi biçimde kullanabiliyor. Tabii herşey bununla sınırlı değil, koca bir dünya dolusu yaratıkla ve onların kötü patronıyla başa çıkmamanız gereklî, onları bulabilmek içinse hem etrafındaki karakterle konuşmalı, hem de sayısız tip ve sayıda bulmacayı çözmeliyiniz. Yani oyunda herşeyden biraz var, fakat en önemli unsurlar değil kanımcı. Hayır, en önemli unsur eski oyunlarda kullanılan yoğun mizahi yapının terk edilmiş olması, bir yaratığın boğazını kesip kendi kanı içinde çırpmasını seyredebileceğiniz kadar karanlık bir oyun Mask of Eternity. King's Quest serilerini sevenleriniz bu değişiklikten hoşlanacaklar mı, o ayrı bir konu, bekleyip göreceğiz.



Maksimum Açı!

Gelende 3D FPS türü oynlarda senaryolar pek değişmez, ya uzaya çıkarınız, ya da Orta Çağ tarzı bir ortamda kaçık büyütülerle karşılaşırız. Tabii buna kimse bir itirazı yok, ama bazen değişiklik iyidir han! İşte Remedy Entertainment tarafından geliştirilen Max Payne,ご利用n sıkıntısına ilaç olabilecek bir oyun. Konuya bir bakalım, ortam günümüz New York şehri, fakat burada o filmlerdeki büyükşehir ıglusundan eser yok. Yeni bir uyuşmazlık sokakları kasıp kavuruyor, insanlar sinek sürüleri gibi düşüp ölüyor, morg çekmeçeleri cesetlerle dolu. Narkotik Büro bu işten sorumlumafya ailesine sözleşmesi için Max Payne adlı ajanı gönderiyor. Fakat kimlik açığa çıkan Max bir anda kendini hedef tahtasının önünde buluyor. Ailesi katlediliyor, patronu öldürülüp suç onun üzerine yıkılıyor. Şimdi artık herkes onun kellesini istiyor. Ancak Max kolay teslim olacak türden bir adam değildir, en azından serin sokaklarını kırmızı boyamak boyunun borcudur. Oyun

Tomb Raider çağrımları yapsa da kullanılan engine bundan çok daha fazlasını getiriyor. Dramatik kamera açıları, zaman zaman ağır çekim moduna geçen görüntüler ve inanılmaz bir detay seviyesi sayesinde, kendinizi bir oyundan ziyade, bir John Woo filminden içinde hissedebeciksiz. Max paredelet atarak bir şalona dalaçak, kurşunlar ağır çekimde camları patlatacak, kötü çocukların artistik bir şekilde vere dişecek. 1999 yazında çıkışması beklenen oyun en az Pentium 200 işlemci, 3Dfx ekran kartı ve 64 MB RAM istiyor, fakat oyun piyasasında bir devrim yaratabilecek kadar iddiâlı bir yapım.



Tekrar Uzaya Çıkıyoruz!

Iucas Arts uzun zamandır yeni bir Star Wars uçuş simülasyonu üzerinde çalışıyor, fakat bu defa eski hatalarını tekrarlamayı istemiyorlar. Coğu oyuncu için X-Wing vs TIE Fighter tam bir hayal kırıklığı oldu, çünkü ağırlık Multiplayer oynlara verilmiş, pilotların zevkle ulaşabileceğini bir senaryo oynama katılmamıştı. Ancak bu defa durum farklı, X-Wing: Alliance oldukça detaylı bir senaryo üzerinde kurulu, siz oldukça varlıklı bir ailennin genç bir ferdisiniz. Aileniz rákip bir aileyle savaş halinde, sebeb ise oldukça kazançlı bir ticaret yolunun paylaşılmasına. Bu da yetmezmiş gibi kendinizi Alliance ve Imperium arasındaki amansız savaşın tam ortasında buluyorsunuz, hem Asilere yardım etmeni, hem de ailennizin çırkarlarını korumasınız. Oyun da tam elli adet görev var, fakat bu işin küçük bir kısmı. Yeni engine sayesinde oyun eskiye nazaran iki kat daha fazla gemi ve nesneyi ekrana getirebiliyor. Bu çok daha büyük savaşlar demektir, mesele efsanevi Endor saldırısı gibi. Ayrıca coğu savaş aynı anda birkaç sektörde devam ediyor, siz geminizdeki Hyperdrive sayesinde cepheler arasında gerçek za-

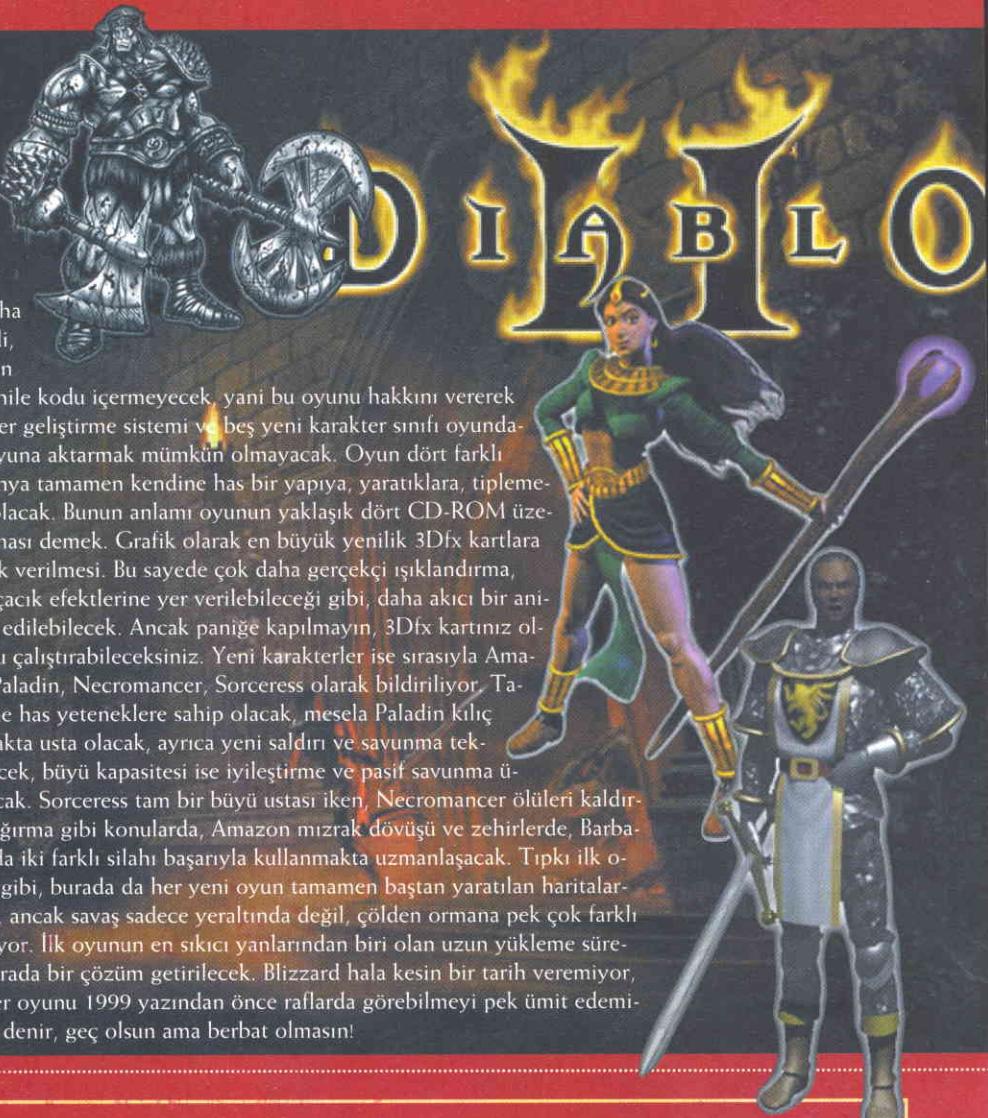


manlı olarak seyahat edebiliyorsunuz. Fakat oyunun en büyük özelliklerinden biri standard avcıların dışında ki gemileri de kullanabilmenize imkan tanımış. Başta Millenium Falcon olmak üzere çok ağır saldırı ve nakliye gemisini, hem de tamamen 3D tasarılmış kokpitlerden kullanına imkan bulacağınız. Hatta bu tür gemileri uçurken otomatik pîlotla bağlayıp çeşitli noktalarda bulunan laser toplarının basını geçebilecektir, böylece israrçı takipçilerden kurtulma fırsatı bulacağınız. Uçus sonrasında ise detaylı bir hangar dönüp, geminizin onarım ve donanımıyla ilgilenebileceksiniz. Oyun 1999 yazında piyasada olacak ve haliyle biraz güclü bir sistem isteyecek, sabırsızlıkla bekliyoruz.

HABERLER

Diablo 2 Ne Zaman Gelecek?

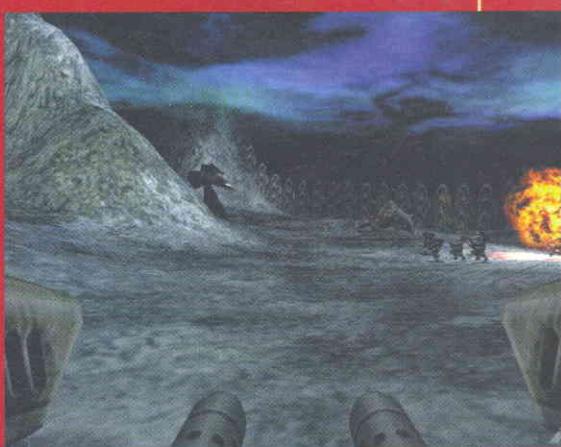
Evet ne zaman? Beklemekten sıkıldım doğrusu, fakat sıkılmak pek bir çözüm değil. Blizzard bu güzel oyunun ikincisi üzerinde çalışmaya başladığından bu yana pek çok değişiklik yaptı. Öncelikle oyun için tamamen yeni bir engine yazılmıştı, çünkü eskisi daha da gelişmiş grafikleri kaldırıacak kapasitede değildi, üstelik hile yapmaya çok müsaitti. Bu arada hemen söyleyelim, tipki ilk gibi, Diablo 2 herhangi bir hile kodu içermeyecek, yani bu oyunu hakkını vererek oynamak zorundasınız. Tamamen yeni bir karakter geliştirme sistemi ve beş yeni karakter sınıfı oyunda diğeri önemli değişiklikler, eski tiplerini bu oyuna aktarmak mümkün olmayacak. Oyun dört farklı dünyada geçecektir, her dünya tamamen kendine has bir yapıya, yaratıklara, tiplere ve ekipmana sahip olacak. Bunun anlamı oyunun yaklaşık dört CD-ROM üzerinde piyasaya çıkması demek. Grafik olarak en büyük yenilik 3Dfx kartlara oyunda tam destek verilmesi. Bu sayede çok daha gerçekçi ışıklandırma, saydamlık ve parçacık efektlerine yer verilebileceği gibi, daha akıcı bir animasyon da elde edilebilecek. Ancak paniğe kapılmayın, 3Dfx kartınız olmadan da oyunu çalıştırabileceksiniz. Yeni karakterler ise sırasıyla Amazon, Barbarian, Paladin, Necromancer, Sorceress olarak bildiriliyor. Tabii her biri kendine has yeteneklere sahip olacak, mesela Paladin kılıç ve kalkan kullanmakta ustalık olacak, ayrıca yeni saldırı ve savunma teknikleri öğrenebilecek, büyümeye kapasitesi ise iyileştirme ve pasif savunma üzerine yoğunlaşacak. Sorceress tam bir büyümeye ustası iken, Necromancer ölümleri kaldırma ve iblisleri çağırma gibi konularda, Amazon mızrak dövüşü ve zehirlerde, Barbarian ise aynı anda iki farklı silahı başarıyla kullanmakta uzmanlaşacak. Tipki ilk oyunda olduğu gibi, burada da her yeni oyun tamamen baştan yaratılan haritalar dan oluşuyor, ancak savaş sadece yeraltında değil, çölden ormana pek çok farklı bölgede geçiyor. İlk oyunun en sıkıcı yanlarından biri olan uzun yükleme sürelerine ise burada bir çözüm getirilecek. Blizzard hala kesin bir tarih veremiyor, ancak bizler oyunu 1999 yazından önce rafalarda görebilmeyi pek ümit edemiyoruz. Ne denir, geç olsun ama berbat olmasın!



Başkaldırı Devam Ediyor!

Upriising prvasaya çıkışında hem strateji, hem de Action özellikleri taşıması nedeniyle çok popüler oldu. Hem iş kurmak, hem de savaşa aktif olarak katılmak gerçekten de değişik bir tecrübeymişti. Eğer bu tarz hoşunuza gidiyorsa, o zaman oyunun ikincisinin vakında piyasaya çıkacağını öğrenmek sanırım sizleri sevindirecektir. Tabii Uprising 2 daha gelişmiş bir oyun olacak, özellikle grafik açıdan ilkinden çok daha ileri olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Oyunca gece görevleri, değişken hava şartları gibi pek çok unsur eklenmiştir. Ne var ki tüm yemlik bununla kısıtlı değil, herseyden önce yeni bir düşmanınız var, daha doğrusu yeni üç düşmanınız var. Uzaylı bir işgalci tộc onların ayak işlerini yapan bir başkası ve hala eski imparatorluğun daha iyi bir düzen olduğunu savunan asiler, üçyle de uğraşmanız gereklidir. Fakat bu defa oyuna zorluk derecesini seçme sıkı eklenmiş, bu sayede herkesin oynayabileceği bir oyun olması planlanmıştır. İlkinin aksine burada görevler belli bir senaryoyu takip ederek gelişiyor, tabii bazen küçük yan senaryoları oynayarak gizli bölgelere girmek ve bazı özel cihazlar bulmak mümkün olacak. Arabirim de bir hayli elden geçirilmiş ve artık oyun çok daha zahmetli bir şekilde oynanabiliyor. Yeni düşmanlar demek, yeni birimler demekti, burada karşınıza çıkan uzaylılar oldukça kendilerine has uniteler kullanıyorlar, ancak siz de boş değilsiniz, yeni ağır tanklarınız, silahlınız ve keşif birimleriniz mevcut. Her açıdan ilkinden çok daha gelişmiş olması planlanan Uprising 2 yakında piyasada olacak ve ortam neşe dolacak.



HABERLER



Yıldızların Efendileri!

Eğer siz de kendi galaktik imparatorluğunuzu kurma ilki karşısında hemin gibi kendiniz den geçiyorsanız o zaman Star Nations ilgini zi çekebilir. Orada yıldızların arasında hikmetli ve bekleyen düşmanlar var, fakat tabii rakipsiz degilsiniz. Yapmanız gereken kaynaklarınızı etkiliçe kullanarak gelişmek, yeni bölgeleri keşfedin, koloniler kurmak, tüm bunları konmak için de güçlü bir flot oluşturmak. Yeni keşfedeceğiniz teknolojiler uzaydaki üstünlüğünüzü sürdürmek için şart, tabii önce bursları yeni gemilere uygulanmanız gereklidir. Fakat daha başlangıç bir yönetici olmak istiyorsanız diplomasiyle de zor olayların altından kalkabilirsınız. Hem unutmayın barışın hüküm sürdüğü bölgelerde ticareti daha rahat gelir, bu ise size düşmanlarınızla ekonomik açıdan hukmetme şansı tanır. Bu oyunda güçlü koloniler ve yıldız adları kura bilinlik jeans maddi açıtan da güçlü olmamız gereklidir, burada anabur kehme ticaret. Gerçekten de bu oyunda ticareti ve diploması benzerlerine nazaran daha azorlu bir yer tutuyor. Gratiklere gelince Star Nations cogundan daha temiz ve detaylı bir tasarım sahibi gibi görünüyor, özellikle grafik bir arabařım sayesinde ihtiyacınız olan her bilgiye anında ulaşabilemeniz mümkün olacak. Oyunu tamamen yeni yılda çıkacak, tüm imparator adaylarına davurulur.



Bedava Wing Commander ?

Bella size apudca gelecek ama, Wing Commander serisinin varisi Origin serinin yeni üyesi Wing Commander - Secret Ops'ı Internet üzerinden bedava dağıtmıyor. Her hafta yeni bir bölüm Internet üzerinden kullanıcılar dağılıyor. Ve her yeni bölüm 8 görev içermiyor. Toplunda 56 yeni görevden oluşan Secret Ops, 5 yeni gemi, 5 yeni silah, yeni düşmanlar ve daha büyük düşman destroyerleri (sanırım Descent Freespace'deki devasa destroyer Lucifer'in etkilenmemiştir), daha gelişmiş 3Dfx destekli grafiklerle serinin sadık takipçilerini oldukça sevindireceğe benzeyen. Yalnız kötü haberin sonrasında geleceğini biliyordunuz değil mi? oyunun ana programının boyutu 120 MB. Evet tam 120 MB indirmeniz gerekiyor oyunu oynamabilmek için ki bu, Türkiye gibi Internet'in süründüğü bir memlekette en iyi internetle 20 saat bağlı kalmanız demek. Ana program indirdikten sonra görev paketlerini indirmek devdede kulaç kılıyor. Çunku boyutları 500 KB ile 1 MB arasında değişiyor. Vecccé şimdi de iyi haber, sevgili derginiz, birincik Level (şefkat de abartmamak lazım) Aralık ayında 120 MBlik bu ana dosyayı Multimedia CD'syle beraber verecek. Tabii he saptı olmayan büyük bir aksilik çıkmazsa. İyi haber dedigin işte böyle olur.

Derinlere Doğru!

Subwarz 2050 çıktığından bu yana pek çok denizaltı simülasyonu yapıldı. Tabii standard 2. Dünya Savaşı denizaltılarından bahsetmiyoruz, onlar apayı bir konu, burada bahsi geçenler tek kişilik avci gemileri. Bu oyunlar her zaman uzay oyunlarına benzemisti, gemiler çevik, silahlar ölümcül ve dışarıyı görmek için sonara ihtiyacınız yoktur. Fakat uzayın kararlı boşluğunun aksine, deniz son derece canlı ve renkli bir ortamdır. Binlerce tür canlı sualtında dolasır, ışık oyunları ve gölgeler eksik olmaz, derin mağaraları dipsiz uğurular takip eder. Şu ana dek yapılan her oyun bir şekilde bu konuya eğildi tabii ancak nereye kadar başarılı oldukları tartışılmır. İşte Segasoft tarafından geliştirilmekte olan Fatal Abyss bu açıdan oldukça iddiyalı bir oyun. Herşeyden önce yirmi farklı tipte sualtı ortamı bulunan oyunun haritaları geniş, fakat bir o kadar da canlı olacak. Çoğu insanın aklına Archimedean Dynasty ya da Sub Culture gelebilir, fakat tek benzerlikleri sualtıda geçmeleri. Fatal Abyss herhangi bir ticaret olayı içermiyor, konu bir senaryoya bağlı olarak sırayla oynanan görevler başında ele alınıyor. Konu ise basit, Eco Systems firması denizlerde yaşayan yeni bir tür bakteri keşfeder ve bundan enerji elde etmenin bir yolunu bulur. Fakat rakipleri olan Proteus Tech bu işe el atmak niyetindedir, sonuçta iki rakip şirketi sualtıda ölümcül bir savaşa girerler. Siz olaya istediğiniz şirketin hesabına girebiliyorsunuz, herkesin öncelikleri ve tabii görevleri farklı oluyor. Oyun grafik açısından oldukça iyi, belli başlı 3D grafik kartlarının destegine başvuruyor, ancak onlar olmadan da çalışabiliyor. Eğer bir aksilik olmasa bu oyun da yılbaşıında rafillardaki yerini alacak.



Resident Evil 2 PC'ye Geliyor

Playstation'in ünlü korku oyunu Resident Evil 2, üretici firması CAPCOM tarafından PC için hazırlanıyor. Su anda pek fazla bir bilginiz yok, büyük istisnalar son zamanlarda konsoldan PC ve çeviriyeen birçok oyun gibi 3Dfx destekli olacak ve habibi, elan Resident Evil 2'en kat etti de olsa fazla kan ve korku içeriği olacak. Ulaşacağınız her şeyin



HABERLER

Team 17'den Yeni Worms

Team 17'nin özellikle multiplayer ortamlarında oldukça ünlü olan oyunu Worms'un yeni versiyonu yolda. PC ve Playstation için hazırlananın Worms Armageddon, Worms 2'den gratuit olarak pek farklı olmayacağı anta yeni silahlar, daha fazla oynanabilirlik, multiplayer ve tek kişilik oyular için daha gelişmiş özelliklerle karşımıza olacak. Multiplayer oyuncuların hoşlananlar için Team 17 IRC chat ağlarına benzeyen bir online-gaming servisini de hizmete sokacak. Worms severlere duyurulur.

Jagged Alliance 2 Gecikecek!!!

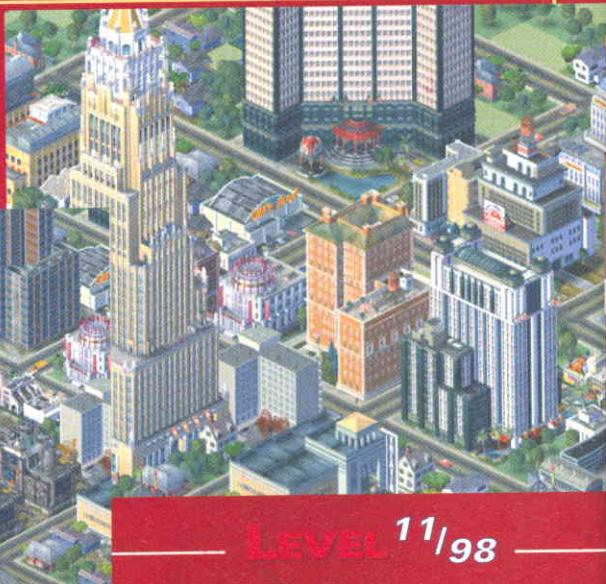
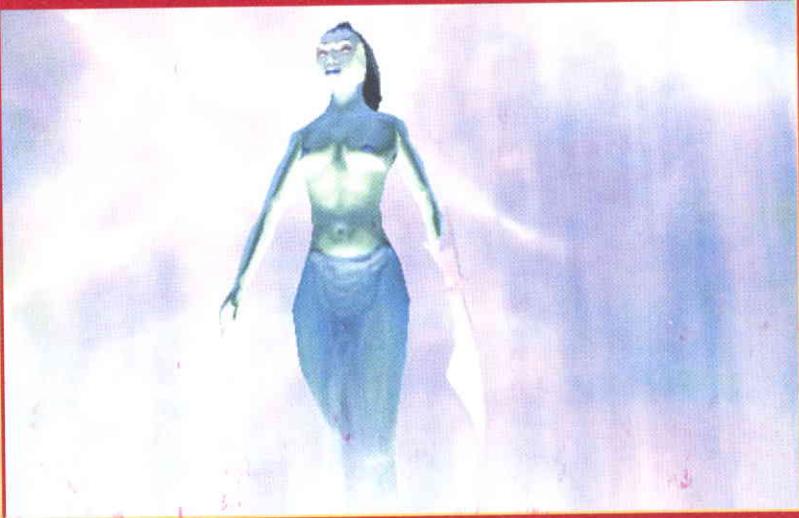
Sir-Tech, Jagged Alliance 1 fanatiklerinin dört gözle beklediği Jagged Alliance 2'nin bu yıl başında piyasaya sürüleceğini duyurmuştu. Ama büyük firmaların ekonomik açığının iççi gücüne karşı gelemeyecek bir firmayı, 14 Ekim'de Amerika satış bürosunu kapattıklarını açıkladı. Firmanın Kanada bölümü ve Jagged Alliance 2'yi programlamakla yükümlü olan Sir-Tech Canada Ltd'den bir yetkilisi, oyumin %90 oranında hazır olduğunu ve ön incelemeye hazır bir kopyasının 1 Kasım'a kadar hazır olacağını, bu kadar geniş kapsamlı bir oyuncunun tamamlanmasının çok uzun zaman aldigını ve tam olarak ne zaman piyasaya sürülecek hale geleceğini tahmin etmenin çok güç olduğunu söyledi. Dagitimi için pazarlayıcı bir firma aranan Jagged Alliance 2, tahminen Ocak 99 ve Nisan 99 arasında bir tarihte hazır olacak ve aralımda Almanca, İspanyole, Fransızca ve İtalyanca'nın da bulunduğu 10 ayrı dilde piyasaya sürülecek.

SIMCITY 3000

Sim City 3000, Sim City 2000 ile şehir kurma ihtiyaçlarını karşılayanlara yeni şehirler kurma (ve felaketler aracılığıyla yıkma) imkanı veriyor. Şehrinizi kurmak ve yönetmek için eskisinden daha geniş araçlara sahipsiniz. Şehirler de eskiden olduğundan daha gerçekçi. Şehrinizde Sim trafik akarken, sim insanlar dolanırken, yeni yerleşim alanlarından 3 boyutlu sim binalar yükseliyor, çok detaylı grafikler eşliğinde en ufak olayı bile görsel olarak takip edebileceksiniz.

GIANTS - Citizen Kabuto

Geçen yılın hit aksiyon oyunu MDK'nın yaratıcıları, ilk real-time strateji denemelerini olan ile oyun piyasasına geri dönüyorlar. Mükemmeli grafikler, tek kişilik ve multiplayer oynamak için mükemmel bir oyun ortamı üç ayrı tür ve işte GIANTS. Oyunun konusu, bir nebula'nın ortasında meraklı gözlerden izlenmiş olan egzotik bir dünyada geçiyor. Yönetebileceğiniz Sea Reapers, Meccaryns ve Giant Kabuto olmak üzere üç tür var. Sea Reapers, doğanın güçlerini kullanarak denizlerin hakimi olan, bu gezegenin esas sahipleri. Doğal güclerini kullanarak firmalar çıkarabilir, dev dalgalar yaratırlır. Meccaryn'ler, uzay gemileri bozulunca bu gezegenin zorlu işi yapmış olan ve gemilerini tamir edinceye kadar gerekli maliyetleri gezegenden sönümek niyetinde olan uzaylı bir tür. Üstün silahları ve uzay teknolojileri ile gezegenin kendi amaçları için kullanmayı hedefliyorlar. Kabuto ya gelince, aslında ona bir tür dernek yolu olur, çünkü zaten bir tanrı. Sea Reapers tarafından, kendilerini Meccaryn'lere karşı korumak için yaratılmış olan Kabuto, tek isteği yalnız bırakılmak ve yemek yemek olan 150 metre boyunda sınırlı sınırlı bir yaratık! İşte, bu üç tarالتan istedığınızı seçebildiğiniz GIANTS - Citizen Kabuto, 1999 yazına doğru hazır olacak.



HABERLER

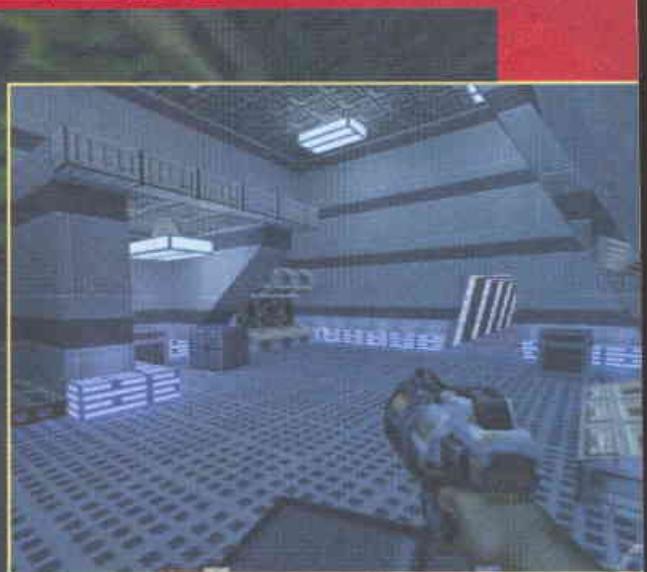
STAR WARS : CALL OF THE FORCE

"İşte Quake 2 için yeni bir görev diskii daha" diye düşünenler çok yanlıyor. Evet, bu da Quake 2 için tasarlanan onlarda ek görev diskinden birisi ama, onu sırından ayıran öyle özellikleri var ki, diğerlerinin arasında siyirlip haber sayfasına konuk olmaya hak kazandı. İlk olarak, oyun tamidik Star Wars evreninde geçiyor. İlk Star Wars filminden tam 18 yıl önce başlayan olaylar, İmparator Palpatine'in galaksiyi ele geçirme planında öündeki tek engel olarak gördüğü Jedi şövalyelerini yoketmeye başlamasıyla başlar. Siz de bir İmparatorluk Generalının oğlu olarak yaşamınızın sıradanlığı içinde birkaç ası kişi tekmelemenin hayaliyle yamp tutuşurken, üzerinize kurulan planlardan habersizsiniz. Aslında sizde Jedi şövalyelerinin gücü var ama bundan ancak İmparatorluk ajanlarının sizi denek olarak kullanmak istemesiyle haberinizi oluyor. Ve bunun akabinde babanız İmparatorluk ajanını öldürürken, siz de Jedi güçlerinin sırlarını öğrenmek için bilmediğiniz gezegenlere doğru kaçmak zorunda kalıyorsunuz.

Call of the Force basit bir FPS olmayacağı, gittığınız her yerdeki insanlarla etkileşim içinde olacağınız. Karakteriniz geliştirebilme, yeni Jedi güçleri öğrenebilme imkanınız var. Etrafla maksimum etkileşim içinde olacağınız Call of the Force'da istediğiniz gezegenlere istediğiniz zaman gitme şansınız da var. Sizin o gezegen'e gidecek aracı bulmanız ve gezegenler Star Wars serilerine aşına olanların tanıyalıkları mekanlarından olacak. Jedi Knight bile tanınan Star Wars serilerinden tamidimiz gezegenlerde geçmiyordu, bu oyunda Jawaların gezegenini Coruscant'ı thămayı ziyaret etme şansına sahipsiniz. Speed bikes, Land Speeders gibi kara ve hava araçlarını kullanınız da var. Star Wars hayranlarını daha fazla memnun edecek başka bir şey düşünemiyorum. Star Wars the Force ile 99 yılbasında gücü yeniden hissetmeye hazır olun.

Özellikler

- X-Wing, Walker, Landspeeder ve Speeder Bike kullanma imkanı.
 - Gelişmiş yapay zeka, rakiplerinize haberleşecektir, yardım çağrılabilecek, mermilerden kaçabilecektir.
 - Gerçekçi Force kullanım sistemi.
 - Farklı gezegenler.
 - Star Wars serileriyle paralel bir hikaye.
 - Gerçekçi mekanlar.



GELİYORLAR!!!

İste en çok beklenen oyunların tahmini çıkış tarihleri. Bu tarihlerin Avrupa ve Amerika için geçerli olduğunu unutmayın ve Türkiye'ye gelmelerinin en azından bir-iki hafta geçiceğini hesaba katın.

→ Age of Empires 2	Microsoft	Şubat 99
→ Alien vs Predator	FoxInteractive	Aralık 98
→ C&C - Tiberian Sun	Westwood	Ekim 98
→ Daikatana	Ion Storm	Ocak 99
→ Diablo 2	Blizzard	Nisan 99
→ Duke Nukem Forever	3D Realms	Şubat 99
→ Fallout 2	Interplay	Aralık 98
→ Fifa 99	Electronic Arts	Kasım 98
→ Gabriel Knight 3	Sierra	Aralık 98
→ Grim Fandango	Lucas Arts	Aralık 98
→ Heretic 2	Raven	Aralık 98
→ Jagged Alliance 2	Sir Tech	Mart 99
→ Myth 2 - Soulblighter	Bungee	Aralık 98
→ NBA Live 99	Electronic Arts	Kasım 98
→ Oddworld - Abe's Exodus	GT Interactive	Kasım 98
→ Prince of Persia 3D	Red Orb	Mayıs 99
→ Railroad Tycoon 2	Pop Top	Kasım 98
→ Requiem	3DO	Aralık 98
→ Starship	Sierra	Aralık 98

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

"Tiberian Sun geldi mi?"

"Tiberian Sun hakkında yeni bir haber var mı?"

"Hani bu yıl çıkacaktır?"

"C&C'nin sonundaki gibi robotlu mobotlu mu olacak?"

"NE ZAMAN GELECEK BU LANET OLASICA OYUN?"

Bunlar, Command and Conquer'i bitirip de, Tiberian Sun'ın haberini alan herkesin kafasında dönüp dolaşan ortak sorular. Evet real-time strategy çığlığını başlatan ilk oyun C&C'di, herkes Dune 2 olduğunu söyleyebilir, ama bu tür oyunların ne kadar kaliteli (ve yapımı firmayı zengin etmeye ne kadar yatkın) olduğunu kanıtlayan ilk oyun Command and Conquer'di. Ve onun ardından RTS türü en az yüz

mişti. Tiberium'un gazabından kaçan CDI, ana üssünü kutuplara taşımiş, Brotherhood of NOD ise yeriin altına çekilmeyi uygun bulmuştu. Bu arada olan tiberium ile içiçe yaşamak zorunda kalan insanlara olmuş ve mutasyona uğramışlardır. Tabii üç kol ve iki kafaya etrafta dolaşmak onları oldukça kızdırmış olacak ki, silahlanıp THE FORGOTTEN adlı üçüncü tırk oluşturmuşlar. Bu arada, öldüğü sanılan KANE de geri dönmüştür. Yani, dünya çapında yeni bir savaş için mükemmel bir ortam sağlanmış durumda, tek eksik ise bir komutan, yani biz.

İlk oyunda (aslında RTS türü hem hemen her oyunda) kur-üret-koru-saldır-yoket sırası kesinlikle çalışan bir taktiktir. Özellikle siyaset-güz oranı en makul olan unitelerden en fazla üretip ilk saldırın genellikle kazanır (mesela C&C'de sürekli tank üretip, yanına birkaç piyade ekleyip saldırın kesin zaferle sonuçlanır.) Burada işler öyle değil. Yine üssünü zü korumak zorundasınız, ama bunu sağlamak için yanyana dört TURRET dikmek yetmeyecek artık, çünkü düşman yapay zekası üs savunmasının en zayıf olduğu tarafı hesaplayıp oradan girmek gibi pis bir özelliğe sahip. Savunmanızı kurarken elinizdeki herşeyden faydalamanız gerekecek, duvarlar, kapılar, dikenli/elektrikli teller, savunma kuleleri, hepsini en iyi şekilde kullanmanız gerekecek. Özellikle bu savunma kulelerinin (TURRET desek "niye bu kadar İngilizce aşığısunız" diyor bazıları da...) başlıklarını çkartılıp yerine yeni takılabiliriyor. Yani Lazer Tower'in yanına bir de SAM rampası kurmanıza gerek yok, gerektiği zaman başlıklarını değiştirin, yeter.

Oyun grafik olarak atalarının çok çok ötesinde. Dune 2000 gibi Red Alert grafik motoru (daha doğrusu yüksek çözünürlüklü C&C grafik motoru) kullanıyor, Westwood'un yeni MegaVoxel grafik motorunu kullanıyor. MegaVoxel sadece bir grafik motoru değil, aynı zamanda savaş alanının gerçek dünya hissi vermesini sağlayan ikinci bir yapay zeka. Peki bu bize ne sağlıyor? Mesela, bir bi-

nadaki yan- gın, yakındaki diğer binalar ve ağaçlara sıçraya- biliyor, zehirli gaz- lar rüzgar tarafından düşmana doğru taşınmabiliyor, güçlü silahlarla yerşekilleri bozulabiliyor veya düşman üssünü yakacak güçte bir çığ yaratılabiliyor. Hepsi bu da değil. Gece görevleri de var oyunda Gecenin karanlığında üssünüzü siz Construction Yard'ınızı ele geçiren bir ENGINEER ile sık sık karşılaşmayı bekleyin. Ama üssünüzün girişine koymağınız (şiddaklar (hani filmlerde, hapishaneden kaçan kahramanın yakalnamaktan hep son anda kurtulduğu yuvralık işıklar var ya, ondan işte) bir düşmanı yakaladı mı, üssünüzün bütün savunma sistemleri o garibana kilitleniyor.

Ondan sonra tozlarını bulabilecən aşk olsun. Ve bu türü sevenlerin hep istediği gibi, bir ton yeni ünite de emrinize amade. Bunların bir kısmı toprak altından da ilerleyebilen birimler.

Tiberian Sun için tam teşekkürü bir film çekilmiş İlk oyundaki konu ve demoların işlenisi güzeldi, ama burada profesyonellerin oynadığı tam bir filmden bahsediyoruz. Oyun ilerledikçe konu da açılarak gelişecekti, NOD'un esas amacının ne olduğu, Kane'in nasıl hayatı kaldığı ve Tiberium'un aslında ne olduğu birbir açıklığa kavuşturacak. Yönetmenliğini karizmatik adam Kane'in yaptığı bu interaktif filmin oyuncuları arasında James Earl Jones (Star Wars - Darth Vader'in sesi) ve Michael Biehn (Terminator 1 - iyi adam, Aliens 2 - sağ kalan tek adam, The Rock) gibi tanındık simalar da var.

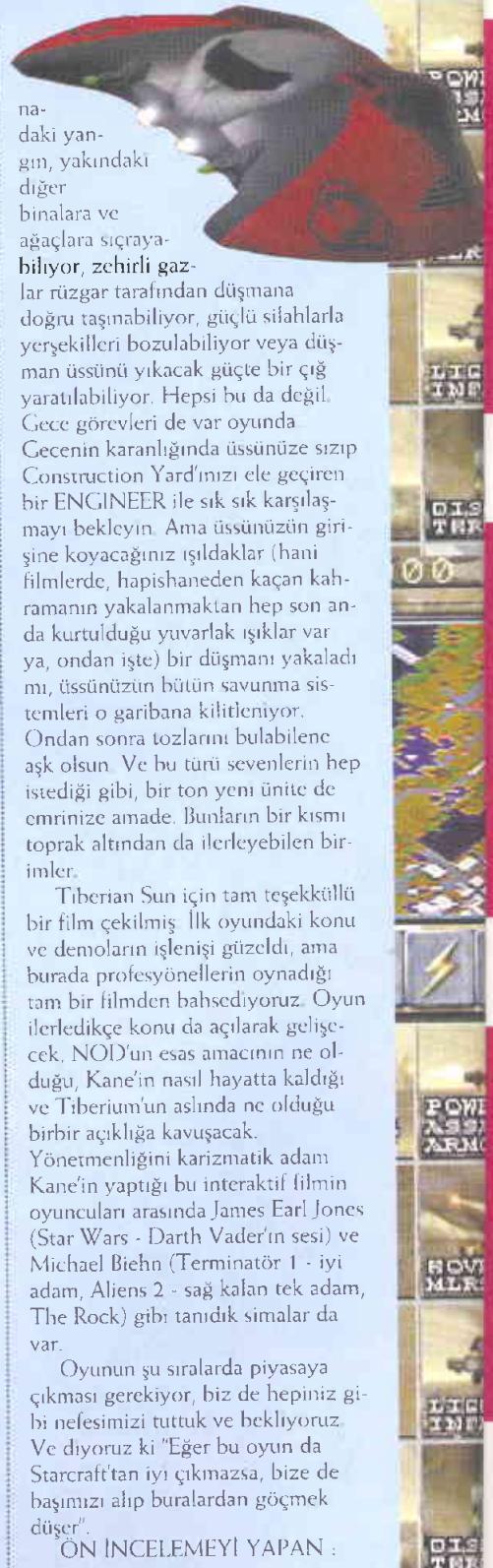
Oyunun şu sıralarda piyasaya çıkması gerekiyor, biz de hepiniz gibi nefesimizi tuttuk ve bekliyoruz. Ve diyoruz ki "Eğer bu oyun da Starcraft'tan iyi çıkmazsa, bize de başımızı alıp buralardan göçmek düşer".

ON İNCELEMESİ YAPAN :
BLAXIS

tane oyun çıktı, ama gerçeği söylemek gerekiyor bunların dikkate değer kalitede olanları bir elin parmaklarının sayısını geçmez. Bunların arasında Starcraft, Total Annihilation, Dark Reign, Myth ilk akla gelenler. C&C'nin yaratıcısından gelen Dune 2000 bile bize göre "en iyiler" kategorisine girmeyi başaramadı. Ama sıkı durun, kral geri dönüyor. Hemde öyle bir dönüyor ki, diğer oyunların paçalarından sızan sıvılar şimdiden göle dönüştirmeye başladı.

Ve Kasınıza...

C&C- Tiberian Sun, ilk oyundan 20 yıl kadar sonra başlıyor. İlk savaşların sebebi olan Tiberium, bütün dünyayı kaplamış ve yayıldığı radyasyon yüzünden yaşanmaz hale getir-



A SINIFI ARABALAR



FERRARI F550 MARANELLO
FİYATI: 204.000 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 199 mil/saat
0-60 MPH: 4.3 saniye
0-100 MPH: 11.2 saniye

ITALDESIGN SCIGHERA

FİYATI: Satılık Değil!!!
EN YÜKSEK HIZ: 186 mil/saat
0-60 MPH: 3.7 saniye
0-100 MPH: -



LAMBORGHINI DIABLO SV
FİYATI: 195.000 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 208 mil/saat
0-60 MPH: 3.8 saniye
0-100 MPH: 8.0 saniye

JAGUAR XJR15

FİYATI: 82.000 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 190 mil/saat
0-60 MPH: 3.8 saniye
0-100 MPH: -



MERCEDES CLK-GTR
FİYATI: -
EN YÜKSEK HIZ: 200 mil/saat
(tahmini olarak)
0-60 MPH: 4.0 saniye
(tahmini olarak)
0-100 MPH: 6.5 saniye
(bunu da tahmin etmisi)



B SINIFI ARABALAR

CHEVROLET CORVETTE

FİYATI: 38.060 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 175 mil/saniye
0-60 MPH: 4.7 saniye
0-100 MPH: -



FERRARI 355 F1 SPIDER
FİYATI: 140.000 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 183 mil/saat
0-60 MPH: 4.6 saniye
0-100 MPH: 10.5 saniye



LAMBORGHINI COUNTACH

FİYATI: -
EN YÜKSEK HIZ: 180+ mil/saat
0-60 MPH: 4.4 saniye



SPECTRE R42
FİYATI: 104.700 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 175 mil/saat
0-60 MPH: 4.7 saniye
0-100 MPH: 11.6 saniye



C SINIFI ARABALAR

ASTON MARTIN DB7

FİYATI: 130.000 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 165 mil/saat
0-60 MPH: 5.6 saniye



0-100 MPH: -

JAGUAR XK8
FİYATI: 81.400 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 161 mil/saat
0-60 MPH: 6.4 saniye



0-100 MPH: 16.2 saniye

MERCEDES SL600
FİYATI: 125.000 dolar
EN YÜKSEK HIZ: 161 mil/saat
0-60 MPH: 6.1 saniye
0-100 MPH: -

NEED FOR SPEED 3

Electronic Arts, NFS3 ile Hız Kelimesine Yeni Bir Anlam Katıyor.

Uzun zamandır Level okuyanların dikkatini çekmiştir, şu anda okumakta olduğunuz yazı ile NFS 3, derginizde üçüncü kez yazılmış oluyor. Bunun sebebi, daha önce Playstation için çıkan NFS 3 ile PC versiyonunun arasında dağlar kadar fark olması ve geçen ayki bir sayıltık açıklamanın oyunun beta, yani tamamlanmamış sürümü üzerinde yapılmış olmasından kaynaklanıyor. Ben de bir üçüncü ve son yazı ile hem eski yazıların eksiklerini tamamlamak, hem de NFS 3'ün başını bağlamak istedim.

Bir, iki, special edition falan derken üçüncüsüne ulaştığımız Need for Speed'in yenisinin, öncekilerden ne farkı var? Birinci olarak, grafik olayı bitmiş, bundan daha iyisi olabileceğini sanıyorum. Metallik boyaya kaplı arabalar, öndeği araçların kaldirdığı toz bulutları, kar, yağmur, çamur efektleri. Bulanın hepse NFS 2 SE'da da vardı belki, ama bu oyunla tamamen doruğa ulaşmış. Sonra, yollarda istediğiniz gibi at koşturduğunuz günler bitti, adaletin

uzun eli artık enseinizde. En ufak bir yamugunu gördülü mü bütün polisler peşinize takılıyor. Ve işin iyi yanı, isterseniz polis de olabilir ve trafik canavarlarını yollardan kazıyalıbilsiniz. İyi de, bu polis amcamlar nasıl oluyor da minimum kadrarı 300 km/h olan hız canavarlarını yakalayabiliyor? Çünkü adamların altında CORVETTE vaaar. Aaaah ah, öyle bir arabaya binmek için suç işlemeye razıyım (küçük bir suç). Üçüncüsü, artık birçok araba yarısında olan GHOST RACING özelliği NFS'de de var. Gerçi kendi yarışlarınızı kaydedip, kendi kendinizi yarıştıktan sonra kazanmışsin veya kaybetmişsin farkeder mi tartışılır, o başka.

Eldeki Bir Kus...

Oyunun menülerini açıklıyorum ama, o kadar fazla ki, sadece en önemli menü başlıklarını ve hangi menülerden ulaşabileceğinden bahsedebileceğim.

► **SINGLE RACE** : Seçeceğiniz bir parkurda, istediğiniz arabayla yapacağınız tek bir yarış.

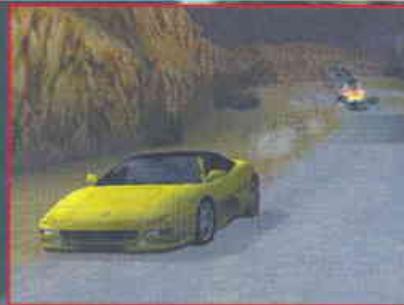
► **HOT PURSUIT** : Eğer polisten kaçacaksanız, amacınız her yarışı tutuklanmadan birinci bitirmek. Polis olarak amacınız ise o yarıştı ceza kotanız (TICKETS), yarış bitmeden önce doldurmak. Trafik canavarı olarak bu bölüm bitirirseniz ikinci polis arabası olan PURSUIT EL NINO seçilebilir olacak, polis olarak bitirirseniz ise PURSUIT EL DIABLO serbest kalacak. Unutmayın, polislerin ilk başta tek seçilebilir araba PURSUIT CORVETTE

► **KNOCKOUT** : Yarışlar 8 parkurdan oluşur, ve ilk başta 8 araba yarışır. Her yarışın sonucusu elenerek devam edilir ve en son yarışın birincisi kazanır. Sonuç : Bonus arabalar serbest kalır, BEGINNER zorluk derecesinde bitirirseniz EMPIRE CITY parkuru açılır, EXPERT'te bitirirseniz Empire City'nin yanısıra EL NINO arabası da serbest kalır.

► **TOURNAMENT** : Bütün pistlerde yapılan yarışlar sonunda,

TUŞ KONTROLLERİ

KONTROL	
EL FRENI	
VITES	
KAMERA	
KORNAŞIREN	
ARKAYA BAKMA	
YOLA DÖNME	
KAPAN	
FARLAR	
HARITA	
Paneli Açı/Kapa	
Aynayı Açı/Kapa	
Müziği Açı/Kapa	
Ses Eşleflerini Açı/Kapa	
Ekrani Büyüt/Küçült	



en fazla puanı alarak birinci olmaya çalışılır. Ödülüne ise BONUS araba ve parkurların açılmasıdır.

PLAYER CAR menüsündeki önemli seçenekler:

► **TRANSMISSION:** Vitesin otomatik mi normal mi olacağı, arabanın hızlanması etki eder. Otomatik vitesin kullanımı rahattır ama arabanın hızlanması geciktirir.

► **COLOR:** Arabanızın dilediğiniz rengi verebilirsınız. Kainatta görebileceğiniz her renk var.

► **CAR COMPARE:** İki araba veya bütün arabalar arasında performans karşılaştırması yapıp, grafik halinde önlüğe sunulur.

► **SHOWCASE:** İşte burada üzüliyoruz, çünkü NFS 1'den beri alıştığımız her araba için ayrı video olayı artık yok. Onun yerine kuru kuru bir tamam konuşması, bir de arabanın içine girip 360 derece etrafa bakabileme özelliği eklenmiş. Ühü.

► **CAR TUNING:** Ve işte yeni bir eser. Arabanın vites oranlarından, tekerleklerin sertliğine, süspansiyon sertliğinden motor özelliklerine birçok şeyi değiştirebilirsınız.

► **DOWNLOAD CAR:** Internet erişimi olan amcalar yaşadı. Bu seçenek sayesinde EA'in Need for Speed için yaptığı yeni arabaları indirip kullanabilirsiniz. Yazılı yazdığım sırada sadece SPECTRE R42 adlı araba vardı, bu araba sahip olmak için 2.5 MB boyutundaki bir dosya indirmek gerekiyordu, 33600 modemle yaklaşık 20 dakikada işlem bitti. Ne güzel ya.

OPTIONS altında bakmanız gerekenler:

► **AUDIO MODE:** Aranızda Sound Blaster Live'ı olacak kadar şanslı birileri var mı bilemiyorum, eğer varsa burada D3D/EAX seçeneğini seçip polisin arkandan gelen siren sesiyle yerinizden

zıplayabilirsiniz. Diğerleri normal stereo ve dolby seçeneklerine mahkum.

► **RACING TUNE:** Her parkur için ROCK ve TECHNO türünde iki parça var. Rockerlar isterlerse TECHNO'yı kapatıp yarışırken headbang yapmanın zevkini yaşayabilirler. Tabii diğerleri de tersini yapabilir.

► **AUDIO FEEDBACK:** O anda kaçınıcı olduğunuzu bilmek istiyorsunuz, ama gözünüzü yoldan bir saniye bile ayıramıyorsunuz. Bu gibi bir durumda istediğiniz üç tuşa o an kaçınıcı olduğunuz, birincinin kaç saniye arkasında olduğunuzu size söylemesi için emir verebilirsınız. Bu iş için baştan ayarlı tuşlar 1,2,3'tür.

Need for Speed 3'te canımı sıkın tek şey, rakiplerin abartılı biçimde hatalı yarışıması oldu. Yani ne bileyim, ikicisinde yanınızdan geçen iki arabanın 300 metre ileride birbirine girip de onlar yüz takla atarken yanlarından geçmek çok hoşuma giderdi. Bu oyunda şimdije kadar böyle bir şeyle hiç

karşılaşmadım. Sanırım bu haksızlığı dengellemek için ise, sizin arabanın spin atma oranını azaltmışlar. Eskiden olsa, buzun üzerinde direksiyonu hafif kırıp gaza da biraz abartılı şekilde bastınız mı, vay halinizde, olduğunuz yerde dön baba dönelim olurdunuz. Yeni Need for Speed'de şimdije kadar spin attığımı hatırlıyorum, ama belki de bu sürekli olarak Beginner zorluğunda oynamamdan kaynaklanıyor. Bir de, polisten kaçarken peşinizde 20 aynasız takılırken, polis olduğunuzda 8 hız canavarıyla birden tek başına uğraşmanız gerekiyor. Hani diyorum, destek çağrım veya yollara barikat kurulmasını sağlamak gibi seçenekleriniz olsayıdı daha iyi olurdu. Yeri gelmişken, polis olunca Sye basarak kapan döşeyebileceğinizi söyleyim. Böylece arkadan gelen

ARTILAR / EKSİLER

- + Bundan daha iyi grafik olabilir mi acaba?
- + Her parkur için iki müzik
- + Gece yansları çok gerçekçi, yarışken ürpereceksiniz.
- Hani, nerde arabaların demeden?
- Bilgisayar fazla kusursuz yarışıyor.
- NFS'deki arabalar hala, inadı hasar almamaya devam ediyor.



salakların tekerlekleri balon gibi patlayacaktır. Yalnız, arabaların arkadan gelebilmesi için mantık itibariyle önce onları geçebilmeniz gerekir ki, bu da altınızdaki Polis Corvette'i (söylemesi bile üzüyor beni, polis Corvette kullanan yaw) ile geçmek ayrı bir maharet istiyor.

Yukanda Need for Speed 3'un olumsuz yanlarını sayıdım farketmeyen, ama inanın bunları bulabilmek için çok uğraştım. Oyun o kadar güzel ki, kelimele sığmıyor. Dağların eteklerindeki çiftlik evleri yanınızdan akıp geçerken, yolda sakin sakin, kendi halinizde 250 km hızla yol alırken bir polis arabasının giderek yaklaşan siren seslerini duyunca lanet okumak, ondan kaçınmak derken yola barikat kuran diğer üç arabayı görüp de çığlık atmak bu oyunu oynarken gerçeğe bu kadar yakın olarak yaşayabileceğiniz duygulardan birkaçı sadece. Ama şunu da unutmayın ki, üç boyutlu grafik hızlandırıcı yoksa eğlencenin büyük kısmını kaçıracaksınız. Bu oyunu alın, alındı, oynayın kiinizdeki trafik canavarı hızla doysun.

Son söz : Please fasten your seatbelts, 'cause we're gonna flyyy.

NEED FOR SPEED 3

Electronic Arts / 1 CD www.needforspeed.com

YAZAR: Sinan AKKOL sakkol@level.com.tr

SİSTEM: Windows 95/98 HD Alanı: 103 MB

İŞLEMCI: Pentium 166 CD-ROM: 4 Hızlı

RAM: 16 MB MULTIPLAYER: 8 Kişi

Bilgi: İzin: ARAL İTHALAT 0212 659 26 73 Fiyatı: 305

DESTEKLЕНЕНLER: ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

GRAFİK: ★★★★★★★★★

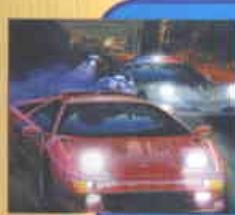
SES/MÜZİK: ★★★★★★★★★

ATMOSFER: ★★★★★★★★★

GÖNENİBİLİRLİK: ★★★★★★★★★

LEVEL CD : Verilmemi

9



John Saul ismini duyduğumuz mu bilmem, son zamanlarda ABD kitap piyasasında ismini bir hayli duyurmuş bir korku-gerilim romanları yazarıdır kendisi, Stephen King ile meslektaş sayılır yani Kaleme aldığı son eserleri ise bir timarhane ve onun merhum yöneticisi etrafında dönen olayların konu alındığı bir dizi roman. İşte Mindscape tarafından yakında piyasaya çıkarılacak olan Blackstone Chronicles bu romanların finali niteliğinde bir adventure, oyun tarz olarak alışmışım dışında bir yenilik içermiyor. Yapımcılar yeni teknolojilerle uğraşmak yerine bilinen teknikleri kullanmayı tercih etmişler. Bu sayede hem oynaması kolay ve zevkli bir oyun yaratmayı, hem de konuyu etkileyici bir atmosfer eşliğinde eple almayı amaçlamışlar. Tabii oyun henüz piyasaya çıkmış değil, bu yazımı firmamın gönderdiği Beta versiyonunu oynayarak

John Saul's Blackstone Chronicles

Korku Ve Gerilim Sevenlere

yazıyorum. Ancak şu aşamada bile hiç fena görünmüyör, tam versiyonu piyasaya çktığı vakit sizlere oyunun tam bir çözümünü vermeye çalışacağız tabii. Simdilik genel olarak konuyu ve sistem ihtiyaçlarını ele almaktla yetiniceğiz.

Tüm Sistemler Devrede

Blackstone Chronicles alışılmış tarzda bir adventure dedik, bunun anlamı basit ve kullanışlı bir arabirime sahip olması, ayrıca çalışmak için aşırı güçlü bir sisteme ihtiyaç duyamamış demek oluyor. Çünkü grafikleri önceden render edilmiş ve aşırı hareketli bir oyun değil, daha ziyade bulmacaları çözüyor ve bu şekilde ilerliyorsunuz. Tamam Unreal gibi oyunlarda da bulmaca çözmeniz gerekiyor ama orada hareket ve savaş ön planda, bilmem anlatıtabildim mi? Oyunda bir envanteriniz var ve topladığınız malzemeyi burada taşıyorsunuz. Kurcalanabilecek şeylerin üzerine geldiğinde ikon şekil değiştiriyor,

sağ tuşa basığınızda ise yapabileceğiniz hareketleri görüyorsunuz. Envanterdeki bir nesneden ise önce onun ve sonra da kullanılacağı yerin üzerine tıklanarak faydalaniyor, tipik bir adventure arabirimini yani. Sistem ihtiyaçlarına gelince, Windows 95 altında çalışan oyunda bir Pentium 133 işlemci, 32 MB RAM, 6X CD-ROM ve 150 MB kadar boş harddisk alanına ihtiyaç duyuyor.

BLACKSTONE CHRONICLES

Mindscape / Adventure / 1 CD www.blackstone.chronicles.com

YAZAR

M. Berkem Güngör

SİSTEM

Windows 95/98

İŞLEMCI

Pentium 133

RAM

32 MB

BİLGİ İÇİN : Al Bilgisayar Refisim TEL : (0212) 331 95 97

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick

HD Alanı

150 MB

CD-ROM

6 Hızlı

MULTIPLAYER

Yok

GRAFIK

SES/MÜZİK

ATMOSFER

OYNANABILİRLİK

LEVEL CD

Verilmedi

8

MAXIMUM PERFORMANS BURADA!

VooDoo 3Dfx Rush



Ekran Kartı ve 3Dfx Grafik kartı tek karta
4 MB Ram (6 MB Exp.), Play&Plug PCI
ScartTV çıkışıyla direkt bağlantı(ops.)
Stereo Scopic ve S-Video çıkışları

Son Kullanıcı Fiyatı: 76\$

OYUN
TUTKUNLARINA
BÜYÜLEYİCİ



SÜPER 3D KARTLAR

VooDoo 2 12MB

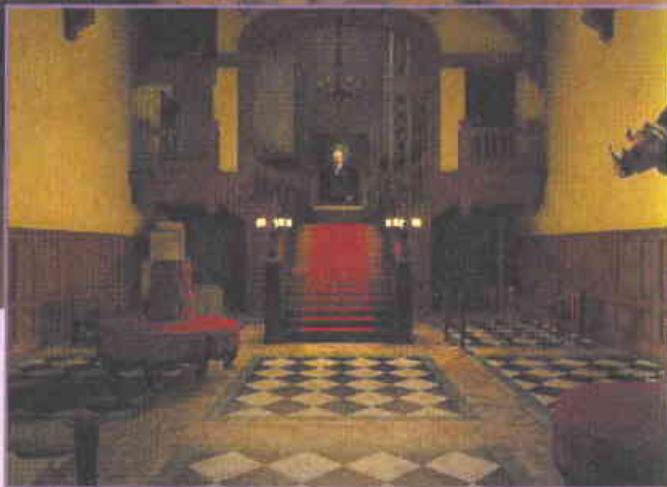


Daha
Fazlı Yok
Multi Voodoo İşlemlili mükemmel 3D Engine
12 MB Ram, SLI modunda 180 Mpixel/sec.
Oyunlarda 100 kare/saniye görüntü hızı
Özel Efekt fonks(Morphing, lighting maps..)
Tv-Out çıkışıyla direkt PAL bağlantı(ops.)

Son Kullanıcı Fiyatı: 159\$

K3 ÜÇ KARDEŞ İHALATÇI FIRMA:
Rıhtım cad. Başçavuş sok. Emintaş İşhanı No:9/613
KADIKÖY-İSTANBUL

Tel: 0(216)4184028 - 3467886



Grafikler 24 Bit olarak tasarlandıgından en az 2 MB VRAM takılı bir ekran kartına ihtiyacınız olacaktır. Her ne kadar oyun fazla hareketli olmasa da, yüksek kalite grafikler ve akıcı bir biçimde tasarılmış geçişler nispeten güclü bir sistemi gerektiriyor, ancak ister senin bu geçişleri kapatıp sistemini rahatlatabilirsınız.



Gecmisin Hayaleteri

Konuya gelince, aslında çok orijinal seyircim, tipik bir hayaletin yarınl kalan işini tamamlamak için geri dönüşü olayı. Eski ve devasa ölçülerde bir malikanenin zaman içinde tımarhaneye dönüştürülür. Burayı işleten doktor aslında çok zeki ve başarılı bir adamdır, ancak biraz çatlatır. Ruhsal bozuklıkların acı ve iğkenciyile düzeltilebileceği gibi bir yapıltısı vardır, eline düşen hastaları bu

yöntemle tedavi etmeye çalışır. Ancak o öldükten sonra tımarhaneye kapatılır, uzun bir süre bakımsız kaldıktan sonra da bir vakıf tarafından alınıp müze haline dönüştürülür. Tabii ne doktorun, ne de elinde ölen hastaların ruhlarının hala orada tatsak olduğundan sizden başka kimseňin haber yoktur. Sizin bilmeniz ise çok normal, çünkü doktorun yaşayan tek oğlunuz. Yıllarca onun hayaletinin emrine Blackstone kasabasında yaşayan aileleri çeşitli şekillerde çıldırtıktan sonra, beş yıl önce bilincinizi kazanıp ne yaptığınızın farkına varmışsınız. Tek bulabildiğiniz çözüm herşeyi geride bırakıp kaçmak ve başka bir yerde yeni bir hayatı başlamak olmuş. Aradan geçen beş senede evlenmiş, bir oğul evlat sahibi olmuş, tüm kötü anıları geride bırakmışsınız. Ancak babanızın hayaleti size verdiği işi yarı bırakmadan pek memnun değil, çünkü gelip ufaklığa kaçıyor, amacı onu sizin yerinize kullanmak. Oğlunuza kurtarmak için eski malikhaneye geliyorsunuz, babanızın hayaleti siz karşıyor ve size oğlunuza kurtarmak için şafaga kadar süre tamyor. İşte kısaca hikaye böyle, oyun piyasaya tahminen yılbaşından önce çıkacak, klasik adventure tarzı bir şeyler anyorsanız biraz daha sabredereceksiniz.



TOCA Racing

Güzel Oyunmuş!

Touring Car ne menem bir şeydir? Efendim, bu arabalar dışarıdan çok tanındık görünürlər, orta sınıf spor otomobil tipindedirler, zaten prensip olarak piyasada satılanlarla aynı tasarıyı paylaşırlar. Fakat nedir, kaputun altındaki bir göz atınca işin ciddiyeti anlaşılmır. Şirketler genelde bu araçları piyasadaki modellerin reklamını yapıp satışı desteklemek için yarışlara sokarlar, haliyle bunlar ayrı bir klasmanda kapışırlar. Bu yarışlar İngiltere ve Almanya başta olmak üzere, pek çok Avrupa ülkesinde bir hayli ilgi çeker. İşte bu oyunda konu olarak bu araçların yarışları seçilmiş. Aslında ben araba yarışı oyunlarını pek sevmem, üstelik ardırdına piyasaya çıkan birbirinin kopyası bir sürü yarış oyunu beni bu konudan iyice soğuttu diyebilirim. Neden, çünkü bir süre sonra aynı pistleri dolanıp durmak can sıkımı başlıyor. Fakat TOCA doğrusu beklediğimden fazla ilgimi çekti. Sıradışı bir durum ama, makinenin başında saatlerce oturup bileklerim kilitlenene dek yarışım. Doğrusu bu oyunda diğer pek çok benzerinde olmayan bir çekicilik var, Codemasters programcıları işlerini iyi yapmışlar.

Ne Lazım, Ne Değil?

Eğer yanlışlıyorsam bu oyun esasen PSX için yazılmıştı, hatta dergide hilelerini verdığımızı hatırlıyorum, ancak hiç oynamamışım. PC versiyonu çıkalı çok olmadı, çalıştmak için Pentium 133 işlemci, 16 MB RAM ve 4X hızlı CD sürücü yeterli olacaktır,

tabii daha fazlası asla göz çıkarmaz. Kurulum için 30 MB kadar boş hard-disk alanı gerekecektir, işletim sistemi ise Windows 95 olmalı. Oyun 3Dfx dahil her tür ekran kartını destekliyor, ancak S3 grafik kartlarıyla sorun çıkarabiliyormuş. Eğer bu kartı kullanırsınız, sürücülerinizi yenilemeniz gerekebilir. Hızlı bir bağlantınız varsa, Multi-player desteği mevcut demektir. Bunun dışında, en gerçekçi analog bir joystick, ashında klavye ile oynayabilirsiniz tabii, ama bu sadece zaman kaybına neden olur, çünkü gerçekten kontroller aşırı derecede hassas.

Start Giçiniz!

TOCA gerçekten çok acayıp bir oyun, grafiklere bakıyorsunuz öyle çok abartılı değil, hatta bazen gözü hafif püttülü bile görünüyor, Voodoo kartla bile pek iyi olduğu söylemeyez. Seçeneklere gelince, çoğu oyundan bundan daha fazla yarış tipi içeriyor. Şampiyona, tek yarış ve zamana karşı yarış dışında bir seçenek yok. Hele gösterişli ara sahneler filan hiç beklemeyin, yarışı anlatması gereken spiker ise sadece başlangıç ve finalde çenesini açıyor o kadar. Ancak tüm bu sıradanlığına karşın, oyuncun oldukça ilginç bir atmosferi var. Kendinize bir takım seçip İngiltere kupası için yarışmaya başladığınızda, ister istemez yarışma havasına giriyorsunuz. Her yarış iki ayaktan oluşuyor, önce sıralama turları ve sonra esas yarış. Başlangıç sırasında kaç puana ihtiyacınız olduğunu ekranda görüyorsunuz. Temel kural, her zaman ilk üste kalmak, daha

doğrusu kalabilmek. Çünkü diğer sürücüler buna pek de izin vermiyor, doğrusu bugüne dek silahlı çatışma içermeyen bir yarış oyununda bu kadar saldırgan sürücü gördüğümü hatırlıyorum, hepsi bir diğerinin mimik bir hatasını kolluyor ve kimse digerine kolayca yol vermiyor. Eğer tampon tokuşturmayı seviyorsanız yaşadınız



demektir, ancak kalabalık gruplara çıl yavrusu misali dalmayı planlıyorsanız unutun, çünkü aşırı saldırgan bir tarzda yarışmaya başlarsanız ceza alır ve sonra da diskalifiye edilirsiniz. Fakat tabii bu küçük manevralarla rakiplerinizi saf dışı bırakamayacağınızı anlamına gelmiyor, yine aynı şey onlar için de geçerli.

Gaz Kesmeyin!

Oyuna atmosferini katan en büyük özellik kamera



TOCA RACING

Codemasters / Yarış / 1 CD / www.vie.co.uk

YAZAR : Chainsaw Charlie
SİSTEM : Windows 95/98
İŞLEMCI : Pentium 133
RAM : 16 MB

BİLGİ İÇİN : Al Bilgisayar İletişim TEL : (0212) 231 95 97

DESTEKLЕНENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

HD Alanı : 30 MB
CD-ROM : 4 Hızlı
MULTIPLAYER : Var

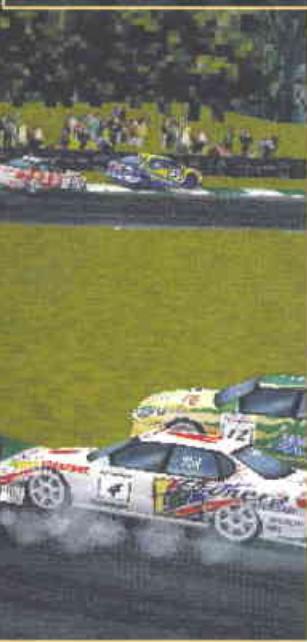
GRAFİK : ★★★★★★★★
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★
ATMOSFER : ★★★★★★★★
OYNANABILİRÜK : ★★★★★★★★

LEVEL CD : Ocak / 98

8

GENEL
PUAN

açıları, şimdî hemen söylemem gerekir ki ben bir kokpit manyağıyım



Eğer oyuna gerçek havası katan bir kokpit tasarımını yoksa, derhal soğuk rüzgârlar esmeye başlar kafamda. Bu oyun ise üç boyutlu bir sürücü kabini tasarımına sahip, sadece direksiyonu değil ellerinizi ve onların hareket ettilerini de görüyorsunuz. Üstelik kabin içinde sabit değilsiniz; araç savrulurken, takla atarken ve çarpışırken siz de etkileniyorsunuz, bunu bir Force Feedback Joystick ile bireştirince oyun gerçekten çok inandırıcı bir hava kazanıyor. Tabii oyunda kullanılan Engine fizik kurallarına oldukça sadık kalınarak hazırlanmış, bunun da etkisi hayli büyük oluyor. Uzun lafın kısası, eğer piyasadaki diğer yarış oyunları sizi kesmediyse bir de bunu oynayın, seveceksiniz.



DERSANE: Access, Grafik, Animasyon ve Donanım
ALIM YAYINLARI - ISBN: 1388-0010 - KODU: 1000 - Y. SAYI: 16. SAYI - 150.00 TL
www.chip.com.tr

CHIP
BİLGİSAYAR KÜLTÜRGÜ
www.chip.com.tr

CHIP 7 CD
Windows 98
Kılıfı

PC'ni Kendin TEST Et

- Test Programlarıyla PC Kontrolü
- Donanım Arızalarının Doğru Tapşılı
- Performans Arttırmanın Yolları

TEST SABİT DISK
ISO 9'dan Başlayan
En Hızlı Sabit Diskler
Türkiye'deki İlk Görüntü Testi

Windows 98
Belgeleme, Dosya
Gözleme, Dosya
Çalıştırma

Donanım Çalışmaları
Windows'ta Aygit
Çalışmalarına
Çözümler

Cleansweep: Güvenli Temizliğin Püf Noktaları

Sadece
CHIP
Size Yeter

GET MEDIEVAL

İNTİKAAM !!!

Sımdı bu ne biçim bir giriş spottur diyeceksiniz, ama spottun oyunla uzaktan yakından ilgisi yok. Neyse ilgisi var öyleyse diyeceksiniz, ben de size səbədün biraz yazının sonunda anlayacaksınız diyececm. Neyse yerimiz dar, zamanımız az, yemek pişmek üzere, ben en iyi oyuna geleceym.

Bilgisayar oyunları belasına benim gibi ilkokulda Amstrad veya dengi bir bilgisayarla (benim hic Commodore 64'üm olmadı) bulaşanların hatırlayacağı bir isimden bahsedeceğim: CAUNTLET. Belki de bilgisayar ortamında FRP özellikleri taşıyan ilk oyunu Cauntlet. FRP dedikse, yok öyle takımı kurma, tonlu özellik ayarlama, adamın tecrübe kazanıp gelişmesi falan değil, seçebileceğiniz epi topu dört karakter vardı. Amacımız da çok basitti, gitteke zorlaşan mahzenlerde karşımıza çıkan bütün yaratıkları öldürüp, etrafındaki bütün hazineyi toplamak. İşte bu basit oyun, tam 15 yıl sonra yeniden hortlayarak yeni bir isimle karşımıza çıkıyor. Buynun Ger Medieval'a.

The Sweet Taste of Revenge

Öyle okkali, ağırbaşlı, saatlerce anlamak için uğraşmak gerekecek bir oyun arayanlar, önce siz odadan çıkışın bakım. Stresli bir günün sonunda yaratık uflatıp sınır gevşetmek isteyenler, siz kalabilirsiniz. Ger Medieval tam size göre. Bu oyunu oynarken beynizi hayatı fonksiyonlarınızın dışında bir

ış için kullanmanızı hemen hemen hiç gerek yok, tek yapacağınız elimizden geldigince hızlı hareket etmek, para ve yiyecekleri toplamak, mahzenlerine haneye tescavız misali daldığınız yaratıkları öldürmek, evlerini başlarına yıkmak, daha çok para toplamak, gittikçe daha çok hırsınlık bir kursuz fazlası için sizinle aynı yolu paylaşan arkadaşlarınıza parçalamak, yoketmek, öldürmek. Koşaca bir insan ömrü boyunca ne yaparsa, onları yapmak. Tamam abartığımı kabul ettim, sakinleştim devam edebiliriz.

Efendim, mahzenlere ister tek başınıza, isterseñ üç adet işsiz güçsüz arkadaşınızla birlikte giriş multiplayer olayının zevkine varabilirsiniz. Bu laftın üzerine 'Eyi diyon da gurbat, biz nereden buluce dört dene bilgi-neşin-sayı?' diyebilirsiniz. Deyin bakum deyin, deyin çekinmeyin. Dediniz mi? Tamam, o zaman SAKIN OLSANA ARKADAŞIM ANLATACAZ, DU BI DAKKA YAW. Allah Allah, sinirsellik katsayılmabardı yine. Evet, sakinim, devam ediyorum. Bu oyunu dört kişi aynı bilgisayarda oynayabiliyorsunuz. İki kişi klavyeden, iki kişi joystickle olmak üzere tam dört kişi. Ve işin iyi yanı, aynı bilgisayarda oynanan diğer multiplayer oyunlarındaki gibi ekran dörtçe bölünüp zevkin içine etmiyor. Kaç kişi oynarsanız oynayıp, hep aynı ekran içindesiniz. Tabii bunun bir dezavantajı da var, kimse başını alıp istediği yere gidemiyor, bir yeme eğnisi ileLEMek için herkesin o yöne gitmek için hemfikir olması gerç. Yani Ali 'Lan bırak, suradaki enerjiyi alicam' diye sağa giderken Veli 'Ay şimdı koy-

acam çift saltolu uçan kafayı, olm esek kadar canavar gelio peşinden bırak kaçam da kurtulam butardan' diye sola gidemiyor. Bu da, özellikle dört kişilik oyunlarda bayağı bir dayak vakası yaşanacak anlamına geliyor.

Labirentlerde dolanırken dikkatinizi çekecektir, enerjiniz sürekli azalıyor. Yani sürekli enerji, yiyecek, mama vs. aramanız gerekiyor. Eğer enerjiniz biteşe, beş hakkınızdan birisi indiyor ve hemen ölümün yanından başlıyorsunuz. Beş hakkınızı da kaybederseniz, aynı yerden başlıyorsunuz ama bütün altınlannızdan oluyorsunuz (kefemin cebi yoktur - BLX) ve bir ruh kaybediyorsunuz (merak teşkil etti içimde simdi bu nasıl oluyor da oluyor, oluyorsa benim niden tekbir canım, bir tek ruhum var - BLX)

Revenge of the K.A. Writer

Yaratıkların resmen oluk oluk aktıkları dikkatinizi çekecektir, lise bunları öldürmek için elinizde iki silah var, birincisi standart uzun menzilli silahınız (buñ göğlendirmek için etrafındaki kılıç ikonlarını toplaymalısınız), bir de troplu katlam bıçısı var. Bu büyük çok kısıtlı, sadece üç tane var, tabii sonrasında bulunamıyor ama yine de dikkatli harçın derim ben. Ne yaptığımı ise söylemem, sürpriz olsun.

Şimdi Level gelenek ve gorenklerine uyarak, oyundan birkaç tüyo vermenin zamanı geldi. Buynun bakalım.

Hemen hemen bütün kapılar anahtarlarla açılıyor. Ve dört çeşit anahtar var. Altın renkli olan, kapıların dışında sandıkları da açıyor. Gümüş ve bronz renkli olanlar ise ait oldukları kapıları. Bunun haricinde, bir de Skeleton Key var ki addıktan sonra sadece bir





süre elinizde kalmış ve bütün sandıkları açıyor, ve sadece bu anahtarla açılan kapıların arasında genellikle büyük miktarlarda ganımet oluyor.

► Bazen aştığınız sandıktan ganımet beklerken, bodusur bacaklı bir hırsız çıkıyor. Bu velet, elinizdeki bütün büyüler ve silah upgradelerini alıp kaçacaktır. Ama o kadar hızlı ki, bir kere elinizden kurtuldu mu tutabilene aşk olsun. Dikkat edin derim.

► Her beş bölümün sonunda bir bölüm sonu canavarıyla karşılaşıyorsunuz. Bunlar her şekilde öldürulebiliyor, ama aynı anda fazla kalırsanız gelip kalanızı ezecektir. Sürekli kaçın ve araya biraz mesafe kovunca dönüp ateş edin.

► Silah ve zırh upgradelerinin dışında, birçok ekstra güç alabiliyorsunuz. Bunları iyi kullanın diyeceğim, çünkü alıp da yanınızda taşıyamayorsunuz, ve birini aldiginizda öncekinin etkisi bitiyor. O yüzden bunları hemen değil, çok ihtiyacınız olunca alın.

► Yaratıklarla değil, yuvalarla ilgilenin. Buralar hemen yıkınamazsanız, öldürdüğünüz her yaratık, iki adet

kan davası olarak size geri donecektir.

► Oyunun grafikleri oldukça güzel. Özellikle karakterlerin ve yaratıkların animasyonları oldukça iyi. Sesler de oyle, karakterinizin hisseden biri gibi konuşması bazlarını okuyabilir ama benim hoşuma gitti. Müzikler ise rezalet, bu zamanda MIDI müzik mi kaldı kardeşim? Hadi yaptınız bari adam gibi yapsaydım da kanımız akmasayı. Ne o öyle gotik-teknokarışımı müzükler, yeni bir tarz mı çıkarttıyosunuz piyasaya. Müzikten zayıfaldım 2178 Mono Lith, git otur yerine - Ama ürmenim... Sus dedim!!

İşte böyle sevgili okur. Vassatm altında bir örtüşün bile oynayabilecegi kadar basit, ama çok çok zevkli bir oyun Get Medieval. Tek başına oynarsanız bir süre idare eder ama oyunun yapılış amacı dört adet arkadaş-kardeş-kuzen bilesimiyle oynamak. Sokakta çelik çırıltı oynayan arkadaşlarınıza kaprı kollarından, oturtun yanınız ve bu oyunu oynayın. Gerçekten çok zevkli

INTIKAAAAAM

Geldik yazının spotunun neden intikam olduğunu. Dikkatimi

çekmiştir, geçen ay Mad Dog isimli şahıs beni Test Drive 5 yazısında konu mankeni olarak kullanmış. Ben aslında çok sakın bir insanım, ama bir müsilleme yapıp, bu arkadaşın gizli kalmış yönünü gözler önüne sermek zorunda hissettim kendimi ► VROM, VROOMM

O ses de neydi? Neyse, işte bu Mad Dog denilen şahıs, motosikletli adam, siz hep çok sert birisi olduğuna inandırmaya çalışı. Ama işin aslı öle diil. Bu kişi, bulduğu her fırsatı motoruna atlayıp, kırıla bayırlara gider, papatyalar arasında bortu böcekle oynar, kelebek kovalar,

► BROOOM, BROOOOM.

Ne olsuya yaw, sanki dergim içinde harleyciler geziyor. Ha ne diyodum, evet, bu utanmaz biriy, doğa adamı olmasının yanı sıra, bulduğu her fırsatı dergidekileri toparlayıp pikniğe götürür ve orada zorla yakartop falan oynatır. Ama illaki plastik topla oynar, çünkü meşin topun narın-nazenin ellerini inciteceğinden korkar ve istemicidir.

► BROOOM, SON DUANI

ETTTT, BRRRROOOOOOM. Ula, ula noluyo la! Bak Mad cum, ben müdürüm beni cesersen sem iştən ataram. Şşş, sana diyon bak, alo, hiç sevmedim o gülüşü, hemen delete ediyorsun suratından. Gelme ustume bak, 17 inç monitor ataram kafana, erkekse motordan in de teker teker gel. Yok yok vazgeçtim, şaka dedim, valla şaka bak. şaka... IMDAAAAAAAT!!

İçinden hersey çıkarılabilir

Ne renk kapı, o renk anahtar

Yiye onları !!

Zırhınızın gücüne 1-5-10 Puan artırir

Bunlar da zırhınızı güçlendirirler

İğe biricik bayana

Her kaprıya acar

Bunu alınca düşmanlar felilik felilik kacar

Ben Shongson'dan daha hızlı koşmanız için

Bir ruh kadar sessiz ve görünmez olursanız

Yaratıkları ve yuvalarını tararın der

Yaratıkların ayağınmasını saglar Haar eğilmesken sur teknizi gitse

GENEL PUAZ

7

ARTILAR / EKSİLER

- + Grafikleri oldukça güzel.
- + Sesleri de güzel.
- + Ucuzda multiplayer oyun arayanlar için ideal.
- Igrenç midi müzikleri var. Boğggg
- Tek başına oynamanca kısa sürede sıkıyor
- Müzikleri çok kötü demiş miydim?

GET MEDIEVAL

Monolith Studios / Arcade / 1 CD www.getmedieval.com

YAZAR : Sinan AKKOL

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 90

RAM : 16 MB

HD Alanı : 106 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : 4 Kişi

GRAFİK : ★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★

OYNANABILİRİLİK : ★★★★★★

LEVEL CD :

DESTEKLЕНЕНИЛ : 3Dfx D3D Joystick



People's General

Gerçek Generallere Özel

Strateji oyuncuları denince akınıza hemen Red Alert ya da Starcraft geliyor değil mi? Ama yanlışsınız, gerçek bir strateji oyunu, bina kurup tank üretmekten çok daha fazlasını içerir. Ne kadar eğlenceli olurlarsa olsunlar, RTS türü oyuncular modern bir savaş alanında olup bitenleri asla yansıtamazlar. İşte bunun nedenleri, öncelikle savaş araçları fabrikalarda üretilir, yani savaştan önce. Gerçek dünyada savaş alanına maden ve fabrika kurup tank üretmeye kalkarsanız, düşman kuvvetleri savaşı bırakıp sizinle dalga geçer! İlkinci sebep ise gerçek bir savaşı sadece tank ya da uçaklardan oluşan bir güçle kazanamazsınız, birimler arası dayanışma ve eldeki kuvvetlerin

akilliça kullanılması şarttır. Üçüncüsü, Starcraft oynarken bir Marine düşman karşısında ölene dek dikilip ateş eder, ama gerçek savaşta askerleriniz duruma göre hareket eder. Pusuya düşen bir birel, ateş karşılık verebileceği gibi, siper alabilir, korkup teslim olabilir, ya da aşırı kayıp verince cephe gerisine doğru tabanları yağlayabilir. Son olarak savaş sisini diye birşey yoktur, daha başlangıçta tüm haritayı bilirsınız, fakat bir defa ateş menzilinden çıktı mı, düşmanın konumu ve gücü hakkında kesin birşey söylemek mümkün olmaz. Tamam, çoğu modern RTS bu konulara

egiliyor, ama nereye kadar? Genelde çok yüzeysel, ne de olsa aşırı detay oyuncuyu sıkalır, hem gerçek zamanlı oyuncularda bunları ele almak işi içinden çıkmaz hale getirir. Tüm bu detayları War Game denen ve genelde Turn bazlı olarak tasarılanan ayrı bir oyun sınıfı ele alır, bu tarz oyuncuları klasik satranç ile aynı sınıfa sokmak yanlış olmaz. Bunlar Mouse tıklamaktan



ziyade düşünmeyi ve tüm savaş alanını görebilmeyi gerektiren oyunculardır, yani gerçek generallerin oyuncuları. Duyduğum kadariyla çoğu askeri akademilerde bu tarz oyuncuların oynanması eğitim seviyesinde ele alımıymış, bu herhalde işin ciddiyetini anlatmak için yeterli olur. İşte SSI tarafından geliştirilen People's General tam bu sınıfa gidiyor.

Savaş Alanı

People's General aslında General serilerinin en son ve belki de en iyi oyunu. Grafik açıdan öncekilerden çok üstün bir yapıya sahip olan oyun, doğal olarak biraz güclü bir sistem istiyor. Windows





95 altında çalışmak üzere hazırlanan oyunun minimum sistem gereklimi bir Pentium 166 işlemci, 32 MB RAM, 8X CD sürücü, 50 MB boş Hdd alanı ve en az 2 MB VRAM takılı bir grafik



karti olarak belirtiliyor. Oyunu Mouse ve klavye yardımıyla oynuyorsunuz, eğer Multi-player oynamaya niyetiniz varsa hızlı bir net bağlantısına ihtiyacınız olacak demektir. Ayrıca oyun çalışmak için DirectX 6.0 ve Quicktime 3.0 programlarına ihtiyaç duyuyor. Eğer makinenizde kurulu durumda değilse, bunları kurulum esnasında oyun diskinden kurabilirsiniz. Oyunun konusuna gelince, basitçe özetlersek senaryo 2005 yılında Çin ve ABD arasında çıkacağı varsayılan bir savaşı ele alıyor. Çin tüm ekonomik dengelerin bozulduğu bir zamanda, Uzakdoğu üzerinde kurduğu genişleme planını devreye sokar. Gittikçe artan nüfusunu beslemek için zaten bu bölgelerdeki kaynakları ele

geçirmeye ihtiyacı vardır, ordusu teknolojik açıdan biraz geri, ancak sayıca çok üstündür. Çinli generalerlerin amacı sadece Kore ve Vietnam gibi ülkeleri almak değil, Rusya topraklarının büyük bir bölümünü de ele geçirmektedir. Sonuçta başını ABD ordusunun çektiği Birleşmiş Milletler ve Rusya Federasyonu güçleri olaya müdahale ederler. Oyunda ister Çin, ister BM tarafından savaşa girebiliyor, tek senaryolar ya da seferberlik senaryolarını oynayabiliyorsunuz.

Ordular

Öncelikle bu oyun Turn bazlı olarak oynanıyor, yani siz hareketlerinizi yapıyorsunuz, sonra

sıra düşmana geçiyor. Her birinin belli bir hareket puanı var, bu puanlar farklı şekillerde harcanabiliyor. İkmal yapmak ve ekşisen birlikleri tamamlamak gibi hareketler o turda bir birimin tüm puanını götürürken, intikal ve çatışma farklı alanlarda puan harciyor. Tabii hareket esnasında zemin ve hava koşulları gibi etkenler birimleri epey etkiliyor. Mesela zırhlı araçlar açık yollarda hızla ilerleyip savaşırken, şehir ya da orman gibi bölgelerde piyadeler daha avantajlı duruma geçiyor. Ayrıca birliklerin gücü, tecrübe, özel donanımları velarındaki komutanın özel yetenekleri gibi pek çok detay işi daha da karışık hale getiriyor. Bunlara bir de pusuya düşürtülmeli eklenince, her hareketinizi incilikle planmanız gerektiği ortaya çıkıyor. Bir örnek verelim, mesela sizden büyük bir kenti ele geçirmeniz isteniyor. Oyunda zafer kazanmak güçlerinizin belirli hedefleri işgal etmesi ya da elde tutmasıyla mümkün oluyor. Burada yapılabilecek en aptalca hareket şehrə gözü kapalı şekilde tanklarla dalmaktır, çünkü siz neyin beklediğini bilmiyorsunuz ve坦克lar şehir içinde manevra kabiliyetlerini epey yitirirler. Önce bir keşf yapmalı, bölgedeki düşmanı tanımlamalısınız. Sonra topçu ve hava



bombardımanı ile hedeflerinizi güzelce yumuşatmalı, düşmanın toplanmasına izin vermeden zayıflayan birliklerini piyade ile ezip, bölgeyi tank ve helikopterler yardımıyla kontrol altına almalısınız. Zayıflayan birliklerinizi takviye etmeli, destek güçleriyle köprü ve kavşak gibi kilit noktaları ele geçirip düşmanın muhtemel saldırısına karşı konumunuza güçlendirmelisiniz. Fazla mı karışık geldi? Fakat zaten gerçek savaş Doom oynamaya benzemez, o yüzden siz ve ben PC başında oynarken sadece bir avuç insan gerçek general rütbəsinin takmaya hak kazanıyor!

Destek Kuvvetler

Bu oyunda üretim olmadığını baştan söylemişik, fakat savaş alanında yine de belli bir ekonomik düzen var. Başlangıçta size verilen kuvvetler dışında takviye kuvvetler getirilebilirsiniz, bunun için prestij puanlarına ihtiyacınız olacak. Bu puanlar başarınıza göre genel karargah tarafından size tahsis ediliyor, bunları kullanarak destek güçleri alabiliyorsunuz. Destek kuvvetlerinizi seçerken tecrübeden tutun da, özel yeteneklere kadar pek çok şeyi belirleme imkanınız var. Ancak savaş alanında mümkün olduğunda az kayıp vermek çok

güçünüzü bir sonraki senaryoya taşıyorsunuz, haliyle bunlar daha tecrübeli ve daha güçlü oluyorlar. Bu yüzden zayıflayan birlikleri her fırsatta tamamlayın, bu size bedava geldiğinden işinizi kolaylaştırıyor. Savaş alanında yakın hava destekini saldırı helikopterleri sağlıyor, ancak keşfet ve destek amacıyla hava kuvvetlerinden yardım alabilirsiniz. Tabii burada iki detay var, ilk olarak bölgedeki hava üstünlüğünün kimde olduğu, ikinci ise hava görevleri için size verilen puan miktarı. Bu puanlar önceki uçuşların başarısına göre epey değişebiliyor.

Kumanda Odası

Şimdi bir de ara birime kısaca bakalım. Savaşa başladığınız zaman bölge haritasının bir kısmını ve ekranın sağındaki tuşları göriyorsunuz. Bu tuşlar tüm haritayı görenizi, karargaha girip birliklerinizin listesini gözden geçirmenizi, destek almanızı, hava görevleri düzenlemenizi ve oyun seçeneklerini kullanmanızı sağlıyorlar. Haritadaki bir birime sol tuşla tıklayıp seçebilir, intikal ettirebilir ve saldırtılabilirsiniz. Kendinizin ve hemen yakındaki tamamlanmış düşman birimlerinin üzerine sağ tuşla tıkladığınız zaman ise bir bilgi ekranı çıkar. Buradan



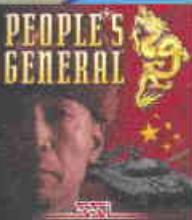
önemli, çünkü seferberlik görevlerinde oynarken her çatışmanın sonundan da kalan

saldırı ve savunma detayları, gücü ve cephaneyi görebilirsiniz. Kendi birliklerinizin ikmal ve havadan nakil gibi işlerini buradan yaparsınız. Ancak unutmayın, helikopterler ikmal için ikmal birliğine ya da dost havaalanına gitmek zorundadır, diğerleri sahra ikmal edebilirler. Görev aralarında ise birliklerinizi denetleyip hazırlayabileceğiniz başka bir menü çıkar, bu menü savaş alanındakiinden pek farklı değildir.

Son Saldırı

People's General oldukça detaylı ve oynandıkça öğrenilen bir oyun, asla basit değil, son derece gerçekçi ve bağımlılık yapıcı. Haritalar ve birim grafikleri bu tarz oyunların en iyisi, ayrıca tamamen gerçek ünitelere kumanda etmek uzaylılarından sonra güzel bir değişiklik oluyor. Yapay zekanın hiç fena olmadığını da hemen ekleyelim, kör topal saldırularla bu oyunda bir yere varmak pek mümkün değil yani. Müziklerin monotonyolu haricinde pek bir kusur bulmak mümkün değil. Ayrıca harita editörü yardımıyla tamamen yeni senaryolar oluşturma şansınız da mevcut. Ancak bu oyunun bir RTS olmadığını hatırlayın, süratli Mouse tıklayarak değil, her adımı düşünerek atacağınız gerçek bir strateji oyunu. Eğer böyle bir oyunun özlemi çekiyorsanız, işte People's General tam sizin ilacınız.

8



PEOPLES GENERAL

SSI- Mindscape / Strateji / 1 CD / www.peoplesgeneral.com

YAZAR War Lord
SİSTEM Windows 95/98
İŞLEMCI Pentium 166
RAM 32 MB

BİLGİ İÇİN : Al Bilgisayar İletişim TEL : [0212] 231 95 97

DESTEKLЕНENLER : 3Dfx

HD Alanı : 50 MB
CD-ROM : 8 Hızlı
MULTIPLAYER : Var

JOYSTICK

GRAFİK : ★★★★★★★★★
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★
ATMOSFER : ★★★★★★★★★

OYNANABILİRLİK : ★★★★★★★★★

LEVEL CD : Ekim / 98

STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS DREAMS

Arcade makinelerinde Street Fighter'ı ilk gördüğüm zaman bu oyunun bir başlangıç olduğunu, devamlarının ve benzerlerinin çıkacağından emindim ve öyle de oldu. Street Fighter'ın ardından ikinci büyük bir değişmeye uğramış olarak karşımıza çıktı. Grafiklerdeki güzellik ve hareketlerin akıcılığı o çevreye takılan bütün insanları büyülemiştir ki. Oyunu oynamak için insanların kuyruk olduğunu hatırlıyorum hatta kavga oyundan çıkip salondaki insanlara da yansıyordu ve tekme tokat kışkıyorlardı. Bu kışkırmaları gören üretici kesimi boş durmadı

(biz bu oyunu bilgisayarda MÜKEMMEL SATARIIZ düşünücsesi). Kolları sıvayıp bilgisayar ortamında taşıdırular ve şu bulunduğu zamana kadar yirmiden fazla (abartmış olabilirim) Street Fighter çeşidi çıktılar. Bunların hangisi gerçeği acaba diye düşündüğümüz bile oldu. En son arcade salonlarında bunların son versiyonlarından birisini, ufak bir çocuğa karşı oynamam dedim (ufak çocuk bana ne yapabilir ki düşünücsesi). O ufak çocuk 19 saniye gibi kısa bir sürede sevgili Ryu'cuğumun azını burnunu dağıtmayı başardı, bununla da kalmadı altı jetonumu daha yedi bitirdi (ufak çocuk beni nasıl yener düşünücsesi). Bunun üzerine bende bilgisayarda oynayan kardeşlerimizde aynı durumda kalmamaları için Street Fighter'ın bilgisayarda çıkışmış son versionunu açıklamaya karar verdim (Bidakaa, sen oyunu açıklamaya nasıl karar veriyosun, burada o kararları ben veririm - BLX)

HER ZAMAN DEĞİŞİK

Sreet Fighter Alpha'nın, önceki versiyonunda göre hem mekan olarak hemde hareket olarak değişiklikleri var. Oyunumuz Alpha'2 den önce çıkışmasına rağmen piyasaya geç gelen oyunlardan biri. Adam sayısı diğerine göre daha az, özellik olarak fazla bir değişme yok, Alpha 2 Pentium 100 gibi bir makinede zorlanarak çalışıyordu.

Alpha'da ise bu çalışmama olayı yok. Düşük bir makinede bile gayet düzgün çalışıyor. Fazla zorlanmadan rahat rahat oynayın.

Başlangıç demosunu hiç beğenmedim. Sanki arcade makinesinden kamera ile çekilmiş gibi, oyunu oynayın yeter tırbinin uygulamışlar ("oyunun ne mal olduğunu görün" demiş de olabilirler). Demodan sonra menü olayına dalış yapabiliriz. Dövüş oyunundan fazla detaylı bir şey beklemeyin. O



yüzden bu menüyü öyle tek tek açıklamaya gerek yok. Zaten iki ay önce gelen Street Fighter Zero ile, onunla tamamen aynı olan Street Fighter Zero 2'deki menülerle aynı. Açıklamaya bile gerek duymuyorum ve hemen çok iyi tanıtığınız adamların hareketlerine geçiyorum.

Eğer eski Street Fighter'lardan birisini oynadıysanız, burada yeni hiçbirşey yok, aksine gerileme olduğu bile söylenebilir. SF Zero ve Zero 2 ile tamamen aynı olan Street Figter Alpha'yı kurtaran tek şey oynanabilirliği, Ken'le ortalığı dağıtmak hala çok zevkli. Ama adam gibi çalışmak için Pentium 166 ve 32 MB isteyen bir oyundan çok daha fazlasını beklerdim açıkçası.





Dhalsim
 Yoga Fire - D, DF, F+P
 Yoga Flame - F, DF, D, DB, B (Geri yarımla daire)+P
 High Yoga Flame - F, DF, D, DB, B (Geri yarımla daire)+K
 Yoga Teleport - B, D, DB or F, D, DF+3 Kicks



Dan
 Self-Taught Wave Punch - D, DF, F+P
 Shiny Dragon Punch - F, D, DF+P
 Flurry Kick - D, DB, B+K
 Rolling Taunt - D, DF, F or D, DB, B+Start



CHUN LI
 Fireball - B, DB, D, DF, F(leri yarımla daire)+P
 Lightning Leg - K'ya sürekli basın
 Rising Bird Kick - Aşağıya basılı tutun (2 saniye), U+K
 Flip Kick - F, DF, D, DB, B(Geri yarımla daire)+K
 Super Combos:
 Kikoshio - D, DF, F, D, DF, F+P
 Thousand Burst Kick - Geriye basılı tutun (2 saniye), F, B, F+K
 Brave Mountain Rising Heaven Kick - Aşağı-geriye basılı tutun (2 saniye), DF, DB, U+K



CHARLIE
 Sonic Boom - Geriye basılı tutun (2 saniye), F+P
 Somersault Shell - Aşağı basılı tutun (2 saniye), U+K
 Super Combos:
 Sonic Break - Geriye basılı tutun (2 saniye), F, B, F+P, Tap P
 Somersault Justice - Aşağı-geriye basılı tutun (2 saniye), DF, DB, U+K
 Crossfire Blitz - Geriye basılı tutun (2 saniye), F, B, F+K



MR. BISON
 Psycho Shot - Geriye basılı tutun (2 saniye), F+P
 Double Knee Press - Geriye basılı tutun (2 saniye), F+K
 Head Press - Geriye basılı tutun (2 saniye), U+K
 Somersault Skull Diver - Aşağı basılı tutun (2 saniye), U+P,P
 Bison Warp - B, D, DB or F, D, DF+Üç tekme veya yumruk tuşuna birden basın



Akuma
 Blue Fireball - D, DF, F+P
 Red Fireball - F, DF, D, DB, B+P
 Air Fireball - Havadakiyken D, DF, F+P
 Dragon Punch - F, D, DF+P
 Hurricane Kick - D, DB, B+K
 Ashura Warp - B, D, DB or F, D, DF+3Tekme veya 3Yumruk
 Roll D, DB, B+P
 Hundred Demon Somersault - D, DF, F, UF+P, P or K



ROSE
 Soul Spark - DB, D, DF, F+P
 Soul Reflect - D, DB, B+P
 Soul Throw - F, D, DF, P
 Soul Spiral - D, DF, F+K
 Super Combos:
 Aura Soul Spark - D, DB, B, D, DB, B+P
 Aura Soul Throw - D, DF, F, D, DF+P
 Soul Illusion - D, DF, F, D, DF+K



Rolento
 Patriot Circle - D, DF, F+P
 Mekong Delta Attack - D, DB, B+P, P
 Mekong Delta Escape - D, DB, B+K
 Mekong Delta Air Raid - 3 punches, P
 Stinger - F, D, DF+K, K
 Quick Jump - D, U, K
 Safe Landing - 3 Kicks(Tam yere düşmek üzereken yapın)



KEN
 Fireball - D, DF, F+P
 Hurricane Kick - D, DB, B+K(Havada da yapılabılır)
 Dragon Punch - F, D, DF, F+P
 Roll - D, DB, B+P
 Fake Roll - D, DF, F+Start
 Super Combos:
 Dashing Dragon Punch - D, DF, F, D, DF+P
 Standing Super Dragon Punch - D, DF, F, D, DF+K, tap K



GUY
 Bushin Dash - D, DF, F+K, K
 Bushin Hurricane Kick - D, DB, B+K
 Bushin Air Throw - D, DF, F+P, P
 Turn Punch - D, DB, B+P
 Super Combos:
 Bushin Strong THunder Kick - D, DF, F, D, DF+K
 Bushin Eight-DoubleFist - D, DF, F, D, DF+P, tap P



Gen
 Mantis Style - 3 Punches
 Rising Kick - F, D, DF+K(Dragon Punch ile rekime)
 Rapid Punch - Sürekli yumruğa basın



ADON
 Jaguar Kick - D, DF, F+K
 Jaguar Tooth - F, DF, D, DB, B (yarım daire geri)+K
 Rising Jaguar - F, D, DF+K
 (A Dragon Punch ile Kick)
 Super Combolar:
 Jaguar Assault - D, DF, F, D, DF+P,
 tap P veya K
 Jaguar Revoler - D, DF, F, D, DF, F+K



ZANGIEF
 Spinning Clothesline - İki yumruk tuşuna birden basın
 Short Clothesline - İki tekme tuşuna birden basın
 Banishing Punch - F, D, DF+P
 Spinning Pile Driver - 360 derece çevirin+P
 Siberian Bear Crusher - 360 derece çevirin+K(Kuzakta durun)
 Siberian Suplex - 360 derece çevirin+K(yakın)



SODOM
 Jigoku Scrape - D, DF, F+P
 Shiraha Catch - F, D, DF+K
 Butsumetsu Buster - 360 derece çevirin + P
 Daikyo Burning - 360 derece çevirin + K
 Jutting Kick - b, DB, D+K(Bunu yere düştükten sonra yapın)
 Super Roll - F, D, DF, D+P(Bunu da yere düştükten sonra yapın)
 Super Combos:
 Super Rushing Jigoku - D, DF, F, D, DF, F+P
 Omega Slam - 720 derece çevirin(2 tam daire)+P



SAKURA
 Fireball - D, DF, F+P, P
 Dashing Dragon Punch - F, D, DF+P
 Hurricane Kick - D, DB, B+K



SAGAT
 High Tiger Shot - D, DF, F+P
 Low Tiger Shot - D, DF, F+K
 Tiger Crush - F, D, DF+K
 Tiger Blow - D, DB, D, DF+P
 Super Combos:
 Tiger Cannon - D, DF, F, D, DF, F+P
 Tiger Genocide - D, DF, F, D, DF+P
 Tiger Raid - D, DB, B, D, DB, B+K



RYU
 Fireball - D, DF, F+P
 Hurricane Kick - D, DB, B+K(Havada da yapılabılır)
 Dragon Punch - F, D, DF+P
 Fireball Fake - D, DF, F+Start
 Super Combos:
 Super Fireball - D, DF, F, D, DF, F+P
 Hurricane Kick - D, DB, B, D, DB, B+K



BIRDIE
 Bull Head - geriye çekili iken iki saniye, F+P
 Bull Horn - tekme veya yumruğa iki saniye basılı tut ve bırak
 Murderer Chain - 360 derece daire iki saniye
 Bandit Chain - 360 derece daire+K
 Super Combos:
 Bull Revenger - D, DF, F, D, DF+P or K
 The Birdie - charge Back for two seconds, F, B, F+P

F: İleri**B: Geri****DB: Geri+ aşağı****DF: Aşağı+İlleri****P: Yumruk****K: Tekme****D: Aşağı****STREET FIGHTER ALPHA**

Capcom / Dövüş / 1 CD / www.vie.co.uk

YAZAR : Sinan Almacı

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCİ : Pentium 166

RAM : 32 MB

HD Alanı : 70 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : İki Kişi

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

OYNANABILİRLİK :

DESTEKLЕНENLER : 3Dfx D3D Joystick

LEVEL CD : Verilmedi

 GENEL
 PUAN
6

Xenocracy

Afraid Of Darkness?

Hiç düşündünüz mü, evrenin boyutları karşısında biz insanlar ne denli küçük ve ömensiz varlıklız? Star Trek, Star Wars ve daha sayısız pek çok bilim-kurgu ürünü aslında hayalgücüümüzün ne kadar sınırlı olduğunu gösteriyor. En geniş kapsamlı yapımlı bile genelde sadece bir galaksi içinde geçen olayları konu alır. Ancak şu anda dek haritalara geçen galaksi sa-

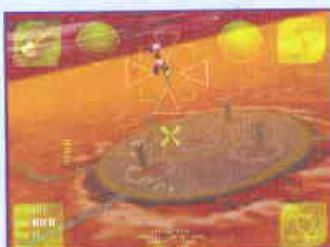


yısı 4 milyonun üzerinde, üstelik bu sadece şu teknolojiyle saptabildiklerimiz, yani büyük ihtimalle buzdağının sadece tepesi. Tabii bir de şu paralel evrenler teorisini var, bu durumda bizimki gibi sayısız evrenin varlığı gündeme gelir ki, bunu düşünmek bile beni kendinden geçiriyor. Gitmek istiyorum, bu taş parçasının üzerinde para, güç, mevki ve daha bir sürü kendi yarattığım kabusa boguşmaktan yoruldum. Varoluşun sonsuz derinliğinde kaybolmak, enerjiye dönüşüp evrenin bir parçası olmak, yıldız ışığında arınmak istiyorum. Varış noktası olmayan yolculukları bu yüzden severim, çünkü uzayın sonunda bir yerlerde bulmayı umduğum bir cennet yok, benim tek arzum karanlığın ve ışığın içinde eriyip gitmek. Tipki sevgili denizine geri dönen bir damla su gibi, o bir damla suyun varmayı amaçladığı bir yer yoktur, o artık tanımlanamaz, o şimdilik sadece denizdir. Bu gerçeklikle süren varlığım sona er-

meden önce bunu yapabilmedi, en azından ölmenden önce bir yıldız gemisinin güvertesinden evrene bir defa bakabileceğini isterdim. Burada sonsuza dek yaşamaktansa, uzayın karanlığında sürüklendiğini gitmeyi tercih ederim. Belki bir gün, belki

Or Yourself?

Bazıları böyle bir girişti "artistik" bulabilir, ancak zaten anlaşılmayı beklemiyorum. Neler hissettiğimi anlayan pek az insana rastladım, onlarla ise konuşmaya bile ihtiyaç duymadan anlaşabiliyorum. Öyle ya da böyle, bunlar benim duygularım. Peki bu oyunla ne alakası var, basit, bu oyun uzayda geçiyor ve ben PC ekranında bile uzayı gördüğüm zaman dağılıyorum. Heh, hatırlayabildiği ilk anısı gökyüzüne bakıp derin bir merak hissine kapılıp olan bir adamdan ne bekliyor-



sunuz ki, borsa üzerine yorum yapmasının mı? Günümüzün en tekerleme lafi olan "yükseLEN değerler" saçılılığıyla ve temsil etikleriyle ilgili tek bir söz söyleyebilirim. Son dinozor da yok olduğunda, hamam böcekleri kendilerini dev sanmaya başladılar, anlayana yurttan sesler korosu. Neyse, gelelim sadede, bu oyunu bir süredir bekliyordum, sebebi malum sanırım. Son zamanlarda çıkan oyunlarda belirgin bir atmosfer eksikliği var, herkes muhtemelen grafikler yapmak için yırtnıp duruyor. Fakat kimse sormuyor, bu

adımı biz niye uzayda savaşmaya gönderiyoruz? Tüm insanlığı kurtarmak mı, kimin umrunda? Bırak apatlıklarının cezasını çeksinler! Bu arada ben yeni sistemlerin ve ırkların keşfedildiği, hayal ürünü bile ol-



sa yeni kültürlerin tanındığı oyunları yapmak kimin aklına gelecek diye bekliyorum. Tanımadığım bir yaratığa lazer sıkmak birkaç dünyalı politikacı dışında kime ne fayda sağlayacak ki? İşte bu yüzden Xenocracy beni hayal kırıklığına uğrattı, yine uzaya çıkıp birkaç aç gözü salak sevinçin diye etrafa ölüm saçıyorsunuz.

What Lies Within?

Olaylar onbin küsür yılında geçiyor, insan ırkı Güneş Sistemi dahlinde her yere koloni kurmuş, yıldızlara seyahat etmek için gerekten teknoloji de mevcut, ancak üstün bir sınıf huna izin vermiyor. Warlords denen bu üstün sınıf genetik deneylerin ve mutasyonun ürünü. Neden sistem dışına çıkmaya izin vermediğlerine gelince, burası biraz tartışmalı. Kimi onların insan ırkıni



kontrol altında tutmak istedigini, kimi de dış uzayda bulunan bir tehlkiyeye karşı bizi koruduklarını söylüyor. Tabii bu arada tüm sistem barış içinde değil, dört ana gezegenin oluşturduğu bir federasyon var. Bunlar değerli kaynakların kullanımını için sürekli birbirleriyle konuşuyorlar. Ancak bu minik savaşları kontrol altında tutmak için tarafsız bir güç oluşturulmuş. Siz bu gücün komandamınız, unvanınız ise Wing Toucher, çok yaratıcı bir isim değil mi? Üssünüzde oturup gelecek yardım çağrılarını bekliyorsunuz, bu arada gelen ödeneklerle araştırma falaş yapıyorsunuz. Ancak işin bir püf noktası var, her zaman aynı anda birden fazla görev geliyor, siz sadece birine müdahele edebiliyorsunuz. Burada ister adil davranış herkese eşit yardım eder, ister bir gezegenin tarafını tutup sistem içi savaşı körüklersiniz, tabii diğerlerinin destekini kaybetmeyi gözle alarak. Böyle bir senaryoda uzayı istilacilar olmazsa olmaz, nitekim bir zaman sonra onlar da gelip şenlige katılacaklar.

Will You Face It?

Oyunda kumanda edebildiginiz beş tip gemi var, bunları uçuş öncesi mevcut silah ve sistemlerle donatmak sizin işiniz. Bunun yanında yanınızda bir kanat adamı, kendi ge-



minize ise bir yardımcı pilot alıyorsunuz. WSO (Weapons Systems Operator) denen bu elemen size gemiyi kullanırken yardım ediyor. Üssünüzde beş yedek pilot ve beş yedek WSO mevcut, ölenlerin yerine yenişiri gelmiyor. Tüm bu konseptin ta kendisi büyük bir saçmalık bence, hem sisteme muhafizlik edecek bir güç kur, hem de olanakları öyle bir sınırla ki hiç bir halta yaramasın. Uçuşu iki gemiyle sınırlamak kimin aklına geldiye, sanırım o esnada BM yıllık aktivite raporunu filan okuyordu. "Sevgili günlük, bu yıl da bizim aqımızı hiçbir işe yaramadan geçti, fakat Venüs sahillerinde yaptığımız tatilde, pardon görevde çok eğlendik. Yeni yılda bütçenin artırılması için başvuruda bulunacağım, böylece o yeni model uzay gemisini sevilime hediye edebilirim." Sizin anlayacağınız, oyundaki amacınız sisteme düzeni ve eşitliği sağlamak değil, sadece savaşlarınizin verilen den fazla büyümelerini önlemek

Or Will You Run?

Görevlerin amacı değişebiliyor, savunma, saldırısı, kurtarma, ele geçirme, taraflardan birine destek çı-

ma vs, vs. Ayrıca iki çeşit ortam var, uzay ve gezegen yüzeyleri, burada uzayın grafik tasarımının kötü olmadığını belirtmeliyim, fakat çok daha iyilerini gördüm. Yer görevlerinde kullanılan grafik tasarım ise bence hiç iyi değil, anlaşılan fazla uğraşmak istememişler. Yapay zekaya gelince, aslında yapay zekaya pek gelmeyecek dahi iyi, bilmem anlatabildim mi? Bu oyunda da gemilerin

kokpit tasarımını olmadığını söylemiş miydum? Merak ettiğim, acaba uzay mekiği pilotları gemilerini ön kaputun üstüne oturtup öyle mi uçuruyorlar, çünkü kokpitsiz bir gemi bende bu çagnışı

mi yapıyor. Fazla uzatmasam iyi olacak gibi, Xenocracy pek iyi bir oyundan sayılmaz, programcılar orijinal birşeyler yapmayı planlamış, ancak sanki sonradan kafaları karışmış. Ille de almak isterken birşey demem, fakat çabuk bayıyor söylemedi demeyin. İzninizle bu yazıyı bir dörtlükle kapatacağım, içinden öyle geldi.



**Durdum aynanın
önünde
Düşünüyorum
Ben miyim gerçek,
Yoksa o mu?**

XENOCRACY

Simis / Uzay Simülasyonu / 1 CD / www.simis.com

YAZAR Mad Dog
SİSTEM Windows 95/98
İŞLEMCI Pentium 166
RAM 32 MB

HD Alanı : 75 MB
CD-ROM : 6 Hızlı
MULTIPLAYER : 8 Kişi

GRAFİK : ★★★★★★
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★
ATMOSFER : ★★★★★★
OYNANABILIRLIK : ★★★★★★★★

LEVEL CD : Ağustos/98

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

6

INS: ANTILLE MAJORES

Port Royal

The Ship

RedJack Island

Cartagena

St. MARTHA

Lizard Point

Vulgo

CARIBÉ
INSULAEBlackbeard's
Fortress

LIZARD POINT KASABAŞI

Oyuna başlayınca, arkanızı bile bakmadan kasabaya koşun, çünkü takip ediliyorsunuz ve geriye dönerseniz kuşbaşı olma ihtimali yüksek. Kasabaya gelince bulduğunuz herkesle konuşun, Özellikle de Elizabeth ve bardaki Kapitan Justice ile Buradaki konuşmalardan kasabada herkesin sizi korsan yapmak için elbirliği içinde girmiş oldukları anlıyoruz ama üç şeye ihtiyacınız var: Bir kılıç, o kılıcı kullanmak için bilgi ve cesaretinizi kanıtlamak için kasabayı tehdit eden köpekbalığını öldürmek. Şimdi, kılıç kolay. Onu almak için kasabanın sağındaki kuleye gidin, içerisinde yerdeki kapağı açın ve aşağı inin. İllerideki sandığı açın ve Redjack'in kılıcını, tabancasını alıp, kağıdı okuyun. Sandığı kapatınca çıkan hayaletle muhabbet edip Redjack'in hikayesini dinleyin. Ku-

leden çıkış, balık kesen adamlı konusun. Size balık parçalarının bulunduğu kovayı verene kadar konuşun. Onu bırakıp bara gidin, ama içeriye girmeyin. Sol tarafta barın arkasına dolaşın, kapıdan girip sağ rafakti zehiri alın.

Zehiri balık parçalarının üzerinde kullanın. Buradan çıkış ve kasabaya girdiğiniz yere geri dönün. Sağ tarafta kumsalı göreceksiniz, oraya inin. Sandalın yanına gidinice öküz Lyle sizi korkutacak. Onunla konuşun. Kasabaya geri dönün, bu arada saldırıyla uğrayacaksınız ama Lyla sizi kurtaracak. Onunla sizden bira isteyene kadar konuşun. Kumsaldaki sandala binin ve SAKIN İLER! GITMEYİN. Zehirli balık parçalarını denize atın. Geri dönün, kumsaldaki köpekbalığının dişini sökün. Bara geri dönüp barменle konuşun ve birayı alıp Lyle'in yanına gidin. Birayı verince sizi kılıç konusunda ders vereceğini, iskeleye gitmek için söyleyin. Iskeleye gitin, Lyle sağda. Onunla konuşun ve DEFANS, SALDIRI, UÇAN NESNELERDEN KAÇMA konusunda eğitim alın. Savunma için, mouse'u saldırının geldiği tarafa çekmeliiniz, saldırıcı sol tuşa basarken sağ, sol veya yukarıya itin. Kaçmak için ise ok tuşlarını kullanacaksınız. Bütün eğitimlerden geçmişce Lyle'la dövüşün. Eğer başarısızsanız gidip kapitanla konuşun. Artık gelecek vadeden bir korsansınız.

KORSAN GEMİSİ

Gemide yapacak fazla bir şey yok, herkesle konuşun. Geminin kıçındaki

toplarda alıştırma yapın, sonra lazımlı olacak. Sıklıkla da kapitanın kamerasına gidip onunla konuşun.

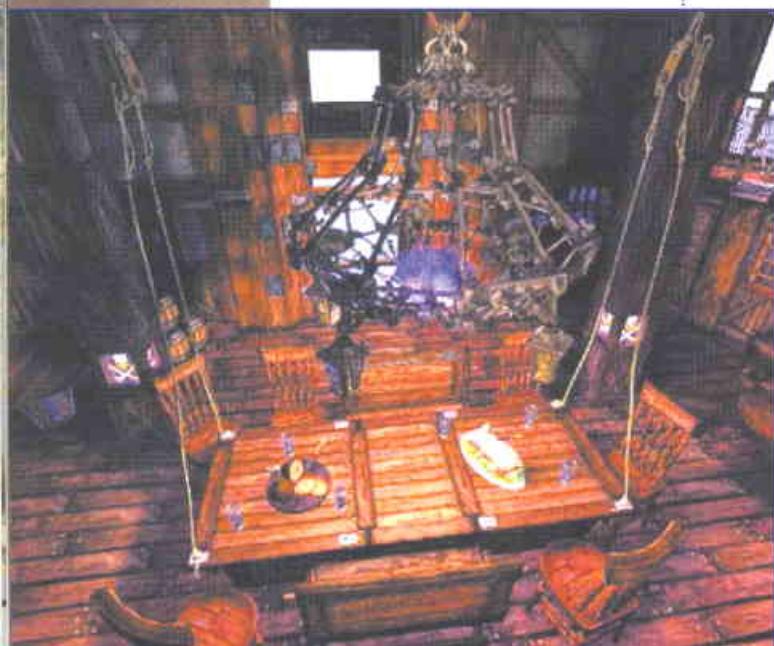
POR T ROYAL

Şehre inince herkesle konuşun. Daha sonra şehrin sağ tarafında bir yerde olan falcının yerini bulun ve onunla konuşun. Dışarı çıkmca sevgili kapitanınızın hunharca katledildiğine şahit oluyoruz. Katillerle dövüşün. Onları yenince şehrin asayış memuru gelip sizi cinayette suçlayacak ve hapse atacak.

Hücreye girince, bodur adamlı ve yan hücredeki İspanyol askeriley konuştur. Arkamızdaki kutudan çikan kaşığı hücrenin parmaklıklarına sürtün. Anne gelip bir şşe rom verecek size. Aferim ona, hapiste idam edilmeyi bekleyen birine verecek en iyi hediyeyi bulmuş. Ama şise de bizde fazla kalımıyacak, bodur herif onu da alacak elimizden. Onunla konuşun ve romu içmesini sağlayın. Sonra yan hücredeki İspanyolla konuşun ve kutuyu açıp, kaşka kutunun hemen üstündeki taşlardan sağlam olmayanını çıkarın. Taşı alın ve sağ duvardaki tüfeklere atın. Ayagınızın dibine düşen anahtarları alın ve kapıyı açın. Köşeden sandığınızı alın ve İspanyol'la konuşup dışarı çıkışın İspanyol vurulunca arade sahnesi çıkacak. Üzerinize gelen askerleri tabancayla temizlemeniz lazımdır. Çok vakıma gelenleri kılıçla kesin. Yeteri kadar adam vurunca geminizin yanına geleceksiniz. Demodan sonra Anne'le birlikte terkedilmiş bir ada bulacaksınız kendinizi

RED JACK'S ISLAND

İssiz bir adada güzel bir kızla yalnız kalmış olmanın aklınıza getirdiği çarpık fikirleri bir kenara bırakıp, sağdaki kutuyu açın ve içi-



REDJACK

REVENGE OF THE BRETHREN

den çıkan kağıdı okuyup acayıp şekilli nesneyi alın. Ağaçların içine giden yoldan devam edin. Azick tapınağı gibi bir yere gelince soldaki suratları aşağıdaki şekilde getirin.



İlerleyin ve renkli taşların olduğu yere gelince taşların yerini değiştirdiğiniz bulmacayı çözmeye çalışın. Tek başınıza yapamayacaksınız, Anne'le konuşup sağ tarata durmasını sağlayın. Bu bilmecenin mantığı şu: Kırmızı, yeşil ve mavi taşları doğru sırada deliklere ditzmelisiniz, ama Nick bir taşı alıncaya veya delge sokunca Anne, yukarı veya aşağı hareket edecektir, aynı şekilde Anne de Nick'in hareket etmesini sağlayacaktır. Yeşil 1, kırmızı 2, mavi 3 kere ileri veya geri gitmenizi sağlıyor. Taşların sıralaması işe şu şekilde olacak:



Lav gölünü aşmak için, soldaki büyük taştan başlayarak yolunuzu bulmalısınız, öncelikle SAVE edin. En soldaki büyük kayanın üzerine gelince, bir mekanizma çalacak ve sağ tarafta yeni kayalar çıkacak. Sağ taraftan ilerleyin ve oradaki büyük kayanın üzerine gelince başka kayalar çıkacak ve karşı tarafa geçebileceksiniz. Karşıya ulaşınca rahat bir nefes alıp SAVE edin ve kapıdan geçin.

İçeri girince, soldaki koridordan ilerleyin, ama alevlere dikkat edin. Sondaki kolu çekip geri dönün ve karşısındaki koridora girin. Sallanan zincire atlayıp karşaşa geçin. SAVE EDİN. Mihrabın üzerindeki maskeyi alıncaya iskelet hayatı ve aşka gelecek. Boşuna öldürmeye çalışmıyor, her yere düşüşünde yeniden dirilecektir, onun yerine biraz dövüşüp sağdaki ipé tıklayıp kayanın iskeleti lavlara düşürmesini sağlayın. Zinciri kullanıp karşaşa geçin ve sağdaki tümden devam edin. Kapıyi açıp Anne'le konuşun. İlerleyin ve sağdaki merdivenlerin üstündeki tahtta oturan Redjack'in iskeletini inceleyin. Kemiklerin arasındaki anahtarları alıp demoyu seyredin. Geri dönün, hemen karşısındaki yıkık kulübeye girin ve aldiginiz anahtarla sağdaki sandığı açın. Redjack'in günlüğünü alıp okuyun. Şimdi geriye dönün, koridorlardan geçin, lava golünden geçin ve kumsala geri dönün. Sağ taraftaki yoldan devam edin, kapalı kapının üzerinde maskeyi kullanın ve aşağı inin. Soldaki kapıyı açmaya çalışın. Diğer merdivenlerden çıkışın ve kumsaldaki sandıkta aldığı nesneyi buradaki borazanın üzerinde kullanın ve borazanı üfleyin. Altındaki kapıyi soldaki düğmeye basıp açın ve yerdeki meşaleyi alıp kumsala geri dönün. Meşaleyi kullanıp ateşi yakın ve demoyu seyredin.

BLACKBEARD'S FORTRESS

Herkesle konuşun, arkanzıdağı fiçıyı açıp kömür parçasını alın. Arkanzıdağı asansör binip konu BAR konumuna getirin. Bardaki herkesle konuşun. Lyle ile konuşup bir parça sülfür alın. Barın arkasına geçip Blackbeard'ın en sevdigi içkinden yapın içkinin tarifi aynen söyle, evinizde yapıp içmenizi asla ve ka-



tiyetle tavsiye etmem:

- 1 ölçü rom(rum)
- 2 pinçik tuz (salt)
- 1 ölçü sülfür???(sulphur)
- 1 dene kómür parçası (coal piece)
- 1 kaşık şurup (syrup on the spoon)
- 1 ölçü biber özü (pepper sauce - soldaki kırmızı şişe)

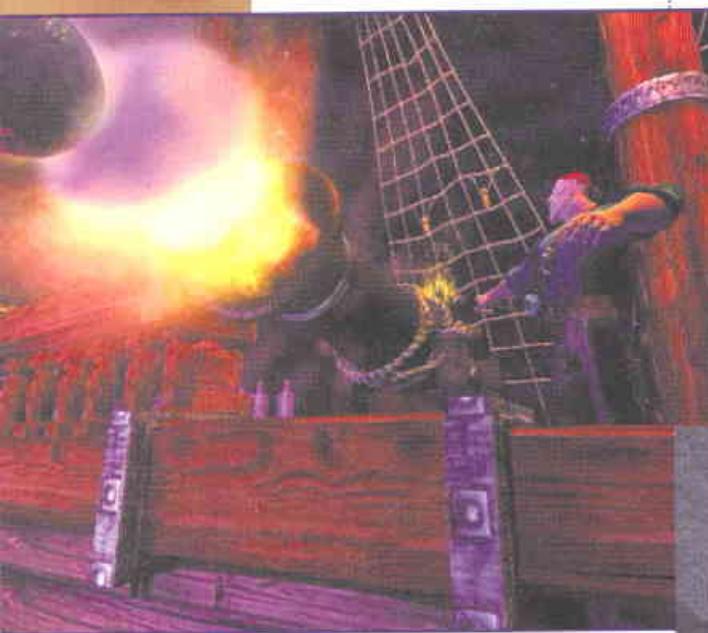
ve son olarak bardağı alıp sağdaki bira fişinin altına koyun ve iki ölçü bira katın.

SAVE EDİN. Şimdi, içkiyi alıp sarsın adama verin ve kaşine sebep olan Blackbeard'le konuşun ve aktion sahnesine hazır olin. Burada bir maden arabasının üzerindeki makinelni tülüğü yönetiyoruz. Sağdan soldan katıl amcalar çikıyor. Hepsin temizleyince kanımız Bone ile teke tek kapişıyor ve bağırsaklatını desiyoruz. Gidelim bakalım, İspanyol kaleesi ne menem birseymiş?

İSPANYOL KALESİ

Lağımlara girince, sağdaki vanalara bakın. Soldaki arkanzıdağı suyu boşaltıyor, sağdaki vana ise dolduruyor. Suyudaki tahtanın üzerine çıkıp Anna ile konuşun soldaki va-

nayıo geçirmesini isteyin. Aşağı inince kapıdan geçin ve kapıyı arkandırın kapatın. Kapınızı kaldırın ve üstündeki boruya tıklayıp yukarıdaki arkadaşlarınızla konuşun.



Onlara tahta salın üzerine çıkmalarını söyleyin. Sizde soldaki vanaların yanına gidip DRAIN yazanı çevirin. Arkadaşlarınız aşağıya inince, kapının yanındaki iki zinciri de çekin, daha sonra onlara zincirleri çekmelerini söyleyin. Siz de salın üzerine çıkıp, kılıçla salın ipini kesin. Kısa yolculüğünüzün sonunda bilim adamlıyla helalleşin.

Geldiğiniz yerde, hemen karşınızda merdivenlerden çıkış düz devam edin. Kapıya açın ve kafeste kuş misali duran arkadaşlarınızı konuşun. Şimdi, taş merdivenlerden aşağı inin ve sonunda küçük bir kapı olan giriş bulup içeri girmeden öncee SAVE EDİN. İçeri girin. Zindancı elindeki kamçıyla kılıçınızı alacak. Eğer sağдан saldırırsa sağa, soldan saldırırsa sola hamle yapın. Böylece bir süre sonra kılıçınızın yanına geleceksiniz. Kılıcı alınca da onuna dövüşmek yerine soldaki kazana tıklayın, etkisiz duruma gelen herife son bir darbe vurup öldürün.

Yerdeki anahtarı alın ve taş merdivenlerden yukarı çıkıp, kapalı kapının yanına gelin. Anahtarı kapının üzerinde kullanın ve içeriye girin. Kütüphanede bulunan dört şovalye

zırhının üzerindeki kutuları açıp içinden çıkan şekilli anahtarları alın. Geri dönün ve aşağıya inin. Duvardaki kutuları açıp, az önce aldığınız anahtarları doğru yerlere yerleştirin ve kolları çekin. Dört kolu da çekince, odanın ortasındaki kola ulaşabiliyorsunuz, kolu çekin ve arkadaşlarınızı kurtarın. Yukarıdaki kütüphaneye dönün ve içeriye girip kütüphanenin üzerine tıklayın. Gizli geçitten geçin ve demoyu seyredin.

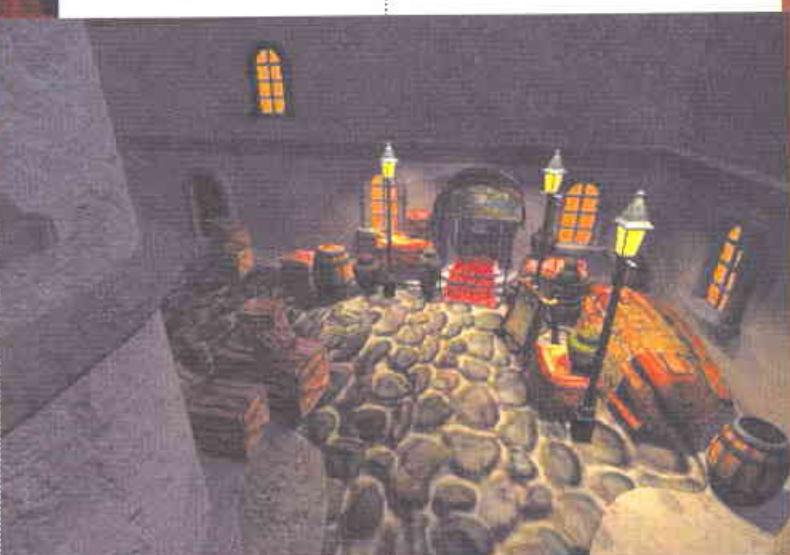
sonunu da öyle getirdim. İşte durum bu

ANNA'YI KURTARMAK

İÇİN: Borazanın olduğu yere döñüp, üzerinde ahtapot resmi olan kapıyı açın. Viceroy'la dövüşürken, kapının düğmesine basıp kılıç tutan ellerini kırın. Daha sonra onunla dövüse düvüse Anna'nın yanına kadar gelin ve Anna'nın sol koluna tıklayıp kurtarın. Hemen geriye koşun ve yukarıdaki borazana üfleyip Viceroy'u öldürün.

BLACKBEARD'Ü KURTARMAK İÇİN:

Aztek tapınağının girişine gelin ve resimli sütunların yerlerini değiştirip İspanyolların oklar tarafından vurulmasını sağlayın.



REDJACK'S ISLAND

Haini buldunuz, şimdi ne yapmalıyım? Önce Anna'yı mı Blackbeard'ü mü kurtarmalıymış? Nasıl olacak bu işler? İşte kafanızda tüm bu sorular varken, Blackbeard'e hainin kim olduğunu söyleyin. Askerlerle dövüşün. Dövüşün sonunda ise şansınız varsa devam edeceksiniz. Oyunun bendeği versiyonu Anna'yı kurtarmaya gidip de Viceroy ile dövüşürken takılıyordu. Belki bendeği CD bozuktur diye açıklamasını Internet'ten buldum ve oyunun

Resimleri yine eski haline getirin ve lava gölünden, koridorlardan geçerek mancınıkların olduğu yere gelin. Mancınıkları kullanarak İspanyol gemilerini batınnı. Olay bitti.

Valla ben bu oyundan bir şey anlamadım. Aşağı yukarı 4 saatte bitirdim. Daha ne olduğunu anlamadan 3 CD'ye gelmiştim. Alışlıydık ama güzel bir konuyu bence çok kısa sürede tüketmişler. Başka zaman olsaydı fazla zaman ayırmazdım ama adventure oyunu kırlığının yaşadığı şu günlerde alımp bir süre için oynanabilir.

7

TIGER WOODS 99

Cyberflix / Adventure / 3 CD / www.cyberflix.com

YAZAR: Sinan Akkol

SİSTEM: Windows 95/98

İŞLEMCI: Pentium 133

RAM: 16 MB

HD Alanı: 106 MB

CD-ROM: 4 Hızlı

MULTIPLAYER: Yok

GRAFİK: ★★★★★★★★

SES/MÜZİK: ★★★★★★★★

ATMOSFER: ★★★★★★★★

OYNANABILİRLİK: ★★★★★★★★

LEVEL CD : Verilmemi

Bilgi İçin : Aral İtholat Tel: 0212 659 26 73

DESTEKLЕНЕНLER : 3Dfx D3D Joystick

iF/A-18E

Carrier Strike Fighter

Down In Flames!

Modern bir savaş jetini uçurmak nasıl bir duygudur acaba? Peki ya tam gaz savaş alanının ortasına dalmak, canınızı almaya yemini etmiş bir sürü manyağın arasından tek parça halinde çıkmaya çalışmak nasıldır? Tabii bunu asla yaşayarak öğrenmem mümkün değil, havaya kuvvetleri kafayı yiye bana pilot brövesi bağıslamadıkça bu bebeklerin uçuşlarını ancak filmler ve PC oyunlarında görmekte yetinmem gerekiyor. Ve fakat oradan gördüğüm kadarıyla bu iş İstanbul trafığında motora binmekten pek farklı değil. İşte çevre yolunda gitmeyorum, aha, aynı anda bir haydut belirdi! Siyah camları, geniş tabanlı lastikleri, karartılmış farları, sonuna dek açık müzik seti ve direksiyonda bira kutularını kafaya diken tuhaftı insanımı yaratıyla tam bir MAG-MOBİL! Saat altı istikametinden tam gaz yaklaşıyor, tipik bir avcı, anlamsız manevralar yapıp duruyor, niyetinden emin olmak için serit değiştirip yol veriyorum. Yoo, hayır, bu dostumuzun amacı defolup gitmek değil, canı biraz oynamak istiyor! Peki evlat, marifetlerini görelim bakalım, arkayı kontrol edip sağa doğru hafif dalıyor ve frenleri kastırıyorum, bunu beklemiyordu kek,

işte şimdi aynı hızdayız. Yan gözle baki-

yo-
rum, suratında tipik bir "Şu dünyada bir halt olmadım, ancak bir araba edinebildim, memlekette olsak muhtar beni boz eşege bile yaklaşır maa" ifadesi var. Bana yan gözü atıyor, orali olmuyorum bile. Vites

kemir bakalım şimdii! Azrail bugün de benimle ilgilenmeyecek kadar meşguldü anlaşılan, fakat zaten sonsuza dek yaşamayı da planlamıyorum! Eh, bilmem anlatabildim mi, savaş pilotluğu da tahminen böyle bir olay, tek farkımız benim paraşütümün olmuştu!

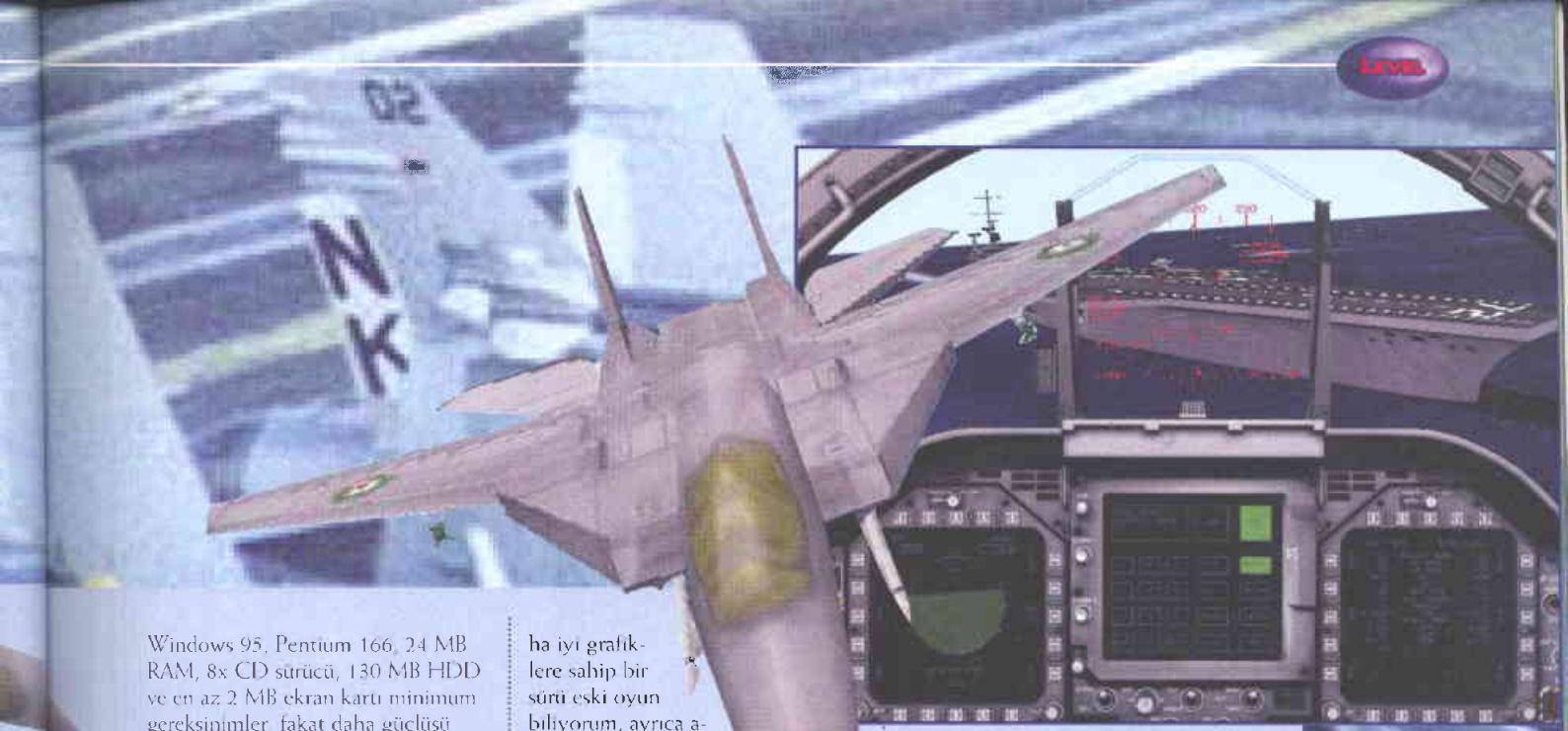
Ain't No Phoenix!

Tabii bu tür heye canlar yaşamın başka yolları da var, en temiz bir PC alıp uçuş simülasyonu oynamak! En azından kuyruğunu tutuşturma ihtimaliniz yok, tabii sobaya çok yakın oturmadıkça! Ve fakat piyasaya çıkan her oyun size muhteşem dakikalar yaşatacak diye bir kural yok, aksine çuval yükü para verip dehşet bir sistemi kurduktan sonra, bazı oyunları alıp feci üzülebilirsiniz. Mesela bu oyun, şimdii ismine bakıp

küçült, gazla, ilerde trafiğin tıkandığını görüyorum, ama o salak burnunu ucunu bile göremiyorum. Araya biraz mesafe koymasına izin veriyorum, eminim şu an aynaya bakıp sırtıyor! Fakat işte trafik yavaşlıyor, şapşal frenlerini köklemek zorunda, ya da öndeki kamyonu davetsiz misafir olacak! O an benim sıram geliyor, gaza abanıyorum ve onu sanki olduğu yerde duruyormuş gibi geçiyorum, bir boşluktan dalyorum ve işte artık o mazı oldu, evet o direksiyonu

süber bir oyun sanabilirsınız, ancak pek çok sebepten dolayı sınıfta kalıyor, en azından benim kitabımdaki kurallara göre! Ne de olsa zevkler değişebilir, değil mi? Bu sayfalarda okuduğunuz her satır ilgili yazının görüşlerini aktarmaktadır, binlerce insan için konuşma yetkisine sahip değilim! Öncelikle oyunu kurup ana menüye giriyorsunuz, burası tipik bir deniz üssü şeklinde tasarlanmış, ne de siz bu oyunda bir uçak gemisi içinde görev yapıyorsunuz. Burada çeşitli binalara tıklayarak menü seçeneklerine ulaşıyorsunuz, detayları halledip simülatördeki kısıtlı görevlerle biraz araştırma yaptuktan sonra gemiye tıklayıp esas görevi çababilirsiniz. Sistem ihtiyaçlarına gelince,





Windows 95, Pentium 166, 24 MB RAM, 8x CD sürücü, 130 MB HDD ve en az 2 MB ekran kartı minimum gereklilikler, fakat daha güçlüsü daha iyi olur.

King of Nothing

Uçak gemisinde yapmanız gereken şey görev emirlerini beklemek, akan zamanla beraber yeni direktifler de geliyor. Fakat uçuşa çıkmadan önce yapılması gereken borsürtü şey var. Öncelikle görev haritasında planlama yapmak, sonra gidip uçağı yüklemek durumundasınız. Görev planlama arabirimini bir hayli karışık, hem bu işi pilotlar değil, üst rütbeli komutanlar yapar benim bildiğim. Pilotun işi verilen bri핑e göre uçuş işi bitirmektir, işte bu kadar basit. Sizi oyuna yüz göz etmek için uygunlanmış bir durum ve fakat bence başarılı değil. Gelelim uçuş olayına, uçağın kokpitin oldukça gerçekçi tasarlanmış, oldukça kullanışlı olduğu da söylenebilir, ancak kumandalara alışması zor. İnip kalktığınız yer bir gemi güvertesi, bu işe alısmak ise uçmaktan daha fazla zamanınızı alacak. Bu tür oyunların en can alıcı noktaları grafikleri ve uçuş dinamikleridir. Grafikler pek iyi değil, özellikle çok alçaktan uçarken kara ve deniz yamalı bir yorgana benzeyen, özellikle alçak uçuş esnasında nüreni noktasi olarak kullanabileceğiniz herhangi birşey bulmak mümkün değil. Yerden 30.000 feet yukardayken o kadar kötü durmuyor tabii, fakat F-18 öncelikle bir bombardıman uçakıdır. Radara yakalanmadan derinlere inmek ve hedefleri bulup vurmak için çoğu zaman alçaktan kalmaz gereklili, yani 5000 feet ve altında. Doğrusu da-

ha iyi grafiklere sahip bir sürü eski oyun biliyorum, ayrıca araçların 3D modellemesi de pek oyle iyi değil. Grafik olayı biraz aceleye gelmiş anlaşılan. Uçuş dinamiklerine gelince, doğrusu hiç öyle gerçekçi olduğunu söyleyemem, savaş uçlarından ziyade dikiş makinesi uçuruyormuş hissi uyanyor insanda. Tabii bunda grafik yapının yetersizliği de büyük rol oynuyor, mesela Jetfighter 3 nispeten daha eğlenceli bir oyun olarak yapılmıştı, fakat bence bundan çok daha inandırıcı bir yapıya sahipti. Üstelik 3D grafik kartı da pek büyük bir fark yaratamıyor, alın semer hikayesi yanı.

Burn, Burn, Burn!

Oyunun bir iyi yanı görevlerin dinamik olarak değişmesi, başarı oranınız bir sonraki görevi etkiliyor, ancak sonuçta ya kaybediyor ya da kazanıyorsunuz, yani ilginç bir final ya da detaylı bir senaryo beklemeyin. Ne var ki beni esas şoka sarkan, hatta bayılıp sandalyemden düşmeye sebep olan şey Campaign, yani seferberlik görevleri oldu. Burada iki ana senaryo mevcut, kafaniza göre birimi yükleyip olaya giriyorsunuz. İlk senaryo çok yaratıcı, İran ve Irak birleşip doğruca Kuveyt ve Suudi Arabistan'ı işgal ediyor, bilin bakalım onları kurtarmaya kim gidiyor? Ho ho ho, tabii ki kahraman Sam Amca, acaba bölgedeki petrol kaynakları tükenince bu herifler ne konu bulacaklar! Madem soruldu bir defa, size yeni buldukları konuyu da fısıldıydım, BİZ! İkinci senaryo

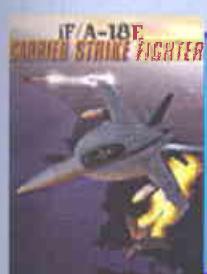
doğrudan bizi, Türkiye Cumhuriyetini konu alıyor. Nasıl oluyor, efenim biz vahşi (!), gaddar (!!), barbar (!!?) Türkler durduk yerde kalkıp zavallı Yunanistan'ı bombardayıveriyoruz! Tabii zavallı (!!!!!!!) Yunan hükümeti hemen Sam Amca'sının şefkatli kollarına atıyor kendini gözyaşları ve hıçkırıklar içinde. Kadın dostumuz ve müttefikimiz olan ABD derhal duruma müdahale ediyor, ancak ne hikmetse Yunan güçlerine ilişmeden sadece Türk ordusu ile kışkırtmayı tercih ediyor. Tabii siz bir Amerikan pilotu olarak Türk hedeflerini bombardıyorsunuz ve Ege hakkı (!) olana testim ediliyor, OHA ARTIK BE! Hääeyy, orada kimse var mı? Bakın sayın gerizekalılar, senaryolarınızı bölmek istemem ama, Türkiye bir NATO ve BM üyesidir, canınız çekince bombardıyalabileceğiniz bir MUZ CUMHURİYETİ değil! Tabii bu bir oyun, ancak bizim omların gözündeki değerimizi ve yerimizi göstermesi açısından dikkate değer, üstelik son yıllarda bu tür senaryolar Pentagon tarafından da sıkça dile getirilmeye başladı. Sizi bilmem ama, basit bir oyunda bile olsa, gidip düşmanlarının hesabına ülkem bombalamaya fikri tek kelimeyle midemi alt üst etti! Bir oyunda bile olsa ülkem saldırmaya ugraması ve bunun kalleşçe bir propaganda dönüştürüllererek tüm dünyaya pazarlanması beni çıldırtıyor! Şimdi kısaca özetleyeyim ve bitsin bu yazı. Ulkeme bakış açınızı sevmemi! Dünyanın efendisi tavırlarınızı sevmemi! Bu oyunu sevmemi!

F18 I-Magic / Uçuş Simülasyonu / 1 CD / www.imagicgames.com

YAZAR	: Storm Guard	HD Alanı	: 130 MB
SİSTEM	: Windows 95/98	CD-ROM	: 8 Hızlı
İŞLEMCI	: Pentium 166	MULTIPLAYER	: Var
RAM	: 24 MB		
DESTEKLENENLER	: 3Dfx ■ D3D ■ Joystick		

LEVEL CD : Verilmedi

5



TIGER WOODS 99

TEKNOLOJİ İLERLİYOR



Tiger Woods 99

Teknolojinin hızla ilerlediği günümüzde oyunların da bu teknoloji içine girmiş olması mühübü bir hale gelmelerini sağlıyor. Artık gerçeğe yakın oyunlar yapılıyor, kendimizi sanal ortamın içinde adeta yaşıyormuş gibi hissediyoruz. Size birkaç örnek vereyim, oyunda insan hareketlerinin gerçeğe yakın olması için hareketi gerçekleştirecek insan üzerine bilgisayarın algılayacağı mantıksız alıcılar yerleştiriliyor ve hareket bunlar sayesinde bilgisayara aktarılıyor. Microsoft'un yeni çıkan baseball oyunu bu teknoloji ile yapıldı araya girmek gibi olmasın ama, o teknolojinin bir ismi var: MOTION CAPTURE - BLX).

İLGİNÇ BİR SPOR

Futbol ve basketbol hayranı olan ülkemizde, bu sporların bilgisayar oyunları da hayli rağbet görüyor.



Electronic Arts'ın çıkardığı oyunlar ortalığı bayağı bir sallamıştı ve bundan sonra çıkaracağı oyunların da bomba etkisi yapıp sallantıyi devam ettireceğini sanıyorum. Birkaç oyunun 99 versiyonları çıktı bile, hemde box olarak (yavaş yavaş orjinalleşiyoruz). Neyse herifleri bu kadar yağlamak ve işi haber bültenine dökmek yeter gelelim bizim oyuna..

Golf dünyada yaygın, Türkiye'de yeni yeni gelişmekte olan bir spor. Eğer golfu seviyor, oynuyor veya öğrenmek istiyorsanız, Tiger Woods 99'u alıp oynayın. Golf gerçekten ilginç bir oyun, eline bir sopası alıp topa vurmaya benzemiyor. Topun ağırlığı 46 gram olduğu için en ufak rüzgardan bile etkileniyor, bu yüzden konumunuzu ve rüzgarın yönüne dikkat ederek topa vurmalısınız. Bunların dışında daha dikkat etmeniz gereken bir sürü detay var (o kadar büyütmemenin hepsinin üstesinden gelirsiniz). Bunların üzerinde daha sonra iyice bir tepineceğiz. Şimdi oyunun menülerine bir göz atalım. Yanlız şundan eminim, bu Electronic Arts oyunun menülerini son derece iğrenç yapıyor. Özellikle de spor oyunlarında, bu menü sistemini bir an önce değiştirmelerse oraya gidip bu menülerini hazırlayanların azına burnuna edip çakacam, oradan sonrası ne olur bilinmez (beni ne yaparlar bilmiyorum).

Adından da anlaşılacagı gibi bir golf şampiyonu adına yapılmış bir oyun. İlk başlangıçta hiç bir ayarlamadan oynarsanız direk Tiger Woods ile başlıyorsunuz. Tamam adam şampiyon olmuş ama ben onla oynamak istemiyorum diyorsanız, hiç telaş etmenize gerek yok, golf oyuncuların soyunu sopusunu hepsini koymuslar, ayrıca kendiniz de bir şahıs yaratabiliyorsunuz (tipi siz belirleyemiyorsunuz, üzgünüm).

Başlangıçta demoyu eksik etmeye

mişler saolsunlar. Eskiden yeniye doğru hızlı bir geçiş. Kısa fakat iyi bir demo, fazla zamanınızı almaz, izlemenizi öneririm. Demodan sonra karşınıza meşhur EA. menülerinden birisi geliyor. Menüye şöyle bir göz atalım.

MENÜ,MENÜ, MENÜÜÜ!!

Highlights: En iyi atışlar ve çekmeleri buradan seyredebilirsiniz. Bunları kaydedebilir veya silebilirsiniz

(golf oynamak ince iştir, sopayı nazik tutunuz)

Options: Ses, görüntü, ayarlar, ayarlar, ayar.....(aman ayarlamalarınızı dikkatli yapın yoksa topu hiç ummadığınız yerlerde bulursunuz.)

Saved Games: Kaydettiğin oyunu oynarsın. Bolca kaydetmenizi öneririm hatalarınızı görürsünüz (bolca kaydedin mi demiştim. Boşverin kafama göre takılın.)

Quit: Kafanız fazla bozulursa bunu kullanabilirsiniz. Çok işe yarıyor emin olabilirsiniz (tamam canım kendimi o kadar da kaptırın demedik).

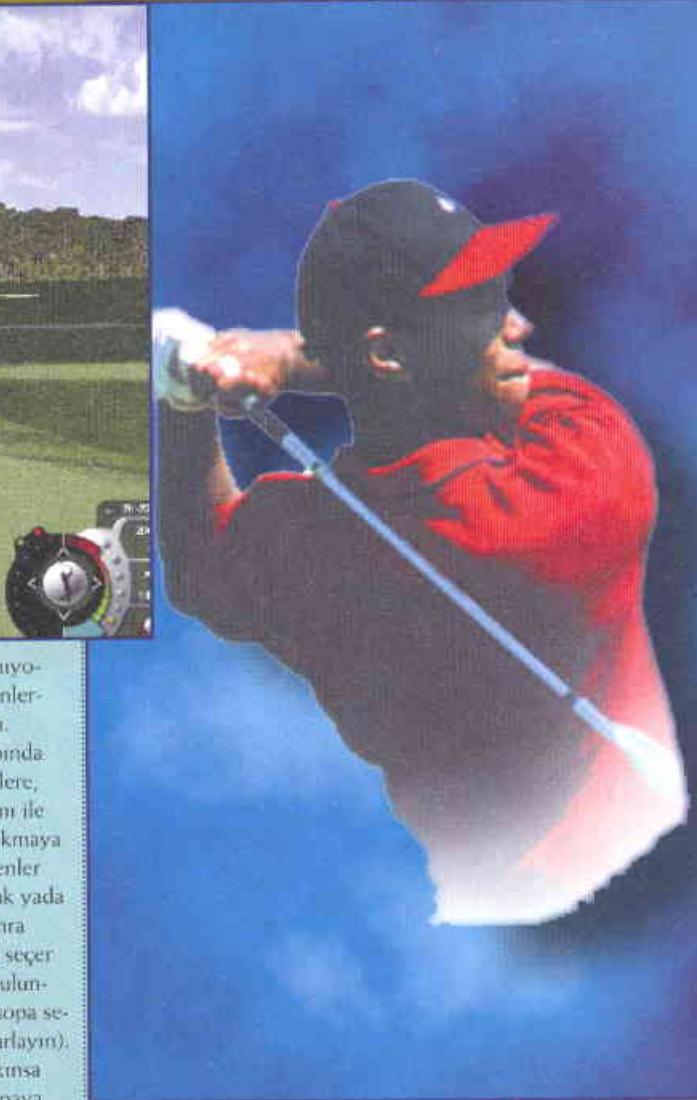
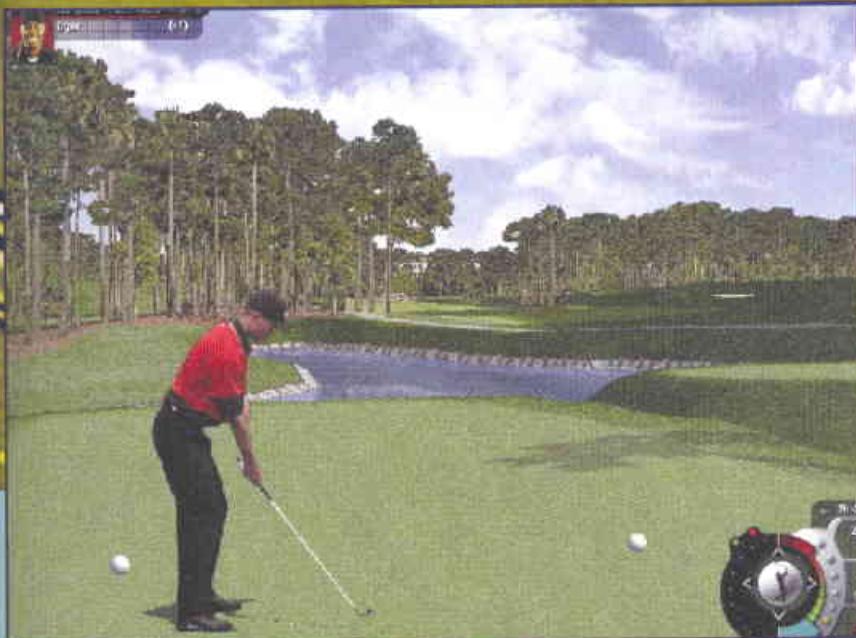
Asağıdayada bir göz atalım

Teeoff: Hazır olsanız da olmasın başlaya bilirsiniz

Golfers: Oynayacağınız adam veya bayanı buradan seçebilirsiniz. Oynadığınız kişinin istatistiklerini öğrenebilir, yeni bir oyuncu yaratılabilsiniz (yaratığınız kişinin istatistiklerini göremiyorsunuz, birkaç oyun kazandıktan sonra tekrar deneyin)

Courses: Mekanınızı belirleyiniz. Deniz kenarında oynamanızı tavsiye etmiyorum, çok fazla rüzgar var topu denize kaçırılabilsiniz. (Koçum bu mekan bana ait, istersem olayı fazla uzatmadı ikile bakıim)

Game Modes: Oynayacağınız yer



icin gerekli olan ayarlamaları, şeklini tipini falan belirleyebilirsiniz. Bol bol kurcalayın (ben karlı havada teptaklak oynamayı severim).

Ana menüün son seçenekinde Internet ve çoklu ortam oylatını ayarlıyoruz. Burada bir kişi veya takım yaratabiliyorsunuz, modeiniz veya network'ınız yoksa dalmayın derim.

Ana menüdeki ayarlamalarınızı yaptıktan sonra oyuna başlıyabilirsiniz. Taman herşey bitti demeyiniz çünkü oyuncunun içinde de bir kaç göstergə ve bir sürü deneme yanımla önemli atış şekilleri ile karşılaşabileceğiniz. Yukarıda özgeçmiş ve durumunuz yazılı burayı kontrol ediniz. Sol alt köşede sahanın kuş bakışı görüntüsü var. Buradaki kırmızı okla saha içinde görmek istediğiniz yer görebiliyorsunuz. Gelelim en önemli yere, sağ alt köşedeki herşeyi burdan yapınız kısına. Buradan anın hızını, rıskosunu, yüksekliğini, serliğini ayarlıyabiliyorsunuz. Konağı uygun atış yapabilecek sopa'yı seçebiliyor, rüzgarın hızını ve delikle aranızda kalan mesafeyi görebiliyorsunuz (hava basıncını ayarlayamıyorsunuz, onu lütfen ayarlamaya kalkmayın).

BIRKAÇ İPUCU

Golf oyundan absik olamayanlarınız yada bilmeyenleriniz olabilir.

Doğrusunu söylemek

gerekirse bende pek iyi anlamıyorum ama sizin için bu iş bilenlerden bilgi toplamayı başardım.

Oyun 41 ile 42.7 mm çapında 46 gr ağırlığındaki topu deliklere, belli bir sırayla, sopalar yardım ile en az sayıda vuruş yaparak sokmaya dayanır (bu kısım hiç bilmeyenler içindir). Oyuncu uzun ve alçak yada yüksek, hızlı ve düştükten sonra durma isteğine göre bir sopa seçer (topun durduğu konuma ve bulunduğu zemin cinsine göre bir sopa seçin, vuruş hızını ona göre ayarlayın). Bulundığınız yer delige yakınsa sopa'nızı ona uygun seçin. Sopaya göre hız da değişiyor unutmayın. Parkunun uzunluğuna göre atış sayısı 60 ile 70 arasında değişiyor. Sakın olun ve üç atışta oyunu bitirm. Rüzgarı kesinlikle yabanı atmayı daha önce dediğim gibi sizin gaflı avlayıp topun başka yöne gitmesini sağlayabilir (kalles rüzgar bir kerede bize uygun şekilde essene...) Tekrar tekrar dikkat.

GOLF OYNAMAK TA FULBOL KADAR ZEVK VERİR

Her yazımında size değişiklikler yapmanızı söyleyim. Bu yazımında ise topu size bırakıyorum, oyun burda keyfinizle göre takılı isterken hep futbol oynayın hep basketbol oynayın, ama canınız bunlardan sıkıldığında golfe de bir göz atmanızı

öneririm. Çünkü öğrenildiğinde ve gruplar halinde oynandığında çok zevkli ve eğlenceli hale dönüştür oynaması, tabii bu derece keyif verici olmasının nedeni oyuncunun görüntülerinin iyi olması (3dfx kartınız varsa oyun ucuyor) ve oyuncuların hareketleri, topu delice sokmayı başaramayınca, kafasındaki sapmayı vere atanlar, kendi kendine söylenenler, kafasını kaşıyanlara kadar, her çeşit garip ve komik hareketleri görmemiz mümkün. Şunu itiraf etmeliyim golf sabır ve hissetmeyle alaklı bir spor, eğer bunları kendinizde göründüğünüz (hernekadar bilgisayar ortamında hissetmek zor olasada...) bu oyuna bir bakın derim.

Spor yapmayı unutmayın lütfen oyunlar...



TIGER WOODS 99

Electronic Arts / Spor / 1 CD / www.easports.com

YAZAR Sinan Almacı

SİSTEM Windows 95/98

İŞLEMCI Pentium 100

RAM 32 MB

HD Alanı : 290 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : 4 Kişi

GRAFİK : ★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★

OYNANABILİRLİK : ★★★★★★★★★

LEVEL CD : Verilmemi

DESTEKLЕНENLER : ■ 3Dfx □ D3D □ Joystick

Sağlı Için : Aral İthalat Tel: 0222 659 26 73

7

LEVEL
PUAN



NHL 99

Soru : Buz üzerindeiniz, karşınızda elinde bir sopayla, saatte 80 km. hızla üzerinize doğru gelen 100 kiloluk bir adam var, sizi yandaki bordürlere yapıştırmayı aklına koymuş ve hızla yaklaşıyor.

Sizce bu sporun adı nedir ?

Sağlam Kafa, Sağlam Vacutta Bulunur...

Electronic Arts, 96'dan beri dünyanın en popüler sporlarını konu alan oyunları yapmayı kendisine kutsal vazife olarak görmüş herhalde, 96-97-98 derken geldik 99'a, tabii patır patır para bastıklarına göre bu sene de aynı spor serisinin 99 versiyonlarını çıkartmaları ayıp olurdu, Fifa, NBA Live falan gelmeden önce, NHL 99 geldi. Buz hockeinden hoşlananları dört köşe yapacak bu oyun.

NHL 99, bütün Electronic Arts oyunları gibi Türkiye'ye Aral İthalat tarafından orijinal haliyle getirildi ve kutusu, kitapçığı Türkçeleştirilecek piyasaya sunuldu. Ehem, tabii yeni bir oyun gelir de sevgili derginiz Level açıklamaz mı? İşte, NHL 99, Amerika'da oldukça ünlü olan bir spor dalını, buz hokeyini konu alıyor. Ben anımadığım spor dallarından nefret ederim (mesela beyzbol'dan), ama NHL 99 çok hoşuma gitti. Çünkü bir kere hızlı bir oyun, bir-iki saniye bile düşünmeye vaktiniz olmuyor, hızlı düşünüp çabuk karar vermeniz ve ona göre oynamalısınız. Sonra, oyun öyle basketboldaki gibi "ay elime yurdun, faul, yok ayağıma bastın, serbest atış" gibi olaylarla sertlik isteğinizi içine etmiyor. Adamları yan duvarlara sıkıştıp canlarını çıkartmak, hızla üstlerine gidip arkadan omuz atmak, veya sopayı falan atıp yumruk yumruğa, erkek erkeğe dövüşmek var

Bir de RULES menüsünden faulleri ve penaltıları minimuma getirirseniz, vay rakibinizin haline.

NHL 99'daki sesler ve müzikler, şimdije kadar EA Sports'un çıkarttığı hiçbir oyuna karşılaşamayacak kadar güzel. Menülerdeki müzikler tam hard-rock sevenlere göre yapılmış. Oyun içindeki sesler, seyircilerin tezahüratları, yapılan anonslar ise iyi olmanın da ötesinde, "gaza getirici". Özellikle spikerden bahsetmek istiyorum, şimdije kadar EA Sports serilerindeki hiçbir spikeri beğenmemiştim. NBA'deki uyuklamak üzere olan miyimi heriften de, Fifa serilerindeki (aslında Fifa 96'daki spiker fena değildi) sunucu ve yandaşlarının aptalca yorumlarına kadar hiçbirini tam anlamıyla beni o oyunu surf seslerini duyuyam diye oynamaya ikna etmemiştir "Öôle diil mi Jim?", "Ha? Ne? Haa, tabi tabii, manti severim ben...". Ama NHL 99'daki spiker çok çok iyi. Sürekli konuşuyor, bu konuşmalar sadece oyuncunun ismini söylemekten ibaret değil, sürekli yorum yapıyor, oyuncunun istatistikleri hakkında bilgiler veriyor. Hatta nasıl yapmışlar bileyim amma, bir golden sonra golün oluşumu hakkında bilgi veriyor. Fifa'daki gibi "Kalecinin topu tutması çok zordu, öle diil mi Jim?", "Evet evet, illi, evet" şeklindeki yorumların yerine, pasın kim tarafından, ne tarafından atıldığı, golü atanın kalecinin hangi zayıflığından yararlanarak skor yaptığıni anlatıyor. Mükemmel

NHL 99 kurcalamamız için birçok seçenek sağlıyor. Bunların içinde oyunu hangi şekillerde oynayacağımıza dair seçenekler şöyle

EXHIBITION : Canınız istediği takımlarla tek bir maç yapmak isterseniz buraya uğramalısınız (Karlibuzlu havallarda Alaska-Frigo satmayı kalkmayın. Batarınız)

SEASON : Yeni bir sezon başlatmak isterken buraya gelin. Ama sezonu torunlarınızın tamamlamasını istemiyorsanız, devresi 10 dakika olan 86 maçlık sezon seçeneğini değiştirin (Küçüklerinize iyi davranışınız, unutmayın ki onlar ülkemizin geleceğidir). Ayrıca emekli olunca sizde onlar bakacak.)

PLAYOFF : Şampiyonun belirleneceği Playoff karşılaşmalarına direkt olarak geçmenizi sağlar. Playoff karşılaşmalarının kaç maça ulaşacağını da buradan belirliyorsunuz.

TOURNAMENT : Uluslararası veya Amerika içi turnuvalardan birine katılabiliyorsunuz.

QUICKGAME : Hiçbir detayla uğraşmadan oyuna geçip birkaç kez mik kırkı isteyenlere göre bir seçenek.

COACHING DRILLS : Farklı attak ve savunma taktiklerinin avantaj ve dezavantajlarını gösterir. Böylece oyun içindeki taktiklerini geliştirebilirisiniz.

REMOTE LEAGUE : NHL 99 sizine bağlanarak, başkasının liginde katılmamanızı sağlar.

Konuya hiç alakası olmayanlar i-



Oyun sırasında kullanılan tuşlar :



Puck sizdeyken :

- Özel hareket**
- Hızlı kayma**
- Pas çıkarma.**
- Şut (ne kadar basılı tutarsanız o kadar hızlı vurur).**

Puck kalecide değilken :

- Yere yatma**
- Sopayla müdahale**
- Şutu kurtarmayı dene.**

çin hokeyin nasıl oynadığını anlatmak lazım. Hokey 5 oyuncu, 1 kaleciden oluşan 6 kişilik takımlarla oynanan, disk şeklindeki bir topu karşı takımın kalesine atarak skor yapmak manuğıyla oynanan bir oyundur. Buraya kadar tamam, tarihtik, bildik futboldan pek de farklı değil. Ama hokeyin kendine göre bazı kuralları var. Bunlardan oyun içinde sık sık karşılaşacağınızı sıralamayı dedim.

FACEOFF : Bir kaleci "puck"ı (hokeydeki topun adı) tuttuğu zaman yapabileceği iki şey vardır, ya en yakındaki takım arkadaşına pas

Puck sizde değilken : Puck kalecideyken :

- Hızlanma, vücutla rakibi engelleme.**
- Adam değiştirme.**
- Atışı engelleme**
- Sopayla topu çekme.**

Faceoff sırasında :

- Puck'ı kendine çekme.**
- Vücutla engelleme.**

- Pas**
- Puck'ı eldivene saklama**
- Puck'ı aşağı çıkartma**



sında FACEOFF ile oyuna başları.

Oyun 3 devre üzerinden oynanıyor ve en çok gol atan kazanıyor (hadiiiiii?). Hakemler bayağı sert hareketlere göz yumuyorlar, üstünde gelen rakibi omuzdan aşırıp yere çalma, arkadan sopayla çelme takma gibi çok ters hareketler ise 2-5 dakikalık cezalarla sonuçlanıyor. Ceza alan oyuncu kenara gidip oturuyor, ceza süresinin sonunda tekrar takımına katılıyor. Oyunda sert hareketlerin akabinde sık sık kavga çıkarıyor. Kavgaların yönetimi de sizde, rakibinize yumruk atmak, kaçmak veya sarılmak gibi üç seçenekiniz var. Kavganın sonunda ise iki oyuncu'da 5'er dakikalık ceza alıyor. İlk başta bu kavgalar ilginç geliyor ama ikinci, üçüncü kavgadan sonra bir daha kavga etmek istemeyeceksiniz, çünkü oyna hiçbir konkorr olmadığı gibi boşuna vaktinizi harcıyor. Kavgaları RULES menüsünden kapatabilirsiniz.

NHL 99'u biraz sertlikle sporu birarada görmek isteyen herkese tavsiye ediyorum. Fifa 99 çokana kadar sanal-spor ihtiyacımızı bu oyunla karşılayabilirsiniz. İyi oyunlar...



NHL 99

Electronic Arts / Spor / 1 CD / www.easports.com



YAZAR

SİSTEM

İŞLEMCI

RAM

Sinan Almac

Windows 95/98

Pentium 166

16 MB

HD Alanı : 30 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : 12 Kişi

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx □ D3D ■ Joystick

GRAFİK

SES/MUZIK

ATMOSFER

OYNANABILIRLIK:

LEVEL CD : Verilmedi

8

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Koskoca bir yarış yıl
son haftasına gelmiş.
Heyecan son sahada.
Gel sen insanları sömürme
mantığı çerçevesinde
Johnny Herbert adına
FIA lisansı olmayan
Formula 1 yarış oyunu çıkar.

Phantom'ın Orman Defteri, Orman tarihi. Bir takvimim bile yok. Sevgili defterim, hayatta beni anlayan tek insan sensin. Çeçen bir fille konuşmaya çalıştım, öyle boş boş bana baktı. Bir ses bile çıkmadı. Onunla küstüm, zaten artık konuşmam. Yerliler desen zaten ayrı bir alemler. Beni her gördüklerinde "hödö hödö bööö" diyerek bağışlıyorlar. Kaç senedir şurdayım, bir şey anlıyorsam kavak ağacı olayım. Ama laf aramızda şefin kızı da lena değil. Hem de bana kesik galiba. O beni her gördüğünde "huu huu bii" diyor. Bu arada kiş kapıya dayandı, yağmurlar başladı, soğuklar kendini belli etmeye başladı, zaten ben de, haaaapşuu! Neyse sen de gör. Ben de hasta oldum. Bu ormanda karizma yapçaz diye kuru kafa şeklinde ağızı, burnu, gözü açık evde kalır, san olçağı budur. Zaten bir pen de ben takdırıyorum diyorum. Kişi böyle geçmez. Artık yaşılandım biliyorum, eskisi kadar dayanıklı değilim. Bir de gelip İstanbul'daki gibi yakalar ormanı, sonra da kelele kelle sıntarak "Sen işin diye yakıt



"abi" derler diye korkuyorum. Biliyorsun onlara karşı kimse bir şey yapamıyor. Ben ne yapayım. Asıl başıma ne geldi, ben sana onu anlatayım, pardon ya yazayım. Ormandan kral kral geziyorum. Arada işte canım sikkın ya birkaç timsah dövdüm, bir de kaplan. Sen kaplan git bunların bir kahvesi varmış oradan arkadaşları çağır. Bunlar 11 kişi bana tuzak kurdular. Ulan 10 olsa neyse de 11 tane ne yapayım. Paşa paşa dayağımı yedim.

Bu da kimmis ya?

Bu oyunu gördüğümde oldukça sevindim. Sezonun bitmesine bir yarış kalmış ve şampiyon pilot %99 belli. Ama ne de olsa kul yapısı makineler ve de kovalayan pilot Michael, ne olacağı hiç belli olmaz. Şampiyon olma ihtiyatlı yüksek olan pilot şampiyon olursa, aynı ge-

çen sene olduğu gibi arabasının teknik üstünlüğünden dolayı oacak, yoksa çok iyi bir pilot olduğundan olmayacağı. Her neys... Aldım oyunu tam böyle seviniyorum Formula 1 camiasına girecez, kapişcaz. Birde ne göreyim, şirketin FIA ile anlaşması olmadığından ne bir takım, ne de bir pilot mevcut. Ama bu sorumlum aşmanın da bir yolu var. Edit Names menüsünü kullanarak toplam 12 takım ve her takımın maksimum 2 pilot olmak üzere 24 isim tanımlayabiliyorsunuz. Monaco Grand PRIX'te birinci olan pilot Phantom. Bence herkesten iyi Schumacher'den bile. Sadece yarışlan pistler aynı. Yarış takvimim bile tam anlamıyla karmakarışık. Atalarımız yiğidi öldür, hakkını yeme demişler. Gericiliği öldürdükten sonra hakkını yesen ne olur, yemesen ne olur. Oyunun grafikleri ve sesleri çok kaliteli. Özellikle 3DFx kartı olanlar bekledikleri her şeyi bulabilirler (Bu arada ben 16 MB AGP ve 8 MB Voodoo2 kullandım. Süper...). Hazır seslerden bahsetmişken oyunda müzik olmadığını ve sadece efektlerin yeterli olduğunu söylememde yarar var. Seyircilerin öünü-



den geçen alışılmak da insana oldukça gurur veriyor.

Motorları Isıtalım

Oyunda orijinal yarış takviminde 15 değişik ülkede bulunan tüm pistler, Belçika, San Marino, Monaco... olduğu gibi mevcut. Grafik kalitesinin yüksek olması da pistlerdeki gerçekçiliği artırıyor. Yarış esnasında atılması gereken tur sayısını her yarış modunda siz belirlerken, Practice 99 ve Qualifying 6 tur olarak sabit. Yarış modları dedik ya, acaba nedir? Çayda kahvaltıda... ha pardon ya bir ara bağlantı gitti de. One, Trainer, Weekend, Two (Split Screen), Practice ve Championship olmak üzere toplam 6 yarış modu var. Bunların arasında en ilginç olanı Trainer modu. Burada takip etmeniz gereken bir araba, pist hakkında sizi bilgiledirmeye çalışıyor. Eğer bununla vakit kaybetmek istemezseniz, size tavsiyem ilk defa yarışığınız bir pistte tekerlek izlerine dikkat ve hatta mümkün olduğunda takip etmeniz olacaktır. Bu ayarların yanında, tur ve pist seçimlerini Game Setup menüsünden yapabilirsiniz. Oyunda araba seçme şansınız yok. Sadece bir araba ile yarışmak zorundasınız. Bu arabanın oluşturulması ve hareketleri konusunda Johnny Herbert'in tecrübelarından faydalantılmış ve oldukça da iyii olmuş. Araba değişikliği yapamıyzınız, ama Workshop menüsü altında otomatik/manual vites, diferansiyel, tekerlek çeşidi, hızlama, yavaşlama gibi ayarları yapabiliyorsunuz. Tabii ki

buradaki ayarlar sadece bir pist için geçerli olduğundan her pist için ayarı tekrar yapmanız gerekecek, Workshop penceresine Pit Stop esnasında ulaşarak da gerekli değişiklikleri yapabilirsiniz. Tabii yeterli zamanınız varsa.

Sanal Gerçeklik Degil

Realism menüsünden oyunun belki de en önemli ayarlarını yapmanız gerekiyor. Oyunda diğer yaklaşık bin 254 oyunda da olduğu gibi Rookie'den Ace'e kadar zorluk dereceleri mevcut. Bu zorluk derecelerine bağlı olarak rakip ve atılacak tur sayısı da otomatik olarak değişiyor. Ama bu arada da sizin değişiklik yapma hakkınız elinizden alınmamış. Buradan motor sıcaklığı, benzin sarfiyatı, spin atma, hasar görme veya sis gibi gerçek hayatı görmeye alıştığımız birçok olayı aktif hale getirebiliyorsunuz. Random seçeneğini işaretleyerek, ileride neler olacağından habersiz bir durumda oyunu daha eğlenceli hale sokabilirsiniz. Display menüsü içerisinde ekran çözünürlüğünü, blur, chrome, dithering gibi ayarları ve donanım desteğini aktif hale getirebilirsiniz. Oyunu oynarken, Mouse, direksiyon, eğlence çubuğu (KüçükSoft Türkçesiyle) kullanabilirsiniz. Bunlar için gerekli ayarları da Controller menüsünden yapabilirsiniz. Klavye kullananlar için tuş kombinasyonu bir hayli ilginç olabilir. Bunun için özellikle saglaklıklara (yanlış anlaşılması sağ elini kullananlar) hareket ve yön için P, Ş, L, I tuşlarını, vites için de A, Z tuşlarını kullanmalan önemle

rica olunur. Bakın ben denedim, bir de siz bir süre uğraşıp sınırlınızı bozmayın. Özellikle de yedek bir klavyeyiz yoksa. Yoksa sonunuz benim ki gibin olabilir. "Q,W yapsam... Yok olmaz, peki ya T,G yapsam, çok ortada... Huooöz Krash, Boom Bang (Eski Batman'deki efektler).

Varolan Gerçeklik..

Özellikle yarış sonrasında otomatik olarak çalışan Replay özelliğindeki çekim kalitesi (kamera açıları) sanki gerçek yarış seyrediyormuş havası veriyor. Eh artık olmasa olmaz denen bir özellik var, multiplayer özelliği. Birinci aşama ekranı ikiye bölerek tek bilgisayardan iki kişinin kafa kafaya yarışması. İkinci aşama Network üzerinden 6 kişinin kafa kafaya kâşması. Böyle bir toplamak gerekiyor, oyun son zamanlarda çıkan en iyi Formula 1 yarış oyunu. Tek eksigi FIA ile lisans anlaşması olmadığı için gerçek takım ve pilot ismi kullanmaması. Grafik ve ses kalitesine de pek bir sözüm yok. Ama daha iyi olabilirdi. Almaya değer. Ama illaki gerçek takım ve pilot isterim derseniz, ben de biraz bekleyin derim.

*Soguklar geldi, hasta oldum,
Manitanın yanında hapşurdum
Phantom der ki delikanlılığın
kitabını okudum
Neymiş bakayım bu TV'lerin hali*

9

PUAN



GRAND PRIX CHAMPIONSHIP 1998

GamesArena / Yarış / 1 CD / www.gamesarena.com

YAZAR : Phantom

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCİ : Pentium 120

RAM : 16 MB

HD Alanı : 16 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : 6 Kişi

Bilgi İçin : Aral İthalat Tel: 0212 659 26 73

DESTEKLЕНENLER : ■ 3Dfx

□ D3D

■ Joystick

GRAFİK : ★★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★★

OYNANABILIRLIK : ★★★★★★★★★★★

LEVEL CD : Temmuz / 98

SPEARHEAD

I-Magic'in yeni tank simulasyonu, bir fiyasko olan iPanzer '44'ten daha iyi grafiklere sahip. Peki ya oynanabilirlik beklenenin verebiliyor mu?

Cephede insanın kendisini en çok güvende hissedeceğini yer belki de M1A2 Abrams savaş tankının komanda kısmıdır. 75 mm'lik Chobham alaşımından oluşan zırhlı çevriliyken, düşmanla burun buruna çarpışan dışardaki zavallıların haline acımaktan başka bir şey yapamazsınız. Üstün yetenekli bir mürettebat-

süntüz

Spearhead tam olarak bir tank simulasyonu değil, daha çok action-simülasyon karışımı bir oyun. Konu ise şöyle birşey. Libya'nın lideri, Tunus'u kendisine yapılan bir suikast girişimini desteklemekle suçlar. Ve kimse daha "Ne oluyoruz" diyemeden, Libya tankları Tunus'a girdiğinde onlerine çıkan herşeyi yakıp yıkmayı başlar. Bu durumda, Amerikan savaş takımı uzmanlarına göre, Tunus'un

tamamen Libya'nın eline geçmesi dört gün sürecek. Siz işte tam bu noktada devreye giriyorsunuz. Tanklarınızı kontrol ederek Tunus'un güney-güneydoğu kısmını kontrol altına almalı, Tunus'un içlerine kadar ilerlemiş olan Libya güçlerinin ana karaya bağlantısını keserek, Tunus'un başlığını ele geçirmeden önce **geri dönümleri sağlamalısınız**. Ama bunun için çok az zamanınız var. Körfez savaşında Amerikan kara birliklerinin zaferi, hazırlık için uzun bir zamanla sahip olmalarına bağlıydı. Bu durumda işler çok farklı, Libya güçleri çoktan harekete geçmiş ve savaşın ortasına atılmadan önce üstünüüzde değişecek vakti ancak bulabiliyorsunuz. Elinizdekiyle yetinemeli ve savaşa hazırlıksız katılımlısunuz.

İĞREEME

Dedigim gibi, Spearhead bir action/simülasyon karışımı. Oyuncu Amerikan kara kuvvetlerinin belki de en iyi M1A2 Abrams savaş tankının içindeki birçok işlevin kontrolüne sahip. Bumların arasında kumanın görüşü, topçu, sürücü ve makineli tüfekçinin kontrolleri hep size ait. Şimdiye kadar yapılan birçok tank simülasyonundaki seçenekler bu oyunda da var, yerinizi gizlemek için duman örtüsü bırakabiliyor, gecce görüşüyle karanlıktan faydalanan düşmanlarınızın yerini belirliyor ve ana topu kullanarak birkaç çeşit top

mermisi atabiliyorsunuz. Bu top mermilerinin arasında bazı farklılar var, SABOT, kordonlu olarak kontrol edilir ve belli bir mesafeye kadar hedefe sizin tarafınızdan yönlendirildikten sonra, kalsılı bırakılır. Bu oyunda kontrol işini tamamen bilgisayar üstleniyor. HEAT ise her tank kumandanının korkulu rüyası, çünkü başlığındaki özel alaşım, hedefle çarışma sırasında yüksek bir ıslıya çıkararak, hedefin zırhlı tereyağı gibi bitiyor. Bu başlıklardan hangilerini kullanacağınız ise sizin stratejik kararlarınıza bağlı, hepsi sınırlı ve hepinin gerekeceği durumlarda karşılaşsınız.

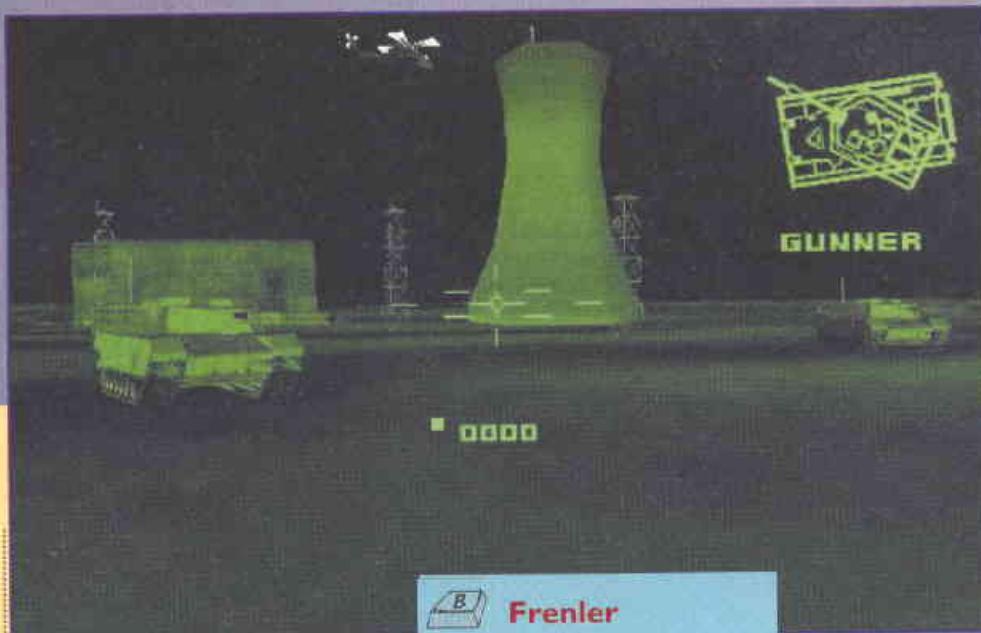
Cöreveler herhangi bir simülasyondan hiç de farklı değil. Şu noktaya ulaş, düşmanları haka veya şu petrol rafinerisini koru gibi. Gelgelelim görev amaclarını bulmak sandığınız kadar kolay değil, bir simülasyonun can damarı olan NAVIGATION sisteminin yerinde yeller esiyor. Ve sürekli hiçbir şey anlamayan harita ya bakıp da ne yöne dönmek gerektiğini anlamaya çalışmak bir süre sonra insanın canına tak ediyor. Tamam, simülasyondan çok aksiyon içeren bir tank oyunu yapınız, peki o zaman neden işleri oyuncu için biraz daha kolaylaşırırmayı denemiyorsunuz sevgili programcılar? Sanırım programcılar kafaları biraz karışmış, gerçek bir simülasyon mu, hareket dolu bir oyun mu yapalım derken ikisini arasında rühsuz bir oyun çıkartmış adamlar.

BERBAAT

Rühsüz dedim de, grafiklerin ne kadar boş olduğu geldi akluma. Oyun üç boyutlu ekran kartlarına destek venyor ama, etrafı görerek bir şey olmadıkten sonra neleyelim ben 3D'xi? Tüm oyun boyunca her taraf çöl, çöl, çöl. Başka bir şey gördüğünüz birkaç istisnai durumda "Şükürler olsun" diye bağırıkmak isteyeciksınız. Yıgidi öldür, hakkını yeme demisler, şimdi doğrula doğru, adamlar çöle çok güzel çizmişler! Tank paletlerinin birliği izler falan hepsi OK de,



tin kontrolünüzde olduğunu bilmek ise bu güven duygusunu daha fazla pekiştirir ve ister istemez bir gülümseme yayılır yüzünüzde. Ama durun, sizin durumuniza bir de başka açıdan bakalım. Şu ilerideki tepeleri görüyorum musunuz? Üç tane Rus T72 tankı, toplarının namularını tam üzérinize doğru çevirmiş en uygun zamanı bekliyorlar. Ve onlara göre siz kalın bir zırhın gerisinde güvenle oturan bir komandan değil, küçük metal bir kutunun içindeki ölüsunüz artık. Çevrenizdeki o kalın zırh ilk atış durdurabilir belki, ama ya ikinci, veya üçüncüyü durduracağınızı kim garanti edebilir ki? Ve Rus komandanlar da sizi gözetlerken gülümsemeye başlar, siz aruk bir ölü-



ama çöl bu be abi, ne bileyim, insan biraz da olsa monotonyu kırmak için etrafa vahalar koyar, savaşla alakasız ama grafiksel boşluğu dolduracak birşeyler bulur. Hepsi bu değil, oyundaki saçılıklardan birisi de hava şartlarının değişimi, güzel, hava şartları grafiklere en azından tuz biber ekecektir diyeciksiz ama sorum size, çölde yağmur yağdığını nerede görülmüş? Var mı böyle bir saçılık ya, utamassalar kar bile yağdırılmış何必.

Grafiklerin tektililiği menülere de sarkıyor. Ben bile resim konusunda doğuştan kabiliyetsız olduğum halde otursam Paint'in başına, iki saatte bunlardan çok daha güzel menüler hazırlıyorum. Sanırım adamlar bu oyunu yapmaya başladıkten sonra sıkılmışlar, ama öyle bırakmayı da yedirememeler erkekliklerine ve öylesine bir oyun çıkartmışlar ortaya. Zaten oldum olası bir gicikliğim var I-Magic şirketine, öyle her hafta oyun çıkarmakla iyi şirket olmaz. Oturun adam gibi bir oyun yapın, ondan sonra "Ben oldum" diye gök ortaya. Size son bir şans, eğer Ultra Fighters'ı da elinize yüzünüzü bulasırısanız siz ta aazzınıza yüzünüzü... O kadar, yıkılın karşından şimdı.

VE HATTA REZALEEEET

Bu oyunu çoktan almış olan zavallılar için tuş kontrollerini vermek istiyorum.

Bu oyun hakkında daha fazla konuşmak istemiyorum. Bu ay elimizde geçen bütün simülasyonlar söz birliği etmişcesine rezalet ötesi çıktılar.

Tek söyleyeceğim BU OYUNU

KESİNLİKLE ALMAYIN. Gerisi size kalımış.

Motor gücü

IVIS

Komünikasyon kanalları

Sürücü görüşü

Silahları ortala

Sürücü

Topçu

Makineli tüfek

CITV

Takip kamerası

Oyundan çıkmak

Frenler

Motoru çalıştır

HEAT mermisini seç

Dürbün

Geri gitme

SABOT mermisi yükle

Termal görüş

Ses aç/kapa

Gece görüşü

Mesafe belirleme

Silah hareket ettirme

Nümerik Klavye : Tankın yönünü belirleme

GENEL
PUAN
6



SPEARHEAD I-Magic / Simülasyon / 1 CD / www.zombie.com

YAZAR : Blaxis

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 133

RAM : 16 MB

HD Alanı : 150 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : 4 Kişi

GRAFIK : *****

SES/MÜZİK : *****

ATMOSFER : *****

OYNANABILIRLİK : *****

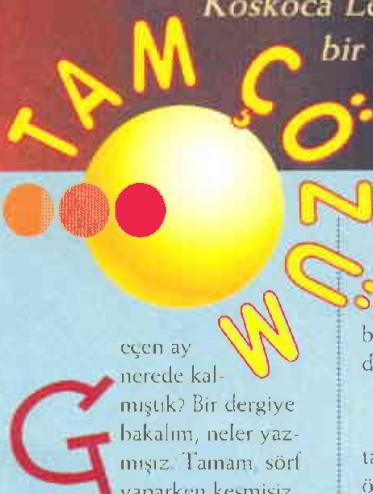
LEVEL CD : Verilmedi

DESTEKLЕНENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

Dreams

Tam Çözüm 2

Koskoca Level dergisi tam sürüm oyun vermiş, üstüne bir de tam çözümünü vermezse ayıplamazlar mı? İşte tam çözümün ikinci ve son bölümü. Uyanmaya az kaldı, hazır olun...



eğen ay
nerde kal-
mışık? Bir dergiye
bakalım, neler yaz-
mışız. Tamam, sörf
yaparken kesmişiz.

Bu sürüsü atlattuktan sonra Kolonlar adasına ger dönün. Bu sefer sağıdaki kapıdan girin. Önden gelen ufaklıklar siz rahatlatmasın, siz asıl arka- dan gelene bir bakın! Tüm bu leke- leri temizledikten sonra, kırmızı cin- deki emanetinizi alın ve Rüzgâr Adası'na dönün. Adanın arkasında kalan gizli odaya gidin ve birinci seferde sorun çıkartan cini verdigi notayı alın. Rüzgâr Odası'na geri dönün ve tekrar platformlardan atlarak karşılığa geçin. Bir kere daha sörf yapmanız gerekecek, hemen sıkılmayın yaw! Bu sefer hız yapmak değil, bitirebilmek önemli. Bu yolun sonu Kanyon Adası'na çıkarıyor. Burada karşınıza çıkan yayı alın ve bal-

nanın üzerine ziplayın. Ooooo ha-
yır bir daha mı? Evet, bir kere
daha sörf yapmak zorundasınız,
bu sefer engellerle dolu bir kanyon-
da. Hız zamanı.

Giriş Arenası:

Şaman ile konuşuktan sonra or-
talıkta koşturulan kahverengi cini
öldürün. Peşinden koşmakla uğra-
şmayın, sadece elinizdeki yayı kullanın. Öldükten sonra bıraktığı nesne-
yi alın. Bundan sonra arenanın tam
ortasında durun ve rakibinizin gel-
mesini bekleyin. Maalesef korkmaya
gerek var. Bu yaratığı öldürmek için
ya belli bir mesafeden yayı kullanın
ya da uçan tekme. Ama inan ki yay
çok daha güvenli ve de etkili bir
yöntem. Önünde bir tane beyaz cin
olan mağaraya girin ve Doğuma
Geçiş mağarasının içerisinde kay-
bolmamak için şu yolu kullanın.
Birinci üç yol ağızından sola, birinci
ayrımından sağa ve yine birinci ayrim-
dan sağa sapın.

Selale:

Bayram çocukları gibi ortalıkta
dolaşan kırmızı cini
yakalayın ve bırakı-
ğı ruh büyüsünü
CTRL düğmesini
kullanarak alın. Su-
yun ortasındaki bir
kayanın üzerinde
durun ve ruh büyüsünü uygulayın.
Silueti kullanarak su-
ya dalın ve denizkızı
ile konuşuktan son-
ra görüntüsünü alın
(Kesinlikle sudan
çıkmayı). Dört ko-
lonun yanında duran
anahtarları alın. Girdi-
ğiniz su altı labirent-
inde devamlı karşı-
ya doğru ilerleyin ve
yeşil bir üçgen üzre-
rinden bulunan anah-
tarı alın. Geri döner-

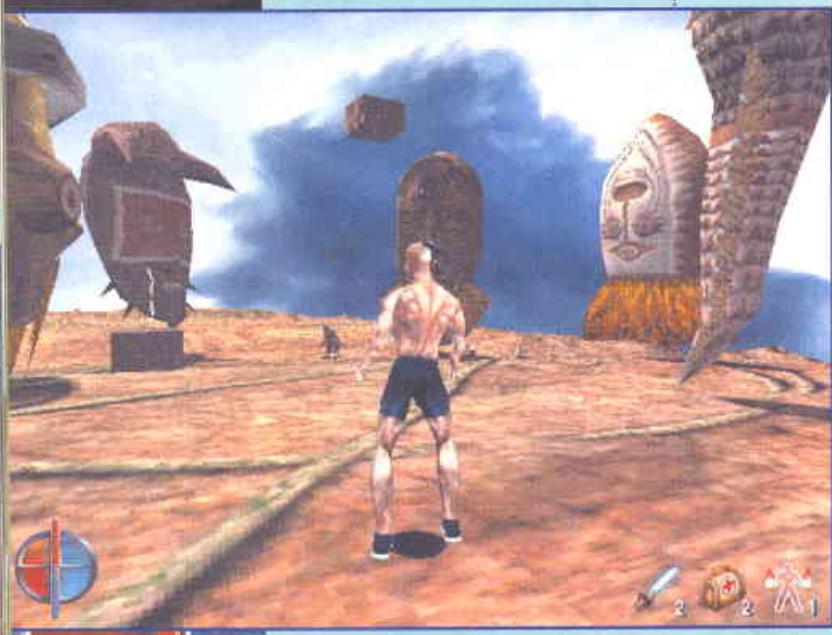
ken havanızın azaldığı anlarda biraz
mana toplayın. Sudan çıktıığınız za-
man karşı tarafta uçan üç tane kap-
lumbağa göreceksiniz. Onların yan-
na gidin ve bir tanesini canavarların
yanına götürün. Bu durumda Ninja
kaplumbağalarдан yardım dilemekte
fayda var, çünkü canavarlar Duncan'a
göre oldukça kuvvetli. Diğer yarını-
zın gelmesini beklerken biraz dinle-
nin. Düşüğünüz boşlukta karşılaşış-
ınız yaratığı öldürmek için kılıç kul-
lanın, çünkü en kolay yolu bu. Ma-
alesef ki görünmezlik büyüsü burada
çalışmıyor.

Olgunluk Arenası:

-Bu armutlar olgun mu pazarcı
kardeş? Höö... Önünde bir tane cin
duran mağaraya gidin ve burada
Ray'in size vereceği aleti alın. Daha
sonra arenaya geri dönün ve heykel-
lerden birinin üzerinde duran mor
cini takip edin ve konuşun

1 Kat Örümceği:

Kafası kırmış, ayakları erkek biri
gelene kadar bekleyin. Bu siz bir
başa bölüme uğurlayacak. Mağara
içerisine girin ve kırmızı cini bulun.
Bu cin size bulmanız gereklidir. Üç örtüm-
cektenden birincisini verecek. Şimdi kız-
gın olan biri daha gelene ve sizsi Hamam
Adası'na gönderene kadar bekleyin. Bu arada enerjinizi ve mananızı
tamamlayabilirsiniz. Burada yara-
tıklarla muhakkap olmadan, doğrudan
kırmızı cini yakalamaya çalışın, vere-
ceği örümceği alın. Off sıkıldım ama
Şimdi bulundığınız yerde biraz da-
ha bekleyin ve gelen kırmızı şahıs
seni bir başka yere göndersin. İyi be-
a, gönder oğlani yaptılar adamı. Şaman
karabasanında mor cini bulun
ve söylediklerini hemen yapmayın.
Daha önce bir süre bekleyerek ma-
nanızın artmasını sağlayın. Sonra da-
irenin ortasına gidin. Bu bir tuzaktı.
Şimdi ortaya çıkan üç kırmızı yaratı-
ğı şamana zarar vermeden önce dur-
durmalısınız. Bu sefer bir savaş aleti-
ne ihtiyacınız olacak ve bence en



iyisi kılıç. Bu işi de hallettikten sonra, şamanı takip edin ve size verdiği örümcegi öldürün. Tebrikler. Bunun sonunda ne kazandığınızı öğrenmek ister misiniz? Örümcek bir yardımınız olacak ve bu örümcek kapitan ile örümceğini yolunuzdan temizleyec.

Dış Örümcek:

Ada üzerindeki iki insanı bulun ve bunları büyük örümcek enkazının yanındaki yeşil cine sağsalım teslim edin. İçerisi su ile dolu olan örümceğe girin ve sarı küreye doğru ilerleyin. Daha sonra burada diğer iki insanla karşılaşacağımız. Eh artık

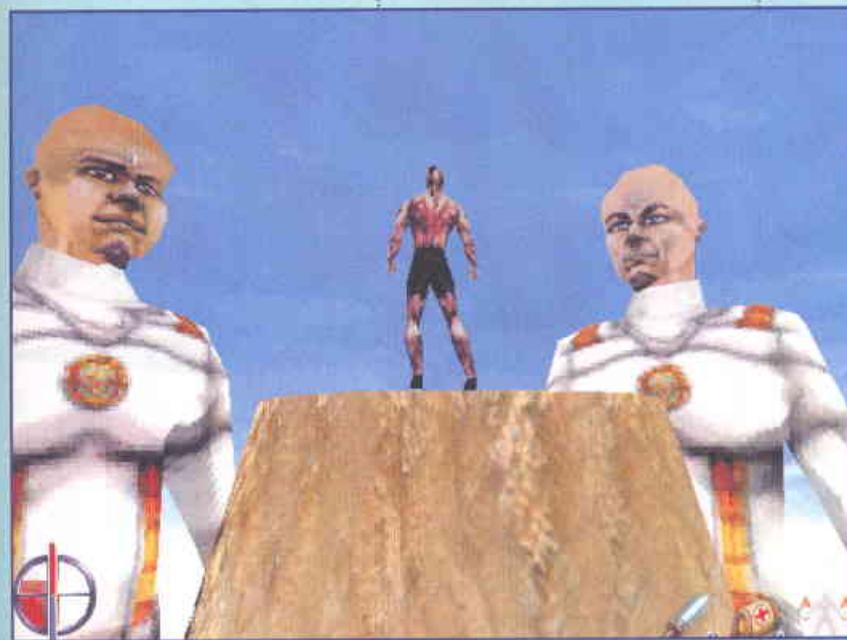
yaratığı öldürün (Görünmez olun). Yaratıkların geldiği mağaraya girin ve ilk harfi alana kadar ilerleyin. Ama bu pek kolay olmayacağı, çünkü her taraf kırmızı yaratık dolu. Tuyo: Mana değeri zaman içerisinde artıyor. Mağarının çıkışından lılyık/Kötülük Dağı'na gidin. Burada platformlar üzerinden ilerleyerek karşısındaki tepenin hemen solundaki platformda duran mor cine gitmeniz gereklidir. Tuyo: Bunun için ilk olarak mağaraya geri dönün ve manayı tamamlayın. Daha sonra mor cinden ikinci harfi alın. Geri dönün, tekrar

lik onuna işiniz yok. Bölümle başladığınız platforma geri dönün ve buradaki pervaneden içeri girin. Fabrika labirenti içerisinde devamlı soldan ilerleyin. Bu arada karşılaşacağınız Omega'yı alın. Yeni Hayat Fabrikası'na girince soldaki platformdan ilerleyin ve burada bulunan metal çubugunそundan geçin.

Mana çubunuğunu doldurun. Bunu için ya kendiliğinden dolmasını bekleyebilir ya da belli bir değerden sonra havada uçanları toplayabilirsiniz. Doldu mu? Tamam, o zaman ruh büyüsünü uygulayın ve bronz kafayı yönetimiz altına alın. Şimdi onu bulunduğunuz platformun tam karşısındaki jeneratörün üzerine götürün ve bir süre bekleyin. Şimdi bronz kafanın bir şeyler yaptığı yerde bir şahız görülmüş. Gidelim de bir ifadesini alalım bakalım, kimmiş, neyin nesi imiş?

Ağac Görüntüsü:

Havada uçan mavi cin yakalayıp ve konuşuktan sonra onu ağacın yanındaki banka götürün. Bankın üzerindeki kamerası alın ve harekete hazırlanan köpekbalığının içinde bir süre bekleyin ve yeşil cin gelince ruh büyüsünü uygulayarak onun görüntüsünü alın. Dışarı çıkışta ilk iş olarak denizkızlarıyla muhabbet koyun. Sakın ha asılmayın, hepsinin bir sevgisi var askerde. Her neys... Daha sonra nöbetçilerin yanına gidin ve onlarla da biraz laflayın. Nöbetçiler gittikten sonra köpekbalığının ağızından içeri girin ve dışarı çıksın. Ama bu sefer Duncan olarak. Yeşil cinin önünde durduğu mağaraya girin. Bu



sizin de tepe tepe kullanabileceğiniz ve Alt düğmesi ile atak yapabileceğiniz bir örümceğiniz var. Karşınıza çıkan örümceklerle savaştıktan sonra, ilerde havada asılı duran kayaya (bakış açısına göre heykel de olabilir) doğru ilerleyin.

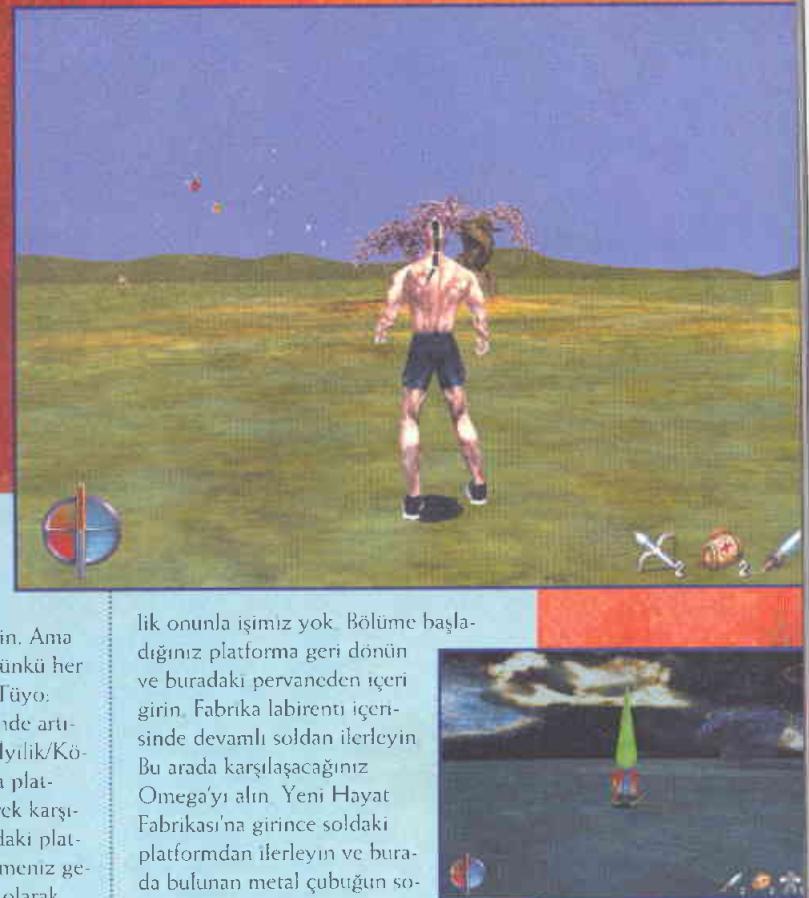
Ölüm Arenası:

Her ne kadar sevimliymiş gibi görünüler de, tam karşınızdaki üç

manayı tamamlayın. Bu sefer yukarı, daha yukarı ucun ve heykelin ağızının içindeki mor cinden üçüncü harfi de alın, bölüm geçmek için mağaradaki mana kaynağını girin.

Fabrika:

Cinlerle konuşum ve sol taraklı tekerlerin içerisinde geçerek tam karşısındaki platforma gidin. Burada bulunan kaldırıcı indirerek öküz gibi bir yaratığı serbest bırakın. Şimdi





mağarada yapmanız gereken tek şey bir anahtar bulmak ve bunu alıktan sonra geri dönmek. Mağaradan çıkışın, tekrar köpekbalığına girin. Köpekbalığının yönetimini ele geçirince girdiğiniz labirentten çıkışın ve bu labirentin sonundaki arenada sizi bekleyen iki köpekbalığını da öldürün. Burada ateş etmek için CTRL tuşunu kullanmanız gereklidir.

Bina Visi:

Burada karşınıza çıkan yılanı ve yandaşları olan kırmızı balıkları öldürün (CTRL). Oldum olası kırmızı rengi sevemedim zaten. Burada dikkat etmeniz gereken nokta düşman silahlarının görünmez oluşu. Enerji paketini alın ve bina üzerindeki üçgenlere dokunun. Böylece binanın içerisinde girebilirsiniz. Odaya girdiğinizde ilk olarak sağınızda kalan ekrana doğru ilerleyin ve içeriye girin. Buradaki tankı (yani ona benzeyen birşey) öldürün ve bıraktığı kırmızı lollipopu (?) alın. Yeşil cinin olduğu odaya geri dönün ve bu sefer de sağınızda kalan ekranın içeriye girin. Üzerine saldırın robotları öldürdükten sonra, kurt kafalı yaratığın yanına gidin. Ama saldırmayın, çünkü o oldukça haşarı bir çocuğa dönüşecektir. Onu da yanınızda alın ve ilk odaya tekrar dönün. Buradaki robotları da öldürdükten sonra cinin yanında ekranın içeriye girin.

Bill'in Jetonu:

Odaya girince ilk olarak ruh büyüsünü uygulayın ve Ray'in görünüşünü alın. Bu şekilde Bill'in yanına gidin. Bill'in masasının yanında bulunan kaldırıcı indirmek için ilk olarak görünmezlik büyüsünü uygulayın. Kaldırıcı indirdikten sonra odadaki ekranın içeriye girin.

Sinemadaki yaratıkları öldürdükten sonra yukarıdaki odaya çıkışın ama buradaki yaratıkla savaşmayı ve hemen koşarak oradan uzaklaşın.

Hiç durmadan sinema perdesine doğru atlayın. Buradaki koridordan ilk olarak sola daha sonra da iki kere sağ tarafa sapın. Bu yolun sonundan adaya gidin ve buradaki üç canavarı da öldürün. Geldiğiniz sinema salonuna geri dönün ve odaya girin. İçerdeki sağdağı kapıdan girin ve kılıç ile (en iyi yol) bu iki canavarı da öldürün.

Bill'in Jetonu:

Burada Bill'in kiligina girmiş yaratıkları öldürdükten sonra Bill'le bir konuşun bakalım. Gerçi böyleleriyle konuşmamak lazım. Baksana ne biçin numaralar yapıyor: İşinlərma hücresinde bir süre nöbetçilerden uzak durun ve hatta gerekirse devamlı kaçın. Bir süre sonra emir gelince işinlərmanı koltuğuna oturun. Bir süre bekleyin, gelen iki yaratığı ve en son olarak da akrebi öldürün. Ürperti mağarasında girdiğiniz gibi çıkış yolunu da bulun ve rahiplerle konuştuktan sonra aşağı atlayın. Erkekliğin yüzde 90'ı kaçmak derler. Bu adamdan bir süre kaçın.

Düşler Kuyusu:

Düşler kuyusuna girince hiç durmadan karşı tarafa doğru uçun. Buranın sonunda karşılaşığınız cinleri öldürün ve tekrar girdiğiniz kuyuda kaldığınız yerden uçmaya devam edin. Buranın sonunda karşılaşığınız yaratıkları öldürün ve tekrar girdiğiniz kuyuda kaldığınız yerden uçmaya devam edin. Buranın sonunda karşılaşığınız gargoylları öldürün ve tekrar girdiğiniz kuyuda kaldığınız yerden uçmaya devam edin. Buranın kopyala, yapıştır, kopyala hı ne? Nasıl? Kim? Tadı güzel mi?

Dünyaya Dönüş:

Önünüzde yerde duran silahı alın ve motosikleti aramaya başlayın. Etraftaki askerlerden korunmak için de bu silahi kullanabilirsiniz. Motoru alıktan sonra kalan son askeri arayın ve bulduğunuzda üzerine doğru sürüp. Bu arada ortaftaki sarı şeylerle uğraşıp uğraşmamak sizin keyfinize kalmış. Bundan sonra sevimli, küçük ve yeşil cin bulun. Canınız isterse sonraki Level'in kapısı onun yanında. İç orduda yolunuza bulmaya çalışırken, birçok asker de sizin durdurulmasına çalışacak. Gerçi so-

nunda mutlaka yakalanacaksınız ama olsun, siz yine de çabalayın bıraz. Hücrenizde bir süre şamanın gelmesini bekleyin ve sonra yatağa çıkışın. Bulundığınız koridorda ilerlerken cinin de sizin takip etmesini sağlayın ve koridorun en sonunda karşınızda bulunan kapıdan içeri girin. Görünmez olun ve karşısındaki platforma atlayın. Daha sonra ilerdeki kapıdan içeri girin. Bu yeni bölümde askerleri öldürün ve kaybettığınız motoru arayın bakalım. Ne de olsa o size emanet.

Piramide Dogru Geçiş:

Mavi cinle konuşun ve askerleri öldürerek ilerleyin. Merak etmeyin, bu durum nefis-i müdafaya girer. Sonraki bölümde yanın labirentinden yukarı tırmanın ve yanın rahibini arayın. Rahibe ruh büyüsünü uygulayın ve su labirentine girin. Burada bir süre suların çekilmesini bekledikten sonra, su rahibine de ruh büyüsünü uygulayın ve yanın labirentine tırmanın. Artık kendi kimliğinizne bürünmüş durumdayken su labirentinden dışarı çıkm. Karanlık Olan Meydanı'nda bekleyen nöbetçileri öldürün. Burada en kolay yol bir kenarda mananın dolmasını



beklemek ve teker teker kılıçla saldırmak.

Cocuk üzerinde ruh büyüsünü uygulayarak, çocuk görüntüsünde kararlı olana gidin. Böylece bu zat-ı son defa yenmiş oluyorsunuz. Cümleten geçmiş olsun. Yazıda, ben de bittim. Daha nice yazılarında (tam çözümlerde) buluşmak üzere. Havalar nasıl olursa olsun, sizin havanız iyi olsun.

Phantom

**Yardımlarından dolayı
RAKS NEW MEDIA'ya
teşekkür ederiz**

GUNMETAL

Boyundan Büyük İşlere Kalkışmak

Yaklaşık 1.5 yıldır oyun piyasasında bir 3D firtinasıdır gidiyor. Özellikle 3Dfx'in grafik hızlandırıcı işlemelerini son kullanıcıların elde edebileceği bir fiyattan satışa sunmasıyla birlikte, oyuncular daha önceleri mümkün olmayan güzelliğe grafiklerle karşımıza çıktılar. Ama bu arada olan teknolojinin hizına yetişemeyen gariban kullanıcıları oldu. Bütün şirketler oyunlarını 3D hızlandırıcı kartlara göre yazmaya başlayınca, fakir bilgisayar meraklıları bu hayvani grafiklere sahip oyuncular oynamamız oldu. Hem üç boyutlu oyuncular seviyor hem de bir 3D kartı alabilecek parayı bir türlü toparlayamıysanız, bu gelişmeler sizı oldukça üzümüş olsa gerék. Ama hâlâ yüzünü güldürecek bazı oyuncular geliyor. Mesela Gunmetal, 3D hızlandırıcılarına destek verdiği gibi, düşük seviyeli bilgisayarlarla da gayet rahat çalışabiliyor.

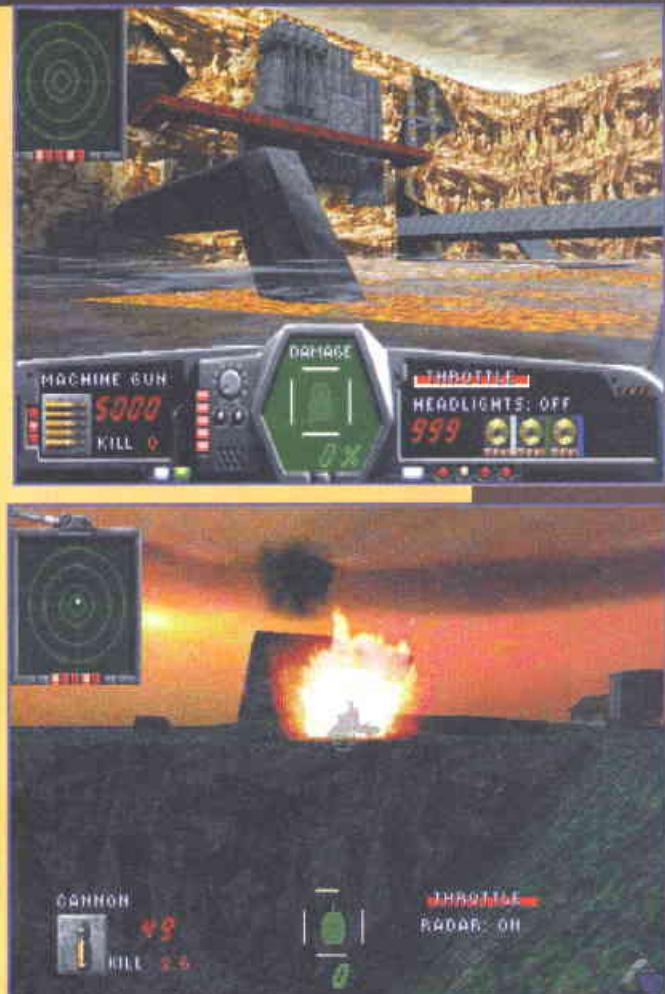
Oyun dedigin konulu olur.

Gunmetal'da bir Japon şirketinin çıkarlarını korumak için tutulan paraîî askeri canlandırıyouınız.

Yönetiminiz altındaki alet oldukça gelişmiş bir yakın savunma-saldırı tankı. Ama savaşlara direkt olarak tankın içinde katılmıyor, kutu gibi bir aletin içine girip, kafanızı geçen bir kask aracılığıyla tankı yönetiyorsunuz. Amacınız ise tabii ki para kazanmak ve hayatı kalmak, başka ne bekliyordunuz ki?

Oyna şirketin üssünde başlıyoruz. Tank hangardan çıkışa bulunduğunuz odadaki bilgisayarlara gidip, parazit yettiğince silah ve şase satın alabilirsiniz, ama her yeni yetme paraîî asker gibi zügürtsünüz. O yüzden paşa paşa soldakî kapidan geçip görev briefingini dinleyin. İngilizce bilip bilmemeniz pek fazla farketmiyor, öünüze her çikanı öldürmecesiniz işte. Daha sonra hangara döndüp koridordan ilerleyin ve görev bölgesinde tısnanın. İlk göreviniz şirketin eğitim alanında geçiyor, uğraşmanız gereken düşmanlar kıytırık robotlar ve sabit hedeflerden ibaret. İlk baltımı geçmeyecez zorlanmazsınız, ama bundan sonra hayat sizin için çok zorlaşıyor. İkinci göreve başladıktan 30 saniye sonra yaklaşık yirmi düşman tankı sizinle oynamaya geliyor. Bir yan dan kaçacak delik ararken, bir yan dan da savunmasız çiftlik binasını korumak zorundasınız. Tek kelimemle insafsızlık. Ama siz de yalnız değilsiniz tabii, yanınızda bir arkadaşınızı alıp iki kişi bilgisayarın canına okuyabilirsiniz. İki kişi oynarken ekran ikiye bölünüyor ve oyunda en ufak bir yavaşlama olmuyor. Gayet iyi

Görev aralarında çıkan demolar gördüğüm en kalitesiz yapımlar. Karakterler "Ben 3. sınıf aktörüm" diye bağımlı. Reha misali, konuşuklarını alt yazı makinesinden okuyan Japon patronunuzdan nonoş kılıklı komutana ve bir savaş fil-



minden çok, başka tür bir filmde rol alması gereken kadın karaktere kadar herkes rezalet oynamış. Bunları izleyip kendinize eziyet etmeyin, hemen oyuna geçin. Allahtan oyun içi grafikleri düşük çözünürlükte bile oldukça güzel. Silahların efektleri, patlamalar falan sık gözükmektedir. Yine de bu oyunu herkese tavsiye edemiyorum, özellikle de 3D kartı olanlara. Onlar zaten burjuva oluklarından Unreal, Forsaken gibi cennetten çıkma oyuncularla oynasınlar. Bu oyunu hala Pentium 100 surularında yuzenler almalı. En azından bir hafta oyalayacaktır.

GUN METAL Mod Genius /FPS / 1 CD /www.madgenius.com



YAZAR

Sinan Almacı

SİSTEM

Windows 95/98

İŞLEMCI

Pentium 90

RAM

16 MB

HD Alanı

50 MB

CD-ROM

4 Hızlı

MULTIPLAYER

4 Kişi

GRAFİK

SES/MUZIK

ATMOSFER

OYNANABILİRLİK

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD : Verilmedi

GENEL
PUAN
7



TOTAL ANNIHILATION

The Core Contingency

Ve insanlığın bittiği yerde, makinaların devri başladı. 5000 yıl önce dünya tamamen tükenip, gri ve ölü bir gezegen haline geldiğinde insanlığın yaşamını sürdürübilmesi için tek çarenin insan bilincini, neredeyse ölümsüz olan makine vücutuyla birleştirmek olduğu düşünüldü. Ama bunu düşünenlerin gözden kaçıldığı ufak, minicik bir nokta vardı ki, o da za-

koldular. Geriye kalan zihinler ise, zaten dünyanın sonunu hazırlayan açgözlü, bencil, herkesin ve herşeyin kendi etrafında döndüğünü düşünenlerdi. Ve sonuçta insanlığın doğuşundan beri kurtulamadığı şey, savaş başladı. Ama bu sefer savaşın boyutu minik dünyamızla kısıtlı olamazdı. Makinanın gücüne sahip olan hasta bilinçler, bütün galaksiye yayıldı, önüne çıkan herşeyi canlı-cansız demeden tüketip bitirdi. Savaşan iki grup, diktator CORE ve onların yönetici minden kurtulmak için çabalayan ası ARM güçleri arasındaki savaş tam 400 yıl sürdü. Ve sonuçta kazanan

Yoo, bu savaşın sonunda kazanan yoktu, olamadı da. Sadece tek bir kaybeden vardı : Yaşam. Binlerce gezegenin sömürülüp yokedilmesiyle sonuçlanan savaşın ardından 100 yıl geçmemiştir ki, ikinci ama bu sefer çok daha büyük bir kışkırmıştır.

nin sinyalleri duyulmaya başlandı. Zayıflayan Core, son kozunu oynamaya karar vermiş, elinde ne var ne yoksa durdurulamayacak güçte bir robot imal etmek için kullanmaya başlamıştı. Zaten zayıf olan güçleri iyice yıpranan ARM ise, denizlerle kaplı bir gezegene çekilmiş ve bu kıyamet makinasını nasıl durduracağını hesaplamaya başlamıştı.

Total Annihilation, belki de yakın tarihimizin en fazla haksızlığa uğrayan oyunudur. Herkesin real time strateji diye kudurduğu bir dönemde türün birinci oyunu olması

Her RTS'de olduğu gibi, Total Annihilation'da da ordunuzu kurmak için sömürüdüğünüz belli kaynaklar var. TA'daki can damarınız olan bu kaynaklar METAL ve ENERJİ. Meta-



ten insanlığın çökü-
şünün baş nede-
ni olan AÇ-
GOZLÜ-
LÜKtü.

Etten makinaya değişim 500
acı ve delilikle dolu yıl sürdü.
Organ naklinin aksine, burada
vücut nakledilen organı değil, nak-
ledilen bilinç vücudu kabul etmiyor-
du. Değişim prosesinin sonunda
güçsüzler elendi. Ruhlarında, düşün-
celerinde en ufak bir iyilik kıvılcımı
taşıyanlar dahi, yeni bedenlerinin
soğuk dokunuşuna alışamayıp yo-



li etrafa gördüğünüz metal kaynaklarının üzerinde kuracağınız METAL EXTRACTOR'lar çkartıyor. Enerjiyi ise SOLAR PANEL'ler üretiyor. Ama bunlarla sınırlı değilsiniz. Metal ihtiyacınızı karşılamak için, savaş alanında kalan robot enkazlarını geri dönüşüme sokabiliyorsunuz, enerji için ise ağaçları enerjiye dönüştürüyorsunuz. Bunların dışında da alternatif enerji ve metal kaynakları var tabii, mesela WIND GENERATOR rüzgar enerjisi üretirken, GEOTHERMAL PLANT hiçbir kaynağa bağlı olmaksızın kendi başına enerji üretiyor. Ve metali enerjiye, enerjiyi de metale dönüştüren farklı binalar var, ama bunlara size çok pahalıya patlıyor, bu yüzden çok gerekmekçe başvurmamalısınız. METAL MAKER'la bir birim metal yapmak için 60 birim enerji gerekiyor, tabii ENERGY MAKER için de aynı şey söz konusu. Sonuçta, kaynakları istediğiniz gibi kullanmakta serbestsiniz, gezegeni nasıl tükettiğiniz fark etmez. Rakibinizi yokedin yeter.

Yapabileceğiniz ünite sayısının 75 yeni birimle birlikte 250'ye ulaşlığını fark etmişsinizdir. Starcraft'ta bile 3 ayrı tür için birbirinden tamamen farklı toplam 35 ünite olduğunu düşünürseniz, bu sayının ne olduğunu geldiğini daha iyi anlaysınız. Pe-

ki oyuna sonuna gelmek için bunların hepsi üretilmek zorunda misiniz?

Hayır, oyunu bitirip de bu birimlerin yarısını dahi görebileceğinizi zannetmiyorum. Bu

oyunda standart olarak her bölüme genellikle iki-tüç savunma birimi ve COMMANDER'ınız ile başlarsınız. Commander en önemli adamınız, onu gözünüz gibi koruyun çünkü yok edildiğinde savaş da otomatik olarak bitiyor. Commander ile bir KBOT FACTORY yaptığınızda, yapabileceğiniz ünitelerin arasında bir CONSTRUCTION BOT olduğunu göreceksiniz. CB'yi üretince, onun yapabildiği binaların Commander'dan daha farklı olduğunu, ve bu farklı binalardan çıkan bina yapma kabiliyetine sahip birimlerin de farklı binalar yapabildiklerini göreceksiniz. Bir de bakınsanız, siz hangi binayı üretsem diye düşünürken düşünman gelmiş de üssünüzdü dümdüz etmiş bile. Akıllı bir strateji oyuncusu, çok farklı çeşitlerde savaş ünitesi üretmekten, birbirinin eksiklerini en uygun şekilde kapatan bir grup savaş birimi üretmenin en iyisi olduğunu bilmelidir.

TA - TCC'nin grafikleri çok güzel. Üç boyutlu, itina ile render edilmiş birimler üç boyutlu, itina ile çizilmiş savaş alanlarında çok yak-

ışıklı bir şekilde kapışip, holivut-varı patlamalar eşliğinde hırdalığın yolunu tutuyorlar. Ses efektlerini begenmek sizin zevkinize kalmış, oyundaki her şey robot olduğu için "YES SIR", "ACKNOWLEDGED" gibi insancıl tepkiler yerine "GAARRRC" "GRUAMPHHH TUAMPPHHH" gibi robotik seslerle tepkilerini gösteriyorlar. Ama patlamalara diyecek yok doğrusu, geceleri yüksek sesle bu oyunu oynamak evinizde minik çaplı savaşlara yolaçabilir. Klasik müzikten hoşlanıyorsanız, kulaklarınız bayram edecek, "Uykudan Önce" programının jenerikini hatırlatan ve üssünüzde paşa paşa oturup bina kurarken çalan müzikten, savaş sırasında bir den hızlanan gazlayıcı melodilere kadar her müzik klasik tarzda ve orkestrasyon olarak hazırlanmış. Sizi bilemem, ama ben her yola geldiğimden oldukça hoşuma gitti.

Sonuç olarak TA - Core Contingency, Total Annihilation'ı içine kadar oynayıp da artık yeni birşeyler arayanlar için ideal gibi görünüyor. Ama unutmayın, bunca çeşitlilikle rağmen Total Annihilation asla bir Starcraft değil. Ona göre karamınızı verin. Starcraft hala RULLAZ. Starcraft demasiğen, az önce Multimedia CD'sinden sorumlu bakan TOLGA BEY ile birlik olup grafiker GÖKHAN ve SUPER CHIPMAN GÜÇLÜ'yü tarumar ettiğimizi de cümle aleme duyurmak isterim. Dergimizin guguklu saatı 00:58'i gösterirken hepimize iyi uykular diliyorum. Hoşçakalın.

TOTAL ANNIHILATION Cavedog /RealTime Strateji / 1 CD / www.cavedog.com

YAZAR	Bloxas
SİSTEM	Windows 95/98
İŞLEMCI	Pentium 100
RAM	16 MB

HD Alanı	100 MB
CD-ROM	4 Hızlı
MULTIPLAYER	16 Kişi

GRAFİK	*****
SES/MÜZİK	*****
ATMOSFER	*****
OYNANABILİRLİK	*****

LEVEL CD : Verilmedi

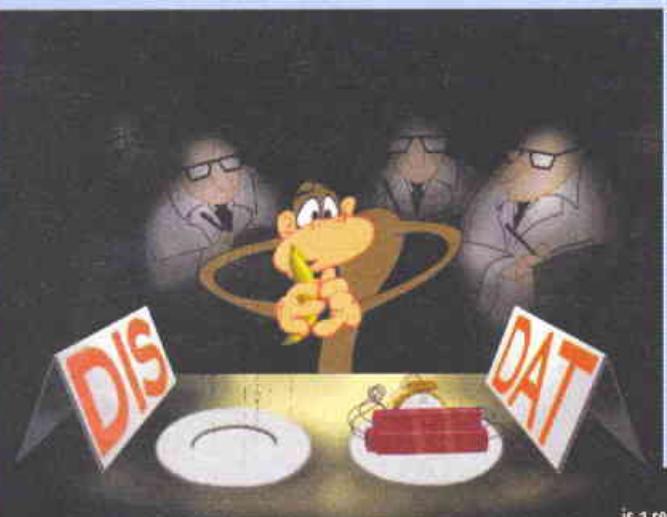
DESTEKLЕНENLER : 3Dfx D3D Joystick

GENEL
PUAN
8



KISA KISA

HEADRUSH

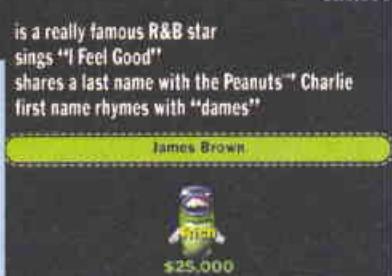


Iki ay önce tanıttığımız U Don't Know Jack adlı oyunu hatırlıyor musunuz? Hayır mı? O halde bu yazımı okumaya devam edin, çünkü HeadRush, U Don't Know Jack'le tamamen aynı şekilde oynanan bir bilgi yarışması oyunu. Zaten aynı şirketten (Berkeley) geliyor. Ama onun kadar iyi olmadığını kesin.

HeadRush esas olarak iki-üç kişisinin birlikte oynaması için yapılmış. Tabii tek başınıza da oynayabilirsiniz, ama bu şekilde tamamen yalnız olursunuz, çünkü sizinle birlikte bilgisayar rakibiniz oynamıyor. Bu oyunun ilk eksiği, her zaman sizinle birlikte oynayacak birini bulamazsınız ki, bilgisayara karşı oynama seçeneği olmaması, aslında olsayı çok iyi olurdu. Oyunun oynanışına gelince, gicik bir sunucu size durmadan sorular soruyor, siz de rakiplerinizden önce düğmeye basarak doğru cevabı giriyorsunuz. Doğruyu bulursanız ne mutlu, 20 bin sanal dolar cebinizde. Yanlış cevap ise ekstra puan olarak hanenizden eksiliyor.

Gördüğüm kadariyla soru çeşitleri U Don't Know Jack'dekinden daha az. Ve bu sorular oyunun genç kesime de hitap etmesini sağ-

lamak amacıyla, oldukça basitleştirilmiş. Genellikle gençlerin ilgilediği müzik, film, magazin ve basit bilimsel sorulardan oluşan repertuar doğrusu beni pek de açmadı. Aslına bakarsanız, U Don't Know Jack'i 0 puanın üzerinde tamamlamak oldukça zorlamıştı beni, bunu başardığımda o kadar sevinmiştim ki monitöre karşı bilgisayarı nasıl da yediğini ifade eden hareketler bile yapmıştım. Ama bu oyun ona nazaran çok basit. Bunun yanı sıra, ilk oyundaki spikerin yerine ödevine çok çalıştığı belli olan, ama orijinalin yarısı kadar bile esprî kabiliyeti olmayan birisini bulmuşlar. Ve surekli bu adamın gicik gicik, zorla-



ma esprilerini dinlemek zorunda kalyorsunuz.

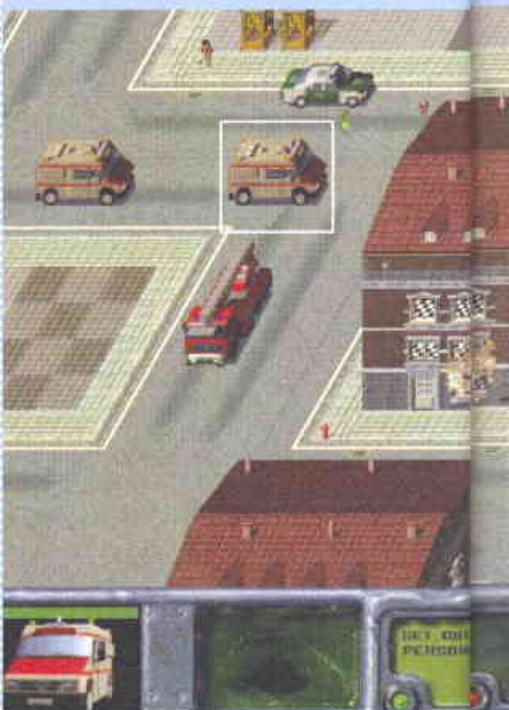
Yine de bu tür oyunların pek bulunmadığını düşünürsek, bir bakmaya değer. O kadar da kötü bir oyun değil, sadece U Don't Know Jack'deki keskin esprî gücünü bu oyunda bulamadığımdan ben isınmadım. Eğer İngilizce'niz ilk oyunu anlamaya yetmiyorsa, bu oyuna bakabilirsiniz.

NOT : HeadRush CD'sinde dinleyebileceğiniz üç adet CD Audio müzik var. Özellikle sonuncu parça pek hoş. Dinlemenizi tavsiye ederim.

**ŞİRKET : SIERRA / Berkeley
TÜRK : Yarışma**

EMERGENCY

Hayat kurtarmak fikrine dayalı bir Real-Time strateji yapılacagini kim bileybildi ki? Genellikle üret-koru-üret-saldır-ez mantığıyla yürüyen RTS'lerden birçok noktada ayrılan Emergency'de, insan hayatı-



nı korumayı kendilerine görev olarak seçmiş insanları yönetiyorsunuz.

Emergency'de fikir olarak kulağa oldukça hoş gelen bu konu (özellikle de savaş karşıtı olanlar için) bir çuval inciri berbat edercesine işlenmiş. Giderek zorlaşan ufak trafik kazalarından patlamanın eşiğine gelmiş nükleer santrallerin kurtarılmasına, depremden sonra ölümün eşiğine gelen insanlara yardım etmeye kadar çok çeşitli görevleri üstleniyorsunuz. Aslında oyun konu olarak çok iyi, konu insanı sıkımayacak kadar fazla çeşitlilik içeriyor. Ah, bir de adam gibi oynanabileseydi.

Bir kaza veya felaket haberini gelince ana üssünüzde itfaiye, ambulans, polis ve çekme araçlarına konuya ilgili personeli bindirip olay

7/10

mahalline yolluyorsunuz. Tabii her aracın ve personelin kullanımı belli bir ücretle tabii. Olay yerinde polis paniği ve karışıklığı önlemeye çalışırken, itfaiye yangınları söndürmeye çalışıyor, doktor da yaralılara ilk müdahaleyi yapıp ambulansla en yakın hastaneye yolluyor. Buraya kadar her şey iyi güzel de, oynanabilirlik sifir altında olunca hiç kimseının hayatını kurtarmak gelmiyor ki insanın içinden. Bir kere adamlar bit gibi, birisini seçene kadar canınız çıkıyor. Ve yapay zekaları herhangi çeyrek bitten bile daha geri. İki aracı yan yana duracak şekilde gönderiyorsunuz, adam tutup alakasız bir yere gidiyor veya koca yoldaki tek insanın üstüne gidip orada takılıp duruyor.

Doktora binaya girmesini söyleyorsunuz, embesil gibi kapıya bakıyor ama yerinden bile kırımdamıyor. Hele hele olay yerinde meraklı bir insan kalabalığı varsa yavaş aman, bütün araçlar onların arasında sıksık iptal oluyor, kalabalığı dağıtması gereken polis

de durup yanğını seyretmeye başlayınca bütün sigortalarınız atıyor.

Yeter, bu oyun hakkında daha fazla konuşmak istemiyorum. Zaten esas işi masum geyikleri ve güvercineri(!) avladığınız oyular yapmak olan Wizard Works gibi bir şirketten hayat kurtarma konulu bir oyun çıkarsa olacağı budur. Bitti.

ŞİRKET: Wizard Works
TÜR : Real Time Strateji

SENTINEL RETURNS

İşte, saçmalıklar yumağı bir oyun daha. Geçen ayki Vangers garabeti bile Sentinel'in yanında mantıklı kahiyor. Ne bu oyun simdi? İtiraf etmem lazımlı, bunca senedir oyun oynuyorum, kesinlikle hiçbir şey anlayamadığım tek ve yegancı oyun Sentinel Returns. Oyunun başından sonuna kadar her şey surrealist bir şekilde tasarlanmıştır. Giriş demosunda, merkezinde ne olduğunu anlayamadığım bir carlinin (veya ŞEYİN) etrafında dönen gezegenler görüyoruz. "Neyse, en azından oyunun grafikleri güzeli" diye içimizden geçiriyoruz, çünkü bu demo Render değil, tamamen 3Dfx grafiklerden oluşuyor. Sonra içinde LOAD/SAVE seçeneklerinin olduğu bir çekmecede barındırmasından ana menü olduğunu anladığım bir ekrana ulaşıyoruz. Burada acayıp bir yaratığa içne saplanıyor falan. Bunun ne olduğunu anlamaya çalışırken, yanlışlıkla aşağıdaki düğmeye basıp oyuna geçiyoruz. Vee oyunla ilgili bütün iyi düşüncelerimiz yok oluyor. Oyunun manuğu (yine anlayabildiğim kadarıyla) şu; dibinde bulunduğuğunuz dağın doruguñundaki nöbetçi siz görmeden önce tepe noktasına ulaşır, nöbetçinin yaşam gücünü emmelisiniz. Ama siz hareket edemiyorsunuz, çünkü burada canlı bir varlığı değil "yaşam gücü"nun ta kendisini yönetiyoruz. Hareket etmek için kendimizi etrafındaki robotlara transfer ediyoruz. Tepeye ulaşırken üst noktalarına ulaşmak için ise üst katlara işinləniləsiniz. Ama her işinlənilə size üç kademe enerjide, yani bir robota maloluyor. Kaybettığınız enerjiyi ise etraftaki ağaç, kaya ve robotları emerek tekrar kazanıyorsunuz. Eğer üç ağaç veya bir ağaç, bir kaya emerseniz, bir robota sahip oluyorsunuz ve bir kademe daha işinləniləyorsunuz. Tabii nesneleri ağaç, kaya ve robot olarak algılamamanız sizin surrealist tarafsızlığınız ne kadar gelişmiş olduğuna bağlı. Ağaçlar uzun piramitler, kayalar üç boyutlu altigenler, robot ise üzerinde bir silindir勤奋的 dönen üç boyutlu altigenlerden oluşuyor.

Oyunun tamamen saçmalıklardan oluştuğunu söylemiş miydim? Evet, oyunda ilerlemeniz için işin-

lanmanız gerektiğini söylemiştim. Ama bu olay tamamen Random olarak gerçekleşiyor, bazen dağın bir üst katına transfer olurken, bazen de aşağı düştiyorsunuz. Tabii sonunda hareket etmeye yeteceğin kadar enerjiniz kalmıyor ve bölümde en baştan başlıyorsunuz ya da CD'yi çıkartıp en yakın çöpe şutuyorsunuz, ki en mantıklı seçenek bu.

Gelelim grafiklere. Sözde 3Dfx desteği var bu oyunun değil mi? Evet var. Peki o zaman neden bütün grafikler yeni badana olmuş bir tavan kadar düz? Oyuna başlıyorsunuz, bir bakıyorsunuz karşınızda hiçbir şey yok. Yoo hayır aslında var, kafanızı biraz yukarı kaldırınca karşınızdakının boşluk değil, duvar olduğunu anlıyorsunuz. Ama kafanızı yukarı kaldırığınıza pişman oluyorsunuz, C64 için bile içgen sayılabilen kalitede çizilmiş bir gökyüzünün başının üzerinde dönüp durdugunu görüyorsun ve akşam yemeğinizi klavyenin üzere çıkıştırıyorsunuz.

Müzikler, evet müzikler oyunun belki de tek iyi yanı. Biraz gotik-teknok tarzına kaçan müziklerin, ünlü korku filmleri yönetmeni John Carpenter tarafından yapılmış olması da ilgimi çekmedi değil. Ama filmlerini (özellikle de Çılgınlığın Ötesinde'yi) çok sevdigim bu yönetmenin ismini bu içgen ötesi oyunun reklamını yapmak için kullanıp, adının ününü yipratmaları, oyunun gözümdeki değerini daha da düşürdü.

Son olarak bu rezil oyunu hiç utanmadan piyasaya sürüp, bir de "müthiş gerilim, süper korku, ölümün solugunu her an ensenizde hissedecəksiniz" gibi martavallarla genç beyinleri kandırmaya çalışan Psygnosis'e tek bir sözüm olacak: Gidin Amiga zamanında yaptığınız gibi sağlam oyular çıkartın ve böyle hilkat garibesi şeyler çıkartıp beni deli etmeyin. Aksi takdirde hepinizin aza zina yüzüne...

ŞİRKET : Psygnosis
TÜR : Zeka (?) Beceri (?!!!)

0/10

Günlerdir gözünüze uyku girmiyor. En sevdiğiniz oyunun bir yerine kadar geldiniz, ama bir türlü bitiremiyorsunuz çünkü o iğrenç yaratık siz hep yakalıyor, başka çare yok : artık hile yapmalısınız. Ne demişler, eğer elini bükemiyorsan, baltayla keseceksin!!

Hileleri

Age of Empires: Rise of Rome

Enter tuşuna basarak komut satırını açın ve aşağıdaki kodları ora dan girin:

king arthur - Kuşları ejderhalar dönüştürür. (999 HP)

pow big mamma - Yeni bir ünitesi verir. BabyPrez (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng)

convert this! - Yeni bir Priest ünitesi verir ("Saint Francis"), düşmanlarına yıldırımla saldırır. (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)

stormbilly - Yeni bir robot ünitesi verir. ("Zug 209") (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)

Area Rising

Burada hile yapabilmek için sırasıyla C, Shift-C ve BIGASSSHIELDS yazın, sonra da ESC tuşuna basarak ölümsüzlük moduna geçin. Alternatif olarak IAMTHEMASTER yazmak suretiyle ana görevle ri hızlı bir biçimde tamamlayabilirsiniz.

Barrage

Bu oyunda hile yapmak için bir Hex Editör gerekecek. Oncelikle oyunun kurulu olduğu Barrage di-

Barrage

zinine girin, burada JUNK dizinini bulun. Bunun içinde OPTI-ONS.DAT isimli dosyayı bulacak, siz, bunu editörle açın ve 414 numaralı kontumu buldurun. Bu adres te bulacağınız değeri FF FF FF olarak değiştirin ve dosyayı bu yeni haliyle kaydedip çıxın. Tekrar oyunu çalıştırığınız zaman, bölüm seçme menüsünde baktığınızda tüm altı seviyenin de seçilebilir olduğunu göreceksiniz.

Caesar 3

Senatoya girme şansınız olduğu zaman şu hileyi kullanın. Önce senatoda Emperor ikonuna tıklayın. Kendinize 500 denarii maaş bağlayın (Caesar's wage). Birkaç ay sonra, 3000 denarii kadar topladığınızda, tekrar aynı ekrana girin ve buradan önce "Give to city" ve sonra "all" tuşlarına basın. En son "give" tuşuna basıp tüm paranızı verin. Şimdi hiç paranız kalmayacak. Dikkat, sakin tekrar "Give to city" tuşuna basmayın! Sadece bir defa daha "give" tuşuna basın, bu defa tassarruflarınız ekşiye geçecek. Fakat bu önemli değil, bunu yapmaya devam edin ve sonuçta bir servete kavuşacaksınız. İstediginiz zaman tekrar senato ekranına geçerek bunu tekrarlayabilirsiniz.



Caesar 3

Nukestorms : Küresel ısınmaya yolcalar

Automode : Yapay zeka sizin yerinize oynar

Armageddon : Tüm dünyayı nükleer silahlarla yok eder!

Dark Rift

Bu oyunda gizli bir karakter mevcut. Sönork isimli bu karakteri kullanabilmek için tüm yapmanız gereken şfre olarak "kroots" yazmanız.

Earthsiege 2

Burada hile yapmak için oyumu-

belli bir şekilde çalıştırmanız gereklidir. Öncelikle oyunun ana dosyasına bağlı bir kışayol oluşturmak gerekmektedir, mesela oyun D sürücüsünde ve ilgili dizinin içine kurulmuş olsun. Yeni kışayol buraya bağlanmalı ve SPRUNKNOWN ekimi içermelidir, örneğin D:\SIERRA\ES2\Es.exe-SPRUNKNOWN. Şimdi oyunu bu yeni kışayoldan çalıştırın, oyun esnasında aşağıdaki tuş kombinasyonları kullanılabilir hale gelecektir.

[Alt][Yukarı] ya da [Aşağı]: Robotınızı seçtiğiniz yönde 12 metre öteye işinler.

[Ctrl][N]: Savaşçı farklı savaşçıları gözünden görmeyi sağlar. [Alt][N] tuşuna basarak sahadaki birimler arasında dolaşılabilir.

[Alt][Ctrl][N]: Yakındaki bir düşmanın havaya uçurur, birden fazla defa kullanılabilir.

[Alt][S]: Yapay zekayı dondurur, normale dönmek için bir daha basmak yeterlidir.

Excalibur 2555 AD

Bu oyunda hile yapmak için şunu yöntem kullanmalı ve verilen kodları girmelisiniz:

- a) F3G tuşıyla oyunu dondurun.
- b) F12 tuşuna basılı tutarak yön tuşlarıyla gereken kodu girin.
- c) F12 tuşunu bırakın.
- d) Oyna kaldığımız yerden devam edin.

Yapılan hileyi haber veren bir mesaj ekrana çıkacaktır. Uygulanabilecek hileler:

Tüm kilitli kapıları açmak için (bulunduğunuz oda hariç): Yukarı, yukarı, sağ, sağ, yukarı, yukarı, yukarı, yukarı.

Tam sağlık almak için: Yukarı, yukarı, yukarı, sol, sol, sol, sol, sol.

Azami kılıç gücü: Yukarı, yukarı, sol, sol, sağ, sağ, sol, sol.

Bölüm geçme: Sol, sağ, sol, yukarı, sağ, yukarı, yukarı, yukarı.

Hardware

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle bir joystick kullanıyor olmanız lazımdır. Game Launch ekranında kaydedilen Controls ve sonrasında Buttons tuşuna basın. Herhangi bir joystick tığını seçin ve ona "God Hanger" fonksiyonunu atayın. Artık oyun esnasında ne zaman bu tuşa basarsanız derhal bir hangar açılmış olacaktır. Durumda her tür silah, donanım ve bol mik-

tar para bulabilirsiniz. Ve fakat oyunu tekrar döndüğünüz anda üzereğinize ateş açılacaktır, ona göre dikkatli olun.

Ibid

Bu oyunun seviye kodlarını aşağıda bulabilirsiniz:

01 : 696	14 : 11264	27 : 26639	40 : 23725
02 : 31877	15 : 30917	28 : 9625	41 : 15194
03 : 16022	16 : 19507	29 : 14551	42 : 2051
04 : 27037	17 : 12510	30 : 17278	43 : 14852
05 : 23428	18 : 20848	31 : 7157	44 : 591
06 : 12765	19 : 29124	32 : 29596	45 : 28500
07 : 14773	20 : 9780	33 : 1648	46 : 15256
08 : 24726	21 : 1581	34 : 19829	47 : 20318
09 : 18412	22 : 19380	35 : 4046	48 : 10607
10 : 23812	23 : 29385	36 : 9468	49 : 17771
11 : 30724	24 : 21013	37 : 22866	50 : 8951
12 : 21570	25 : 8492	38 : 14517	
13 : 6337	26 : 21374	39 : 21956	

MDK

MDK için yapabileceğiniz bir hile daha, ancak bu defa bir Hex Editör kullanacağınız. Öncelikle MDK95.exe dosyasını oyunun kurulu olduğu dizin içinden bulun ve editöre açın. İçinde aşağıdaki adresleri bulun ve onları belirtilen değerlerle değiştirin, yeni şekilde dosyayı kaydedip çıkış, artık ölümsüz olacaksınız.

Adres	İçerik	Yeni değer
76487	29	90
76488	C2	90

NHL '99

Aşağıdaki kodları oyun esnasında klavyeden girerseniz ilgili etkilere elde edebilirsiniz:

MANTIS - Oyunculara uzun kollar ve bacaklar verir.
NHLKIDS - Oyuncuların çocuk boyuna indirir.
HOMEOAL - Ev sahibi takıma bir gol kazandırır.
AWAYGOAL - Misafir takıma bir gol kazandırır.
PENALTY - Penaltı verdire.
INJURY - Bir yaralanma olur.
 VICTORY - Havai fişek gösterisi başlar.
SPOTS - Oyun oncesi ışıklardırmayı çağırır.
CHECK - Her oyuncu rakibini otomatik olarak bloke eder.

Total Distortion

Bu oyunda hile yapmak son derece basit, öncelikle karakter yaratma ekranında işinizi bitirin. Bu menüden çıkmak için "READY" tuşuna basmanız gereklidir, ancak bu tuşa tıklarken CTRL tuşuna basılı tutarsanız, gizli bir menü ekranı gelecektir. Bu menü size oyundaki başlangıç noktanızı, evanterinizdeki malzemeleri, parancınızı ve ünvanınızı, ayrıca daha pek çok şeyi ayarlayabileceğiniz imkanı verecektir.

Unreal

Bu oyunun hile kodlarını daha önce vermişik, ancak yeni eklerle bir defa daha vermek iyi olur kanaatindeyim. Bunları kullanmak için önce TAB tuşuna basılı komut satırını açın, sonra hileyi girin ve Enter ile çalıştırın:

ALLAMMO - Her silahınız için 999 mermi verir.

FLY - Uçuş modunu açar.

GHOST - Duvarlardan geçebilmeyi sağlar.

WALK - Fly ve Ghost komutlarını kapatmaya yarar.

GOD - Ölümüslük verir.

INVISIBLE - Görünmezlik verir.

KILLPAWNS - Bölümdeki tüm yarıkları öldürür.

SUMMON x - Herhangi bir nesneyi hemen önünüzde oluşturur.

Aşağıda silah kodlarıyla birlikte kullanımı gösterilmiştir

SUMMON EIGHTBALL

SUMMON FLAKCANNON

SUMMON DISPERSIONPISTOL

SUMMON AUTOMAG

SUMMON STINGER

SUMMON ASMD

SUMMON RAZORJACK

SUMMON GESBÖRIFLE

SUMMON RIFLE

SUMMON MINIGUN

SUMMON FLASHLIGHT

SUMMON FLARE

FRP



Bu ay elimizde olmayan küçük bir aksilikten dolayı Zindancıbaşı yazısını zamanında yetiştiremedi. Ve ben, herseyden biraz anlayan kişi Blax, siz FRP severleri yalnız bırakmamak için oturup Fantasy Role Playing olıyla yemi tanışacak olanları konu hakkında biraz aydınlatmaya karar verdim. FRP kurtları, siz serbestsiniz, çıkış kantinde falan takılabilirsiniz, bu ay olayımız çömezlerle.

Aslında bilgisayardaki her oyunun Fantasy Role Playing olduğunu söylesem, şaşırır misiniz acaba? Evet, Fifa oynarken bile aslında FRP oynuyorsunuz. Ne demek istedigimi anlamak için sanırım FRP kavramını açıklamam gerekiyor. FRP Fantasy Role Playing, Türkçesi Fantazi Rol Yapmak olan bir kavram. Olayın fantazi kısmı bir tarafa, Role-Playing aslında varolmayan bir kişinin kimliğini üstlenerek, onun yaşamını, zihinsel ve bedensel gelişimini kontrol etmek, sevinçlerini ve üzüntülerini hissetmek ve oyun boyunca onunla bir bütün olmak anlamına geliyor. İşte RP'nin anlamı bu. Peki Fantazi ne oluyor? FRP oyunlarındaki ırkları bilirsiniz, ejderhalar, elfler, dwarflar. Bunlar aslında varolmayan, sadece kağıt üzerinde yaşam bulan ve insanların hayalgücüyle beslenen varlıklar. İşte olayın fantezi kısmı burada başlıyor. Aslında varolmayan ama gerçek hayatı karşılaşabileceğiniz birisini yönettiğiniz oyunlar RPG (role-playing game) kategorisine girer, ama varolması mümkün olmayan birisini yönetiyorsa-



niz, işte bu Fantasy Role Playing olur. Umarım aradaki farkı anlaysınız.

Peki, masaüstü FRP ile bilgisayardaki FRP oyunları arasındaki ne fark var? En büyük fark bilgisayar oyununda yapabileceklerinizin bir programcının koyduğu sınırlar dahilinde kalması. Eskiden bu sınırlar çok dardı, ana senaryodan çok az yapabildirsiniz. Ama son zamanlarda çıkan Daggerfall ve Might & Magic 6 gibi oyunlar bu kısıtları genişletti. Yine bir adet esas senaryo var ve oyunu başarıyla bitirmek için bunu tamamlamalısınız, ama bunun yanında takılıp gidebileceğiniz yüzlerce yan görev, konuşup bilgi alabileceğiniz (veya gırslağın bir hançer sokup kan kusmasını seyredebileceğiniz) yüzlerce, hatta binlerce NPC var. NPC ne demek? FRP oyunlarında iletişim kurabildiğimiz, isterseniz grubunuza katıbildığınız ama bilgisayarın yönettiği karakterler NPC'dir.

Neyse, konu fazla dağılmadan sadede geri dönelim. Bilgisayar teknolojisinde sağlanan bunca gelişmeye ve bilgisayar FRP oyunlarındaki bunca genişlemeye rağmen hala insan hayalgücünün yetimi tutabilecek kadar serbestlik sağlanamadı, sağlanamaz da. Maşaüstünde FRP oynarken hiçkim senin çizdiği sınırlar dahilinde davranışın zorunda degilsiniz, Dungeon Master dışında tabii. Mesela, bir hazine bulduğunuzda, altınları avuçlayıp zafer çığlıklar atan arkadaşlarınızı kılıçtan geçirip bütün hazineye sahip olmakta serbestsiniz. Grubunuz hiç beklemediği bir anda saldırına uğradığında büyüğünüzü kullanarak uzak bir yere işinlanıp, arkadaşlarınızı mutlak ölümle başbaşa bırakabilirsiniz. Veya çok kötü bir durumda kalan arkadaşlarınızın hayatlarını kurtarmak için bütün hayat gücünü kullanıp sizinle beraber kızıl ejdehayı da yokede-



cek bir büyü yapabilirsiniz. Her şey, ama hersey sadece sizin hatalılığınıze sınırlı.

FRP olayına yeni adım atacakların yapabilecekleri en iyi şey, hangi masaüstü setini oynayacaklarsa, onun kitaplarını bir şekilde bulup okumak. Tabii bunun için iyi bir İngilizce şart, zaten İngilizceniz yoksa FRP adına yapabileceğiniz pek fazla bir şey de yok. Piyasada kitaplarını bulabileceğiniz masaüstü setlerinden en iyimiz şunlar:

DRAGONLANCE

Türkçesi Ejder Mizrağı, İyilik tanrısi, Paladine adına savaşan onurlu şövalyelerin, karanlıklar kralı Takhisis ve ordularına karşı verdikleri mücadeleyi konu alan bu seri, masaüstü FRP denince akla ilk gelen merhum şirket TSR'in Forgotten Realms'den sonra en köklü setidir. Olaylar binlerce yıl önce, bizim dünyamızdan uzakta ama ona oldukça benzeyen bir gezegende geçmektedir. Bu dünya, iyilik kötülük ve ikisinin arasındaki dengeyi simgeleyen bir sürü tanrıının kontrolündeki birbirinden farklı birçok canlı varlığı içinde barındırmaktadır. Tabii iyilikle kötüluğun karşılaşığı her yerde olduğu gibi bu dünyada da sürekli bir savaş vardır. Takhisis'in kontrolündeki yaratıklar, sürekli olarak şövalyelerle çatışmaktadır.

ama bir türlü başarılı olamamaktadır. Tam kötü ejderhaları da kendi tarafına çeken Takhisis'in şövalyeleri yeneceği kesinleşmişken, elşanesi binlerce yıl sonra dahi kulaktan kulağa yayılacak olan bir kahraman ortaya çıkar: HUMA. Çemez bir şövalyeyken, köle tüccarlarının elinden kurtardığı bir minotaur (öküz başlı, insan vücutlu bir yaratık) ile birlikte atıldıkları maceralar, DragonLance serisinin ilk kitaplarıdır.

FORGOTTEN REALMS

Açıkçası, DragonLance kadar sevmedigim bu dünya, hemen hemen o dünyaya aynı özellikleri taşıır. Yine bir sürü tanrı, iyi ve kötü yaratıkların olduğu ve savaşın hüküm sürdüğü burada geçen kitaplar ve masaüstü setleri bence DragonLance serisindeki bütünlükten çok uzak. Belki de bu dünyanın tutmasının en büyük sebebi, Dark-Elf Drizzt'i konu alan bir dizi kitaptan oluşan Drizzt serisidir. Yeryüzünde yaşayan kuzenlerinin aksine, yeraltındaki mağaralarda devasa şeherler kurmuş olan Dark-Elfler düşünebileceğiniz en kötü canlı varlıklardır. Tek amaçları kendilerini yüzüller önce yeraltında yaşamaya mahkum eden iyi elflerin toptan katledilmesi olan Dark-Elfler sürekli olarak kendi içlerinde de bir güç mücadeleci içindedir. Dark-Elf şehirlerin-

de bir hiyerarşi hüküm sürmektedir, şehirdeki ailelerin sürekli olarak gizli bir savaş halinde olmasının sebebi, bu hiyerarşideki ilk on ailenin şehri yönetmek prestijine sahip olmasıdır. Sıralamada yükselmek için, kendinden üst sıradaki bir aileyi tamamen yoketmelidir. Tamamen, çoluk çocuk demeden o ailenin kanını taşıyan herkes yoketmelidir. Eğer bunu başınlara katlamı yonetici aileler görmezlikten gelir. Ama bir tek aile bireyi bile hayatı kalırsa, o zaman Dark-Elflerin çarpık kanunları işlemeye başlar. Ve bütün güçlü

aileler birleşip, saldırıcı başarız olan aileyi yokederler. Dark-Elfler tamamen kadınların kontrolündedir, erkekler ise sadece savaşçı veya iyi bir "damızlık" olduklarında saygı görürler, yoksa hayatlarının hiçbir değeri yoktur. İşte bu çarpık düzenin içinde, Dark-Elflerin yapısına çok yabancı bir çocuk doğar. İçinde iyiliğin kivircimini taşıyan Drizzt.

Bu iki serinin dışında Ravenloft, Dark Sun, Planescape, Warhammer ve Warhammer 40000 gibi birçok masaüstü seti ve bunların kitaplarını da bulabilirsiniz. Bunlardan özellikle Ravenloft, DarkSun ve WH 40000 dikkate değer olanlar. İstedığınızı seçmekte serbestsiniz. Bunların kitaplarını Akmar pasajında İngilizce kitaplar satan dükkanlardan, masaüstü setlerini ise Gerekli Şeyler'den (0212 240 40 57) alabilirsiniz.

Sanırım bu kadar yeter. Kısıtlı masaüstü FRP'si bilgimle ancak bu kadar oluyor ama sevgili Hasan FRP yazısını göndermeye 1 hafta kadar geciktii. Büttün dergi hazırlarken FRP yazısını göndermesini bekleyip, bu ay da geç çökmek tansa kolları sıvayıp böylesi lokomotif gibi bir yazı yazmak zorunda kaldım. Hatalarım mutlaka olmuştur, artık kusuruma bakmayın. Ve gelecek aya kadar (Zindancıbaşı'nın adına söyleyorum bunu) hoşçalın.

ENGLISH DISCOVERIES

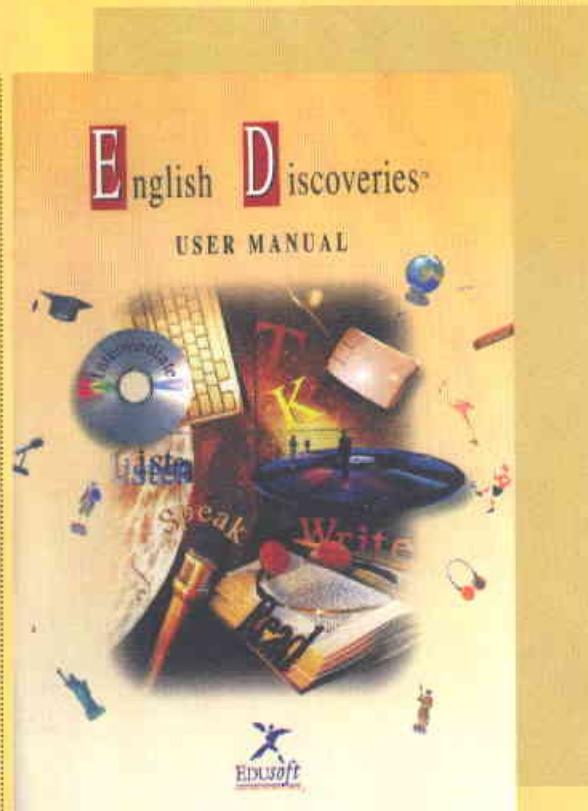
Bilgisayarda eğitim denince Türkiye'de ilk akla gelen isimlerden olan Raks New Media, yeni bir eğitim paketi ile karşımızda.

Ingilizce eğitimi bir kişinin öğrenim hayatının belki de en önemli parçasıdır. Bu nedenle sadece uzmanlık vasıta taşıyan değil, aynı zamanda bilinçli ve sabırı olan bir eğitmenin gözetiminde gerçekleştirilemesi gereken bir süreçtir. Peki bu sürecin hızlandırılması için modern dünyanın mucizesi olan bilgisayardan yararlanılamaz mı? Tabii ki evet. Özellikle de uzman kişilerin elinden çıkan bir multimedia eğitim paketi öğrencilerin İngilizce eğitiminin daha hızlı ve verimli hale gelmesini sağlayacaktır. Raks New Media'dan gelen eğitim paketi English Discoveries bu iş için tam bıçılıkla başlıyor.

English Discoveries, öğrencilerden çok, öğretmenlere yönelik olarak düşünülmüş bir program. Bilgisayar destekli İngilizce eğitim programlarının etkisini oldukça artıran Discoveries, şimdide kadar incelediğimiz eğitim paketleri arasında en geniş kapsamlı olarak nitelendirilebilir. Paketin hedeflediği son kullanıcılar değil, eğitim kurumları ve program kullanıcılarına faydalı politikasıyla siyatlantırılıyor.

English Discoveries Nedir?

Etkileşimli multimedia ortamında grafik, ses, film ve metinlerin çağdaş dil öğrenim teorilerine göre, eğitim uzmanları ve pedagoglar denetiminde en uygun biçimde birleştirildiği, sistemin merkezinde bilgisayar bulunan çok gelişmiş bir İngilizce eğitim programıdır ve tamamen Türkçe desteklidir.



English Discoveries, etkileşimli多媒体 eğitiminde var olan en gelişmiş dil programıdır. Toplam 23 CD-ROM'da, yaklaşık bin 400 saatlik eğitim olağıyla İngilizce eğitiminin tüm aşamalarını A'dan Z'ye, hem seviye hem de içerik olarak (gramer, kelime bilgisi, dinleme, konuşma, okuma, yazma ve sınavlar) kapsar.

English Discoveries mevcut mülfredat uyum sağlar mı?

English Discoveries son derece zengin bir öğretim "kaynağı" olarak düşünülebilir. "Öğretmen Kılavuzu" yardımıyla programın içeriğinden, dersinizin mülfredat gereksinimi ve bedellerine uygun malzemeyi seçerek, multimedia ortamında kendi "Öğretmen Dersleri"nizi hazırlayabilirsiniz.

English Discoveries'i eğitim programına dahil etmek çok kolay, çünkü eğitimli bir programın yerini almak için değil, programı desteklemek veya temel oluşturmak üzere çok çeşitli öğrenim senaryoları düşünülerek hazırlanmış.

Ayrıca, bilgisayarlı eğitim konusunda uzman sayılmasınız bile korkmanıza gerek yok. Etkileşimli Multimedia Eğitimiyle yeni tanışan pek çok öğretmen bu teknolojinin üstesinden nasıl geleceklerinin endişesini duymakta ve bunun sınıftaki rollerini nasıl etkileyeceğini emin olamamaktadır. Ancak pek çok ülkede kullanılan English Discoveries temel düzeyde bilgisayar bilgisinin yeterli olacağı bir kullanım kolaylığıyla tasarlanmıştır. Temel prensibi etkileşimli eğitim olduğundan, siz de programı kullanırken kolayca öğrenecektir ve profesyonel kariyeriniz için çok değerli bir avantaj sağlayacaksınız.

English Discoveries size üç tip ders sunar :

"DERSİM" uyarlanabilir bir dersdir. English Discoveries bu ders tipinde, öğrenciye sunduğu etkinlikleri o öğrencinin performansına göre uyarlar. Bu programda öğrencinin Dil Bilgisi ve Sözcük Bilgisi sınav sonuçlarını belirleyici faktördür.

"SİSTEM DERSLERİ" pedagojik bir kurul tarafından hazırlanmıştır. Öğrenmeyi en üst düzeye çıkarmak üzere, öğrenciye programdaki etkinlikleri planlanmış bir sıralamaya sunar.

FLASHCARDS

Çocuklar için yabancı dil öğrenmek artık çocuk oyuncası !

"ÖĞRETMEN DERSLERİ" farklı seviyelerdeki öğrenciler ve/veya gruplar için özel dersler hazırlamana imkan tanıyarak, öğrenimin kişiye özel programlanması olanağtanır.

English Discoveries ile dil öğrenmenin avantajı ne olabilir ?

English Discoveries ile öğrenciler kişisel keşfe, araştırmaya ve çözüm bulmaya dayalı bir programla kendi seçimlerine ya da seviyelerine uygun içerik üzerinde çalışabilirler. Dilini öğrendikleri kültürü ve dilin yaşamındaki kullanımını, gerçek video görüntülerini, klipler, fotoğraflar, ana dili İngilizce olan konuşmacıların gerçek ortamlardaki diyalogları, telefon görüşmeleri, radyo programları ile görsel ve işitsel tecrübeyle öğrenirler. SÖZ-CÜK BİLGİSİ ve DİL BİLGİSİ bölgümlerde alıştırmalarla öğrenir, oyunlarla bilgilerini pekiştirir, sınavlarla bilgi seviyelerini ölçebilirler. DINLEME, OKUMA ve YAZMA bölgümlerinde seviyelerine uygun örnekler üzerindeki çalışmalarla ilave olarak, KONUSMA bölümünde alıştırmalar yapabilir, kendi seslerini kaydedip, doğru örneklerle karşılaştırabilirler.

Kişiye Özel Ders Programı

English Discoveries'in sunduğu "Öğretmen İdare Sistemi" sayesinde her öğrencinin programda geçirdiği sürenin ve her dersin giriş ve çıkışındaki sınavlarda gösterdikleri başarılarının kayıtları, istediğinizde ulaşır ve değerlendirmeye yapabilmeyi otomatik olarak tutulur.

BİLGİ İÇİN : Raks New Media

(0212) 213 64 60

FİYATI : Kullanıcı sayısına göre değişiyor

Sistem Gereksinimleri :

486 DX4-100 , 8 MB,

RAM, 3 MB Hdd

4 Hızlı CD-ROM , ses kartı, mikrofon ve hoparlör

Windows 3.1 (tek kullanıcı)

Windows NT (çok kullanıcı)

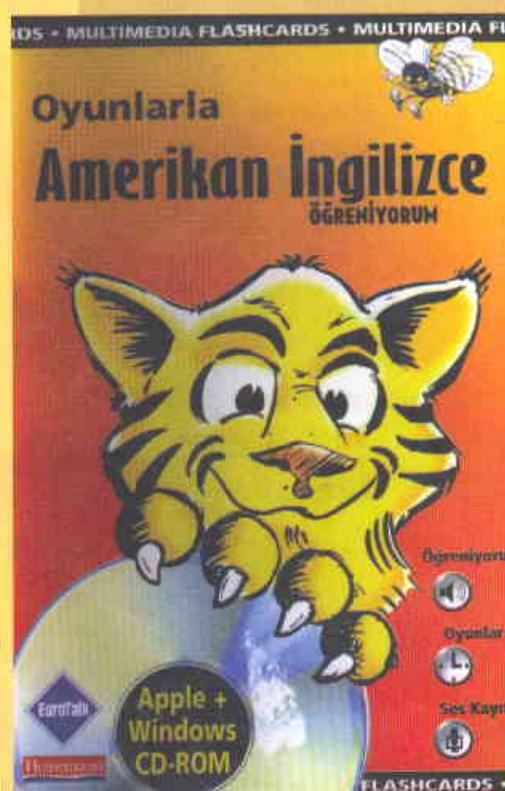
En son multimedia teknolojisiyle hazırlanmış Flashcards'ın Türkçe dahil 46 (24 dil hazır) ayrı dilde konuşabilen sevimli kaplangu, çocukların birbirinden zevkli oyunlarla eğlendirirken, onların öğrenmek istedikleri dili temelden ve en kalıcı şekilde öğrenmelerini sağlıyor. Talk Now! serisi dünyada en çok konuşulan 46 değişik dili多媒体 teknolojisiyle hem kolay ve hızlı, hem de eğlenerken öğretiyor. Talk Now! serileri eğitim, test ve ödül olmak üzere 3 farklı bölümden oluşuyor. Eğitim bölümünde dilin ana yapısını gösteren 9 değişik ders var. Test bölümünde öğrendiklerinizin çeşitli oyunlarla test edilerek pekiştirilmesini sağlayan çeşitli testlere tabi tutuluyorsunuz. Ödül bölümünde ise diğer iki bölümdeki başarınızı göre aldiğiniz puanların karşılığı olarak ödül alıyzsunuz. Bu son bölüm, genellikle çabuk sıkılan zamane çocukların daha başarılı olmak için yeniden deneme isteklerini körüklemesi açısından oldukça faydalı.

Flashcards serisinin tamamen Türkçe'ye çevrilmiş olan dil paketleri:

Amerikan İngilizcesi, İngiliz İngilizcesi, Almanca, Fransızca, İspanyolca, İtalyanca, Felemenkçe, Portekizce, İsviçre Dili, Norveç Dili, Danimarka Dili, Fince, Macarca, Türkçe, İbranice, Arapça, Çince, Japonca, Gali Dili, Polonyaca, Romence, İzlanda Dili, Rusça ve Yunanca.

Flashcards serisinin temel özellikleri sunlar :

- ✓ Sesinizi kaydetme, dinleme ve orijinali ile karşılaştırma
- ✓ Kelimeler, cümleler, öyküler ve tüm metinlerin Türkçe tercümeleri
- ✓ Kendi öykünüzü yaratma



- ✓ Öğrencilerin seviyesine göre kolay ve zor oyunlar
- ✓ Testler ve başarı sertifikaları
- ✓ Öğretmen ve ebeveynler için öğrencinin gelişimini izleme olanağı

BİLGİ İÇİN : Raks New Media

(0212) 213 64 60

FİYATI : 39 \$ + KDV

Sistem Gereksinimleri :

486DX veya üstü,

8 MB RAM, 4 Hızlı CD-ROM

ses kartı, mikrofon ve hoparlör, Windows 95

İLKÖĞRETİM MATEMATİK 3

BİLDEN'in İlköğretim Matematik Serisinin üretimi devam ediyor. Serinin tamamlanmasına çok az kaldı. Herbiri birbirinden güzel olan bu programlardan bu ay piyasaya çıkan 3. Sınıf Matematiği sizin için inceledik.

3. Sınıf Matematik geleneksel olarak dizideki diğer programların havasında, Millî Eğitim Bakanlığı'nın müfredatına uygun olarak ve ünite esasına göre hazırlanmış. Konular anlatılıyor, alıştırmalar uygulanıyor, testler yapılıyor...

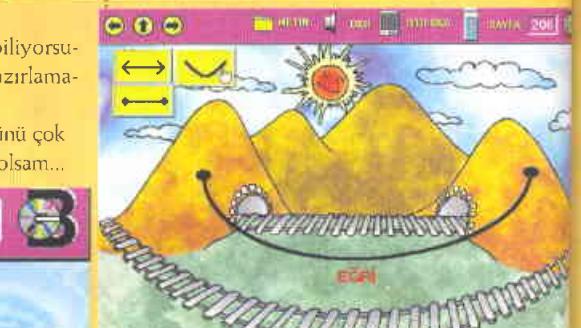
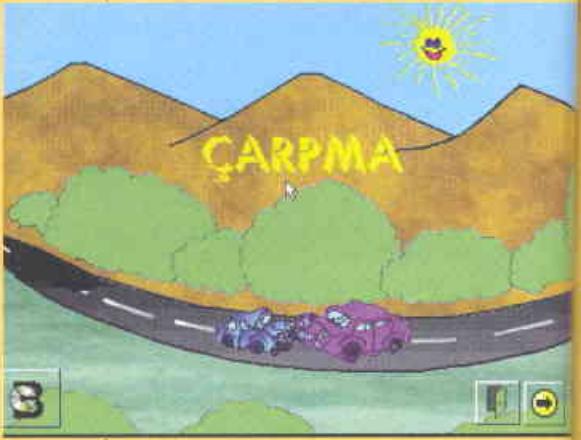
Müfredat tümüyle ve dantel gibi işlenmiş. Anlatım çok sevimli kılınmış. Az laf çok iş mantığındır. Uzun anlatımlar yerine kısa bir anlatım artı tamamlayıcı canlandırma tercih edilmiş. Her sayfada ama mutlaka her sayfada bir canlandırma var.

Özellikle alıştırmalar bir alem. Tümü oyunumsu. Hatta yer yer iyi-

ce oyun. At yarışı, basketbol, bowling, bilardo, yumurta hırsızını kovalama, damdan adam kurtarma,... Daha neler... Hırs edip oynamaya kalkarsanız 3. Sınıf Matematiğini sular seller gibi öğrenirsiniz.

Anlatım bölümü toplam 212 ekranlarından oluşuyor. Kesin kanaatim şu ki, her ekran birbirinden güzel, albenili ve dopdolu. Üstelik bir de test bölümü var. Bu bölüm öğrencilerin bilgilerini sınaması amacıyla hazırlanmış. Yine ünite esasına göre gruplandırılmış. Soru bankalarından dilediğiniz sayıda soru çekip testler hazırlayabiliyorsunuz. Ayrıca karma testler hazırlamanız da mümkün.

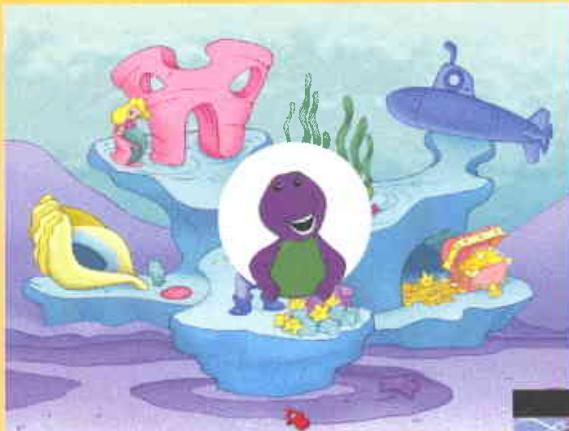
Çocuklar bu eğlenceli ürünü çok beğeneyecek. Ah keşke çocuk olsam...



Gerekli minimum sistem:
486 veya üzeri işlemeli PC, 8 MB Ram
10 MB HD, 16 bit ses kartı
CD-ROM sürücü, Win'95
Bilden Bilgisayar
Tel: 0212 230 51 82

35 7
—
35 5
—
0

Bölen Bölüm Kalan



da satılan Barney bebeği çocuğunuzun İlkokul öncesi eğitimini daha eğlenceli hale getiriyor. Harfleri ve rakamları eğlenceli oyunlar veya şarkılarla öğrenmek daha

Atalarımız öğrenmenin yaşı yoktur demiş. Eğer atalarımızın yüzüllar öncesinde görmüş olduğu bu gerçeği bilgi çağlığı içerisinde, bilgi toplumunun birer üyesi olarak şimdî görsek, aylasak veya uygulasak, 75. yılina girdiğimiz cumhuriyeti daha nice 75 yılara zorlanmadan, savaşmadan ve sıkıntı çekmeden taşıyabiliz. Zamane çocukların cin gibin maşallah, benim 7 yıl önce tanıttığım bilgisayarla okuma yazma bilmeden tanışıyorlar ve epey başarılı oluyorlar. Tabii ki kullandıkları veya kullanmaya çalıştıkları programların, ki bunlar onların hayatı bakış açılarını değiştirebiliyor, özenle seçilmiş olması gerekiyor. Ancak bu şekilde o yaşındaki bir çocuğun bilgisayardan bir şeyler öğrendiğini söyleyebiliriz. Küçük yaşımda belki de hayatı boyunca göremeyeceği hayvanlar, yerler veya o an için yapamayacağı işlere kalkışarak, hayat tecrübesi kazanmaya çalışıyor. İşte Barney serisine ait etkileşimli CD-ROM'lar hazırlanırken, çocuğun görerek, işiterek ve en önemlisinden deneyerek öğrenmesi amaçlanmıştır.

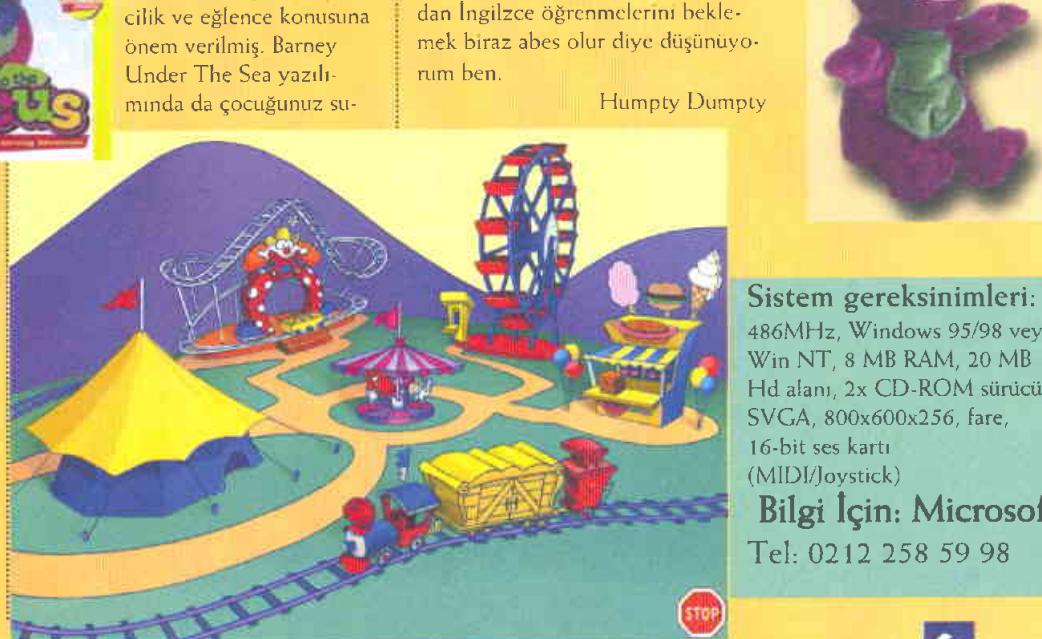
Barney Her Yere Gider

Microsoft şu an Barney'nin üç ayrı yazılımını elinde bulunduruyor: Barney Under The Sea, Barney Goes To Circus, Fun On The Farm With Barney. Yazılım haricinde, ayrı bir oyuncak olarak



kalıcı ve daha kolay oluyor. Barney'nin PC yazılımlarını bu oynucakla ber-

ber ya da tek başına da kullanabilirsiniz. Dergimize inceleme için gelen Barney Goes To Circus yazılımında kırmızı dinozor Barney, arkadaşları BJ ve Baby Bop ile başrolü paylaşmış. Barney'nin arkadaşları ile sırıkla eğlenceli vakit geçirmesini izlerken, bir yandan da çocuğunuz çeşitli konularda bilgi edinmesini sağlayabilirsiniz. Bunun için iki yol mevcut. Activity moddayken, çocuğunuz hayvanlar, yüz ifadeleri, alfabe ve çeşitli konularda bilgilendirilirken, Explore modda daha çok geliştircilik ve eğlence konusuna önem verilmiştir. Barney Under The Sea yazılımında da çocuğunuz su-



BABA BANA BARNEY AL

Günümüzde bilgisayarın hayatımızın hemen her noktasında mutlaka bir yer yer edinmiş olduğu kuşku götürmez bir gerçek. Bir de eğitimde tam anlamıyla faydalanan bilgisayar denen makineden.

altında altı farklı noktaya ulaşabilir ve yine iki ayrı modda çeşitli bilgiler edinebilir. Activity moddayken, sayılar, örnekler, vücudun değişik organları hakkında bilgi edinebilir ya da Explore modda yine yaratıcılığını geliştirerek eğlenceli vakit geçirebilir.

Ne Desem Acaba

Barney serisi gerek fikir, gerek de oluşturulma açısından bakıldığından, oldukça kaliteli ürünler olma özelliğini taşıyor. Özellikle hitap ettiği yaş katlesine uyum sağlaması sayesinde, kullanıcılarını yanı çocukları sunuyor. Ama bunun yanında Türkiye'de olmamızdan kaynaklanan bir sorun var galiba. Dünyanın diğer tüm ülkelerinde olduğu gibi Türkiye'de de okul öncesi çağlığı çocuklar kendi milli dilimizi zor konuşurken, kalkıp bir de bu çocukların İngilizce öğrenmelerini beklemek biraz abes olur diye düşünüyorum ben.

Humpty Dumpty



Sistem gereksinimleri:

486MHz, Windows 95/98 veya Win NT, 8 MB RAM, 20 MB Hd alanı, 2x CD-ROM sürücü, SVGA, 800x600x256, fare, 16-bit ses kartı (MIDI/Joystick)

Bilgi İçin: Microsoft
Tel: 0212 258 59 98

SOUND BLASTER LIVE!

Gerçek 3 boyutlu efekt sağlayabilen ses kartlarının en iyisi olan Sound Blaster Live! sonunda Türkiye'de.

Uzun zamandır beklediğimiz biricik Sound Blaster Live'ımız elimize geçti sonunda. Ama beklediğimizde de değil ha, şimdije kadar bilgisayarımı takip etmemen kaldığım yegane parça Sound Blaster Live gerek(Monster'dan sonra tabii). Gerçekten Creative Labs'ı dekileri kutlamak lazım, çok iyi bir iş çıkartmışlar.

Sound Blaster Live! iki parçadan oluşuyor. Bir PCI ses kartı ve buna bağlı olarak çalışan bir Dijital I/O kartı. Live! üzerinde alışındıktı mikrofon, Line In ve Joystick /MIDI girişlerinin yanı sıra, iki adet hoparlör çıkışlı var. Line Out, ve Rear Out olarak adlandırılan bu iki çıkışın faydası, dört ayrı hoparlörün iki çift halinde takılabilmesi. Böylece normal ses kartlarında iki hoparlörle sağlanan stereo efektiin pabucunu dama atacak gerçek bir SURROUND SOUND sağlanmış. Düşünün, Quake oynuyorsunuz, enerjiniz sıfır yakın ve Hakkın rahmetine kavuşmak üzereiniz, karşınızda iki zombiyi zoraki indirmişiniz. Tam derin bir soluk alacakken, arkandan giderek yaklaşan homurtular duyuyorsunuz. Ecel terleri dökerek sağ tarafınızdan doğru yavaş yavaş arkanız dönüyor ve sesin de arkandan sağımıza, ve yavaşça önmüze geçtiğini hissediyorsunuz. Gerçekten, buna sesi duymak diyemeyeceğim, Sound Blaster Live! ile sesi resmen "hissettiyorsunuz". Aslında, bu kartın güzelliklerini kelimele söylemek istemem imkansız, önmüzdeki ilk bil-

gisayar fuarına gidin ve birilerinin Sound Blaster Live! tanıtın bir demo yapması için dua edin.

Sound Blaster Live'in gücü, üzerindeki DSP çipinden geliyor.

Nasıl bir Monster 3Dfx kartındaki Voodoo çipi üç boyutlu işlemlerin yükünü bilgisayarın ana işlemcisinden alıyorsa, DSP çipi de işlemciyi sesle ilgili bütün yükten kurtarıyor. Böylece, normal ses kartlarının sağlayamayacağı özel efektlər gerçek zamanlı olarak sağlanabiliyor. Diyalim bir MP3 dinliyorsunuz, ama şarkıcının sesi hoşunuza gitmedi, birkaç seçenek işaretleyin ve hoop, işte şarkıcı adam herhangi bir ameliyata bile gerek kalmadan kadın sesine sahip oldu. Veya bir oyundaki sesler tek düzeye geldi, gelin Live!ın kontrol menüsünde, seçin



gelen programlardan istediğiniz kurmaya gelecek sıra Sound Blaster Live! oldukça geniş bir program yelpazesi ile geliyor. Sound Font ses kartının üzerindeki 4 MB belleğin haricinde, sistem hafızasının bir kısmını MIDI seslerine ayıran ve bu belleğe istediğiniz sesleri yükleyebilmenize izin veren bir program. Bu sayede ses kartına toplam 8 MB kadar bir bellek ayıracılsınız. Mixman Studio, ses efektlərinin ve ritimlerin gerçek zamanlı karıştırılmasına izin veren bir program, özellikle DJ olmak isteyenler için ideal. Cakewalk Express Gold, MIDI müziklerinin yapılması ve çalışması için kullanılan en yaygın program. Sound Forge XP 4.0 ise .WAV dosyalarının üzerinde istediğiniz efektləri uygulayabilmenizi sağlayan oldukça kullanışlı bir ses editörü. Bunların haricinde kalan birkaç programdan, ses kartının nasıl kullanıldığı anlatan görsel eğitim aracından, Live!ın nelere kadir olabileceğini gösteren Sound Blaster Live! Experience'dan, ses kartının bütün özelliklerini kolayca kontrol edebilmenizi sağlayan AudioHQ'dan bahsetmiyorum bile. Ha unutmadan, şu Unreal midir nedir, işte o oyunun Live için geliştirilen özel versiyonun tamamı da kart ile verilen CD'lərdən çıxıyor. Pes yanı.

Sizi koşarak Live!ı almaktan alıkojacak tek şey yüksek fiyat olaçaktır. Ama şunu unutmayın ki, bu kartla birlikte 100 \$lik Cambridge SoundWork dörtlü hoparlör ve subwoofer seti de veriliyor. En yakın zamanda Sound Blaster Live almak, belki de emektar bilgisayarınıza yapacağınız en büyük iyilik olacaktır.



ENVIROMENTAL AUDIO'dan Cave'i, oyundaki bütün seslerin sanki bir mağara içindeyimisiniz gibi yankılanmaya başladığını göreceksiniz. İşte, önceki kartlarda yapılması mümkün olmayan bütün bu güzellikler, Sound Blaster Live! ile gerçeğe dönüşüyor.

Sound Blaster Live!ın kurulumu oldukça basit. Boş bir PCI slotuna kartınızı taktiktan sonra, gerekli mikrofon ve hoparlör bağlantılarını yapın. Eğer dışardan bir amfi bağlantısı yapmayıacaksınız Dijital I/O kartını ses kartından ayıracılsınız. Bilgisayarınızı açın. Yeni ses kartınız Windows tarafından otomatik olarak tanınamaktır. Size düşen, Live! ile birlikte gelen ilk CD'yi takip sürücülerini yüklemek. Gerekli sürücüler yüklenildikten sonra, Sound Blaster Live! ile

BİLGİ İÇİN :
EMPA : (0212) 599 30 50
Türkiye Satış Fiyatı : 275 \$



Hokey Nedir Bilmeyiz Yine de Oynarız Sağolasın... NHL 99



Eline Sağlık..

NHL 98'in ne kadar harika olduğunu hatırlıyor musunuz? Hokey'in aslında çok az şey ifade ettiği biz Türkler için bile... NHL 99, toplamda geçen seneki oyun üzerine yapılan cıtlalar, eklenen yeni güzellikler, daha da geliştirilmiş yapay zeka, daha harika grafikler ve tabii daha güçlü bir oynamabilirlikten ibaret. Ibaret? Ha ha şaka yapıyorum, karşımızda gerçek bir şampiyon duruyor. Tabii hokey seviyorsanız.

Herneyse işimize bakalım, geçen yılı NHL'nin üzerine yapılan en büyük değişiklik oyunun kontrollerinde olmuş. Dual Shock sayesinde gerçekten buzun üzerinde kaydığını hissedebiliyorsunuz. Bunlara ek olarak bir başka oyunuya çarpışırsanız ya da kayıp düşerseniz bunun için de dual shock'un titredigini göreceksiniz (görmek? haha herneyse...). Laf aramızda son zamanlarda çıkan oyun-

ların hepsi de, hatta bunun gibi bazıları harika bir şekilde bu aleti destekliyor. Sadece bir orijinal oyun fiyatına alabileceğiniz Dual Shock'u hepimize tavsiye ediyorum; madem oyun işlerine bu kadar meraklısunız. Öte yandan oyunumuz standart controller'larla da çok şey kaybetmiyor doğrusu.

Cok Nefis Olmus..

Görsel olarak, NHL 99 bir önceki (1998) versiyonuna göre çok da devrimci yaklaşımlar getirmiyor ama poligonların daha temiz göründüğünü de kabul etmek lazım. Frame-rate dedığımız saniyede görünen kare sayısı hala biraz düşük ama bu oynanabilirlikten bir şey götürmüyör. Electronic Arts ne yapmışsa yapmış (muhtemelen gerçek NHL sporcularından motion capture yapmış), oyuncuların ve kalecinin hareketlerini inanılmaz gerçekçi kılmış. Kimbilir belki de hokeyden anlayan bir batılı için belki de bu kadar başarılı değil ama biz ne anlarız... Bana iyi geliyor...

Oyunda bir de, Electronic Arts serilerinde gelenek olduğu üzere spiker ve yorumcu olayı var. Buna bazlarımız çok sinir oluyor, bazlarımız ise epey seviyor. Aslına bakarsanız mutsuz olanların bu opsiyonu kapama şansı da yok değil

doğrusu. Neyse bu adamlar epey eğlenceli şeyler anlatıyor. Bir de stadin içinde anons yapan biri var ama onun söylediğini henüz çözülmüş değilim. Bunlar hep NHL 99'a değer katan şeyler. Bütün bunlar dışında duyduğunuz sesler de epey süper. Bunlar arasında yer yer gaza getirici müzikler, oyuncuların kayma ve düşme ve hatta mücadele sesleri var.

Sevgili Electronic Arts!

Geçen seneki NHL'de de yapay zekanın ne kadar başarılı olduğunu görüp şaşırılmıştık. Electronic Arts geleneği bozmamış. Bilgisayarın yönettiği rakip oyuncular durmadan çalışıyor, size tuzaklar kuruyor, yere düşürmeye çalışıyor ve daha da iyisi, insanı hatalar yapıyorlar.

Hem Dual Shock Hem de NHL 99 Alınır..

NHL 98'i bilenleriniz bu yeni versiyonu almak için zaten bu yazının yayımlanmasını beklemeyecekler. Koşarak gidip oyunlarını alacaklar. O yüzden sözüm yeni gelenlere: evinizde ikinci bir controller varsa, arkadaşlarınızla oynamak üzere bu oyunu alın. Hatta yoksa da gidip bir controller alın, hatta dual shock olsun!



NHL 99

Electronic Arts / Spor / 1 CD

YAZAR	: Çağdaş Koçyiğit
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1-8
Memory Blok	: 1

Dual Shock ve Analog Joystick Desteği

GRAFIK	: ★★★★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★★★
OYNANABILIRLIK	: ★★★★★★★★



FUTURE COP: L.A.P.D

Geleceğin Polisi Tozu Dumana Katıyor



Dogumdan...

Future Cop hayatma, Electronic Arts'ın meşhur Strike serisinin bir parçası olarak başladı. Ama geliştirme esnasında oyuncuların serideki önceki oyunlara benzemeyeceği ortaya çıktı. Gerçek dünyada helikopterle dolası teröristleri havaya uçurmak yerine, yerine Future Cop'ta, hovercraft'a da dönüştürebilen bir mech'in koltوغuna oturuyoruz. Pallıd küldür koşarak ya da uçarak, Los Angeles'daki sekiz farklı level boyunca yolumuza çıkan her şeyi patlatıyoruz.

Yalnız Future Cop'da sınırlarımızı çok bozan bir şey var ve daha fazla devam etmeden önce bundan bahsetmek istiyorum yoksa sınırden delireceğim: Olduguımızda level'in en başına yolluyoruz. Level'lar ise hiç mi hiç kısa değil doğrusu. Oynuyoruz oynuyoruz ve sonunda patladığımızda en baştan her şeyi havaya uçurmak zorundayız. Bu büyük bir haksızlık. Gerçekte de oyunu inanılmaz derecede tatsız kılıyor.

Yukardaki problemden gayrı, oyunda hiç eksikslik yok. Aksine fazlalık var. Kontrol çok hassas ve kolay. Kullandığımız aracın üç değişik silahı var ki bunların herbirisini farklı bir takım şartlarda diğerlerine göre daha faydalı oluyor. Oyunda ilerledikçe aracınıza değişik tipte

silahlar eklemeye şansı bulacaksınız ama kullanılış şekilleri genellikle aynı kalacak. Future Cop'taki otomatik hedef bulma "auto-targeting" olayı epeyce güzel ve oynanabilirliği yükseltmiş bir ekleme. Mech'inizde bulunan bir lazer dürbünü sayesinde ekranın dışındaki düşmanları bulma ve yoketme şansınız olduğunu da unutmayın.

Ölüm...

Future Cop'da iki değişik oyun modu var. Her birisi yalnız başınızda ya da bir arkadaşınızla oynanabilir. Esas modda oynarken kazanabilemek için Los Angeles sokaklarında sekiz level boyunca yolunuzu açmak zorundasınız. Bölgesel saldırı "Precinct Assault" modu ise başı başına ayrı bir oyun neredeyse. Her oyuncunun değişik butonlardan oluşan bir üssü var. Buton dediğimiz şeyler ise tank, helikopter gibi şeyler. Bunlardan üretmek için puana ihtiyacımız var, puan kazanmak içinse diğer tarafın araçlarını imha etmeliyiz. Ayrıca oyun alanında tarafsız taretler de var. Bunların yanına gidip ele geçirerek imkan dahilinde. Bu kadar şey anlatıktan sonra gelelim amacınıza: takımınızla düşmanın üssüne girmek. Eğer bilgisayara karşı oynamayı seçerseniz rakibiniz Sky Captain isminde bir robot olacak Sky Captain'ın seslendirmesi mükemmel. Bunu bir kere deneyin derim.

Future Cop'un grafikleri oldukça güzel. Artık bir standart haline gelen aydınlatma rutinleri, çok dahice olmasa da bu oyunda da başarılı bir şekilde yerini almış. Binaların ve rakipler görsel açıdan epey tatmin edici. Oyundaki patlamalar ise hem grafiksel olarak en güçlü yanı, hem de kuşaklarınızın inanamaya-

cağımız kadar etkileyici. Patlamalar dışındaki ses efektleri de hıfzıza değil.

Bir Karmasadır

Hayatımız!

Sonuç olarak Future Cop, delirici nefislikte bir oyun olmasına bile herşeyin yerli yerinde olduğu, iyi görünen, iyi oynanan güzel bir oyun. Belki de mükemmel olmaktan onu tek alıkoyan, ölümcül bölüm başında başlama hikayesidir, kimbilir? Bundan nefret edeceksizez ama o zaman da Precinct Assault modunu seçip kendinize gelme şansınız yok değil doğrusu. Göz atmayı değer bir oyun duruyor karşimızda.



FUTURE COP

YAZAR
SİSTEM
Oyuncu sayısı
Memory Blok

Electronic Arts / Action / 1 CD/www.futurecop.com

Çağdaş Koçaklı e-mail: popular@i.am
Playstation

: 1-2
1

GRAFIK : ★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★

OYNANABILIRLIK : ★★★★★★★★

Analog ve Titreşim Desteği

7



G-Darius

Önüne Çıkanı Vur!



- Hahaaaa, işte yeni bir geyikle tekrar karşınızdayız sevgili Level izleyiciler! Hemen ardından yurttan sesler korosu sizeeee...

- Hoaaa, bùrrrss! Ağır ol bakanım, sana geyik yapıp okuyucuya ürkütme demedik mi bre densiz!

- Aman Tanrıml, işte o, efsane editör Sinan ve muhteşem altın makası! Lan olm, yazı işleri o-dasında geyik resmi asılı bir dergide ne denli huzur ve sessizlik bulabilir insan, de bana gayri?

- Ehem, haklısan tabii bi yerde, en azından biz paso küfür etmiyoruz, di mi?

- Bittabiiii, ne de olsa bellî bir "level" sahibiyiz, hohahaha!

- Neys, oynadın mı bakiim sana verdigim son oyunu? Neydi adın, hah, G-Darius, doğru mu?

- Hay vermez olaydım! Ne oynamış bee, senelerdir böyle bir Side-scrolling-shoot-them-up oynamamışım, resmen de-

lirtti ben!

- Lan sen zaten pek akıllı değildin, oyunun türü ne demiştin bu arada?

- Ya hanı şu ekranda bir gemi olur, devamlı sağa doğru giderken önüne gelen her şeyi vurursun ya, var mı baba dilimizde bu oyuna uygun bir laf?

- Üy়! Vardır herhal fakat hemencik aklıma gelmedi, nasıl grafikler felan?

- Yaa grafikler muhtesem, adamlar PSX kapasitesini zorlamış yanılı! Bi kere özellikle geçiş sahneleri başta olmak üzere her yerde üç boyutlu modeller kullanmışlar. Oyun çok renkli ama nedense benzerlerinde olduğu gibi gözü yormuyo, sanırım bunun sebebi renk armonisini oturtmuş olmalarından kaynaklanıyor.

- Vay laflara gel, armoni felan! Cümle kuryon haat!

- Bana bak kafamı kırdırma, konu mankeni muamelesi yaparım, dumura uğrarsın!

- Hlö?

- Aci var miydi beyefendi, acı, acı?

- Haaa, tamam o zaman!

Deniz Mahsulu Sever misiniz?

- Lan ne alaka?

- Baba şimdî sen dünyayı uzayı isulasından koruyosun ya hanı, işte bu tiplerin özellikle Boss sınıfı gemileri balık, deniz anası, yengeç filan tiplerinde tasarlamış.

- E oyun zor mu, kim yapmış?





- Jetonlu makinelerin ustalarından Taito, tipik bir Japon Arcade oyunu yani, Zorluğuna gelince, oyyy oyy!

- Hadi be, o kadar diildir!

- Valla kazık bi oyuni Bak şimdi, sen ilk bölümde Silver Hawk isimli gemine binip başlıyon kapsımayla İlk bölüm bitince karşına iki seçenek çıkyo, bunlar hep böyle dallanıp budaklanıp seni farklı dünyalara götürüyo. Bazen uzayda, baze deniz altında kapsıyon. Arka planı da unutmadım amcamlar, böölle savaş filan oluyo, gemiler patlıyo, çok iyi yani.

- Yaa bu tip oyunlarda acayıp silahlardır olur hanı, var mı?

- Şimdi belli renkte düşmanları vurunca küreler çıkyo, bunlar silah, zırh ve kalkanlarını Upgrade etmemi saglıyo. Ayrıca düşük seviye düşmanları Capture Ball atıp yakalıyo, senin yanında savaşıyor! Bu topun beyazından bulursan orta sınıf Boss gemileri bile ele geçiriyor, o zaman da ortamı dağıtmak kaçınılmaz!

Kızarmış Editör Sever misiniz?

- Bak bu başlık biraz şey oldu gibi sankim...

- Yaa, başlık olsun turbo dolsun, hihohaaaa!

- Ehöm, bu konuyu değiştirelim. Eeee, peki farklı oyun şekilleri var mı?

- Zorluk seviyesini "Çok Kolay" ile "Manyak misin Birader?" arasında değiştirebiliyor. Eee, iki kişi aynı ekranda oynayabiliyosun, haa tabii eğer bölüm geçmek istemezsen sadece bölüm sonu Boss gemileriyle de kapsıbiliyosun. Fakat ben hayatmda böölle kazık Boss sınıfı düşmanlar görmedim! Herifler sadece ekranın belli bi yanından gelmiyor, etrafında dolanıp her yönden saldırıyorlar. Ayrıca her Boss belli bir zayıf noktaya sahip, mesela bi tanesinin deli gibi güçlü kalkanları var, eğer kalkan jeneratörünü pat-

latmazsan hasar veremiyosun, ama bi süre sonra tekrar oluşuyo! Bazen öyle bi ateş açıyoğalar ki ekranın neresine kaçacağını şaşırıyon, her yönden ateş yağıyo!

- Yuh, abartmışlar resmen!

- Olm bilirsın, bu tür oyunlarda çatışma olayı hep abartı tasarılanır zaten, işin zevki orda, yoksa askeri uçak simülasyonuna döner iş. Oyunda elini seri atış tuşundan çekmiceen, işin özeti bu yani. Eskiden hep böölle oyunlar vardı jetonlu makinelerde, hâlâ bi sürü yapıliyo. Çok o kadar iyi diil, fakat bu güzel Bu türü sevən adamı bayağı oyalar yani.

- Eveet, bu kadar geyik yeter, daha yapılacak bissürü iş var!

- Kalsaydım, yemekte kapuska vardı! Nihohaaa, ayrıca yazıya olan katkılardınızdan dolayı teşekkür, vs,



8

G-DARIUS Taito / Arcade / 1 CD



YAZAR	: Mad Dog	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
SİSTEM	: Playstation	SES/MUZIK	: ★★★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 2	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
Memory Blok	: 1	OYNANABILİRLİK	: ★★★★★★★★★

Bilgi İçin Al İletişim Tel: 0212 231 95 97



TOMB RAIDER 3

LARA'YA BİR HALLER OLMUŞ...



Ilk bakışta Tomb Raider 3, Lara'nın önceki maceralarından çok da farklı değilmiş gibi görünüyor doğrusu. Daha yakından bakınca Lara'nın bu yeni olayının, esas can alıcı yönünü fark ediyoruz. Gölge ve aydınlatma eskiye oranla daha temiz ve hızlı (özellikle de flare'leri kullanırken), suyun üzerindeki yarı saydam efekt daha etkili. Çözünürlük yükseltilmiş, yeni 3 boyut rutinleri sayesinde daha çok ve daha küçük ve daha yumuşatılmış poligonlar söz konusu. Kısacası, neredeyse tüm yenilikler görselliği zenginleştirerek üzere harcanmış görünse de bir kaç şey daha var tabii. Bakalım neymiş.

Geometrik Şeyler

Tomb Raider dünyasında yapılan değişikliklerden ilk göze çarpanı, senaryonun çizgisel - lineer bir durumdan çıkarılmış olması. Bu ne demek? Şu demek: Artık Lara'nın bir kulübesi, bir ortamı var. Buradan seçtiği maceralara istediği sırayla takılıyor. Tabi işin zor yanı her bir macerayı, görevi bir oturuş-

ta bitirmemiz gerekmeli. Yarışından oyunu save edemiyoruz. Sıtkımız sıyrılmışa teknar kulübemize dönüp başka bir görevde yoğunlaşyoruz. Bu arada gelen haberlere göre çok yakında çıkışacak bir başka Tomb Raider 3 versiyonunda maceraların içinden de save yapabileceğiz. Bunun için "save-game" noktaları olacakmış. Bu noktalara ulaşıp oyunumuzu saklayacağız. Gerçekte de en doğrusu bu olacak galiba.

Video oyunlarının hastası olanların, hastalıklı rüyalarını süsleyen seksli poligon kraliçesi Lara, bu yeni macerasına, repertuarına bir dolu yeni hareket eklenmiş olarak başlıyor. Bnlardan bir tanesi ecnebilecek "monkey-bar swing" tabir ettikleri şey. Yani havaya asılmış merdiven falan gibi bir şeye (örneğin tren raylarına) asılıarak ilerleme olayı. Dedikodulara bakırsa bu hareket zaten Tomb Raider 2'de de yer alacakmış ama oyunu geliştiren ekip, zaman yokluğundan bunu es geçmek zorunda kalmış. Neyse önemli olan şimdi kavuşturmuş olmamız. İkinci bir olayımız da, Lara bir şey ya da biri tarafından kovalanırken kullanabileceği ekstra bir po-



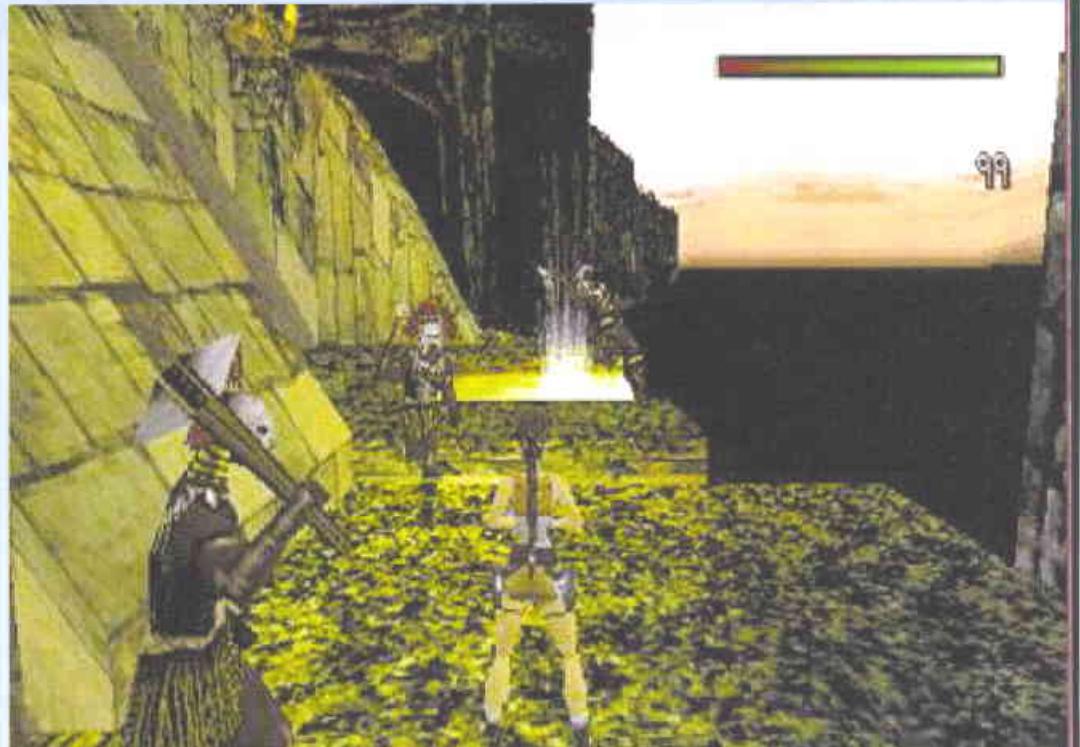
wer-up gibi bir şey. Bir başka yenilik, artık Lara'nın da kapıları bizim gibi kulpushu tutarak açabilmesi. Hatırlarsanız eskiden bir takım levelleri indirmek falan gerekiyordu. Göze anlamlı görünen bir özellik de, Lara'nın örneğin masanın üzerrinden duran bir eyayı almak için, aptal gibi masaya tırmanıp eşyanın üzerinde durması falan gerekmemesi. Normal ve sağlıklı bir insan gibi uzanıp alabiliyor. Lara'mıza eklenen son güzellik ise yerde emekleme hareketi ki siz zombiler bunu malesef çok seksiz bulacaksınız. Herneyse, şaka bir yana, artık duvarlarda yere yakın gizli delikler var ve Lara'nın eğilip bunların içinden geçmesi gerekiyor.

Güzel Görünüyor, Güzel Oynanıyor, Daha Ne

Görsel olarak oyunumuz, Tomb Raider 2'den daha güzel görünüyor bunun ilk sebebi de, tabii ki tasarımcıların hi-res (yüksek çözünürlük) modunu kullanmış olması. Bir sürü yeni efekt - dinamik aydınlatma, suyun dalgaalanması ve sıçraması gibi şeyler - oyuna çok daha gerçekçi bir hava veriyor. Su olaylarının epey üstüne gittikleri kabul etmek lazım. Mesela suyun içinde birini ya da bir şeyi öldürürseniz suyun kana bulandığını ve yavaş yavaş kanın dağılıp gittiğini görebiliyorsunuz.

Öte yandan, Tomb Raider her zaman için görselliğten ziyade oynamabilirliği ve öncülüğünü yaptığı tarziyla önemli olduğu için sizi bir takım araçların beklediğini müjdeleyebilirim. Hatırlarsanız Tomb Raider 2'deki kar kızağı epey sevilmişti. Bir de dinozor olayı var tabii. Tasarımcılar ilk oyundaki T-Rex'i geri getirmişler. O da epey popülerdi. Tabii Rex'in yanısına bir takım piranhalar falan da bekliyor sizleri ve Lara'yi..

Oyunumuz tam 15 bölüme ayrılmış. Bunlar da toplamda ayrı ayrı oynayabileceğiniz 3 maceraya tekabül ediyor. Bu serüvenler esna-



sında Lara'mıza, Londra, Güney Pasifik ve Hindistan'da eşlik ediyoruz. Tomb Raider 3'ün eski oyunlara göre daha az lineer olduğunu söylemiştim. Gerçekten de her bölümüm bitirmenin birden fazla yolu olduğunu göreceksiniz. Ayrıca Lara'nın görevlerinin de epey değişken olduğuna şahit olacaksınız. Örneğin Londra'da, seksiz kadın maceracımızı vücuta yapışan siyah taytlar içinde, bir binaya sizip özel bir eşyayı çalmak üzere damlarda koşarken izleyeceksiniz. Bu biraz değişmiş ve yeni Lara'mız artık önüne her çikan düşmanı pataklamak yerine biraz da gizlilik ve sinsilik içinde hareket ediyor. Gardiyalardan saklanıyor, güvenlik sistemlerini atlatıyor. Galiba tasarımcılar, Tench'u'nun getirdiği rüzgarlardan (geçen ay sizlere ballandıra ballandıra anlatmıştım) oldukça etkilenmişler.

Alet Edebat Aynı

Lara'nın yeni silahlarla geleceği ni bekleyenleriniz hayal kırıklığına uğrayacak ama alet edevat neredeyse Tomb Raider 2'dekilerle aynı şeyler. "Grenade Launcher" biraz

kozmetik değişim geçirmiştir ama hepsi o kadar. Peki bu eski silahlar Lara'nın yeni dünyasında nasıl çalışır? Aynı eskisi gibi. Sadece ortaya saçılan kurşun kovanları, namrudan çıkan dumanlar gibi görsel güzellikler eklenmiştir. Bütün bunlar bir yana, Tomb Raider'in klasik bilmecə çözme mantığından ne bir şey eksilmiş ne de bir şey eklenmiştir. Bu oyunda göreceğiniz her şeyi, daha çirkin bir şekilde de olsa aslında az çok görmüştünüz.

Haberler İyi

İyi bir haber olarak, bu oyuncun direkt olarak Playstation için tasarlanmış ilk Tomb Raider oyunu olduğunu söylememize izin verin. Gerçekten de siz şanslı Playstation sahiblerini tatmin edecek bir oyun duruyor karşımızda. Gördüğümüz en orijinal oyun olmasa da... Eğer Tomb Raider'dan bıktıysanız uzak durabilirsiniz. Yok, Lara çılgınlığını hep uzaktan izlemiş olanlardanız, koşup alın derim. Serinin bu belki de son oyunu, iyi bir başlangıç olabilir..

8

e-posta:	popular@i.am
GRAFİK :	★★★★★★★★
SES/MÜZİK :	★★★★★★★★
ATMOSFER :	★★★★★★★★★★
OYNANABILİRLİK :	★★★★★★★★★★

TUMI LAIR

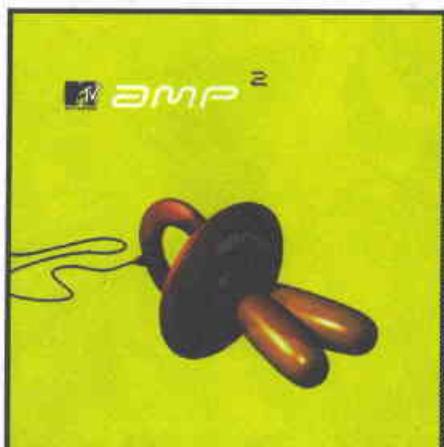
Eidos

YAZAR	Çadash Koçyiğit
SİSTEM	Playstation
Oyuncu sayısı	1
Memory Blok.	1

Analog Joystick Desteği



Level - Müzik



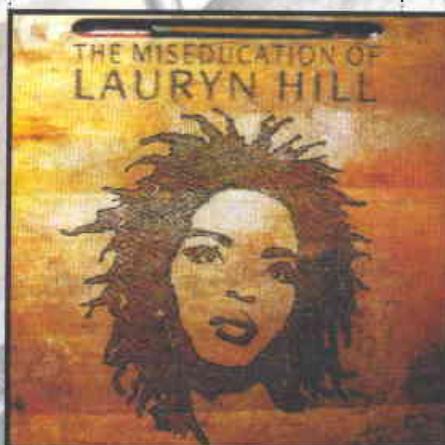
Amp 2.0

Her ne kadar MTV izleme hakkımız elimizden alınmış olsa da, Internet bağlantısı olanlar, hızlı bir erişimle (Türkiye'den ne kadar bağlılırsa) www.mtv.com adresini sonuna kadar sümürebiliriz. Nitelikim bu site'nin müdavimleri de mutlaka Amp sayfasına girmişlerdir. Burada oldukça renkli bir arka plan üzerinde, kesinlikle uçuk (genelde mix) müzikler eşliğinde dans eden çizgi karakterler, elektronik müzikle ilgilenenlerin ilgisini mutlaka çekmiştir. Piyasada bir sürü toplama albüm varken ve bunlardaki parçalar ortalama hemen her radyoda gündeme 15'er kere çalınırken, "Hiiç Sevmemmm. Piyasa müziği hiç sevemem" diyenler için bu albüm tam bir ilaç. Fatboy Slim, Prodigy Mix ile Method Man, Beck Mix ile Air, Adam F, Propellerheads bunlardan sadece birkaçı. Sürpriz! Kapığında 12 parça ismi görünen bu albümde bir de sürpriz parça var. Özellikle tam anlayımla üçüncü mix'lerden ve Flysound'dan (Drum n' Bass, Techno, Elektronik, Acid...) hoşlananlara hitap eten bu albüm MTV kalitesiyle. Almadan önce denemek isteyenler MTV'nin Internet sayfasından AMP'sinaya tabi tutabilirler. "You are going to love this compact disc". Hayata her zaman iyi tarafından bakmaya çalışın.

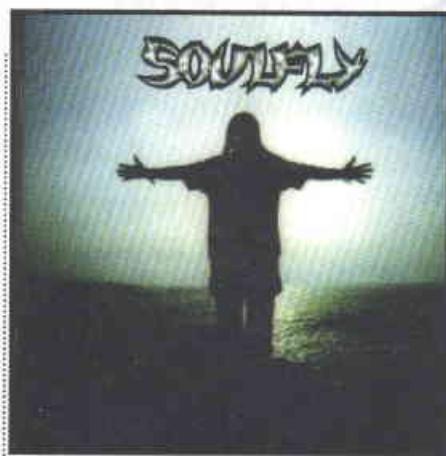
Gespenst

Fu La Laaaa

Üç yıl önce ortalıkta "Fu la la taş la kaya la" diye bağırrarak dolaşan o kadar çok tip türemiştik ki "Acaba bu ne la" demekten kendimi alamaz olmuşum. Ama öğrendiğim zaman bu insanların çikardıkları hemen her parça ile beni kalbimden vuracaklarını bilemezdim. İşte bu grup Fugees ve bu öyle bir grup ki gerek topluluk olarak, gerek solo olarak çikardıkları her parça (ki genelde bu parçaların hemen hepsi cover parçalar) tüm dünyada listeleri önce alt üst edip, sonra da üst sıralara yerlesiyor. İşte Lauryn Hill böyle bir gruptan gelen oldukça hoş bir sese ve fizike sahip bir bayan. Bir yıl içerisinde çıkan Wyndale Jean'ın albümünden sonra bu gruptan gelen ikinci solo albüm The Miseducation Of Lauryn Hill. Classic Soul ağırlıklı olan bu albümde hip-hop ve reggae esintileri taşıyan, aklınızdan alabilecek parçalar hazırlanmış. Ayrıca bu albümde bir klasik olan "Can't Take My Eyes Off Of You" adlı parçanın çok güzel bir yorumu da gizli parça olarak mevcut du-



rumda ve bir tane daha... Oldukça bereketli bir ay. Verdığınız her kuruşa değer. Kesinlikle çok güzel...



Soulfly

Bir gün geldi, diğer tüm büyük gruplar için olduğu gibi Sepultura için de ayrıldılar dedikodusu çıktı. Yalandı dedik, onlar farklı dedik, inanmak istemedik. Geçtiğimiz günlerde müzik marketlere gidenler Sepultura'nın (Ekim Level) yeni albümünü gördüler. Ama bu arada gruptan ayrılan Max Cavalera da boş durmamış ve bir grup kurarak ilk albümünü çıkarmıştı. Soulfly adındaki bu grup Max Cavalera: 4 stringz, lyrical terrorist, soul,

Jackson Bandeira: guitarz, Marcello D. Rapp: bazz ve de Roy "Rata" Mayorga: drumz olmak üzere dört kişiden oluşuyor (bu kısmı aynen kullandım). Bazı insanların Chaos A.D. veya Roots ile Sepultura dinlemeye başlamalarının nedeni Brezilya halk sound'u ile Sepultura'nın kendi müziğini bu albümlerde çok iyi bir şekilde birleştirmesi. Bundaki en büyük etken de Max. Her ne kadar Sepultura'nın müziğinde biraz değişiklik yapmışsa da, Soulfly, Sepultura'nın Roots albümünde kaldığı yerden devam ediyor. Sepultura sevenlerin bu grubu önyargıstellik şekilde dinleyip sevecekleri kesin. Roadrunner'dan çıkan bu albümü ülkemize Türkiye Hammer Müzik getiriyor (www.hammermusic.com).

Gespenst

Film-Kitap

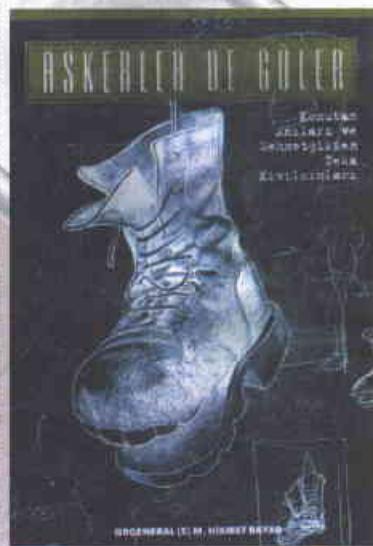
Aşkerler de Güler -

Orgeneral (E) M. Hikmet Bayar

Tüm ömrünü askeri-
yenin düzen ve di-
siplini içinde hizmet
vererek geçirmış bir
komutanın en büyük
korkusu nedir?

Emekli olmak! Biz sorumsuz ve dü-
zensiz sivillerin kaotik dünyasına
girmeyi fikrini sindirebilmek, nükleer
savaş başlıklarına meydan okumak-
tan çok daha zordur sanırı! Ayrı-
ca emekli bir asker sivil hayatı
ne iş yapabilir ki? Yönetim ve dü-
zen konusunda ustalaşmış olmaları,
sivil hayatı başarılı olmaktan ziye-
de, sadece karşılaşıkları disiplinsiz-
likler ve saçılıklar yüzünden de-
lirmelerine sebep olabilir. Askeri-
yede emirler ve kurallar vardır, si-
vilde ricalar ve temenniler, gel de
çık işin içinden! Fakat tabii insan
çok esnek bir canlıdır, bu yüzden
bazen bir çıkış bulmak mümkün
olabilir. Emekli orgeneral Hikmet

Bayar bu krizi oturup bazı amaları
ve askeriye fikralarını derleyerek
aşmayı planlamış, bunu başarabil-
miş mi bileyorum, ancak şunu
söylediyebilirim ki ortaya koyduğu
eser oldukça başarılı. Tabii bir
ömür boyunca raporlarla boğuşmuş
bir adamın birdenbire Descartes ta-
dında yazmaya başlaması beklenem-
ez, nitikim kitap oldukça belirgin
bir rapor görünümünde kaleme
alılmış, ancak içerik açısından pek
benzeri olduğu söylemenemez. Her
dönemden ve her tür insanın konu
alındığı anılar, hem çokince bir
esprî anlayışına, hem de ordunun iç
yapısını ve tarİhimini ele alan bir ya-
piya sahip. Fikralara gelince, baziları
artık anonim olmuş fakat genelde
yüzünüzde bir tebessüm ifadesi bî-
rakacak kapasitedeler. Bu kitabı en
öneMLİ yanısı, hep üniforma ve askî
bir yüze görmeye alıştığımız asker-
lerin aslında insan olduklarını, hatta



şapkalarının o koça siperliği ve si-
yah gözükleri arasında hâzen bir
tebessüm taşıdıkları hâurlama-
sına yardımçı olması. Bence bu ki-
tabın devamı getirilmelidir, cümlü
gerekli. Tüm gelin Mehmetçik
Vaktîna devredilen bu kitabı ya-
yincisi Kastaj Yayınevi.

M. Berkay Güngör

"Küçük Askér, Küçük Askér"

Bu ay, hepinizin deli gibi
koşarak gideceğinden
emin olduğum Small
Soldiers'tan bahsetmek
ve sizin tehlikelerden ko-
rumak için bir kez daha
karşınızdayım. Geçen ay küçük bir
tutuştum böylece Godzilla'nın
pençelerinden kontumadınız muh-
temelen. Herneyse, bakalım yarısı
animasyon yarısı da gerçek aktörlerle
çekilen Small Soldiers'ta bizi ne
gibi tuzaklar bekliyor. Ya da bekle-
miyor. Bakalım, bakalım.

Filmimiz, masum ve şirin bir
oyuncak fabrikasının, askeri sistemlerle
ilgilenen bir holding tarafından
satın alınmasıyla başlıyor.
Fabrikanın yeni sahibi, Gil Mars
adındaki berbat tip, devrim yarata-
cak yeni bir oyuncak üretmek isti-
yor. Böylece, tasarımcılar 25 santim
boyunda bir seri oyuncak asker ve
canavar yapıyorlar. Bu oyuncakların
içinde kendi başlarına hareket etme-
lerine ve konuşmalarına imkan veren
birer mikroçip bulunuyor. Öte
yandan küçük bir problem vuku buluyor zira oyuncakların içindeki şey
aslında çok çok gizli askeri bir mik-
roçipten başka bir şey değil ve sal-

dirganlığı artırtan bir yapay zeka +
artiçılı entelicens- kodu içeriyor.

Bahâsimin oyuncak dükkanını
gerci olarak işleten tineycir Alan,
bu yemi ve tehlikeli oyuncaklardan
bir koli siparişin gelmesiyle kendimi
saçmasapan ortamlarda buluyor. Bu
şayядaki resme bakarsanız, küçük
dostumuz Alan'ın başına tebelles-
olan oyuncakların ne menem şeyler
oldugunu kolayca anlaysınız.

Buyleken böyle bir arada, til-
min yönetmeni, efsanevi Gremlins'i
de yönetmiş olan Joe Dante'den
başkası değil. Zaten Small Soldiers
yerine de, kolaylıkla "Gremlins,
Toy Story ile Tanışıyor" denilebilir.

Şimdi film hakkında ileri geri
konuşmak gerekecek. Buyrun. Bi-
kere senaryo, çocukların da, aksiyon
hastalarıyla da alay edercesine
özensiz hazırlanmış. Tam tersini
vaadettiği halde epey sıkıcı Small
Soldiers'in öykü akışı adeta iğbûkey
bir eğri çiziyor, tam ortasında o ka-
dar ağırlaşıp şarkıyor ki filmin so-
numa dek yerlerde sürtünüyor (Vay
be!). Sonunda da çok berbat olma-
yan bir şekilde toparlanıyor ama bu
sezon karşımıza çıkan tüm ağır
bombalarda olduğu gibi, kendinizi



haksızlığa uğramış hissediyorsunuz.
Demek ki neymiş. Godzilla'da uyu-
yanlar bu filme gitmeyecek, şaşırıp
beğenmiş olanlar ise koşarak gide-
cekmiş

Bir diyeceğiniz olursa ben yeni
adresimdeyim:

popular@i.am

Ha bu arada filmin fragmanını
isteyenler şuraya gidebilir:

<http://www.freezone.com/small-soldiers/small6.mov>



Öhö öhö, işte yine dergiye geldim, ama iyi değilim, acayip bir şekilde hastayım. Masamın üstünde her zaman olduğu gibi anlamsız bir kaos, bir sürü mektup, CD, kutu, hepsi de çözümlenemez bir bırlıktelek içindeler. Elimi bu şeksiz yiğinin içine daldırıyorum veeee... İşte buradasın sevgili klavyem. Gel buraya, seninle işimiz var yine.

Okuyucularımız cevap bekliyor bizden. Word, yeni bir document aç bakıim, okuyucu hastalık falan dinlemez, adamı yerin dibine sokar valla. Başlayalım bakalım.

SLM Sinan

Ben derginizi 3. Sayısından beri takip ediyorum. Benim 32 MB RAM'lı, 16 Bit ses Kartı, Diamond Stealth 2000 3D ekran kartlı bir P133'üm var. Önce Avusturya Lisesi (=bütün okul) ile ne ilgini olduğumu merak ettiğimi söylemek istiyorum (Soru oyunu çaktınız inşallah...) Hadi sorulara geçim artıktır:

1 - Yaw benim Denetim Masaüstündeki ses özelliklerini açmam: bilgisayarı ilk aldığında 1 dakika falan sürüyordu. Ama bilgisayarı format ettirdikten sonra bunu başarmak bir kere nasip oldu. Bunu içinde yarı saat (ciddiyim) kadar beklemem gerekti. Bundan sonra 2 saat (hatta belki daha fazla (bu arada ciddiyetimi korumaya devam ediyorum hala)) beklememe rağmen açmadı. Neden? Nasıl düzeltir bu meret? Dövüm mi şimdî onu? Yoksa suç Bill amcada mı?

2 - Bilgisayara format ettirdikten sonra da Scandisk çalışmama ya başladı ve bilgisayar açılırken şöyledir bir mesaj çıkmaya başladı: "Ag bagdastricisi doğru çalışmayı. Bunu yeniden kurmanız gerekebilir" Şimdi kimi dövüm ben? Napium? Bu Bill'ler neden bu kadar sorun çıkarıyor? Dövüm mi onları şimdî?

3 - Daha bitmedi... Mesaj çıktı zaman ENTER'e basıp geçiyorum. Ama sonra Start Menü'deki bütün klasörler lirliyo ekrana (yani açılıyor) Neden oluyo bunlar? Kimi dövüm ben şimdî? Devrim abiyi mi (bilgisayara o format attı...)? Billy ikilisini mi?

4 - Level Online'daki anket çalışmıyor. Biliyor muyduñuz?

5 - IRC'de chat'e giriyorum sun? (Benim girdiim belli herhal-

de imla olayından:)) Giriyorsan =Server:Kanal:Nick? (Bu arada RAKSNET'teki #auschwitz kanalını tavsiye ederim... Muhabbet iyi oluyo dolu olduu zamantı!)

6 - DOS oyunlarını çalıştırıram. 'Error: insufficient memory' diye bi mesaj çikiyo. Nasıl düzeltilebilir? Bu arada format olayından sonra Carmageddon'u çalıştırılamaya başladım! (dayak? Devrim? Billy?)

7 - Eksik sayılarınızı nasıl alıcam ben şimdî?

8 - Age of Empires adlı oyun için upgrade yükledim Internet'ten. Bundan sonra Direct X 5.0a istedim soyledi oyun. Ama bende var bu sürüm. Neden? (Billy?)

9 - Hangi takımlısin? (yüz yılın sorusunu)

Mektubumu yayınlayan birkaç kişinin (Billy, Devrim) ve senin hayatı kurtaracağı için yayınlamayı tavsiye ederim. E-Mail adresim (ceza gelmez di mi dergiye?) ibne-Kinzel@hotmail.com . Derginiz çok başarılı. Böyle devam edin (döverim yoksa!). BYEZ!

PS: Sana ve Gökhan'a yeni işinizde başarılar!

Ali Kokulu
(Josef Mengelc diyebilirsin)

LEVEL

Avusturya Lisesi mi? Nerede olduğumu bile bilmediğim bir okulla iliskim ancak platonik olabır. Sanırım sen KAL olayından bahsediyorsun ki, onun açılımı KADIKOY ANADOLU LİSESİ oluyor (Long live the GULLS!!!)

1 - Bak şimdî, böylesi acayıp şeyler Windows kullanan her insanın başına gelebilir. Sen de benim yaptığım gibi yap Windows'u tertemiz sil ve baştan kur. Başka

şaresi yok, üzgünüm. Bu arada ayağına taş bile değse Bill amcasıdan bileceksin ama kesinlikle kimseye söylemeyeceksin, çünkü mutlaka sen suçlusundur da haberin yoktur.

2 - Hmm, bence sen Windows'u kurarken modem'in olmadığı halde ÇEVİRMELİ AĞ BAĞDAŞTIRICISINI da kurmuşsun. Donanım ekle/kaldır seçenekinden kaldırırsan sorunu halledersin. Bu arada, Bill amcayı dövmeye kalkma, aksi takdirde sen daha ilk yumruğu atmadan bir de hapsedin sana Windows 99 ve Office 2000'in satmış.

3 - Oha! Sen Windows'u falan bırak, DOS'a geri dön. Hiçbir çözüm getiremedim bu sorununa. Ayrıca, Bill'e kesinlikle bulaşma, Bill'e kalkan eller taş olur. Ama Devrim abiyi gönünce dövebilirsin. Tabii cüsse ölçümü yaptıktan sonra.

4 - Tabii. Level On-line çalışmıyor ki anket çalışın. Bu ay çalışmaya başlayacak (imşallah).

5 - Arada sırada girerim. Eğer Aidata'ya takılırsan beni bulabilirsin. Nikimi ise söylemiyorum, dergi uzun zamanın beri takip ettiğini söylüyor, eğer bu doğruya nikimi bilmen gereki (İpuç: Diğer yazarların yazılarının arasına girdiğim yorumları incele bakalım).

6 - Aha, bu durumda CONVENTIONAL MEMORY yetersizliği var demektir. Bilgisayarını DOStan açıp MEMMAKER programını çalıştır. Bilgisayarın iki üç kere kapanıp açılacak, sakın korkma, bu çok normal.

7 - Önce bizi ara. Abone servisinden istediğin eski sayıların elinizde olup olmadığını öğren. Da ha sonra bu sayıda CD sayfasındaki Posta çeki ve Banka Hesabı numaralarına havale çekartıp, dekontu bize faksla. Postacı amca üç

vakte kadar kapını aşındıracaktır. Alternatif olarak, dergiye gelip buradan da temin edebilirsin eski sayıları. Hem böylece bizim gibi yüce insanlarla (annamadım, kim yüce ??) tanışma şerefine de nail olursun!!

8 - Evet Billy. Aman diyim, sa-kin haaaaaaa!!!

9 - Şimdi bu soruna spekulatif açıdan yaklaşırı, insanların sınırlılık katsayılarıyla ve agresifite oranlarıyla bağlam kurarak cevap vermek gerekirse, tabii kiii BE-ŞİKTASSSS!!!!

Sevgili Level Çalışanları,

Derginizi çok seviyorum ve her ay büyük bir zevkle derginizi okuyorum. Sorulara gecmeden önce ön soru soracağım. Ben yakında bilgisayar alıyorum ve 300 MMX Pentium, 128 MB Ram, Monster 3 Dfx, 4.3 Gb Hdd, 32X CD Rom ve 64 Bit ses kartı gücünde bilgisayarın ne kadar idare eder diye soruyorum. Sorular:

1 - Ben Mortal Kombat'ı çok seviyorum-yakında yeni 3 boyutlu versiyonu çıkacak mı?

2 - Eylül sayınızda Mortal Kombat 4'de gizli adamlardan bahsettiniz. Bu gizli adamları "HIDDEN" bölümünden seçmek mümkün mü? Eğer değilse nereden seçili?

3 - Street Fighter EX Plus'dan ne zaman bahsedeceksiniz?

4 - Ben bilgisayarıları seven biriyim. 256 Ram'den sonra en yüksek Ram kaç MB'tır?

5 - İleriki sayımızda 3 boyutlu Street Fighter'in demosunu verecek mi?

6 - İlk oyun üretim aşamasında iken neden hep "Playstation" için üretilir?

7 - En iyi virus programı hangisidir ve en güçlü virus hangi virüstür?

Sorularımı yanıtlarınız çok memnun olurum. Şimdi çok teşekkür edirim.

Ozhan (Sub zero) Yelkenis

LEVEL

Eben sana ne diyim? Çogu okurumuzun hala P133'ü olduğu bir zamanda herkesin kıskanacağı canavar gibi bir

bilgisayar alıyorsun, bir de utanmadan "ne kadar idare eder" diye sormuyorsun. O bilgisayar seni en az 1 sene idare eder kardeşim. Yıkkıl karşından!!

1 - Olm daha yeni çıktı, ne bini tüketici zihniyetli bir insansın sen? Tabii 1.000.000 liraya her istedigin oyunu alırsan öyle olur. Amerika'daki garibanlar gibi her oyuna 40 \$ vermeyen gerekseydi, öyle zırt pırt yeni oyun alabilir miydiñ acaba? Ama merak etme, yakında bütün oyunlar Türkiye'ye orijinal gelmek zorunda kalacak, kopyalar ise eskisinden 3-4 kat pahalıya gelecek. Daha ayrıntılı bilgi için gidiniz Yazıcıoğlu İşhani, sırınız "Abu, yeni oyun geldi mü?"

2 - Black ozan der ki "NO CHEAT, NO PAIN"

3 - Bahsetmemiz için elimize geçmesi lazım, elimize geçmesi için birilerinin dışarıdan getirtmesi lazım, dışarıdan gelebilmesi için gümrukteki "bundan böyle kopya oyun Türkiye'ye girmeyecek" kanunun kaldırılması lazım. YANLI ZOR DOSTUM ZOOOR!!

4 - Çok ram vardır. Napacan o kadar RAM'i? Hem bilgisayara o kadar para vermeye değer mi? O kadar zenginsen git kendine bir araba al, ne biliim, kız arkadaşını güzel bir akşam yemeğine çıkart, daha hayırlı olur kanaatindeyim.

5 - Daha PC versiyonu çıkmadı ki. Zaten konsol oyunlarını ne zaman PC'ye çevirmeye kalkışalar elliñe yüzlerine bulaştırıyorlar. Ama çıkışsa emin ol koyarız.

6 - Nereden çkartıyorsun? Büttün stratejiler, simülasyonlar, derin konulu ve zeka gerektiren oyunlar (hayır, taş falan atmıyorum), ilk önce PC için yapılr, çok sonraları PS'a uyarlanır, bazen de hiç uyarlanmaz. Ama Action türü oyunlar için söylediğim doğru, çoğunlukla önce Playstation'a sonra PC'ye uyarlanır. Sanırım sen bir ACTION MAN olduğundan, sevdigin bütün oyunlar önce Playstation'da çıkyor diye üzülüyorsun.

7 - En çok kullanılan ve en çok virüsü tanıyan virüs koruma programı F-PROT'tur. Tabii her virus programı her virüsü tanıymaz, tanışa bile temizleyemez. O yüzden F-Pro'tun yanında destek olarak NORTON ANTI VIRUS'ü de kurmanızı tavsiye ederim. Bilinen en

güçlü virus ise sanırım şu an benim bilgisayarımda olan virus, bir saat içinde en azından 20 kere kilitlenmesine yolculdu (bu arada bugün Pazar, ben dergideyim ve Banu'nun makinasında yazıyorum. Benim bilgisayarın ise her an patlasmadan korkuyorum).

Sevgili Level Çalışanları

Ceçen ay ki 9/98 derginizde Ayın Okuyucu İncisi kösesini on beş defa okudum. Karar verdim ki bir insan bu kadar kendini düşünmez. Neyse arkadaşı daha fazla deşmeyeelim. Bu ilk mektubum, ondört yaşındayım. PII 300, 6.2 Hdd, 32x hızlı CD Rom, 56.600 Modem, 3D Monster Windows 98 gibi baya hızlandırılmış bir bilgisayara sahibim.

Irem arkadaş Mark Jackson biraz fazla tartaklamadı mı yanı o-nun tarafında (Mark) değilim ama bence biraz fazla abartmış. Internet sitenize hep girdiğimde, yapım altında, artik buna bir çözüm getirseniz.

Grand Theft Auto'da bilmediğim delik yoktur. Polislerin korkulu rüyasıdır. Polise yakalanmak için motorsikletle hastanenin çatısında turlarım. Polisin üzerine konarım. Şifre kullanılam, arabamda her zaman patlayıcı bulunur. Beast Sport GTS'den aşağısına binmem.

Her ne kadar bu kadar hızlı bir oyunu oynasam da (bunlara NFS 2 SE, Worms 2 dahil) çok sakin biriyimdir. Ama bazen sigortalarım atar ve bu mektubu size ulaştıracam diye attılar kendileri zaten mektup kutusunun herhangi bir yakınlarında bir adres bile bulamadım. Kapaktaki numaralardan önce yazı işlerini aradım. Adresinizi verdi, çok yakınmış postaya bile gerek yok. 4. Levent-Yeni Levent, yaa neye ona da gerek kalmadı. Faksınızın numarasını öğrendim. Şimdi sorular,

1 - CD'leriniz kutulara sığmaz oldu, onlar yüzünden bilgisayarım kayboldu (mizah manasında) yardımçı olabilir misiniz?

2 - Size Cheat sorsam bana na-parsınız?

3 - Bilgisayar oynarken etrafında çok fazla kablo dolasıyor, napa-bılırım?



4 - Need For Speed'de araba resimlerini nasıl Desktop'a koyabilirim?

5 - Modem üzerinden Grand Theft Auto kapışmasını benimle yapıp, aniden ortaya çıkan bir tankla ezilmek isteyen birisi var mı?

Dikkat: Bu mektubun makasla aleti vardır.

Serhat (Cleaner) Ozalpat

LEVEL

Bazı arkadaşlar okuyucu bincilerine inanmadıklarını söyleyiyorlar. Onlar gerçek, valla o faks elimize geçtiğinde biz de ne yapacağımızı biliyoruz. Gülsek mi, ciddiye mi al sak diye bayağı bir düşündük. Tabii düşünürken de hayatı bir guldük. "15 dakika içinde" ha, PIAHAHAHAHAAA

1 - Hemen birkaç çözüm öneriyim : BİR - CD'leri minibüs şoförlerine satabilirsin, böylece minibüse binenlere bedavaya reklam yapmış oluruz. IKI - Üzerlerindeki deliklerden ip geçirip testib yapabilirsin. ÜÇ - CD'leri bize gönderebilirsin, çünkü bizdeki hemen kaybolma eğilimine giriyor.

2 - Seni arkadaşlarımla tanışırıym. Sağ omzumdağı çifteli tufek Muarem, elimdeki de anti-cheat kirbacı Johansson. Memin olmuşlar, öyle diyorlar.

3 - Bir makas alıp hepsini kes. Bak o zaman kablo, CD bilgisayar gibi sorunların kalıyor mu? Kalmaz tabii. (Şimdi dışınduum de, acaba böyle şeyleri ciddiye alıp da yapanlar olur mu? Olursa beni suçlarlar mı? Eğer suçlarsa, dergiye baskın vermeye gelirler mi? lütfen yanım dasın Muarem!!!)

4 - Bak gözüm, Need for Speed'deki arabaları masanızın üzerine koymanıza sağlığın açısından hiç de iyi bir şey değil. Sürekli olarak bir Ferrari F40 veya Lamborgini Diablo ile göz göre pozisyonunda otman yaşama isteğine, hayat kılçısına ve menisküs bağlarına iyi gelmez.

5 - Var, adı da Muarem. Ama modem üzerinden oynamak istemiyor. Benim bilgisayarı sizin eve taşıyıp seri kablo ile yanyana oy-

namayı önerdi. Ama senin yerinde olsam kabul etmezdim, hiç de iyi bir misafir değildir çünkü. Yenildiği zaman ağzından SACMA sapan şeyler çıkar.

nizi bilinçlendirip kitle kazanın desem... herhalde daha kıdemli okuyucularınızdan bi ton yuh yeri...

Neyse parlak fikirlerimi kendi me scakayıp geçiyorum sorulara

1 - 3Dfx'in fiyatları nerlerde?

2 - Virus yüzünden bilgisayarındaki radyo kartının, uzaktan kumandanının vs. şeylerin programları silindi. Aynı bilgisayardan arkadaşta var (Entel Semih) onun programlarını alsam bende işe yarar mı? Ve de telefonumun karşı tarafa ses vermemesinin bununla bir ilgisi var mı?

3 - Bir soruda MK4 için. Bu oyun Win 95'te normal çalışıyordu, Win 98'i kaydedince "Ram yetersiz" dedi. Unutmadan bilgisayarım P133, 16 MB, 1.2 GB, S3 Trio, Sound Galaxy özellikleri. Sanırım 98'in fazla Ram kullanmasından. Öyleyse Ram olmadan küçük pencerede oynamaktan kurtulamaz mıymı? Değilse Allah rızası için şu kara cahile bir cevap...

4 - Lütfen NFS 3 hakkında biraz bilgi verir misiniz? Mesela 3D kartı olmayan benim bilgisayarım da çalışır mı?

En azından hemim yazımı okuma zahmetine katlandığınız için üç defa sağol, sağol, sağol... Hayallah az daha unutuyordum. Başında gelen talihsız olay için gerçekten çok üzüldüm. Büyük geçmiş olsun. Samimi yetinizin ve şartlarınızın devamı dileklerimle.

Ersin Daban/Mugla

LEVEL

1 - Demek dergiyle 4 saat önce tanışın. O zaman ullu mektup cevaplama kanunlarına göre sadece 4 soruna cevap verebilirim. Üzgünüm, bu benim fikrim değil, kitap öyle diyor. Neyse, sayfa düzenlenenden memnunsan sorun yok, ama bu ay göreceğin (eger en son Posta Kutusunu okuyorsan çoktan gördüğün) gibi yazıların daha okunaklı olması için sayfa düzenini biraz değiştirdik. Umarım beğenirsınız, bundan sonraki mektuplarınızda bu konudaki görüşlerinizi belirtirseniz memnun oluruz. Her zaman söylediğim gibi, dergi sizin fikirlerinize göre şekilleniyor. İmla ha-

Sevgili Level'ciler (Buna herkes dahil)

Üzülenerek ve utanarak söylemeliyim ki (telaşa gerek yok bu bennim meselem) derginizle daha 4 saat önce tanıştım. Ama sanki yıllardır okuyormuş gibiyim. Özellikle Posta Kutusu bölümünüz sanki birbirini tanıyan samimi arkadaş havasıyla yazılmış.. Bu mükemmel...

Amacım size yardımcı olabilemek ve bu yüzden, dışarıdan birin gözüyle sizin eleştirmeye ve sorularına baslıyorum... (sıkı durun ben geliyorum!)

1 - Derginizin ilk göze çarpan özelliği sayfa düzeninin montazlığı. İmla hariç (ki bu normaldir) nerdeyse kusursuz. Fakat sayfa yapısı konusunda sanırım uzun zamandır accaayıp bir soronuz var. (Artık demirbaş olmuş. E milleti kırmayan artık) Bence sizin aynicalıklı kılan ve sıradan bir oyun dergisi olmadığını ispatlayan bazı bölümleri kısaltma yada kaldırma yoluna gitmemip yeni sayfalar eklemeye yoluna gitmelisiniz. Çünkü sizin aynicalıklı kılan en büyük özelliklerden biri derginizdeki bu olagân istü dengedir derim (Galiba biraz filozofik bir eleştiri oldu)

2 - Dediğim gibi, derginizde mükemmel bir denge var. Bunu bozmayın. Diğer bazı dergilerdeki gibi sifir magazin yada sifir hile çözümlerle sayfa doldurmamışız. Her ikisi de bu kadar sayfaya sığırılabiliyor.

3 - Şu Forum köşesini biraz daha büyütün be abicim. Anladık bu işlerde money konuşur ama... Yani cebimde 250'lükten başka banknot almasa hemen APS ile postalıyacam. Ama cebimdeki son paramla mektubumu yolluyacam (Biraz hüzün ama bu harbi).

4 - Şimdi size bu sayfa sıkışıklığında okuyucularınızı eğitebilmek için hiç değilse bir sayfa ayırin, pratik bilgiler verin, okuyucuları-

taları ise her zaman oluyor, olmaya iyi olacak ama, yine de oluyor. Bir yazıyı en az üç kere kontrol ettiğimiz halde, bir bilgisayardan diğerine aktarırken anlaşılmaz şekilde bazı harfler değişiyor. Sanırım Word'un salaklısı (hadi el ele verelim, Bill'i dövelim). Mesela, geçen ay Berker'in yazdığı bütün yazınlarda Ş harfi anlaşılmaz bir şekilde T'ye dönüştürülmüş.

2 - Hmm.
3 - 6 sayfa yaptık ama yine de yetişmiyor yaw.

4 - Güzel ve zaten aklımızda olan bir fikir. Aralıksız bir anket yapacağız ve derginin gelişimini bu anketin sonuçlarına göre planlıyalım.

Sorularının cevaplarına geçiyorum, mukayyet olayına girin.

1 - Bakınız 4. cevap. Bir taşla iki kuş, üç uçak, çeyrek Reha...

2 - Virüs varsa bilgisayarına aynı programları yüklemenin manası yok, yine kaybedersin. O arkadaşından temiz bir açılış disketini alıp bilgisayarını virüs taramasından geçirerek daha iyi olur bence. Daha sonra programlarını tekrar kurabilirsin. Kimden aldığına baketmez. Telefonundan ses gelmesinin mantığını çözemedim. Modemin var mı? Varsa telefon modeme bağlı mı? Eğer iki soruya da cevabı evetse, telefondan modemde giden kabloyu kontrol et.

3 - 16 Ram'le küçük pencere dışında oynayabilirsin. Büyük pencereye haline geçmek için pencerenin sağ üstündeki kare şeklindeki ufak simgeye basmayı dene.

4 - Evet çalışır ama sürünerken çalışır. Grafik kalitesini biraz düşürerek oynanabilir hale geliyor. Yine de sən şiddetle 3Dfx kartı almanı tavsiye ediyorum (sen sormadan ben cevaplıyım: Fiyatları 80 ile 120 dolar arasında değişiyor.)

Sevgili Level,

Öncelikle sevgili (bende takdim) Sinan Abi'yi (yani seni) tebrik etmek istiyorum. Neden mi? Şu yüzden, yazılarını severek okuduğum Sinan Akkol'un yazı işleri müdürü olduğunu duyuncaya onu (seni) tebrik etmek istedim. Ama

bir bakıma üzülmüşüm. Çünkü senin artık oyun anlatımayacağım düşündüm ve dergiyi almaktan bile vazgeçmiştim. Ama sonra gerçeği öğrenince dergiyi almaya karar verdim.

1 - Bir Pentium 133'üm var. Bu nün Pentium'unu yükseltmem ne kadar tutar?

2 - Sizce en iyi CD Rom hangisi? (marka olarak)

3 - Bence siz en ama en iyi bilgisayar (oyun) ve P. Station dergisiniz.

4 - Sorun yok, yola devam. Sorularımı cevaplandırırsanız sevinirim.

Snake Lord

LEVEL

Yazılımımı beğenmiş birisinin olduğunu öğrenmek beni nasıl mutlu etti. Anlatamam. Bütün arkadaşlarım "Ölüm, çok fazla geyik yapıyor sun, biraz ciddi ol, ağırlaş ol, efendi ol" gibi boş konuşuyorlar. Ama en azından senin begenerek okuyor olman doğru yolda olduğumu gösteriyor.

1 - Bak şimdi Snake, artık düz-pentium işlemcileri ikinci el olarak bile bulman imkansız gibi bir şey. Eğer işlemcini geliştirmek istiyorsan, en azından Pentium MMX almanın gerekliliği, onların bile artık üretilmediğini ve MMX işlemcileri kullanılmak için anakartının da değişmesi gerektiğini göz önüne alırsan, sən bir tek açık kapı kahiyor. Pentium II veya Celeron. Eğer ucuz bir upgrade istiyorsan, 200 dolar civarında bir paraya Celeron 266 ve anakart upgrade'sini 1 yıl kadar idare edecektir. Yok, benim param bol diyorsan o zaman Pentium II 300 ve Intel BX işlemcili 100 MHz anakartlardan alıp 500 dolar bayılabilirsin, ama önünde upgrade'in bütün kapıları açılacaktır ve bu sistem seni 1 sene içinde çıkacak bütün yeni işlemcileri kullanılabilməni sağlayacaktır.

2 - Bizce (bence) en iyi CD-Rom markaları iyiden kötüye Goldstar - Toshiba - Sony - Creative şeklinde. Toshiba ve Sony'yi piyasada bulmanız zor ama Creative ve Goldstar marka CD-

Rom'ları her yerde bulabilirsin.

- 3 - Sagol çok.
- 4 - Awayyy Silver.

Selam Level,

Bu sən yazdığını 3. mektup falan filan. Artık sıkıldım bu başlangıçlardan. Ben en iyi sorulara geçeyim.

1 - Playstation'da ve PC'de ya- kında çıkacak olan Dead Unity hakkında bir bilgin var mı? Nasıl bir oyun?

2 - Yine Playstation'da Resident Evil 3'den bir haber var mı?

3 - Bu Dreams oyununu verdi- niyi hoş da su fiyat işi bizi (Playstation sahiplerini) biraz üz- dü. Neden böyle ha? Neden?

4 - Mortal Kombat 4'de Noob Saibot'u bir türlü çıkaramıyorum. Arkadaşla şifreyi yazıyoruz ama çökmiyor.

5 - Premier Manager 98'in Playstation versiyonu da var mı?

6 - Playstation'da Dark Omen (para Cheat'i olursa daha makbul) geçer ve Die Hard Trilogy'nin Cheat'lerini, cheat bölümünde ya- yımlarsanız sevinirim.

7 - Broken Sword 1'in açılın- diği Internet adresini verir misiniz?

8 - Bana söyle Resident Evil 2 gibi ağız tadıyla oynayabileceğim bir action-adventure önerebilir mi- sin? (Playstation'da ve Men In Black haric)

9 - Roxette adında bir Rock grubu hakkında bilgin var mı? Ben de onların Roxette-Tourism kaseti var, ama çok eski. Son yıllarda ka- set çıktılar mı?

10 - Kültür köşeniz çok harika. Özellikle müzik köşesinde Rock albümlerine yer vermeniz mükemmel. Sizi tebrik ederim.

11 - Son olaraksha şu Nilay arka- daşımıza teesüflerimi iletiyorum. Buzim gibi çok büyük bir Playstation kitlesine ağıza alınmayacak şe- ler demesi çok ayıp. Playstation sahipleri sizde sesime kulak verin. Nilay'a tepkilerinizi Level'a bildirin. Hadi arkadaşlar görevim siz.

Sorularım ve söylemek istedik- lerim bu kadar. Hep böyle kalma- nız dileğimle. Yok yok daha da ge- lişmeniz dileğimle. Ne diyorum ben ya!

Fuat "Rocker" Konuk



LEVEL

- 1 - Maalesef, Dead Unity hakkında yeni bir haber yok.
- 2 - Resident Evil 3 - Code Veronica, gelecek yıl içinde çıkacak. Ama Playstation sahiplerini üzecek bir haber, oyun şu anda sadece Dreamcast için hazırlanıyor. Eğer planlar değişir de Sony veya Sega versiyonları da hazırlanacak olursa, haberini verecez.
- 3 - Valla şimdi sana Türkiye'deki ekonomik saçmalıklardan oluşan bir nutuk çekmek istemiyorum, zaten sen de iyi biliyorsun. Sürekli artan kağıt, matbaa, emek vs. gibi derginin çıkışması için gereken bir sürü zimbüttinin fiyatı her ay artıyor. Biz de zamanı olabildiğince geciktirip, artık maliyeti karşılayamayacak hale gelince zam yapıyoruz (iyi ki nutuk çekmedim ha...)
- 4 - Çkar elbet, yanı neden çekmasın ki. Koskoca adam, sizden utanacak hali yok ya. (NO CHEAT....)
- 5 - Premier Manager 98'in Playstation versiyonu var ve PC'deki PM98'den çok daha güzel.
- 6 - Dark Omen'in hilelerini geçen sayıda verdik. Die Hard Trilogy'nin hilelerini ise bileysem.
- 7 - Tabii. WWW.GAMESDOMAIN.COM/SOLUTION/BROKENSWORD.TXT
- 8 - Hmm, One desem? O fazla action gelirse bir de Nightmare Creatures'a bakmada fayda var sanırım.
- 9 - Evet, sanırım Isveçli bir gruptu. Uzun zamandır sesleri sokaklı çıkmıyor, belki de dağılmışlardır.
- 10 - Kültür kösesini kaldırıktan şimdilik vazgeçtiğim. Hele Anket sonuçları bir gelsin, ondan sonra düşüneceğiz. Kültür kösesinin kaldırılmasını isteyenlere de buradan bir iki şey söylemek istiyorum. Tamam, derdinizi anlıyoruz. Tamamen oyunla dolu bir dergi görmek istiyorsunuz, ama bir de söyle düşünün. Kültür kösesini kaldırırsak açılacak yere hangi oyunlar yazılacak? Zaten piyasaya çıkan en iyi oyunları

acıklıyoruz, diğerlerini de KISA KISA'da anlatıyoruz. Yani, fazladan açılacak iki sayfada anlatılacak oyunlar büyük ihtimalle kıytırık, gereksiz olacaktır. O iki sayfayı kaldırırmamız söyleyen arkadaşlar, lütfen bundan sonra kültür sayfasının kalkması halinde yerinde ne gibi köşeler-yazilar olmasını istedığınızı de yazın. Öyle kuru kuru "kalırm o köşeyi yoksa kötü olur" tehditleri sökmez bize. Burası Level Türkiye, yok öööle...

11 - Bence aşın tepki göstermeyin. Hiç kimse fikrini söyledi diye aşağılanmayı haktetmez. Her ne kadar kaba bir dille söylemiş olsa da...

Selam Level Ailesi,

Sizleri başlarınızdan dolayı kutlayarak eleştiri, fikir ve sorularına geçiyorum (Müsaade buyurursanız).

Önceki eleştirilerim:

E1 - Önce 3 sayfalık kültür köşesini 1 sayfaya sıkıştırın.

E2 - İnceleme sayfalarına kodynamicuz resimleri gerçekten begenmiyorum (bazılarını). Yani oyunu okura daha iyi tanıtabilecek resimler koysanız (bkz. X-Com Interceptorn).

E3 - İçindekiler bölümünde resim koymayın. Zaten inceleme bölümünde görüyoruz.

Fikirlerim:

OX - Hee unutmadan derginizin yapısı çok hoşuma gitdiyor (şöyle ki: öyle zottırık zimbalı dergiler gibi değil. Ne onlar öyle bi tutuyosun sayfa elinde kalıyor.)

F1 - İnceleme yaptığınız oyunların tuş kombinasyonlarını versezni fena olmaz.

F2 - Cheat hattının saatini uzatsanız iyi olur.

F3 - Her ay 2-3 tane sözcük aşıklasınız fena olmaz. Mesela ben RTS ne demek bilmiyordum. Bunun gibi birçoğu. Bana diyeceksin ki git bilgisayar kullanmayı öğrenen kitaplardan al. Hayır. Ben sadece açıklamalar istiyorum. Genellikle oyunlarda kullanılan terminler (Ethernet ne demek? PSX ne demek?)

F4 - Her ay okurlarınıza sorular sorup (mesela 10 soru) cevabı doğru olarak gönderen bir hediye gönderseniz veya 6 aylık abo-

nelik verseniz. Yine de siz bilirsiniz yanıt vermemesiniz de olur. Ama yine de soruları sorun. Bilgimizi ölçeriz hiç değilse.

F5 - Posterleri lütfen, lütfen, lütfen tek taraflı verin.

F6 - Oyunlar sırasında TOP-22 sıralaması yapın.

F7 - Level CD'sinde verdığınız oyunların resimlerini Level CD sayfasına koymayın. Böylece Level CD sayfa sayısını 1'e indirirsiniz.

Sorularım:

1 - Emergency oyununun açıklamasını verir misiniz?

2 - En hesaplı ve en iyi 3Dfx kartı hangisi?

3 - Size gelen mektupların hepsini okuyor musunuz? Ben 5-10 tane fotokopisini çektiğim gonderiyorum da. Size ulaşmama riski azalsın diye.

Tolga Teoman

LEVEL

Selamlar Tolga,

Düğerli fikir ve eleştirilerin için sagol, zaten senin de gördüğün gibi bu ay bazlarını kullanıma soktu bile. İçindekiler sayfası 1 sayfaya düştü. Kültür iki sayfa oldu. İnceleme sayfalarının yapısı, daha okunaklı olması için değişti. Derginin yapısındaki bu ufak değişiklikler bakalım sizden nasıl tepki alacak? Özellikle yeni sayfa düzeni hakkında düşüncelerinizi yazmayı ihmal etmeyin. Bilmedinin kelimelerin anımlarına gelince:

RTS (Real Time Strateji) : Command & Conquer ve Dune 2 ile piyasaya giren yeni bir strateji oyunları türü. Turn bazlı (Turn Based) stratejilerin aksine, siz ve rakipleriniz hareketlerini sırayla yapmıyorsunuz, hersey aynı anda gelişiyor. Turn-bazlı stratejilerde her birimin belli bir hareket puanı vardır. Yaptığınız her hareket (yürümek, atış etmek, yere yatkınmak vs.) bu puandan götürür. Bütün birimlerinizin puanları bitince sırasıyla bilgisayara geçer ve o da adamları oynatır vs. Yani satranç mantığıyla oynamıyor diyebiliriz. RTS'lerde ise üretim, saldırı, savunma hepsi aynı anda oluyor ve

sıranın size gelmesini beklemek gibi bir zorunluluğınız yok.

ETHERNET Kartı : Birden fazla bilgisayarı birbirine bağlamak için kullanılan bir kart. Birbirine bağlayacağınız bütün bilgisayarlarla bu karttan takıyorsunuz. Daha sonra bir ana bilgisayar seçip diğerlerini buna kablolar aracılığıyla bağlayorsunuz. Sonra da oturup Starcraft oynuyorsunuz.

PSX : Açık değil mi ? Playstation on işte...

Sorularının cevaplarına gelelim.

1 - Emergency, güzel bir fikrin berbat hale nasıl getirilebileceğine iyi bir örnek. Bu ay tam açıklamasını verecektik ama oyunun oynamışındaki acayıplıklar ve hatalar sınırlarımızı o kadar bozdu ki, Kısa Kış'a misafir etmeye karar verdi.

2 - Tabii ki Monster. Orchid'de de bir bakabilirsin ama yine de Monster'dan şasma derim.

3 - Evet, hepsini okuyorum. Şüphesi olan varsa geçen ayki okunan-ama-yayınlanmayan mektupları listesine bakın.

Tüm Level Çalışanlarına Selamlar,

Adım Bahtiyar, Göbekadem Zeki. Hey gidi günler hey. Zaman ne kadar çabuk geçiyor yay. Sankim dün gibi hatırlıyorum. Vallahi Level, Level, Level... çıktı çıkacak herkes meraklı bekliyor. Herkesin beklediğinden emin değilim ama ben dört gözle bekliyordum. Ve Level'a kavuştum. İçimden bir ses bu dergi ilerde hep zirvede olacak demişti. Şimdi öyle.. Şu içimdeki ses Sayısal Loto sonuçlarını da söylese hiç mi hiç fena olmaz. Neyse Level'e dönelim. Her birisi ni yazmak gerekirse, bu dergide ilgimi çeken, ne Demo CD'leri, ne beleş oyunları, ne sayfa düzeni ve imla hataları, ne de ayın filmi, albümü vs. hiç biri benim ilgimi çekmiyor. Benim ilgimi çeken Level'daki oyun tanımları. Evet ben gülmemi çok seven, çabuk sıkılan, matrak bir gencim. Level yazılarında aradığımı fazlaıyla buldum. Çünkü adamlar işi biliyor. Oyun-

ları esprili, örneklî, özenle ve anlaşılır dille açıklayıp, yazıyorlar. Oyun çok kötü bile olsa ufak tefek de olsa iyi yerlerini bulup bize sunuyorlar. Ben su zamana kadar hiç kafama göre gidip oyun almış değilimdir. Level okuyorum, alıyorum. Çekmecelerim oyun CD'leriyle doldu. Geçen sayılarından birinde (ha unutmadan hiçbir sayınızı kaçırmadım. Elimde mütlu bir Level oyunları ansiklopedisi oluştu. Taa 97'l'den, 98'9'a kadar, çok mutluyum). Perfect Weapon diye bir oyunun tanıtımını okuyordum. Arkadaşım da dalgı geçti, o oyunun nesini okuyorsun diye. Tabi ben okurken kahkahalar atıyorum. Bu sefer o da elimden alıp okudu. Artık arkadaşım da bir Level bağımlısı olmuştu. Çok komikti. İşte bu.

Bu arada beni bu son aylarda sınırlendiren birkaç neden var. Bazı okuyucularınız. Yağlılıkta bahsediyorlar. Acaba istek üzerine su yağlığı bana biraz açıklasalar çok memnun olacağım. Yahu insan tırsıyan, dalgı geçerler diye, içinden geldiği gibi de yazamıyor. Ne biçim düzen yay. Böyle ukalaları yayınlamayın abi. Ne diye yazalım yanı. Level kötü, pis kaka mı yazalım. Level hoşuma gitdiyor, güzel, başarılar dediğimizde yağlılık oluyor. Yapmayın Allah aşıına ya.. Bu mektup biraz değil çok uzun olacak herhalde (yayınlansın da, yayılmazsanız da önemli değil. Bu mektubu siz Level çalışanlarının okuması önemli. Yalnız karşılık olarak. Bu mektubu okudugunuza dair bir not veya kısa bir satırlık cevap istiyorum o kadar. Şimdi de teşekkürler.) Bazıları da çok laubali oluyor canım. Ne bu yaa.. Suyunu çikarıyorlar ama. Ayıp oluyor yanı. bacak kadar çocuk almış kalemi aklına geleni yazıyor da. yazıyor. Karşısındaki sanki çok samimi olduğu sınıf arkadaşı. Ulan adında biraz saygı olur be. Ama o da haklı adam değil ki çocuk. Neyse, olmuyor. Ayıp oluyor. Bunların hepsi sizin yüzünden sayın Level çalışanları, çok yüz veriyorsunuz çoluk çocuğa, olacağı bu. Hep ver babam ver. Bonna veriyorsunuz. Olmuyor. Ayıp oluyor. Şımartıyorsunuz bu gençleri. Bende bir gencim.

Son zamanlarda su Pınar Alsaç kardeşimize takılan çok. Aslında kız kendi çapında haklı. Ama daha doğrusu bu kız, elinin hamuruyla erkek işine karışmasın. Ha... illa da bilgisayarla uğraşmak, eğlenmek istiyorsa. Hiç oyun oynaması, Państte güzel, hoş doğa ve hayvan resimleri yapsın. Sen ne anlarsın Quake'den, Tomb Raider'dan, git bir yetiyi okşayıp sevmeye kalk bakayım. Eminim oda seni sevgiyle kucaklayacaktır. Dişlerini saymayı unutmă ha.. Neyse laf laf açıyor. Şimdilik bu kadar yazıyorum. Az önce belirttiğim gibi mutlaka okuyun.

Hoşça kalın. Kendinize iyi bakın. Hani sadık okuyucu derler ya, ben onlardanım. UG. UG. (kızıldereci selamı).

Bahtiyar Ocak/Istanbul

LEVEL

Sayende bana yazacak yer kalmadı. Bahtiyarcum. Ama güzel bir mektuptu, aferim, muhabbetçe devam. Neyse, bari kalan iki satırda veda edeyim. Evet arkadaşlar. Bundan sonraki ayda ne olur bilinmez, yine siz bu satırları okurken biz haril haril çağlıyor olacağız. Ve su anda, bu ayki posta kutusunun son satırlarını yazarken ben 39 derece ateşle, evdeki bilgisayarımın başında oturuyorum (günlerden Pazartesi). Saolsun, sevgili Phantom'un 11. Kapıdan kaptığı grip bütün dergiyi yataklara düşürdü, hatta Chip editörlerini bile etkisi altına aldı. Ulamarım yarma daha iyi olurum. Şimdi kendime çorba hazırlamaya gidiyorum. Hadin, hepiniz hoşça kalın ve nezli arkadaşlarınızı sahip ola öpmeyin. Doğum günleri bile olsa...

Posta Kutusuna ulaşmak için:

E - Mail adresi : sakkol@level.com.tr

Posta Adresi : Peker Sok. , No : 26, Kat: 3
Levent - İstanbul (80620)

Faks Numarası : (0212) 269 5021