

2 CD'lik KKND2 Oyunu LEVEL ile BEDAVA BÜYÜK 2.CD

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

AGUSTOS/2000

LEVEL

www.level.com.tr • 2000/08 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000 TL

RED ALERT 2

Bu kez Sovyet İşgalinden Amerika'yı koruyacağız...

COMMAND & CONQUER RENEGADE

C&C dünyasında FPS oynamak hayaliniz gerçek oluyor

DIABLO II

En çok beklenen oyun sonunda geldi...

14 sayfa özel inceleme

ICEWIND DALE

Baldur's Gate türünün en son örneği

DEUS EX

System Shock 2'den sonra en iyi oyun

DIABLO II

SHOGUN

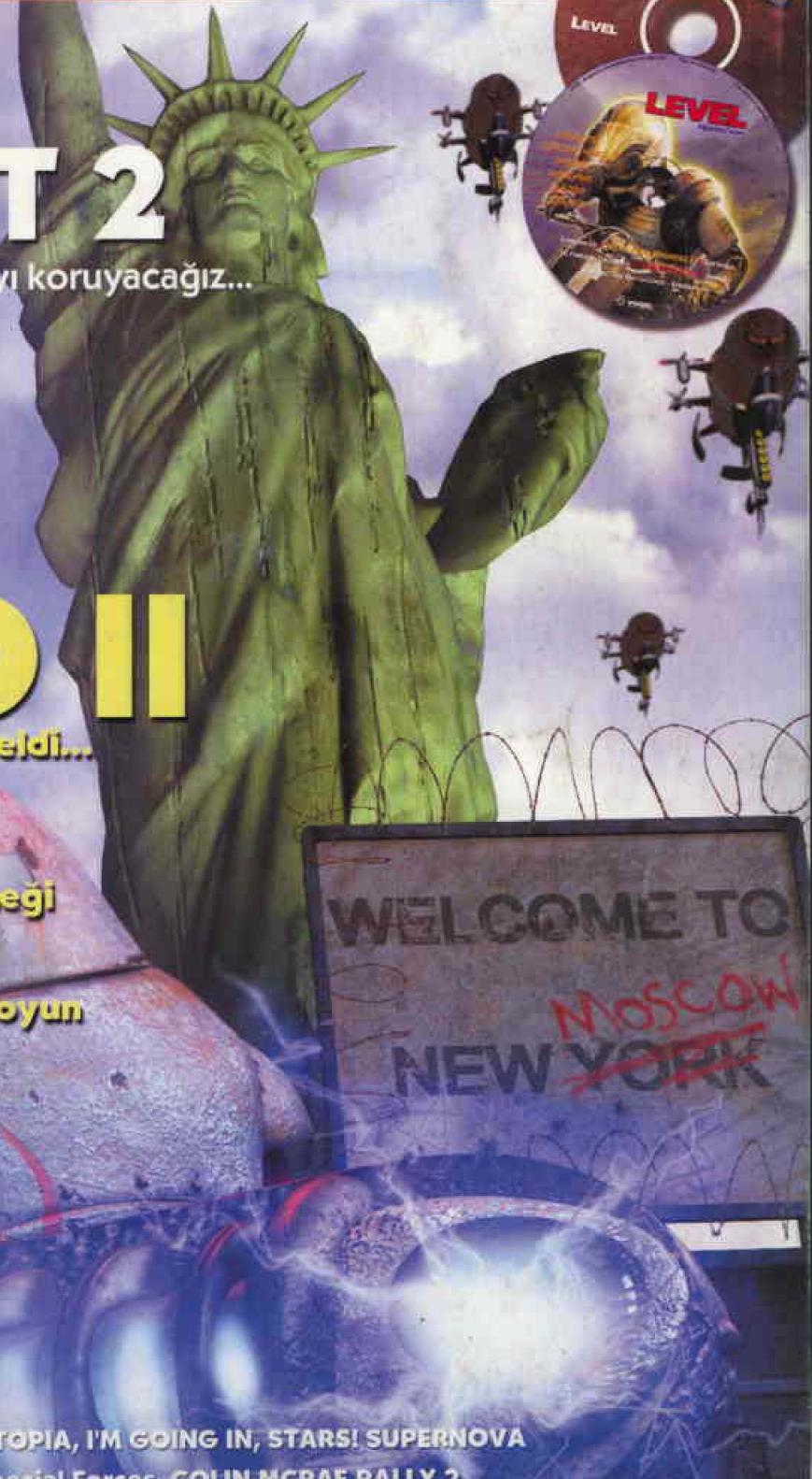
STARLANCER

VAMPIRE

KKND 2

LK BAKIŞ COMMANDOS 2, ANACHRONOX, STARTOPIA, I'M GOING IN, STARS! SUPERNOVA

PLAYSTATION GALERIANS, MORTAL KOMBAT: Special Forces, COLIN MCRAE RALLY 2



Editör

Editör'den

Ölümle Oynamak

Oyun kavramı üzerine bu sayfalarda daha önce de değişik denemeler yaptığımda biliyorsunuz. Daha iki ay önce Full-Life: Hayat oyunu hakkında yazdıklarımın ardından, hayat oyunu hakkındaki yorumlarımı tekrar tekrar düşünmemi sağlayan bir haber aldım.



Cem Şancı
Yazı İşleri Müdürü

Ağustos sayısını hazırladığımız Temmuz ayına, beni çok üzен bu haberi alarak girdim. Aslında bu konunun konuşulacağı yer burası değil, bu yüzden bu ay General Stuff köşesini yine yazılarımı ayırdık ve çok sevdığını bildiğimiz fotoromanı Posta Kütusunun önüne alındı. Ancak, derginin ilk sayfasında değişimden edemeyeceğim şey, bir insana duyduğum saygıdır. Az ya da çok oyun dünyasının içinde olan ve çok sevdigim bir arkadaşım, beni arayıp, yakalandığı bir beyin hastalığı nedeniyle vaktinin gittikçe daraldığını söylediğinde ne söyleyeceğimi bilmediğim gibi takip eden günlerde de onun, olume her gün biraz daha yaklaştığını bile ölümle dalga geçip nesnesini ve kahkahalarını korumaya devam etmesinden etkilendiğimi itiraf etmiyorum. Her ay bütün oyun dergilerini eline alıp, hepsi hakkında tek tek kritik yapan ve beni de bir hayli guldüren arkadaşımı belki doğrudan, belki de dolaylı yoldan tanıyorsunuzdur. Ama dediğim gibi bu konuyu General Stuff'a bırakıyorum.

En çok beklenen oyunun Diablo II'nin sonunda elimize ulaşmasından dolayı bu ay dergide dengeler bozuldu. İnsanların yazılarını yazmak yerine, inatla Diablo II oynadığına ve derginin geç çıkması pahasına Diablo II'yi bitirmeden diğer işlerine el atmadıklarını gözlemledim ve madem bu kadar oynadınız bari esaslı bir inceleme yapın arkadaşlar yorumuma, 16 sayfalık bir özel inceleme ve strateji rehberi ile karşılık verdiler ve eklemeyi de unutmadılar.

"Cem, bu sadece Single Player için... Onümüzdeki ay da bir bu kadar Diablo II Multi Player incelemesi yapacağız..."

Yani, bu cumleyi sizlere tercüme etmem gerekirse, bu kez de bütün ay Multiplayer Diablo II oynanacak dergide. Dolayısı ile Eylül sayısının zamanında çıkabileceği sözünü, ne yazık ki, veremiyorum. (Ama kanımın son damlasına kadar savaşacağım söz veriyorum)

Mad Dog'un bu sayıda yer almadığını fark edecekleriniz ama panik yapmayın. Sadece 28 gün sürecek bir ayrılık bu ve Eylül sayımızda eğlenceli yazılarını tekrar okuma şansına erişeceğiz. Aynı zamanda, bahsetmemek için kendimi çok ama çok zor tutuyorum fakat Eylül'de çok büyük iki sürprizle karşınıza çıkacağım, hatta evet dayanamıyorum ve söyleyorum, Eylül'deki büyük sürprizimiz.

Level Üst Kurulu tarafından S A N S Ü R lenmiştir

Evet biliyorum sürprizi bozdum ama eminim hepiniz çok olmuşsunuzzdur. Evet, naapalm, biz böyle sürpriz yapmayı seven bir dergiyiz. Umarız hoşunuza gider.

Sevgiyle kalın

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Cem Şancı cemsanci@level.com.tr

Yayın Koordinatörü

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Batu Hergünel batuher@level.com.tr

Emin Banış egaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboglu gokhab@level.com.tr

Kadir Tutaş ktuztas@chip.com.tr

Kağan Ünalı kunaldi@level.com.tr

M. Berk Gündör gberker@level.com.tr

Onur Bayram obayram@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Grafik Tasarım

Didem İnceşağı didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü

Güler Okumuş

Pazarlama Bölümü

Özlem Çenker, Aytan Çar

Vogel Satış Müdürü

mgonul@vogel.com.tr

Gönül Morgül

ksebnem@vogel.com.tr

Reklam Koordinatörü

muratydr@level.com.tr

Şebnem Karabıyık

ssevild@vogel.com.tr

Reklam Müdürü

kyeliz@vogel.com.tr

Murat Yıldırım

bnurhan@vogel.com.tr

Reklam Servisi

Aynur Kına

Sevil Santaş

(212) 297-1733

Yeliz Koyun

Nuri Geçili

Nurhan Bağrı

Ayfer Karaalioğlu

Reklam Tratikeri

Ayten Akgüre, Ebru Cinik

Reklam Servisi Faks:

Nehi Danacı

Abone Servisi

Mehmet Çil, Cem Çenker

Dağıtım Müdürü

(212) 238-7343

Dağıtım Departmanı:

abone@chip.com.tr

Abone Faks:

Turgay Tekatan

VOGEL Medya Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş

Genel Müdür

Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı

Besla Özdemir

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Gökhan Sungurtekin

Adına Sahibi:

Asar Matbaacılık Ltd. Şti.

Renk Aynımı - Film Çıkış

Tel: (212) 283-8438

Baskı:

Asar Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Dağıtım

BİRAYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad. 231/3

0330 Kâğıthane İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Pbx

Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA

Dilek Özgen

Müşteri Temsilcisi

Serra Yurtman

Ankara Bürosu

Mehmet Sokak 26/4

Yukarı Ayrancı ANKARA

Tel: (312) 467-0350

Faks: (312) 400-5958

E-Mail: vogelank@chip.com.tr

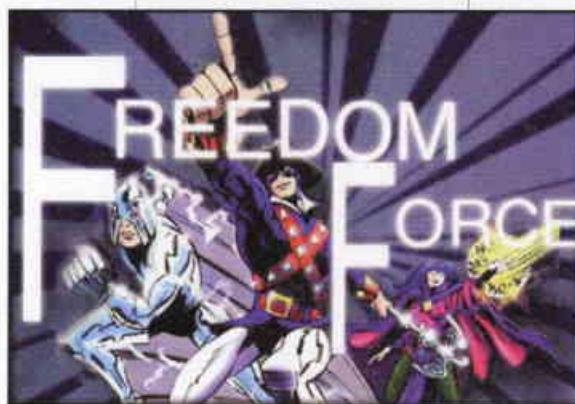


İrrasyonel Bir Oyun

System Shock 2'yi yaratılan Irrational Games ekibi yeni bir roleplaying oyun üzerinde çalışmaya başladığını açıkladı. Bu kez karşımızda ölüme çıkan her şeyi devirebilen, bastığı yeri inleten super kahramanlar var. Sadece çizgi romanlarda görmeye alışık olduğumuz bir kahramanı oynamak fikri son derece cazip. Her şeyi yapabilen bir adam olmak bilgisayar oyunlarında gerçek hayat takinden daha faydalı olmasa bile böyle bir şansımız olması Freedom Force denen oyunu merak et-

mek için iyi bir sebep. Crave Entertainment tarafından yayınlanacak olan Freedom Force'da kahramanlarınızın bütün yakın dövüş hünerlerini ve ortamda yarattığı tahrifatı yakın dan izleyince oyunun motorunun nelere kadar olduğunu anla-

yacağınız söyleniyor. Şöyle düşünün, en kötü düşmanınızın ya kasından tutup ayaklarını yerden kesiyorsunuz, sonra adamıcağızıyla bir fırlatıyorsunuz ki karşısındaki binanın üstünden uçup diğer tarafta bir pencerede takılı kalıyorsunuz. Çevreyle etkileşim ve yaratıcı dövüş teknikleri bakımından Freedom Force şimdiden kadar gördüklerimizden epey ilerde olacak gibi. Oyunda neredeyse dokunamadığınız hiçbir sey yok ve koca ellenizle nasıl dokunduğunuzu bağlı olarak çevredeki her şey üzerinde kalıcı izler bırakabiliyorsunuz.



Oyunun RPG öğesi karakterinizin yeteneklerini geliştirmesini sağlıyor. Ayrıca aynı karakterlerin kullanabileceğini birbirinden farklı güçleri olacak. Buna rağmen yetinmek istemezseniz kendi kahramanlarınızı yaratabilir ve onları özel yeteneklerle donatabilirsiniz. 1960'lı yılın New York'ta geçen hikayede aynı anda kötü'lüklerle karşı savaşan dört kişilik bir ekibin kontrolunu üstleneceksiniz. Freedom Force'un tek kişilik versiyonu toplam 20 kahraman sunacak ve siz aralarından dördünü seçip maceraya başlayacaksınız. Ama bunun için biraz daha beklemek zorundasınız çünkü oyunun yapımı başlayaklı az bir zaman oldu ve açıklanan ilk yayına tarihi 2001 sonbaharı.

Bir Crichton Oyunu

Amerika'nın en sevdiği yazarlarından biri olan ve son döneminin popüler bilim-kurgulanından bazıları da yazan Michael Crichton'un son kitabı Timeline'in oyununun yapılacağı açıklandı. Daha önce de Jurassic Park, The Lost World, Kongo gibi çok okunanlar listesinin ilk sırasını ayıracı işgal eden kitapları filme de çekilen Crichton, Eidos Interactive'le anlaşarak kitabının oynanıstırılmasına karar verdi. Oyun Crichton'un sahibi olduğu Timeline Computer Entertainment tarafından geliştirilecek. Geliştirici firmaların ismine bakarak doğrudan bu oyunu yapmak için bir araya gelmiş insanlardan oluştuğu sanısına kapılmışın. Timeline 1999'dan beri var ve tahmin edebileceğiniz gibi Crichton'un diğer kitaplarının da oyun haline getirilmesi üzerine çalışıyor. Ama şimdilik ortada başka oyun yok gibi.

Neyse, kitabı okumadığımıza



göre (en azından çoğumuz) oyunun konusunu biraz anlat-

ırm. Oyun 21. yüzyılın başlarında, teknolojinin bütün dünyayı değiştirmeye başladığı zamanlarda geçiyor. Ya da o zamanda başlıyor demek gerek

çünkü tek bir zaman diliminde olup bitmeyen her şey. Hikayeye göre dünya da işler oyle sine ilerlemis durumda ki bilgi akışı için insanlar hiçbir cinaz ya da kablolama ya da benzeri bir şey kullanmıyor. Bilgisayarlar

artık tek bir molekulden ibaret, geçmişte ait bilgilerin arşivlenmesi, kopyalanması gibi işler tarihe karışmış. Eski bir veriye ulaşmak istedığınızda o anı canlandırmak gibi bir şansınız var, falan filan. Bu koşullar altında, bir grup tarihçi 14. yüzyılın feodal Fransa'sına gidip bir araştırmaya yapmayı karar verirler. Bu da onlar açısından hiç de eğlenceli anılar içermeyen bir yolculuk anılarına gelecektir hâlyle. Daha önce Jurassic Park'ta da yaptığı gibi Crichton bugünün teknolojisile geçmişin kalıntıları arasında kurduğu bir bağlantı konu edinen bir kitap yazmış sonuç olarak Timeline'in oyununda da aynı konuya bağlı kalarak başlarını derde sokan bilim adamlarının peşinden eski çağlara sürüklenen bir grup öğrenci rolüne girecek ve umuyoruz ki ilginç bir oyun deneyimi yaşayacağız. Oyunun yıl sonuna kadar tamamlanması bekleniyor.





Dynamix Garaja Çekti

Tribes 2'yi yaratan (yaratma sürecinde olan demek lazım) ekip bugünlerde ekip görüntüsünü bütünüyle yitirmiş durumda. Çünkü son zamanlarda görüp duymaya çok alıştığımız üzere bir parçalama durumu söz konusu. Dynamix ekibinin bir bölümü, üzerinde çalışıkları projeleri bırakıp firmaya bağlarını kopardı ve Internet tabanlı bir oyun yayıncısı olan GarageGames'le çalışma kararı verdi. Olay şöyle gelişti: Dynamax'in kurucularından Jeff Tunnell yine Dynamix tayfasından Rick Overman ve Tim Giff ile ortaklık kurarak GarageGames'i ortaya çıkardı. Bu da ekipten başka insanların da GarageGames'e geçmesini sağladı.

Bu detaylar oyuncuları çok fazla ilgilendirmiyor. Asıl merak edi-

len şey Tribes 2'nin akibetinin ne olacağı. Şimdiye kadar adı GarageGames'le anılan ve artık GarageGames'le çalışmaya başlayan Tim Giff kendisinin ayrılmışının projeye zarar vermeyeceğini, oyunun hala "güvenilir ellerde" olduğunu söylüyor. Giff'e göre oyunun daha önceki ilan edilen yayına tarihinde ciddi bir aksama olmayacak.

Peki GarageGames nasıl bir firma olacak? Kurucu ortaklar bu konuda belirledikleri bazı idealleri açıklıyorarak nasıl bir yapılanma içinde olacaklarını anlatan bir toplantı yaptılar. Buna göre firma kendini bütünüyle Internet üzerinden oyun yayılmamaya adayacak ve geliştirici ekiplere hem fikir hem de teknik anlamda destek sağlayacak. Şirket özellikle bağımsız yapım ekipleriyle ve bağımsız projelerle il-



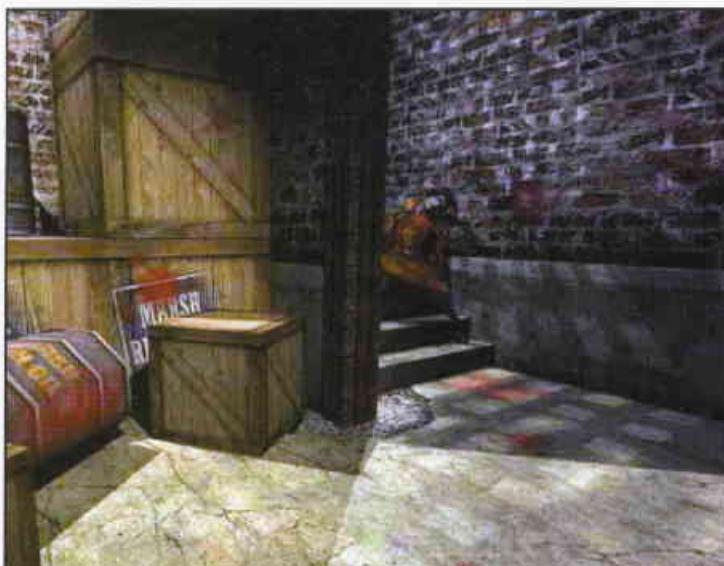
gilenmeyi düşünüyor. Kurucu ortaklardan Tunnell "görevimiz başı şırmış yapımcılara malzeme, eğitim, dağıtım ve mali açılarından yardım sağlamak" diyor. GarageGames yeni, deneyel ve potan-

siel olarak yenilikçi oyunlara ve yeteneklere vitrinde yer açmak için çalışacağını söylüyor. Unutmadan, Tribes 2 herhangi bir değişiklik olmazsa bu Ekim'de çıkıyor.

Headfirst'ten Korkutucu Bir Adım

Headerfirst'ın P. Lovecraft'i bilir misiniz? Korku hikayeleri konusunda Edgar Allan Poe'dan sonraki en başarılı isimlerden biri olarak kabul edilen Lovecraft'ın romanlarından biri bilgisayar oyunu haline geliyor. Türkçe'ye çevrilmiş pek eseri olmasa da ülkemizdeki gerilim meraklılarının da muhakkak duyduğu bir isim Lovecraft. Kitaplarında özellikle Poe'nun yaptığı gibi kişilerin düşünceleri üzerinden yola çıkarık iç dünyaları araştırın ve basit korku öğesinden çok gerilim üzerinde duran Lovecraft gibi bir yazarın yazdıklarının bir şekilde oyun haline getirilmesi ilk bakışta oldukça zor görünüyor. Ancak Headfirst Production bu konuda oldukça azimli.

Yazarın oyun haline getirilecek olan kitabı Cthulhu'nun konusu dünyadaki insanırı var olmadan



önce yaşayan Great Old Ones adındaki garip bir yaratık irkının dini lideri Cthulhu üzerine kurulu. Kitap Cthulhu'nun geri dönüp insanırını bütünüyle ortadan kaldırana kadar dünyanın her ta-

rafında vahşet yaratmaya azmediğini anlatıyor. Bu, benim okuduğum Lovecraft kitaplarından biraz farklı bir hikayeye dayanıyor. O yuzden yazarın bilim-kurug konusundaki yeteneklerini sa-

vunmayaçım şimdi ama zaten şu anda kitaptan çok oyunuya ilgiliyiz, değil mi?

Dark Corners of the Earth: The Call of Cthulhu aslında bu kitap üzerine kurulu ilk oyun değil. Bundan önce Chaosium'un Call of Cthulhu isimli pen&paper RPG'si çok başarılı olmuş ve Dungeons and Dragons'dan sonra en popüler ikinci oyun seçilmiş. Sıra Headfirst'e geldi ve bu yılın başında oyunun bütün haklarını Chaosium'dan satın aldı. Dark Corners of the Earth: The Call of Cthulhu şimdilik son durumda alacağı şekilde çok uzak bir aşamada ama RPG meraklılarının gözü kulağı şimdiden oyunun üstünde. Oyun önmüzdeki yıla kadar hazır olmayacağı ve hem PC hem de PlayStation oyuncuları için merak konusu olmaya devam edecek.

Bizden Duymuş Olmayın

Yeni FPS'niz: Red Faction

Hala Soldier of Fortune mu oynuyorsunuz? Yeni bir first-person shooter'in zamanı gelmedi mi sizce de? Bu konuda yeni ıhtimallere aksanız haberin dinleyin. THQ ve Volition yeni bir first-person shooter için biraraya geldiler ve geçtiğimiz günlerde oyuna ilgili bazı detayları açıklayan bir duyuru yaptılar.

Red Faction adındaki bu oyunu bir haber konusu olmaya değer gördük çünkü alıştığımız FPS'lerden biraz farklı görüyor. Silahların çok çeşitli ve yeni, mekanların göz alıcı olması bir yana Red Faction oyuncuların dört tekerlek üzerinde ava çıkabildiği ilk FPS. Ama Red Faction'ı diğerlerinden ayıran en önemli özelliği bu değil. Ne peki? Oyunun hasar verilebilir ortamlarda geçmesi. Gerçek böyle bir

cümleyi kurabileceğimiz başka oyunlar da görüştük ama bu kez durum biraz daha ciddi. Bu oyunda yetenekin bir silahınız varsa bir duyan delip diğer tarafa geçebilir, karşınıza çıkan her türlü nesneyi parçalara ayırbilir ve sınırlı bir animizdaysanız koca bir binayı bile devirebilirsiniz. Tabii bu tip agresif davranışlarınız saade düşmanlarınızı değil sizin sağlığınız için de son derece tehlikeli olabilir. O yüzden hangi bombayı nereye attığınıza dikkat

etmenizde fayda var. Zaten şu oyun içi görüntülere bir bakın, neyle karşı karşıya olduğunuzu daha iyi anlayacağınız.

Oyunun sahip olduğu özellikler uzun bir liste halinde sıralanabilecek cinsten. Bir onları ufaltıp nafl bir duzyazı haline getirecek olursak: Oyunun bir FPS için farklı ve derin sayılabilenek bir hikayesi, gizlilik ve aksiyon üzerine kurulu görevleri, birbirinden farklı özelliklere sahip olan ve doyayıyla daha farklı stratejiler gerektiren ortamları, üç boyutlu render edilmiş 20 ayrı leveli, gelişmiş yapay bir zeka ve multi-player desteği olacağından bahsediliyor. Şimdilik erken ama büyük ateşlerin dumani çok uzaktan görülebilir. Red Faction da öyle bir şey gibi...



Gelmiş geçmiş en iyi bilgisayar oyunlarından birinde kendinizle karşılaşmak istersiniz? Tabii ki isteriniz. O yüzden bu haberin dinleyin. Firaxis kuruluşunun dördüncü yıldönümü şerefine bir yarışma düzenledi ve ortaya herkesin ilgisini çekecek büyük bir ödül koydu. Yapımı suren Civilization III'deki tarımı karakterlerden birinin yüzü size ait olacak, tabii kazanırsınız. Aslında buna bir yarışma bile denemez, olsa olsa bir güzel yarışmasına benzetilebilir ki böyle şeylerin yarışmakla bir ilgisi var gibi gelmiyor bana. Bu acayıp mücadeleye katılmak için yapmanız gereken tek şey bir portre fotoğrafınızı Firaxis'e göndерmek. Onları da ofurup adalar arasından bir seçim yapacaklar, elbette kendi kriterlerine göre. Muhakkak ki çok fazla aday olacak ve eleme yapılrken nasıl bir yol izleneceği belli olmadığı için şansınızın ne olacağıni kestirmek pek mümkün görünmüyör. O yüzden egerinizden katılmak geciyorsa ve gerekli işlemleri yapmayı üşenmişsanız, bütün olasılıkları boşverip fotoğrafınızı gönderin. Konuya ilgili detaylar için <http://www.firaxis.com/features/4years/contest.cfm> adresine gidip katılım şartlarını dikkatle okumanız gerekiyor. Son katılım tarihi 1 Eylül. Niyetiniz varsa elinizi bıraz çabuk tutsunız lütfen. Herkese bol şans ama özellikle size.

Eski güzel günlerin eski güzel oyunlarını sevenler için iyi bir haber. Bir zamanların Atarı Klasığı Breakout geri dönmeye hazırlanıyor. Yeni oyunlardan çok nostalji serileriyle sık sık ortaya çıkan Hasbro Interactive çeşitli yenilikler ekleyerek Breakout'u hala oynanabilir bir oyun haline getirecek ve oyuna ilgili derin anılan olmayanların pek ilgisini çekmeye aday görünmemes de cocukluk gına dönmek isteyenler için iyi bir şey yapılmış olacak. Breakout zıplayan bir topun kontrolü bir şekilde karşısındaki engelleri yok etmesi üzerine kurulu küçük bir oyunu. Topunuzu birkaç kez kaybedince de yeniliyoruz. Aslında ilk Breakout'tan sonra çeşitli defalar benzerleri ve acayıp versiyonları yapıldı ama hiçbirini yememi tutmadı. Yeni ismiyle Breakout: The Great Escape'de oynanış mantığı tipik eski gibi ancak görsel olarak çok daha renkli ve stratejik olarak artik tepede duran birkaç tuyları indirmekten başka daha öze amaçlar için de çalışacaksınız. Bir de oyun 3D hale getirildiği için oynanışı görsel değişikliklerle uyumlu hale getirmek amacıyla bazı yeni düzenlemeler yapılmıyor. Sonucta eskisinden bütünüyle başka görünen ama hiç de yabancı olmayan bir oyun Great Escape. Hasbro oyunun yapımını neredeyse bitirmiş durumda,ümüzdeki sonbahar ayları içinde çıkmaya hazırlıyor.

Antik Yunanda Planlama

Sehir kurma oyularını sevmenler büyük olasılıkla bugünlerde SimCity'nin dönuşünü kutluyorlar ama bu fazla uzun sürmeyecek. Çünkü her oyun gibi onun da son kullanma tarihi yakında gelecek (astında geçmişi bile ama neyse, bu başka bir konu). Neyse ki her türden oyuncusunun hatırlayan birileri var da hiç kalmıyoruz. Sehir kurma oyularından hoşlananlar için de yeni bir oyun duyurusu yapıldı. Ama bu oyunu SimCity'den çok Caesar serisiyle karşılaşmak gerekiyor. Adını söyleyince sebebi daha iyi anlayacaksınız, Zeus: Master of Olympus. Tarihi sehir kurma oyularının kralı olan Sierra Studios'un Impression Games ekibi tarafından geliştirilen oyun Ekim ayında piyasaya çıkacak. Caesar'dan farklı olarak bu kez Roma'da değil antik Yunan'da yerleşim işine gerek ve birkaç görevmenin yaşadığı



ufak bir koyden devasa bir sehir haline gelene kadar antik sehirinizi geliştirmeye devam edeceksiniz.

Impression Games yeni başlayanlar düşünerek ve oyunun daha geniş bir kitle tarafından oynanılabilmesini sağlamak için sehir kurma ve geliştirme işini kolaylaştırmış. Bu oyunda bir şehri adam etmek için daha az ter dökücek ve daha çabuk sonuçla ulaşacaksınız. Varlığınızın tek an-

lamı olan tanrılar bu oyunda çok sınırlı ve kaprisli değiller. Ayrıca sehirin civarında dolasınken birbiriley atışır durmak gibi bir özellikler de olacak ki bu Yunan mitolojisinden esinlenerek eklenmiş hoş bir tat olarak oyuna renk katacak. Zaten oyunun en eğlenceli yanı tanrıların maceraları. Onların birbirlerine karşı duyduğu kıskançlığı ve aralarındaki sorunları kendi çıkarlarınız için kullanabileceksiniz. Ayrıca tehlike alanında Herkul'den yardım istemek, sehirin dışına koloniler kurup nüfusunu artırırmak, olimpiyatlar ev sahipliği yapmak gibi farklı atraksiyonlarla Zeus: Master of Olympus, Caesar serisini aratmayacak şekilde geliştiriliyor. Pharaoh ya da Caesar oynamadısanız ve aman ne güzelsin dediyseniz (ya da benzer bir şey siz de benim yaptığımıza Zeus'u bekleyin)



Silahlarınızı Çekin

Daha önce geçmişte, gelecekte, çölde, karlar arasında, şehirde geçen RPG'ler görmüştük ama kimseının aklına vahşi batıda geçen bir roleplaying yapmak gelme-

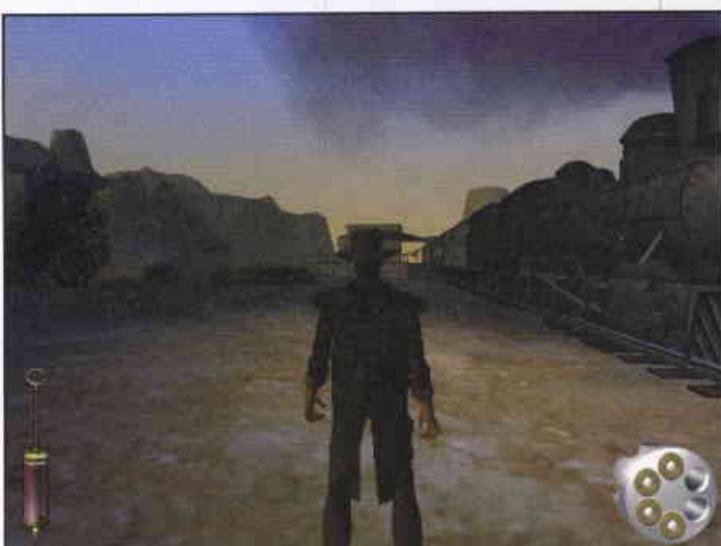
mişti. Ama artık bu eksik de gideriliyor. Activision ve Surreal Software Gunslinger adında yeni bir oyun için kolları sıvadı. Oyunda roleplaying öğesinin yanı sıra silahlarınızı çekip ateşleyince aksi-

yonu, karşısınıza çıkan bulmacaları çözmeye çalışırken de adventure etkilerini hissedebeciksiz.

Oyuncu ister iyi bir kahraman isterse de bir kanun kaçağı olarak oynama şansına sahip ve oy-

nadığınız karaktere bağlı olarak alacağınız görevler de değişecek. Orneğin kanun kaçağıken bir banka soygunu yapmanız istenirken diğer durumda böyle bir banka soygununu önlemeye ve suçluları etkisiz hale getirmeye çalışacaksınız. Oyunda kafanıza gire ilerlerken ya da verilen belirli amaçları yerine getirdikçe karakterinizin kulandığı silahlar konusundaki ustalığı artacak ve giderek daha tehlikeli bir kovboy haline geleceksiniz. Gunslinger'da hangi yolu seçtiğinize ve ne iş-

lerle meşgul olduğunuzu bilmeksız sadece yaratılan Western ortamının cazibesi bile oyunu yeterince ilgi çekici bir hale getiriyor. Bana kalırsa oyunun son hali biraz olsun Outlaws denen ve mideniz bulanana kadar başından kalkmadığınız o eğlenceli oyundaki atmosferi yakalayabilse başarılı olacaktır. Ama şimdiden böyle bir tahmin yürütmek imkansız. Çünkü Gunslinger yapımının başlangıç aşamasında olan ve daha birçok detaylı çalışma gerektiren geniş bir oyun. Oyunun 3D dünyası da henüz son şeklini tahmin edebileceğimiz bir durumda değil. Ancak karakterinizin omuz üstünden çekilen third-person görüntüleri şimdiden oyunun eski, güzel kovboy filmlerini andıran tatlar sunacağını müjdeliyor. Önümüzdeki kiş Gunslinger tamamlanmış olacak.



Cord... John Cord

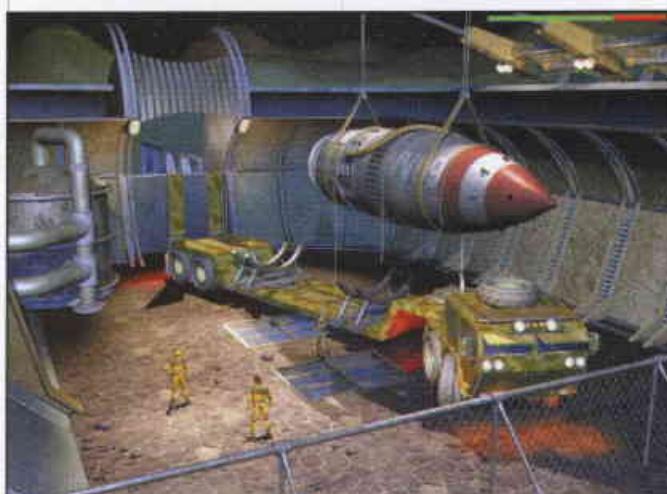
Revolution Software'ın bir süredir üzerinde çalıştığı ve daha piyasaya çıkmadan epey bir insanı meraklıları arasına katan In Cold Blood isimli aksiyon oyunu artık tamamlama aşamasına geldi ve onümüzdeki birkaç ay içinde UbiSoft tarafından yayınlanacağı belli oldu.

Oyunla ilgili son detaylara gecmeden önce hatırlamayanlar için In Cold Blood'in şimdije kadar niye heyecan yarattığını hatırlatalım. Bu, James Bond filmlerinden fırlamış gibi görünen sahneleri ve diyaloglarıyla bir aksiyon oyunu olarak ortaya çıktı ve klasikleri çok seven büyük bir kalabalığı oyunun son halininin bir klasik olacağına ikna ederek adından söz ettirmeye başladı. İşte şimdi oyunla onu bekleyenler arasındaki hesaplaşma günü geldi. Skoru net olarak bildirmek

için yine de oyunun çıkışını bekleyeceğiz ama ısınma turları babında Revolution'ın açıkladığı son duruma da bir göz atalım. Oyun gizlilik üzerine kurulu bir aksiyon-adventure olarak tanımlanıyor ancak bol miktarda gü-

rültü yapabileceğiniz sıcak çarpışmalar da olacak. Oyunun oynamanları baştan sona merakla前身den sürükleyeceğin ilginç ve sırlarla dolu bir hikayesi olacak. Grafikler son model ve 400 gerçek mekan olacak. Listedede geliş-

miş ışık ve gölge efektleri de var. Kahramanımız, tipki Bond gibi her turden eşyayı amacı dışında kullanarak en sevdigimiz numaraları yapacak. Orneğin bir kol saatini sayesinde görev bilgilerini, ihtiyacınız olan haritaları görevleceksiniz. In Cold Blood'daki maceranız boyunca 9 görev üstleneceksiniz. Her görev için de sinema filmi tadında ayrı ara demolar hazırlanmış. Ayrıca aynı hissin oyun boyunca sürmesi için olayların hızlı bir tempoda ilerlemesi sağlanmış. Son olarak da yaptığınız her türlü hareketin karakterler tarafından belli bir tepkile cevaplanacağını söyleyelim. Orneğin ateş edildiğini duyan bir gözü korkup geri çekileceği gibi o da ateş edebilecek ya da gidip uyarı sinyalini çalışmaya karar verebilecek. Hangisi tercih edeceğini ise ona ve durumun ciddiyetine bağlı.



Şehir Operasyonları

Bu ay hemen her türden yeni ve iyi bir oyun haberleri geldi. Bunlardan biri de bir savaş oyunu olan M.O.U.T. 2025. Oyun yeni savaş takikleri öneren ve oyuncular kadar askeri istihbaratçıların da ilgisini hakedecek bir yaklaşım sahip. Çünkü MOUT geleceğin savaşlarını konu ediniyor. Pentagon kadar oyunun yapımcısı Zombie Interactive de artık olası savaşların uzak diyarlarında, çöllerde ya da ormanlarda değil şehirlerde, yerleşik alanlarda geçeceğini (ya da geçmekte olduğunu) bildiği için caddeler, metro istasyonları, apartmanlar ve masum halkı da kapsayan bir savaş oyunu hazırlıyor. Artık as-

kerler doğa ortamlarında değil şehirsel mekanlarda savaşmak üzerine eğitim alıyorlar. M.O.U.T.'de (bu kısaltmanın açılımı Military Operations on Urban Terrain oluyor, merak edenler için).

İsminin de yeterince iyi belirttiği gibi MOUT 2025 şimdiden 25 yıl sonrasında geçen bir kurguya dayanıyor. Şehir operasyonları konusunda eğitilmiş askeri bireylere birinin kontrolünü alacağınız oyunda farklı yöntemler ve takiklerle kazanılabilcek değişik görevlerde rol alacaksınız. Oyunun yayını Ripcord'un diğer oyunlarında olduğu gibi konu yine çok gerçekçi bir yaklaşımla ele alınıyor.



Özellikle de konu hasar vermek (tam tersi de geçerli tabii) olunca tipki bir savaşta olduğu gibi oyun acımasızca gerçek bir yaklaşımı yok oluşu ve yok edişi ortaya koyuyor. Kafasına isabet eden tek bir kurşunla ölen düşman askerleri kadar büyük bir hızla gücünü yitiren ve kayıplar

veren takım arkadaşlarını da olacak. Oyundan sadece bir oyun iste diye bahsetmek haksızlık olur. Oynanıştaki gerçekçiliği görünce oyunun adeta uğursuz bir kehanet olduğunu düşünemeyecekler. Neyse ki bu tuyler ürperten gerçekliğin yanında bir takım fütüristik silahlardan bazı donanımlar eklenmiş de oynamken gerçeklik duygusundan az da olsa sıyrılmamız mümkün olacak. İnkar edilemeyecek çıplak bir savaş mantığı sunan oyun umarız hep oyun olarak kalır. Ekim 2000 M.O.U.T. 2025'in yayınlanma tarihi.

Metropolis'den Size Özel İki Dünya

Polonyalı yapım ekibi Metropolis Software yeni bir real-time strateji/roleplaying oyunu üzerinde çalışıyor ve her fırsatla yeni oyun içi görüntülerini basına dağıtıp duruyor. Two Worlds adındaki oyunun sık sık karşımıza çıkması bizi de meraklılandı ve işin iç yüzünü öğrenmek için kısa bir araştırma yaptı.

Son yaptıkları oyun Gorky 17 (diğer adıyla Odium) ismindeki ve içinde RPG de barındıran bir real-time strateji olan Metropolis bu türü çok sevmiş olacak ki Two Worlds'de de aynı yoldan gitdiyor. Yeni oyunlarını "RPG'nin derinliğiyle real-time

strateji oyunlarının aksiyon ve strateji öğelerini bütünlüğten" bir oyun olarak tanımlıyorlar. Two Worlds bilinmeyen bir geze-



gende ve zamanda geçen alışmadık bir bilim-kurgu hikayesine sahip. Söz konusu gezegende birbirinden habersizce yaşayan yüzlerce yerleşik ve akıllı ırk bulunmaktadır. Sonra uzayda gerçekleşen bir takım sıradışı olaylar yüzünden iki ayrı dünya bir araya gelir ve böyle bir doğa olayı yüzünden iki dünya halkı isteksizce de olsa "tanışmak" durumunda kalır. Kimse durumdan memnun değildir ve her iki tarafın insanları arasında ırkçılık bir hastalık gibi yayılmaya başlar. Oyuncu bu koşullar altında oyna gerek ve taraflardan biri

olan Quadrian'ların özel ajanı olarak rol alacak. Göreviniz bu karmaşa son verecek bir çözüm üretmek. Yaşadığımız dünyanın da en önemli sorunlarından olan yabancı düşmanlığının Two Worlds'de hangi boyutta ele alınacağını ve ne kadar derin bir hikaye sunacağını bekleyip göreceğiz. Şimdi gözüklerimize bakarak söyleyebileceğimiz ilk şey ise grafikler konusunda çarpıcı ve iddialı bir oyunun yolda olduğunu. Yayınlanma tarihi 2001 olarak açıklandı ama 12 aylık bir sürecin hangi noktasında biteceğini biz de bilmiyoruz.

COMMANDOS 2

İkinci Dünya Savaşı, taktik operasyon klasiği.



Bundan yaklaşık iki yıl önce ortalık Red Alert benniferi gerçek zamanlı stratejilerden geçimezken Eidos çok farklı bir fikirle benzerlerini arasında sıralanı, daha doğrusu otonomia benzemediği için aralarından sıyrılan, görünüşte çok daha sade, ancak kontroller ve taktik açısından daha kafa yorucu, planlı tek bir adının bile atulmadığı, "strateji" adını sonuna kadar hak eden bir oyun geliştirmiştir. Zorluğuna karşın Commandos : Behind the Enemy Lines, büyük ilgi gördü. Bunun yanı sıra hem insanlara salt gerçeği sunmaları, hem de daha önce Jagged Alliance gibi sıra tabanlı olarak denenmiş bir sistemi gerçek za-

manlı uygulama olmaliydi. Böylelikle "dur-düşün-harekete geç-dur-düşün..." şeklinde ağrısız oyun, "bir kez düşün-harekete geç-ama çabuk ol-durma artık bir şeyler yap!" diye bağıriyor, oyuncuya hem el çabukluğununu göstermek, hem de doğru planlar kumak zorunda bırakıyordu. Üstelik diğer gerçek zamanlı stratejilerdeki gibi yüz adet birlikle saldırıya geçip, yetmiş ikisini feda edip diğer yirmi sekizi ile bölüm bitirmme şansınız da yoktu. Emrinizdeki altı değerli adamdan o görev için seçilmiş olanların tümünün aynı özelliklerini kombine etmeye ve görev sona erene dek tümünü yaşatmak zorundaydınız. Olayların akışı da İkinci Dünya Savaşı'nın gerçek zaman ve mekanları üzerine kurulduğu için Commandos çok daha çekici bir hal alıyordu. Bu nedenedeki, oyunun kendisinden çok daha zor olan görev paketi Beyond the Call of Duty ile birlikte resmi satış 1.2 milyonu geçti.

manlı uygulama olmaliydi. Böylelikle "dur-düşün-harekete geç-dur-düşün..." şeklinde ağrısız oyun, "bir kez düşün-harekete geç-ama çabuk ol-durma artık bir şeyler yap!" diye bağıriyor, oyuncuya hem el çabukluğununu göstermek, hem de doğru planlar kumak zorunda bırakıyordu. Üstelik diğer gerçek zamanlı stratejilerdeki gibi yüz adet birlikle saldırıya geçip, yetmiş ikisini feda edip diğer yirmi sekizi ile bölüm bitirmme şansınız da yoktu. Emrinizdeki altı değerli adamdan o görev için seçilmiş olanların tümünün aynı özelliklerini kombine etmeye ve görev sona erene dek tümünü yaşatmak zorundaydınız. Olayların akışı da İkinci Dünya Savaşı'nın gerçek zaman ve mekanları üzerine kurulduğu için Commandos çok daha çekici bir hal alıyordu. Bu nedenedeki, oyunun kendisinden çok daha zor olan görev paketi Beyond the Call of Duty ile birlikte resmi satış 1.2 milyonu geçti.

Eidos, üzerinde son çalışmalarını yaptığı Commandos 2'nin ise her yönüyle zengin bir görev paketi değil, yepenki bir oyun olması için elinden geleni ardına koymuyor. Temel oyun mantığı aynı tutulmasına karşın yeni bir motor dizayn etmiş olmaları mutluluk verdi. Özellikle Tomb Raider nedeniyle motor konusunda sisi pek parlak olmayan Eidos, Commandos oynayan insanların Tomb Raider'i tamamen temiz hislerle oynayanlar beni lütfen affetsinler ama... Tiny'nin bacaklanna değil, yeni stratejilerle ilgili duyarlıklarını tahmin etmiş olmaları. Yeni grafik motoruyla 640x480, 800x600 ve 1024x768 çözünürlüklerinde oynamanız mümkün olacak.

DÜŞMAN HATTİNİN ARKASI

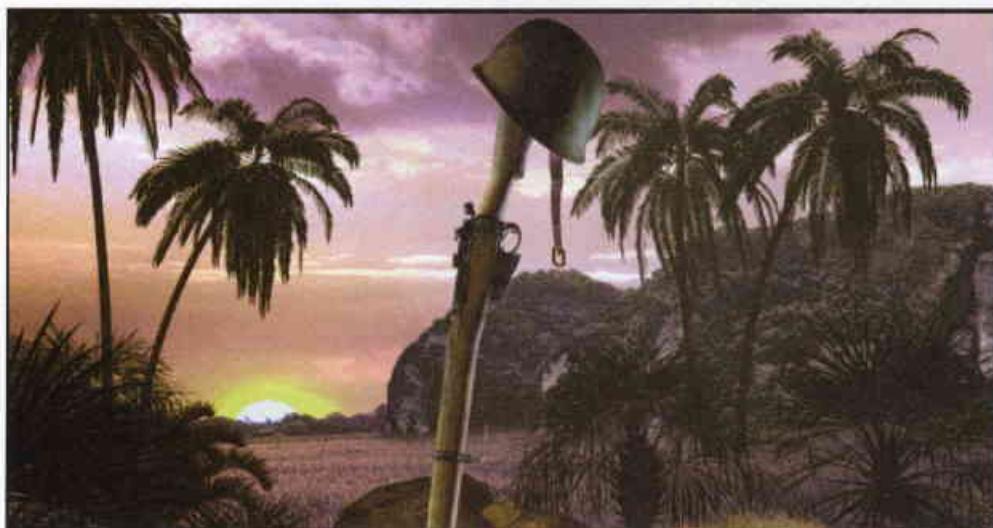
Tahmin edeceğiniz üzere, komando timinde de yenilikler olacak. İlk merhaba diyecinizin kişi, asıl adı Paul Toledo olmasına karşın Lupin adı ile bilinen bir hırsız. Duvarlardan tırmanıp sessizce Alman askerler arasına karışıp eşyalarını yürütecek, gizlice pencerelarından bakıp içeriyl kont-

rol edecek kişi o. Beyond the Call of Duty'den tanadığımız cazi-bebi bayan Natasha'da gruptaki yerini almış durumda. Grubun son yeni üyesi de minik bir köpeçik. Kullanabileceğiniz araçların miktarında da artış var, ormeğin kamyonı olarak bir Mercedes L3000 nasıl olurdu? Hafif geldiğinde size Panzer III tanklarından da sunulacaktır. Ama tankı kullanmak için bir sürücüye ve bir aracıya ihtiyacınız olacak.

GÖREV ÇAĞRISININ ÖTESİ

Oynamıştaki değişikliklerden ilk ise az önce Lupin'i tanıtmışken bahsettiğimiz pencerelarından içeri bakma yeteneği. Commandos'da bir binanın içinden kaç nobetçi çıkışlığını bilmenize olanak yoktu. Hatta hatırlarsınız, bir hata yapıp sirenleri öttürmeye başladığınız anda tepeşinde bayrak dalgalandan özel binalardan sınırsız asker flarları dışarıya. Simdi bir adamlı sessizce bir binanın yakınına süzülüp içeri baktığınızda ekranın sol üstünde küçük bir pencere açılarak size odada kaç kişinin olduğunu kontrol etme şansını verecek. Bazı görevlerde içerdekileri kurtarmamız gerektiği için bu hareket size büyük avantaj sağlayacaktır. İçeriye girdiğiniz anda ise oyun ekranında kökü bir değişiklik gerçekleşiyor. Açık alanlarda tamamen Commandos gibi 2D olan oyun ekranı 3D durumuna geçiyor, bu sayede binanın içini kamerayı döndürerek tamamen kontrol altında tutabiliyorsunuz. Aynı durum denizaltıının içi gibi diğer tek katlı kapalı alanlar için de geçerli. Diyalim binanın içine Duke'u (Grubun keskin nişancısı) sokturnuz. Pencereye mevzilene-rek dışarı ulaşamadığınız düşman askerlerini atış menziline sokabiliyorsunuz. Düşman askerlerinin sizin görmediği de "Halt, halt!" diye bağırmaları yerine basanının üzerinde beliren kırmızı bir ünlem ya da san bir soru işaretü gibi simgelerle belirtilmiş. Sizin karakterlerinizin bir takım yeni özellikleri olacak.





Örneğin artık tüm karakterleriniz yüzülecekler. Dahası nefeslerini tutup su altında ilerlemeleri de mümkün olacak. Ancak havasızlığa belli bir süre dayanıbmıdikleri için yüzeye çıkıp oğrularını doldurmanız gerekecektir. Tabii bu da siz nöbetçilerle göz göre gelme tehlikesiyle karşılaşabilecek bir hareket. Tüm adamlarınızın bir başka ortak Özelliği de alındıkları esyaların birbirlerine aktarabilecek olmaları. Aynı şekilde yüzey şekilleri de ilk oyundan daha kapsamlı bir şekilde etki gösterecektir. Commandos'ta ağaçların, çatıların, direklerin ve benzeri engellerin ardına saklanarak nöbetçilere yakalanmaktan kurtulabiliyorndur. Birkaç küçük değişiklikle ikinci oyunda da eğilip köşeden sıvışmanız ya da köprülerden nehre atlama şansınız bulunacak.

YENİSİNİN ADININ BİLİNMEMESİ

Ayrıca görevlerde yalnızca kükük timinizi yönetmeyecek, başkalarının sorumluluğunu da üzerebine alacağınız. Örneğin bazı

bölümlerde sizin emrinizde birkaç tabur asker bulunacak. Bu askerler komandolar kadar detaylı işler yapamıyorlar, onlara verebileceğiniz emirler sınırlı. Ö

ni zamanda önceden belirlenen bir yüzdenin üzerinde askerin bölüm sona erdiğinde hayatı kalması gereklidir. Benzer şekilde bazı haritalarda çatışma alanları



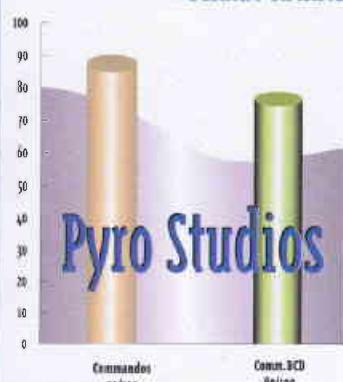
neğin bir yerden diğerine gitmelerini ya da toplu halde tek bir hedefe ateş etmelerini sağlayabileceksiniz, ancak onlardan bundan fazlasını beklemeyin. Bu askerlerin tek kullanım amacı sizin işlerinizi kolaylaştırmak değil. Ay-

dan az ileride, olan birinden habersiz oyun oynayan çocukların burunları bile kanamadan operasyonu tamamlamak zorunda kalacaksınız.

Elbette görev haritaları da tamamen yeni mekanları içerecek şekilde dizayn edilmiş. Avrupa, Pasifik ve Asya'da geçecek operasyonların kimi bir denizaltı üsünün binaları gibi kapalı alanları kapsarken, kimileri ise meşhur Kwai Köprüsü (Müzüğünü hatırlayıp isılla eşlik edecek kimse yok mu?) gibi açık havada geçecek. Özellikle Colditz toplama kamplında geçen bölüm, grafik servisine soğuk terler döktüren bölüm olarak biliniyor. Bu harita için eski bir Saxon kaleyi, en ince ayrıntısına varana degen gerçegine en uygun şekilde tasarlamış. Multiplayer olarak koordinasyon içinde oynamak istersen-



FİRMA KARNESİ



hiz tüm single player haritalarının emrinize amade olacağını da duyalım.

Her yeni piyasaya çıkmaya hazırlanan oyunda alışık olduğumuz üzere Commandos 2'de de değişiklikler arasında "Geliştirilmiş düşman yapay zekası" yer almaktadır. Bu gerçekten de önemli bir açık. Çünkü Commandos'da bir nobetçinin, sadece iki sancı yanı sıra baktığı için hemen dibindeki askerin vurulduğunu anlamaması oyunun gerçekçiliğine golge düşüren, rahatsızlık verici bir durumdu. Eğer bu sorunu da çözülemeyi başarabildilerse karşımıza bizi çok daha zorlayacak, ancak o denli de kaliteli olacak bir oyunla çıkacaklar demektir. Bu vakite kadar Byond the Call of Duty'yi bitirememeyen varsa elini çabuk tutsun! (Siz de elinizi çabuk tutmaya çalışırken yazıya spot almayı unutmuşsunuz, yapışık Pokemon ikizleri sizin Cem)

Batu&Gökhan

COMMANDOS 2

Yapım : Eidos / Pyro Studios

Çıkış Tarihi : 2000 sonbaharı

Tahmini Sistem İhtiyaçları :

Pentium 200, 48 MB Ram

İlk izlenim : Zorlayıcı

Bize Göre: Yeni yetenekler ve karakterlerin eklenmesiyle, 2D bakış açısından kapalı ortamlarda 3D dünyuma geçiş yapmasıyla oynamıştır bir hayli değişiklik gerçekleşmiştir. En büyük beklediğimiz yapay zekanın da bu yeniliklerden nasibi almış olması! Yine bir hayli terleyeceğiz anlaşılan. Söyledin, başka kaç oyunda üst üste bin kez yükleyip bin kez yeni takıtlar denediniz ve bin birinciye de denemeye razi oldunuz ki?

İLK İZLENİM

I'M GOING IN

Bana 007 deme

Heşimiz skildik asında, konusu, hikayesi aynı FPS'lerde, önmüze gelene ateş etmek ve koşa koşa düşmanların üzerine mermi yağdırılmaktan hepimiz yorulduk. Ama her seferinde, biraz daha iyi grafikler, biraz daha ilginç silahlar, biraz daha fazla reklam veya biraz daha fazla bir şey ile önmüze sunulan FPS'leri merakla karışık bir beğeni ile oynayıp duruyoruz. İlginç bir histeri yaşadığımız çok açık.

Elbette, çok sıkıcı olan bu sürece artık biraz renk katmak isteyecek firmalarçıkağını tahmin ediyorlardı ama açıkçası bu firmaların sayısının biraz daha fazla olacağını bekliyorduk. Ama FPS türünde değişik tadılar getiren en önemli firma Eldos olarak gözে çarpıyor. Lokking Glass'in yapımı nı üstlendiği Thief ile oyuncuların savunmalarını kırıp kalplerine giren ve 3D motorları ile neler yapılabileceğini gösteren Eidos, Thief'in başarısından sonra, her önmüze çıraklı savaşmak zorunda olmadığınız, aklınızı ve gölgeleri kullanarak, gizlice ilerleyebileceğiniz, dolayısı ile kontrolün büyük oranda oyuncuya ait olduğu FPS türü oyuncular üzerine yarım yapmaya başladılar. Thief II, Deus Ex, Hitman gibi oyunculara hep gizli gizli bir yerlere girmeye çalışıyor, gizli gizli bir işler yapıp, gizli gizli oradan çıkyorsunuz. Elbette bu gizlilik konusunda başarılı olmak için, elinizdeki ekipmanları en iyi şekilde değerlendirdip, en az düzeyde dikkat çekmek için çalışıyorsunuz ki oyunun özünü de aslında bu ekipmanları doğru şekilde kullanabilmek oluşturuyor. Aslında, bu konuda en büyük sınır sizin yaraticılığınız. Çünkü, elinizdeki bir bayıltıcı spreyle doğrudan gidipl nöbetçileri bayıltabileceğiniz gibi, yerden bir taş alıp uzağa atarak nöbetçinin dikkati-



ni başka yone doğrultmasından faydalananak da kapidan girebilir, değerli spreynizi de daha zor dumrular için saklayabilirsiniz. Ya da taş attığınız yere, önceden bir c4 koyup, nöbetçi ne olduğunu anlamak için taşın yanına gittiğinde c4'u patlatıp o nobetçi harcadığınız gibi, gürültüye gelecek diğer nöbetçileri de binanın içinden kırmış olacağınız için bina da daha rahat dolasabileceksiniz. Dediğimiz gibi, tüm bunlar sizin yaraticılığınızla ve oyuncunun nelere izin verdiği ile bağlantılıdır ve bu oyuncuları ilginç kılda, oyunculara yaratıcılarını kullanabilmə şansı vermektedir.

Bond... Ceymis Bond...

I'm Going In'de, diğer Thief benzeri oyuncılarda olduğu gibi, gizliliği kullanarak düşman üslerine girecek, önemli bilgilere veya malzemelere ulaşmaya çalışacağınız ancak bu sefer oyuncunun geçtiği zaman dilli Thief'in ortaçağı değil, modern silahların, gece durbunlarının, hareket sensörlerinin kullanıldığı günümüz dünyası olacak. Yani, biraz Rambo biraz Bond karışımı bir kahramanı yöneteceğiz. Oyun süresince, sadece düşmanlarınızı nasıl atlatabileceğiniz değil, kilitli kapıları nasıl açabileceğinizinizi veya

kapı açmaya gerek kalmadan içeri başka nasıl girebileceğiniz, saldırdığınız orgütün bilgisayar kayıtlarına nasıl ulaşacağınız, bilgisayar sisteminden nasıl yararlanacağınız gibi konularda stratejik kararlar almak zorunda kalacaksınız.

Bazan durbunlu bir tüfekle, mevzilendığınız noktadan düşman üssündeki hedefleri avlayacak, bazan, kapıların arkasından sürüp, içerideki düşmanın boğazını keseciksınız.



Canınızı çok sikan, kalabalık bir rubun peşinizi bırakmadığını görünce, telsizinize sarılıp en yakındaki jetinize, napalmını bırakacağı koordinatları vereceksiniz. Ya da topçu baryalarına, bölgeyi dümdüz etmelerini söyleyeceksiniz.

Majastelerinin hizmetindeyim

I'm Going In adı ile olduğu gibi oynanışı ile de türde renk getirecek bir oyun gibi görünüyor. Son gelişmelerle birlikte, yakında piya-



saya çıkışmasını beklediğimiz oyunu biz de sizin gibi merakla bekliyoruz. Yapay zekası da oyuncuya göre tepki verecek olan oyunda, düşmanlarınız sizin taktilerinizde göre kendi hareketlerini belirleyecek. Acemi bir çaylak gibi davranışlarınızda korkmadan üzerinize gelip sizi enseleyecekleri bir profesyonel olduğunuzu kanıtladığınızda ise, çok dikkatlice gerçekçi ve etkili askeri taktikler uygulayarak sizi ele geçirmeye çalışacaklar. Tabi tüm bunların cek caklarda söylendiği gibi olup olmayacağını, oyun elimize geçtiken sonra anlayacağız.

Cem Şancı

I'M GOING IN

Firma: Eidos

Cıkış Tarihi: 2000 yazı

Tahmini Sistem İhtiyacları:

PII 400, 64 MB Ram, 3D ekran Kartı

İlk İzlenim: Beklenmeye değer

Bize Göre: Eidos'un Hitman ve I'm Going In oyunları ile, iki farklı arka planda, Stilvil ve askeri kahramanları, benzer konulu iki oyun çıkarmaya hazırladığı gözümüzü carptı. Son çıkan Deus Ex ise, RPG öğeleri taşıyor olmasına rağmen, yukarıda söyledigimiz iki oyunu aramayacak türden, gizli operasyonlar içeriyođu. Dolayısı ile Eidos'un, Thief tarzı oyunculara piyasayı etkilemek istediği izlenimini ediniyoruz ki, aslında, bizim için sakıncası yok. Sizin için?

İLK İZLENİM

Startopia

Asık suratlı stratejilerden sıkılanlar için

Mucky Foot, Urban Chaos'la alıştığımız tarzının dışına çıkmaya başladığından sonra bizi eski güzel günlere geri götürmeye hazırlıyor, önceki hali Space Station: Utopia, şimdiki adıyla Startopia olan yeni oyunuyla.

Hazırsanız Başlıyoruz

Aslında Startopia Mucky Foot'un ikinci oyunu ama ekip hâlde yeni değil. Onları Bullfrog'dan hatırlıyoruz. Yani Theme Park'dan, Theme Hospital'dan, Populous'dan ve tabii Dungeon Keeper'dan. Bunların tümü de çok ilginç ve yaratıcı strateji oyunları, biliyorsunuz. İşte Startopia da yine aynı gelenekten bir oyun. Nasıl Roller Coaster Tycoon cereza gibi başlangıçta önenmenmeyeip sonra bağımlılık yaratıysa Startopia'nın yapacağı da bu işte.

Oyundaki göreviniz her türden yaratık tarafından yaşam alanı olarak kullanılan bir uzay istasyonunu yönetmek. Yani yine müşteri/satıcı ilişkisi üzerine kurulu bir oyun var karşımızda. Bu türdeki bütün oyunlarda olduğu gibi kural müşteriyi memnun etmek ve daha fazlasını çekmek için yeni hizmetler sunmak. Kural her zaman sabit, değişense sadece ihtiyaçlar ve sunulan hizmetin cinsi. Elimizdeki bir uzay istasyo-

nı olduğuna göre buradaki ihtiyaçlar ve hizmetler de ona göre şekillenecek. Startopia'yı türün diğer oyunlarından ayıran özgürlük karakterlerin tek tek duygularının, isteklerinin, beğenilerinin olması. Onlara sürü muamelesi yapmanızı izin yok. Tipki Sims'deki gibi buradaki yaratıklar da acıkan, aşık olan, tuvalete giden, canı sıkılan tipler. Ve tabii sizin ilginize muhtaçlar.

Daha çok turist, daha çok döviz

Uzay istasyonunda karşımıza dokuz farklı ırktan yaratıklar çıkacak. Bunlar arasında çok güçlü savaşçılar da var, iki kafalı bilim adamları da. Bu ırkların her biri farklı taleplerle geliyor; kimisi dans edebilecekleri bir alan, kimisi sadece yemek ve yatak istiyor. Onlara istediklerini verirseniz tekrar tekrar gelerek kesenizi doldurmaya hazırlar. Başlangıçta bellî



bir karakterle oyuna giren bu canlılar oyuncunun nasıl yönlendirdiğine bağlı olarak yeni özellik-



ler kazanabiliyor. Yaratıklarınızı mutlu etmemi ve bu mutluluğu sürekli kılmayı başarısınız onlara karşılığını enerji olarak ödeyecekler. Enerji ne işe yarıyor derseñiz, size bir uzay istasyonunda olduğunuzu hatırlatırım. Oyunun ilginç özelliklerinden biri olan bilimsel araştırmalarдан, bazı işlerin düzenli olarak yapılmasına kadar bir sürü iş enerji aracılığıyla yürütülüyor. Yani her şeyin başı enerji

Bu arada uzaydaki tek merkezin siz olduğunuzu sanıp burnu büyülü etmeye kalkmamalısınız. Sizin gibi hizmet satan başka işler de var. Yani sıkı bir rekabet ortamı içinde yer alacak ve diğerleriyle bellî bir diploması ilişkisi kurmak zorunda kalacaksınız. Başarıya giden yolda rakiplerini ne kadar iyi tanısanız şansınız da o kadar yüksek olacak. Diğer istasyonlarla alış-veriş yapmak, açık artırma ile onlara elinizdekinin fazlasını satmak gibi olumlu ticari ilişkilere girebileceğiniz gibi hileyede başvurabileceksiniz. Canınızı sıkın rakibinizin üssüne ajan ya da sabotajçı göndermek gibi pislilikler eğlenceli olabilir. Tabii bunu yapay zekaya değil de multi-player oynarken gerçek rakiplerininden birine yapmak hem daha keyifli hem de daha riskli olacak.

Kontrol edilmesi gereken bir ton şey varken hepsine birden yetişebilmek başlangıçta gözünüzu korkutabilir ama oldukça kullanışlı bir arayüz sayesinde bu sorun aşılıyor. İstasyonun kontrol edilmesi gereken bütün bölümle ri paneler halinde karşınızda duruyor. Bunlardan her birinin üç ayrı katı var. İlk katta laboratuvarlar ve yatakhaneler, ikinci katta ise eğlence mekanları ve otel var. Üçüncü katta ne olacağı, neye benzeyeceği size kalmış. Burayı istediğiniz gibi biçimlendirip kullanacaksınız.

Demek istedigim...

Sonuçta rakamlarla ve özet olarak konuşacak olursak Startopia size birbirinden ilginç 25 görev, 4 kişilik bir multi-player mo-



du ve basit bir oyunla gelişmiş bir mikro yönetim arasında seçim yapmanıza izin veren geniş bir oynanış yelpazesи sunuyor. Her türlü amaç için ilk ve yeter koşul doğru strateji olduğuna inanıyorsanız, bundan önce Theme Park, Theme Hospital gibi oyunları veya Civilization, Roller Coaster Tycoon'u ya da aklına gelmeye benzer oyunları oynayıp seviyorsanız ve Mucky Foot'un Urban Chaos'la kendine yazık ettiğini düşünüyorsanız doğru sayfada ve doğru seçimi yapmak izesiniz. Kasım ayı Startopia'yı bekleyenler için şiddetle önemli bir ay olacak, böylece bilinsin!

Serpil Ulutürk

Startopia

Yapım: Mucky Foot/Eidos

Çıkış Tarihi: Kasım 2000

Tahmini Sistem İhtiyacları:

PIII 500, 64 MB Ram, 3D Kart

İlk İzlenim: İşte özledığım strateji tarzı

Bize Göre: Olasııldarı filan bir yana bırakacak olursak Startopia hem biraz ucuç hem de mantık olarak fazlaıyla gerçekçi bir oyun olacak. Aranızda şimdide dek hiç uzay istasyonu kurmadım ya da tanmadığım ırklara hizmet veren bir şirket kurmadım olanlar olabilir. Üzülmeyin, Startopia kariyer planlarınızın büyük bir katkıda bulunacak ve hayatınızda bir ilkin daha yaşammasını sağlayacak. Enerji karşılığı: mutluluk satan başarılı bir tüccar olmak için bundan daha iyi fırsat aramayın.

Anachronox

10, 9, 8, 7... nihayet geliyor!

Bilgisayar oyunları hakkında yazmaya başladığım gün karşıma çıktıktı Anachronox. Üzerinden 3 yıl geçti ve nihayet oyun hakkında mitler üretip tâhminler yürütülmekten yavaş yavaş kurtuluyor. Çünkü Anachronox artık iskeleti tamamen olmuşmuş, neye benzeyeceği yavaş yavaş ortaya çıkan ve belirginleşikçe de bazı beklenileri bulutların üzerinden ortalamalar düzeyine çeken bir oyun olma yolunda. Bu cümle uzun ve karışık mı oldu? Anachronox, belki RPG meraklılarının üç yılda dallanıp budaklanan umutlarını karşılayamayacak ama çiktıktan sonra da çıkmadan önceki kadar önemli bir oyun olmaya devam edecek.

RPG mi, Aksiyon mu?

Başlangıçta her şeyle bir role-playing olarak tanıdığımız Anachronox'un aksiyon öğesi güçlendikçe tür konusunda bir karmaşa doğdu. İşin içinde Quake II motorunun olduğunu da düşündürsek Ion Storm'un bu oyunun olaşı kaderini epey değiştirdiği sonucuna varabiliz. Gerçi bu alışağımız "Oll motorlular" listesine girmeye aday bir oyun olmayacağı, Anachronox'un görüntülerini bu klasmandaki oyunlardan çok Squaresoft'un Final Fantasy serisiyle kıyaslamak daha yerinde olur. Oyunda, tipki FF serisinin özellikle son iki oyununda olduğu gibi sinematikler çok önemli bir yer tutuyor. Üstelik şimdîye kadar gördüklerimiz bu işin ustaca ve ti-

tiz bir çalışmaya yapıldığını fark ettirecek kadar başarılı.

Oyunda aynı anda 3 ayrı karakterin kontrolünü elinizde tutuyorsunuz, tabii adamlarınızın kendilerine has yetenekleri ve özellikleri olduğunu hatırlatmaya gerek yok. Yine Final Fantasy'de olduğu gibi tum-based bir kombat sistemi kullanarak düşmanlarınıza karşı mücadele edeceksiniz. Şimdilik oyunun dünyasında yer alan karakterler tamamlanmadığı için yapay zekanın ne kadar kayda değer olduğu konusunda bir şey söylemek mümkün değil ama gitreceğiniz çatışmaların neye benzeyeceği konusunda fikir yürütmek için sadece FF günlerinizi hatırlamanız büyük ölçüde yeterli olacak. Büyük ölçüde diyorum çünkü Anachronox'un dönüşüm temini özel kılan bir özelliği var.



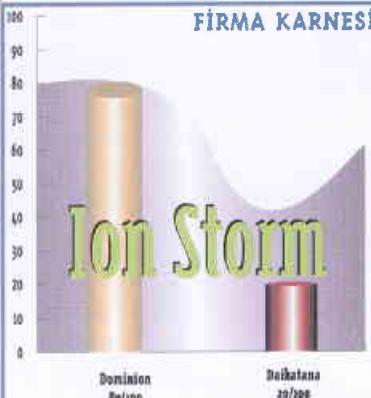
Elementor adı verilen bir araç yardımıyla oyunun kendi dünyasına ait silahlar dışında kendi istediğiniz özellikleri taşıyan bazı özel silahlar yaratabileceksiniz. Bunun dışında şimdilik bitmemiş olsalar da Anachronox'un 189 farklı düşman ve 449 NPC çeşidi içereceğini söyleyelim. Zaten oyunda 100'den fazla level yer alacağı da hatırlanırsa Anachronox'un kolay lokma olmadığı, oynayanları uzun süre oyalayacağı ortada.

Uzun ince bir oyun

Konu oyunun ne kadar uzun süre oynanabileceği noktasına gelince söylemeyeceğim başka şeyler de var. Ion Storm yaptığı oyunun tekrar tekrar oynanabilmesini sağlamak için oyunculara kendi senaryolarını yaratmaları için gerekli araçları sunuyor. Kendi açıklamalarına göre bu araçlar oyuncunun bir film sahnesi yaratmasına yetecek kadar kullanışlı ve gelişmiş. Oyuncu istediği karakteri istediği animasyonla birleştirip, oyunun istediği noktasında kullanabilece şansına sahip. Ve yine kendi söylemeklerine göre yeterince vakit ayırsanız bütün hikayeden bağımsız yeni bir Anachronox hikâyesi yaratabilirsiniz.

Ama her şeyin bir sonu var

Oyunda Sly Boots adında bir dedektif olarak dunyanızı eski güzel günlerine döndürmeye ve gereksiz yer kaplayan bazı yaratıkları ortadan kaldırıp memleketi huzura kavuşturmayı çalışırken uzun bir maceraya atılacaksınız. Başlangıçta amacı sadece biraz para kazanmak olan Boots işin içine girdikçe olayların karmaşası içinde kaybolacak ve düşündüğünden çok daha ciddi bir meseleyi çözmeye çalışırken bulacak kendini. Bu arada olaylar ilerledikçe yanınızda bir arkadaş daha katılacak; Stiletto Anyway. Ama soyadından da anlayabileceğiniz gibi bu adam boşvereceğiz. Oyunda Quake II motorunun kullanılması karakterlerin böyle bir oyunda olması gerekenden biraz daha az sanatsal görünmesine neden oluyor. Ancak geliştirici ekip capture motion teknigi kullanarak bu sorunu aşmaya ve yine Final Fantasy'de olduğu gibi gerçekçi ve sinematik görüntüler yaratmaya çalışmış. Eğer bu yapılmamasıydı Anachronox'un büyük bir eksikle sunulduğunu söylemek zorunda kalacaktı.



Anachronox'da oyuncuya sınırsız seçenekler sunan level editörünün yanı sıra diğer bir sürü şeyle de baştan yazma ve kendi oyununu yaratma şansınız var. Bu nın dışında oyunun multi-player seçeneği de olacak ancak şimdilik bu konudaki detaylar netleşmiş değil. Anachronox'un istediğiniz her şeyi veren bir oyun olacağını söylemek için biraz erken ama bütün iyi niyetimizle oyunun sonbaharda çıkışlığı tarihe kadar şimdilik görünen açıklarının da kapanacağını ve oynayanları memnun bırakacağını umuyoruz.

Serpil Ulutürk

Anachronox

Yapım: Ion Storm

Tarafından: Ekin 2000

Tahmini Sistem İhtiyacları:

P200, 32MB RAM, 100MB HDD, 3D E. kartı

İlk İzlenim: Gözünüz üstünde olsun.

Bize Göre: Başlangıçta sadece bir RPG olarak bile yeterince vaatkar olan ve yapımı çok uzun zamandır devam eden Anachronox artık aksiyon yanyılı da beklenmeye değer bir oyun olduğunun işaretlerini veriyor. Oyunun derin hikayesi, karakterlerin zenginliği, büyük ve etkileyici evreni, tekrar tekrar oynanabilir olması ve çok sevdigimiz Final Fantasy esintileri taşıması Anachronox'u bağımıza basmak için yeterli görünüyor ama biz fazlasını da bekliyoruz.



İLK İZLENİM

Stars! Supernova

Evrenin gelmiş geçmiş en kompleks uzay stratejisi geri döndü

Empire Interactive firmasının çoğunuzun duymuş olduğunuza emriniz ancak Mare Crisium Studios ismini daha önce duydugunuza sanmıyoruz. 1996'da çıktığında, çok fazla dikkat çekmemesine rağmen eleştirmenlerden ve oyunu oynayan strateji severlerden çok olumlu eleştiriler alan bir oyun olan Stars!ın yapımcıları Mare Crisium Studios'un yıllar sonra, en nihayet, Stars!ın deva-

orijinal gemiler urederek savaş filoları kurup rakiplerini evrenden silmeye çalışıyordu. Ancak oyunun çekiciliği, çok genis olmasından ve oyun içinde yapılabileceklerin hem çok fazla hem de çok kolay olmasından kaynaklıyordu. Grafik detayı olarak ise dönemin oyuncuların yanında başı eğik kalsa da, Stars! yeniden oynamabiliğinin çok yüksek bir oyundu ve tarafından da defalarca kez oynandı.

olan Stars! piyasaya sümesinin ardından bu tecrübeinin yattığı biliniyordu. İlk oyunun beklenenden daha başarılı olması üzerine çalışmalarla başlanan ikincisinde ise değişik amaçlara göre tamamen konfigür edilebilir uzay gemileri, ilk oyunda büyük sorun yaratılan gezegenlerdeki üretim kontrolünün yapay zekaya bırakılması, yine ilk oyunda eksikliği duyan diploması ve casusluk, Stars! Supernova'ya derin bir oynamış kazandıracak gibi görünüyor.

İnsanın ilk oyundan soğutan iki önemli nedenden biri grafiklerin basılılığı iken ikinci ise gezegenlerdeki üretim kontrolünün karmaşıklığı idi. Oyunun ilerleyen saatlerinde ise gezegen sayıları arttıkdan, ince ayarlarla uğraşmayı sevmeyen oyuncuların bir çoğu için azap saatleri başlıyordu. Firma bu kez yapay zekayı iddialı biçimde geliştirdiğini ve yapay zekanın tüm o karmaşık kaynak yönetimi yükünü, istenildiği taktirde, oyuncunun üzerinden alacağını ifade ediyor.

Kırmızı Lider, Sağ Kanadı Koruyun.

İlk oyunun ekzotik kalan kısımlarından biri ise taktik savaştı. Oyunda taktik savaş kısmı vardı ama asla yoktu. İki filo karşılaşlığında sonuç otomatik olarak hesaplanıyordu, oyuncuya ise, hangi geminin savaş amcası nereye gittiğini, kim ne hasar verdigini detaylı şekilde gösteren bir savaş animasyonu gösteriliyordu ama oyuncunun tüm bu kargaşa müdahale sansı bulunmuyordu. İkinci oyunda bu eksikliğin giderili oyunculara sağlam bir taktik savaş deneyiminin yaşatacağını da umuyoruz. Ancak şunu da itiraf etmek lazım ki, zaten taktik savaş için katmadan çok zengin ve detaylı bir oyun sisteme sahip olan Stars! Supernova yeterince uzun bir oyun olacakken, bir de her savaşın taktik kısmı ile uğraşmaya kalkarlarsa oyuncuların haftalarca bilgisayar başına çakılmaları gerekebilir. Dengerin sağ-

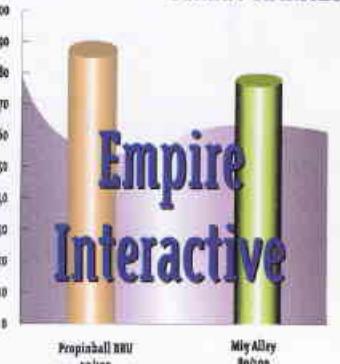


mini yapacaklarını duyurduklarında içim içime, mutluluğum kalbi me siğmamış, coşkumu üniversitedeki kız arkadaşları operek dile getirmek istemiştim de "bir oyun için mi bu kadar sevindin, cocuksun sen!" şeklinde tepkilerle karşılaşmıştım (Tamam, abarttim).

Geniş bir evrende geçen, bir uzay stratejisi olan Stars!da, gezegenleri kolonileştirerek ekonomini güçlendiriyor, bilmekte ilerleyerek yeni teknolojilere ulaşıkça, tamamen sizin eserleriniz olan

Bu gün ise yapımcı firmanın elinde ne kadar değerli bir kaynak olduğunu anladıkları görüyorum. Zira bu kadar dengeli, detaylı ve başarılı bir strateji oyununa biraz kalitede grafikler eklediğinizde satmaması için çok sırası, beklenmedik bir sebebin vuku bulması gerekiyor, ticari açıdan bu tür riskler her zaman var olduğundan, firmalar Stars! Supernova gibi oyuncuların bildiklerinden andan önce atılarlar. Empire'in da, grafik yönünden çok zayıf bir oyun

FİRMA KARNESİ



lanacağına inanıyor.

Uzay, sonsuzluk kavramına verebileceğimiz tek ömek ve içinde barındırdıklarının ne kadarını bildiğimizi, bilmediğimiz ise hayatımız ne kadar değiştireceği de bilmediğimizi hiç düşününüz mü? Ya da karanlık bir gecede, issız bir yolda ilerlerken karşınıza aniden çökteren bir uzayın gözlerinizin içine derin bir bakış sonrası da "merhaba dünyalı biz dostuz" demesi halinde, o uzayıyla "bu kadar yol gelmişsin, daha anlamlı bir laf bulmadın mı?" diye çıkışın fırsatınızı da hiç düşündünüz mü? Bir düşünün...

Cem Şancı

Stars! Supernova

Yapımı: Empire / Mare Crisium

Çıkış Tarihi: 2000 sonbahar

Tahmini sistem İhtiyaçları:

Pentium 200, 48 MB Ram

İlk İzlenim: Detaylı ve etkileyici

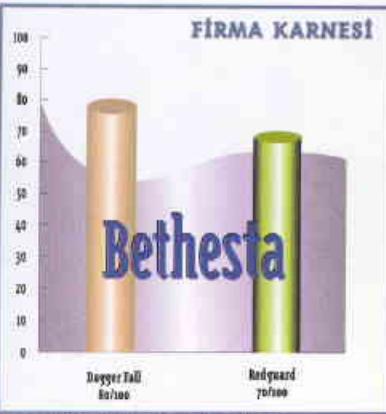
Bize Göre: Geniş önküllü uzay stratejilerinde ve ilk Stars! oyundan, oyuncunun ileri aşamalarında, çok genişleyen bir imparatorluğun ihtiyaçları ile tek ek ilgilenmek zorluğu doğmuştur. Stars! Supernova'da gelişmiş bir yapay zeka ile eskiden oyuncuya kalan pek çok sıkıcı yönetim işinin bilgisayar tarafından gerçekleştirileceğini, oyuncunun ise savaş, teknoloji gelişimi ve diploması gibi daha eğlenceli işlerle meşgul olacağı söylüyor. Umarız denildiği gibi çıkar.



Sea Dogs

Belli bir senaryoya bağlı kalmadan denizlerin hakimi olmak ister misiniz?

Hepiniz mutlaka Pirates'i bilirsiniz. Küçük gemimizle bir yandan büyük sömürge ülkeleri için korsanlık yaparken bir yandan da ailemizin fertlerini bir araya getirmeye çabaladığımız şu kocaman oyun. İçinde yağma ve hazineler bulunan kocaman bir eyren. İşte Bethesda da bu oyunu unutamamış olacak ki yeni projesinde bir üç boyutlu roleplay korsanlık oyunuyla ortaya çıkıyor. Aranızda Daggerfall oynayanlar varsa bu oyundan en zevk veren yanlarından birinin oyundan geçtiği dün yanın sonsuz olmasından kaynaklandığını bilirler. Bethesda, Sea Dogs için de aynı seyi planlamış. Yani belli bir senaryoyu takip etmeden istediğiniz gibi korsanlık yapabilirsiniz. Oyun 16. yüzyılda geçecek. Siz İngiltere, Fransa veya İspanya'nın yanında oyuna gireceksiniz. İsterseniz taraf değiştirebilirsiniz. Oyun boyunca kendi tayfalarınızı tutacak, gemi alacak, kasabaları ve ticaret gemilerini yağmalayacak ve hazineye hazırlık yapacakınız. İsterseniz görev-



ozellikler. Dalgaların köpükleri, rüzgarla savrulan yelkenler, geminin ilerlerken suda bıraktığı iz ve suyun saydamlığı gibi efektler oyuna gerçeklik katacak.

"Birileri bu kadar gerçek ve geniş bir korsan oyunu yapmaya çok olmuştu," diyor Bethesda Softworks'ın başkanı Maksim Andonov. "Sea Dogs'u gördüğümüzde bu oyuncun her alanda çok iddialı bir yapıyı olacağını anladık."

Eğer Bethesda Softworks vaat ettiklerini gerçekleştirebilirse saatlerce başında kalkamayacağımız yeni bir Pirates oyunıyla karşı karşıya kalacağız demektir.

ler alıp onları izlerken carinize zaman isterseniz herseyi bırakıp denizlerde ava çıkabileceksiniz. Oyun Akella isimli bir grup Rus programası tarafından geliştiriliyor. "Oyunda oyuncunun ne isterseniz yapabilmesini sağlamaya çalışıyoruz," diyor baş tasarımcı Dmitry Arkhipov. "Eğer isterseniz belli bir senaryoyu izleyebilirsiniz. Ama gene isterseniz yalnızca korsanlık yapıp para biriktirebilirsiniz. Önemli olan sizin ne isterseniz onu yapabilmeniz. İnsanların uzun zamandır böyle bir korsanlık oyunu beklediklerini biliyoruz ve onlara istediklerini vereceğiz."

Oyundaki kasabalar sizin için birer ticaret ve tedarik merkezi olacak. Tabii istediğiniz zaman onları da yağmalayabileceksiniz. Oyunda maddi gücünüzü artırıdıkça kendinize bir filo bile kurabileceksiniz. Eğer isterseniz gemilerinize bilgisayarın kontrol ettiği kaptanlardan birini seçip atayarak onları sizin için seferde okip yağıma toplamasını ya da görevleri sizin için bitirmesini emredebeceksiniz. Bu çok iddialı kısmda yapay zeka ile ilgili problemleri dileriz yaşayınız.

Bunların yanında gemilerinizin tipinden taşıdığı toplann özelliklerine kadar bir çok ince ayarlamada bulunabileceğiz. İsteğimize göre en iyi toplarla donanmış bir gemi ile bir çok savaşa girebilecek ya da küçük ama hızlı bir gemiyle ticaret yapabileceğiz.

Sea Dogs üç boyutlu bir ortamda gerçekçi su dalgaları, güzel manzara, detaylı kasabalar ve kaleler vaat ediyor. Ayrıca değişen hava şartları, etkileyici gece ve gün-düz efektleri de yarışmaların vaat ettiği



Sea Dogs

Firma: Bethesda Softworks

Cıktı tarihi: 2000'in üçüncü çeyreği

Tahmini Sistem İhtiyacları:

P II 450 ve 3D Hızlandırıcı

İlk İzlenim: Beklenmeye değer

Bize Göre: Bir çok Pirates delisi gerçekten de bu oyun için çıldırabilir. Hele bir de elinizde omuruğun sonuna kadar oynayabileceğiniz bir oyun varsa. Bethesda bu oyunu günceleme paketleriyle de desteklerse yeme de yanında yat türünden bir oyuna karşı karşıya kalacağız demektir. Fakat bir yandan da hiç tanınmamış Akella isimli grubu biraz şüphelendirmiyor değil hanı!

Three Kingdoms: Fate Of the Dragon

Çin ve İhanet, tarih boyunca birbirleri ile anılan kelimeler olmuşlardır.



Sosyal hayatın, su ve hava kadar önemli olduğu insan yaşamında en büyük cezalar da, insani sosyal hayattan tecrit etmek üzerine kurulu değil



midir. İnsanların yaşamak için birbirlerine ihtiyaç duyduğu gerçeği kadar dündürücü başka bir başka gerçek ise insanların en büyük zaafının birbirlerine güvenmek isteyisi olduğunu. Ruhundaki barış ve huzur içinde yaşama arzusunun insanların birbirlerine güvenmeye zorlaması aramızdaki kötü niyetler tarafından onbinlerce yıldır kolay bir geçim ve yükselişme, güç sahibi olma fırsatı yaratmıştır.

Three Kingdoms: Fate Of the Dragon'ın oynanışı, Eidos'un précédent RTS oyunları gibi, üç farklı tarafta mücadele eden oyuncuların birbirlerini yok etmek için stratejik hareketlerde bulunmalarını gerektirir. Oyuncular, krallıklarını ilan eden üç warlorddan biri olarak, krallığını yönetmek görevini üstleneceksiniz. Sadece bina dikip kaynak toplamakla kalmayacak, yeni teknolojiler geliştirecek, bur Ordu kuracak ve rakiplerinize diplomatik ilişkiler yürütmek zorunda kalacaksınız.

Eidos'un yeni çıkacak RTS oyunu da güvenin ve ihanetin oldukça dramatik bir dille konu edildiği Romance Of The Three Kingdoms isimli tarihi romana dayanıyor. 14. Yüzyılda Çin'deki politik olayları ve sosyal yansımalarını anlatan kitaptan feyz alarak geliştirilen oyunda, Çin'deki yüksek düzeyli subaylar arasında

ayak oyunları ve politik mücadeler sonucunda halkın çektiği yokluğun ve bir grup Çinli çiftçinin ayakdananak imparatorluğu üç parçaya ayrılır. Üç fırsatçı derebeyi kargaşadan yaralarınak sahip oldukları topraklarda kendi krallıklarını ilan ederler. Böylece Romance Of The Three Kingdoms isimli tarihi romana konu olan olaylar ve Eidos'un yeni oyununun sehnesi ortaya çıkmış olur.

Ejderin Yılı

Eidos'un oyununda kendi krallıklarını ilan eden üç warlord dan biri olarak, krallığını yönetmek görevini üstleneceksiniz. Sadece bina dikip kaynak toplamakla kalmayacak, yeni teknolojiler geliştirecek, bur Ordu kuracak ve rakiplerinize diplomatik ilişkiler yürütmek zorunda kalacaksınız.

Çünkü oyun almıştır RTS kiplerinin dışında, kaynak topla-bina kur-asker üret-duşmanı Üssünü bas şeklinde oynamamayaçak. Ticaret yapıp para kazanmaya

çalışacak, casusluq yaparak bilgi edinmek için didineceksiniz. Topraklarınız üzerinde stratejik kararlar alacaksınız.

Oyunun farklılıklarını daha belirgin anlatabilmek için, sadece askeri zaferin var olmadığını da eklememiz gerekecektir. Kurduğunuz stratejik dostlıklar sayesinde müttefiklerinizle ortak bir zafer kazanabileceğiniz gibi, savaşa bile girmeden düşmanlarınızı ekonomik açıdan da çökererek bir zafer kazanmanız mümkün olacak.

Starcraft'a Laf Atıyorum, İyi Okuyun

Hepimizin severek oynadığı ve gelmiş geçmiş en bağımlılık yapıcı RTS olan ettigimiz Starcraft'in hepsini bildiği gibi en sevilen özelliklerinden biri üç rakibin de birbirinden farklı özelliklerde ve görünümlerde, kendilerine özgü birimlerinin olmasıydı. Kişiel düşünmem ise bu farklılıkların çok belirgin olmadığı yönünde cereyan etmiştir her daim. Yani her birimin, rakibinde benzer özellikte ama farklı görünüşte mutlaka bir karşılığı vardır. Bu benzerliğin oranı biraz değişse de oyunda dengelerin iyi korunduğu aksıktır.

Three Kingdoms'da ise, Eidos'un sözune güvenerek, her rakibin sadece kendisine özgü ve birbirlerinden çok farklı pek çok birimi bulunacak gibi görünlüyor. Bu orijinal birimler sayesinde oyunun zevkle oynanacağı ve oynanışın sıkıcılıktan uzaklaşacağını umuyoruz.

Oyunun multiplayer modu da bulunacağından, bilgisayara karşı oynamayı sevmeyen en fazla siz arkadaş değişik ortamlarda birbirleri ile kipaşabilecekler. Oyunun Starcraft'tan daha popüler olması halinde bu başarıyı arkasındaki Eidos'un reklam ve pazarlama becerisi ile konusunu aldığı romanın surukleyici senaryosuna bağlayabiliriz. Ama yine de şunu unutmamak lazım. Bir RTS'nin başarılı olması için tek kriter Starcraft'tan daha popüler olması değildir.

Cem Şancı

COMMANDOS 2

Yapımcı Firma: Overmax Studio

Çıkış Tarihi: 2000 Kişi

Tahmini sistem ihtiyaçları:

PII-200, 64 MB Ram

İlk İzlenim:

Bize Göre: Sırtımı çok güçlü bir edebi esere dayanmış oyular furasına katılan bir oyun olmaktan çok, detaylı bir ekonomik ve diplomatik yapıya sahip olmasa ile dikkat çekerek ve basit stratejicilerden, dataya bağlılığını seveniere kadar pek çok oyuncuya tatmin edecek gibi görünüyor.

İLK İZLENİM



Hitman: Codename 47

Hedefi söyleyin, ben size fiyatı bildiririm.



Fara, yaşamak için yüksek derecede bağımlısı olduğumuz bir uyuşturucu gibidir aslında. Bunu daha önce Level'da anlatmıştım bilmiyorum ama şimdiden adını veremeyeceğim uluslararası arası çapta ünlü bir özel hastanemizin iki sokak aşağısında bir öğrenciye otomobil çarptığını görmüştük, yaşamız bir hayli küçükken. Ardından iki sokak ötedeki hastaneden ambulans geldiğini ve çocuğu aldığı da gördük. Merak edip peşlerinden koştuğumuzda,

çocuğun altından alınmadığı için çarşal da devlet hastanesine gitti ve çarşafın parasını ona eşlik eden yardımsever vatandaştan istendi. Bu olaya çok küçük yaşta şahit ol-

dece "uyuz" olduğu ya da "babası" emrettiği için tetik çekip sonrasında kuzu kuzu polise gidiip "ben vurdum, aha silahım, aha ben. Baba bana hapse bakacak. Aile-

me de her ay yüz milyon gönderecek!" diyen ucuz ve cahil kiralık katillerden değil. Gözünüzde canlandırmaz için size Çakal ve Bruce Willis dememiz yetecek mi acaba?

FPS tarzında hazırlanan Hitman, onunuze çikan, koşarak ve

duğumuz için dünyaya, insanlara ve paraya bakış açımız hep farklı olmuştur

Eğer anlatmak istediğimiz ülkemizin sağlık sorunları değil, paraların insanoğlunu, insanlıktan nasıl uzaklaştırdığını gösterebilmekti. Çünkü oyunumuz Hitman, para için adam olduren bir kiralık katilin hayatını konu alıyor.

Tetikçilik de para olabilir mi?

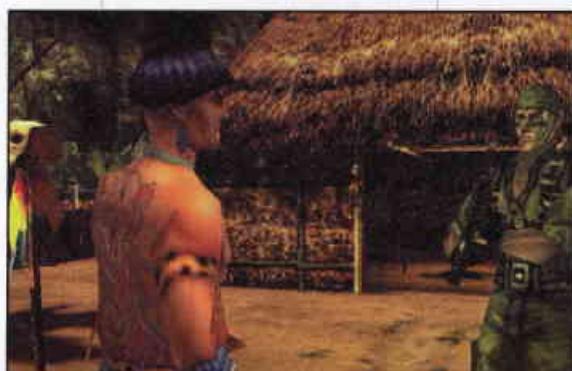
Hitman: Codename 47, konusunu bir kiralık katilin hayatından alıyor. Ancak bu kiralık katıl bizim haberlerde her gün görduğumuz, birkaç yüz dolar için veya sa-

ateş ederek saldırabileceğiniz bir FPS olmayacağı. Gerçekçi grafikler ve yepenek bir 3D motoru ile hazırlanan oyunda, karşınıza çıkacak engelleri aklınızı kullanarak ortadan kaldırmalı, hedefinize giden yolda son derece sessiz ve dikkat çekmeden ilerleyip, işinizi bitirdikten sonra da yakalanmadan mekandan topuklamalısınız. Dolayısı ile bu oyunun bir Duke veya Half-Life olmayacağı düşünebilirsiniz. Ama başarı açısından onları yakalayabileceğini söylemek mümkün olabilir. Oyunun içi bir dolu sinematik ara ekrana ve kendinizi gerçek bir kiralık katıl gibi görmeyi sağlayacak değişik enstrü-

mlarla dolu olacak. Ücreti bir hayatı yüksek olan bir kiralık katıl olarak, en gizli karaborsaldan, hayalinizde görseniz korkacığınız silahlar, uyuşturucular, patlayıcılar, kimyasallar alıp satacaksınız. Bir görevi bitirmek için bir çok yol olduğunu görüp bir çizgiyi takip etmek zorunda kalmadığınız için yaratıcılığın tadına varacak, bazı görevleri, değişik yöntemlerin de tadına bakılmak için tekrar tekrar oynadığınızı göreceksiniz.

Oyun gerçekçi grafiklerle hazırlanacak ve karşınıza zombiler, uzaylılar falan çıkmayacak ki bu aslında beni Thief oynamaktan biraz soğutmuş bir etkendi. Yani, güzel güzel bir ortaçağ ajanını canlandırırken pat diye karşınıza bir zombi çıktı ve oyunun bütün gerçekçiliği gözümüzde bir parça oluyordu. Ayrıca, gerçekçi grafiklerle hazırlanan çevre de deformasyona uğrayabilecek. Yani yeterince güçlü bir silahla, rakiplerinizi duvarların arkasından vurabilecek, patlatığınız kolonlar yüzünden çöken evlerin altında bırakabileceksiniz. Dediğim gibi, yaratıcılığınız sizin en büyük silahınız olacak.

Cem Şancı



COMMANDOS 2

Yapımı Firma: IO Interactive

Cıktı Tarihi: 2000 sonbaharı

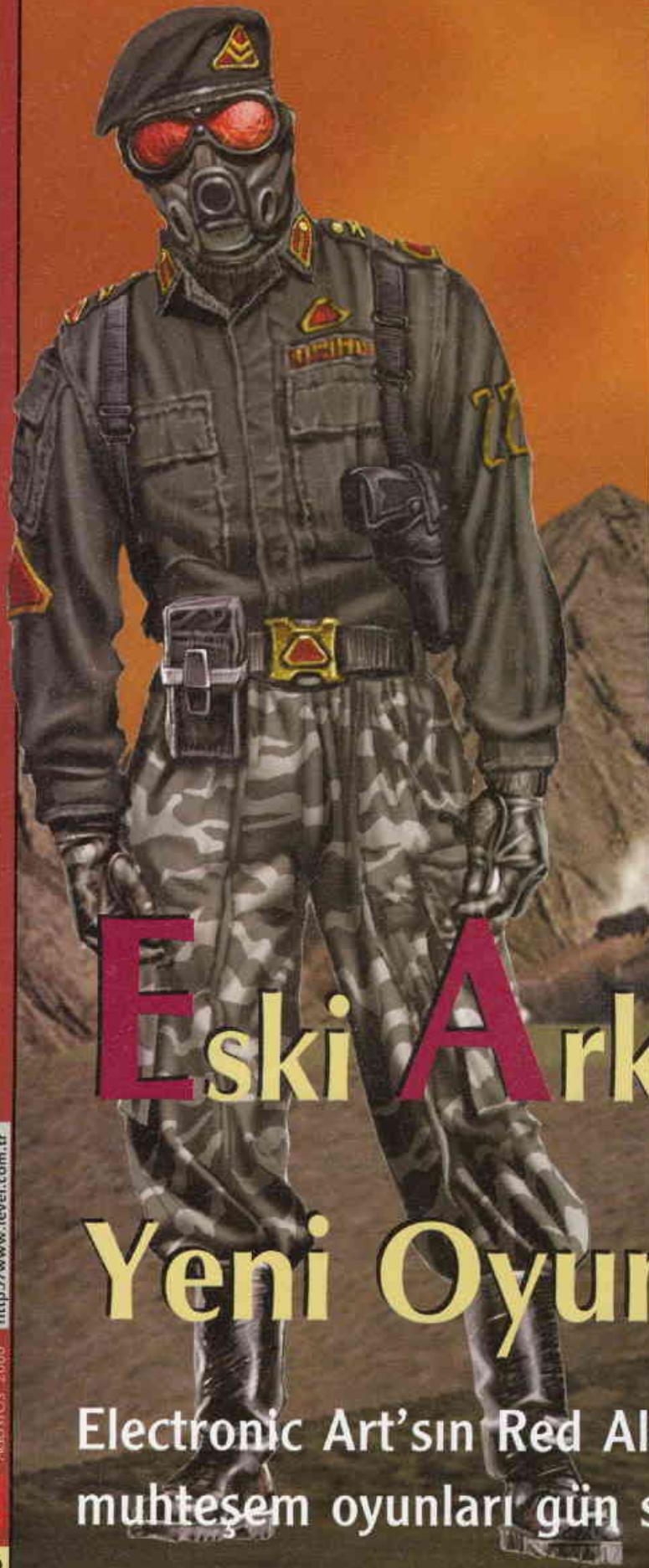
Tahmini Sistem İhtiyaçları: PII-400

MHZ: 64 MB Ram, 3D Ekran Kartı

İlk İzlenim:

Bize Göre: Thief ile büyük övgü toplayan ama yapımcı firma Looking Glass'ı ifastan kurtaramayan Eidos, Thief'de ki mantığı zamanında geçen bir hikayeye uyarlamayı denemiş gibi görünüyor. Sessiz ama etkili işler yapmak zorunda olacağımız Hitman'da bir kiralık katili canlandırmak ne kadar ilginç olacak hep birlikte göreceğiz.

İLK İZLENİM



Eski Arkadaştan Yeni Oyunlar

Electronic Art'sın Red Alert 2 ve Renegade gibi
muhteşem oyunları gün saymaya başladı



Cem Şancı

Onunla tanışmamız mutlaka daha eskiye dayanıyordu ama hatırlımızda kalan ilk büyük hitlerinden Ultima Underworld ile oyun dünyasına bugün bildigimiz anlayıyla First Person türünü yerleştiren EA, bununla da yetinmeyip, birkaç sene sonra Wing Commander ile hem bütün ödülleri topladı hem de bilgisayar oyunlarının gelecekte sinema filmlerinin tahtını alacağının ilk işaretini verdi bize.

EA, bir müddet sonra, tarihler 1994-95 civarını gösterirken milyonlarca dolarlık bir rekor satışla el değiştirdi. İşte ne olduysa ondan sonra oldu. Zaten başarılı olan bir firma, daha güçlenen bir yönetim organizasyonu ile bir anda bütün dünyaya yayılmaya başladı. Aynı zamanda ürün yelpazesini de beklenmeyen bir şekilde genişletti. Eskiden EA denilince insanın aklına gelen,

Ultima ve Wing Commander serisi gibi, fantezi ve savaş oyunlarının yanında EA müthiş bir hızla spor oyunları da el atmaya başladı. İlk örnekler ortaya çıktığında insanların da şaşkınlıktan gözleri yuvalarından çıkmıştı. NBA, Fifa gibi oyunlarda, liglerdeki tüm takımların yer aldığı yetmiyormuş gibi, her takımındaki oyuncuların tipleri, oynayış stilleri bile oyuna dahil edilmişti. Chicago Bulls'da Scotty Pepin ya da Lary Bird ile oynadığınızı görmek gerçekten heyecan vericiydi. Ve oyunseverler onları sevincle Tanrı da yürü ya kulum dedi EA'ya. Onlar artık, Jane's Combat Flight Simulator'larından, massively Multiplayer Online oyunlarının şahı Ultima Online'a kadar pek çok alanda listelerin birinciliklerini ellerinden bırakmayan, piyasanın mükemmel çocuklarıydılar.

Ultima Underworld'un üzerinden yıllar geçti. Ama artık her oyunları ile küçük çaplı devrimler yapan EA'nın oyunlarına hayranlık duymak sıradan olmaya başladı. Oyun basını, EA'nın oyunlarına mükemmel demekten çıktı. Hepimiz, biraz değişiklik olsun diye "gözlerimize inanamıyoruz, EA bu berbat oyunu nasıl yayarlar" söyleceğimiz kötü bir oyun bekliyoruz ama EA'nın bize bu şansı en azından bir yıl daha vermeyeceğini, yeni oyunlarılarındaki bu özel dosyamızı inceledikten sonra siz de anlayacaksınız.

RED ALERT 2

Sovyetler geri döndü!

Command & Conquer Serisinin en ünlü ve satış rekorları kırmış oyunu Red Alert, şu sıralarda hayatımıza yeniden girmek üzere.

Zaman makinesini icat ettirip zamanda geri gönderdikleri Einstein'a, Hitler'i daha bir üniversite öğrencisi iken yok ettiğinden ve bu şekilde ikinci Dünya savaşını da kazanacaklarını sanan 1940'ların Avrupa ve Amerika'sı, Hitler'in aslında var olmadığı bir Avrupa ve Dünya düzeni içinde hiç beklemedikleri bir başka rakiple, Stalin ve onun Sovyetleri ile karşılaştılar. İlk oyunda, Hitler Almanyası'nın yaşadığı yıkım asla var olmadığı için son derece gülenmiş olan Sovyetlerin Avrupa'yı işgale başlaması teorisini konu alan Westwood, bu hayal ürünü oyunla çok büyük bir başarı sağladı.

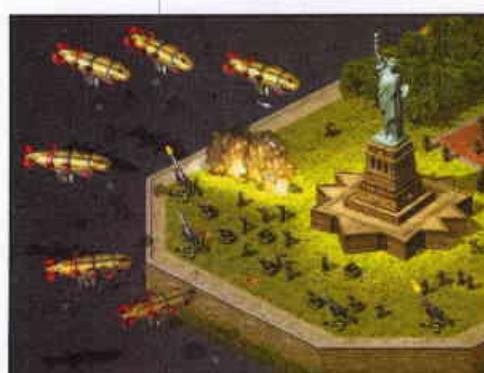
İlk oyunun "Official Sonu" na göre, Stalin'i ve Sovyetleri dündüz eden Müttefik devletler, Rusya'nın başına, Dünya Sosyalistler Birliğinin başkanı olan General Romanov isimli eski bir Sovyet generalini getirirler. Lafın kısası, batılı devletler Rusya'nın başına kukla bir hükümet koyar ve onu uzaktan yönetmeye başlar. Ancak, yaşadığının yenilgiyi ve bir kukla olduğu gerçekini asla unutmayan General Romanov'un aslında kuzu postu giymiş bir kurt olduğu ya da zamanı gelene kadar diğerlerinin oyununu oynayan bir oyun bozan olduğu, bir gece aniden bütün Amerika'yı işgal ediverek milyonlarca Sovyet Askeri, sabahleyin uykularından uyanan Amerikalılara günaydın dediklerinde ortaya çıkar. Yanlış anlamadığınız üzere, Red Alert 2'de, o kukla liderin, gizlice geliştirdiği bir ordunun istila ettiği Amerika'yı Sovyet işgalinden kurtarmaya çalışıyoruz. Tabii Sovyetleri oynayacak



arkadaşlar içinse amaç bunun tersine tekabül ediyor.

Yenilikler

Westwood yeni bombası Red Alert 2'yi Tiberian Sun'un geliştirilmiş motoru üzerine kurduğunu açıklıyor. Ancak aslında oyunun hayranlarını esas ilgilendirenin oyunun grafik motoru değil, oyuna eklenen yeni birim ve binalar olduğu düşüncesindeyiz. Elbette, Red Alert'i Red Alert ya-



pan sağlam kurgulu senaryosu ve göz kamaştırıcı videoları da eklemeyi unutmayın.

Aslında oyun başladığında sizin de fark edeceğiniz üzere Sovyetler bir hayli güçlü ve avantajlı bir konumda bulunuyor. Hatta Amerika'yı sadece işgal etmekle kalmayıp, top yekun yok edebilecek, ülkeyi haritadan silebilecek kadar güçlüler ama kafasının içinde kırk tilkinin kuyrukları birbirine değmeden dolası gibi General Romanov Amerikalıları öldürmek değil köle yapmak ve Dünya'nın geri kalanını ele geçirme planlarını gerçekleştirmek için

ölesiye çalıştırılmak niyetindedir. Sanınız, Einstein'in zamanında geriye gidip Hitler'i öldürmüş olması insanlığın yaşamak üzerinde olduğunu bazı deneyimleri sa-

dece bir müddet geciktirmiş, nedersiniz? Burada siz farkında olmasanız da Westwood çok mükemmel bir mesaj vermiş. İnsanların tarihte yapılan hataları çok iy이 değerlendirdip ders alması gerektiğini anlatmaya çalıştığını tahmin ettiğimiz Westwood, tarihte bir Hitler olmasayı bile İnsanlığın herşeyin hakimi olma arzusunun ve zaafının dünayı yine de başka bir şekilde savaşlara ve kaosa sürükleneceğini vurgulamış. Yani geleceğin yöneticileri, söz sahipleri olarak ne yapmamışız? Geçmişimizden ders alıp, gelecekte meydana çıkabilecek benzer sorunları milyonlarca insan ölmeden önce sağıduyuyla çözmeliyiz (Yazının mesajı...).

ARSENAL

Dediğimiz gibi Red Alert'in en büyük özelliği aslında orijinal birim ve bina tasarımlarında. Yani bu tümcemizin Türkçesi, Red Alert 2'de de pek çok farklı, ilginç birim ve bina ile karşılaşacağız demektir. Şimdi, hepsini sanki bir sözlük okuyormuşsunuz gibi burada söylemek niyetinde değiliz ama ilginç olan bazlarını da atlayamayacağımız tabii ki

Yuri

İlk başta bahsedilmesi gereken birlik ise sanınız, Rusların yeni teknolojileri, beyin kontrolü'ünü kullanabilen Yuri uniteleri. Bu özel birimler Amerikan halkın beyinlerini kontrol ederek kendi taraflarına geçiriyor böylece kendi halkını

vurmak istermeyen Amerikalı askerleri çaresiz bırakıyorlar.

Tesla Trooper



Sovyetlerin ikinci önemli piyade birliği kollarına taktikleri tesla silahları ile müttefik tanklarını kızarmış tavuğa döndüren Tesla Troperler olacak. Oyunun kapaklında da bu birimleri bol bol göreceğiz.

Crazy Ivan

İşte müttefiklerin baş belası bir birim daha. Asıl işi bomba atmak olan bu birimler, sağa sola bomba fırlatmayacak ama ineklerin üzerine bile bomba bağılayıp müttefiklerin üzerine gönderecekler. Kisacası, Crazy Ivan'ın bombalarının alt edemeyeceği us güvenliği olmayacağı zaten müttefikler de bunu patır patır havaya uçan uslarını görünce daha iyi anlayacaklar.

Kirov Airship

Sovyetlerin çok etkili bir hava silahı. Güçlü zırhları olan bir zepelinin taşıyabileceği cepheye miktarını ve bu birimlerin ucuz olmasını da düşünürseniz, müttefik birimlerin sık sık kafalarının üzerindeki zepplinlerden kaçmak için



KAPAK KONUSU

manevra yapmak zorunda kalanlığını anlayabiliyoruz.

Tesla Tank



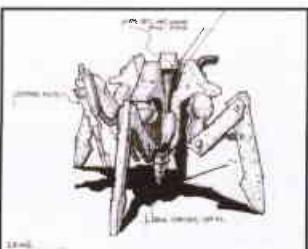
Sovyetlerin iki önemli birimi, Rhino Heavy Tank ile Tesla Trooper'in zayıf yanlarını elime edip, güçlü yanlarını birleştiren bu tank, karada müttefiklerin korkulu rüyası olacak.

Hind Transport



Sovyetlerin, hem askeri indirme hem de saldırısı yapabilme yetenekli helikopterleri Hind ile, müttefiklerin dört bir yanına yaban otu gibi Tesla Troopers indirdiklerini bir düşünün. Yanan, sadece üssün çevresindeki çırıplak olmayacağı.

Terror Drone



Düşman araçlarına girecek onları içten kemiren küçük robotlar. Bir tür virus de diyebiliriz. Yok etmeye odaklılmış Sovyet teknolojisinin son ürünü. Müttefiklerin pahali ve değerli birimlerini kovalaya alaşağı etmek için.

Dreadnought

Sovyetlerin say say bitmeyen baş belalarından biri daha. Bu seferki bir deniz aracı ve kocaman füzeler fırlatıyor. Neyse ki, roketleri hava savunma silahlarına vurulabiliyor ama bunlar-



dan biraz kalabalık geldiğinde her rokete yetişecek hava savunma silahını nereden bulacak sevgili müttefiklerimiz, odur esas sorun.

Giant Squid

Beyin kontrolü sayesinde düşman gemilerine üzerine salınan dev ahtapotlar. Adamlar, "simdi Florida'ya çıkışma yapacağız, Bermuda Şeytan Üçgeninin şanına yaraşır şekilde girelim olaya" demişler. Düşünceliğin bu kadarına da saygı duyulur, onu da belirtelim.

Cloning Vats

Bu bina sovyetlerin en ilginç yapılarından biri. Elinizde bulunan herhangi bir piyade biriminin tamamen ikizini yaratıyorsunuz. Bunun anlamı şu ki, Sovyetler Yuri sayesinde Müttefiklerin en son gizli silahını kullanan bir askerinin beyini kontrol altına aldığı anda, müttefikler yine ürettikleri silahları kullanan koca bir orduyu karşıslarında bulabilecekler.

Müttefiklerin işe Stalin'i yendikten sonra askeri birimler konusunda kendilerini fazla geliştirmeyiklerini göreceğiz. Nispeten az sayıda çeşide sahip Müttefik menüsündeki seçenekler yine de biraz kullanılmışlar ve Müttefiklere kazanma umudu veriyorlar.

Spy



Düşmanın kendisinden zannediği bu birimler, kolayca bilgi çalıp sabotaj yapabilmektedirler ama Sovyet bekçi köpeklerinin

casus koklamak konusunda sahiblerinden daha yetenekli olduğunu sakın unutmayın. Havlayan bir köpekle birlikte üzerine bir üs dolusu mermi yağacak casusunuzun kurtulma şansı, Alp'ın Fenere dönme şansı kadardır. (HIA! NE DEDİM BENI!)

Tanya

Bu bebek, her erkeğin rüyalarını süsleyen bir vücuta ve her düşmanın kabuslarını süsleyen savaş yeteneklerine sahip. Her türlü piyadeyi tek atışta devirebilen bu hattan aynı zamanda düşman araçlarını ve binalarını tek seferde havaya uçurabiliyor ki bu araçlara deniz araçları da dahil.

Chrono Legionnaire

Müttefiklerin en gelişmiş teknolojik birimi. Giydikleri özel kıyafet sayesinde zaman ve mekan değiştirebilen bu lejyonerler bir de tek atışta hedeflerini devirebilecekler için iyi kullanıllarsa düşmana bela olacak birimlerin başında geliyor.

Aircraft Carrier



İşte Amerikan ordusunun sembolu uçak gemileri. Üzerindeki uçaklar otomatik olarak hedefe saldırıyor ve kayip edilen uçaklar herhangi bir masraf gerektirmeksız yenileniyorlar ki bu oyuncun neresi saçma olmuş diye soracak olursanız hiç düşünmeden burası derim. Ama oyuncu çıktıığında eminim bunun dengeleri sağlamak için yapılmış bir taktik olduğunu anlayacağız.

Aegis Cruiser

Sovyetlerin uçan birimlerdeki üstünlüğüne müttefiklerin ceva-



bi. Havada uçan her şeyi, tek başına, katlam modunda yok edebilen bir performansa sahip ki, bunlardan birkaç tane yapmanız ve deniz altılara karşı korumanız halinde Sovyetlerin üzlerinize yaklaşamayacağı kesin.

Solar Refractor

Müttefiklerin en işe yarayacak binalarında biri. Güneş enerjisini bir noktaya yoğunlaştırarak, geniçe bir bölgedeki tüm hedefleri bir seferde dağıtabiliyor. Kalabalık gezmeyi seven Sovyetler'e bisi artık, zamanın küçük operasyonlar devri olduğunu söyleşin lütfen. Kan görmeye dayanamayacağımdan değil, bütün ekranın kırmızı olmasının bir süre sıkıcı olmaya başlayacağından tüm endişem, onu dedim.

Hadi Westy, Göreyim

Üzerinden çok zaman geçmemiş olmasına rağmen unutmuş olmanız ihtimaline karşı hatırlatmak istiyorum ki Westwood'un Tiberium Sun'ı çıkartırken biz oyun severleri, ağaçın altında sevgilisini beklerken ağaç olan sevgililerden beter ettiğini unutmamalım lütfen. Şimdi, oyunun çıkış tarihi olarak 2000 sonbahar görünüyor ve yine şimdilik bir erteleme beklenmiyor ama oyuncuların gözünde bir kere sabıka yiyecek Westwood'un bir kez daha aynı suçu işleyip işlemeyeceğini hepimiz merak ediyoruz. Hey, Westy (ibz kısaca westy diyoruz Westwood'da çalışan arkadaşları...) yanlış olmasın, ok?

American McGee's Alice

Alice Harikalar Diyarında

Biliyorum, bilgisayar oyunlarının çocuk işi olduğunu savunan bir kırış kimlik bunalımında, burnu havada, dünyanın merkezinde yaşayan insanlar hala var ve çevrerelerindeki insanların biraz dinlenmek, stress atmak veya dünyanın sıkıcı düzeninden uzaklaşabilmek için her geçen gün daha fazla bilgisayar oyunlarını tercih ettiklerini göremeyecek kadar da siğ sularda dolaşıyorlar. Ancak, bilgisayar oyunları, yetişkinlerin burunlarını kıvırıp sırtlarını dönükleri basit çocuk oyunları olmaktan çoktan çıktı ve sinemanın hatta televizyonun bile tahtlarını sarsacak kadar yüksek standartlı sanat eserleri haline gelmeye başladılar.

Ancak şu sıralarda bir oyun var ki, cahilliklerinin farkında olmadan bilmediğleri konular hakkında ahkam kesmeyi seven bu "oyunları aşağılayan" zavallıların hemen ağızlarına dolayacakları kadar mükemmel ve çocukluklarında dinedikleri masalları oyun olarak bilgisayarlarında görmeyi seven bizler için de büyük bir sürpriz olan oyun, başından tahmin ettiğiniz ya da tahmin edemediğiniz ya hala çocukluğunuz ilk yıllarında olsa o masalı dinlememiş bulunduğuunuza ya da burnunuza kadar yaşının sorunları ile büyümüş ve kimseden masal dinlemeden bir çocukluk geçmiş olduğunuz üzere, konusunu Alice Harikalar Dünyasında masalından alan bir

oyun (Evet, tamam, uzun bir cümle oldu ama edebe siğmayan eleştiri mektubu gönderenlerin bilgisayarlarını nüklidem, söylemedi demeyin!)

Masal oyun oldu

Masal ile aynı çizgide ilerleyen oyunda, mucizevi bir şekilde Harikalar Dünyasına geçen Alice'in burada edindiği dostları ile ilişkilerini ve kendi dünyasına geri dönüş yolculuğunu konu alıyor. Ancak her oyunda, her filmde, her romanda, her hikayede, her masalda olduğu ve olması gerektiği gibi, kötü kalpli birileri de Harikalar Diyarını şeytana satmak için pazarlık yapmaktadırlar



ve Alice'in iyi kalpli arkadaşları ondan bu sorunu çözmelerinde yardımcı olmalarını isterler. Kızıcası Harikalar Dünyasının kötü kalpli kralıçesi, şeytanla işbirliği yapmaktadır ve Harikalar Dünyasını kısa sure sonra cehennemin askerleri ile dolduracaktır. Alice ise elbette bu tür bir haksızlığa izin veremeyecek kadar iyi kalpli ve göğsünün üzerinde haç taşıyan, 1950'lerin uzun, kabarık, iyi örnek Amerikan hanımfendisi eibisesi giyen bir hatundur ve kendisini şeytanla savaşmak zorunda hisseder.

Quake III arena motoru kullanılarak hazırlanan oyunda, masalda tasvir edilen tüm o hayranlık uyandırıcı fantastik mekanlar ve karakterler bulunacak. Daha

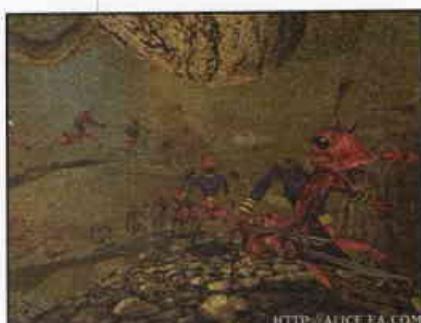


da iyisi, tahmin ettiğiniz veya hala tahmin edemediğiniz hen... (tamam kısa kesiyorum!) 15 Level boyunca karşılaşığınız rakiplerinizi alt etmek için elinizde pek çok değişik silah olacak ki bunların neler olacağıni hatırlamayı size bırakıyoruz.

Harikalar Diyarındaki yolculuğunuzda elbette yalnız olmayacaksınız. Yanınızda size rehberlik edecek dost karakterler olacak ki bunlar da zaten masalda Alice ile Harikalar Diyarında gezip duran ve ona mekanı tanıtan o ünlü karakterler olacak.

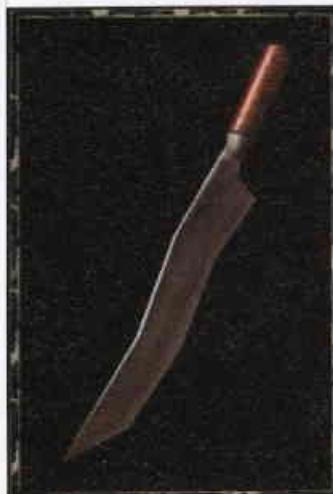
Oyunda gözünze çarpacak ilk nokta 3D motoru ile çizilen karakterlerin son derece "piyasa" görünümü sahip olmaları. Yani

masal kitaplarına baktığınız zaman Alice ve arkadaşları masallıklar gözlerinden okunan, kafalarına vurup ellerinden ekmeklemini alabileceğiniz zavallılar gibi



gorunürlerdi. Ama bu oyunda işler biraz değişiyor. Alice'in gözlerinden "ye beni, ya da daha iyisi ben seni yum yakışıklımı" dökülmüyor. Diğer tüm karakterler de kafalarının içinde kirk tilkinin özgürcice ve gönüllerince dolaşabildiği izlenimini uyandırmakta son derece başarılılar. Dolayısı ile bu tümceden çıkartılacak ders, konu bir masaldan almış olabilir ama oyun pek de masal çağında çocuklar için düşünülerek yapılmış gibi durmuyor olabilir.

Yine de, bilgisayar çağının fazlasıyla çocuk, ama yeterince olgun bireyleri olarak, çocukluğumuzu yad etmemize yarayacak bir oyunda, belki coğunuğun ruylarına girmiş kötü kalpli kralıçının ve bir dolu kötü adamın cüccüklerini dörmek fırsatını yakalamışız, kim durur önumüzde.



Command & Conquer: Renegade

Command & Conquer evreni kendi Rambo'sunu yaratıyor

Viетnam savaşları dönüşünde ülkesinde kahraman gibi karşılanmayı beklerken, sadece bir kasabada yalnız başına ve "presantbl" olmayan kışaftelerle yürüdüğü için kasabani şerifi

ta-



rafindan bir güzel tartaklanan ve serseri muamelesi gören

Vietnam gazisi Jhon Rambo'nun hikayesini bilmeyen daha doğrusu filmini seyretmemen var mı aranızda? Sanmıyorum. Aslında, yazının bu kısmına hem incelediğimiz oyunla hem de sinema ile ilgili bir dip not girmem gerekseymi herhalde, sinemada Rambo gibi ses getiren uzun yıllar boyunca konuşulan yapımların yıllar geçtikçe daha az yapılmış olduğunu, yapımların da kolayca silinip gittiğini görüyorum. On yıl önce Pretty

Woman ile yakalanan başarı ve sansasyonun, tartışmasız çok daha iyi bir film olan İngiliz Hasta ile yakalananmadığının farkında misiniz?

günümüzde söz ettirmesidir. Konuya bağlamak istediğim nokta ise bilgisayarların ve sinema dışındaki eğlence araçlarının da hayatımızı ne kadar etkiledikleridir. Yani, belki biraz abartacağım ama İngiliz Hasta veya Pretty Woman filmlerindeki heyecanı ve coşkuyu kaliteli bir adventure oyununda da yaşayabiliyoruz. Tüm bu paragrafi kurmama neden olan sonuca geçmek istiyorum.

"bak yavrum, böyleyken böyle... İş sana düşüyor, git kurtar adamları gel, hadi görelim seni..." diyecek Havoc'a gaz veriyorlar ve bana milyon dolarlar verseler yapmayıcağım bir şekilde Havoc'un tek başına bütün Nod ordusunu geçip bilim adamlarını kurtarmasını umuyorlar.

Tabi biz anlatırken biraz hafife alıyoruz ama Havoc arkadaşımız, Doom oynamadığının farkında olarak, gorduğu her duşmana saldırmakta, durbünlü tüfeği ile uzaktan iş bitirip, yakın temasta da olabildiğince sessiz olmaya çalışarak, hedefe açılan arkası kapıları zorluyor.

Tomb Raider gibi üçüncü kişi perspektifinden oynanan oyun da istenildiği takdirde birinci kişi görünümü de mümkün olabiliyor. Grafik motorunun bu oyun için baştan yazılıdığı da ekleyelim ama aslında tüm bunlar çevreler因为 asıl vuru nokta oyunun oynamısında gerçekleştirilen yeniliklerde.

Düz Kontakt

Öncelikle tekrar etmemizhatta üzerine basa basa belirtmemiz gereken nokta, oyunun Command &

Başarından kastım ise Oscar veya başka sinema ödüllerinin alınması değil, üzerinden yıllar geçse de filimin kendisinden hala yorum. Westwood'un beğenilen oyun evreni Command & Conquer için Rambo tadında bir aksiyon oyunu çıkarmaya hazırladığını defalarca sizlere anlatmıştık. İşte bu projenin ürünü olan Renegade'in altın cd'ye basılmasına az kaldı için artık gerçekten heyecanlanmamız gerekiyor. (Bilmeyenler için, Gold CD'lere basılan master kopyaların cd üretim fabrikalarına gidip çoğaltılmaya başladığını ekleyelim.)

Havoc

Oyun konusunu, Nod'un bir grup bilim adamlını kaçırmasıyla başlayan bir kurtarma operasyonundan alıyor. GDI komutanları, kahramanlığı ve becerisi ile dikdik çeken Havoc kod adlı komandolarını yanlarına çağrıp

Conquer evreninde geçiyor olduğu ve siz kendi oyununuzu oynarken, içinde bulunduğuğunuz oyunun da kendi oyununu oynuyor olacağı. Yani, etrafta tiberium harvesterlarının çalıştığını, Nod askerlerinin nöbet tutup, geyik yaptıklarını, içki içip sarhoş



KAPAK KONUSU



olduklarını, uçakların, tankların üslere girip çıktılarını göreceksiniz ve tüm bu kargaşa içinde siz de o üslere girmenin bir yolunu arayacaksınız. Elbette burnu nasıl yapacağınızı yine size kalacak. On kapıdan hareketli ve kanlı bir aksiyonla mı yoksa arkası kapıdan sessiz ve sinsi bir planla mı?

patlatıp, çöken odaların içinde ölüme terk ettiğiniz zavallı Nod'cuları, binanın içine girdiğinde görebilirsiniz.

Oyunun bir diğer vuruğu noktası ise Command & Conquer dünyasının o ilginç araçlarının tümünü kullanmanıza



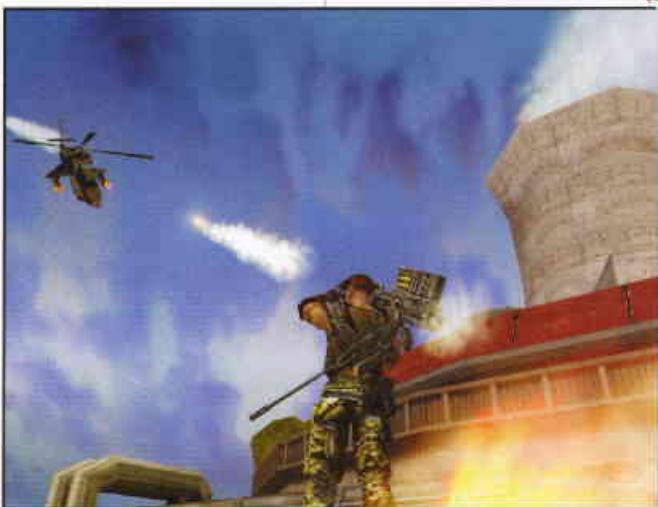
meniz. Kullanıdığınız aracın üzerine monte edilmiş bir silah varsa, kimlik sormak için yolunuzu kesecék Nod askerinin

veya peşinize düşecek diğer Nod araçlarının akibetini araştırmak için Nod'ların keşif birliği gönderebileceklerini söyleyebiliyoruz (Kısacası, hızlı bir araç ve güçlü bir silah ile düşmana kık söküreBILECEĞİNİZ hızlı bir aksiyon oyunu dizayn ediyor Westwood.)

Herşeyden ote hoşunuza gitebilecek başka bir ayrıntı ise oyun için geliştirilen grafik motoru. Binaların içine girip çıkarırken ara yüklemeleri ortadan kaldırın ve yukarıda da bahsettiğimiz dışarıdan yaptığınız hasarın içeriyi de etkilemesi gibi ayrıntılar, bu oyun için yazılan motorun ileri ki tarihlerde başka oyunlar da temelini oluşturacağı sinyalini veriyor. Yani, bir yıl sonra piyasanın "Renegade" motoru ile yapılmış 3D aksiyonlarla karşılaşacağınızı kim garanti edebilir,

Su çok açık ki, stratejisinde günlerimizi harcadığımız bir oyunun "saha'sına" inip, üzerlerine roketler bombalar yağırdığımız o binaların arasından First veya

Third Person dolaşmanın tadı bir coğumuzu cezbedecek. Simdilik tek sorumuz 2000 sonunun gelmesini nasıl bekleyeceğimizdir? Ve bakalım oyun geldikten sonra bilgisayar oyunları yeni bir Rambo efsanesine yataklık edebilecek mi? Görceğiz.



Command & Conquer Tiberium Sun oyununda karşılaşığınız binaların ve birimlerin oyunda aynen yer aldığığini göreceksiniz. Bir bölümde Hand of Nod binasına girmek için ter dökerken diğer bölümde başka bir bina da ilerleyeceksiniz. Bu naktada araya hemen bir dip not düşüp binaların içi ve dışarı arasında geçiş yaparken oyuncunun yükleme yapmayıağını ekleyelim ve binalara dışardan verdığınız hasarın bina içini de doğrudan etkilediğini birelitem. Yani yeterince güçlü bir silahınız varsa, duvarları

imkan vermesi. Canınız istediginde bir Nod Scout'unun üzerindeki düşmanın boğazını kesip veya beyğini dağıtıp altındaki hızlı aracı alarak uzun mesafeleri yürümekten kurtarabileceksiniz kendinizi. Veya bir GDI tankına atlayıp NOD Üssüne bodoslama dalacak, tankınızı dağıttıklarında hemen aşağı atlayacak ve James Bond misali, oradaki başka bir araca binip önüne çıkan dumdadır edeceksiniz. Dediğimiz gibi, Westwood, bilgisayar oyuncularına yeni bir Rambo efsanesi yaratmak için çok çalışmış görünüyor.



Takım Çalışması

Oyunda yalnız olacağınızı söylemek de yine de fazla abartıldığı kabul edelim. Komutanlarınız sandığınız kadar vicdansız

değeriller ve size "bak yavrum ne zaman artı-

lery strike veya air strike ihtiyacı olursa

bır ara yeter, saat onemli dili, ok?" dedikleri için,

patlatmak istedığınız bir tank veya kalabalık

bir Nod grubu gördüğünüzde sadistçe

bir gülmüşsame ile eliniz telsizi-

nize git diyor ve diğer taraftaki

subaya koordinatları giriveriyor-

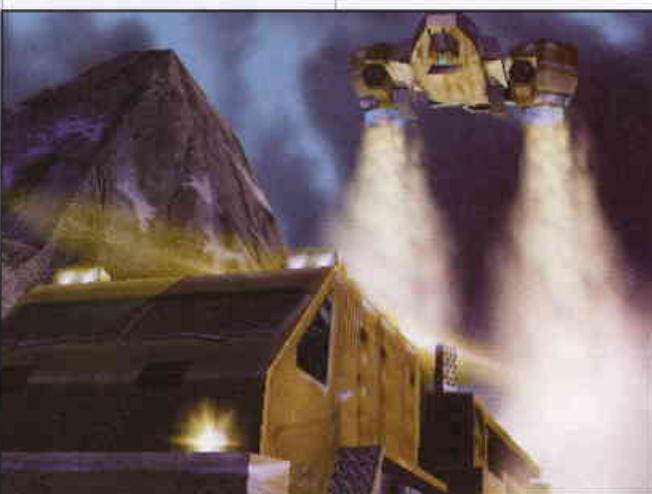
sunuz. Sonra sadece başınızı sağlam bir yere saklamanız lazım, çünkü

patlamalar çok büyük oluyor.

Tanrı Nod'ları sizden korusun, çok tehlikeli ve acımasızsınız işin doğrusu.

Bir özelliğiniz de araç kullanır-

ken bir eliniz direksiyonu bir elinizle sağa sola ölüm saçabil-



Need For Speed: Motor City

Massively Multiplayer Online Need For Speed

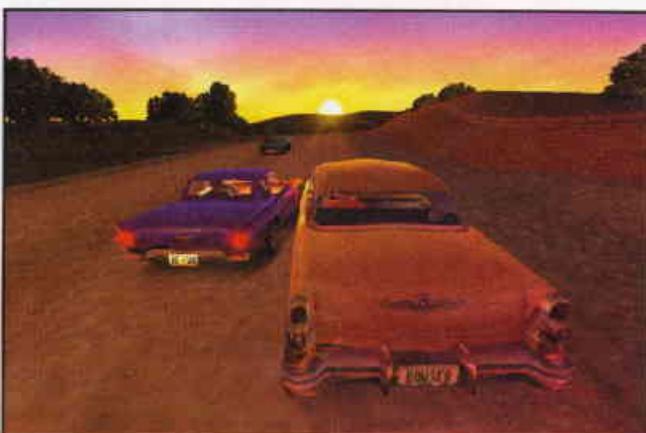


Iki çete de, 1963 yılının 19 Temmuz gecesinin karanlığını yaran otomobil farlarının arkasında, gecenin sessizliğini bozan tartışmaların arasında, birazdan başlayacak yarışı bekliyorlardı. Mavi Kertenkele çetesinin genç üyesi Montgomeri Çestirfield (Arakadaşları ona kısaca Monti diyorlardı.), Kızıl Ejderler çetesine mensup güzel sarışın Cenifir Brown'a aşık olmuştu ve çetenin kızına sarkıldığınu duşen Kızıl Ejder'ler, ortadaki yamuk durumu düzeltmek için Mavi Kertenkeleleri duelloya davet etmişlerdi. Şimdi, Montgomeri Çestirfield ve Kızıl ejderlerden Çarlı Ston, gürültüyle çalışan motorlarına gaz vermek için bekle-

kalmaya değmez be canım kardeşim, alın sizin olsun" dedi. Bu hareketten etkilenen ve duygularına hakim olamayan Çarlı 1958 model Pontiac'ının kapsını açarak yaşı dolan gözleriyle başına arkadaşının omzuna yaslayıp hiçkirak ağlamaya başladı.

"Seninle düşman değil dost olmak istiyorum Montgomeri, bitti bu düşmanlık! Kızıl Ejderler ve Mavi Kertenkeleler dostturlar, aynı mahallenin çocuklarıdır."

Çarlı Ston'un sözleri bütün kalabalığı etkilemiş olmamıştı çünkü yolun iki yanını kaplayan karşı çetelerin üyeleri, yolun ortasında birbirlerine sarılıp ağlamaya başlamışlardı. Ortaya çıkan bu histerik duruma şaşırın tek kişi ise, far-



elinde start bayrağı ile duran Jennifer Brown'dur.

"Hey, benim için yarışacaktınız! Buna inanamıyorum! Kimse benim için yarışmayacak mı demek oluyor şimdî bu?"

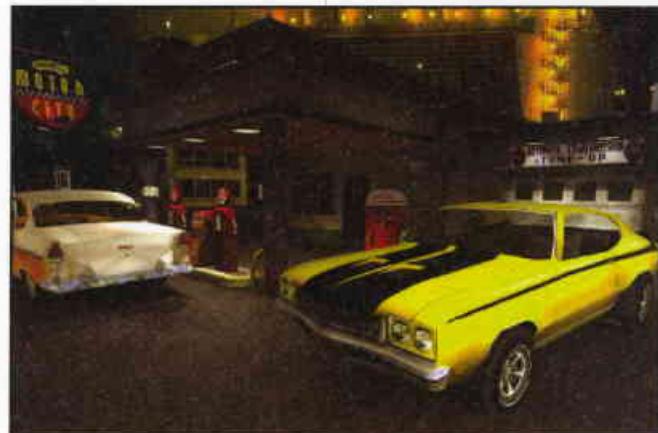
Sokak Yarışçısı Olmak

Electronic Arts, Need For Speed serisi ile yakaladığı başarıyı çok farklı bir alana kaydirmak isteyince kaşımıza çikan bu oyundan bahsedelim biraz da. 1930 ile 1970 döneminde, sanayileşmiş bir Amerikan şehri tarzında dekor edilmiş Motor City isimli hayali şehirde, sokak çeteleri veya bağımsız yarışçılar arasındaki otomobil yarışlarını konu alan oyun, Need For Speed'in ünlü olduğu üzere grafiklerindeki detay düzeyi ile gözle çarpıyor, ilk bakışta. Ancak daha önemli bir ayrıntı var ki, o da bu oyunun, Asheron's Call, Everquest veya Ultima Online gibi online olarak oynanan bir

oyun olduğu. Yarattığınız karakter bir miktar para ve bir otomobil ile oyuna başlayıp, yarış, ticaret, bahis gibi araçlarla parasını çoğaltıp otomobilini upgrade etme yoluna gidecek ve oyunda online olan başka oyuncularla etkileşimde bulunacak.

Oyun içinde, klanların kurulmasının ve o eski Hollywood gençlik filmlerinde görmeye alışık olduğumuz gibi, bir yerde toplandıktan bütün gece boyunca çete üyelerinin yarışması gibi aksiyonların oluşmasının beklediğini söyleyelim hemen.

Yarıştan arta kalan vakitte, diğer oyuncuların arasında dolaşır chat yapmak, elinizdeki yedek parçaları, otomobilleri takas etmek, almak satmak gibi kabiliyetlerinizin bulunacağı oyunun mükemmel yakın olacağını tahmin edebiliyoruz ama Türkiye'deki internet bağlantısının yavaşlığından korkuyor da değiliz. Sonuçta bu oyunlar miminum download hızının 15-16 Kbyte/sn hızında olduğu şanslı Amerikalı oyuncular göz önünde tutularak üretiliyor. Ancak eminiz, EA gibi uluslararası çapta faaliyet gösteren bir firma, online oyunlarının her ülkede rahatça oynanması için gerekli önlemleri alacaktır. Bize ise, geceleri oyunun serverlarına bağlanıp, gözümüz gibi bakıp geliştirdiğimiz, yeni lastikler, yeni karbüratör, yeni yakıt iğnesi, gelişmiş fren ve vites sistemleri taktığımız otomobilimizle zavallı rakiplerimizi yenip, ceplerinden paralarını altlarından arabalarını almak kalıyor.



dikleri otomobillerinin içinde Jennifer'in işaret vermesiyle başlayacak yarışa konsentre oluyorlardı. Montgomeri'nin ise manita ile dolaşma hakkını kazanmak için önce yarışı kazanması gerekiyordu.

Çarlı Stone, dışlarını sıkarak, açık penceresinden Montgomeri Çestirfield'a hâşin bir bakış fırlattı. Yarışacakları yol, hem dar hem de bolca virajlıydı. Gece geç saatte yarışacak olmalarına rağmen hala karşı yönden gelebilecek trafik tehlikesi bulunuyordu. İki genç de aslında, kiran kirana gelecek bu yarışta meydana gelecek bir kazada gençlerinin harcanmasından korkuyorlardı. Montgomeri, 1955 model Şevrole'sinden inerek Çarlı'nın yanına gitti.

"Bir kız için ölmeye veya sakat

ları ile karanlık geceyi yararak, bilereklerinin altın kadar inen pembe ve kabarık eteği ile akşamda kalan kollarını gecenin karanlığında parlatan iki arabanın önünde



Clive Barker's: Undying

Romanlar oyun olmaya devam ediyor

Undying'i ilk duyduğumda artık uzun zamandır içime attığım bir konudan bahsetmenin zamanı geldiğini düşünmüştüm ki, burada da şu anda onu yapmaya başladım. Son yıllarda oyun firmalarının ünlü yazarlara senyö yazdırmaları veya hazır basılmış bir romanı alıp oyuna dönüştürmeleri sık sık görülmeye başlandı. En son olarak da yedi romanı yayınlanmış, sayısız film ve diziye senaryo yazmış, yönetmenlik yapmış, Gods and Monsters filmi ile oscar kazanmış bir yazar olan Clive Barker'i, EA ile işbirliği yaparak Undying'i ortaya çıkartırken gorusuyoruz –ki bu ayki incelemelerimiz incelerseniz, Cryo'nun da H. G. Wells'in ünlü romanı Time Machine'i oyun haline getirdiklerini göreceksiniz. Elbette, hayatını yazmaya adamış, iki romanı yayımlamış ikinci basklarını yapmış, üçüncüsü rotatiflere göndermeye bekleyen dördüncüsü internetimiz com üzerinde yayınlanmak üzere gün sayan bir yazar olarak (Amma övdün kendini diye mail yollayanın bilgisayarını nüklicem!), oyun yapımcılarının sonunda doğru yolu bulmaya başlamalarına ve oyunlara sanat eseri değeri katacak artı değerler eklemelerine sevinerek bakıyorum. On beş sene önce oyuların, programlarının evlerinin çatı katlarında veya garajlarında, ayak üstü yazılıp çoğaltıldığını hatırladıkça gözlerim doluyor, içim hoş oluyor ve oyun senar-

yosu ve oyun dizaynı tekliflerine kapının açık olduğumu belirtip, EA'nın yeni oyunu için benden senaryo istediği hayallerime geri dönmek istiyorum.

Konu ağır mı yanı?

Şimdi, oyunun bir romancı tarafından yazıldığını söylediğim için coğunuza ürküp, en yakındaki kanepenin arkasına saklandığını görür gibiym ancak inanın endişelenenecek bir şey yok. Her seyden önce kitap okumak korkulacak bir uğraş değildir ve okursanız entel olacağınızı söyleyenlerin aksine aslında entel değil adam olursunuz (Kitap okuma oramın neredeyse Afrika ülkeleri ile karşılaşıldığınız bir diyarda verilebilecek en iyi mesajı verdim sanırım...)

Bir bölgede aniden ortaya çıkan ve, biliyorum şaşıracaksınız ama yine de söylemeliyim, şeytanı ölümsüzler kralının dunayı ele geçirmesine karşı koymağınız oyunda siz Magnus isminde bir kahramanı canlandıracaksınız. 1920'lerin İrlanda'sında geçen oyunda, mezarlarından ölüleri canlandırdınp sağa sola bela olmaya başlayan Ölümsüzler Kralı, aynı zamanda dünyayı ele geçirmesine yardımcı olacak dört de kardeşi öldürmiş ve yanına almıştır. 10 Bölüm boyunca Magnus'un başına bela olacak bu fırlamalarla başa çıkmak için, büyü, silah, dinamit gibi 8 çeşit silah kullanabileceksiniz. Bü-



yüleriniz ise 8 defans + 8 saldırın olmak üzere toplam 16 tane olacaklar.

alacak ki tüm bunlar oyunu diğer rakiplerinden daha orijinal hale getirmeye yetiyor.

Pozisyonel ses özelliğine buluñak olan oyunda başarılı olabilmek için sizin de sağlam hophoprlere ihtiyacınız olacak çünkü oyunun içinde, yaratıkların ne tarafında olduğunu anlamak için kullanabileceğiniz tek enstrüman ses olacak. Bu ayrıntının da oyuna gerçekçilik katacağını itiraf etmek lazımlı. Sağ üst köşede yer alan küçük bir radar üzerinde kırmızı dotlar görmezsiniz gerçek hayatı...

2000 sonbaharında elimize gelecek First Person Action/Horror tarzındaki oyun da EA'nın merakla beklenen oyunları listesinde üst sıradır yer alıyor. Benzerlerinden ne kadar ayrılp ne kadar ayrılmadığını en iyi görebileceğimiz an ise oyunun bitmiş haliyle elimizde olacağı andır. O sebepledır ki bütün aşklar, yeni bir tanesine başlanmayıcağı, bütün ilk bakışlar ise sonucun oyunun bitmiş hali görünlüğünde ortaya çıkacağı beklenisi ile sonuçlanır –ki biliyorum cümlenin başındaki aşk ile ilgili bölümde takıldınız. Sizi test etmek için yazdım oyun hakkında bu kadar şey söylediğim, bakalım ufacık gereksiz başka bir ayrıntı ile mi ilgileneceksiniz, onu görmek istedim. Yazıklar olsun.

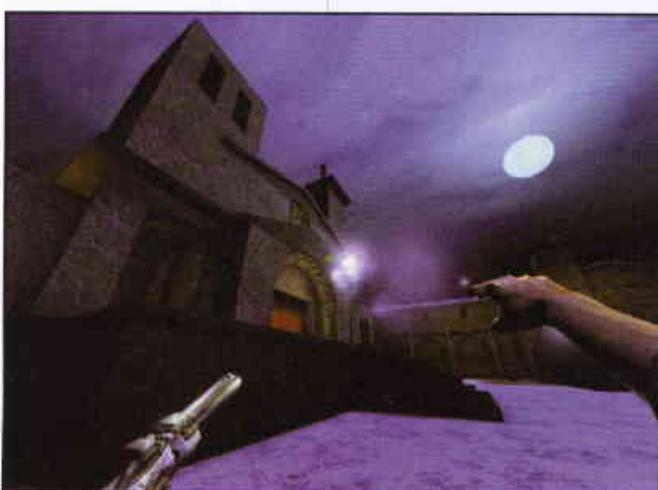
CLIVE BARKER'S UNDYING



Özellikleri Ne ki?

Şimdide dek fazla orijinal bir yan bulmadığımız biliyoruz ama oyun Unreal motoru ile yapılmıştır ve profesyonel müzisyenler tarafından hazırlanan ses ve müziklerine ayrıca bir de ünüt bir yazarın senaryosu eklenirse ne çıkar ortaya siz düşünün. Şu teorimizi tekrar etmek için doğru yer burası olabilir sanız, "İyi oyun yeniliklerle dolu olan değil, çekici, sürükleyiçi olan oyundur." (Şimdilerde ilk defa ben sarfettim bu lâkırdıyi. Cem)

Oyunda ayrıca, bir ruh gibi uçabildiğimiz bir bölümle, çiplak gözle görmemizin mümkün olmayacağının olayları görüp duymamız zağlayacak özel bir büyür yer



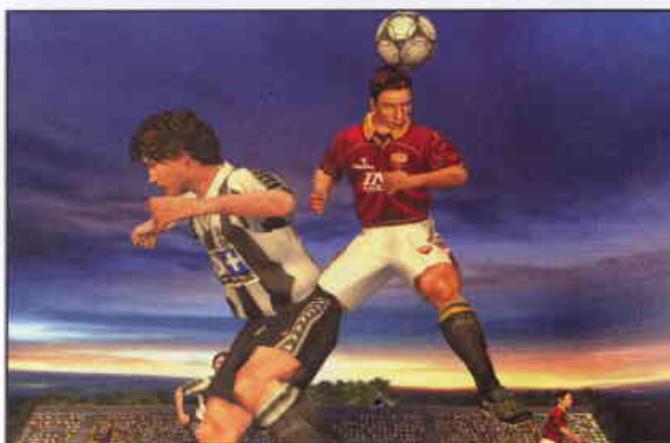
FIFA 2001

2001 Fifa şampiyonası monitörlerimizde. Bu sene şampiyon muyuz?

Galatasaray'ın 2000 UEFA şampiyonu olmasının ardından hepimiz ve bütün dünya anladı ki, bizler son derece... son derece... son derece... eee... iyi futbol oynamışız. Bütün dünyanın gözü korktu, bütün dünya silindi, bütün dünya kendisine geldi ve gücümüzün farkına vardı. Evet, gelişmiş ülkeler zirvesinde bu yıl ne konuşuldu sanıyorsunuz...

Bill: "Heeyy, tonii (Blair) naaber koç Nasılsın? Naapıyoruz uzay çalışmalarını koç, bu yıl marş koloniyi kesin kuruyoruz di mi?

Tony: Ayipsın biill. Onumuzdeki yaz tatilini marsta geçirmesem ülkeydeki tüm polis komiserleri yüzüme tükürsun. Hılları de al



ıştırmışlar, yarı saatte aya gidip gelebiliyormuş, bari ben de size o gemiyi tashih edeyim. Ok?

Bill, Tony: OOOHH Şıraakk! Cook naazıksınız. Çok mersi ve hatta mersi boku, meeenn...



birlikte marsta yeni kuracağımız otele ziyarete gelin ok?

Bill: OOH, Hıllı biraz meşkul olacak Tooni. Malum, senatör falan oluyor ama ösel sekreterimle gelebilirim, hahahaha!

Şıraak: Ahahah, İlahi ne damarsınız siz yahu. Bu arada bizim bilim adamları bi uzay gemisi ge-

Şıraak: Ne önemi var mösöller. Bu arada topiantıya ara verip dinlenmek için iki dakka televizyon seyredelim mi? Galatasaray Arsenal maçı var. Ha Toni? Ilgini çeker mi?

Toni: OOOHH Galatasaray! Su Türk takımı. Peki Arsenal nereden ki?



laşmaya çıkartabiliyorsunuz. Şimdi bu demek oluyor ki aranızda ne kadar Galatasaraylı varsa, oyunda Galatasaray takımını alıp, istediğiniz başka bir takımla maç yapabileceksiniz. Eminiz çok zevk alacaksınız ve işin güzel yanı cimbom yendiği zaman kimse sokaklara dökülp, maçtan istifade sınır olduğum bir iki adamı öldürmeyeceğim.

Bunun bana faydası ne ki?

Oyunumuzun bir güzelliği de oyuncuların duygusal tepkilerinin bile rahatça izlenecek olması. Yani ayağından top alınan bir oyuncu, elleri ile sinir işaretleri yapıp, kırmızı kart gördüğü için hakemin üzerine yürüyen bir oyuncunun yüzündeki gerilmeyi dahi seçebilmeniz sizi ne kadar mutlu eder, başınız göğe, banka hesabınız maksimum limitlere ne kadar varır bilemem ama bunun iyi bir şey olduğu kesin. Umarım, EA bu teknolojilerini yakında strateji ve taktik savaş oyunlarında da kullanmayı aklı edecektir.

Uzay gemisi diyorum

Fifa 2001 geldiği zaman pke çok futbol severin ekran karşısına kapanacağı çok açık. Zaten fazla konuşmaya gerek yok, ekran resimleri bile her şeyi yeterince anlatıyor. Tek dileğimiz önumüzdeki yıl UEFA, Fifa mifa ne kadar kupa varsa tekrar toplayıp buraya getiremek ama şu uzay gemisinin de artık bir an önce yapmak.



Sarı Lacivert akar da...

Fifa 2001'de beş ayrı oyun modu bulunacağı rivayetine dayanarak hemen bu modları de sizin inceledik ve gördük ki ilginç modlardan biri Exhibition. Hepinizin bildiği üzere, bu modda istediğiniz ve muhtemelen favori futbol takımınızı alıp, dünyanın bilmem kaç bin gereksiz futbol takımından biri ile eşleştirip karşı-

Ayın Meraklı Okuyucusu



Biz tatillerimizde, boş zamanlarımıza oyun oynarken, işi oyun oynamak olan Level editörleri tatillerinde ve boş zamanlarında ne yaparlar?



Batu: Eskiden boş zamanlarda daha çok oyun oynardım. Şimdi zorunluluktan oyun oynadığım saatler, keyfi oynadığım saatler(kaldı mı?) karşısında açık farkla önde. Şikayetçi filan değilim, bu da işin bir parçası. Ben de Cem gibi dinlenceyi birkaç günlüğüne kamp yapmakta bulanlardanım, ama yalnız değil, dostlarla birlikte. Bir de kitaplarım var, kapağını açıp, içine girip uyukladığım...



Sinan: Hiç tatil yapmaya fırsat bulmadan kendimi vatanı görevimi yaparken buldum. Neyse artık dönüşte mutlaka biraz hovardalık edeceğim. Kimse beni durduramaz. Laf eden olursa havan topu ile uygun ve soruna kesin çözüm sağlayan bir cevap vereceğim.



Onur: Eyoo... Eğlence, kızlar, güneş, deniz... Yeterki boş zaman olsun, yapacak şey elbet bulunur. Sonuçta boş zamanımın bir kısmında bilgisayarla ilgilenevsem. Ama bu oyun olmuyor. Ya da sene içinde incelediğim oyunları oynamaktan vakit bulmadığım için istediğim oyunları oynuyorum.



Cem: Tatil mi? Dergide herkes işini severek yaptığı için, oluşan yorgunluk bile tatlı oluyor sanırım. Ancak, kendi adıma, yalnız kalmak istedigimde tek başıma kamp yapmayı tercih ettiğimi söyleyebilirim. Bir de son yıllar da farkettim ki, romanlarla uğraşmak beni dinlendiriyor. Bir hikayenin peşinde ülkenin içinde sağa sola koşturmak ve insanları dinlemek, gariptir, beni rahatlatıyor. Belki de kendi sorunlarından uzaklaşış başka hayatlara odaklandığım dandır.



Kadir: Dergi bittiği andaki rahatlama, o zamana kadar olan yorgunluğumu kökünden alıyor. Ancak dinlenmek için asıl yapacağım şey yanıtında sevdigim bir insanla İstanbul karmaşasından uzaklaşmak ve olabildiğince fazla kitap okumaktır. İstanbul'da ise deniz kenarı, parklar ve bahçeler favori yerlerim.



Gökhan: Tabii ki, sevdigim insanlarla beraber olmak en büyük tercihim. Level'in tozlu mahzenleri de, Bodrum'un sıcak plajı da bir benim için, günler bir olduktan sonra. Zaten önemli olan aşkimiz (???)! Maksimum kitabı okumak, her filme gitmek, tekvando ve bateri öğrenmek de ufak ayrıntılar sadece bazı bazi...



Serpil: Tatil dediğin nedir ki? Büyük bir telaşla başlayan ve tam gevşeyip isimmeye başladığınız anda geçip giden, bir çeşit ödül bisküvisi. Kafanın içindeki her şeyi bir köşeye yiip sessizce geçirdiğin 15 dakika, 15 günlük Bodrum karmaşasından daha hakikatli bir tatil olabilir. Ama bunu kim, nasıl başarır bileyim. Yine en güzelçı çantayı yüklenip yola düşmek herhalde.



MadDog: Aynı anda iki derginin yazıları ile uğraşmaktan dizlerimde derman, başında saç kalmadı. Ama en çok üzüldüğüm sevdigim oyunları doyasıya oynamak için vakit bulamıyorum. Şimdi askerdeyim ama bu geri dönmeyeceğim ve bilgisayarın karşısına kapanıp Diablo II oynamaya cağım anlamına gelmiyor. Gel 28. gün gel...



Tuğbek: Ben küçükken piliyi pırtıcı topalar steyşin vagon arabamızın içine, dışına, tepesine her bir yerine doldurur çadırımızı kuracak bir yer arardık. Uzun yıllardır tatil yapmadığımmdan benim için tatilin anlamı hala bu. Çünkü yıllık izinlerimde ev taşımak veya boyamak, yüzümü unutmaya başlayan ailemi ziyaret etmek gibi yılda ancak bir kere yapabildiğim elzem işlere boğuluyorum.

Başlıyoruz

Ofise Diablo II girdikten sonra başka oyunlarla ilgilenilmeyeceğini bildiğimiz için Diablo II oynamadan önce oturup bütün incelemelerimizi bitirdik. Bu arada bazı editörlerimiz tatillerini yanında kesiş Diablo II için ofise geri döndüler. Zaten yandaki fotoğrafımızda da gördüğünüz üzere dergicek Fransız Guyenasi'nda tatilde olduğumuz için bom boş ofis bir anda

canlandı demek istiyoruz (Batu'nun gözüne çam ağacı yaprağı battığını ve üç gün süreyle iptal olduğunu da belirtelim.)

Ancak diğer oyunların da çok önemli oyunlar olduğunu hatırlatalım. Bu yıl, daha önceki yazlara oranla, hit oyun sayısında büyük bir artış görüldü. Acaba, oyun mevsimi olan sonbahar ve kış mevsimleri nasıl olacak diye merak içindeyiz şu an.

58 Dark Reign 2

Star Craft'a rakip mi geliyor?
3D RTS'ler dikkat çekmeye başladılar.



50 DeusEx

Gelecekte geçen mükemmel bir RPG. Bir gizli ajan rolündesiniz.



46 Diablo II

Dünyanın en çok beklenen oyunu.



52 Icewind Dale

Baldur's Gate'e bir bir kardeş daha geldi.



62 Metal Fatigue

Dev robotlardan oluşan bir ordu kurmak zorundasınız.



60 Sim City 3000 WE

Simcity 3000 için bir add-on.



74 The Longest Journey

Funcom'dan bir harika adventure daha.



66 Time Machine

Ünlü romanın ünlü olağan Adventure'si.



64 F1 Grand Prix

...Formula 1 yarışlarının heyecanı tekrar bilgisayardarda.



54 Roland Garros Tennis • 71 Airport Tycoon • 72 Soul

Bringer • 57 Midnight Racer •

TOP 10

PC	Playstation
Starlancer	32
Euro 2000	28
Gun Ship	26
Championship 2000	25
Shadow Watch	19
Sims	12
Imperium Galactica 2	9
Heroes III: SoD	7
Lemmings Revolution	4
Quake 3	2
Fear Effect	31
Gran Turismo 2	29
Resident Evil 3	24
Parasite Eve 2	22
Medieval 2	18
Virus	15
Tarzan	12
Legend of Mana	9
Final Fantasy 8	7
Driver	4



DIABLO 2

Şeytan geri döndü, ikinci bir yüzleşmeye hazır mısınız?

Yapım: Blizzard

Tür: Action-RPG

Web: www.blizzard.com

Nostredamus zamanında söyle bir kehanette bulunmuş: 2000 yılın da şeytan geri dönecek. Şimdi Nostradamus'un ne demek istedigini daha iyi anlıyoruz: Büyük bir özlem ve sabırsızlıkla beklediğimiz Blizzard'in Action-RPG'si Diablo II nihayet karşımızda. Şeytanın do-nüşü yine muhteşem olmuş.

Evet, 3.5 yıllık hasretimiz sona erdi, sıcak bir Haziran gününde Diablo I'nin bilgisayarcılara geldiğini duyduk ve küçük bir teleport ve town portal buyusu ile (ne de olsa ezberlermişik artık) bir kopya alıp geri döndük. Bilgisayarcıları boy boy Diablo posterleri şeytanın dönüşünü haber veriyordu, dükkânların önünde kiyamet kopardı. Diablosun kalan son kopardalarını kapabilmek için burada da karşı karşıya gelmişlerdi: kimisi yanında getirdiği palasını çekerken, daha efendi görünenleri ise fireball ve lightning büyülerile yetinmeyordu. Dergide ise beklenen kiyamet kopardı. Sevgili Sinan ve Mad Dog askerde olunca (yaylalaarr, yaylala-aaaarrrrr!!!!) oyunu yazmak da bana kalmıştı.

Diabolik güçler bizi kendine çekiyor...

İlk Diablo'nun sonu dramatik bir şekilde bitiyordu: Zafer kaz-

nan kahramanımız, içinde Diablo'nun ruhunun hapsolduğu ruh taşını (soulstone) yerde yatan cesedin kalbinden söküp kendi kafasına saplıyordu ve daha sonra Tristram'a geri dönüyordu, burada ölene kadar şeytanın ruhu ile birlikte yaşayacaktı. Ancak içindeki şeytan daha güçlüydü. Bir gün ulu bilge Deckard Cain, kahramanımızın garip bir ses tonu ile "Doğuya gitmem lazım" diye söylenilip durduğunu fark etti, doğuda Diablo'nun kardeşleri, onun ruhunu bekliyorlardı. Kısa bir süre sonra da Tristram şehrinde kaos ve yıkım başlamıştı. İşte biz de Diablo II'de oyuna bu noktada katılıyoruz ve eski kahramanımızı (daha doğ-



rusu Diablo'yu), doğuya olan ve dört bölümde (Act) oluşan yolculuğunda takip etmeye başlıyoruz. Yolculüğün sonunda ise bizi neyin beklediğini gayet iyi biliyoruz. Bu arada oyunun ilkinden yaklaşık dört kat daha büyük olduğunu da söyleyelim.



Birinci bölüme başlamadan önce birbirinden farklı yeteneklere

sahip beş karakterden birini seçmemiz gerekiyor, bu karakterleri, gelişimlerini ve yeteneklerini "Strateji Ustası" sayfalarımızda daha ayrıntılı olarak bulabilirsiniz.

Uzaktan mızrak, cirit veya ok ve yayla saldırımı hoşunuza gidiyorsa doğru seçim Amazon olacaktır. Bu karakter mızrakla (spear) çoklu saldırında bulunabiliyor ve karanlıkta da daha iyi görüyor,

ne de olsa keskin nisancı. Amazon çok çeşitli yetenek yelpazesi sahip, önemli zayıf yönleri olmadığı gibi, büyük güçleri de yok. Doğaüstü güçler ilginizi çekiyor ve biraz karanlık bir karakter oynamak istiyorsanız Necromancer'i tercih edebilirsiniz. Bu karakter öldürdüğünüz yaratıkları diriliptik kendi safina katabiliyor ve böylece ileri seviyelerde diğer karakterler gibi tek başına değil, kocaman bir ordunun destekini arkasına alarak savaşabiliyor. Ayrıca魔法 repertuarında koruma büyülerinin yanı sıra büyülü saldırılar ve lanetler (curse) de bulunuyor, bunlar daha çok düşmanlarınızın özelliklerini kısa süreliğine de olsa kısıtlıyor.

Saf bir savaş makinasından hoşlananlar ve kaba kuvvette önem verenlerin ise kuşkusuz tek tercihi Barbarian olacaktır. Bu karakter aynı anda iki silah kullanabilen tek karakter. İki elle kullanılan bazı silahları da tek elde (daha düşük

hasarla da olsa) kullanabilen Barbarian'ın büyüğü ile arası pek yok, özel yetenekleri de daha ziyade savaş kabiliyetlerini artırıcı nitelikte.

Ayrıca Warcry denilen savaş naralarıyla düşmanlarını korkutup kaçırıyor da.

Hem yakın dövüş hem de büyülerde ustalaşmak istiyorsanız Paladin doğru bir seçim olacaktır. Bu kutsal savaşçı kılıcı ustalıkla kullanabildiği kadar bir dizi defansif ve ofansif büyüğe de yapabiliyor. Multiplayer oyunlarında da bir partinin en faydalı ve etkili karakterinden biri çoğunlukla Paladin oluyor. Seçebileceğimiz son karakter ise Sorceress. Roleplaying oyunları geleneğine uygun olarak yakın dövüşte hiçbir etkisi olmayan Sorceress doğal olarak çok çeşitli büyülerini kullanıyor. Bu büyüler korunma için olduğu kadar elementer saldırıları da yapıyor. Oyundaki Firewall, Fireball, Lightning gibi büyülerini yapabilen tek karakter olan Sorceress çok yüksek hasarlar verebiliyor.

Karakterimizi seçtikten sonra yeni maceramıza başlıyoruz: İlk duраğımız Rogue Encampment; dört bölümün her birinde bu tip bir üs konumunda şehrimiz (şehirden ziyade köy demek lazımdır) var, burada düşman saldırılarına karşı güvendesiniz ve köydeki başka insanlarla da konuşabilir, alışveriş yapabilir ve görev alıp ödüllendirilebilirsiniz.

Diablo'nun ilk bölümünü sadece Tristram köyünde ve yakınındaki 16 zindan level'ında geçen Di-



ablo II'de köyler ve mağalarar gorusmuş olarak da tamamen farklı bölgelerde yer alıyor ve oyunda toplam 108 ayrı mevcut. Ayrıca her yeni oyunla birlikte zindanlar ve yukarıdaki dünya random bir şekilde tekrardan oluşturuluyor, Diablo I'de de böyleydi. Ancak bazı önemli yerlerin tasarımları hep aynı.

Act 1'de her şey göze güzel ve yeşil görünürken (oyuna alışmak için bir antrenman niteliğinde bu bölüm), Act 2'de ise çölün çoraklılığından ve daha etkileyici çevre tasarımlarında buluyorsunuz kendinizi. Act 3'de ormanlık bir alan ve 4'de ise cehennemin ta kendisi siz bekliyor. Savaşlar artık sadece zindanlarda değil, köylerin dışındaki açık alanlarda da yağımurlar ve çakan şimşekler eşliğinde geçiyor. Yukarıdaki yaratıkların aşağıdakilerden hiç de aşağı kalır yanları yok. Bazı haritalar ve zindanlar abartı büyük. "Yeter artık, bitsin şu harital!" demekten alamyorsunuz kendinizi, "Arcane Sanctuary" gibi daha uçuk ve işinlanmalı yerlerde var.

Köy Hizmetleri...

Her köyde, ilk bölümde de olduğu gibi, birçok NPC karakter bulunuyor. Bunlardan mesela biri sizin bir şans oyununa (Gamble) davet ediyor. Oldukça yüklü bir altın karşılığında size bir alet satıyor, ancak bunun ne olduğunu bilmiyorsunuz, ancak satın aldık, tan sonra yakından bakabiliyor ve özelliklerini öğrenebiliyorsunuz. Dandik bir eşya almış olma ihtimaliniz olduğu kadar çok nadir bulunabilecek bir silah veya zırh da almış olabilirsiniz. Bence Gamble olayına fazla takılmayı, aradığınız eşyayı bulmanız çok zor. Köylerdeki satıcılarından biri mutlaka iksir şişeleri (saçılık, mana ve diğer iyileştirme şişeleri) ve diğer büyülü eşyaları satarken, köyün demircisinde ise silah ve zırhlara ağırlık veriliyor. Ayrıca son bölüm hariç tüm bölümlerde size adam kiralayan biri de mevcut, özellikle sıkı bir savaşa girişmeden önce bu tip bir karakteri yanınızda kalmaz faydalı olabilir, ancak oyunun ilerleyen bölümlerinde bu kiralık savaşçılar pek bir işe yarılmıyor ve kolayca ölebiliyorlar.

Özellikle de Nightmare zorluk seviyesinde oynarken hiçbir işe yarıymıyorlar.

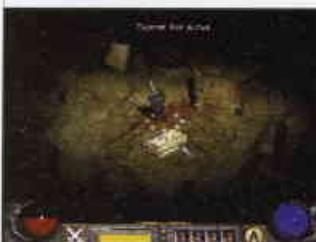
Tüm karakterler sizinle her zaman konuşmaya hazırlar, sadece kafalarının üzerinde bir ünlem işaretini olduğunda yanınızda gelip bir "Hello" diyorlar, bu durumda mutlaka ilgili karakterle konuşmalısınız, zira bu durumlarda güncel görevleriniz için önemli bilgiler verebiliyorlar.

İlk üç bölümün her birinde altışar görev sizleri bekliyor, son bölümde ise sadece üç görev var. Görevler daha ziyade bir eşya getir, birini öldür ve ödülünü al şeklinde, ancak yine de daha uzun ve değişik görevler de var. Köylerde ayrıca sizin acabildiğiniz (multiplayer oyunlarında) sandıklar (stash) var, bu sandıklara eşyaların yanısıra altın da (en fazla 150 000) saklayabiliyorsunuz, üzerinde ise en fazla 250 000 altın taşıyabiliyorsunuz.

Ölmek veya ölmemek, İşte bütün mesele bu

Waypoint sistemi ile uzaktaki bir bölgeden hemen şehre dönerken, tabii önce her şehirdeki waypointı etkin hale getirmeniz gerekiyor. Böylece Save edip çıkışınızda kaldığınız bölgeye dönmek için bu waypointlarından faydalana biliyorsunuz, ayrıca bu

pointerler çok önemli. Yeni Save sistemi bir çoklarının hoşuna gitmeyecek, ancak bence oyuna zorluk ve heyecan katması açısından iyi olmuş. İstedığınız zaman save-load yapamıyorsunuz, ayrıca ölünce de bir miktar altınınızı kalıcı olarak kaybediyorsunuz. Nightmare



zorluk seviyesinde ise olumlu daha büyük bir ceza veriliyor: Altına ek olarak experience puanlarını da kalıcı olarak kaybediyorsunuz (Hell seviyesinde ne olacağını düşünmek bile istemiyorum)! Bu durum siz çok rahatsız ediyorsa oyunun önemli dönüm noktaları sonrasında (bir görevi bitirdikten sonra mesela) oyunu kaydedip çıkış, Save dizinin yedeğini alın ve olurseniz bu dizini tekrar geri kopardıysanız.

Altınlar inventory'de ayrıca yer kaplamıyor, ancak taşıyabileceğiniz altın miktarı sınırsız değil, stash'te 150 000, üzerinde ise 250 000 altın taşıyabiliyorsunuz.

Waypoint'ler dışında şehirler ve haritalar arasında gidip gelebilme için ayrıca Town Portal büyüsünü de kullanabiliyorsunuz. Town Portal büyüsünü artık sadece scroll'lar ile yapabiliyorsunuz, bunların 20 tanesini ise Town Portal kitabı içinde toplayabiliyorsunuz. Aynı şekilde identify için de bir kitap ve scroll'lar mevcut. İlk bölümde eski dost Deckard Cain'i kurtardığınızda ise size bedava olarak sizinle镇deki unidentified eşyaları identify ediyor.

Bu arada Cain doğuya olan yolculugu boyunca size eşlik ediyor ve siz başka bir Act'e geçince o da sizinle geliyor.

Dövüş sistemi ve karakter özellikleri

Blizzard Diablo'nun dövüş sisteminde sadece bazı ayrıntıları değiştirmiştir. Karşınızda düşmanın adının yanı sıra artık ne kadar yaşam enerjisi olduğunu bir çubukla görebiliyorsunuz, bu çubuğu görebilmek önemli, zira elinizdeki silahın veya düşmanın üzerinde uyguladığınız büyünün etkisini bu şekilde görmene mümkün. Fare-





nin sol tuşunu parçalarcasına delirmiş bir şekilde tıklamak da yok artık, tuşa basılı tutmanız yeterli, karakteriniz bunun üzerine otomatik bir şekilde mümkün olan en hızlı frekansta yaratıklara saldırımıza başlıyor. Zamanınızın büyük çoğunluğu yaratık avlamakla geçeceği için önemli ve faydalı bir yenilik bu.

Oyunda yaklaşık 300 tane yaratık var, ancak bunlar coğrafyalık renk veya güç olarak farklılık gösteriyorlar. Gerçekte yaklaşık 50 temel yaratık mevcut. Bazı özelliklerin güdü yaratıklar kendilerine özel bir ölüm animasyonuna (genelde patlayıp parçalanma ve sağlam şeikhinde) sahipler, böylece oyuna biraz daha canlılık ve değişkenlik katılmış. Düşmantanızı öldürdükten sonra cesetlerinden silah, zırh ve altın gibi eşyalar toplayabiliyor ve bunları şehirlerdeki tüccarlara satabiliyorsunuz.

Kemerler (belt) oyunda oldukça önemli, tam 16 tane sağlık ve mana iksir şubesini kemerinizde yerleştirebiliyorsunuz, bunları içmek için 1-4 tuşlarını kullanmanız gere-

kiyor. Ancak ilk Diablo'dan farklı olarak içtiğiniz iksir şubeleri hemen etkisini göstermiyor, yaşam ve büyü puanlarınız yavaş yavaş yükseliyor (sadece mor rendi rejuvenation şubeleri hemen etkisini gösteriyor, ancak bunlar satıcılarında yok, bulmanız gerekiyor), bu da oyuna ayrı bir zorluk katıyor. Oyunun role-playing öğeleri ise belli bir tecrübe (experience) puanı kazandıktan sonra level atmanızla ortaya çıkarıyor, level up olunca karakterinizin kazandığı beş puanı strength (birebir dovuşlerde daha fazla hasar vermenizi sağlar), dexterity (defansınızı ve attack rating'inizi (İsabet yüzdesi) artırır), vitality (yaşam puanınızı (hit point) ve stamina'nızı artırır) ve energy (mananızı artırır) değerlerini artırmak için kullanabiliyorsunuz. Ayrıca her level up'ta bir de skill (özel yetenek) puanı kazanıyorsunuz, bu puanı da toplam 30 özel yeteneğini geliştirmek için kullanabiliyorsunuz, ancak her yetenekçi hemen alamıyorsunuz, bazı skilller level 6, 12, 18, 24 ve 30 olmanız gerekiyor. Her skill'in level 20'ye

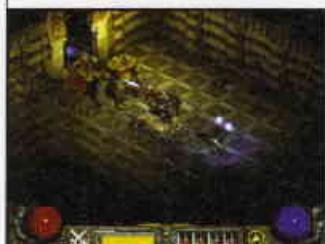
kadar artırıbiliyorsunuz. Ayrıca bu yeteneklerinizi daha da artıran büyülü eşyalar da oyunda mevcut. Karakterlerin özel yetenekleri ile ilgili ayrıntılı bilgileri Strateji Üstümüzde bulabilirsiniz.

Oyundaki bir diğer yenilik ise gem denilen mücevher taşları ve skull denilen kurukafalar. Bu taşları ya düşmanlarınızın ölü cesetleri üzerinde bulabiliyorsunuz veya şansınız varsa nadir çıkan gem shrine'lardan birinden çeker. Gem Shrine ayrıca elinizdeki bir taşı upgrade edip daha kaliteli yapabiliyor. Oyunla elbette başka Shrine'lar da var, bunlar daha çok yaşam ve mana puanlarınızı dolduruyor, kazandığınız experience puanlarını yüzde 50 artırıyor, skill'lerinizi artırıyor, saldırdı ve savunma kabiliyetinizi artırıyor vesaire.

Arayan bulur

İlk bölümde olduğu gibi Diablo 2'nin çekiciliğinin en önemli bir bölümünü silah, zırh, kalkan ve diğer alet edevatları bulup toplamakla geçiyor. Bu aletler şimdi

rinde bulabileceğiniz Horadric Cube ile taşlarını terfi edebiliyorsunuz. Her taşın değişik bir özelliği var ve silah, başlık ve kalkan ol-



mak üzere üç çeşit eşya üzerinde kullanılabiliyor ve her birinde değişik özellikler kazandırıyor. Soketli eşyalar ayrıca şehirlerdeki tüccarlar da satıyorlar. Eşyalar iki veya üç sokete sahip olabiliyorlar. Altınçı ve son kategorisi ise set parçaları (yesil renkler) oluşturuyor. Mesela bir setin tüm parçalarını bulup bunları giydığınızda size set bonus denilen ek özellikler kazandırıyor. Elbette bu tip bir seti tamamlamanız oldukça zor, üstelik oyunda çok fazla set var, oyunu ilk bitirdiğimde en az yedi sekiz farklı setin bir parçasını bulmuştum. Bu tip setler ayrıca eBay (www.ebay.com) gibi sitelerde para karşılığı da satılıyor. eBay'de ayrıca Battle.net'in en güçlü karakterlerinden biri (level 72 Necromancer) tam 710 dolar'a açık artırmıyla satıldı.

Büyük, çok büyük haritalar zor, çok zor "boss"lar...

Oyunu bir defa bitirdiğinizde Nightmare modunda oynayabiliyorsunuz, ancak Nightmare gerçekten oldukça zor, benim tavsiyem Level 30 olmadan Nightmare'de pek dolasmamanız. Önce experience puanları da kaybedeceğini düşünürseniz ne demek istediğimi daha iyi anlaysınız. Nightmare'den sonra ise Hell modu geliyor. Level atlayabilmek için bir süre sonra mutlaka daha zor seviyelerde oynamanız gerekecektir. Karakteriniz Level 99'a kadar yükselebiliyor. Ayrıca daha zor seviyelerde, normal seviyede olmayan çok daha güçlü eşyalar bulabiliyorsunuz (özellikle defansı çok daha yüksek olan zırhlar, kalkanlar, kemerler gibi).

Oyundaki yaratıkların çok çeşitli oldukları söylemiştim, ayrıca bazı yaratıkların champion olmaları da var, bunlar mavi renkler, oldukça





ça güçlüler ve öldürülmemeleri daha zor, ancak ölmeye de yüklü bir altın ve genelde büyülü bir eşya verecekler. Toplam 40 adet "boss" denilen özel yaratıklar ise sizin en çok uğraştıracak tipler. Her bölümün sonundaki bölüm sonu yaratıkları saymazsa bu "boss"lar farklı saidin yeteneklerine sahipler, ve birçoğu aynı anda birçok özelliğe sahip. En dikkat edilmesi gerekenler ise lightning enchanted olanları. Lightning resistance'ınız maksimumda olsa bile bir anda siz yere serebilirler. Böyle bir yaratık görürseniz kaçın, sadece kaçın. Yaratıkların bazıları türlü çeşitli büyüler atarken, bazıları ölen yaratıkları canlandırıyor, yumurta bırakıyor (yemek için değil elbette) veya minik yaratıkları üstünüzde turkuyorlar. Kombine saldırılara da maruz kalmanız olası, özellikle son bölümlerde. Uzaktan büyütüller sizi dondururken yakın dövüşüler ise üzerinize çırılanmaya başlıyorlar.

Diablo'daki küçük ama sıkıcı gobin'leri hatırlıyor musunuz? Bunları boşverin. Act 3'deki Fe-

tish'ler (cuce bir primatır) ateşler saçan Shaman'ları (aynı zamanda ölen Fetish'leri de diriltebiliyorlar) ve iğne üfleyen boruları ile siz canınızdan bezdirecekler (küçük-lügümüzde külâh yapıp (daha sadist olanlar ucuna bir de iğne takip kedi köpek avladı) bu borularla deli gibi oynardık). Bu küçük korkaklar her üflemeden sonra uzağa kaçıyorlar ve tekrar saldırıyorlar, bunları kovalamaktan sıkılıyorsunuz. Ayrıca siz pek de hoş olmayan yerlere de çekeriliyorlar. Etrafınız sarılıncı, kaçacak bir yoluuz olsa bile bazen bir yaratığa takılıp kalabiliyorsunuz ve kaçamayorsunuz, bu da hoş olmayan bir hata aslında.

Bir diğer hata ise pathfinding'de (yol bulma) ortaya çıkarıyor. Kiraladığınız savaşçılar veya Necromancer ile oynuyorsanız çıkışınız iskeletler veya golemler bir ağaca veya bir zindandaki duvara takılıp kalabiliyorlar, hatta bazen önünüze kapatıp ilerlemenize de engel olabiliyorlar, bu gibi durumlarda town portal ile köye

dönüp sonra geri işinlendirmekten başka çareniz yok. Çok hızlı bir şekilde koştuğunuzda bu gibi durumlarla sıkça karşılaşabilirsiniz, en iyisi bir turist rehberi gibi elemanlarınıza yol gösterme sabırına sahip olun.

Atmosferin ve bağımlılığın en yüksek dozu

Etkin bir korunma ve saldırı için farenin sol ve sağ tuşlarını verimli olarak kullanmalısınız, ayrıca önemli yeteneklerinize kısayol tuşları atamayı unutmayın, mesela Paladin karakteri için F1-F4 arası tuşlar saldırı için, F5-F8 arası ise savunma için olabilir. Alt tuşuna basılı tutarak yerde yatan değerli hazineyi bulabiliyorsunuz, Diablo'da olduğu gibi yere düşen bir yüzüğü artık piksel piksel tüm ekran üzerinde aramak zorunda kalıymısunuz.

3D destekli bir ekran kartınız varsa Parallax Scrolling'in keyfini çıkarabiliyorsunuz, bu özellik ağaçlar veya kayalar gibi önündede duran nesnelerde belli bir derinlik etkisinin sunulmasını sağlıyor. Oyunun ses ve müzikleri ise Blizzard'dan beklenildiği üzere yine muhteşem ve rakipsiz, atmosferik soundtrack'leri silahlıların çırıldacı sesler ve yaratıkların haykırışları ile ölüm çığıtları tamamıyla.

Evet, bu oyunu hepimiz herşeyden daha çok bekledik. Diablo II, ilk bölümünden açık bir şekilde daha iyi olmasına, olağanüstü bir atmosfere ve muhteşem ara demolarla sahip olmasına ve kolayca bağımlılık yaratılan bir oyun olmasına rağmen yine de bir şeyler eksik gibi. Bundaki en büyük neden ise ilk oyunun çok mükemmel olması ve halen Diablo 2'den başka rakibinin olmaması. 640x480'lik düşük çözünürlük ve oynanabilirlikteki bazı aksaklılar eski Diablo fanatiklerini doğrusu hayal kırıklığına uğrattı. Bu kadar uzun bir geliştirme süresinden sonra oyundan daha çok şey beklemisti. Ayrıca Battle.net'in Avrupa Server'ının güncel problemleri de multiplayer hevesini kursağınızda bırakabilir. Yine de tabii ki Diablo II kaçırılmaması gereken ve beş karakterle de defalarca bitirilmesi gereken bir oyun, ancak beklenen patlamayı yaptığı söylüyor.

Alternatif

Diablo

Sayı/Puan Şubat 97 200/200

Diablo II hakkında söylemeyeceğim bir çok şey var. Birincisini 3.5 senedir bilmadan ve usanmadan oynadığımız ve dergide üzerinde saatlerce sohbet ettiğimiz düşünülürse her açıdan ilkinden kat be kat daha kapsamlı olan devamının bizde ne gibi bir etki bırakacağını siz düşünün. Önümüzdeki sayılarında oyunla il-



gili tecrübelerimizi, karakterlerimizi, multiplayer maceralarımızı, bulduğumuz eşyaları ve kullandığımız skill'leri ve kombinasyonları daha ayrıntılı olarak anlatacağım. Şimdi izin verin de oyuna geri doneyim. Daha keşfedelek ve kazanılacak çok şey var.

Sir Aragorn

Gratikler

Teknik olarak lityi söylemeyeceğim, ancak çizimler ve çevre fasansı çok lityi, pikselasyon yüksektir, ara demolar muhteşem.

Ses ve Müzik

Atmosferik müzikler ve her türlü aksiyonda çıkan sesler oldukça kaliteli, 3D ses desteği biraz problemli.

Oynamabilirlik

Kick & kill, sadece bu şekilde bile oyunu bitirebiliyorsunuz, bazı "nope"lar abartı güclü, nightmare ve hell imkanları.

Atmosfer

Diablo'dan daha fazla bağımlılık yaratmak bir oyun düşünmek imkansız. Oyundan çıkmak istemiyorum.

LEVEL Notu

LEVEL KARNESİ

95

Her bilgisi oyuncusunun anlayabileceği bulunuşması gereken bir Blizzard klasikidir, ama her zaman olduğu gibi çok daha lityi olabilir.

Minimum: Pentium 233, 32 MB bellek (multiplayer için 64 MB), 640x480 sabit disk alanı, 16 bitli CD sürücüsü, 3D ekran kartı.

Önerilen: Pentium III 600, 256 MB bellek, 640x480 sabit disk alanı, 16 bitli CD sürücüsü, 3D ekran kartı.

Multiplayer: Maksimum 8 kişi

Grafik Destekli: 640x480, Direct 3D, OpenGL



HIT

DEUS EX

Makineden Tanrı

Yapım: Ion Storm

Dağıtım: Eidos

Tür: RPG

Web: www.eidos.com

Deus Ex (Aslı Deux Ex Machina) : Kelime anlamına "makineden tanrı"dır. İlk kez eski Yunan ve Roma tragedyalarında, birdenbire yoktan var olup gelen ve çözümü nemeyecek bir sorunu açıklığa kavuşturan tanrı anlamında kullanılmıştır. Beklenmedik bir şekilde ortaya çıkan, çıkışsız sorunları çözümleyen, kaosu düzene dönüştüren olay ya da kişiler için yakışırın bir sıfat olarak günümüzde kadar gelmiştir (Britannica).

Boyle bir kurtarıcıya simdi her zamankinden daha çok ihtiyacımız var. Dünya, hükümet karşıtı eylemicilerle güvenlik güçlerinin çatışmasının arasında sıkışık kaldı, git gide yükselen kan denizinde yutulmak üzere bir ada... Bu da yetmezmiş gibi gri ölüm denilen hastalık dokunduğu her yeri çürüttür, cesetlerden bir ordu bırakıyor kızıl kara gölgelerinin arsında.. Ambrosia, gri ölümü iyileştiren tek madde, hükümetin teslimatı sırasında bir baskınla eylemicilerin eline geçti. Kimilerine göre hastalığı kontrol altında tutup hakimiyetini sadıqlamıştırmak isteyen hükümetin ta kendisi, kimilerine göre ise topium huzuru için ortada kaldırılması gereken tek örgüt terörist eylemciler.

JC Denton ikinci tarafta.

UNATCO (Birleşmiş Milletler Anti-Terör Koalisyonu) tarafından ve NSF (Ulusal Ayrınlık Güçleri) ile savaşmak üzere yetiştirilen siber neticilerin ajanlarından biri o. Amacı her ne pahasına olursa olsun adaleti yerine getirmek. Ancak küçük bir sorun var : Gerçekte adil olan ne ?

ORTAYA KARIŞIK Bİ OYUN İSTİYORUM!

System Shock ve Thief gibi sağlam oyunlarından tanıdığımız Warren Spector yine System Shock tadında bir oyunla karşımızda. Arabirim ve oynanışta büyük benzerlikler göstermelerine karşın Deus Ex geliştirilmiş bir Unreal motoru kullanıyor. Kimi zaman bir FPS'yi, kimi zaman bir

adventure'ı andırsa da Deus Ex'e asıl özgün RPG kişiliğini kazandıran yanı olay akışının oynayış seklinize göre değişiklik göstermesi ve karakterinizi istediğiniz yönde geliştirme imkanınız olması. Oyun size her aşamada bir den fazla çözüm sunuyor. Seçtiğiniz çözüme göre de diğer karakterlerle olan etkileşiminiz değişiyor. Örneğin teröristlerin elinden rehineleri kurtarmamanız gereklidir. Bu işi doğrudan, daha gürültülü ve daha kanlı çözümlemeyi seçebilirsiniz. Tabii bu durumda birkaç rehine "yapılması gerekenler" uğruna can verebilirsiniz. Ya da biraz daha sessizce davranış, gölgeler arasından sızılır, teröristlerin bilgisayar sistemlerini sizararak, güvenlik sistemlerini sabote ederek rehinelere ulaşırısunız. Bölüm sonunda görüşeceğiniz üst düzey UNATCO yetkililerinin size karşı olan tavırlarının her iki durumda farklı olduğunu görebileksiniz. Burada önemli olan yalnızca rehinelerin canlarından olmalar değil. Yani yapay zeka "Bir terörist ölüse kızayı, ikisi ölüse deha çok kızayı" gibi ucuz bir hesap içine düşmüyor. Oyundaki diğer karakterlerin bir



kisılıkları var ve onların davranışlarında asıl belirleyici olan yaptığınız işin sonucu değil, işi nasıl yaptığınız. Bu nedenle herkesi mutlu edemeyeceksiniz, siz doğru bildiğinizi yapın, yeter!

Grevlerin yanısıra, karakterinizin gelişim sürecinde de büyük bir esneklik hakim. Bölümde topladığınız puanları çeşitli yeteneklerini güçlendirmek (ki hepsi dört farklı derecesi var) ya da siber neticilerin aksamlarını (nasıl diyorlar, augmentation) modifiye etmek için kullanabilirsiniz. Oyun başında diğer ajanlarla iletişim kurmak, ya da etrafı aydınlatmak gibi işlere yarayan temel parçaları sahipken, sonraları kolunuza bacağınızda türü ekleneler yapıp

gelişebiliyorsunuz. Yeteneklerinizi ise silah türlerinde uzmanlaşmayı ayıabileceğiniz gibi güvenlik ve bilgisayar sistemlerinde yoğunlaşıp çatışmadan uzak kalabilirsiniz. Hatta üzerindeki silahlardan durbun, hızlı atış gibi eklenelerle modifiye edilebilir nitelikte. Karakter gelişimi böylesine çeşitlilik gösterir de öykü yerinde sawar mı? Öykü de siz ilerledikçe iyice çetrefilleşecik, dostlarla düşmanlar arasındaki sınırlar iyice bulanıklaşmaya başlayacak, JC Denton'un siber kafası bir hayli karışacak, anlayacağınız.

KARIŞIK OLDU AMA HOŞ OLDU!

Deus Ex, konu ve genişliğiyle





RPG severleri ilk bakışta bir hayli cezbedecek bir oyun, hele bir de System Shock 2'nin referansı varken. Ancak teknik açıdan da maaşa yarılması gereklidir. Beni rahatsız eden konularдан biri envanteri açmak ya da sağlık durumunu kontrol etmek için karakter ekranına geçiş yaptığımızda oyuncunun durması. Oysa aksiyon öğelerinin büyük yer kapladığı böyle bir oyunda hızın bu kadar kolay kesilmemesi gerekiyordu. Envanterin görevlerde karşılaşacağınız eşyalara göre çok sınırlı tutulması ise bence oyuncuya seçiciliğe yöneltmesi açısından uygun olmuş. Zaten belli bir noktadan sonra yeterli tecrübe sahip oluyorsunuz. Örneğin bir kez kullanılabilen ve enerji çabucak biten gece gözlükleri gibi eşyalardan acil ihtiyaçlar dışında uzak durmayı, daha kalıcı, ufak ve etkili cihazlar edinmeyi öğreniyorsunuz. Oraya buraya koşuşturan bir ajanın her bulduğunu cebe atmasının da anlamı yok za-

ten. "Sınırsız tıfek, ok, yay, bomba, taş, sopa taşıyalım, ne kadar çok silah, o kadar az düşman!" diyen arkadaşlar varsa siz onlara evde bi zahmet levye koleksiyonunu gösterirsiniz. Envanterin bu yanı iyi hoş da oyunda baygın ya da olu bedenlere ilişkin söyle bir uygulama var. Bedene yakından bakıp bir kere tıklayınca üzerindekileri alıversiniz. İkinci tıklayışta ise sırtlayveriyorsunuz. Bu da Thief'de olduğu gibi diğer nöbetçileri uyandırmamak için üretilmiş bir fikir. Alip bedeni karantık bir köşeye bırakmalısınız. Buraya kadar çok güzel, ama envanteriniz dolu ise adamın üzerindeki eşyaları alamayorsunuz, dolayısıyla onu omzuna atma şansınız da olmuyor. Önce bir esyanızı bırakmanız, ardından aynı işlemi uygulamanız gerekiyor ki, pratiklikten çok uzak. Yine Thief'de olduğu üzere golgelere saklanarak yabancı gözlerden saklanabilirsiniz. Ancak Thief'deki gibi bir göstergenin bulunmaması bazen tatsız sürprizlere yol açabiliyor. Kabul, daha gerçekçi, ama bazen alenen ışıkta olduğunuz halde adamlar sizin yanınızdan geçip gidiyor-

lar. Tersi daha açık tabii! Yapay zeka ise kimi zaman çok belirgin hareketleri tekrarla da genele bakıldığından oldukça başarılı. Örneğin bir rakibin belli bir hasar aldıktan sonra doğrudan kaçmaya başlaması çok tipik, ama kaçış sakinmaları, pusulamaları, alarm çalırsa birbirlerini koruyacak şekilde olmalıdır, gereken yerde cömeli hedef küçütmeli, bana beklediğiinde çok daha fazlasını verdi. Ne kadar dikkatli olursanız olun kimi zamanlar

uçandan kıyısından bir şekilde çarpışmaya girmek zorunda olduğunuz bir oyunda, gelişmiş yapay zeka çok önemli bir özellik. Ama nedendir bilinmez rakipler bilgisayar giriş şifrelerini, türlü ipuçlarını mini bilgisayarlar içine tıkıp sonra onları sağda solda bırakmaya pek meraklılar (!).

Canınızı sıkabilecek bir teknik sorun da oyuncunun save dosyalarının on beş megabyte dolayında olmaları. Elinizdeki klasik bir FPS olmadığı için iki üç save dosyasıyla işin içinden sıyrılmannı denli kolay olmayacağına da tahmin edersiniz. Bu nedenle makinenizde bu büyük yiyecek için bolca yer açmanız iyi olur...

Deus Ex'e gizli bir System Shock 3 demek çok da yanlış olmaz herhalde. Taktik dövüşten

çok bizzat (Batucum bu bizzatlarına bayılıyorum-Cem) olayın içinde olmak, biraz egzersiz yapmak isteyen RPG severlerin çok hoşuna gidecektir. Ote yan- dan klasik FPS'lerden hoşlananlar için de ilginç bir alternatif olabilir. İşin aslı bu başarılı melezin hitap ettiği oyuncu kitlesi de oldukça geniş. Save dosyalarının boyutları disindaki ufak aksaklılar da bir iki yama dosyası ile girilebilirse dadından yinemeyecek bir hale gelebilir. Ancak (her ne kadar sonuna kadar bu konuyu tartışsam da) Diablo 2'nin de yıl sonu değerlendirmesinde RPG

klasmanında yer alacağını, Planescape Torment ve Icewind Dale gibi siki FRP'lerin de aynı kulvarda yarışacağını düşündükçe Deus Ex, yıl sonu değerlendirilmesinde System Shock 2 gibi RPG türünde ilk üç sıra içinde yer alabilecek mi, bunu henüz bilmiyoruz!

Batu & Gökhan

Grafikler

Unreal motoru ve oyukuya uygun, karanlık bir gelecek dizaynı. Senç tamim edili.

Ses ve Müzik

Karakterlere ses/dudak senkronizasyonu yapmalı, hoş müzipler de çok tekrarlanmasa asideye iyiler.

Oynamabilirlik

İlk bakışta çok fazla menüsü varmış gibi görünse de diğer pek çok RPG'den daha rahat kontrol edilen bir arabirim sahip.

Atmosfer

Heri konuda kendi kararınızı vereyorsunuz. Bir POV'nın hissettiğimi gerçeği gibi denetimin size olduğunu bilmek güzel.

LEVEL Notu

87

System Shock 2 kadar sağlam görüp mi bilmiyorum, ama FPS'cilerin bile başarmayı Counterstrike'dan kaldırmış gibi görebileceğini de biliyoruz.

Minimum: PII 266, 64MB Bellek, 128MB hafıza, 3D ekran kartı, 4 hızlı CDROM, 200MHz saat disk

Oynanır: PII 266, 64MB Bellek, 128MB hafıza, 3D ekran kartı, 8 hızlı CDROM, 1GB sabit disk

Multplayer: Yok

Grafik Desteği: Max 1600x1200 32bit renk derinliği (DirectX)



Alternatif

System Shock 2

Sayı/Puan Ekim 99: 90/100

HİT

ICEWIND DALE

Mağaralara geri dönüşe hazır olun...

Yapım: BioWare

Dağıtım: Interplay

Tür: FRP

Web: www.interplay.com

Pek çok FRP düşkunu Drizzt Do'Urden'in boy gösterdiği fantastik romanları bir kaç defa devirmiştir. Drizzt Do'Urden'in R.A. Salvatore tarafından yaratılmış bir roman kahramanı olduğunu Forgotten Realms ile az çok ilişkisi olmuş hemen herkes bilir. Ancak pek az kişi Drizzt'in ilk ortaya çıktıği eserin, doğumu ve gençliğinin konu edildiği Homeland değil, Icewind Dale uçlemesinin ilk kitabı olan Cristal Shard olduğundan haberدارdır.

Black Isle'in, Baldur's Gate ve Planescape : Torment'in ardından hazırladığı üç yeni oyundan ilkى bizi Drizzt'in "yukandaki dünya"ya merhaba dediği kuzeyin soğuk topraklarına götürüyor.

Icewind Dale, konusunu eski bir kahramanlık destanından alıyor: Ulkelerinde ozgurce yaşayan barbarların topraklarındaki huzur, karanlık bir orduyla gelen büyüğücü Arakon tarafından bozulmuş. Cesur bir şaman olan Jerrod'un liderliğinde, yıkımı uğrayan ordularını tekrar toplayan barbarlar karşı saldırıyla geçmişler. Ama Arakon dengeleri kendi lehine değiştirmek için daha önce defalarca denenmiş bir yolu seçerek cehennemi kapıları açmış. İblislerin karşısına barbar ordusu bir anda

bozguna uğramış. Efsanenin bundan sonrası savaş tanrıları Tempus'un Jerrod'a göründüğünü söyler. Bunu bir işaret olarak gören Jerrod kendini feda ederek geçitleri kapatmış, ama bedeni dev bir taşın içinde sonsuza dek hapis kalmış.

Oykünün bildiğimiz kısmı buraya kadar olanı Bilmediğimiz ise önumüzde yer alıyor.

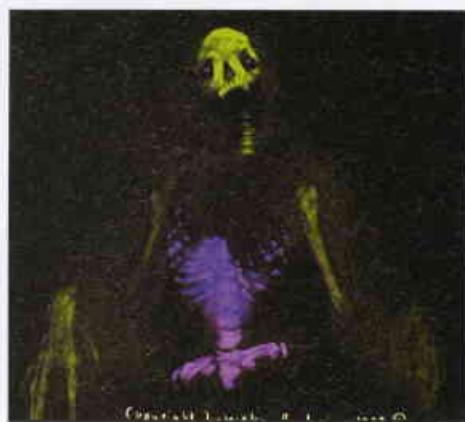
**MACERAYA BİR
MACERAYA BİİİR!!!**

Icewind Dale'e başlar başlamaz Baldur's Gate ve Planescape Torment'den farklı olarak geçmiş bir tek bir karakter seçmediğimi-

zi fark edeceksiniz. Bu kez eski SSI FRP'lerinde olduğu gibi kendi grubumuzu yaratıyoruz. Altı kişiye kadar çababilen karakterlerin tümü AD&D 2nd Edition kuralları ile belirleniyor. Ayrıca karakterler için bir portre, bir ses kaydı ve isterseñ de-

ğiştirebileceğiniñ bir özgeçmiş seçiyorsunuz.

İşin aslı su : Icewind Dale standart bir AD&D oyununun havası-



ni bire bir olarak yanışmak için dizayn edilmiş. Masaüstü oyuncuları bu söylemeklerimi hafif bir tebessümle onaylayacaklardır. Hani şu tüm karakterlerin birinci seviye olarak macera hayatlarına başladıkları, ama çevrenin tüm ileri gelenleri (ki bunların çoğu genellikle kazarahapsalar kötü güçlerin yarısını geldikleri yere gonderecek derecede güçlü büyütüllerdir) tarafından bozulan havanın, artan felaketlerin ve yaratıkların tek sorumlusu olan "büyük ve bilinmez kötü"yu bulup yok etmek üzere görevlendirildikleri oyunlardan bahsediyorum. İşte Icewind Dale'de de daha önceki yapımlardaki kadar sağlam bir kurgu yok. Burun yerini çevredekilerin sizden istedikleri irili ufaklı yardımalar ve kesip biçecek pek çok yaratık alıyor. Kısacası klasik bir "zindan macerası"ndan pek de uzak bir oyun değil!

**SİZ DURUN, BİZ Bİ
ZİRH GİYİP GELELİM !!!**

Icewind Dale'in, BG ve PT'ye göre daha "hafif" bir yapıda olması ise kesinlikle kaliteden ödün verdiği anlamına gelmiyor. Nasıl kimi masaüstü oyuncuları psikolojik dramalardan, kimileri ise sıcak çarpışmadan daha çok zevk alırlarsa, bu da aynı şekilde bir zevk meselesi. Icewind Dale'deki çarpışmaların oyun içinde ağırlıklı bir yer tutması, savaş içinde uyguladığınız taktikleri, adamlarınızın dizilimini ve fog of war'u (karakterlerinizin görüş mesafesi) daha önemli bir hale getiriyor. Savaşta gerçekçilikten uzak birkaç noktanın bu oyun için budanması uy-



gun olabilirdi aslında. Burada kas-
tettim, savaş sırasında oyunun
durdurularak taktik belirlenmesi
değil. Aksine, eğer bu şekilde
strateji işin içine sokulmamış ol-
saydı Icewind Dale'in Diablo
2'den pek de farkı kalmayacaktı.
Ancak karakterlerin çarpışmanın
ortasında hiçbir dezavantajı olma-
dan rahatlıkla sırt çantalarındaki
esyaları değiştirmeleri, zırhlarını giyip çıkarmaları mutlaka
önlenebilmeliydi.

PARDON, ZİNDAN NEREDEYDİ?

Oyun BG ile aynı grafik moto-
runu kullanıyormasına karşın
yapımcılar yerlerinde saymış-
lar. Çözünürlük yine 640x480,
ancak bu kez savaş önl planda ol-
duğu için kamera geriye çekilerek
oyuncuya daha geniş bir alanı
kontrol etme şansı tanınmış.
Oyundaki mekanlar ve büyür
efektleri ise gerçekten göz doldurucu nitelikte.

Karakterlerin yapay zekalar ise
ne yazık ki aynı özenden nasiple-
rini alamamışlar. Özellikle yön
bulma konusunda tam bir felaketler.
Zaman zaman kapılarında takildiklerine, zaman zamansa War-
craft 2'nin birimleri gibi köşelerden
dönmek yerine dosdoğru hedefe
yonelmeye çalışıklarına ağılayarak
tanık olacaksınız. Oyunda alındığı-
nız görevlere göz attığınız günük
de daha kullanışlı tasarılanabildi.
Aradığınız bilgiyi en kısa şekilde
bulmanız gereken ciddi bir
günük gibi yazılmış olduğu için
olay anlatımının içinden gereken
yeri ya da kişiyi taramak zorunda
kalıyorsunuz. Söyledik, gerçekçi-
ğe canımız feda, ancak kimi za-
manlar oynamabilirliği daha onde
tutmak gerekiyor. Aynı şekilde
oyun sırasında karşılaştığınız diğer
karakterlerle olan sohbetleriniz
bazen çıkışsız bir döngü içinde gi-
riyor ve siz konuşmayı sonlandı-
mak için aynı soruları bir kez da
ha yinelemek zorunda kalabiliyor-
sunuz.

KİMSE KİMSEYE KARIŞMASIN..

BG ve PT'e göre eksikliğini en
çok hissedeceğiniz şey, karakter-
ler arası etkileşim olacak. İlk oyuna
larda karakterler önceden tasarı-
lamış oldukları için belli bir dün-
ya görüşleri, düşünceleri tarzları var-
dı. Bu kez ekibinizin tüm üyelerini
siz belirlediğiniz için bilgisayar on-



lar arasındaki görüş ayrılıklarına
mudahale etmiyor. Oysa yıllar on-
ce oynadığımız Eye of the Beholder
serilerinde bile karakterler ara-
sında çeşitli diyaloglar geçerdi.
Bana kalırsa Icewind Dale'in en
büyük eksiği de bu noktada yat-

ne olduğunu aپاپık bildirilmesi-
ni istediğiniz zamanlar oluyor. Ki-
sacısı şimdı daha serbest, ama
daha yalnızsınız.

Gerçekte Icewind Dale'i bu şe-
kilde yargılamak, biraz haksızlık
gibi geliyor. Black Isle isteseydi
yeni bir Baldur's Gate yapabilirdi.
Oyunun bu şekilde planlanmış
olması tamamen bilinçli.
Dediğimiz gibi, bu yalnızca bir
zevk meselesi.

Icewind Dale'de yapılacak en
keyifli işlerden biri, oyunu multipl-
ayer olarak oynamak olacak.
Burada akla gelen tek terslik,
oyunun Diablo 2 ile aşağı yukarı
aynı anda piyasaya çıkmış olması.
Bu da oyunun geleneksel AD&D
tabanlı yaşamak isteyen oyuncular
dışında pek fazla rağbet gör-
memesi tehlikesini doğuruyor.
Aslına bakarsanız her iki oyunun
da temel amacı görevler alıp,
önüne çıkanı kesip, karakterleri
geliştirmek olduğuna göre sadık
masaüstü oyuncuları dışın-
dakilerin, öykülerle süslenmiş
Icewind Dale'de daha pratik
olan Diablo'ya yönelmeleri ilk
bakışta doğal. Ama Icewind Dale,
Diablo 2'ye rakip olmak amaci-
nda mı, onu da düşünmek gerek.
Icewind Dale'in multiplayer oyuncuları,
doğa-illerle mantığı için
değil, FRP kurallarının ve alışık ol-
dukları ortamın verdiği hız için
tercihlerini bu yonde kullanacak-

lardır.

Sanırım Icewind Dale için "ek-
sik" ya da "fazla" gibi sıfatlar kul-
lanmaktadır en doğrusu "biraz
farklı" demek olacaktır. Yapılan iş
ozenli, ortaya çıkan güzel ol-
duğuna göre Baldur's Gate 2 ve
Neverwinter Nights'dan önce
kesinlikle atlannaması gereklili bir
FRP ile karşı karşıyasınız!

Batu&Gökhan



yor. Sürekli olarak görevler alıyor,
kendinizi feda ediyorsunuz, ancak
sanki olayın tümü sizin denet-
miden uzakta, kendi hallerinde
seyredip gidiyor. Kendinizi bir tür-
lu olayların merkezine oturtam-
yorsunuz. Sizler dünyayı kurtar-
maya çalışan bir avuç turist gibisini-
z. Oysa daha önce öykü tamamen
üzerrine örülmüş olduğu
için aynı hisse kapılmıştırdınız,
çözduğunuz her sır, kendinize ait
gizemleri de ortadan kaldırıyordu.
Sabırı size bazı öykülerin anlatı-
masını bekliyorsunuz, ancak bun-
lar size ait bir şeyler taşımadıkları
için sadece gelinmesini, görevin

Alternatif

Baldur's Gate

Sayı/Puan Mart 99 90/100

Grafikler

Baldur's Gate motri ile azıtsız oynamış.
Özellikle mekanlar etkileyici. Bolca renk
kullanılmış.

Ses ve Müzik

Müzikler arka plana oldukça iyi oturmuş.
Yalnız her mekan değişiminde yeniden bas-
lamasa da iyidir.

Oynamabilirlik

Rakipler karakterlerinizle orantılı biçimde
gelebilirler. Ancak bu kez daha sık taktik-
te ihtiyacınız olabilir.

Atmosfer

Bir Forgotten Realms oyuncusu için fazla-
sıyla tatmin edici olacaktır. Özellikle öykü-
deki mekanları önceden tanıyanlar için.

LEVEL Notu

Bir Baldur's Gate kopyası değil, daha ha-
luklu bir FRP var karşınızda. Stratejinizi
yoldan belirleyin derim.

Minimum: Pi6 MMX ya da 3D Pi6, 32MB
İşlemci: 3D ekran kartı, 1 hızlı CDROM, 200MB
sabit disk

Önerilen: Pi6, 64MB Bellek, 4MB 3D
hızlı CDROM, 1 hızlı CDROM, 1GB sabit disk

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Max. 1600x1200 şabık renk
derinliği (DirectX)

83

LEVEL KARNESİ



ROLAND GARROS TENNIS 2000

Cryo tenis oyunu yapınca...

Yapım/Dağıtım: Cryo

Tür: Tenis

Bilgi İçin: www.cryo-interactive.com

Yeni aldığımız bir habere göre adventure firmalarının en babalarından Cryo'nun üst düzey bir yetkilisi Kimete Nisd'ekoyim tenisin kraliçesi Anna Kournikova'nın gizli hayranı ve aşığımı. Hatta ona olan sevgisinden çok baba bir tenis oyunu bile hazırlatmış. Buyrun Anna'yla Bodrumda flaşlarımıza yakalanan Kimete Nisd'ekoyim 'le yaptığımız kısa röportaj:

- Mösyö Kimete, aldığınız haberlere göre çok tutkulu bir aşk yaşıyormusunuz? Bu aşk size iki haftada tüm zamanların en iyi te-

kaçından bahsedebilir misiniz?

- Tabii ki! Mesela öncelikle diğer tüm tenis oyuncularında olan zor kontrol sistemini çıkardık, ve çok daha kolay olan ama daha fazla hız isteyen bir sistem getirdik. Şu ana kadar olan tenis oyuncularında topa vurmak için oyuncular bilmem şöparlığı yapmakta ikinci ikinci raketle topu aynı hızaya getirmeye çalışmaktadır. Bizim oyunumuzda ise topa vurma otomatik yapılmaktadır. Arma sanılanın aksine bu oyunun zevkini kaçırılmaktan çok oyundaki büyük bir yükü kaldırır ve daha fazla

düşünün yanlış yapmanız gereken, rakip topa vurduktan çok kısa bir süre sonra atış tuşuna basmanız. Tabii burada zamanlama da epey önemli, biraz geç basarsanız topu kesin olarak kaçırırsınız. Ama eğer zamanında başarır, ve biraz da topun gitmesi yine doğru hareketlenirseniz rakibin sahasında top şeklinde yesil bir imleç belirecektir. O imleç belirdiği anda artık korkmanıza gerek yok demektir, çünkü siz o anda ne yaparsanız yapın oyuncu büyük bir şehetle topa vurmanın kendini alıkoyamayacaktır. 100% bir atış yüzdesinden bahsediyorum yanı. Yok raketinizin kenarına çarpılmış da, iska geçmiş de, bacak arasını folloş etmiş de! Böyle seyler yok bizde, önemli olan sadece o imleci hızlı bir şekilde hareket ettirip sahanın neresine atacağınızı karar vermeniz. Bunu yön tuşlarıyla yapabilirsiniz. Eğer tuşları bırakırsanız imleç yavaş yavaş aşağı kayacaktır. Çok basarsanız da ekranın dışına çıkaçından, aynı arabayla kalkarken debriyajı kullanır gibi yavaş yavaş ve dengeli bir şekilde yönlendireceksiniz. Eğer tam vurukan, sirtiniza doğru vurursanız topu metrelerce yukarı atar, yüzünüzü doğru vurursanız da, karşı sahaya hızlı bir şekilde yerden atarsanız. Tabii tüm bu anlattıklarımın hepsini oyun sırasında yaklaşık 1 saniyede düşünüp uygulamalısınız, bayağı bir çeviklik de gerektiriyor yanı.

- Hmm, gerçekten çok ilginç! Peki oyunun oynanışı haricinde ciddi bir yenilik var mı?

- Olmaz olur mu?! Anna için yaparıp da olmaz mı be? Mesela tüm tenis oyuncularındaki sıkıcılığı dağıtmak için ilerle-geliş sistemini kullandık. Buna göre oyuncular turnuvalarda yükseldikçe, yeni özelliklere sahip oyuncular, ki her oyuncunun boy, kilo ve doğum tarihi haricinde oyunu etkileyebilecek 7 özelliği var, yeni statlar ve yine bu oyunda getirilen yeniliklerden biri olan raketer açılarak. Oyun da seçtiğiniz her raketin de güç ve kontol diye iki tane özelliği var. Böylece oyuncu bir sonraki raketin

Alternatif

Actua Tennis

Sayı/Puan: **Aralık 99/100**

veya oyuncuyu görebilmek için deli gibi bir hirs yapacak ve oyunu kolay kolay elinden bırakmayacak. Aslına bakarsanız gerçek oyuncular, tamamen 3D grafikler, 4 ayrı turnuva şekli, bonuslar ve daha bir sürü güzellik ve sürpriz mevcut oyunumuzda. Anlat anlat bitmez.

- Evet, açıkçası etkilenmedim desem yalan olur. Bu gidişle Cryo hakkaten parayı gotürecek. Gerçi oyun başı konusunda istikrarını takdir ediyor da, ehem, merak ettiğim şey sizin oralarda, şey yanı, kem küm, boş yer var mı çalışacak? Abi vardır, nolur abi be, en büyük Cryo, ne olsa yaparım, çok güzel çay pişiririm, yeter ki Cryo'da olayım, hastasıym hepinizin, şlap şlip ...

(Gökhancıım sen söyle bir dergiye gelsene, kızılık sopamız var, tam sana göre...-CEM)

- **Gökhan & Batu**

Grafikler

3D grafikler bir tenis oyunu için oldukça güzel. Onun içinde her şey zaten yetenekle gergin.

Ses ve Müzik

Etkiler, gecenin sinyallerin ırkıksız zamanı. Müzikler de bir Metallica değil belki ama, yine de bir Cryo!

Oynamabilirlik

Diğer tenis oyularından biraz daha farklı oyun yapısı ve iş zorluk seviyesi çok güzel düşünülmüş.

Atmosfer

Daha çok demo isteğim içinde, bir tenis oyundan bekleyeceğim her atmosferik öge var.

LEVEL Notu

Tenis olatmak su anda piyasadaki en iyisi olduğu kılın, ama gelecek için de uzun süre en iyi oyun olacak diyemem gibi geliyor.

Minimum: Pentium 233, 32 MB bellek, 16 MB sabit disk, 8 hizli CDROM

Önerilen: Pentium 100-300, 64 MB bellek, 16 MB sabit disk, 8 hizli CDROM

Multiplayer: 4 kişi

Grafik Destekli: 1600x1200 / 30



nis oyununu bile yaptırmış.

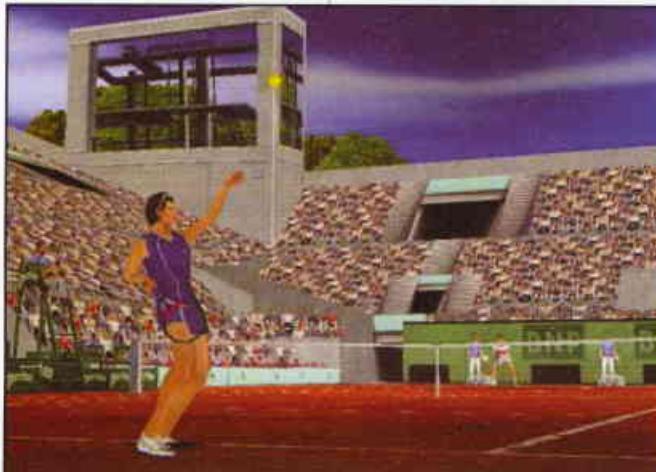
- Evet, bu doğru. Anna'ın hastasıym. Üstüne üslük onun için hazırlatlığım bu oyunun daha önce oynadığınız tüm tenis oyularından daha farklı bir dolu özelliği var.

- Vay canına! Sizin gibi saygınlı bir adventure firmasının, bir spor oyununda yenilik bulmuş olması, gerçekten hayret verici. Bize bir

zeka vermekte.

- Yani atış tuşuna bastığınız anda topa kesin vuruyoruz, öyle mi?

- Hayır hayır, o kadar uzun boylu değil. Önce topa bellİ bir miktar yakın olmanız lazım. Top sahanın sağına gidiyor ve siz de diğer köşesindeyseñiz Level gibi dergiler bile o topa vurmanız konusunda size yardımcı olamazlar,



MIDNIGHT RACING

Baba şimdî gecenin 2'si olmuş. Arabayı ısıt falan.. Yarın gece kâşsak..

Yapım/Dağıtım: brightstar

Tür: Otomobil Yarışı

Bilgi için: www.brightstar.com

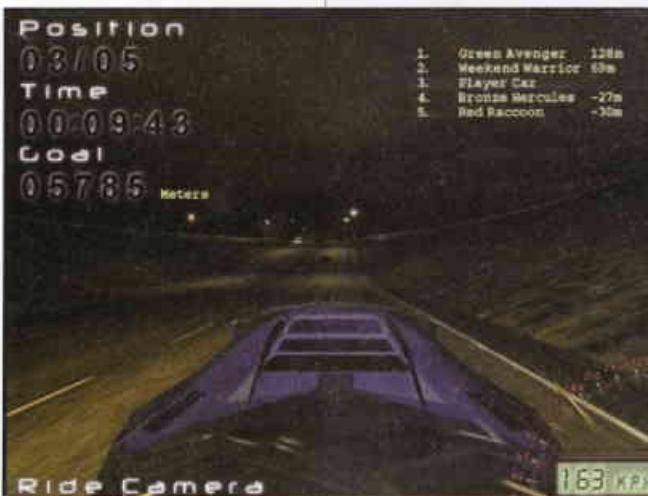
Cok değişik konulu yarış oyunları gördüm. Çok değişik araçlar, çok değişik mekanlarda oynanan yarış oyunları gördüm. Ama böylesini ilk defa görürüm. Kimbilir daha neler göreceğiz.. Midnight Racing, adından da anlaşılır gibi sadece gece haritaları olan bir oyun. Hani şu şehrin en işlek caddesinde gecenin 2'sinde bir arkadaşınızdan dönerken geçip geçmediğini bile fark etmeyeceğiniz hızda iki adet luks son model araba geçer ya. İşte bu oyunda da o hava yakalanmaya çalışılmış.

Oyun belli bir konu üzerine kurulmamış. Herhangi bir senaryo yok. Başlangıç demosunun güzel

sanırım çözümünlük ayarlarına ihtiyaç olmadığını karar vermişler. Neyse... Yarış menüsünde girince karşınıza 10 adet, zorluk seviyelerinin farklı olduğu tahmin edilen harita geliyor. Bir de turnuva modu var ki bu haritaları arkaya sıralamaktan başka bir şey yaptığı söylemek güç.

Kaç kere dedim size...

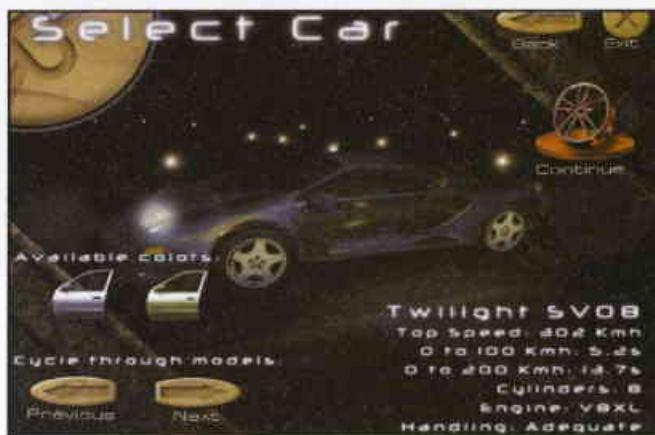
Haritaların sadece uzunlukları ve yarışlarınızın rakip sayısını farklı. Bunun dışında zorluk seviyesini artırmak amacıyla eklenen bir iki özellik daha var. Buna bağlı olarak trafik ve karşı şeritten gelen normal araçlar, Diğeri ise kaçı şeritten gelen anormal araçlar. İkinci sını-



olacağını tahmin etmişim fakat o da yok. Ana menüden ayarları yapabileceğiniz bir menüye ve yarışacağınız menüye ulaşabiliyorsunuz. Ayarlar menüsünde kontrol cihazı seçimi, grafik detay ayarları, ses ayarları gibi menülere ulaşabiliyorsunuz. Nedense kontrol kısmında ayarları değiştirmek mümkün değil. Belki de unutmuşlardır. Grafikle ilgili olarak da

fa genelde tırılar giriyor ve sürekli Trafik Canavarı şeklinde sizin bulundunuzun seride girip deli gibi üstünüzü sürüp sonra da yol dışına çıkarıyorlar. Haritalarda hoşuma giden bir ufak ayrıntı inisi ve çıkışların çok gerçekçi bir his vermesi. Yoku aşağı inerken kaptırmak çok eğlenceli oluyor.

Kullanabileceğiniz arabaların tipi bir yerden hatırlıyorsunuz. Fakat isimleri pek tanık gelmiyor. Sanırım değişiklik amacıyla bildiğimiz arabaların isimlerinde biraz oynamaya yapmışlar. Parmakla sayabilecek kadar çeşitli arabaların rengini değiştirmek isterseniz mümkün. Fakat sadece 2 renk seçebiliyorsunuz. Zaten gece renkler fazla gözüküyor, haliyle karanlık.



Arabalar hız açısından tek kelime ile uçuyor. Oyunun motoru gerçekten hız duygusunu piyasadaki yicinla iddialı şirketin yarış arabalarından fazla veriyor. Fakat kontrollere alışması oldukça zor. Nedense arabalar yön komutlarını geç algılıyor. Arabaya bir şerit değiştirirken sanki Titanic'in burnunu 3 derece çeviriyoymuş hissine kapılıyorsunuz. Yine alışılmayaç bir şey değil. Tabi alışmak istyorsanız.

Şu oyunları yapmadan bana bi sorun diye

Grafik motoru da hız duygusunu en iyi şekilde yansıtıyor. Fakat önemli ölçüde hataya sahip. Belki de hataları düzeltmeye vakit bulamadılar ve nasolsa gece bir şey görünmez mantığıyla, oyunu gece oynamak daha kolay geldi. Bazen kaplamalarda kaybolmalar, tepeyi astıktan sonra görmemiz gereken modelleri görme bu hatalardan bazıları. Arabalarda fazla poligon kullanılmamış. Yine de çok kötü gözüküyor. İşık ve lens flare efekti için özel olarak uğrashıldığı belli oluyor. Zaten iyi de olmuş.

Sesler konusunda normal bir yarış oyunundan farklı değil. Klasik motor sesi ne iyi ne kötü. Zaten oyunu oynayacak olursanız müzikiğini açıp oynamanızı tavsiye ederim. Oyunun en iyi olduğu konu müzik. Müzikleri çok

kaliteli değil fakat kesinlikle gecenin ikisinde şehrin içinde saatte 250 Km hızla giderken dinlenmesi gereklidir. Bütün atmosferi tek başına müzikler alıp götürüyor.

Multiplayer oynamayı düşünmeyin bile. Zaten oyle bir şansınız ne yazık ki yok. Esasında oyunu oynamak? Midnight Racing ile ilgili Lotus'un upgrade edilmiş şekilde yorum yapabilirim. Yerde bulursanız alıp oynayın.

Onur Bayram

Grafikler

Cok fazla bug var. Yine de lens flare efektine dikkat etmek gerekmektedir. Bu oyun üzerinde anlatım yapabilmek istiyorsanız.

Ses ve Müzik

Sesler idare eder. Fakat oyunun bütün oyunları müzikleri. Müzikler olunca ancak bu kadar çekiliyor. El de olmasa...

Oynamabilirlik

Şimdî hâkinin vermek lazımlı oynamıyor. Kontrolleri zor. Grafikler bug'lü. Harita çığı yok. Araba çığı yok.

Atmosfer

578 Azot, %2 Oksijen, %1 genetik gazlar. Yani hiç de çekici olmayan, 5 dakikadan sonra sıkıcı bir oyun.

LEVEL Notu

52

Bu not fazla mı acaba diye çok düşünüldüm. Oyunu Lotus'un biraz daha karanlık versiyonuna benzettim. Notu da onun hâlini verdim.

Min: P233, 32 RAM, 3D Ekran Kartı

Önerilen: P 350, 64 RAM, 3D Ekran Kartı

Grafik desteği: YOK

Extra: Deneme şansı olmadı.

Müzik: Bulamadım

LEVEL KARNESİ

Alternatif

Outlaw Racers

Sayı/Puan

Aritlik 99/100





DARK REIGN 2

Çatışmanın tam ortasında geçireceğiniz dakikalar...

Dağıtım: Activision

Yapım: Pandemic Studios

Tür: RTS

Bilgi için: www.activision.com

Hatırlayınlarınız vardır; bundan 3 sene önce, real-time strateji oyunları dünyasını kasıp kavur Maya başlamıştı. Command & Conquer ile başlayan RTS sevdası firmaların bu türde çatıştığı diğer oyunlarla devam ediyordu. Blizzard bu konuda atak yaparak Warcraft'ı çatıştı. Bu iki oyun serisi arasında sürüm giderek savaşa farklı firmaların oyunları da katılıyordu. Bu oyunlardan biri olan Dark Reign, Activision'un çatışlığı

dan sonra ikinci oyun da şu sıralar artık nerdeyse şart olan bir 3D motora sahip. Dark Reign 2'nin yine kısa zaman önce çıkan aynı türdeki Ground Control'ün hemen arkasından oyuncuların beşenisine sunulması piyasanın kuzusacına işaret.

Oldukça sade ve klasik sayılıblecek bir konu, campaign game bölümünde karşımıza çıkıyor. 26. yüzyılda nüfus patlaması ve ekolojik sorunlarla meşgul olan dünyada emperyalizm ile özgürlüğün

taraflarından Sprawler'ların özgürlüğü dünyanın o zamanki toksik atmosferine teknoloji kullanarak karşı koymayıp onun yerine adapte olmuş olmaları. Bu yüzden biraz daha değişik görünüyorlar. Yani biraz yeşil. Sokak cetelerinden ve alt kesimden insanların kurduğu bir grup ve özgürlüğü savunuyorlar.

JDA ise teknolojik açıdan Sprawler'lardan daha gelişmiş. Son teknoloji ürünü silahları ve robotları kullanıyorlar. Üst kesim

Her bulaşıkta...

Campaign bölümlerdeki görevler herhangi bir RTS oyunundan farklı değil. Şunu yoket, bunu koru, hayatı kal tarzı görevler çok da eğlenceli değil. Fakat yine de campaign bölümlerini oynamak istiyorsanız her ikta 10 tane olmak üzere 20 görev siz bekliyor. Oyunun training bölümü olmadığı için ilk birkaç campaign bölümü bu şekilde tasarlanmıştır. Bölümleri atladiktan sonra gelişmiş üniteler yapabiliyorsunuz ve bu şekilde oyunun gidişatını öğreniyorsunuz.

Asıl eğlencenin farkına senaryoların çıkışını da oyunu birkaç insana karşı oynayınca varıyorsunuz. Senaryoları oynarken karşısına çıkan AI cansızıcı. Oyunun farklı zorluk seviyeleri arasında pek bi fark gördüğümü söylemeyeceğim. Kendi yönettiğiniz askerlerin AI'lerinde de sorunlar var. Orneğin askerleri istediğiniz gibi bir arada tutmak oldukça zor. Bir yere gitmeleri için bir grup üniteye emir verdığınızda dağılmaya başlıyorlar. Ünitelerin yön bulmaları oldukça zor. Öndeki askerlerden biri durursa arkadan gelenlerin hepsi Boğaziçi Köprüsü Trafiği gibi duruyor.

Tabii AI'nın iyi yönleri de yok değil. Motora iyi bir görev komuta mekanizması eklenmiştir. Askerlerin nerdeyse kişiliğini belirleyebileceğiniz bir menü var. Bu menüden bir veya birden çok ünitenin defansif mi ofansif mi olacaklarını, yara alırsalar savaşmaya devam mı edeceklerini yoksa geri mi çekileceklerini belirleyebiliyorsunuz. Tüm bu iyi ve kötü yanlara alışmak diğer RTS'lere göre biraz zaman alıyor.

Arayüz detaylı tasarılanmıştır. Ekranın gereken her şeyi bulabilemek mümkün. Fakat biraz karışık olduğunu da eklemek lazımdır. Öğrenme sürecinde zorlandıktan sonra alışınca sorununuz kalma olacaktır.

Kendini gösterir.

Multiplay veya campaign oynamak dışında oyuna eklenen instant action modu bilgisayara karşı



real-time strateji turunda bir oyunu. Başı çeken iki oyun arasında kaybolan onca oyunun akşine Dark Reign bir şekilde dikkatleri üzerine çekmiş. Oynamanıza yüksek olan oyun zamanının diğer 2D grafikli RTS'leriyle karşılaşınca görüntü açısından da daha temiz ve kaliteli grafiklere sahipti. Oyun, piyasaya sürülmüşten sonra çıkan ek görev paketleriyle beraber oldukça uzun süre bu tür meraklılarını meşgul etmiş ve ses getirmiştir.

Yeşil ışığın gücü...

3 sene sonra, Activision, seride kaldığı yerden devam etti ve oldukça iddialı bir şekilde Dark Reign 2'yi piyasaya sürdü. Sistem olarak ilk oyunundan çok fazla farklı olmayan Dark Reign 2, asıl devrimi grafiklerde yaptığına açıkça belli ediyor. İlk oyunun rakiplerine karşı grafik üstünlüğü sağlaması

savaş boy göstermektedir. Son teknoloji ile donatılmış bir çeşit polis kuvveti可以说 Jovian Detention Authority (JDA) dünyayı bulunduğu kotu durumdan kurtarmak için asıl grup Sprawler'lara karşı savaşıyor. Bu savaşın

tabakadan gelmiş insanları oluşturulan bir ırk. İki ırkın hem sosyal açıdan hem de biyolojik açıdan farklı olması oyundaki çeşitliliği artırmış. Böylece uygulanacak strateji ve kombinasyon sayısı da artmış.





istediğiniz haritada istediğiniz kurallarla oynayabilirsiniz. Bu kurallardan en çok dikkat çekenler spy tarzı bazı ünitelerin yapımını kısıtlamak veya poülasyon limitini standart olan 150'den 250'ye veya 1000'e ayarlayabilmek. Ama tavsiyem 250 bile yapmamak çünkü oyun bu durumda diğer seçeneklerdeki kadar zevkli olmuyor.

Yapımcı firma Pandemic oyunun genel olarak oynanışının sis-

kaynaksız kalabilirsiniz. Kaynaklar kendini yeniliyor. Fakat çok yavaş yenilendikleri için çoğunlukla oyunun hızına ayak uyduramıyorlar. İstediğiniz yere bina yapabilmeniz bir haritada belki 10 farklı yerde bulunmanızı sağlıyor. Bu şekilde savaşlar daha kanık oluyor ve her taraftan herkesin orduyu bir yerde birbirine giriyor. Zaten bu sistem campaign bölümler için değil multiplay oyunları için daha uygun.



temini biraz değiştirmiş ve bence oldukça iyi olmuş. Oncelikle RTS'lerden bildiğimiz gerekli kaynakları toplama grafiksel olarak C&C'den hatırladığımız Harvester'a oldukça benzeyen ama sistem olarak çok farklı. Oyunındaki kaynakları toplamak oldukça çabuk gerçekleşiyor. Yani ilk rush gelene kadar belki bir grup kaynağı toplamış bile olabilirsiniz. Çabuk kaynak toplayıp daha sonra dan bu kaynakları kullanırken haritaya hemen yayılmak zorunda kalmıyorsunuz. Yoksa bir süre sonra

sistemdeki diğer bir yenilik de bina ve ünite gelişiminde. Binaların upgrade olabilmesini önceki birkaç bu tür oyundan tanıyoruz. Binaların ilk levellerinde üretebilecekleri üniteler yavaş ve düşük güce sahipler. Bununla paralel olarak da daha az kaynağa ihtiyaç duyuyorlar. Bu yüzden başlarında çok fazla kaynak bulmak kolay değil. Oyunun popülasyon sınırının da standart olarak 150 konması sistemin bir diğer parçası. Böylece hersey multiplay bir RTS oyunu için yerli yerine oturuyor.

Fakat briefinglerdeki ve demolar- daki ses efektleri ve diyaloglar özenilerek hazırlanmış. Müzik çoğu yerde anlamsız kaçıyor. Atmosfere uygun değil. Halbuki bu kadar fazla action yüklü bir oyunun daha iyi müziklerle süslenme si gerekiyor.

Multiplayer modunda bütün protokollerde 32 kişiye kadar des- tekliyor. Internet üzerinden de oyunun ilgili sitesinde oynayabilirsiniz.

Dark Reign 2'yi bir StarCraft'tansa Command&Conquer'a daha çok benzettim. Damage sistemi benim pek hoşuma gitmeyecek bir şekilde C&C'ye benzıyor. Çok fazla detaylandıramamış ve kimin kime ne kadar vurduğunu farkında olamıyorsunuz. Sadece köşeden büyük bi alet geldi mi sizde de çok fazla işe yarayan ünite yoksa ortamdan kaçışın yollarını aramaya başlıyorsunuz. Bu grafik ve oyun sistemini iyi bir damage sistemi ile birleştirmek başından kaldırılması zor bir oyun ortaya çıkarırırdı. Fakat aramızda çok fazla C&C hayranı olduğunu da göz önüne almak lazım. Dark Reign 2'nin bu tip damage sisteminde çok fazla rahatsız olmayacağından eminim. Arkadaşlar için kesinlikle liste başına alınması gerektiğini belirtmek isterim.

Onur Bayram

Grafikler

3D motoru oldukça etkileyici. Oyunu her açıdan izleyebilir ve istediğinizde çatışmaları izleyebilir, isterseñ de uzaktan savaş alanındaki silah ve patlama efektlerine bakabilirsiniz. Bu motor iyi doku ve efeklerden oluşuyor. Patlamalar ve silahların kendine has efektleri oldukça etkileyici. Haritalardaki ortamların iyi çizilmiş olmasına ek olarak haritalardaki su yansımaları da oldukça başarılı. Grafiklerde ilgili ayarları yapıp size göre menü ayrıntılı yapılmış. Yüksek çözünürlüklerde istediğiniz detaylarda çıkalabilir. Gündümüzün orta sınıf bir oyun makinası takılmadan bu iyi grafikleri görebilir.

Ses ve Müzik

Seslerin ne zarar ve ne de yemi birşeyler getiriyor. Fakat müzikleri kapatsaçamz kesinlikle daha eğlenceli oynasınız.

Oynamabilirlik

Oyunun gerçek sistemi genel grafik motoru gerekse AI motora alısmak biraz zaman alabilir.

Atmosfer

Grafikler kesinlikle atmosferi sağlıyor. Sesler bozmıyor, fakat müziklerle ug茲taymam.

LEVEL Notu

88

Son zamanlarda yeni yeni gelişen 3D RTS hayasinin iyili bir ünitesi. Ama daha iyisi yok denemez. Digerlerle kıyaslastırırmak için mutfağa deneyin.

Min: Pentium 200, 64MB RAM, 300MB

Önerilen: P III 450, 128 RAM, 3D kart

Grafik: 3D kart destegi ile 1600x1200-32bit

Mult: 32 tane protokoller İwon.net üzerinde 32 kişiye kadar

Extra: Yok

Alternatif

Dark Reign

Sayı/Puan: 80/Ağustos 98/80/700



SIMCITY 3000 WORLD EDITION

Yükselen binaları, artan nüfusu, yaşayan sokakları ve felaketleriyle SimCity, yeniden...

YAPIM: Maxis

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat

Tür: Strateji

Web: www.simcity.com

Her güzel şeyin bir sonu vardır derlerdi. Ben de inanırdım. Ama artık emin değilim, özellikle de bazı oyunlar söz konusu olduğunda SimCity denen şeyle ne zaman tanıştığımı asla hatırlayamayabilirdim, neyse ki birileri böyle şeylein arşivini tutuyor. Güvenilir kaynaklardan ilk ve en orijinal SimCity'nin 1989 yılında çıktığını öğrenince gözlerimi kırıpıştırıp kısa bir zaman yolculuğuna çıkmış buldum kendimi (Amiga vardi o zamanlarda -Cem). Ama her zaman olduğu gibi bu yolculukta hangi anılarla karşılaşlığım sizi ilgilendirmez. Her neyse, oyun ilk çıktığında ne bir Şehir Plancısı adayıydım, ne de aklımdan böyle bir meslek geçiyordu (Eğitim sistemimizin çarpıklarına dair uzun bir yazı girebilirdi buraya). Ben de istatistikçi değil doktor olmak istiyorduma ama birileri benim doktor değil istatistikçi olmak zorunda olduğunu buyurdu -Cem). Sadece meraklı bir oyuncu olarak, daha önce hiç görmediğimiz türden şeyle sunan bu oyunu herkes gibi ben de çok ilginç bulmuştum.

Ara başlık mı? (Bu ay bu ikinci Serpil -Cem)

Aradan zaman geçti ama burada müthiş bir ticari başarı kazanan SimCity kendini hiç unutmadı. Uzun süre ortalığı sallayan ilk oyunun ardından eklentiler ve sonra da nihayet SimCity 2000 geldi. İlkine göre ciddi bir gelişme vardı bu ikinci oyunda. Ve yine yeni bir oyuna kavuşmuş gibi neşelenmişlik... hikaye uzun ve sıkıcı olabilir ama anlatacağım işte. Ne diyoruk, ben diyorum üç, siz deyin beş yıl, bir daha sevgili oyunumuzdan haber almadık. Gerçi Maxis gün aşırı yaptığı açıklamalarla bitecek, bitiyor, az kaldı gibi şeyler söyle-

yerek herkesi uzunca bir süre oyaladı ama geçen zaman karşılıkla bu açıklamalar gittikçe önemini kaybetti ve az kalsın SimCity'yi butunuyle hafızalarımızdan siliyorduk. Ayrıca geçen yıllar içinde karşımıza SimCity'nin kadim hatırlasını unutturacak çok güzel başka oyunlar da çıktı. Derken geçen yıl 3000 çıktı, büyük bir heyecanla ve artık meslek

duruyor ki sonu olan bir SimCity oynamak fikrine yenik düşüp oyunun kendisinden önce senaryoya girebiliyorsunuz. Çünkü hatırlayacağınız ya da şimdi öğreneceğiniz üzere serinin ikinci oyunu olan SC2000'de varolan ama her nedense sonraki versiyonda ortadan kaybolan bu seçenek bu oyuna çok yakışıyordu ve geri donmesi iyi olmuş. Sim-

rinizin üstüne doğal felaketler göndermek dışında bir şey yapmayıordunuz. Yani bütün Maxis oyunlarından alışık olduğumuz gibi oyunu bitirmenin tek ve yeter koşulu sıkılmak ve "yeter artık" demektı. Söz konusu senaryolarla ise onceden tamamlanmış bir şehirde oynuyorsunuz ve size verilen bir takım amaçları yerine getirmeye çalışıyorsunuz.

Her senaryoda farklı özelliklere sahip şehirlerle karşılaşacaksınız. Dolayısıyla hedefe giden yolda ilerlerken adımlarınızı bu şehrin verilerine göre atmak zorundasınız. Bu da senaryoları birbirinden farklı ve eğlenceli yapıyor. Üstelik böylece SimCity'de bir kez daha zafer sarhoşu olma şansınız var (ya da bütün seçeneklerini kaybeden bir belediye başkanı olarak eziliyorsunuz).

Oynayabileceğiniz senaryo sayısı 10 ama kazanabileceğiniz senaryo sayısı biraz daha az. Çünkü bazılarının zorluk derecesi en iddialı oynucuların bile o senaryoyu bitirmekten bir deveye hendek atlatmayı tercih etmelerine sebep olacak kadar abartılı. Bu senaryolardan biri Berlin'deki Utanç Du-

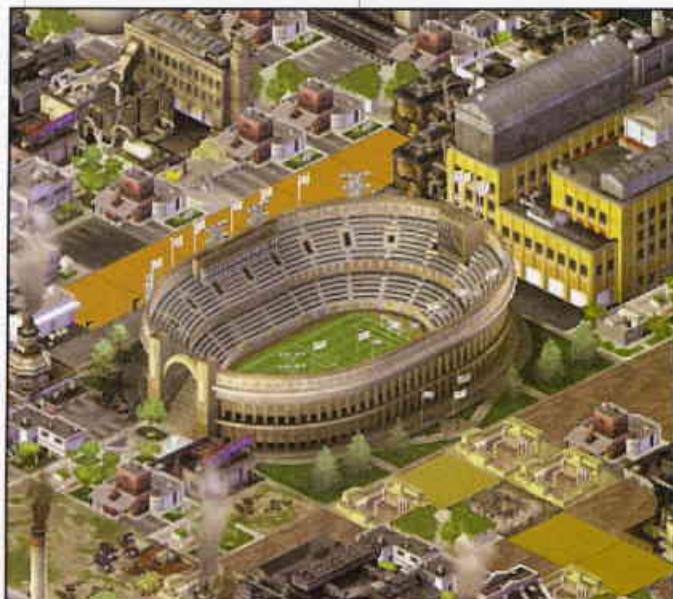


aşıyla oyunu oynadım ve bunca zamandır Maxis'in neyi beklediğini anlamadım. Neyse neyse, sonuç olarak iki aydır da bu yeni oyunla cebelleşiyorum ve hakkında bildiğim ne varsa yazmaya şimdilik başlıyorum.

Ne yazık ki SimCity 3000 World Edition geçen yıl SC 3000'le kırılan hayallerini tamir etmeye yetecek kadar donanımlı bir oyun değil. Bunu en baştan söyleyeceğim ve yazda burada bitecek, öyle mi? Hayır bayanlar ve bayalar ve diğer SimCity severler. Henüz yazı bitmedi ve bu oyun hakkında yazacak bir şeyimiz olmasa iki boş sayfayı ona ayırmazdım.

Bütün normal oyunlar gibi SC 3000 World Edition da bir açılış menüsüyle başlıyor ama burada hemen bazı şeyler dikkat çekiyor. Menüde karşılaşacağınız "Play Scenario" seçeneği orada öyle vaatkar ve sıradışı

City 3000'de bir şehir yaratıp, düzeni sağladıkten sonra arada sırada aksayan işleri yoluna koymak için küçük düzenlemeler yapmak ve canınız sıkıldıkça şeh-



vari üzerine kurulmuş. Göreviniz hem bu duvarı yıkmak hem Doğu ve Batı Berlin arasındaki ulaşımı yeniden sağlamak hem de Doğu Berlin'in altyapı sistemini baştan kurmak. Kulağa bile kolay gelmiyor ama bir de oynamayı deneyin. Bunun gibi, dünyanın çeşitli şehirlerindeki gerçeğe uygun çeşitli senaryolarda görev alıp şansınızı deneyebiliyorsunuz. Her zaman için varolan "beğenmediysen kendin yap" seçeneği burada da mevcut. Oldukça basitleştirilmiş bir senaryo editörü yardımıyla bir takım amaçlar belirleyip kendinizi bu işlere adaya biliyorsunuz.

Sevmiyorum ara başlıklar (Ama okuyucu seviyor)

- Cem

Piyasaya "SC3000'in sahip olduğu her şeye ve daha fazlasına sahip olan oyun" olarak tanıtılan World Edition'in getirdiği bir yenilik de aralarından seçim yapabileceğiniz üç ayrı mimari tarzda

tinmek istemiyorsanız kendi mimari yaklaşınızı yaratıp tüm bir şehre bunu uygulama şansınız da var. Bu durumda siz muhtemelen sıradan bir oyuncudan çok bir SimCity profesyonelisiniz. Gerçi bu oyunda kendi tarzınızı yaratırken profesyonel olmak gerekmıyor. Building Architectt denne seçenek yardımıyla, üç boyutlu bir uzay sistemi içinde, istediğiniz formu ve tarzı yaratırsınız. Binanızın şekli ortaya çıkmak sira buna bir takım ekleme yapmaya geliyor; duvarları hangi renge boyayacağınız, yer kaplamaları, pencere ebat ve şekilleri, kullanacağınız doku ve daha başka "ayrintılar"ı belirliyorsunuz. Doğrusu karşınıza o kadar fazla seçenek ve kombinasyon fırsatı çıkacak ki seçim yapmaka zorlanabilirsiniz.

Bunun dışında daha önceden alışık olduğumuz şu "landmark"lar, yani şehrin anıt binası diyebileceğimiz yapılardaki seçenekler de çoğaltılmış, hem de



ekleme olarak adının geçmesi kafa karışıklığı yaratıyor. Zaten bana kalırsa SC3000 de bir ekleniydi ama resmi olarak yeni bir oyun şeklinde çıkmıştı. O yüzden bu konuya hiç kafamı yormuyorum, serinin ilk oyunundan sonra gelen her şeyi birer ekleni paketi olarak kabul edip işin içinden çıkıyorum. Sakincılı ve biraz da özensiz bir davranış belki ama ne yapamım, beni de böyle kabul edesiniz. Bunun bir add-on mu yoksa yeni bir oyun mu olduğu noktası sadece size kaç patlayacağının hesabını yaparken önemli olabilir ki o da söyle açıklığa kavuşuyor: Eğer elinizde orijinal SimCity 3000'iniz varsa gidip www.simcity.com'dan oyununu zu World Edition'a yükseltiyorsunuz. Ama eğer önceki oyuna sahip değilseniz yeni bir başlangıç yaparak en yakın bayınızden israrla World Edition'i istiyorsunuz ve taklitlerinden sakınıyorsunuz. Sonuçta SC3000'in bütün opsiyonlarının aynen korunduğu ama sınırlarının genişletildiği bir oyunla karşı karşıya olduğumuz için iki durumda da hiçbir şey karışmış olmuyorsunuz. Eh, isteriniz SimCity 3000'ini kupon karşılığı bile alabilir sonra da onu World Edition yaparsınız ama kupon olayına bu yazda girmeyelim.

Lay Iay Iom (Ve ben de seviyorum - Cem)

Galiba artık yeni bir SimCity'den bekleyebileceklerimizin sonuna gelmiş bulunuyoruz. Bundan böyle (aslında SC2000'den bu yana) bu oyun yeni bir şekil almayacak gibi gö-

runuyor. Ancak varolanların geliştirilmesi, çeşitlendirilmesi ve koyması her zaman mümkün. SimCity 3000 World Edition'da da işte bu yapılmış. Oyunun kendisinde hiçbir değişiklik olmayıp ama "daha fazla SimCity" diyenler için şimdilik bundan iyisini beklemek haksızlık olur. Yeni bir SimCity isteyenler içinse yazının başında hatırladığımız 'her güzel şeyin bir sonu vardır' şartını hala geçerli. (Serpil aslında bir şehir bölge planlamacı ve sadece sevmiyorum diye, yazılarara başlık atmazı gibi, şehirlere de park, bahçe, dinlenme alanı falan koymadığını düşünürebiliyor musunuz? Ben düşünüyorum... - Cem)

Serpil Ulutürk



oynama fırsatı vermesi. Bir tanesi Avrupa diğeri Japon mimarisinin izlerini taşıyan bir de standart modern şehir görüntüsüne sahip üç değişik tarzda şehir kurma şansınız var. Üçünde de aynı şeyler yapmanız bile ortaya çıkan görüntü çok farklı olabiliyor, ki bence bunu deneyin. Hem bunun için üç defa aynı şehri yaratmanız gerekmiyor. Tek yapmanız gereken, şehrinizi herhangi bir tarzda yaratıktan sonra uygun düğmeye tıklayın. Bütün bu çeşitliliğe rağmen size verilenle ye-

ciddi şekilde çoğaltılmış. Aslında ben bu landmark müsrifliğine başından beri karşıım ve daha fazlasını görmek beni pek heyecanlandırdı sayılmaz ama sizin ilginizi çekiyorsa bunu da World Edition'in artı hanesine ekleyiverin.

World Edition'in bir ekleni mi yoksa yeni bir oyun mu olduğu konusuna hala bir açıklık getirmedigimin farkındayım. Bunun sebebi aynı belirsizliğin Maxis'de de var olması. Bir taraftan yeni bir oyundan bahsederken bir taraftan da SC3000'e yapılan bir

Grafikler

Oyunu yeni baştan oynamak için çok çeşitli sebeplerden biri grafikleri. Orijinal olarak oldukça geliştirilmemiş bir versiyon.

Ses ve Müzik

Düzeliklerin arttık daha gürültülü ve farzumlu efektlerle süslümesi dışında sesler alıntılmış minimal sesler.

Oynamabilirlik

Cok fazla seçenek ve yardımcı araçlar gözüne korkutması. Sadece yapmak istediğiniz ne olduğunu karar verin.

Atmosfer

Atmosferi yaratmak sizin elinizde. Kaotik ya da futuristik ya da lirik ya da elektrik ya da her ne ise.

LEVEL Notu

84

Simlerin özel hayatlarını kadar gizlidiken sonra (like The Sims) onları tekrar bir yerlere kostullanınca bir parçası olmak görmek ilticic.

Minimum: P460, 512MB Bellek, 3D ekran kartı,

4 hızlı CDROM, 4GB sabit disk alanı.

Önerilen: PII 100, 64MB Bellek, 8 hızlı CDROM

Mulitplayer: Yok

METAL FATIGUE

Savaş robotları. Yeni bir fikir değil ama orijinal bir oyun.

Yapım/dağıtım: Psygnosis

Tür: RTS

Bilgi için: www.metalfatigue.com

Su devamlı kırletip, kana ve savaşlara boğduğumuz dünyanın tarihine göz attığımızda savaşların ve anılsızca ölen insanların yanında dikkatimizi başka bir aynıntı da çekebilir. Elbette dikkatli gözle bakalar için orada saklı duran bu aynıntı, deejışık şekillerde de yorumlanabilir. Ama ben tarihe baktığında, binlerce yıllık insanlık tarihindeki savaşları inceleyip, şövalyeleri, zırhlı birikileri, full metal jacket'leri gördükçe, günün b-

rısındaki oyunlar sayesinde oyun severlerin yakından tanıdığı savaş robotları ya da başka bir deyişle, zırhlı silah platformları, aslında bugün hepimizin çok iyi bildiği tankların iki ayaklılarından başka bir şey degiller.

Bir yıl önce, düşmanı ateşinden korunmak için şövalye zırhlarını geliştiren insanoğlu, yüzünün başında tankları icat ettiğinde, bugün sađeçe oyunlarda gördüğümüz o savaş robotlarına bir adım daha yaklaşmış olduk. Hareket etme, denge kurma, düşman ateşinden korunma gibi problemler çözülsse her gün yeni bir savaş makinesi üretenilen teknoloji sahibi ülkelerin, savaş robotları üretmekten ç-



rinde, şimdilik sadece oyunlarda ve filmlerde gördüğümüz savaş robotlarının gerçek olacağına inanıyorum. Farkında değil misiniz, insanoğlu, tarihi boyunca bir şeylerin içine girip savaşmayı tercih etmiş.

Battle Tech ve Earth Siege se-

kmeyecelerden eminiz. Elbette bilim adamları, içinde bir insan olsun veya olmasın, yüksek haret kabiliyetine sahip robotlar üretmek için ellerinden geleni yapıyorlar, çünkü insanın erişmeyeceği, ense bile barınamayacağı uzak gezegenlerde arası-



tımlar yapmak için, kısacası insanlığın onuru açabilmek için bu tür araçlara ihtiyaç olduğu biliniyor ama burada heplimizin akla ikinci dünya savaşı geliyor.

Three Brothers

Çok zengin kaynaklara ve eski bir uygarlığın kalıntılarına sahip bir gezegen var yine elimizde ve hepimizin tahmin ettiği, ayrıca tahmin etmemeniz de benim şimdii söyleyeceğim gibi dememi beklemenize rağmen söylemek istemediğim ama profesyonelliğim gereği söylemek zorunda olduğum gibi, bu gezegeni ele geçirmek isteyen üç farklı güç var, arkadaşlar... Oyunun bu beklenmeyen sürprizi üzerine keyfiniz biraz kaçsa da, İlginç açılış filmini seyrettikten sonra, farklı bir şeylerle karşı karşıya olduğunu anlayıp, oyunu dynamak

İçin sabırsızlanmaya başlayabileceğinizi de eklemeliyim yorumuma.

Bir Real Time Strateji olan Metal Fatigue, Combots ismi verilen, savaş robotlarının üzerinde kurulmuş bir oyun. Ancak, oyun'daki diğer birimlerin, yanı tanklar, uçaklar, savunma kuleleri gibi Combat'lara karşılaşıldığında küçük bir böcek gibi kalan, Mech Commander gibi oyundada tek bir ayak hareketiyle eziliyen konvansiyonel askeri birimlerin oyundaki güçleri iyi ayarlanmış ve Combat'lارın giremediği pek çok alanda, tanklarınızla savaşmanız sağlanmış.

Combat roBOTS

Dark Reign 2 ile aynı dönemde piyasaya çıkmış, benzer özellikler taşıyan bir oyun olan Metal Fatigue'ye fazla şans tanınmadı-





ğini düşünerek oyuna on yargıyla yaklaşmak hatalı bir davranış olacaktır. Dark Reign'den çok farklı olarak, Metal Fatigue, Combots olarak isimlendirilmiş robotların üzerinde kurulu bir oyun ki bu robotların özellikle konfigüre edilebilir olmaları. İki kol, gövde ve ayaklar olmak üzere dört ayrı bölgeye ayrılan robotların ayrıca bir de komuta personeli bulunuyor ve tüm bu parçalarını istediğiniz gibi değiştirebilir amaçlarınızın göre değişik robotlar yaratmanız mümkün olabiliyor. Bir örnekle durumu açıklamaya çalışalım. Oyuna başladığınızda elinizdeki Combot teknolojisi ile sadece bir çeşit robot uretebiliyorsunuz. Ya da hadi iki olsun. Combot'unuzu bir kılıçlı el, bir de normal el takabiliyorsunuz çünkü. Ya da iki normal el veya iki kılıçlı el. Daha simdiden üç oldu cesitler. Buna bir de düşmandan ele geçirdiğiniz teknolojiler eklenince, yapabileceğiniz combot çeşitlerinin sayısı yüzlerce geçiyor. Orneğin, bir combot'unuz, düşman combot'un yenip, parçaladığında ondan geriye kalan bir kolu alıp research edebiliyorsunuz böylece o ana kadar sizde olmayan enerji kalkanlı kolları üretmeye başlayabiliyorsunuz. İşte oyunu, oyuncuyu vuran kısmı burada yattı. Oyunu oynarken değişik combot'lar yaratmak için

içinize yanıp tutuşan derin arzuyu bastırıyor, dizginleyemiyorum ve sonunda da bir oyunun kolesi haline gelebiliyorsunuz.

Görev Bilinci Yüksek Bir Nesil

Oyunun tek çekici yanı elbette ki robot üretmekten kaynaklanıyor. Oyundaki 3 farklıırın her biri için ayrı bir kampanya var ve her kampanya ayrı bir oyun olara kabul edilebilir. Elbette, bu kampanyaların kolaydan zora doğru sıralandığını da belirtelim. Ancak tüm kampanyaların ortak yanı, verilen görevlerin arka planda iyi bir senaryo ile desteklenmiş olması. Eğer İngilizce'niz varsa, her görevden önce tutulan raporları ve logları okuyabilir ve oyuncunun içine daha fazla çekildiğinizi hissedebilirsiniz.

Oyunu çekici yapan unsurlar arasında, karakter gelişiminin önem verilmiş olmasını da saymamız gerekiyor. Oyundaki tüm birimleriniz, hatta binalarınız bile, görevler sonunda elde ettiğiniz tecrübe puanının dağıtılması yoluyla daha effektif (yani kullanışlı ve yararlı) hale geliyorlar. Ancak anahtar elementleriniz, Combat'larınızı kullanan ekipler. Her kampanyada, belli bir ekibi ve dolayısı ile onun içinde olduğu Combat'ı iyi korumanız gere-

kiyor çünkü senaryo bu ekibin üzerine kurulduğundan, ekibin kaybı ile oyuncunun kaybı aynı anlamda gelebiliyor (hatta "biliyor" u fazla, geliyor diyelim şuna.)

Gelelim Eksiklere

Metal Fatigue'de, yapılmak istenenin, Real Time Strategy'nin kullanışlı omurgası içinde, orijinal ve ilgi çekici bir oyun olduğu anlaşılıyor. Ancak, daha oyun yüklenir yüklenmez, grafiklerin biraz basit kaldığı gözle çarpıyor. Dergideki pek çok editor'un oyuna daha ilk bakışında



"Dark Reign"in yanında hiç şansı yok demesinin ardından da bu "ilk bakış" yatiyordu. Ancak, oyuncunun kamera açlarını kontrol etmesinin çok basit olması ve grafiklerdeki "Dark Reign"'e göre basitliğin oyuncunun çekiciliği yanında kaybolması, onu oynamamaya değer bir oyun yapıyor. Ayrıca, oyuncu alanının sadece bir yüzeyle sınırlı olmadığını, yer altı ve yörünge haritalarının da savaşın her yanında oyuncunun kontrollünde olduğunu hatırlamak ve Metal Fatigue'ye, bize sunduğu farklı stratejik/taktik olanaklar nedeniyle saygı duymak gerekiyor. Mad Dog'un bu ay askere gitmiş olduğu için tek kelime yazmamış olduğu, Sinan'ın da kendisine bir e-mail yapabilmiş olmasına rağmen gönderdiğimiz hiçbir mail'e cevap vermediği kadar gerçekdir. (Ai birini vur diğeri. Bi gelsinler, kim kimin sırtında meşe odunu kırıyorum, görüşecez.)

Oyunlarındaki son yorumum ise, alıp oynamanız yönünde bir tavsiye olacağımı tahmin edebiliyorsunuzdur sanırım. Dev savaş robotları hakkında yapılan önceki stratejilerden (Mech Commander veya Earth Siege

Alternatif	
Warzone 2100	Haziran 99 80/100
Sayı/Puan	

serisinin adını şu anda hatırlamadığım stratejisi gibi...) çok farklı olduğunu hatırlatmadım da bir lüzum haline geldiğini hissediyorum. Onceki oyunların aksine, bu oyunda kazanmak için, robotlarınızın dışındaki birimlerini de etkin biçimde kullanmanız gerekliliği ve kaynak toplayıp üs yönetme opsyonu, DRSS oyunlarına (Dev Robot Savaşı Stratejileri.) (Tamam! Uydur-

dum!) yeni bir heyecan katıyor. Şüpheyeye yer vermeden oynayın lütfen.

Cem Şancı

Grafikler

3 Boyutlu ama detay seviyesi düşük grafikler hız konusunda yardımcı olabilir de görünüş olarak çok büyük saatlerde bulunmuyor.

Ses ve Müzik

Dev robotların yürümesi kadar savaşmanın da ılgınlık göstermesine sebep oluyor. Ama seülerin daha iyi olması kesintikle genellikle.

Nüfusabilirlik

İste "Nüfusabilirlik"in yüz ari bir oyun. Hepsini tutorial'a gerek kalmadan oyunu kapmak çok kolay.

Atmosfer

Atmosfer, oyuncuların arasındaki senaryoda güzel. Okunur ve hikayenin içine çekiliyor.

LEVEL Notu 74
İnsanların käşmeye çabalarları RTS türünden cesaret verici, orijinal bir yapım. Gelişmiş ve sürükleyici, kolay ve etkileyici. Ama grafiklere dikkat!

Minimum: P 300, 32 RAM, 20MB yer

Grafik desteği: 640x400 çöz. 3D kart

Multplayer: Tüm multi protokoller

Extra: Force Feedback joystick



F1 WORLD GRAND PRIX

Mevsimi de gelmişti zaten. Yepyeni?? Bir F1 simülasyonu.

Yapım: Eidos Interactive

Tür: F1 Yarış Simülasyonu

Web: www.eidosinteractive.co.uk

Farkında misiniz bilmiyorum ama şu meşhur deyişle gelişen! Türkiye'min değişen yüzlerinden birisini de, özellikle genç neslin Formula 1 yarışlarına duyduğu ilgi oluşturuyor. Mevcut alakanın oluşmasında bilgisayarların, yani internet

%1'lik hareket alanında atacakları adımlarla avantaj sağlamak durumundalar. Sözü edilen zaman zarfındaki değişim elbette oyun dünyasına da yansısı. Lafi几何学den söyleyeyim. Bu kadar yarış oyunu içerisinde diğerlerinin önüne geçecek özellikler bâ-

sinde yarışıyoruz. Bu alandaki başının ölçüsü 1999 yarışlarında elde edilen sonuçlara benzer derecelerde şampiyonayı sonlandırmak olabilir mesela.

Elbette F1WGP, güncel rakiplerinden uzun uzadıya farklı bir profil çizmiyor. 11 F1 takımı içeri-

orjinallerine nastamam uyuyor. Oynanış sırasında gerçekçilik ve detay seviyesi arcade ve simulation arasında yapılacak geçişlerle şekilleniyor. Arcade modunda yol tutuşu daha kuvvetli. Bu sayede virajları spınsız dönebilir ve frenlerde tekerlek kilitlenmeleri-



ve yarış oyunlarının payı ne kadar bilinmez ama son dönemde özellikle de şu bir iki yıllık periyotta her ne olduysa oldu neticesinde F1 televizyonındaki futbol diktasını çaktırmadan rahatsız etmektedir. Artık bir kısım medya yarış sonuçlarını genişçe yer ayırmaktır, dahası yarışlar canlı olarak izlenebiliyor. Ayrıca bir diğer meşhur (ve sinir bozucu deyişle) yurdum insanı, kendi tasarımlı web sayfalarında yarışlarla ilgili güncel bilgi sunma gayretinde.

Hatırlanacağı gibi 80'lerin sonu ve 90'ların başında F1 pek çok talihsiz kazaya anılır olmuştu. Neyse ki FIA müdaхalesiyle bu tip ölümlü kazalar hız kesdi. Yeni düzenlemeler doğrultusunda tasarımcılar yarış araçlarını %99'a varan oranlarda aynı yapmak zorunda kaldılar. Bundan sonra Formula 1 takım sürücülerini ve muhendisler sahip oldukları

rindirmesi gereken oyun sanki bu gerçek dikkate alınmadan hazırlanmış izlenimi yaratıyor.

sinde mücadeleizi her iki pilotla da sürdürübilsiniz. Ünlü isimler dışında profile seçeneği sayesin-

nin önüne geçebilirsiniz. Ayrıca çarpışmalarda daha az hasar meydana gelecektir. Yapay zekanın en belirgin olduğu noktalarından biri burası. Bazan oyunu zorlaştırır, bazen de tolerans gösteren rakiplerin özette her zaman düşinine göre gayreti içinde. Otomatik vites, yol çizgisi ve fren gibi yardımlar alarak yarış daha da kolaylaşmaktadır mümkün.

Simülasyon modu araçlarına ince ayar yapıp en iyi performans peşinde koşan iddialı oyuncular için. Oyunun tadı tutuza burda. Yol tutuş azalır, hasar artar ve rakipler acımasızlaşır. F1WGP'nin senaryo modu en fazla heyecan duyduğumuz yarışları yeniden oynamak ve arkadaşlarınızla takas etmek için.

Kabul. Tüm bunlar zaten tüm F1 yarışlarında olan özellikler. Oysa iş direksiyon başına geçme-



Hep aynı nakarat

Eidos firması tarafından geliştirilen F1 World Grand Prix, 1999 FIA Formula 1 Dünya Şampiyonası verileri esas alınarak düzenlenmiştir. Yarışlar boyunca şampiyonanın orijinal takımları ve sürücülerile birlikte en yüksek gerçekçilikte sürüs teknikleri çerçeveli

de değişik karakterler yaratıp farklı pistlerde hangi özelliklerle karşılaşacağınız önceden belirlenebilir. Her profiline en iyi performansından tutun hangi pisti hangi kameradan izlediğine kadar olan tüm bilgiler burada katkılı tutuluyor.

Şampiyonanın 16 yarış pisti

F1 WORLD GRAND PRIX 2000



ye gelince takke düşüyor ve kıl goruntuyor. Hoş şunu daha önce de söylemişim ama bu mevzuya irdelemesek olmaz. PC sürümlü 2000 yılının ortalarında piyasaya çıkan bir oyunun 99 Formula 1 verilerini içermesi bebeğ ölü doğdu demek için yeterli bir sebep. Aerodinamik üstünlüğe sahip Jaguar'ın hayranları Stewart Ford ile yine ve yeniden muhataplar. Ayrıca Indianapolis pisti yarışa eklenmemiştir. Bu liste daha da uzatılabilir.

AI? Artificial Idiots

Yapay zeka konusunda rakiplerin oyuncuya ayak uydurması hoş. Bu erken kopalı engelliyor. Oysa aynı yapay zekanın takım arkadaşınızın size yol vermesi ve rakipleri bloke ederek yardımçı olması gereken durumlarda aynı parlaklığını göstermemesi işin diğer boyutu.

F1 WGP'nin umut veren yanlarından biri garaj ayarları. En az aynı türün diğer ömekleri kadar detaylı olan ve zahmetli sayılabil-

lecek bu ince ayarlar sayesinde farklı pistlere ve hava koşullarına göre düzenlemeler yapılabiliyor. Her pist için biri sıralama turu biri de yarışa geçerli iki optimum ayar zaman kazanmak amacıyla kaydedilebilir. Mâlum lastik seçimleri de önemli S1, S2, R1, R2, ve R3 lastikleri arasından ilk ikisi normal son üçü de yağışlı havalarda tercih edilmelidir.

Grafiklerdeki üç boyutlu modellemeler olağanüstü değil. İkinci progressive texture kaplama denen meret sağolsun, havada uçuşan lastikler ve şasedeki hasarı görebiliyorsunuz. Kokpit görüntüsü göstergeler yönyle fazla sade ama araç dizaynları başarılı. Kask içi görüntü oyuna eklenen ilginç kamera açılardan. Televizyon tarzı çekimler için konuşlanan kameralarla tekrarlar seyredilebiliği gibi helikopter kamerasında olduğu gibi bu açılarından ayrıca yansılabilir de. Kamera açıları pistleri oldukça geniş bir perspektiften almış.

Oyun müzikleri bir yarış oyunundan beklenen tarzda. Motor efektleri araçtan araca fazlaca değişmiyor. Patinaj ve Çarpma sesleri gibi diğer müzik öğeleri ise fazla tekrarlarla boğuyor.

Tamam kabul ediyorum bu

sabah ters tarafımdan kalktım ve güneş de beynimi kemiriyordu. Bir an önce İstanbul'dan uzaklaşmak istiyorum ve çevreme pembe gözüklerle bakma tarafını değişim ama F1 World Grand Prix bu sporun su anki en iyi sunumu olduğunu asla gönül rahatlığıyla söyleyemem. Eskiyi yeniliye yutturmaya kalkmaları da cabası, F1 2000 dururken güncel olmayan verileriyle F1WGP en iyi seçim değil gibi.

Ozan Ali Dönmez

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Bedenen çıkışaktır ama yapıları değil. Yani lastik kokusunu hissettiğek kadar güzel olmazdırlar.

Ses ve Müzik

Bu tarz bir oyunun müziklerinden ne bekleyebiliriz ki? Ama F1'lerin motor gurultularını iyi takoşt etmişler.

Oynamabilirlik

Oynamabilirlik adına alışılmış veya yadırmak hiçbir yenilik yok. Bildiğiniz F1 yarışına bir yenilik getirmiyor.

Atmosfer

Formula 1'i seviyorum ne ale. Pistler ve sürücülerin derece gerçekçi çünku. Motor gürültüsününe kapılmışız olas.

LEVEL Notu

70

Grafikler ve müzik çok beşenli olmasa da oyun yine de oynamamayı fak ediyor. Yarışçilerin ilgisini çekmek. Ama daha iyisini de olabilir.

Minimum: Pentium 166MMX, 32MB RAM, 10 MB HDD

Önerilen:

Grafik Desteği: VGA ve en az 4MB VRam

Multiplay: Modem, Serial de 2 kpl., IRK ve TCP/IP (bir 2 kpl.)

PSX Yerleşimi: Var



Alternatif

Official Formula 1

Sayı/Puan: 84/100 / Etkim: 99,50/100

classic

TIME MACHINE

"Do you really believe that that machine has travelled into time?" - the medical man (H. G. Wells's Time Machine)

Yapım: Cryo

Tür: Adventure

Web: www.cryo-interactive.com

Su kuşku götürmez bir gerçektir ki, bir zamanlar tamamen rüyalarda ve fantezilerde var olma ihtimali olan hayaller bugün elinizin altında, masanızın üstünde ya da cebinizin içindedir. Tarihin istisnasız kendini tekrar edişi göz önünde bulundurduğunda, geçen ay izlediğiniz bilimkurgu filmi, arkadaşlarınızla konuşup espriler yaptığınız fantastikler, ya da bu yazının konusu olan oyun bir şekilde bir zamanda gerçekleşecektir. Yarın ya da, gelecek yüzül arasında büyük farklar yok, önemli olan bilimkurgu sözcüğünün ikinci kısmının basit bir "bekleme" sürecinden başka bir şey imametmediği gerçekini farketmiş olmanızdır. Zaten dün yarın ve zamanın gizli sahipleri,

herkesin büyük alay konusu yaptığı hayallerin elinizde tuttuğunuz dergi kadar gerçek olabileceğini bileyenlerdir. Buna karşı çıkan ve kabul etmeyen basit zekalar ise maalesef gezegenimizi büyük ölçüde kaplamışlardır. Ama unutmayın ki, basit zekalar her zaman haklı olmamışlardır. Onlar daha önce insanların uçamaya çağını söylemişler, yeryüzünü de tamamen iki boyutlu gezmişlerdir.

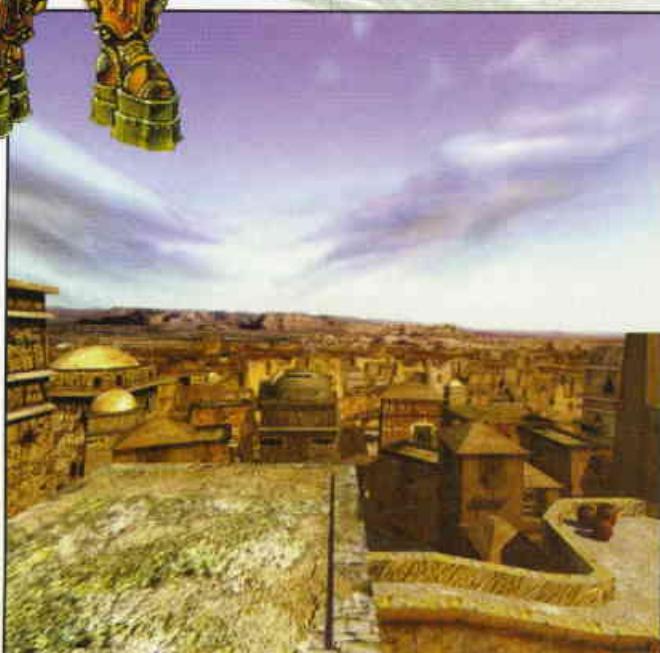
Demem odur ki, sevgili okuyucular, eğer bir zamanlar üçüncü boyutta gezmek, delilik, saçılık, gerizekalılık olarak algılanıyorsa, kimse şu anda dordüncü boyuttaki bir yolculuğa asla fantezi gözüyle bakamaz.

Bu konuda daha fazla konuşmak istersem,

her zaman mistik konulu olaylardan hoşlanan ve bu konuda her seferinde çok başarılı adventure'lar yapan ve benim de çok takdir ettiğim Cryo'nun Time Machine'i güzel bir bilgisayar oyunu şaheseri yapmasına yetti de arttı bile.

Cryo bu konuda yine her zamanki titizliğiyle çalışmış ve hehal olsun bir kere daha en iyi adventure firması olduğunu kabul etmiş. Bu Fransızlar da çok oluyor gibi geyikleri bir kenara bırakalım da (Hele bırakma da gör o zaman-Cem), oyunun gerçek orjinal Time Machine'den ne farkı var ona bakalım.... Hmmm, aslina bakarsanız ismi ve oyunun geçtiği zaman hâlinde hersey farklı, hem de çok farklı. Cryo baştan sona kendi fantezisini gerçekleştirmiştir. Ama kesinlikle benim gerçekleşmesi zor bulduğum bir kaç şey dışında çok başarılı bir senaryo kurmuş (mesela o kadar yıl sonra hala ingilizce konuşulması fantastiklikten çok saçma geliyor bana (gerçi başka türlü de oynamamız zor olurdu, o konuda da haklılar (üstelik oyundaki karakterin de bunu ilginç bulmasını düşünmüştür (ve bu da çok hoşuma gitti (hehe, bu arada yeni içe parantez açma rekอรün sahibiyle tanışın (Umarım bu rekอรün denemelerini uzatmazsin Gökhan-Cem))))))

Çok kısaca HG Wells'in romanından bahsedersek, sevgili zaman yolcumuz kendi icat ettiği zaman makinesiyle 19 yılının son yıllarından söyle bir 802.701 yılına doğru minik bir gezintiye çıkar, ve artık insanların ve çok zeki hiç bir canlıların yaşamadığı, Elor'ların ve Morlock'ların olduğu bir dünyaya varır. Buradaki dünya mükemmel yakını olduğu, yanlış giden bir şey ve değişim olmadığı ve çok az tehlike olduğu için zeka ve düşünce çok fazla gelişmemiştir. Hatta bu dünyada, dişi ve erkek de yoktur. Çünkü dişi ve erkek arasındaki fark, ve beraber bir araya gelip birlikte oluşturma, birbirlerini tanımlama ve evlilik gibi kavram-



Kayıp Zamanın Güçü Adına!

Time Machine bundan yaklaşık bir yüzyıl önce bilimkurgu yazarlarının babalarından H.G.Wells tarafından edebiyat dünyasına sunuldu. Kitabın iki özelliği var. İlk filmi yapılacak, günümüzde bile okunmaya devam edecek (hatta gorduğunuz gibi oyunu bile yapılacak (hos asında o kadar da kitaplara ilgisi yok ama...)) kadar başarılı yazılmış ve iyi kurgulanmış olması. İkincisi de tarihteki ilk "zaman yolcuğu" oğesi taşıyan yazılım eser olması. Dolayısıyla tüm bu özellikler,

lar güç ve savaşın olduğu dönenlere ait kavramlardır. Bu dünyada hiç bir şeye gerek yoktur.

Cryo'nu oyununda ise adamımızın yola çıktığı ve vardığı zamanlar aşağı yukarı aynı, ama vardığı dünya çok farklı. Yine çok başarılı ve farklı bir senaryo, ama biraz tanık bir arkapandır.

Zamanın Sonsuz Derinliği Namına!

Bu dünya ortaçağ Mısır'ına çok benzeyen insanların olduğu ingilizce konuşulan bir dünya. Yola çıkan adamımız bu dünyaya vardığı anda, zaman makinesi kaybolur. Bunun üzerine zaman makinesini bulmak ve eve done-

tüm insanlar Zaman Tanrısi Kronos'a tapmaktadır. Zamanı kontrol eden bu Tanrı zaman zaman gezegen bir tür hafıza dalgası yollamaktadır. Bu dalga tüm gezegeni kaplayarak gezegende olan zaman büyütücleri, kutsal koruyucular ve nautilus kristalini taşıyanlar haricinde herkesin hafızasını tamamen silmekte ve yaşını birden değiştirmektedir.

Oyun içerisinde de ara ara rastlayacağımız bu çok orjinal fikirler enerji dalgaları bir anda yaşamızı değiştirecek ve çocuk, gençlik, yaşıllılık olmak üzere bir insanın tüm evrelerini oynamamızı sağlayacaktır.

Oyunumuzun genel olarak konusu böyle, ayrıntıları, şehrin

Son Zamanına!

Oyunun grafik yapısı da benzerlerinden biraz farklı. İlk olarak Alone in the Dark gibi oyunlarda ortaya çıkan oyuncunun belli yerlerine yerleştirilen ve oraya yaklaşığınızda o kameradan göstermeye başlayan kamera sistemiyle dinamik kamera sistemi birleştirilmiş. Yani bir ekranın ilerledikçe aynı bir action oyunundaki gibi kamera sizin bir süre takip ediyor ve belli bir yerden sonra değişerek başka bir kamera açısından gösteriyor. Sadece karakterlerin ve objelerin renderlenmesi, her yerin zengin 3D grafiklerle dolu olduğu bir ortama çok yakışmış, başarılı bir secim.

Oyunun göze batan diğer önemli bir özelliği yapay zekası. Cryo'daki arkadaşlar, moron robot gibi bir şehir yapmaktan

olmuş,
Çok mu?

"... even when mind and strength had gone, gratitude and tender love for one another still lived on in the heart of man." (Gokhancıum okuyucularımız İngilizce bilmek zorunda değil bu yüzden ben olayın Türkçemealini yapım,



"Aklini
ve gücünü kaybet-
miş olanı bile, paran varsa kal-
bin boş kalmak zorunda değildir
çünkü bütün manitalar peşinde
koşar".(Cem)

- the storyteller
(H. G. Wells's Time Machine)

- Gökhan & Batu



bilmek için bu ilginç ve bir o kadar da gizemli dünyayı keşfe çıkar. Bu dünyada oncelikle bizim dünyamız gibi kitalar, ülkeler ve okyanuslar yoktur. Burası, tamamı tek bir kara parçası olan ve çevresi suya çevrili tam ortasında da "sonsuzluk denizi" olan bir gezegendir. Tek yerleşim yeri olan "kumsalı şehir" eski arap şehirlerine benzemektedir. Şeherde olan "hafıza tapınağı"nda gezegenin en büyük "zaman büyütücleri"nden (choronomancer) Vel Subek yaşamaktadır. Onun haricinde büyük çolu geçerseniz "Shekandaların Tapınak"ına ulaşabilirseniz. Burada ise şehrin sahibi, ve tüm zaman büyütücleriinin efendisi Tetradon Logor Shar yaşamaktadır. Bu gezegende ki

ortasındaki dev kum saatleri, Tripodonları, zaman büyütücleri, gökküsağı nautilus oyununu ve daha nicelarını zamanla kendiniz keşfedeceksiniz. Oyuna başladığınızda da diğer adventurelerde olduğu gibi karakterin mouse'la yönetilmeyğini göreceksiniz. Çünkü bu oyunda diğer adventureların bir çok insan için olan sıkılığı kaldırılmış ve daha hareketli action oyunlarındakının benzeri bir sistem kurulmuştur. Klavyenizde aynı bir action oyunundaki gibi, koşabılır, eğilebilir, geriye sıçrayabilir, sağa sola kaçabilir ve hatta oyun süresi boyunca öğreneceğiniz zaman büyütücleri yapabilirsiniz.

Kahrolası Plşmanlığı

sa, gerçek yaşayan bir şehir yapmaya karar vermişler, bunun için de eppe uğraşmışlar anlaşılan. Şehirde gezerken, hep şehir halkın bir şeyler yaptığına görürken, kimse bir yerde kazık gibi siz beklemiyordu. Kimi çalışıyor, kimi birbiriley konuşuyor, kimi bir şeyler satıyor.. Tavşan, sincap karişımı hayvanlar ortamda geziyor. Bu yapay zekaya uygun olarak karakterler de ona göre davranışıyor.

Eğer uyarılan bir şeyi bir kaç kere daha yapmaya çalışırsanız gerekli ceza veriliyor, ya da mesela davranışınıza göre karşınızdağının ruh halini değiştirebiliyor vs.

Sonuç itibarıyle, Time Machine başta konusu ve kurgusu olmak üzere kaliteli bir oyun.

Şerefe!

Zaman firtinalarıyla dolu bir dünyada, zamandan üç küçük dilim kesmişiz,

Biri size,

Biri bize,

Biri de oralarda gezene

Alternatif

Atlantis

Sayı/Puan Eylül 97.100/100

Grafikler

Oyunun neredeyse tamamını 3D grafikler oluşturuyor, karakter gizimleri ve objeler renderlenmiştir.

Ses ve Müzik

Eşyaların çok belirgin bir güzellik yok, ama konuşmalar tamamen ruh haline gelen etkileyici bir şekilde seslendirilmış.

Oynanabilirlik

Oynanabilirlik basit, kontrollere hemen alıştırmış. Zorluk ise dengeli, bazı bulmacalar çok kolay, bazıları çok zor.

Atmosfer

Ortamı rahat adapta olunabilecek için hem men her oge duygularını hem de uygulamış.

Atmosfer: rahatlıktır, gizlilik.

LEVEL Notu

Zaman yolculuguna benim gibi öteki bir ilginç valsa zaman alımı da fazla. Tüm adventure severler için de oyunun Cryo kalitesini tadığınızı hatırlatırım.

Minimum: Pentium 200, 32 MB bellek, 420

MB sabit disk, 8 hızlı CDROM

Önerilen: Pentium III 500, 64 MB bellek, 420

MB sabit disk, 8 hızlı CDROM

Multplayer: Yok

Grafik Destekli: 1600X1200, 16 mb 3D

91

LEVEL KARNESİ

AIRPORT TYCOON

Havaalanı yaratmaca! Nassı yanı?

Yapım: Global Star

Dağıtım: Krisalis

Tür: Ekonomik Simülasyon

Bilgi İçin: www.klisaris.co.uk

Aceleleri her hallerinden belli olan kalabalık insan sürümleri, sıkıcı anonslar, sağa sola taşınan bavullar ve vedalaşmalar havaalanı sözcüğünün bende uyandırıldığı ilk çağrımlar(d) (Bende de hüzünlu ayrılıklar, ayrılmak istemeyen eller ve kalkan Fransa uçağı ananosudur havalanı sözcüğünün uyandırıldığı-Cem). Benzer izlenimleri yıkıp işin perde arkasına geçmenin birilerini cezbedeceği düşünülmüş olsa gerek Airport Tycoon tarzı bir simülasyon yaratılmış. Sayet yanılıyorsam dikkatli okuyucular bu hatamı düzeltceklərdir, daha önce hiçbir oyun tasarımcısının başvurmadığı, her nasıla kenarda köşede unutulmuş, bakır bir konu bu. Global Stars firmasının yapımı Airport Tycoon'ın türünün kafanızda biraz daha netleşebilmesi için onun Roller Coaster Tycoon ve Simcity tarzında ama bu kez havacılıkla içli dışlı bir yapıp olduğunu söyleyebilirim.

Yapmanız gerekenler basit sayılmaz. Çünkü hem havacılık şirketlerini hem de yolcuları memnun ederken, boş durmayıp tüm gelir kalemlerini en iyi şekilde kullanmalı, mevcut havaalanını ihtiyaca uygun şekilde modernize etmelisiniz. Sizi bekleyen bazı sorumlardan kaçış yok, çünkü nereyi seçerseniz seçin tüm şehirlerin kendilerine özgü problemleri var. İstanbul deprem riski taşıken, San Francisco ve Londra gibi kötü hava koşullarıyla meşhur metropoller uçuş trafiginin sıkça aksamasına neden olacak. Rio de Janeiro gibi bir şehirdeye politik huzursuzluklar terör problemini gündeme getirecek.

The Sky is the Limit

Oyunu anayolla bağlantısı olan bir terminal inşa ederek başlamalısınız. Terminal kapısına yakın bir yere apron, uçak park alanları, pist ve kontrol klesi yapacaksınız. Son olarak otopark ve itfa-



İye inşasının ardından ilkel sayılabilecek havaalanı ilk yolcularına hizmet vermeye hazır hale geliyor. Para kazanmak için yapılması gereken, havayolu kuruluşlarının-

kate alarak sabahın erken ve akşamın geç saatleri gibi bazı özel zaman dilimlerinde yer almaktı. Uçakların yerde ne kadar kaldıkları da önemli. Daha hızlı turnaround zamanları daha fazla iniş kalkışın yapılmasını sağlar ki bu daha fazla yolcu ve para demektir. Kısa aralıklarla fazla uçakla baş etmek etkili bir altyapıı gerektiriyor. Binlerce yolcu aynı anda check-in yaptırmak istediğiinde neden bahsettiğimi daha iyi anlayacaksınız. Müşteri sayısı milyonları bulunca otel şirketleri ve benzin istasyonlarıyla antlaşmalar yapacaksınız. Terminal içindeki boş alanlar kitapçı, kuaför, bar vb. olarak kiralanan için bırakılmış. Bazı uçuş şirketlerinin anlaşmak için kargo binası, otel gibi istekleri var. Bu istekler karşılanmadan onlardan para koparmak mü-

dan gelecek teklifleri beklemek. Bol yıldızlı olanları prestij kazanmanızı sağlayacaktır. İlk antlaşmaının ardından uçuş planlarıyla ilişili programları hazırlamalısınız. Şirketler kalkış ve varis saatlerini dik-



Alternatif

Rail Road Tycoon 2

Sayı/Puan Ocası 99 Bd/rap

kun değil, Zaman zaman kötü hava koşullarında pisti trafiğe kapayarak yolcuların can güvenliği ni sağlamak gerekecektir

Otoparkların ve tren istasyonlarının terminalde yakın yapılması yolcuların zaman kaybetmesini engeller. İtfaiye ve karakol gibi güvenlik birimleri aprona yakın yapıldığında müdafah zamani kısalır. Havaalanının işleyişi kontrol kulesi, taksi, yolcu, kalkış kameralarından detaylı olarak izlenebiliyor.

Airport Tycoon, 75 ana merkeze, 200 havayolu şirketine, lokal ve uluslararası 1200 hedef noktaya hizmet vermenizi istiyor. Oyunun en büyük eksilerinden biri yapılması gerekenler hakkı da yeterince bilgilendirilmeyiñiz.

Bu tarz tycoon oyunları nasıl olursa olsun bir hayran kitlesi yaratır. Konu ilginizi çektiye, içinde ukde kalacağına, alın!

Ozan Ali Dönmez

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Üç boyutlu grafikler gerçekçi değil. Park alanlarında boş yer çok derken koskoca alanda 3-5 araba görebileceksiniz.

Ses ve Müzik

Bunun da oyunla alakası yok. Dimlerken sabır test ediliyormuş gibi hissettim. Hoparlörlerinizin sesini kısıtabilirsiniz.

Oynanabilirlik

Al sana havaalanı depe depe kullan tarzı bir durumla muhatabız. Tutorial yetersiz. İnsan havaalanı müdürü olsak doğraz.

Atmosfer

Cesur bir deneme, bu yüzden ilk başlarında cezbetici. Ekonomik simülasyonların hızlandırıcı yanını taşıyor.

LEVEL Notu

60%

Havaalanı yönetimine detaylı bir bakış sağlıyor. Ancak grafiklerin yetersizliği ve kullanıcı dostu olmayışı negatif yönleri oluşturuyor.

Minimum: Pentium 200, 32 MB RAM, 4 MB

V RAM, 4 CD ROM

Önerilen: PII 400, 32 MB RAM, 3D Ekran Kartı

3D Desteği: Var

Multiplay: Yok

PSX Yeniyönü: Yok

SOULBRINGER

Ruhunuzdaki şeytanı uyardırma vakti geldi belki de!

Yapım/Dağıtım: Infogrames

Tür: 3D Aksiyon

Bilgi İçin: www.soulbringer-game.com

Herkesin ruhunun içinde bir şeytan yatar. Eğer onu uyandırırsanız ya da tam gözlerinin içine bakarsanız serbest kılır. Sınırlandığınız, sevdığınız ya da bir şeyi çok istediğiniz zaman şeytan ulyanır ve yattığı yerden çıkmak ister. Eğer kontrolünüzü kaybederseñiz yıllar süren eğitimle bastırırdığınız bu güç kaçar ve sizi kontrollü altına alır...

Arkadaşlar, uzun zamandır iyi bir oyun aramaktaydım. Söyle başında uzun zamanlar geçiribileceğim arkadaşlarımın yanında herkese neler yaptırmış anlatabiliyeceğim {etrafındaki insanlar bana "sonra adama elimdeki bıçaklı vurdum ve saçılıdı, sanırım tam kalbine geldi" laflarından sonra garip bakmaya başlasalar da} bir oyun aradım dardum karanlık ve puslu sokaklarda. Şimdi sanıyor-

sunuz ki Soulbringer aradığım oyun, ama değil. Internette herkes bu oyun hakkında o kadar çok yazıp çiziyor ki siz bu oyunu süper birşey zannediyorsunuz, ama alakası yok. İki seçenek var, bunlardan bir tanesi benim çok zor oyun beğenmiş bir adamım ya da oyunlardan hiç anlamıyorum. Kendime olan güvenimi korumam açısından ikinci seçeneği pas geçip birincisini seçiyorum. Oyunu anlatmaya başlamadan önce size iyi bir oyunu ne kadar özlediğimi anlatmak istiyorum.

Günlerden bir gün...

RPG oyunları güzeldir, siz uzun süre başına bağlayabilir ve de karakterinizin ve yardımcılarınızın gelişmesini görmek siz tatmin edebilir ve büyük itimalle de edecektir. Ancak RPG oyunlarında da belirli bir şekilde seçenek-



ğin sizin elinizde olmasını hissetmek istersiniz. Mesela yakın zamandaki oyunlardan örnek vermek gerekirse "Vampire: The Masquerade Redemption" da başlangıçta çok umutluydum. Ancak daha sonra ortalıkta dolası vampirleri kesip bütün konuşma seçenekleri aynı kapıya çıkışına oyunun da kötü bir quake özüntüsü olduğunu anladım. Bana göre şu aralar oyunlar o kadar kötü ki biraz yüzne bakılır bir oyun çıktıığında herkes üstune atlıyor.

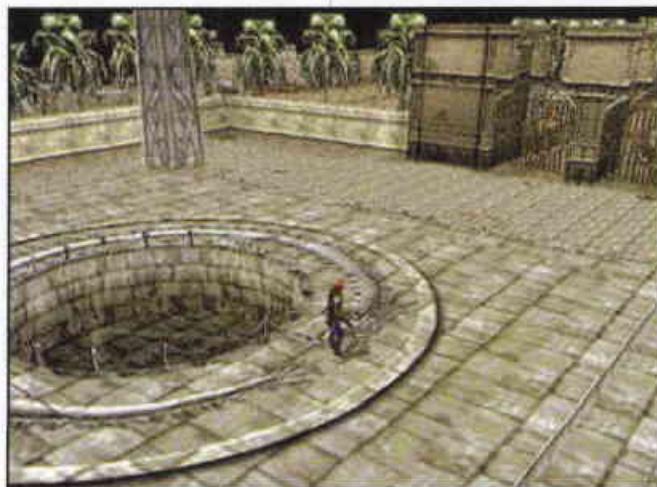
Ama oyuncular oyun oynamaya devam etmeli. O yuzden biraz seçici olmak kaydıyla bu işi yapmayı bırakmamak gerekiyor. Bu oyun ise çok fazla seçici değilseniz yi bir seçenek olarak yer alabilir.

İlk bakışta dikkatinizi çeken şey oyunun adı: Soulbringer. Hayır, hiçbir şekilde ruhların alım satım işiyle uğraşmıyorum. Tek yapmanız gereken şey kahramanlık. Şaşırıldınız mı? Herhangi bir orjinallığı var mı? Cevap veriyorum; Hayır. Hikayenin başı ile sonu arasındaki olaylar hiç de bulunmayan hint kumaşı değil. Bir bottan inip amcanızla konuşmaya gitmek istiyorsunuz. Sonra da amcanızın evinin etrafını haydutların sardığını ve şehirden kimseyin size yardımcı olamayacağını fark ediyorsunuz. Hemen cesurca ormana dalıp (başka seçenekiniz yok), bütün haydutları meyve bitliğinizde geçiriyoysunuz. Bunu yapıyorsunuz çünkü daha iyi bir si-

laha ihtiyacınız yok (zaten bulduğunuz en iyi silahlar bunlar). Daha sonra amcanızın klubesine vardığınızda onun odun kesmek için ormana gittiğini ve size de bir not bıraktığını goruyorsunuz. Sizin birbir zorlukla oluşturduğunuz adamların yanından amcanız büyük bir ustalıkla sırrılıyor. "Acaba nerde yahu benim bu hıncı amcam" diye sisleri çıktıığınızda ise büyük ve kuvvetli bir yaratık karısına çıkıyor ve sizin hiçbir şey görmeyip duymadığınıza büyüğünüyle ikna ediyor. Gidip diğer insanlarla konuştuğunuz zaman bunun çok büyük bir kötünün sadece başlangıcı olduğunu söylüyor. Buraya kadar bütün hikaye "Kırmızı başlıklı kız" ve "Hansel ile Gretel" den esinlenmiş olduğunu düşünüyorsunuz ve son derece de haklısınız. Sonrası ise zaten malum; siz yeterince kuşkulanan kadar as Hit Pointları yaratıkları döversiniz. Sonra gittikçe zorlaşır ve siz daha iyi bir zırh ve silah alarak yolunuza devam edersiniz. En sonunda dason derece zor bir yaratık çıkar ve siz onu birkaç save/load bülüşü kullanarak (ki bu büyüler gelmiş geçmiş en kuvvetli büyülerdir) öldürürsünüz.

Ormanda bir aslan çıktılarına karşıma

Sonuç nedir? Aynı tas aynı hamam. Buraya kadar hiçbir orjinalliği olmadığı için oyunun başka noktalardan büyüğünü kapatması gerekiyor. Bunun için





oyunun müzüklerine bakalım, gerçekten güzel. Söylenebilecek hiçbir kelime bulamıyorum. Sahnenin gidişine göre güzel ayarlanmış müzükler sizi içine alıyor. Grafiklere de güzel denebilir. Hiçbir zaman birilerinin görüntüüsü sizi rahatsız etmiyor. Yak-

dukça uzun üşünmesi gerekiyor. Savaş sahneleri ve idle sahneler olarak ikiye ayırmayı uygun gordum. Idle sahnelerde arkadan veya onden görüşü seçip iyi bir kontrol sağlayabiliyorsunuz. Sa-dece farenizi kullanarak yürütebiliyor ve bütün menülere erişibili-

ğiniz şeyler ise ya değişik bir renkte ve onları görmeniz çok kolay ya da zaten kendiliğinden parlıyorlar. Yerde duran bir kağıt parçasının parlaması başta işkilendirse de kadi kızının güzelliği hatırlayıp bunu da görmezden getiriyorsunuz.

Başladık boğuşmaya

Oyunun ikinci bölüm ise savaş sahneleri. Grafiklere göre yapılan bir savaş sahnesini ilk defa bu oyunda gördüm ve itiraf etmem gerekiyor ki etkiledim. Adam sağ elini kullanırsa ve siz de solaksanız savaş sahne lerinde elleriniz çarpabiliyor ve ikiniz de vurulmayabiliyorsunuz. Bu yüzden savaşırken karakterinize birden fazla emir verebiliyorsunuz. Bu emirler kullandığınız silahlara göre değişebiliyor. Yaniörneğin bir bıçak kullanıyorsanız verebileceğiniz emirler normal atak ve alttan atak olabiliyor. Aynı şey bir gürz kullanırken kendi etrafında dönüp vurmak ya da kafasına vurup düşmanınızı savasmaktan vazgeçebiliyorsunuz. Bunun yanında döğüsun bellî bir kaosu olduğu varsayılarak hazırlanan sahneler oldukça etkileyici şekilde yaşanabiliyor. Biraz daha açıklamak gerekirse kılıçla yüksek bir saldırını gelirken siz alçak saldırıyaparsanız, kar sizindaki kafanızın olması gereken yere kılıç sallarken siz onun bacak arasına biçağınıza saplayabiliyorsunuz ki bu düşmanınızın pek hoşuna gitmiyor. Yine de eksikler var; bunlardan bir tanesi kontrolün çok zor ol-

ması. Aynı anda düşmanı seçip, hangi tür atağı yapacağınıza karar vermeniz gerekiyor. Eksiklerden bir tanesi de sizin 10 HP de en az 100 HP deki kadar iyi savaşabilmeniz, bir nevi ölümüne döögüs. Sonuçta, oyun tam olarak sizin istediğiniz şeyler size vermeyebilir ama alternatifler değerlendirildiğinde oynamabilecek bir seçenek. Eğer bu oyunu almak istiyorsanız satın aldığınız yerden içeri girin ve "Bana vakt geçirebileceğim ve daha sonra buna en azından üzülmeyeceğim bir oyun verin" dediğinizde kesintikle bu oyunla karşılaşacaksınız.

Gaehenna



laştığınız zaman görülen pixel bozulmaları da kadi kızında olabilecek kusurlardan. Oynamabilirliğine gelince; ikiye ayrılıyor ve ol-

yorsunuz. İnsanlarla konuşmak için üzerlerine basmanız (kliklemek demek istemedim) yeterli. Yerde gordüğünüz ve alabilece-



Alternatif

Myth 2

Sayı/Puan Nisan 99: 80/100

Grafikler

Göreninizi güzel bir oyun 3D motoru fena değil ve görsel yönü, diğer yönlerine oranla daha güçlü.

Ses ve Müzik

Ses ve müzükler etkileyici. Söyleyecek söz bulunamayacak kadar etkilediğimi söylemekten başka söz bulamıyorum.

Oynamabilirlik

Zor bir oyun değil ancak detaylarla dikkat edildiği gözle çarpıyor. Konunun klübüği biraz can sıkıcı oluyor.

Atmosfer

Grafikler ve ses innanın oyunun içine çekiyor. Senaryo biraz zayıf kaiyor. Vine de yaratılan ortam merak uyandırıcı.

LEVEL Notu

Zayıf yönleri ve kazanlı yönleri birbirini dengeleyen siga çekiçi bir oyun. İnsan bir adım konusuna derdemeden rahat edemiyor. Türen merak bilançosu.

Minimum: Pentium 166MMX, 32Mb Ram, 10 Mb Hdd

Önerilen: PII 400, 64 MB RAM, 3D Ekran kartı

Grafik Destekli: D3D ve en az 1MB VRam

Multiplay: Modem, Serial, Rez. Kırçı, IPX ve

TCP/IP ile 12 kırçı

PSX Versiyonu: Var

LEVEL KARNESİ

75



THE LONGEST JOURNEY

Bu ismi unutmayın, ilerde büyük bir yıldız olacak.

Yapım: Funcom

Dağıtım: Empire Interactive

Tür: Adventure

Web: www.longestjourney.com

Uzun yolculukları sever misiniz? Evet dediğinizi duyar gibiyim (ne büyük yalandır bu duyar gibi olmak hali). Uzun yolculuklar pratikte zaman zaman can sıkıcı da en azından fikir olarak daima cazip tır. Hele de koşturmacayla geçen, yorucu bir hayatınız varsa. Çünkü yoldayken hepsinden uzaksınızdır. Daha yolun başlangıç noktasında sıkıcı hayatınız geride kalmış olur, varacağınız yeri düşünmek için seviye daha cook vakit vardır. Bu da iyi bir şemdir. Böylece uzun bir yolculuğun neden iyi bir fikir olduğunu öğrenmiş olduk. Butun bu yol guzellemesinin sebebi ise anlatacağımız oyunun isminin kendine ne kadar yakıştığını açıklamaktır. Şöyle ki, gerilimi ve yorucu oyun hayatınızın en sıkışık anında kendinizi The Longest Journey'nin şefkatli kollarına bırakabilir ve bunalıp sıkılmadan, huzur içinde bu oyunu oynayabilirsiniz. Tıpkı uzun bir yolculuğa çıkar gibi.

**Yine mi ara başlık?
(Anlaşıldı bana alternatif başlık yazdırılacaksn
- Cem)**

The Longest Journey şaşkıncı bir şekilde gözlerden, kulaklarından uzak durarak, birdenbir tamaşlanmış haliley ortaya çıktı. Adventure sektörünün yavaş yavaş hareketlenmeye başlayan piyasasında hemen her oyun olay olurken The Longest Journey nasıl oldu da gizlenmeyi başardı bilemiyorum. Çünkü bu oyun, adını yapımından önce itibaren duyup merak ettiğimiz birçok adventure'dan çok daha başarılı. Aslında böyle sessiz sedasız piyasaya çıkışının sebeplerinden biri belli. Nasıl oldusuya oyunun Norveçli yapımcısı Funcom ürününü Amerika'da yayinallyacak bir şirket bulmadı. Yani The Longest Journey Amerika'da piyasaya sürülmmedi. Bu da oyunun tanıtımının yeteneğince yapılmaması için gayet ge-

çerli bir sebep. Ama bunların artık önemi yok, çünkü oyun karşınızda.

The Longest Journey katıksız bir adventure oyunu. Son yıllarda oynadığımız adventure'ların çoğunun aksiyonla tamamlandığını hatırlarsak, bu önemli bir ayrıntı. Zaten bu oyunu yol duygusu kadar rahatlatıcı yapan şeylerden biri de bu. Kahramanınız asla dövüşmüyordu, tepesinde bir



sağlık cubuğu belirmiyor, eline silah alımıyor. Ayrıca The Longest Journey'de zaman sınırlı görevlerde yok, adımlarınızı atmak için sınırsız zamana sahipsiniz. Tıpkı sevdığınız gibi, saçma sapan bir bulmacayla günlerinizi harcayabilir, bu arada kafayı yiyebilir ve bulmacayı artık şans eseri çözügünlükte daha da sınırlenebilirsiniz. Sonuç olarak bu oyunda genelkese bir adventure'dan bekleyebileceğiniz her şey var ama onun dışında da hiçbir şey yok ve biz bu duruma kısaca "ne eksik ne fazla" diyoruz.

**Bana ne, bana ne
(Sıra dağları ben
yarattım)**

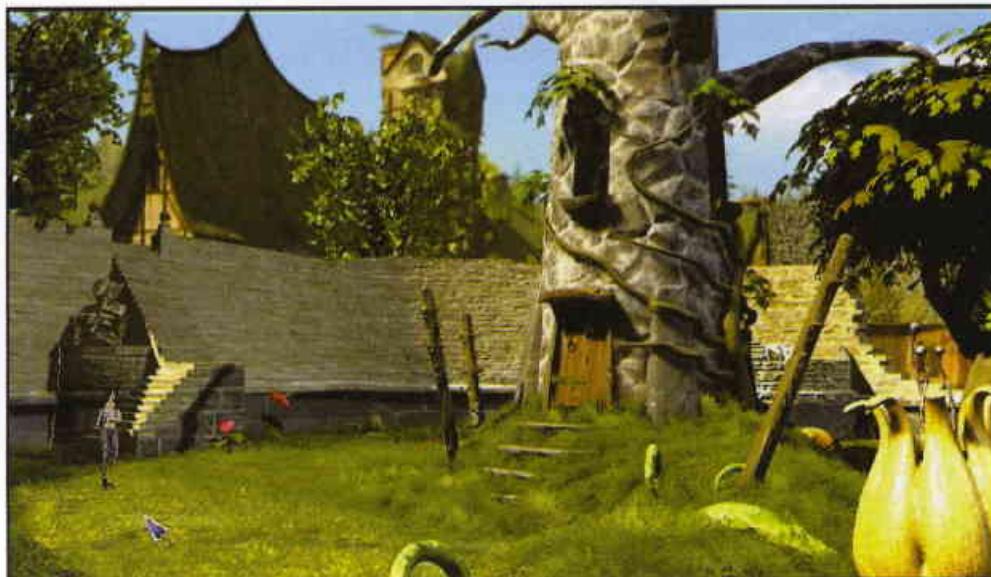
Oyun kahramanınızın gördüğü bir kabusa başlıyor. Zaten bütün olaylar da bu kabuslar üzerine kurulu olarak gelişiyor. Bu ilk ve kısa bölümde bir rüyanın içinde, her şeyden habersiz halde küçük ve teknik bir sorun çözüyor, böylece oyun başlıyor. Hikaye çok ilginç olmayı bilir ama bir adventure'a konu olabilecek kadar derin. Zaman 2200'lü yıllar, yer Venedik. 18 yaşındaki April babasının baskılılarından kaçmak ve hayallerini gerçekeştirmek için yaşadığı küçük kasabayı terk edip Venedik'e gelir.

Planladığı gibi burada bir resim akademisinde okumaya, para kazanabilmek için de küçük bir kafe'de garsonluk yapmaya başlar. Genellikle sanatçı ve öğrencilerin tercih ettiği küçük ve ucuz bir pansionda tek başına kalmaktadır ve arkadaşlarının çoğu bu pansionda yaşayan diğer insanlardır. Gorduguñuz gibi 1900'lü yıllar için bile son derece sıradan bir hikaye, sıradan bir hayat. Zaten oyunun kendisi gibi içeriğindeki her şey de mutevazi. Ama bu tevazunun altında pırıl pırıl bir şeyle hemen kendini gösteriyor. Neyse, konu-

muza dönemim; April'in hayatında olağanüstü denilemeyecek hiçbir şey yok ilk bakışta. Hayatında bir renk olarak görülebilecek tek şeysse kabusları. Uzunca bir süre dir kahramanınızın peşini bırakmadığı anlaşılan kabusları oyun basıldıktan kısa süre sonra sadece rüyalarda değil başka şekillerde de karşısına çıkmaya başlıyor. Aslında kahramanınızın bu gördükleri her zaman korkunç şeyler değil ve 18 yaşındaki birini korkutmaktan çok şaşkınlıkla peşinden sürüklüyor turden hayaller. Gerci oyunun bu bölümlerinde her şey o kadar hızlı olup bitiyor ki daha görülen hayaller arasında bir bağlantı kurmadan kendimizi diğer dünya'da buluyoruz. Ve hikayenin aslı burada ortaya çıkıyor.

April kendi yaşadığı dünyadan başka, hayatın sürüp gitmeye olduğu bir dünya daha olduğunu ancak bu başka dünyaya geçiş yaptıktan sonra anlayacak. İki dünyanın bir zamanlar bir bütün olduğunu, birinin bilimi (Stark), diğerinin büyüğü (Arcadia) temsil ettiğini ve ikisini bir arada taşıyan gücün Balance (denge) olarak adlandırıldığını öğreniyoruz. Çok uzun zaman önce bu iki kuvvet (bilim ve gücü) aynı dünyada eşit güçlerle yer alıp hayatın süreklilığını sağlamak insanı irki zamanla bilimi kullanarak korkunç şeyle yapmaya başladığını





için denge bozulmuştur. Hikayenin daha birçok ayrıntısı ve iki dünyanın son halini alıncaya kadar geçirdiği uzun aşamaları var ama hepsini anlatmayacağım, sadece denge bozulduktan sonra bir ton şey olduğunu ve iki dünyanın birleşmemek üzere birbirinden kopuşunu, artık paralel evrenler olarak var olduğunu söyleyeceğim. April'ın dünyasında, yanı Stark'ta, Arcadia hakkında kimse bir şey bilmese de Arcadia'da Stark kimleri tarafından turistik bir memleket, kimileri tarafından korkunç bir zindan gibi anılsa da en azından buradakiler diğer taraftan haberدار. April Ryan olarak sizin göreviniz iserin iyice karmaşaklılığı ve iki dünyanın da yok olma tehlikesi içinde olduğu anda her şeyi düzeltmek. Siz bir Shifter'sınız, yanı iki dünya arasında yolculuk yapabilen seçilmiş bir kişi.

Yazıyorum ara başlık (Benim müzik zevkimi sizin anlayışınızı ötesinde)

The Longest Journey 4 CD'den ibaret, uzun bir oyun. Yolculığınız boyunca hepsi birbirinden ilginç birçok yere geleceksiniz. Buralarda irili ufaklı yuzlerde duğumuz çözmeye çalışıp bir sürü insanla ve başka ırklarla tanışacaksınız. Oyunun gerçekten büyük bir dünyası var. Ayrıca karşınıza çıkan herkesin anlatacak uzun hikayeleri ve zaman de çözülmesi gereken önemli soruları olacak. Lineer bir düzende ilerlemesine rağmen The Longest Journey aynı anda birden fazla soruna uğraştığınız için bir şekilde gidişatı si-

zin belirlediğiniz hissini verebilir. Önemli kararlar aşamasında daima doğru olanı yapmaya zorlanıyorsunuz ama zaman zaman kendi başına, dileğiniz gibi davranış hakkıınız da var.

23. yüzyılın dünyası olarak karşımıza çıkan kurgu bence bir surû futüristik tanımlamadan çok daha başarılı. Herhangi bir yerde dolaşırken tepenizde vizir vizir arabalar uçuşuyor, her yerde koca gökdelenler var ama dünya hala bildiğimiz dünya. İnsanlar hala penye giysiler giyip parklarda vakit geçiriyor, hala normal işler yaparak para kazanan insalar var, hala gündüzleri tepede bir güneş oluyor ve sokaklar hiç de suç ve tehlike dolu değil. Gelecekte geçen oyunculara görmeye alışık olduğumuz puslu ve kötü dünya yok burada. Nasıl kullanacağımızı bilmediğimiz elektronik cihazlarla filan da pek uğraşmamız gerekmıyor, The Longest Journey'nin dünyasına adaptasyonunuz hiç zor olmayacak.

Oyunun grafikleri özellikle mekanlar açısından bakıldığından çok etkileyici. Dolaştığınız yerlerdeki geri planlar hemen kendini gösteriyor. Bu kadar mekan çeşitliliğine sahip bir oyunun istinasız her ortamında böyle dojgal ve özenli geri planlar yaratmak takdir edilecek bir sey. Ne yazık ki aynı şey oyundaki karakterlerin görünüşü için geçerli değil. İnsanlar fazlaıyla dikdörtgen görünüyorlar ve bütün köşeler çok keskin. Bu anti-aliasing yoksunlu genel kusursuzluğun içinde belki gereğinden fazla dikkat çekiyor ve daha rahatsız edici oluyor. Animasyonlar çok

çarpıcı olmayıpabilir ama kötü de sayılmaz. April'ın standart dinleme, konuşma, oturma, yürüme, koşma hareketleri hiç değişmiyor ama fark etmez.

Siz de yazmayın (Ben sıradışıyım, sizin gidi koynular)

Bulmacalara gelince; bence bir adventure olarak The Longest Journey'ı önemli bir oyun yapan ilk özelliği bulmacalar. Çözümü zor olsun diye saçma sapan nesne kombinasyonları yaptınp onları saçma sapan yerlerde kullanmanız isteyen sorularla pek karşılaşmıyorsunuz. Bu yöntem özellikle Grim Fandango'da yuh dedirtecek kadar abartılmıştı. Ayrıca her önünüze çıkan cebinize atmak gibi bir alışkanlığınız da yok (bu da Broken Sword'un handikapydı). Bazi işleri çok kolay yapabilecekken sifir o işe daha sira gelmedi diye karakteriniz salak numarası yapıp "nasıl yanı" gibi sorular da sormuyor (bkz Omikron). Üstelik bulmacalar özel yetenek sınavları gibi müzik kulağı, teknik uzmanlık bilgisi türünden şeyleri de ölçmüyör (tabii ki Sanitarium). Tüm bunların yerine oyunumuz giderek zorlaştı ama sakin bir kafanın her zaman içinden çıkabileceğine bulmacalar soruyor. Belki yeterince adventure deneyiminiz yoksa zorlanabilir ve yardım almak surunda kalabilsiniz ama kendinize güveniyorsanız sorun yok. Karşınıza çıkan

her şey işinize yaramak zorunda değil ama ufak bir ayrıntı atladığınız için saatler kaybedebilir ve çözümsüz kalabilsiniz. Bu nün arkanzıda her şeyi temizlediğinizden emin oluncaya kadar bilgisayarı kırma kalkmayın. Ayrıca elinizdeki nesneler kadar April'ın günlüğü de işinize yarayabilir. Hem bir ajanda hem de bir kılavuz olarak burada yazılanlar kaçırıldığınız bir şeyleri fark etmenizi sağlayacak şekilde yönlendirici olacak.

Aslında daha zaman zaman biktirici olacak kadar uzun süren diyaloglardan, April'ın çevresindeki nesnelerle ve insanlarla olan etkileşiminden, oynamıştıki diğer detaylarından, ara demoların iyi ve eksik yanlarından, diğer bazı oyullara yapılan göndermelerden ve yakında tatil çiçekçimden bahsedecektim size ama artık bu yazı bitmek zorunda. The Longest Journey'ı bulun ve oynayın derim. Birkac günlüğe gösterime giren ama ayarla onbeş sinemada birden oynayıp her tarafta reklamı yapılan filmlerden çok daha çarpıcı bulduğunuz, izledikten sonra bir şey daha keşfetmiş gibi hissettiğiniz kahraman filmler kadar seveksiniz.

Serpil Ulutürk

Grafikler

Düşük çözünürlükte bile güzelinden bir şey kaybetmeyen, etkileyici grafikler. Sinematikler için de aynı şey geçer.

Ses ve Müzik

Sesler güzel, konuşmalardaki İngilizce berber. Yine de diyalogları alt yazılı olarak takip etmekte faydalı var.

Oynamabilirlik

Bütün seç-tıkla türü geleneksel adventurerler gibi oynanır kolay. Oyun zaten size ne yapmanız gerektiğini söylüyor.

Atmosfer

Paralel evrene yolculuk Omikron'daki kadar boyaleysiz değil. Ara demolar da pek çarpıcı sayılmaz.

LEVEL Notu

88

Her oyuncu gibi The Longest Journey de kusursuz değil ama tatilde geçen yaş günleri için colde volta gibi bir şey. Turan sevdelerine ilerle gibi gelecek.

Minimum: PII 466, 64MB Bellek, 32MB

Bellek, 3D ekran kartı, 4 hızlı CDROM, 200MB sabit disk

Onerilen: PII 466, 64MB Bellek, 32MB 3D

Hızlıdisk kartı, 8 hızlı CDROM, 4GB sabit disk

Multiplayer: Yok

Grafik Destekli: Max 1600x1200 32bit renk derinliği (DirectX)

Alternatif
Discworld Noir

Sayı/Puan **Ekim 99 80/100**

LEVEL KARNESİ

KISA KISA

Oynaması sıkıcı, incelemesi sıkıcı, yazması sıkıcı. Ama okuması zevkli...

Asterix & Obelix

Firma:Cryo

Tür:3D Aksiyon

Level Puanı: 60

Ülkemizde televizyon yayınlarının siyah beyaz ve tek kanal olduğu dönemde TRT büyük bir devrim yaparak renkli yayına geleceğini duyurduktan sonra insanlarımız büyük bir seferberlik ile renkli televizyon alma yarışına girmiştir. Rahmetli babam da çok geçmeden elinde 56 inch bir renkli televizyonla eve geldiğinde dün yalar iki kez berim olmuştu. Çünkü çok sevdiğim çizgi filmle ri, Adile Naşit'in Uykudan Önce'sini ve Galaktika dizisini renkli olarak seyredebilecektim. Ancak çok geçmeden acı gerçekle karşılaşmıştım, TRT maalesef canının istediği yayınları renkli olarak yayınlıyordu. Aslında o zamanın ekonomik koşulları altında bir te-

reality aleti icat etmişim iste. Büyüyüğümde böyle olacağımız o zamanın belliymi demek. Ancak konu benim küçüğüm değil, küçüğümde olduğu kadar hala severek okuduğum, ve sizin de okuduğunuza emin olduğum Asterix ile ilgili, Romaya kafa tutan Galya'lı Kahramanların hikayesinin anlatıldığı çizgi romanın bağımlısı, hayranı olmayan biri var midir bu küçük gezegende onu merak etmişimdir hep. Neyse, geyiği çok uzattık, geçenlerde filmi gelen Asterix'in bu kez de oyunu geldi ve açıkçası bizi biraz sevindirdi biraz üzdedi. 3D grafiklerle yapılmış oyunda klasik bir Asterix hikayesinde geçen her şeyi bölüm halinde oynuyorsunuz, olayınız o. Yani birinci



televizyon kanalının (zaten tekelleri) uygulayacağı en mantıklı politika bu olabilirdi. Ama, istediğim her programı renkli seyredemememin acısı, 57 ekran bir televizyonun içine girebileceği büyük televizyon kutusunu kendime küçük bir dinlenme evi olarak düzenlediğimde çıkmıştim. Fındık ezmemi, çay kaşımı ve çocuk dergilerimi yanına alıp kulumu içine giriyor ve dış dünyadan tamamen kopmuş olarak o dergilerdeki büyüklü dünyalarda dolaşıyordum. Bir anamda, 1980'lerin teknolojisi ile kendi çapında bir Virtual

bölümde balık savaşı yapısınız, ikinci bölümde midesi hiç doymayan Obelix'e kızarmış domuz yetiştiyorsunuz, sonra birkaç romali askeri ormanda sıkıştırıp dövüyorsunuz falan filandı... Ahh ahh eski günler ahhh.



Horse & Musket: Musket

Great Battles of the Eighteenth Century

Firma:Boku Strategy Games Tür: Karaoke Programı Level Puanı: 13

Simdi, bir oyun almadan önce yapımı firmamın adına dikkatle bakmak teziminiz ne kadar isabetli olduğunu ispatlayan bir oyunla karşı karşıyayız. Boku firması, güzel Türkçemiz'de değişik şekillerde ifadesi bulunan ve yaratıcılık konusunda yorumlarda bulunan çeşitli deyimlerimizi hatırlatır şekilde müthiş bir oyun ortaya çıkartmış. İnanılmaz düşük, rezil bir oynanabilirlik, ne oyunu ne

hakkındaki animi da burada anlatmaya karar verdim. Neden burası diye sorar gibi olduğunu duuyuyorum. Çünkü bu oyunu oynamaya başladığında eş zamanlı olarak ağlamaya da başladım ancak oyunun berbatlığı nedeni ile ağlamamın okuyucu tarafından ilginç bulunmayı yacagını düşündüğünden daha ilginç olacağına inandığım bir ağlama animi anlatmaya karar verdim. Ama bu kararı ver-



memin üzerinden 383 harf geçmeden derginin sayfasında hürranla bitmiş bir aşk hikayemi anlatmanın uygun olmayacağıni anlıyor ve söz konusu olayı anlatmaktan vazgeçmiş bulunuyorum. Aslında, kabul ediyorum, oyun çok sıkıcı, çok berbat ve ben sadece 1500 karakterlik yazı doldurmak için konuşuyorum. Yani, coğunuza biliyorsunuz bu sıkıcı oyunları anlatmak yerine okuyucumuza daha eğlenceli bir şeyle verebilme çağında olduğumuz Kısa Kisa'da her zaman yazmak için eğlenceli bir şeyle bulunuyordu ama bu oyun... Bu oyun bütün zevkimi kaçırdı. Şöyle bir uygulama yapalım güzel okuyucum, size iyi bir hikaye borcum olsun ve bu borçumu, yandaki oyunun açıklamasında ödeyeyim.

PANZER CAMPAIGNS 2: NORMANDY 44

Firma: Süper Hikaye Tür: Sakin kaçırılmayı Level Puanı: 0

Gunes gözlerini yakarak, ufukta uzayan deniz çizgisinin üzerine çıkmaya başladığında yanındaki kızı sıkıca sarılmıştı genç adam.

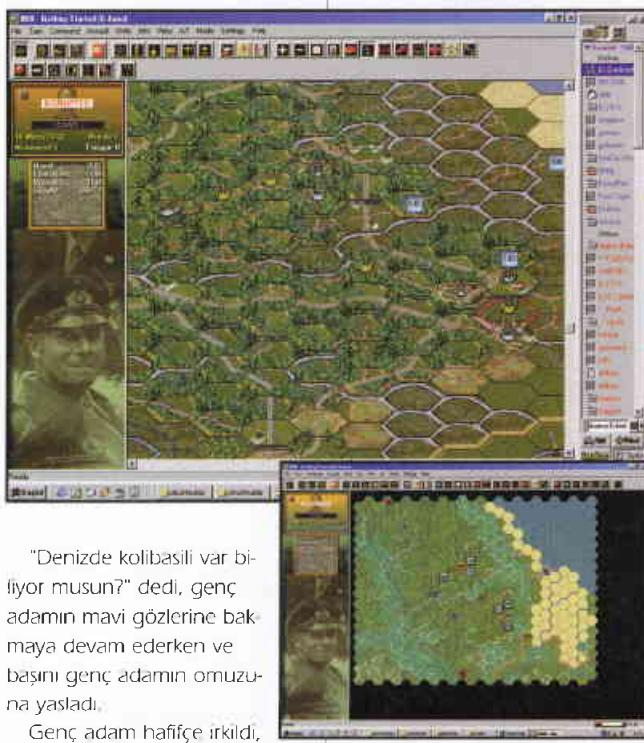
"Seni seviyorum Mihriban..." genç adamlın sesi, kumsala vuруp geri çekilen küçük dalgaların arasında belli belirsiz duyuluyordu... Kulağına fisıldanan bu aşk cümlelerinden sonra genç kız başına genç adama doğru dönürerek, birkaç uzun saniye boyunca genç adamlın mavi gözlerine derin derin baktı.

şokdan çok daha şiddetliydi..

"Ama... Ama... gözlerinde güneşin doğuşunu bulduğum, kollarında yedek paraşutun bir paraşütçüde yarattığı güven ve huzur hissini tattığım güzel sevgiliim, sen iyi misin? Biraz önce bananızda kolibasılı var demedin mi?"

"Allahım! Zühittin bunu nasıl düşünebilirsin, ben sana bananızda kolibasılı var demedim."

"Fakat, saçlarında, yağmur sonrasında toprak kokan ormanları kokladığım biricik sevgilimi



"Denizde kolibasılı var mıyorsun?" dedi, genç adamlın mavi gözlerine bakmaya devam ederken ve başına genç adamlın omuzu na yaşıladı.

Genç adam hafifçe irkildi, ne söyleyeceğini bilemedi. Ama bir şeyle söylemek zorunda olduğunun farkındaydı.

"Onlar yabancı sayılmazlar, bizim binanın atık su bağlantısı da bu sahile doğru. Çoğu aslında bizim bir parçamız." Genç adamlın sözleri karşısında gözbebekleri kocaman kocaman açılan Mihriban, başına kaldırarak büyük bir şaşkınlık içeren ses tonıyla cümlesini tamamlamaya çalıştı.

"İ... İ... İnanamıyorum Zühittin, bu kadar romantik bir ortamda nasıl bir konudan bahsediyorsun böyle?"

Şimdilik Zühittin'in şaşkınlığı, Mihriban'ın biraz önce yaşadığı

Sen, şimdi bana dönüp, önce derin derin gözlerime bakıp, seni seviyorum demeni beklediğim sırada denizde kolibasılı olduğunu söyleyerek beni hayretler okyanusuna can yeleksiz attığını da hatırlamıyor musun?

"Ah canım sevgilim, ben sana denizde kolibasılı var demedim, KOLIB Aslı var dedim. Orman bakanlığına bağlı çalışan bir kurum olan Kuru Odun, Levazım İşleme Birliği'nin Yönetim kurulundaki Asıl üyelerden biri denizde yüzüyor bak görmüyor musun? Zühittin? Nereye gittin?"

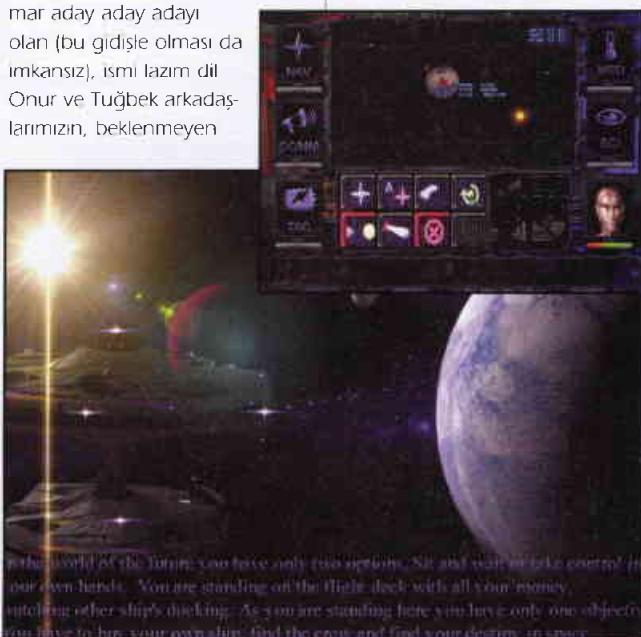
Subspace: The Captain Chair

Firma: La Bamba dinliyorsun dediler Tür: Hor gördüler... Puan: 0

Yine ilk okul yıllarına dönmek istemesem de, bu ay ilk okuldandan beri unuttuğum bir şarkının MP3'ü ile karışmış olsamın sevincini yaşarken, insanoğlunun en büyük zaflarından biri olan "saygısızlık" virusunu taşıyan bazı arkadaşlarımla tavırları karşısında yaşadığım şaşkınlığı ifade edebilmek için, ilk okul yıllarına kısaca geri dönmek zarında hissediyorum kendimi. Los Lobos grubunun firtına gibi estiği, La Bamba şarkısının her yerde dinlendiği yıllarda aklımız müziğe, resime, sinemaya, tiyatroya, heykelé, operaya, Jazz konserlerine (tamam! Biraz abartılı) yeni yeni ermeye başlıyordu. Ve La Bamba da bu ortamda hoşlanarak dinlediğimi hatırladığım ilk şarkılardan biri olmuştur

Ancak sonraki yıllar da, ne zaman La Bamba'nın içinde bulunduğu bir albüm satın almaya kalksam araya hep başka şarkılar, başka gruplar, başka müzisyenler girmiştir. Sonuçta, bu günlere kadar La Bamba'sız yaşamayı başarabilmiş ve bundan sonra yaşayabileceğimden emin olmam, ofisteki bir arkadaşımın ICQ aracılığı ile "bak ne buldum" diyecek gönderdiği La Bamba şarkısını üç kez arkaya arkaya dinlediğim -ki 2 dakikalık bir şarkıdır- için biri doktor adayı, diğeri imam adayı adayı adayı olan (bu gidişle olması da imkansız), ismi lazım dil Onur ve Tuğbek arkadaşlarımızın, beklenmeye

Cem Şancı





Galerians

Daha kim olduğunuzu bile bilmeden, dünyayı kurtarabilir misiniz?

Yapımcı firma: Ascii Soft

Dağıtım: Crave Entertainment

Türü: RPG

Yer, Angelo Şehir Hastanesi; İnsanların genleri üzerinde sürekli deneyler yapılan bu mekanda, Rion adında, parlak ve sarışın bir delikanlıya uygulanan ilaçlar, onu hiper kinetik bir insana çevirdi. Fakat mükemmel güçler kazan-

adi sanı duyulmamış firmalardan geliyor: Ascii Soft, Crave Entertainment, Polygon Magic[en azından ben hiç duymadım]. Oyunun senaryosu benim çok da hoşuma gitmedi açıkçası; zaten oyunun neredeyse tek kaybı satış senaryosu. Oyun alış習慣e olmuş bir RPG, kapı açmalar, düğmelere basmalar ve bulmacalar falan. Fakat bu kez sizinizi çok kolaylaştıracak bir fonksiyonu var. Bir yeri nasıl geleceğinizi bulmak veya o yer ile ilgili bilgi topla-

mak için üçgen tuşuna basmanız yeterli. Rion, zihinsel gücünü kullanarak yanıt hemen bulacak ve sizinizi oldukça kolaylaşacaktır. Eğer bu fonksiyon oyunu bitirmenize yetmez ise gelecek ay bu oyunun tam çözümünü verebileceğimizi de hatırlatırırmı.



Olamaz!
Ellerim
devleşiyօօ...

ması, ona biraz pahaliya mal oldu ve tüm hafızasını kaybetti. Hastaneden kaçmak istiyor ama bu güçlerini devam ettirmek için bu ilaçları almaya devam etmesi gerektiğini de biliyordu. "Nalcon" adı verilen yeşil ilaç, ona düşmanlarına şok dalgaları gönderip onları patlatma gücünü veriyordu. "Red" isimli kırmızı ilaç aldığımda ise düşmanlarını canlı canlı yakabilecekti. Fakat eğer Rion, bu zihinsel güçlerinin kontrolünü kaybederse, sevgili veya nefret ettiği, herkes ve her şeyi istemsiz olarak yok ediyordu. Rion ilk önce hastaneden kaçmak için işe koyuldu. Bilgisayarlarla oynarken, kazaya kendisi ile ilgili bilgilerini buldu ve kendisine sordu: "Kimim ben, nasıl bu hale geldim?"

NoRyon...

Gerçekten kaliteli bir oyun olan Galerians, daha önce hiç

Oyunda silah, top, tüfek yerine beyin gücünüzü kullandığınız için cepheye yerine ilaç alıyorsunuz. Yüzeysel olarak ilaçları anlatayım; Skip tabletleri güç kapasitelerini kuvvetlendirir, Recovery kapsülleri sağlığını artırır. En önemlisi Delmentor kapsülleridir. Rion kontrolü kaybettiği zaman bu kapsüller kullanmalısınız yoksa garibim olur. Kontrolü kaybetmemek için ekrandaki göstergeyi takip etmeli ve en alttaki barın bitmesine asla izin vermemele-

niz. Oyunun en kullanışlı fonksiyonlarından birisi de yuvarlak tuşu ile ekrana getirebildiğiniz harita seçeneği. Gerçek zamanlı ve transparan olan bu haritala nerede olduğunu anında görübiliyorsunuz. Kontroller kolay gibi gözüküyor ama bol hatalı; istemediğiniz hareketleri yapabiliyorsunuz. Netekim, yanlara yüreme ve tuşları yeniden ayarlama özellikleri yok. İlerleye koşa hareketi, bir tuşta özelleştirilmiş, sürekli yukarı basmak zorunda kalımıyorsunuz. Titreşim özelliği, oyuna daha bir ürkünç hava katıyor.

Nöörütön???

Müzikler Ridge Racer Type 4' tekilere benzeyen ve en azından benim çok hoşuma giden parçalar. İnteraktif ses efekleri ise çok kaliteli ve bize yaklaştırmalar haber vermesi açısından son derece kullanışlı.

Grafikler şaheser! Açılmış ve oyun içerisindeki videolar, diğer oyunlardakilerden kat kat daha kaliteli ve yerlerine tam oturtulmuş. Grafikler ise Resident Evil 3'den bile çok daha iyidir, örneğin aynanın onundan geçen gürültü yansımışı... dediğim gibi, mükemmel! Ama mekanlar biraz fazla sade kalmış. Galerians fena bir oyun değil, bu 3 CD'lik macerayı kaçırmamanızı tavsiye ediyorum. Özellikle Silent Hill türü oyunlarından hoşlananlar, sakin



Nalcon ve
Red enjekte
edilirken...



Bu ne sıcak
yaw...

kaçmayın. Kim bilir, belki de oyunu bitirdikten sonra yeni oyunu ellerinizi kullanmadan oynayabilirsiniz...

Bye&Smile...
Emin Barış

Grafikler

Inanılmaz netlikteki videolar ve kaliteli oyun içi grafikler var. Playstation'dan beklemeyecek kadar iyiler.

Ses ve Müzik

Seslerde müzikerler de görevini yeterince yapıyor. Bir bilimkurgu oyunu oynamadığınız yeterince hissettiyor.

Oynamabilirlik

Kontroller, mekan ve hikaye, çok çabuk sıkıyor. Oynamabilirlik kötü... Üzerinde daha fazla çalışılması gerekiyor.

Atmosfer

Ortam soğuk ve mistik. Düşünce iyi, senaryonun işlenip kötü. Yine de bilimkurgu hayranlığınız seveceğiniz bir RPG.

LEVEL Notu

PlayStation'da klasik RPG'ler arasındaki yerini aldı. Tavsiye ederiz. Ancak grafiklerdeki başarının oynamabilirlikte de gösterilmesi iyi olurdu.

- CD sayısı: 3
- Oyuncu sayısı: 1
- Mémoī bīk: 1
- Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Uyumluluğu: Yok

Mortal Kombat Special Forces

Mortal Kombat Efsanesi geri döndü

Yapımcı firma: Midway

Dağıtım: Midway

Türü: Aksiyon

Bilgi için: www.midway.com

Mortal Kombat serisini bilmeyen var mı aranızda? Yoktur sanırım; hele o kafa koparmalar, insan yakmalar, vücut doğramalar yok mu; nasi şırın şeyler anlatamam. Bu arkadaşlar Mortal Kombat 1 ile piyasaya çıktılarında olay olmuşlardı. İçindeki vahşet nedeniyle oyun Amerika'da yasaklanmıştı. İnsanlar (ben dahil), atarı salonlarını dolduruyor, bu oyunu oynayabilmek için sıralarda

var ama artık Mortal Kombat ruhu diye bishi kalmamış Jax tepe den tırnağa silahlı da, bir dövüş oyununda bu kadar silahın ne gereği olduğunu anlayamadım.

Nerede kaldı o eski omurilik sökmeler

Oyunda hikaye de, oynamaya deyecek bir atraksiyon da yok. Yeşil bereli Jax, kötü adam olan Kano'yu sevmemektedir. Kano da Jax'ı sevmemektedir. Mutlaka

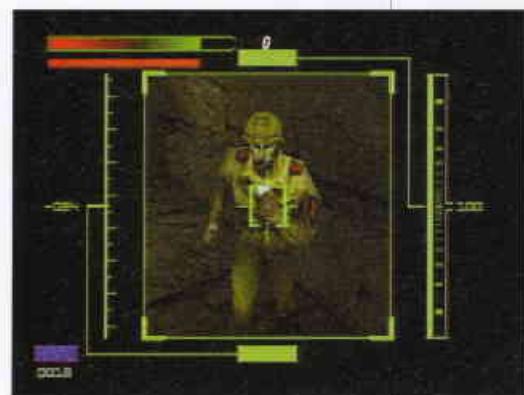
bile oturup yapabilirsınız yani. Su efektleri beş yaşındaki bir çocuğun ilk grafik çizim deneyimleri gibi. Videolar Sega Master System kalitesinde; madem güzel yapmayacakları, bari oyun motoruyla yapsaları. Oyunun içindeki kamera açısı çok kötü, Commodore 64 gibi, tepeden gösteriyor. Artık strateji oyunlarında bile tam tepeden göstermiyor yahu. Bakma tuşu eklemeler;



Oyun o kadar ruhsuz ve sıkıcı ki, bazen iyilerin rutin değil, kötülerin vahşi tarafında oynamam gereğini düşünüyorum. Kano mu olsaydı ne?

İste size rehber: LEVEL Başka dergilerin bu oyuna kaç vereceklerine dikkat edin. Bazı bağımlılıklarından dolayı kesintikle oyunların kötü yönlerini yazamazlar ve okuyucularını yanlırlar. Hiçbir bağımlılığı olmayan LEVEL, daima okurlarını düşünür ve onların yanında olur. Sonuç mu, atın bu oyunu çöpe! Bye&Smile

MegaEmin



birbirlerini eziyorlardı. Bütün kombo ve bitirme hareketlerini ezberliyor ve birbirleriyle kışkırtıyorlardı. Karakterler çizgi romanlara konu oldu. MK2 biraz daha gelişmiş olarak geldi ve karakterler coşgalıp karmaşıklıktı. MK3 de serinin en iyi oyunlarındanlandı. MK Mithologies tarzını değiştirdi platform-dövüş yaptı. 3D olarak hazırlanan MK4, tam bir hayal kırıklığı oldu. Yaratıcıları Ed Boon ve John Tobias ayrıldılar. Şimdi ise Midway, oldukça dördüğü MK efsanesinin cesedini satarak para kazanmaya çalışıyor. Yeni oyun bir aksiyon ve tek kelimeliyle REZALET. Bir firma kendisini nasıl böyle bir kaleme bitirebilir anlamıyorum.

Yeni oyun Sonya, Kano, ve Jax Üçgeninde dönüyor gibi gözüküyor ama asla da tamamen Jax' ten ibaret. Hala bol kan

bir yerde buluşacak ve dövüşeceklerdir. Hikaye bu. Çok derin bir konu değil mi.

Oyunda sajık ve özel olmak üzere iki enerji barı var. Özel enerji, özel hareket yaptığınızda azalıyor, kombo yaptıktan sonra sifir özel enerjiyi doldurmak için yapınca bir anlama da kalmıyor tabii. Özel hareketleri R2'ye basık tutarak yapmalısınız. Oyun sekiz bölümünden oluşuyor ve oyun boyunca bir sürü bulmaca da çözmeniz gerekiyor. Odaların çoğu çıkmaza gidiyor; gizli yerlere değil. Karakteriniz ziplayamıyor. İşin gerçeği Metal Gear Solid'e benzettirmeye çalışmış ama iyice kötü olmuş.

Grafik olarak ışıklandırma haricinde her şey rezalet. Duvarlar hep aynı texture larla kaplı, siz

bir dovuş oyununa, Allah aklı fırı versin. 9mm'lik silahla nişan aldiğinizda sanksi sonuna kadar zoomlanmış sniper gibi eliniz titriyor. Adama bakıp nişan alana kadar oluyorsunuz zaten. Normalde gördüğünüz adam sniperla zoom yapınca yok oluyor falan. Bir anda ateş altında kalabiliyorsunuz ve mermilerin ne yönden geldiği bile belii olmuş yor.

Hey gidi, efsaneler bile yaşıyorlarmış demek...

Müzik desen sıfır, sesler de e hıste. Sadece bir super veya kombo yaptığınızda Jax karizmatik laflar ediyor o kadar.



Grafikler

Keskin, karanlık ve ÇOK SIKICI! Cehenneme giderken böyle koridorlardan geçeceğini düşündürüyor.

Ses ve Müzik

Hicin birazlık üzerinde. Eski oyunlardan kalan efekler kullanılmıştı sifir alıma inerdi.

Oynamabilirlik

Çok kötü, özellikle tepeden görme, aynı bakma ihtiyacı ve nişan almada rezaletler hemen bayır.

Atmosfer

Mortal Kombat atmosferinden zıpkı yok. Bu oyunun kalite kontrolleri biraz tembelmiş herhalde.

LEVEL Notu

Mortal Kombat fanatikleri için bile alımda zıpkı zorlu bir oyundur. Aşırı bile değil, sadece adı var, içi boş bir oyundur. Mortal Kombat efsanesine yakışıyor,

- CD sayısı: 1
- Oyunlu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog joystick desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Dizüstü bilgisayar desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok

LEVEL KARNE'SI

20



COLIN MCRAE RALLY 2.0

PlayStation'da görevleceğiniz en kaliteli ralli oyunu...

Yapımcı firma: Codemasters

Dağıtım: Codemasters

Türü: Yarış

Bilgi için: www.codemasters.com

Colin McRae bu işlere kendini lütfen kaptırdı gibi gözüküyor. Ralli ile uğraşmanın yanı sıra, bir de kendisine oyun yapmayı düşündüğü sıralarda piyasada türlü çeşitli bir çok ralli oyunu vardı. Hatta kendisi oyununu da, meslektaşının Tommi Mäkinen Rally'ste beraber çikarmıştı. Ne Mäkinen kaldı ne de bir başka ralli oyunu: Colin McRae Rally'ni silip süpürdü. Gerçek ralli performansına en yakın ve en gerçekçi oyun olduğu için tanıdığım ralliçi arkadaşlarımla bu oyunu elliinden düşürmez oldular. Pist yanşlarının bir numarası nasıl Gran Turismo ise, rallinin de bir numarası Colin McRae Rally olmuştu. Bu işte büyük bir başarı kazanan McRae de, artık oyunun ikinci versiyonunu hazırlamak gerektiğine karar verdi ve çalışmalar başladı. Acaba yeni oyun, eskitisinin kalitesine ulaşabilecek miydi? Yoksa Colin McRae, sadece bir şaman alevinden ibaret miydi?

İşte beyinlerde bu soru dolasıp dururken, bir de baktım ki ne görüyim? Üzerinde "Colin McRae Rally 2.0" yazılı bir CD, masamın üzerinde durmuyor mu? Duru-

yor, e o zaman ne bekliyorum dedim; hemen oynamaya başlayıymışım.

Bir hafta sonra...

Biri beni çımdılesin! Oldum de PlayStation cennetine mi geldim ne? Oyun gerçekten bir hit, kesinlikle on numaralı! Neyse sakınleşeyim; tamam yawrum, tamaaaam, geçti...

Açılış introsunun hakkını vermişler. Tüm yollardan kısıtlar ve Ford Focus Rally Car ile yapılan bir şovu gösteren introya, müzülü de tam oturmuş, Seyredip de gaza gelmek mümkün değil. Oyunda intro dahil hiçbir yerde yüksek çözünürlük videolar olmadığı için grafiksel bütünlük de bozulmamış. Tabii burada hoşuma gitmeyecek bir mevzu var. Bendeñiz söylemesi ayıptır Subaru Impreza hastası bir şahsiyet olduğumdan mutlu değil, Colin McRae'nin Focus takımına geçtiğini öğrendiğimde çok sinir olmuştum. Doğal olarak bu kez oyun iki gibi Impreza WRX'in değil Ford Focus'un üzerine kurulu.

Colin McRae 2.0, bir önceki versiyonuna göre çok ciddi değişiklere uğramış; kendisini tama-

men yenilemiş. İlk bakışta oyunun menülerini goze çarpıyor. Mavi-gri bir fon üzerinde beyaz harfler sürekli akıyor ve siz değişik seçeneklerin üzerine geldiğinizde, bu seçeneklerle ilgili şekiller alıyoðlar. Örneğin "Drivers"(sürücüler) seçenekinde bir kask, "Arcede" seçenekinde ise birbirini geçen arabalar haline geliyorlar. Bu yeni tarz aslında bir oyun değil de, başka ciddi bir program havasında; baksanız, oyunun versiyonu bile 2.0! Bu yeni menu tasarımları, benim bir oyunda gördüğüm en kullanışlı ve en güzel görünen tasarım diyebilirim.

Sizin için ne kadar önemli bilmem ama, oyun beþ farklı dili seçenekleri sunuyor. Hızınızın Km/h veya M/h cinsinden gösterilmesini options seçeneklerinden ayarlayabiliyorsunuz. Her biri on ayaktan oluşan sekiz ralli parkuru var. Bu sayı, özel etaplarla birlikte, ne reden baksanız doksan'a çıkarıyor. Oyunu dört kişi ile oynama imkânına sahipsiniz fakat multi tap desteği yok. Tek bir joystick ile ve sırayla oynayabiliyorsunuz. Ah bir link desteği olsaydı, oyunun vereceği zevk ikiye katlanırdı (bu link desteği yok demek oluyor).

"Otomobiller"

Ford Focus 2000

Ford Focus 1999

Ford Focus 2000 Alternatif 1

Ford Focus 2000 Alternatif 2

Ford Sierra Cosworth

Ford Racing Puma

Mitsubishi Lancer Evo VI

Mitsubishi Lancer Evo VI

Alternatif 1

Mitsubishi Lancer Evo VI

Alternatif 2

Mitsubishi Lancer Evo VI

Road Car

Mini Cooper S

MC Metro 6R4

Toyota Corolla WRC

Subaru Impreza WRC

Peugeot 206 Kit Car

Peugeot 205 Turbo 16

Seat Cordoba Kit Car

Lancia Integrale

Lancia Integrale Alternatif 1

Lancia Integrale Alternatif 2

Lancia Stratos

Not: başlangıçta sadece 6 araba var ama siz diğerlerini kolay yoldan açmak isterken, "Create New Driver Profile" ekranında ONECAREFULOWNER yazın.

Tüm bölümler içinse "HELLOCLEVELAND".



"MegaEmin™ dururken Colin de kimmış!"

**Kim koymuş
bu taşı
buraya?#!*?**

Oyuna eklenen bir yeni özellik de Arcade seçenek. Burada aynı yol üzerinde sizden başka beþ arabaya, aynı anda yarışıyorsunuz. Zamana karşı yarışı sevmeyenler için sevdireci bir haber bu. Eğer tek başınıza zamana karşı yarışmak isterken hayalet arabayı kapışır rekoruza rekord kattığınızda. Diğer arabaların yapay zekaları çok gerçekçi olmuş. Öyle ki her yarışığında kullanma tarzları değişiyor ve hep yolu takip etmiyorlar; bazen birisinin bir yere



bindirip spin attığını ve toparlanıp hızla yola geri girdiğine şahit olabiliyorsunuz.

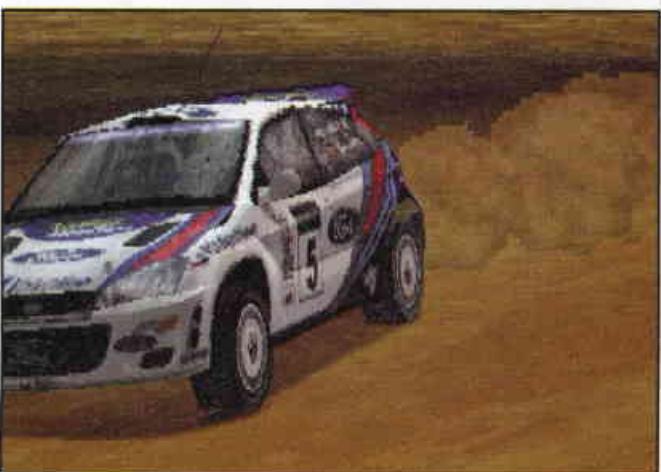
Oyun grafik olarak tamamen kendini yenilemiş. Arabaların hatları çok daha netleştirilmiş, öyle ki her arabadan en az 750 poligon kullanılmış. Camları saydam, içeri rahatlıkla görülmüyor. Arabaların hasar efekleri arttırmış. Ne tarafından çarparsanız o

yar, motor kaputu zıplamaya başlıyor, hatta ağaca girdiğinizde bacağı kapağı sonuna kadar açılıp geri kapanıyor. Daha da abartısanız motordan sımsıyah dumanlar çıkmaya başlıyor ve neredeyse yolu bile görmenizi engelliyor. İşte aracınızın herhangi bir yerinde meydana gelen bu hasarlar, oyunuzu ciddi bir şekilde etkiliyor. Servis alanına girdiğinizde aksa-



tarı yamuluyor ve eski oyundan çok daha fazla detaylı. Farlar, camlar kırılıyor, tamponlar düşü-

yan parçaları değiştirmesiniz, bir sonraki yarışta büyük problemlerle karşılaşıyorsunuz. Servis alanına



"Parkurlar"

- Finlandiya
- Yunanistan
- Fransa
- İsviçre
- Avusturya
- Kenya
- İtalya
- Birleşik Krallık

genelde iki ayaklı bir giriysiniz ama eski oyundan gibi parkaya değil zamanla sınırlısınız. Eetabii ki gerçekte McRae için para söz konusu bile değil. Adam her yanlış birbiri ile eşdeğer en az beş arabaıyla gidiyor. Geçenlerdeki bir yarışta 160 km. hız ile ağaca girdi, bir arabasını hurdalığa yolda. 60 dakika içerisinde en önemli parçaları değiştirmelisiniz. Bu özellik oyuna asıl ralli ruhunu getiren özellik olmuş. Çünkü artık Allah ne verdiyse gazlamanız yeterne, doğru frenajla, arabanızın hasar vermeden kullanılmaya çalışıyorsunuz. Diğer ralli oyuntlarında otuz kere takla atsanız bile aracınız aksamıyor; şimdi ise böyle bir durum söz konusu değil.

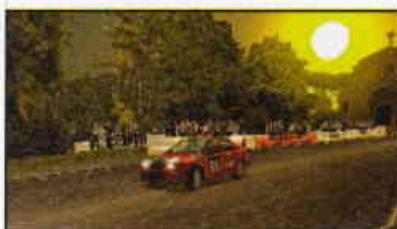
Aracınızla yol dışına çıktıığınızda bazen çimler uçuşuyor, yol kenarındaki seyirciler (ne kadar yine kaçış gibi olsalar da) siz oyuna konsantre ediyorlar. Egzozunuzdan, verdığınız devir kadar dumani çıkıyor. Bununla da katmayıp, vites değişimlerinde, özellikle de Impreza'da, ateş bile görünüyor. Yunanistan parkurunda, hızı girdiğiniz bir virajdan çıkışken gözünüzü alan güneş ışığının yansımıması, tarifsiz bir güzellik oluşturuyor. Kamera açılan eski oyundan gibi çok iyi, ama bazı yerlerde yavaş kalkıyor ve arabanızı önden görüp bir yerlere toslamana sebep oluyor. Hava şartları da fazlasıyla etkili ve güzel, ama dikkat, her an değişebiliyor. Replay'ler yakışır; eskisi gibi araba doing doing zıplamıyor. Fizik motoru çok iyi. Ani zıplar ve güzel açılar, replay'ları seyretemeden geçmenize engel oluyor.

**Tüh bee,
daattik
şanzumani...**

Araçların motor, özellikle de turbo sesleri çok detaylı. Lastiğin ve çakıl taşlarının çökardığı sesler neredeyse gerçeğinin aynısı. Yolun yine Nicky Grist tarif ediyor ama upsss; arada bir kaçıyor ve

bu size ciddi derecede bir zaman kayiplarına mal oluyorsunuz. Müzik sadece Arcade seçenekinde var ve orası için yeterli. Rallide ise tam benim sevgdiğim gibi: sadece motörün ve yılın sesi.

Eğer Codemasters, Colin McRae Rally 2.0'nın tanıtımını iyi yapabilirse, "Sega Rally" isminden çekinmesine hiç gerek kalmayacak. Ne de olsa bu oyun bir çok yönüyle daha üstün. Colin McRae Rally 2.0, PlayStation'daki tartışma en kaliteli ralli oyun. Kontrolleri, görünüşü, gerçekçiliği, her türlü seçenekleri, ne ararsanız var. Colin McRae ve co-pilotu Nicky Grist size yeni ralli dünyasında şampiyon-



luklar yaşıtmaya hazırlar; eğer siz de hazırlısanız PC'ciler mi? Eh, siz biraz bekleyeceksiniz artık ehi ehi ehi! Bu arada benim resmimi görmek isteyen okurlarına, sayfayı iyi incelemelerini tavsiye ederim. Resimdeki şahsiyet, Colin McRae'nin hocası oları MegaErmin™'e aittir.

Bye&Smile...

Emin Barış

Grafikler

Grafikler, hızı engellemeyecek şekilde optimum derecede tutulmuş. Yol ve araba dizaynları çok kaliteli.

Ses ve Müzik

Ralli oyuncu olduğu için müzik pek çok plana değil ama sesler gerçegine çok yakın.

Oynamabilirlik

Joypad konfigürasyonu eski oyundan den fazla hala kullanışlı. Arabaların her birinin farklı özellikler taşıyor.

Atmosfer

Sanki gerçek rallide yarışıyorsunuz, arabanız hasar alır, belki yerde dümpta servis alımıyonsunuz.

LEVEL Notu

Bütçemizden odur ki, bu oyunu ne satın alırsanız satın alının. Argınlığınız yarla alamayacağınız bir oyun olacak.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 4
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: % 100
- Dual Shock desteği: % 80
- Link desteği: Yok
- Multi Tap desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Tabanca desteği: Yok
- PC versiyonu: Yok

95



CONSOLE MASTER

Playstation için bir dolu dolu incik cinçik.

Oooow, hoşgeldiniiiz, hoşgeldiniiiz, söyle buyrun efendim. Sayfamiza şerefler verdiniz. Görüşmeyeli nasisiniz, iyi misiniz? İyisınız iyisiniz. Nasıl olmayaınız ki; yaz, deniz, güneş, kızlarşa da erkekler, duruma göre) ve en önemlisi de piyasaya yağan kaliteli oyunlar. Bu yaz hiç de boş geçmiyor. Ben de yazın bir kısmını konsolları başında geçiren sizlere bonus keyifler sunmaya çalışıyorum. Hepinize iyi eğlenceler...

Şok Haber!!!



O da nesi? Birisi PlayStation 2 mi dedi? Evet, ben dedim. Hem de dedim ki, PlayStation 2' nin Türkiye' ye geliş tarihi kesinleşmiş



dedim. 15 Kasım 2000 tarihinde dedim, 400 Dolara dedim, gidin alın dedim. İyi demiş miyim? Bir de 2001' de çıkacak olan PS2



Harddiskin fotoğraflarını ilk ben yayinallyayım dedim. Ve yayinallyadım. Oh be...

PlayStation Aksesuarları

Makinenizin opsiyonlarından ne kadar haberdarsınız? Bu geniş konuyu özetleyerek kısa başlıklar altında topladım. İşte daha keyifli oyunlar için gerekenler:

- **NTSC çipi:** Türkiye' de satılan PlayStation'ların tamamı PAL sistemi kullanır. Makinenizin İthal oyunları da çalıştırmasını istiyorsanız bu çipi takırmalısınız. Zaten çoğunuzun makinesinde bu çip vardır.



- **Kontrolörler:** PlayStation için üretilmiş sayıçet崇拜 kontrol aleti var. Normal joypad, Dual Shock



ve Analog Joystick yanında duymadığınız bir çoğu. Bunlardan birisi Resident Evil tarzı(RPG)



oyunları tek elinizle oynamanız için üretilen GLOVE isimli aygit. Neredeyse bir eldivene benzeyen denebilir. Sırf Quake 2 için bir tek eli pad olduğunu biliyor musunuz? Sol elde Grip-V, sağ elde ise mouse ile bu oyunu doyasıya oynayabilirsiniz. Uzaktan



kumandalı, ekstra titreşimli ve hatta rapid fire' li bir ton çeşit seçenekleriniz var.



- **Direksiyon:** Burası çok önemli işte. Bir yarış oyunundan beklediğiniz her şey var fakat direksiyonunuz yoksa, şu hususla-



ra dikkat etmelisiniz: Oncelikle titreşimli olmalı, sertliği elinize uygun olmalı, sağa sola çevirirken takır tukur etmemeli, üzerindeki tuşlar isteğinize göre programlanabilen olmalı, analog sistemi tam desteklemeli, en az 180 derece dönebilmeli, vitesi size uygun tarafta olmalı ve en önemlisidir de yakin monte edilebilir ya da uygun bir yere vantuzla yapışabilir olması.

- **Yelek ve koltuk:** İşte aslında çok fazla bilinmeyen ama asıl keyif unsuru olan elemanlar. Araba koltuğunun şeklinde ve her koltuğa uyan bir kılıfı benzeyen sisteme, ekstra titreşim sağlayan 5 adet motor var. Adaptörle çalışan bu sistem, hem evinizde hem arabanızda çakmağa takılarak, iki seviye ayarlı masaj aleti görevini de görüyor. Oyundaki yolun içine girmek isteyenler için

ideal. Bir de giyileni var ki, bu biraz daha etkili. Özellikle dovoş ve silahlı macera oyunlarında her hareketiinizde hissediyorsunuz. Şiddetle tavsiye ederim.

- **Silah:** Makinenize türlü şekilli (bazuka şekli dahil), titreşimli, rapid fire veya özel fonksiyonlara sahip bir sürü silah takabiliyorsu-



nuz. Piyasada da bol bol satılıyorlar fakat ben hiç tavsiye etmem, çünkü oyunları çok az ve



olanların çoğu da dandık.

- **Mouse:** Kim demiş PlayStation'da strateji oynamaz diye? Mouse' umuz var efendim, inanmazsanız bakın işte resimde.



- **Memory Card ve ram sürücüler:** Normal bir hafıza kartı 15 bloktur ve 1mb veri alır. Sıkıştırma sistemiyle 72 kanallık(72mb) hafıza kartı bile yaptırılır ancak, çalışmalarında hep problem ci-





kartları. Sadece oyun içi save yaparsanız normal çalışıyorlar fakat memory card manager' dan dosya kopyaları sizi sınırlamıyor. Bir de çok kullanışlı olan Ram drive var, pahali ama hafıza kartı yerine bilgilerinizi bir diske atıveriyorsunuz.

■ **Link kablosu:** İki PlayStation' i birbirine bağlayıp farklı ekranlarda multiplayer oynamak için tasarlanmış bir kablo. Tabii ki iki de televizyona ihtiyacınız oluyor.



Sonradan ram' i çok zorladığını anlaştırdıktan, link destekleyen pek fazla oyun üretilmedi; benim gibi satın alanların elinde kalan bir aksesuar. Denemek isteyenler için şu oyumlarda destek var: C&C Retaliation, Toca Touring Cars ve Dune 2000.

■ **Multi tap:** Fifa serisinin tek makinede sekiz kişiyle oynanabileceğini biliyor muydunuz? Multi tap denilen alet, bir portu dordu-



bölgerek multiplayer desteği sunuyor. Birçok oyunda multi tap

desteği var. Tavsiye ederim.

■ **Ram kodu kartları:** Az çok biliyorsunuz artık, iki aydır anlatıyorum, ram kodları yazarak oyullarda hile ve değişiklikler yapma-



nizi sağlayan aygıtlardır. Alacaksanız yüksek versiyonlu olmasına özen gösteriniz.

■ **Video kart:** PlayStation' da VCD seyretmenize olanak sağlar. Yeni çıkanlarında dahili ram kod cihazı var. Genellikle yanlarında



gelen yaylar, boot sektörleri okunmamayan CD' lerin kapağı açık kalıtmak içindir.



■ **MP3 çalar:** PlayStation' da mp3 CD' lerini dinlemenize yarayan bir alet.

■ **Dans pisti:** Özel bir programıyla dans oğretip, eğlendiriyor.



■ **Pocket Station:** Hafıza kartı slotunu kullanan ve yanınızda taşışken, dosyalar üzerinde oynamalar yapmanızı olanak küçük bir cihaz.

■ **PC bağlantı aksesuarları:** Date'l in dahili cihazı sayesinde, makinenizi bir PC' ye bağlayabilir, sa ve dosyalarınızı harddiskinize koplayabilir, internetten dosya ala-



bilir ve yollayabilirsiniz. İçindeki programı Date'l sitesine bağlanarak upgrade edebilirsiniz.

Okurdan Gelenler

Hmmm, bakalım bu ay sizlerden neler gelmiş. İsmi lazım değil, bir arkadaşımız, ben "İlginc şeyleri yollayın" deyince akına hemen kaplumbağası gelmiş. Bana su kaplumbağasının konuşduğu ve Türkçe olarak wuauarrrr guauarrrr dediğini yazmış. Pes diyorum başka bir şey demiyorum. Geçen ay size, kendi kendine ram kodları yapan bir arkadaşımızdan bahsettim; Gökhan Muharremoğlu. Bu ay da bize Driver' da kare tekerlekli araba kodunu ve Metal Gear Solid Integral' deki Ninja ile nasıl oynandığını açıkladı.

Driver' da arabanız kare tekerlekli kimim işine yara bilemem artık:

801414A0 - 0000

Metal Gear Solid Integral' de Ninja ile oynamak için, iki saatte, hiç enerji kullanmadan ve hiç yakalanmadan, extreme de hiç continue kullanmadan oyun bitirmek gereklidir.

Berk, tam bir Gran Turismo hastasıymiş ve oyunda bulduğu ilginç noktaları bizimle paylaşmak istemiş:

Araba yıkamak için 5000 kredi gereği yazılı ama aslında sadece 50 kredije mal oluyor. Programlama hatasından dolayı kesintile %100 yapamıyzsunuz. En fazla %98.2' ye ulaşabiliyorsunuz. Garajınızdaki araba sayısı 100 ile limiti. Bu yüzden ikinci hafıza kartınızı da garaj olarak kullanırsınız garajınız ikiye katlanır. Berk' e de teşekkür ederiz.

Mersin' den Yusuf Tirtir ise bize Street Fighter EX 2 Plus' ta gizli karakterleri nasıl açacağımızı anlatmış: ana menüde "Bonus" a gelip 2 kere starta basın. "Director" e gelip 4 kere starta basın. "Practice" e gelip 1 kere, ve "Arcade" e gelip 5 kere bastığınızda, gizli kalmış olan Garuda, Shadow Geist, Kairi, ve Hayate açılmış olacaktır.

Sizin de elinizde, bizimle paylaşmak istediğiniz ilginç bilgiler varsa bana yollayın resminizle birlikte yollayın. (Ne konsol Master kasetinde ne de Posta Kutusunda okuyucu resmi yayılmıyor. Eminim. Arkadaşlar bosuna resim yollayın, valla da billa da yollayın. Cem)

Aynı Ram Kodları

Ups, kodlara pek yer kalmadı,

sadece iki oyun...

■ **Gran Turismo 2 için verdiğim nitro şifresi çok beğenilmiş. Alın bu da Gran Turismo 1 için ola-**

Player 1 Nitro (R3)

DooBC1C6 - 0004

800B6F3E - 0006

DooBC1C6 - 0004

800B6F42 - 0006

Player 2 Nitro (R3)

DooBC286 - 0004

800B7C72 - 0006

DooBC286 - 0004

800B7C76 - 0006

• Galerians:

Sınırsız HP:

801AF972 - 00C8

AP yok:

801AF96C - 0000

Sınırsız Nalcon:

801AF978 - 00C8

Sınırsız Red:

01AF97C - 00C8

Sınırsız D-Felon:

801AF980 - 00C8

Maksimum psychic seviyesi:

301C2FA6 - 00C8

Son Sözüm

Affınlı sizinlere, birazcık da bana dokunan konulara yer ayırmak istedim. İnsanlardan e-mailler geliyor, bandrollü oyuncular alıyorlarmı ama sahnesiyle aynı diyorlar. Haklısınız, bandrollü ama kopyasının aynısı olan oyuncular aslında sahte. Kültür Bakanlığı, sahte oyuncuların önüne guya geçemek için, üzerlerine bandrol yapıştırıp naylon kaplıyor. Kendisine de pay koymak, aynı oyunun daha pahalıya satılmasını sağlıyor. Şimdi soruyorum; bununla nasıl kopyacılığın önüne geçtiyorsunuz? Üreticilerin telif ücretlerini almak size mi düşüyor? Sahte ve lisansız ürünler sattırmaya özendirek insanlara hem kötü örnek olup, hem de onları kazıklamıyor musunuz?

Geldik bir Console Master' in daha sonuna. Gelecek ay Driver 2, Medal Of Honor Underground, Tenchu 2, Music 2000, Di-

no Crisis 2, 007 Racing, Metal Gear Solid 2, Chase The Express, Resident Evil Code: Veronica ve daha nice konsol oyunları hakkında geniş bilgiler edinmek istiyor musunuz? Ya Console Master' daki PlayStation 2, X-Box, Dreamcast ve Dolphin karşılaşmasını okumak? O zaman Eylül LEVEL' i sakın kaçırın; konsolcuların bahtına güzel bir sürpriz bile çıkabilir belki, kim bilir...

(ben:) Bye&Smile...

MegaEmin

DIABLO II

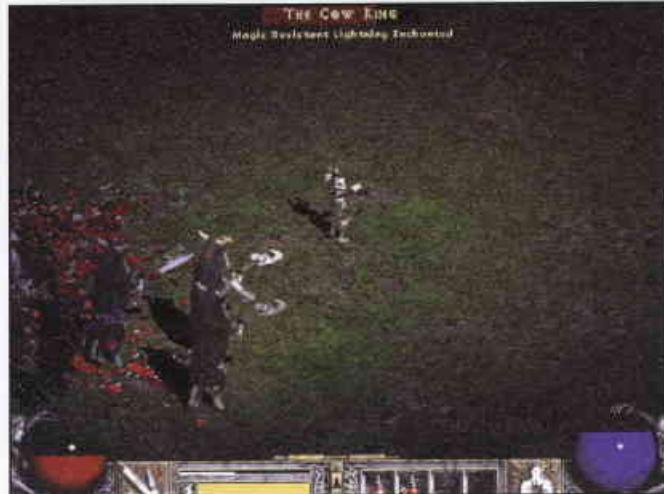
Gizli inek bölümünün sırrını açıklıyoruz.

Umarim Diablo 2 oynamaktan bu rehbere ayıracak zaman bulabilirsiniz. Bunu yapmanız iyi olur çünkü bu rehberde aradığınız çoğu şeyi -hatta aramadıklarınızı ve bilmediğiniz bile- bulabileceksiniz. Örnek mi? Diablo'da bir esprili olarak geçen The Secret Cow Level'e nasıl ulaşacağınız mesela. Veya toparladığınız o mucevherlerin her bir seviyesinin tam olarak ne işe yaradığı. Tüm şehirlerde bulacağınız NPC'lerin özellikleri. Oyunda karşılaşacağınız tüm unique yaratıklar ve özellikleri. Ya da yaratıkların ayaklarının dibinde gördüğünüz auraların ne anlama geldiği. Horadric Cube ile neler yapabileceğinizi bilmek istemiyorsunuz? Nasıl, yeterince çekici geldi mi? Eğer bu rehberle yetinemezseniz bu oyuna ilgili

merak ettiğiniz her şeyi email yoluyla sorabilirsiniz. Eğer belli bir konuda fazla soru gelirse önmüzedeki ayda daha farklı konularla rehbere devam ederiz. Hadi bakalım fazla uzatmadan Diablo 2'deki cehvelere bir bakalım.

HORADRIC CUBE REÇETELERİ

Diablo 2'deki en eğlenceli quest eşyalarından biri Horadric Cube. Aslında bundan başka eğlenceli quest eşyası olduğu da söylemeyeceğini olsun. Horadric Cube'u Act II'de Cain'den alacağınız ikinci quest sırasında Halls of Dead'de bulacaksınız. Bu kubun asıl kullanım amacı Act II'de Horadric Staff ve Act III'te Khalim's Will silahlarını oluşturmak. Bunalımların parçalarını bulup kübün içine koyacak ve birleştiriceksiniz. Nasıl



mi? Horadric Cube içerisinde 16 birimlik boş yer bulunduran bir küp ve içine konan eşyaları birleştirerek farklı bir eşya oluşturma yeteneğine sahip. (Bu arada onu aynı zamanda fazla eşyalarınızı taşımak için kullanabilirsiniz. Inventory'nizde kapladığı 4 yere karşı, 16 yer kazanmış oluyorsunuz). Blizzard, Horadric Cube ile yapabileceklerin hakkında bilgi vermiyor ve etrafta da yapabileceğiniz seylere dair bir çok rivayet dolasıyor. Elbette bunların hepsi doğru değil. Aşağıda şu ana kadar bilinen ve doğruluğu onaylanan Horadric Cube reçetelerini bulacaksınız.

(Sırasıyla: Kübün içerisinde yerleştirilecek olan eşyalar, sonucta meydana gelen eşya veya olay, açıklama)

Wirt's Leg + Tome of Town Portal: Secret Cow Level'e açılan Kırmızı Portal. Bu level hakkında daha ayrıntılı bilgiyi ve resimleri bir sonraki bölümde bulabilirsiniz. Bu birleşimi kullanmak için Rogue Camp'ta olmanız gerekiyor.

Skull haric her türden bir Perfect Gem + Amulet: Prismatic Amulet. Tüm dirençlere %18-24 ekler. Şu andaki versiyonunda bazı hatalar olabiliyor. Blizzard bunu ileri patch'lerde düzeltmeyi düşünüyor.

Aynı türden 3 Perfect Gem + Bir büyülü eşya: Yüksek seviyeli herhangi bir eşya. Büyülü eşya olarak silah, zırh veya takı kullanabi-

lrsınız.

Herhangi tür ve kalitede 6 Gem + 1 Sword: Soketli Longsword. Bu tarihi Deckard Cain ile Horadric Cube hakkında konuşmuşsunuz. Diğer silah türlerini de kullanabiliyor olabilirsiniz ama sanırım sonuçta daima longsword veriyor.

Aynı tür ve kalitede 3 Gem: Aynı turden bir ust kalitede Gem. Eğer üç tane Perfect Gem koysanız birleşme olmaz. Ayrıca Horadric Cube, içine konan her şeyi birlesim işlemeye soktuğundan; örneğin içine üç tanesi aynı tür ve kaliteden, diğerleri ise farklı birkaç tane daha Gem koysanız yalnızca 3 Gem işleme girer ve yine bir ust kalitede bir tane Gem elde edersiniz. Koymadığınız diğer Gem'ler ise kaybolur.

1 Ring + 2 Topaz: 1 Coral Ring. Bu yüzük genellikle %21 – 30 arasında elektrik direnci verir.

3 Ring: 1 Amulet

3 Amulet: 1 Ring

3 Healing Potion + 3 Mana Potion + 1 Gem: 1 Full Rejuvenation Potion. Kübe konulacak ıksirlerin veya Gem'lerin kalitesinin bir önemi yok.

3 Healing Potion + 3 Mana Potion: 1 Rejuvenation Potion. Konulacak ıksirlerin kalitesi önemli değil.

1 Healing Potion + 1 Strangling Gas Potion: 1 Antidote Potion.

Konulacak iyileştirici ıksirin kalitesi önemli değil.

1 Spear, 1 Quiver Arrow: 1 Set

TABLO I

SHRINE'LAR

Diablo 2'deki en büyük yeniliklerden biri etrafta bulacağınız shrine'lar olacaktır. Bu shrine'ların ne işe yaradığı genellikle isimlerinden anlaşılmıyor ama yine de iyi bir rehberde tüm bu shrine'lardan tam ayrıntılarıyla bahsetmemek olmaz. Bulacağınız shrine'ların bazıları zamanla tekrar kullanılabilir (recharge), bazıları ise tek kullanılabilir. Tek kullanılabilir olanları da parantez içerisinde belirticeğim.

Armor	Armor'u %100 oranında artırır.
Combat Experience	To-Hit ve Maximum Damage'i %200 oranında artırır. Öldürdüğünüz yaratıklardan %50 daha fazla experience kazanırsınız. (Tek kullanılabilir)
Exploding	Dokunduğunuzda önce size zarar verir, sonra da yerde birçok fulminating potion yaratır. (Tek kullanılabilir)
Fire	Dokunduğunuzda shrine'in yakınında bulunan herkesi (siz de dahil olmak üzere) etkileyen fire bolt'lar yaratır. (Tek kullanılabilir)
Gem	Üzerinizde taşıdığınız gem'lerden bir tanesini bir üst seviyeye çıkarır, eğer üzerinde hiçbir gem yoksa rasgele bir chipped gem yaratır. (Tek kullanılabilir)
Health Mana Mana Recharge	Sağlığınıza tamamen döldürür. Mananızın geri dolma hızını %50 oranında artırır. En yakınınzadaki yaratığı bir unique yaratık olarak yeniden yaratır. (Tek kullanılabilir)
Monster	Dokunduğunuzda sizin zehirleri, sonra da yerde birçok choking gas potion yaratır. (Tek kullanılabilir)
Poison	Bir town portal açar ve bu portala birçok kez kullanabilirsiniz. (Tek kullanılabilir)
Portal	Mananızı normalde %400 daha hızlı olarak doldurur. Sağılığınıza ve mananızı tamamen döldürür.
Recharge Refilling Resist Cold Resist Fire Resist Lightning Resist Poison Skill Stamina Well	Soğukça karşı olan direnci %75 oranında artırır. Ateşe karşı olan direnci %75 oranında artırır. Elektriğe karşı olan direnci %75 oranında artırır. Zehire karşı olan direnci %75 oranında artırır. Tüm skill'lerinizi 2 artıtır. Tükenmeyeş stamina verir. Sağlığınıza ve mananızı yarısına kadar doldurur.

TABLO 2

YARATIK AURALARI

Unique yaratıkların birçok özelliği olabildiğini biliyoruz. Mesela bazıları Extra Fast, bazıları Extra Strong olabiliyor. Hatta bazıları Extra Strong Cold Enchanted gibi birden çok özelliğe bile sahip olabiliyor. Bu özellikler arasında en güçlü ve etkili olanlardan biri de Aura Enchanted adı ile tanımlanan auralar. Bu özellik unique yaratığa rasgele bir saldırısı aurası veriyor ve bazı durumlardan bu aura yaratığın çevresindeki diğer yaratıkları da etkileyebiliyor. Eğer oyunu bir Paladin olarak oynuyorsanız ve bütün auralara sahip olabilecek kadar yüksek level bir karaktere sahipseniz bu auraların isimlerini ve ne işe yaradıklarını biliyorsunuzdur. Ama Paladin olarak oynamayanların bu auralar hakkında bilgi sahibi olmasının pek bir yolu yok. Tabii bu rehber haricinde...

Might

Yayılıyor mu?
Ne İşe Yarar?

Nasıl Tanırırmı?

Evet

Yaratıkların verdikleri zararı arttırmır. Necromancer'in Amplify Damage lanetinin tam tersi olarak açıklayabiliriz. Amplify Damage sizin yaratıklara verdığınız zararı arttırmıyordu.

Eğer bir grup yaratığın ayaklarının dibinde dönen, dikenli sarı bir aura görürseniz Might ile karşılaşmış demektir. Zaten bir süre sonra etrafınızı saran yaratıkların çok zorlu olduğunu ve hit point'lerinizin çok hızlı azaldığını fark edeceksiniz.

Thorns

Yayılıyor mu?
Ne İşe Yarar?

Nasıl Tanırırmı?

Evet

Yaratığa vurarak verdığınız zararın bir kısmı size zarar olarak geri yansır.

İki adet dönen sarı yay şeklinde görülür. Yakın dövüş kullanan oyuncular her bir vrouşlarının sağlıklarını azalttığını fark edeceklerdir. İlk olarak unique yaratığı öldürerek bu auranın diğer yaratıklara yayılmasını engelleyebilirsiniz.

Holy Fire

Yayılıyor mu?
Ne İşe Yarar?

Nasıl Tanırırmı?

Hayır

Yakındaki oyunculara belli aralıklarla ateş zararı verir.

Dişa doğru dönük sarı dikenler şeklindeşdir. Size saldırın hiçbir yaratık olmadığı halde zarar gördüğünüzü fark edeceksiniz. En iyi korunma yolu ateşe karşı direncinizin yüksek olmasıdır.

Blessed Aim

Yayılıyor mu?
Ne İşe Yarar?

Nasıl Tanırırmı?

Evet

Yaratıkların saldırısı şanslarını yükseltir.

İçde doğru spirallenmiş kırmızı ince yaylar şeklindeşdir. Görmeniz pek de kolay olmayabilir. Çok etkili bir aura olmasa da yayılıbıldığı için etrafınızda yaratıkların size daha sık vurabildiklerini görebilirsiniz. Savunma oranınız düşmüş gibi bir etkiye uğrarsınız.

Holy Freeze

Yayılıyor mu?
Ne İşe Yarar?

Nasıl Tanırırmı?

Hayır

Yakındaki oyuncuları soğutur.

Girdap şeklinde dönen mavi ve beyaz karışım şeklindeşdir. Aniden maviye dönerken bir yaratıkta Holy Freeze aurasının olduğunu anlayabilirsiniz. Mavi iken karakteriniz hem hareket hem de saldırısını olarak yarı yarıya yavaşlar. Act II'nin son yaratığı Duriel bu auraya sahiptir.

Holy Shock

Yayılıyor mu?
Ne İşe Yarar?

Nasıl Tanırırmı?

Hayır

Yakındaki oyuncular elektrik şoku verir.

Pek fazla hareket etmeyen dokuz köşeli beyaz yıldız şeklindeşdir. Eğer oyuncu aura sahibi yaratığa çok yaklaşırsa, ayağının dibinde elektrikler görünmeye başlayacak ve oyuncuya zarar verecektir. Yüksek seviyeli yaratıklardayken çok etkili olabilir.

Fanaticism

Yayılıyor mu?
Ne İşe Yarar?

Nasıl Tanırırmı?

Evet

Saldırı hızını ve saldırısı şansını arttırmır.

Büyük, turuncu renkli, dönen bir auradır. Etkisi aynı Blessed Aim'deki gibidir ama onun etkisinin yanı sıra yaratıklar size daha da hızlı saldırılacaklardır. Yayıldığı için, bu auraya sahip olan yaratıkların etrafınızı sarmasına izin vermemeyle çalışın.

Conviction

Yayılıyor mu?
Ne İşe Yarar?

Nasıl Tanırırmı?

Sayıılır

Savunmayı ve dirençleri azaltır.

Pariaklı yeşil çember şeklindeşdir. Kolayca tanımlanabilir, çünkü oyuncuya yayılır. Ayağınızın dibinde yeşil bir çember görüyorsanız C tuşuna basarak karakter ekranını çağırığınızda savunma oranınızın ve dirençlerinizin kırmızı rakamlarla yazıldığını göreceksiniz. Act IV'deki Chaos Sanctuary'deki Lord de Seis bu auraya sahiptir.

TABLO 3

GEM YETENEKLERİ

Bildiğiniz gibi artık Diablo'da slotlara sahip silahlar, kalkanlar ve miğferler var. Bir slot'a taktığınız gem'i bir daha çıkarma imkânınız olmadığından ve gem'leri de her yerde bulamadığınızdan, gem'leri kullanırken mümkün olan en doğru seçimi yapmalısınız. Oyunuda 7 farklı gem bulunuyor: Amethyst, Diamond, Emerald, Ruby, Sapphire, Skull ve Topaz. Her bir gem'in beş farklı seviyesi var: Chipped (çentikli), flawed (kusurlu), normal, flawless (kusursuz) ve perfect (mükemmel). Gem'lerin seviyelerini yükseltmenin şimdilik bildiğim yalnızca iki yolu var: Birincisi bir gem shrine kullanmak, diğeri de Horadric Cube yardımıyla üst seviye gem yaratmak. Bunların dışında eklemek gerekirse oyunu normal zorluk seviyesinde bitirip, Hell ve Nightmare seviyelerinde oynarken yaratıkların bıraktıkları gem'ler daha üst seviyede olacaktır.



Amethyst

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	15 - 19 ek saldırı şansı	+5/6 savunma	+3 güç
Flawed	20 - 29 ek saldırı şansı	+7/8 savunma	+4 güç
Amethyst	30 - 39 ek saldırı şansı	+9/10 savunma	+5/6 güç
Flawless	40 - 49 ek saldırı şansı	+11/13 savunma	+7/8 güç
Perfect	50 - 59 ek saldırı şansı	+15/17 savunma	+9/10 güç

Diamond

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	Undead'e karşı % 125-129 zarar	Tüm dirençlere % 5/6 ek	Saldırı şansına +10
Flawed	Undead'e karşı % 130-135 zarar	Tüm dirençlere % 7/8 ek	Saldırı şansına +15
Diamond	Undead'e karşı % 136-145 zarar	Tüm dirençlere % 9/11 ek	Saldırı şansına +20
Flawless	Undead'e karşı % 146-155 zarar	Tüm dirençlere % 12/15 ek	Saldırı şansına +25
Perfect	Undead'e karşı % 156-170 zarar	Tüm dirençlere % 16/20 ek	Saldırı şansına +30

Emerald

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	3 saniyede +2 zehir zararı	% 10 - 12 zehir direnci	+3 hüner
Flawed	3 saniyede +3 zehir zararı	% 13 - 16 zehir direnci	+4 hüner
Emerald	3 saniyede +4 zehir zararı	% 17 - 20 zehir direnci	+5/6 hüner
Flawless	3 saniyede +4 zehir zararı	% 21 - 25 zehir direnci	+7/8 hüner
Perfect	3 saniyede +5 zehir zararı	% 26 - 30 zehir direnci	+9/10 hüner

Ruby

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	3 - 4 ateş zararı	% 10 - 12 ateş direnci	+6 - 8 max hit point
Flawed	3 - 5 ateş zararı	% 13 - 16 ateş direnci	+9 - 11 max hit point
Ruby	4 - 5 ateş zararı	% 17 - 20 ateş direnci	+12 - 15 max hit point
Flawless	5 - 6 ateş zararı	% 21 - 25 ateş direnci	+16 - 20 max hit point
Perfect	6 - 7/8/9/10 ateş zararı	% 26 - 30 ateş direnci	+21 - 25 max hit point

Sapphire

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	1 - 3 soğuk zararı	% 10 - 12 soğuk direnci	+6 - 8 max mana
Flawed	2 - 3 soğuk zararı	% 13 - 16 soğuk direnci	+9 - 11 max mana
Sapphire	2 - 4 soğuk zararı	% 17 - 20 soğuk direnci	+12 - 15 max mana
Flawless	3 - 5 soğuk zararı	% 21 - 25 soğuk direnci	+16 - 20 max mana
Perfect	3 - 6/7 soğuk zararı	% 26 - 30 soğuk direnci	+21 - 25 max mana

Skull

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	Vuruş, % 2 sağlık, % 1 mana çalar Saldırıdan 2 zarar görür	% 10 - 12 elektrik direnci	+2 Sağlık, %8 Mana
Flawed	Vuruş, % 2 sağlık, % 2 mana çalar Saldırıdan 3 zarar görür	% 13 - 16 elektrik direnci	+3 Sağlık, %8 Mana
Skull	Vuruş, % 3 sağlık, % 2 mana çalar Saldırıdan 4 zarar görür	% 17 - 20 elektrik direnci	+3 Sağlık, %12 Mana
Flawless	Vuruş, % 3 sağlık, % 3 mana çalar Saldırıdan 5 zarar görür	% 21 - 25 elektrik direnci	+4 Sağlık, %12 Mana
Perfect	Vuruş, % 4 sağlık, % 3 mana çalar Saldırıdan 6/7 zarar görür	% 26 - 30 elektrik direnci	+4 Sağlık, %16/20 Mana

Topaz

Seviye	Silah	Kalkan	Miğfer
Chipped	1 - 6 elektrik zararı	% 10 - 12 elektrik direnci	+7 - 9 büy eşi bulm şansı
Flawed	1 - 7 elektrik zararı	% 13 - 16 elektrik direnci	+11 - 13 büy eşi bulm şansı
Topaz	1 - 8 elektrik zararı	% 17 - 20 elektrik direnci	+14 - 17 büy eşi bulm şansı
Flawless	1 - 10 elektrik zararı	% 21 - 25 elektrik direnci	+18 - 20 büy eşi bulm şansı
Perfect	1 - 12/13/14/15 elektrik zararı	% 26 - 30 elektrik direnci	+21 - 25 büy eşi bulm şansı

Javelin.

2 Quiver Arrow: 1 Quiver Bolt.

2 Quiver Bolt: 1 Quiver Arrow.

Bir de tamamen safsata olan bazı tarifler var. Bunlardan en ünlüsü ise 12 tane aynı tür Chipped Gem'in 1 adet Perfect Gem oluşturduğuna dair olanı. Eğer Gem'lerinden olmak istemiyorsanız sakın kanmayın. Bunun nedenini yukarıdaki aynı tür ve kalitede 3 Gem'in açıklamasında bulabilirsiniz.

THE SECRET COW LEVEL

Geldik oyunun en büyük gizine. Böyle bir bölümün varlığı daha Diablo zamanında söyleniirdi, ama esprî olarak kabul edildi. Diablo 2'de ise Blizzard bir incelik yaparak meraklı oyuncular bulsun diye bu bölümü oyuna eklemis.

Isterseniz oncelikle bu bölüme ulaşabilmek için yapmanız gerekenlerden bahsedelim. Bu bölüme ulaşmanızı sağlayacak portal açmak için Wirt's Leg, Tome of Town Portal ve Horadric Cube gerekiyor. Horadric Cube'u nerede bulabileceğiniz Horadric Cube Reçeteleri kısmında açıkladım. Wirt's Leg'e gelince. Act I'ın 3. questinde Deckard Cain'ı bulma görevi alacaksınız ve eninde sonunda Stony Field'den Tristram'a giden bir portal açacaksınız. Stony Field haritasının sol üst köşesine giderseniz yerde yatan Wirt'in cesedini görevlirisiniz (Diablo'daki tahta bacaklı çocuk). Wirt'e tıkladığınızda etrafa birçok altın ve Wirt'in bacagi saçılacak. Bacagi alın. Tome of Town Portalı Rogue Camp'taki Akara'dan satın alabilirsiniz. Artık yapmanız gereken tek şey Wirt's Leg ile Tome of Town Portalı Horadric Cu-

be'un içeresine yerleştirip Transmute tuşuna basmak. Oyun ekranına döndüğünüzde siz bekleyen Secret Cow Level Portal'ını göreceksiniz.

Tabii bu portalı açmanız demek hemen içeriye girip iki üç inek öldürceksiniz ve rahat oyuna geri doneceksiniz demek değil. Secret Cow Level'e gectiniz anda dört bir yandan yaklaşık 50-60 tane inek size saldıracak. Zaten resimlerde de grup halinde inekleri goruyor ol-

malısınız. Tüm bölümde tahminice 700'den fazla inek bulunuyor ve bunlar genellikle grup halinde saldırıyorlar. Hepsinin elinde standart olarak balta bulunuyor ve bu inekler gerçekten de çok güçlüler. Benim 27. level Necromancer'ımı yalnızca üç vuruşta öldürübiliyordu. Tabii her bir karakterin böyle durumlarda kullandığı bir stratejisi olmalı. Açıkçası burada Necromancer'in Corpse Explosion yeteneği resmen katlamıştır. Bu bölü-

mü dört defa oynadım ve gördüğüm kadariyla yalnızca bir tane unique yaratık var: The Cow King. Cow King olduğundan genellikle bir unique eşya bırakıyor.

Bu bölümde niye en azından bir kere de olsa girmeniz gerektiğine gelince. Bu bölümde, oyunun tümünde topladığınızdan daha fazla Gem bulma şansınız var. Genelde öldürdüğünüz 20-25 inekte bir Gem bırakma ihtimali var. Bunun dışında ineklerin çoğu büyülü eşyalar bırakıyorlar, bunla-

ri toplayıp satarak oldukça iyi para kazanabilirsiniz.

Oyunu Save & Exit yapana kadar Secret Cow Level Portal'ı aktif olarak tutuyor. Yani bu süre içerisinde bu bölümde istediğiniz kadar gidip gelebilirsiniz. Oyundan çıkış tekrar başlayınca portalın olmadığını göreceksiniz. Eğer bu bölümde yeniden gidip, ortaklığını yeniden talan etmek isterseniz tekrar Tristram'a gidip Wirt's Leg'i almalı ve gerekli işlemleri yapmalısınız.

DIABLO 2 QUESTLER

ACT I

Quest 1: Akara'dan alacağınız bu quest'te Blood Moor'da bulunan Den of Evil'daki tüm yaratıkları öldürmeliyiniz.

Quest 2: İlk quest'i bitirdikten sonra Kashya sizden eski bir rogue olan Blood Raven'i öldürmenizi isteyecek. Blood Raven'ı Burial Grounds'taki (Rogue Encampment -> Blood Moor -> Cold Plains -> Burial Grounds) mezarlığın içinde bulabilirsiniz. Blood Raven karşılaşacağınız ilk güçlü yaratık.

Quest 3: 2. quest'i bitirince Akara sizden Cain'i bulmanızı isteyecek. Bu quest'i yapma zorluluğunu yok. Bu quest birkaç alt quest'ten oluşuyor. Buntları sıralayacak olursak: İlk olarak Cold Plains'ten Stony Field bölgesini git. Duvarlardan birinde bir mağara görevcisiniz. Bu mağara yoluyla Dark Wood'a ulaşın ve Tree of Infuss'a dokunup parşomeni alın. Akara ile konuşun. Stony Field'deki stonehenge'e benzeyen taşlara parşomende yazan sırayla dokunun. Açılan portaldan Tristram'a geçip Cain'i kurtarıń.

Quest 4: Bu quest'i açmak için Stony Field'daki Moldy Tome'a dokunun. Dark Wood'dan Black Marsh'a geçin ve oradaki kuleye girekten alt kattaki The Countess'i öldürün.

Quest 5: Bu quest'i Charsi'den alacaksınız. Black Marsh'tan Monastery'e ulaşın. Buradaki barracks'ta Horadric Malus'u bulacaksiniz.

Quest 6: Deckard Cain sizden Andariel'i öldürmenizi isteyecek. Onu Monastery'den sonra ulaşacağınız Catacombs'da bulacaksınız. Andariel Act I'nin en güçlü yaratığı.

ACT II

Quest 1: Atma'dan alacağınız bu quest'te amacınız Sewers'in

TABLO 4

NPC'LER

Diablo 2'de her Act'te farklı bir şehir ve bu şehirlerde yaşayan farklı NPC'ler var. Bu NPC'ler size Act'I tamamlamanız için verecekleri questlerin yanı sıra çeşitli konularda da yardımcı olacaklar. Oyun genelinde 4 Act'e dağılmış toplam 22 adet NPC karakter bulunuyor. Hadi onları biraz tanıyalım:

ACT I

Akara: Akara ile konuştuğunuz anda sağlığınıza ve mananız tamamen dolar. Akara'dan potion, büyülü staff ve wand'lar satın alabilirsiniz.

Kashya: Size Blood Raven quest'ini verecek olan rogue'ların lideri. Bu görevi tamamladıktan sonra Kashya'dan adam kiralayabilirsiniz.

Charsi: Her türlü silah ve zırh satın alabileceğiniz Charsi, aynı zamanda hasar görmüş eşyalarımıza da para karşılığında tamir edecek.

Gheed: Gheed'de de Charsi'de olduğu gibi silahlar ve zırhlar bulabilirsiniz. Gheed aynı zamanda size henüz tanımlanmamış eşyalar da satabiliyor (Gamble). Bu eşyalar genellikle çok pahalı oluyorlar ve sonuçta büyük ihtimalle hayal kırıklığı yaşayorsunuz. Ben satın aldığım 7 Gamble eşyasında, 2 tane Unique bulabildim. Diğerleri çok sıradan eşyaları.

Warriv: Act I'deki 6. quest'i tamamladığınızda Warriv siz Act II'ye götürecek.

Deckard Cain: Eğer istereniz Act I'deki 3. quest'i tamamlayıp Deckard Cain'i kurtardığınızda oyunun geri kalan kısmında eşyalarınızı ücretsiz olarak tanımlayacaktır. Eğer onu kurtarmazsanız, 6. quest'i bitirince kendiliğinden kurtulacak ama eşya tanımlaması için sizden para alacaktır.

ACT II

Atma: Act II'deki ilk quest'i almak için Atma ile konuşmalısınız.

Geplash: Geplash'la öylesine muhabbet edebilirsiniz.

Greiz: Greiz ile konuşarak size yardımcı olacak adamlar kiralayabilirsiniz.

Elzix: Elzix ile konuşarak yeni silahlar, zırhlar veya büyülü eşyalar satın alabilirsiniz. Ayrıca bu bölümde Gamble olayıyla ilgilenen kişi de yine Elzix.

Lysander: İyileştirici veya saldırıcı iksirlerinin yanı sıra bulabileceğiniz kilitli sandıkları açmak için anahtar da alabilirsiniz.

Fara: Fara ile konuştuğunuz anda sağlığınıza ve mananız dolacaktır. Fara'dan çeşitli eşyalar alabilir ve hasarlı eşyalarınızı tamir ettirebilirsiniz.

Drognan: Çeşitli parşomenler, wand ve staff gibi büyülü silahlar almak için Drognan ile konuşmalısınız.

Meship: Act II'nin sonunda Meship ile konuşunca siz Act III'e götürecek. Ayrıca onuna konuşarak o andaki quest'leriniz hakkında ek bilgiler alabilirsiniz.

Deckard Cain: Yine Act I'deki 3. quest'e bağlı olarak ücretli veya ücretsiz eşya tanımlayabiliyor.

ACT III

Alkor: Çeşitli iksirler almak için Alkor'la konuşmalısınız. Alkor ayrıca bu bölümdeki Gamble adamımız.

Ormus: Onuna konuşunca sağlığınıza ve mananız dolacaktır. Ayrıca ondan büyülü eşyalar ve iksirler satın alabilirsiniz.

Meship: Meship istereniz siz Act II'ye götürecek.

Asheara: Bu bölümde adam kiralama için konuşmanız gereken kişi Asheara. Aynı zamanda silah ve zırh da satıyor.

Hratli: Hratli de silah ve zırh satıyor. Aynı zamanda hasarlı eşyalarınızı da tamir edebilir.

Cain: Yine tanımlayııcı kişi olarak Cain'i bu bölümde de görüyoruz.

Natalya: O andaki quest'ler hakkında bilgi almak için Natalya ile konuşun.

ACT IV

Tyrael: Act IV'deki quest'leri öğrenmek için Tyrael ile konuşmalısınız.

Cain: Yine aynı işi yapıyor: Tanımlayıcılık.

Jamella: Jamella ile konuştuğunuzda sağlığınıza ve mananız tamamen dolacaktır. Kendisi büyülü eşya satımı ve Gamble olayına bu bölümde bakan NPC'miz.



Üçüncü katında bulunan Radament'i öldürmek. Sewers'a şehrin içindeki ve limandaki kapaklardan girebilirsiniz.

Quest 2: Bu quest'i açmak için Horadric eşyalarından birini bulmalı ve Cain ile konuşmalısınız. İlk quest'te Sewers'in üçüncü katındaki parlayan bir sandıkta Horadric Scroll bulacaksınız. Horadric Cube için Dry Hills'ten ulaşacağınız Halls of the Dead'in üçüncü katına inmelisiniz. Horadric Shaft, Far Oasis'teki Maggot Lair'ın üçüncü katında. Horadric Amulet ise Claw Viper Temple'İN ikinci katındaki sunağı kırıldığınızda ortaya çıkacak.

Quest 3: Lost City'de dolaşırken etraf kararacak ve quest'i almış olacaksınız. Drogman ile konuşup Claw Viper Temple'İN ikinci katındaki sunağı kırın.

Quest 4: Bu quest için öncelikle 6. quest'i almış olmanız gereklidir. Jheryn ve Drogman ile konuşun. Palace'a girin ve Palace Cellar'a kadar inin. Üçüncü kattaki portaldan Arcane Sanctuary'e geçebileceksiniz. Buradaki amacınız The Summoner tarafından korunan Horazon'un günlüğünü bulmak.

Quest 5: The Summoner'a yaklaştığınız zaman bu quest aktif olacak. Göreviniz onu öldürmek. Onu öldürüp Horazon'un günlüğünü aldığınızda Canyon of the Magi'ye portal açılacak. Ama ilk olarak town portal ile şehrə do-

nup insanlarla konuşarak bu quest'i tamamlayın.

Quest 6: İlk quest'ten sonra Jerhyn ile konuşunca bu quest açılacak. Diğer quest'leri tamamlayıp Horazon'un günlüğünden Tal Rasha'nın gerçek mezarının işaretini öğreneceksiniz. Canyon of the Magi'de doğru mezarı girin (Kapıların yanlarındaki işaretlere dikkat edin). Eninde sonunda Duriel ile karşılaşacaksınız. Onu öldürün. Şehre donup Jerhyn ve Meshif ile konuşun.

ACT III

Quest 1: Bu quest'i açmak için Spider Forest'te öldürdüğünüz unique yaratıktan düşen Jade figürü almalısınız. Cain onu Meshif'e vermenizi söyleyecek. Meshif karşılığında size Golden Bird ve-

recek. Cain ile konuşup, Golden Bird'u Alkor'a verin. Onunla tekrar konuşup quest'i tamamlayın.

Quest 2: Bu quest'i Hratlı ile konuşarak alacaksınız. Gidbinn Kılıçını Flayer Jungle'da bulacaksınız (Kurast Docks -> Spider Forest -> Great Marsh -> Flayer Jungle). Yaklaşınca haritada simgesi çıkaracaktır. Gidbinn'i Ormus'a götürün. Asheara ile konuşarak quest'i tamamlayın.

Quest 3: Bu quest Golden Bird quest'ini tamamladığınızda veya Khalim'in kalıntılarından birini bulduğunuzda Cain ile konuşarak etkinleştirilebilir. Khalim's Eye'i Spider Forest'teki Spider Cavern'de bulacaksınız. Khalim's Brain Flayer Dungeon'ın 3. katında bulunuyor. Khalim's Heart için Kurast Bazaar'da inceğiniz Se-

wers'in 2. katına bakmalısınız. Son kalıntı olan Khalim's Flail ise Travincal'deki unique high council member yaratığını öldürdüğünüzde ortaya çıkacak. Bütün kalıntıları toplayıp Cain ile konuşun ve bu kalıntıları Horadric Cube'un içine yerleştirip Transmute tuşuna basın. Khalim's Will sizindir.

Quest 4: Alkor'dan alacağınız bu quest'i yapmanız zorunlu değil. Act III'te ikisi Kurast Bazaar'da, ikisi Upper Kurast'ta ve ikisi Kurast Causeway'de olmak üzere toplam 6 tane temple var. Bunu lardan ismi Ruined Temple olana girerseniz Lam Esen's Tome'u bulabilirsiniz.

Quest 5: Travincal'e ilk girişinizde Ormus tarafından size verilecek bu quest'te amacınız Travincal'da bulunan Blackened Temple'daki High Council'ı öldürmek.

Quest 6: Ormus'un verdiği bu quest için önce Blackened Temple'daki Compelling Orb'u Khalim's Will silahıyla parçalamalısınız. Açılan pasajdan Durance of Hate' geçin ve üçüncü kattaki Mephisto'yu öldürün.

ACT IV

Quest 1: Tyrael ile konuşarak bu quest'i alın. Dışarıda dolaşarak Plains of Despair'e giden yolu bulun ve orada bulunan Izuel'i öldürün. Ortaya çıkan ruhu ile konuşun. Tyrael'e dönüp quest'i tamamlayın.

Quest 2: İlk quest'i bitirince Cain ile konuşarak bu quest'i alabilirsiniz. Mephisto'nun soulstone'unu parçalamak için River of Flame'deki HellForge'a ulaşmanız gerekiyor (Outer Steppes -> Plains of Despair -> City of the Damned -> River of Flame). Oradaki Hephestos the Armorer'i öldürüp Hellforge Hammer'ı Hellforge üzerinde kullanın. Soulstone'u Hellforge'a yerleştirip parçalayın.

Quest 3: Tyrael'den alacağınız bu son quest'te göreviniz Diablo'yu öldürmek. Diablo ile karşılaşmak için once Chaos Sanctuary'e girmeli ve burada bulunan 5 seal'i kırmalısınız. Beşi de kırlınca Diablo ortaya çıkacaktır. Diablo'yu öldürüp Tyrael'le konuşunca oyun tamamlanacaktır. Artık bir üst zorluk seviyesine geçebilirsiniz.

Eser Güven



Necromancer



Su ana kadar ki yararlı bilgileri için Eser'e teşekkür ediyor ve yönetimi tekrar ele alıyorum. Size çok daha doyurucu ve detaylı bir strateji hazırlayabilmek için her Level editörünü farklı bir karakteri olarak, geliştirdi pişirdi ve her karaktere özel bir strateji rehberi hazırladı. İşte benim Necromancer karakterim Urizen ve onu nasıl beslayıp büyütüğüm.

Necromancerlar diğer tüm karakterlerden farklı tercihini göre pek çok farklı cehreye bürünebilir. Yani yaratığı iskelet ve golemlerin arkasından koşup ortalığı lanete boğan bir karakter mi istiyorsunuz? Yoksa iskeletlerinizin onundan koşup diğer yaratıklara ilk siz mi saldıracaksınız?...bu size kalır. Ben iskeletlerin arkasından koşmaktansa onları onundan düşman saflarına atılmayı hedefledim. Açıksa bu bir parça daha eğlenceli bir yol gibi gözüküyor. Ancak 40-50 gibi çok yüksek Level'larda iskeletlerin arkasından koşan necromancer'lar çok daha güçlü oluyor.

Stat'ları nasıl yükseltmeli?

Her level'dan sonra aldığınız yeni stat puanlarınızı dikkate harçın. Eğer yan fighter olmak, ya ni kılıç sallamak istiyorsanız her seferinde Strength ve Dexterity'ye ikişer, Vitality ve Energy'ye döñüşlü olarak bir puan verin. Eğer iskelet ordusunu yöneten bir mage olmak istiyorsanız başta Strength ve Energy'ye ikişer Vitality'ye bir verin. Strength'iniz 60-70 gibi pek çok zırhı gleyebilecek seviyeye gelince onu bırakıp ta-

mamen Energy'ye odaklısanız.

Skills'e Karar Vermek

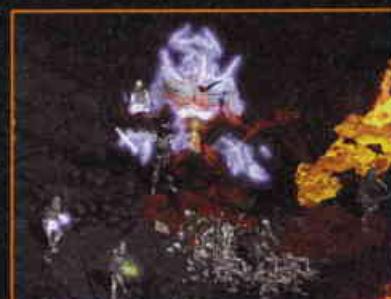
Necromancer'ın gelişimini dört bolume ayıralım. İlk 6 level, 6 ile 18 arasındaki level'lar, 18-30 arası ve 30'dan sonrası. İlk 6 level'da yanı korumasız ve zayıf olduğunuz dönemde en büyük gücünüz iskeletler olacak. O yüzden başta elden geldiğince Raise Skeleton ve Skeleton Mastery'ye yüklenin. En güzel Raise Skeleton'a 2 ve Skeleton Mastery'ye 2 skill point vermek. Bu arada İlk Quest'ten gelen ekstra skill puanını Amplify Damage'ye verin. Böylece oyuna basıken elinizde olan wand'ı da kullandığınızda 3 tane 6-7 hasar veren ve Life'ı 35 olan iskeletiniz olacak. Amplify damage ile de iskeletlerinizin verdiği hasarı ikiye katlamış olacaksınız. Elbette wand yerine kılıç kuşanıp azalan bir iskeletinizi yerine gezebilirsiniz. Bu tamamen statlarınızda mage' mi yoksa fighter yeteneğini ze mi ağırlık verdiginize bağlı.

6-18. Level'lar Arası

6. Level'dan itibaren ayaklarınızı tam olarak yere basmaya başladığını görecesiniz. İlk golem'iniz olan Clay Golem'ı 6. level ile gelen ilk skill ile birlikte alın. Daha sonra saldırdığınızda ge listirmek için Raise Skeleton ve Skeleton Mastery'ye birer puan daha ekleyin. Eğer mage gibi oynuyorsanız daha sonraki seçiminiz Teeth ve ardından Corpse Explosion olsun. Teeth bence pek etkili değil veardin-

dan gelen skills'i almak için bir skill puanı yatırmak dışında intiyiniz yok. Ama Corpse Explosion sayesinde kalabalık grupları kolayca dağıtabilirsiniz. Eğer fighter gibi oynuyorsanız Skeleton Mastery ve Raise Skeleton'a devam etmek en iyi. Daha sonra 12. level'da gelene dek sadece skeleton mastery oynayın.

12. level ile birlikte oyun boyunca sürekli kullanacağınız iki skill'e Raise Skeleton Mage ve Iron Maiden'e sahip olacaksınız. Iron Maiden için acele etmeyin. Onu Iron Golem'le gelene kadar saklayacağınız. Ancak Raise Skeleton Mage'ye tam dört puan yatırın. Burada Act II'nin ilk questinden alacağınız skill'i eğer büyücü iseniz Raise Skeleton'a yatırın, eğer fighter modunda oynuyorsanız Raise Skeleton Mage'ye. Daha sonra 18. level'da gelene dek kullanabileceğiniz iki skill puanınız daha kalacak. Isterseniz bunları Skeleton Mastery'ye yatırın, Isterseniz Golem Mastery'ye yatırarak şimdiden Blood ve Iron Golem'lere yatırım yapın.



18-30 Arası Level'lar

Blood Golem'i mutlaka 18. Level'da alın. Blood Golem' özelleşte fighter tarzı oynayanların en büyük kozu olacak. Çünkü siz, Blood Golem'le birlikte saldırıldığınızda, Diablo hariç bütün boss'ları [unique monster] çok kolay öldürileceksiniz.

Eğer fighter olarak oynuyorsanız bundan sonraki dört puanınızı

Iron Maiden'a yatırın. Eğer mage iseniz 2 puanınızı Iron Maiden'a iki puanınızı da Bone Spear'a yatırın. Böylece düşmanları sıcak bölgelere hiç girmeden uzaktan temizleyebilirsiniz. 23. Level'da geldiğinizde puanı harcamayı bekleyin. Çünkü 24. Level'da Iron Golem almaya hak kazanınca ona iki puanı birden harcayacağız. Çünkü Iron Golem ikinci level'dan itibaren throm damage' Özelliği kazanıyor. 24. Level'in başında bu iki puanı Iron Golem'e yatırın ve bir sonraki level tekrar puanı ona verin.

Böylece düşmanlarınız Iron Golem'e her vurduklarında kendileri de hasar alacaklar. Bunun üzerine bir de Iron Maiden kullanınca kendi vuruslarından alındıktan hasar artacak. Öyleki oyun bir süre için Iron Golem'e vurup yere yığılan düşman manzaralarıyla dolacak.

Arada aldığınız üç ekstra quest skill'i ile birlikte 30. Level'e kadar harcayacağınız 6 skill puanı var. Bence bunun en az dört tanesini Summon Resist'e harcayın. Geriye kalan iki puanı elde tutup 30. Level'dan sonra Revive, Bone Spirit, Fire Golem gibi iyi büyülere harcayabilirsiniz. Ya da geriye dönüp Skeleton Mastery'den Bone Spear'a kadar kullanışlı ve yarınlı bulduğunuz buyuleri daha da güçlendirilebilirsiniz.

Muhtemelen çoğunuz 30. Level'e gelmeden oyunu bitirmiş olacaksınız. Bence Nightmare'e geçmeyece acele etmeyin ve 30. Level'e gelene dek Diablo'yu bir iki kere daha öldürün. Nightmare'de olimk experience kaybı olduğu için ne kadar sağlam giderseniz o kadar iyi. Bundan sonrası size kalyor. Eh Diablo öldürmüştür birinin artık yardımına ihtiyacı yoktur her halde?

Tuğbek Ölek

- | | | |
|------------------------------|----------------------------|-------------------|
| 1. raise | 12. skeleton mage | 23. Iron Maiden |
| 2. raise | 13. mage | 24. Iron Golem |
| 3. mastery | 14. mage | 25. Iron Golem |
| 4. mastery | 15. mage skeleton | 26. Iron Golem |
| 5. amplify | 16. mage | 27. Summon Resist |
| 6. clay -6 | 17. mastery | 28. Summon Resist |
| 7. raise | 18. mastery | 29. Summon Resist |
| 8. mastery | 19. blood golem | 30. Summon Resist |
| 9. raise teeth | 20. bone spear Iron Maiden | 31. Revive |
| 10. mastery corpse explosion | 21. bonespear Iron Maiden | 32. Bone Spirit |
| 11. mastery | 22. bonespear Iron Maiden | 33. |

BARBARIAN



Bir haftalık bir tatilden sonra dergiye gelince bir şeyleri değişimmiş bulacağımı ve ben yokken alınmış kararlar olacağını tahmin ediyorum doğrusu. Ama "Hepimiz bir karakter seçtik, sən da barbar kaldı," cumlesi ilk duyduğumda canımı sikuttu. "Barbar ne ki, bildiğimiz aya işte!" dedim. Bana kalsa ya Paladin oynayacaktım, ya Amazon, belki de Sorceress, ama barbar değil, hic değil...

Fikrimi değiştirmem uzun sürmedi.

Barbarın aslında oynaması çok eğlenceli bir karakter olduğunu anlamakla kalmayıp tüm dergiye de onayattım (Daha doğrusu yine de ihtiyaç molalan dışında kesintisiz oynama şuresini gördükten sonra onaylamak zorunda kaldılar). Makine başına oturmadan kısa bir süre sonra herkesin barbarın iksir arama sesini taklit ederek "aargh, uurgh" diye bağışması da bundan olsa ge-reklidir.

Barbar, oyuna Paladin ile birlikte 85 puan toplamıyla başlayan iki karakterden biri. Gücünün ve yaşam enerjisinin yüksekliği (Vitality puanını 1 artırığınızda life puanı 4 artıyor ki, bu yeterince önemli bir özellik) onu dövüşte oldukça etkili bir hale getirse de önemli iki zayıf noktası bulunuyor. Bunlardan biri büyüye yakın olmaması (Enerjiye 1 eklediğinizde mana 1 artıyor ki, bu da yeterince ölümsüz bir özellik), digeri ise kendini goğus gögse çarpımanın içine atmak zorunda kalması. Ama zamanla bu sorunlara da çare bulunuyor

BAR...

Barbar için oyunun başında işler oldukça kolay gidiyor. Yüksek gücün yardımıyla (30 puan ile başlıyorsunuz ve Sorceress'in 35 olan enerji haricinde hiçbir karakterde 30'un üzerinde bir özellik yok.) hem ilk bölmelerde bulunduğu zırhlı glymede sorunu olmuyor, hem de vurdugu bir seferde indiriyor. Size onerim ikinci seviyeye yükseldiğiniz anda Find potion yeteneğini almanız ve aldiğiniz beş puanı enerjinize eklemeniz. Böylelikle mananız 11'den 16'ya çıkacak. Şimdi biraz matematik çalışalım: Find potion yeteneğinin birinci derecesinde bir cesedin üzerinde iksir bulma şansınız yüzde on beş. Bu da yedide birden daha yüksek bir şans demek. Oysa siz bu yeteneği iki mana harcayarak

yapıyorsunuz, yanı sekiz deneme şansınız var. Kisacısı şimdiden kardeşiniz. Üstelik mananın yavaşça dolduguunu da göz önüne alırsanız biraz beklemek şartıyla sekizden çok daha fazla deneme yapabilirsiniz. Bu yetenek oyun boyunca oldukça işinize yarayacaktır, çünkü her bölüm geçtiğinizde bulduğunuz iksirlerin gücü de artıyor. Hatta ara sıra full rejuvenation iksiri bile denk getirebilirsiniz. Ama bu yeteneği ikinci dereceden fazla ilerletmeyin, çünkü şansınız yüzde yirmi dörde çırkyor ve bu da harcayağınızdan çok daha fazla iksir bulmanız demek.

BAR...

Yine ilk bölmelerde kendinize bir silah türü seçip onun üzerinde uzmanlaşmaya başlayın derim, örneğin üçüncü ve dördüncü seviyeye geçerken kazandığınız yeteneklerden birini bu işe harcayabilirsiniz. Ben biraz tutucu davranışın "Barbar kullanısa kullanısa balta kullanır" dedim, ancak sizin keyfiniz ne ister bilmem. Diğerini ise Howl yeteneğini almak için kullanabilirsiniz. Bu, dört bir yanınızın sanıldığı dumruklarda düşmanların korkup kaçmanızı sağlayacak ve size zaman kazandıracaktır. Beşinci seviyeye geldiğinizde ise Bash özelliğini almanızı tavsiye ederim. Bash, düşmana siki bir vurus

yapmanızı ve daha fazla hasar vermenizi sağlasa da pek etkilidir. Başarı almanızın asıl nedeni, altıncı seviyeden önce ulaşamayacağınız Double Swing'i açması. Double swing, her iki elinizde tuttuğunuz silahı da aynı anda kullanabilmeyi sağlayan, iki düşmana aynı zamanda tek düşmeye çarpa saldıran yani bir özellik. İki elde uzman olduğunuz iki silahlı neler başarabileceğinize şaşacağınız On yedinci seviyeye gelene dek yalnızca silah uzmanlığı (bilsey mastery) ve Double Swing üzerine gidin derim. Ancak arada bir kez Taunt'u muhakkak almalısınız, çünkü böylelikle en büyük eksinizi giderebilirsiniz: Sizi uzaktan atıslarla zorlayan rakkiplerinizi (özellikle şu simir bozucu feşitler) yanınızda davet edip gereklen işleri uygularsınız.

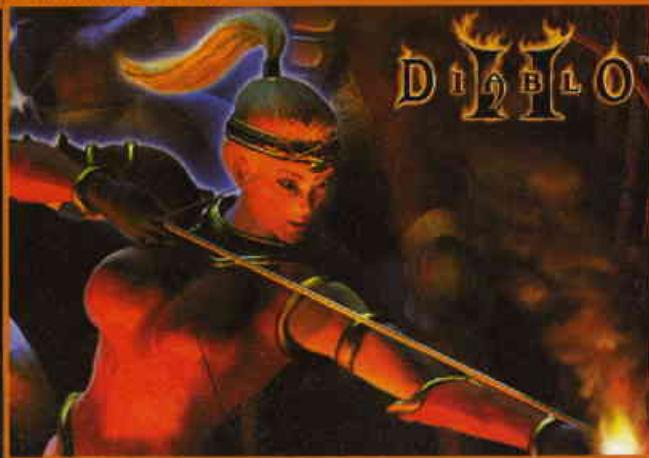
Gelelim on yedinci seviyeye. Onerim leap atıp zıplamaya başlamanız, bu sayede on sekizinci seviyede edinilen leap & attack için yolu açmış olursunuz. Oyunun ilerleyen bölmelerinde de leap & attack'a yüklenerek işi görmemeniz mümkün. Uzaktan ucarak kavgaya dalmanız ya da aynı şekilde kaçmanız istenmez. Ancak barbarın tüm atakları bir miktar manaya mal olduğu için üzerinde mananızı yükselten bir eşya bulunması yararı olacaktır. Neyse ki Find Potion size diğer karakterlerden çok daha fazla mana icksini sağlar.

Daha barbarın yüksek seviyelerde grubu sağladığı yararlı özelliklerle (Gruptakilerin puan ve yetenek derecelerini artıran Battle Orders ve Battle Command), önden gidip arkadaşını büyütüle ve Amazon gibi abillerle zaman kazandırmayıla, dostlarının iksirlerini sağlayabilmesiyle multiplayer da ne kadar iyi bir takım oyuncusu olduğundan söz edecek tim ama yerimiz bu kadar, başka zaman inshallah.

Batu Hergünsel



Amazon



Diablo II'de Amazon olmak mı? Söylenmesi gereken o kadar fazla şey var ki oyunun geneliyle ilgili hiçbir geyige girmeden hemen yi bir Amazon nasıl olunur konusunu bir sayfaya sığacak şekilde özetlemeye çalışmakta fayda var.

Öncelikle Amazon'un da Barbarian gibi kendini kullandığı silahlarda var eden bir sınıf olduğunu unutmamak gerekiyor. Bow, crossbow, spear ve javelin (silah isimlerini Türkçeleştirmeden kullanmama bozulmuyorsunuz di mi?) konusundaki yeterlikleriyle Amazon oldukça güçlü bir savaşçı. Ancak karakterinizi sağlam bir şekilde geliştirmek istiyorsanız daha yolun başında karnınızı vermek zorundasınız. Spear mı, bow mu? Bir başka deyişle düşmanlarınıza yaklaşmak istiyor musunuz, istemiyor musunuz? Eğer Spear'i tercih ederseniz hem yakın douyuğu hem de uzaktan saldırılarda güçlenme şansınız var. Ok kullanmak ise savunma açısından daha emin bir yol olduğu için tercih edilebilir.

Amazonlar ara başlık atmaz.

Her iki durumda da sizin için strength ve dexterity çok önemli. Bulabildığınız güçlü zırhları kullanılmak için strength'inizin yüksek olması gerekecek. Zaten oyunun başlarında her level'da kazandığınız 5 puandan ikisini strength'e, ikisini dexterity'e ve birini de vitality'e yatırmanız önerim. 9 ya da 10. level'da ulaştıktan sonra bu alışkanlığı ufak ufak değiştirmeye başlayabilirsiniz. Çünkü bu level'lara vardığınızda.

genizde bow, javelin ve passive skill zincirlerinde daha üst düzeylere gelecek ve daha çok enerji (yani energy) ihtiyaç duyacaksınız. Sizin için strength'in anlamı en sağlamdan bir zırh olmalı ki, ortalama 65 strength degeri-

sin. Magic arrow'un lily yanı siz level atladıkça harcadığınız mananın azalması. Böylece magic arrow skill'inizi 7-8 puan civarına getirdiğinizde neredeyse hiç mana yakmadan silahınızı kullanabileğinizi görebilirsiniz. Magic arrow'a alternatif olabilecek diğer silahlarsa fire ve cold arrow'lar. Başlangıçta basit bir magic arrow- fire arrow işbirliği sizin uzun süre idare eder. Kisayollarından birine inner sight skillini atayın. Inner sight bir hedefin savunmasını azaltır ve belli bir mesafedeki tüm yaratıkları etkiler. Critical strike'nın da işinize yarayacağını, o yüzden skill'inizi 5-6 gibi bir değere yükseltmeye unutmayın. Böylece hemen hemen her iki atısından biri iki misli hasar verecek. Penetrate,

rin izleyeceğin yolu anlatalım. Bu yolda sağ kolunuz jab olacak. Bir diğer vazgeçilemezsiniz de critical strike -6 critical strike puanı %50 olasılıkla daha ağır hasar vermeye yetecek bir değer. Menzilli saldırılardan arada sırada magic bow kullanmak işe yarıyabilir. Ancak o olmadan da yaşayabilirim diyorsanız 1 puanдан fazla ilgiye ilgilenmeyin.

Oyunun ilk bölümünden itibaren kendinizi jab konusunda güçlenmeye adayacağınız. Bu arada uzaktaki düşmanlar için magic arrow yeterli olacaktır. Güçlü düşmanların olduğunu zor mekanlarda rakiplerinizin savunma gücünü kırmak için inner sight kullanın. Critical strike ve jab birlikte çok iyi çalışan skilller. Bu ikisini sürekli güçlendirmeye devam ederseniz karantik mağaralarda bile kendinizi piknike gitmiş gibi hissedebilirsiniz. Oyunun ilerleyen bölümlerinde artık elemental güçlerinizi devreye sokmaya başlayın. Jab yerine power strike ve lightning bolt gibi eğlenceli lightning güçlerini yükseltmeye başlayabilirsiniz. Daha önceki de söylediğimiz gibi zehir (poison) kullanmak da bir Amazon için lily bir seçenek. Oyunun sonlarına gelindiğinde bile güçlü bir jab-critical strike işbirliği sizin hayatı tutmaya yetecektir, özellikle de elinizde lily bir javelin ya da spear varsa. 30. level'da kazanacağınız lightning fury son derece güçlü bir skill.

...Ve son vardır.

Şimdiden sayı sınırlarını aşmış olsam da son bir iki söz: Diablo II sadece belli bir stratejiye bağlı kalınrsa basan getiren bir oyun olarak düşünülmemeli. İstikrarlı olduğunuz surece yüzlerce değişik yoldan oyunu kazanabilirsiniz. Burada anlatılanlar ancak sizin daha güvenli bir şekilde ilerlemeye yetebilir. Bunun yerine kafanızda kurdugunuz bir planı da devreye sokabilir ve burada yarışlardan çok farklı bir Amazon olabilirsiniz. Diablo III ne zaman çıkacak acaba?

Onlar için sadece başlangıç...

Oyunun ileri bölümlerinde pass skill'lerden pierce uzaktan saldırılannızda şansınızı yükselticektir. Bu bölümde de magic arrow kullanmaya devam edebilirsiniz ancak artık yardımcı silahını elemental güçler olsun, özellikle de lightning. Buraya gelene kadar bow'unuzu gemiler ve başka buyulu nesnelerle destekleyerek hasar gücünü artırılmış olmanız gerekiyor.

Biraz da javelin'i tercih edenle-



ne ulaştığınızda gayet lily zırhları kullanılabiliyor olacaksınız. Bu durumda strength'i yükseltmeye durdurup diğer özelliklerinizi, ya ni vitality ve energy değerlerinizi artırmaya başlayın. Javelin skill'leri poison ve lightning elemental güçleriyle yapılan saldırılardan üze rene yoğunlaşmış durumda ve bunları da en güçlü elemental güçler. Ama iki arasında tercih yapmak gerekirse lightning elbette daha etkin bir silah olacak.

Yine çok yüzeysel olarak, biraz da her level sonunda kazandığınız skill puanlarınız nasıl kullanmanız gerektigine dehirelim. Başlangıçta kendinize sormak durumunda kaldığınız bow mu javelin mi sorusunun cevabı bow ise öncelikle magic arrow konusunda uzmanlaşmaya çalış-

SORCERESS



Sorceress, her sınıfı 10 tane olmak üzere toplam 30 büyüğü çeşidine sahip. Her sınıfı damage vuran büyülerin dışında özel amaçlı büyüler de var. Örneğin yapıldığında geçici armor sağlayan büyüler Cold sınıfında, Frozen, Shiver ve Chilling Armor büyülerini yapıldığında defense oranını arttırmak. Frozen Nova etrafındaki her yaratığa biraz damage vurdugu için tercih edilebilir. Ayrıca Cold sınıfı büyülerin damage vurduğu yaratıkları bir sureliğine yavaşlatıyor veya buyuya göre dondurduğunu unutmamak lazımlı. Ice Bolt, Ice Blast, Glacial Spike, Blizzard, Frozen Orb ve Cold Mastery Cold sınıfının diğer büyülerini.

Fire sınıfındaki özel büyülerden bir ilk levelden artırmaya başlayabileceğiniz ve geliştirdikçe recover olan mana oranını artıran passive Warmth buyusu. Bu büyüğü çok olmasa da bir ilk level artırmakta yarar var çünkü oyunun ileri bölümünden fazla manaya ihtiyaç duyan büyüler kullanırsınız mananızın tekrar dolmasını beklemek sıkıcı olabilir. Fire sınıfındaki diğer bir özel büyüğü ise belki sure kullanmadığınız silaha fire damage eklenmesini sağlayan Enchant buyusu. Bu özel büyülerin dışında farklı şekillerde damage vuran Fire Bolt, Inferno, Blaze, Fire Ball, Fire Wall, Meteor, Fire Mastery ve 3-başlı bir yaratık summon eden Hydra buyusu Fire sınıfının diğer büyüleridir.

Lightning sınıfının özel büyülerini yaklasmadan kapı, kutu açmaya, yerdeki eşyaları almeye yarayan Telekinesis, ekran içinde herhangi bir yere isınlanmayı sağlayan Tele-

port ve mananızı shield gibi kullanmanızı sağlayan Energy shield, Charged Bolt, Static Field, Lightning, Nova, Chain Lightning, Thunder Storm ve Lightning Mastery bu sınıfın diğer büyülerini. Lightning sınıfı büyülerin en büyük dezavantajı maximum damage'ların yükseltmesi rağmen minimum damage'ların hep 1 olması. Yani bir büyüğü ile ilk level'dan bir yaratığa 100 damage verirken 6. level büyünüz 1 damage da verabiliyor.

Sorceress'ta izlenecek stratejiye gelince, kişisel tavsiyem 2 veya en fazla 3 büyüğü üzerinde yoğunlaşmanız. Ancak bu şekilde yaratıklara kayda değer damage verabiliyor. Bu özel büyülerle sahip olabilirsiniz.

Bu kapsamında bana Fire sınıfı büyülerde ağırlık vermek mantıklı geldi. Fire sınıfının ranged büyülerinde düşük damage vuruyor. Fakat yakın mesafede yapılan büyüler yüksek damage'i saniye başına vuruyorlar. Büyüllerin leveli ile ledikçe süreleri de uzadığı için bir yaratığı ne kadar çok büyünün etki alanında tutarsanız o kadar fazla damage verabiliyorsunuz. Cold sınıfı büyüğü kullanmadım. Lightning sınıfı büyülerinden de Telekinesis ve orta sirada Chain Lightning'e kadar düşük levellerde açtım. Aslında Fire Wall kullanmaya başlayana kadar ranged büyüde ihtiyac duymazsanız lightning büyülerine de ihtiyaç olmamayı bilirsiniz. İleri levelde ranged büyülerde ağırlık vermek mantıklı geldi. Bir büyücü için gerekli olan şeyin mana olduğunu unutmadan zırh giyebilmek için de Strength gerektirdiğini unutmamak lazımdır. Buyucular fizik açısından fazla güçlü olamayacaklarından sağları armorlara ihtiyaç duyuyorlar. Stat pointleri olabildiğince amaçlarınız doğrultusunda dağıtmaya çalışın. Glysilerinizin ve kullandığınız eşyaların resistance'lara öncelik vermesi veya replenish life'a izin vermesi mümkün. Replenish life birkaç itemden birden alınca oldukça ise yarır. En azından Nazdar (benim karakterim ismi) oyun boyunca hiçbir resistance'a ihtiyaç duymadı.

Asıl yüklediğim büyüler Blaze ve 18. levelden sonra Fire Wall oldu. Blaze oyunu belki de çok kolaylaştırır bir büyüğü. Yürürken arkandan bir süre ateşten bir iz bırakıyorsunuz ve onun içinde kalan yaratıklar her saniye damage yiyorlar. Oyundaki yaratıkların %90'siz kaçı gibi yaparsanız perşinden koşukları için (Diablo hariç) ateş içine girip siz takip ediyorsunuz. Bu şekilde istediğiniz kadar yaratık avlayabiliyorsunuz. Ranged attack yapan yaratıklar içinse 18. levelde kadar Bow kullanıp, 18'den sonra Fire Wall kullanabi-

lirsınız. İleri levellarda tavsiyem yüklediğiniz büyüyü ilgili bir büyüğü Staffı bulup büyünüzün levelini artırmamanız.

Level atladiğça aldığınız stat pointları doğru kullanmak çok önemlidir. Bir büyücü için gerekli olan şeyin mana olduğunu unutmadan zırh giyebilmek için de Strength gerektirdiğini unutmamak lazımdır. Buyucular fizik açısından fazla güçlü olamayacaklarından sağları armorlara ihtiyaç duyuyorlar. Stat pointleri olabildiğince amaçlarınız doğrultusunda dağıtmaya çalışın. Glysilerinizin ve kulandığınız eşyaların resistance'lara öncelik vermesi veya replenish life'a izin vermesi mümkün. Replenish life birkaç itemden birden alınca oldukça ise yarır. En azından Nazdar (benim karakterim ismi) oyun boyunca hiçbir resistance'a ihtiyaç duymadı.

Blaze – Replenish Life kombinasyonuyla büyüğünüzü oyunu kolay bitirebildiğini düşünüyorum. Fakat bu eğlenceli olmadığı anlamına gelmiyor. Tam tersine sağa sola atışlar, meteorlar, fırlatıcı yağıdırabilme ve Diablo'yu 6 saniyede öldürürebilmek (Tübükk dakkalalarca uğramışken) çok eğlenceli.

Onur Bayram



PALADIN



Dablo 2'de Necromancer ile birlikte oynaması en zevkli olan karakterlerden biri de Paladin. Özellikle her ikisi de multiplayer oyuntar için vazgeçilmez birer karakterler. Peki oyunu Paladin ile oynarken zorluk çekmemek için neler yapmalı? Oncelikle kazandığınız özellik ve yetenek puanlarını nasıl harcadığınıza çok dikkat etmelisiniz. Dengeli bir dağıtım yaparsanız oyunun sonuna kadar rahatça ulaşabilirsiniz.

Paladin'in Geliştirilmesi Gereken Yetenek ve Özellikleri

Oncelikle atadığınız ilk birkaç leveldeki özellik puanlarınızı Strength ve Dexterity özelliklerine vermeyi gerekmek, çünkü özellikle basılırlarda yakın dönüş sizin için çok önemli olacak. Bunun yanında birkaç puan da Vitality'e vere-

rek hit puanınızın ve staminanızın yüksek olmasını sağlayabilirsiniz. Energy özelliğine pek puan vermeye gerek yok çünkü oyunda en çok kullanacağınız yetenekler olan aurası manaya değil duymayacaklar. Ama yine de yaklaşık olarak 18. levele ulaştığınızda 30-35 civar Energy'niz olursa Zeal gibi mühüm yetenekler kullanırken rahat edersiniz.

Tüm karakterlerde olduğu gibi Paladin'de de yetenek puanının dağılımı çok büyük önem taşır. Bir yeteneğe verdığınız puan için sonrasında pişman olursanız yapabileceğiniz hiçbir şey yok. O yüzden daha baştan yetenek ağzlarını dikkatlice inceleyip kendinize mantıklı bir yol seçmeniz gerekiyor.

Mesela Defensive Aurası açısından Resistance auralarını ele alalım. Resist Fire, Resist Cold ve Resist Lightning isimlerinde belirtilen

elementit saldırılara karşı direnç sağlarlar. Ama bunlara 1 puan dan fazlasını vermenin bir anlamı yoktur, çünkü 30. levele öğrenebileceğiniz Salvation yetenekin tüm bu elementlere karşı direnç sağlayacaktır.

Bazı questlerden kazanacığınız yetenek puanlarını da hesaba katarsak yaklaşık olarak 28. levele 30 yetenek puanına sahip olduğunuzu düşünebiliriz. Bu 30 puanın şu şekilde dağılımı oldukça mantıklı bir Paladin varatacaktır.

Prayer - 1 puan

Might - 2 puan

Sacrifice - 2 puan

Holy fire - 1 puan

Blessed aim - 1 puan

Resist fire - 1 puan

Resist cold - 1 puan

Resist lightning - 1 puan

Holy freeze - 3 puan

Thorns - 1 puan

Cleansing - 1 puan

Zeal - 5 puan

Concentration - 2 puan

Blessed hammer - 1 puan

Vengeance - 2 puan

Meditation - 1 puan

Conversion - 1 puan

Holy shock - 2 puan

Salvation - 1 puan

Bu dağılımda Zeal ve Concentration yakın devrelerde Paladin'ımıza ciddi bir üstünlük sağlarken, karşısındaki yarattığın cinsine göre kullanacağımız Resistance aurası savunma yeteneğimizi artıracaktır. Yakındakiler yaratılan donduran Holy Freeze yetenekini ile kalabalık yaratıcı gruplarına karşı da savunmasız kalmamış oluyoruz.

Bu puan dağılımında Zeal yeteneğine daha fazla puan vermeyi tercih edebilirsiniz, çünkü 12. leveleden sonra büyük bir ihtiyatla sol fare tuşuna bu yetenekin koyup tüm saldırılardanızda kullanmak isteyebilirsiniz.

Zeal ve Concentration:

Muhteşem ikili

Zeal yeteneği tek bir vuruşta birden çok düşmana vurmanızı sağlayan super bir yetenek. Bu yetenek her artırsınca hem aynı zamanda vurabileceğiniz yaratık sayısı 1 artacak, hem de saldırının şansız 5 yükselicektir. Yani 5 seviye Zeal yeteneği ile tek bir vuruşta 6 yaratığa vurabilir ve ek 30 saldırın şansı kazandıracaktır. Bu yetenek kazandığınız 12. levele bir sonraki yetenekin sınırları 18. levele kadar süreli bu yeteneğe puan verebilirsiniz, kesinlikle pişman olmayacaksınız.

Ayrıca bu yetenek yalnızca 2 mana harcadığından mana sorunu da olmayacağı.

Concentration yetenekini yaratığa verdığınız zararı artırır ve saldırının başarısız olma olasılığını azaltır. Bu yeteneğe vereceğiniz puanlar verdığınız zararı artıracaktır. Bunu Zeal ile kullanmanız demek, neredeseyse her vurusunuzun hedefi bulması ve oldukça ciddi zarar vermesi demek olur.

Ebette bu iki yeteneği devre dışı bırakarak da stratejiler uretebilirsiniz. Ama bu, Paladin'ın esas gücünden yarananmak istemediğiniz ve gerçekten zoru sevdiğiniz anlamına gelir.

Bir Paladin'ın öğrenmesi gereken temel seylerden biri de kısayol tuşlarını verimli şekilde kullanabilmektir. F5-F8 arasındaki Resistance, F1-F4 arasındaki Offensive Auralar için kullanmanız tavsiye ederim. Böylece karznadaki yarattığın saldırının turune göre hemen ilgili resistance aurasını etkinleştirebilir ve yine bir iki tuşa basarak Might ve Concentration gibi Zeal ile birlikte kullanıldığında çok ettili olan yeteneklerini kullanabilirsiniz. Bu tuşlara alıştığınız zaman karznızda en zorlu yaratık olan Diablo bile çok da fazla bir şansa sahip değil. Temel olarak Fire ve Lightning saldırısını kullanan Diablo'ya karşı yalnızca iki tuş yardımıyla Fire ve Lightning Resistance (hatta eğer 30. levele ulaştıysanız tek tuşla Salvation'ı secereli yaparak, Barbarian'dan bile daha dayanıklı olarak savaşabilirsiniz.



STARLANCER Bölüm 2

Uzaydaki macera devam ediyor

Güzel uzay oyunumuz StarLancer'a devam ediyoruz. Geçen ay tüm gemilerimizi ve silahlarınıza ayrıntılı bir şekilde tanıtıp, ilk üç görevi bitirmiştik. Yine her zamanki gibi yerimiz sınırlı olduğundan yazacağım görevler arasında seçim yapmak zorunda kaldım. Keşke şöyle 10 sayfa fazla ayıabilecek yerimiz olsaydı da tüm görevleri yazabilseydim, ama imkanlarım bu kadar iste. O yüzden başlardaki birkaç görevin ardından (ki bunlar arasında da atlamlar var, nispeten zor olanları seçmeye çalıştım), oyunun sonundaki diğerlerinden daha zorlu olan görevleri açıklamayı uygun buldum.

GÖREV 4 : Endangered Condors

Önerilen Gemi: Coyote

Bu görevde geldiğiniz sırada terfi etmiş olmanız gerekiyor. Bu terfi birkaç avci gemisini daha emriniz altına verecek. Bu gemilerden biri de Coyote. Bu geminin tüm özellikleri Predator'dan çok daha iyidir.

Eğer henüz terfi edemediyseñiz, bu görev için Grendel'i kullanın. Birinci silahları herhangi bir avci gemisini çabucak halledebilecek güçte.

Gemiye bir tane Screamer pod taktirin ve gerisini bandits ile doldurun. Screamer'ları Kamov'lar Torp'ları göndermeden önce onlardan kurtulmak için kullanın. Bandit'ler de bu sinir bozucu avcıları yok etmek için bire bir.

Açıklama: İlk sıçramanızın ardından Condor'larla karşılaşacaksınız. Bunları uydularını kuruncaya kadar düşmanlardan korumanız gerekiyor. Bir süre sonra, bir sonraki Nav. noktasına gitip bölgedeki Ko-

alisyon güçlerini temizleme emri alacaksınız.

Nav. noktasına ulaştığınızda size boş bir bölgeymiş gibi görünecektir. Ama yavaş yavaş düşman avcıları belirmeye başlayınca burada oldukça hareketli zamanlar geçireceksiniz. İlk görünen düşmanlar oldukça uzakta olduklarıandan onlara ulaşmak için afterburn kullanın. Tüm avcılardan kurtulduktan sonra Condor'lar yüklerini bırakmak için bu bölgeye sıçrama yapacaklar.

Bu sırada daha fazla düşman gelecek, Condor'ları tüm saldırılardan korumalısınız. Sıçrama yaptıkları noktalar genellikle sizden oldukça uzakta olduğundan, onları yok etmek için yeterince zamanınız olacak. Condor'lar uydularını kurduklarında bölgeden ayrılacaklar ve siz daha önce karşılaştığınız Sierra Delta elemanlarından acil bir çağrı alacaksınız. Onları yardım için sıçrama yapın.

Sierra Delta'ya saldırın düşmantları görmüş olmalısınız. Acille edin ve Larson's Pride'i kurtarıń. Nicolai Petrov'la uğraşmaya boşu boşuna kalkmayın, çünkü o hikayenin devam edebilmesi için gerki isimlerden biri. Avcıları haklayın, bir süre sonra Petrov kaçacak.

Bir Kamov belirdiğinde hemen onun pozisyonuna kadar afterburn kullanın, onu ve Torp'ları yok edin. Eğer yeterince hızlı olursanız daha bir tane Torp gönderdiğinde onu yok edebilirsiniz. Aksi halde Torp'lar ile teker teker uçağınızı.

Sierra Delta'dan geri kalanları kurtarmak için Nanny gemisi gelecek. Nanny onları kurtardığında uss'e geri dönbileceksiniz.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra: Tüm Condor'lar ve Mammoth'lar sağ kaldı.

Tamamlama: Tüm Condor'lar sağ kaldı ama Mammoth'lar yok edildi.

Tamamlamaya Yakın: Mammoth'lar ve 1-2 Condor yok edildi.

Başarızlık: 2'den fazla Condor yok edildi.

GÖREV 6 : Bodyguard Duty

Şu anda Viper MIA (Missing in Action) olarak bildirildiği için filo lideri olarak Bandit atandı. Bandit gerçekten de iyi bir lider, söylediğimiz mutlaka dinleyin.

Sıçramayı gerçekleştirdikten

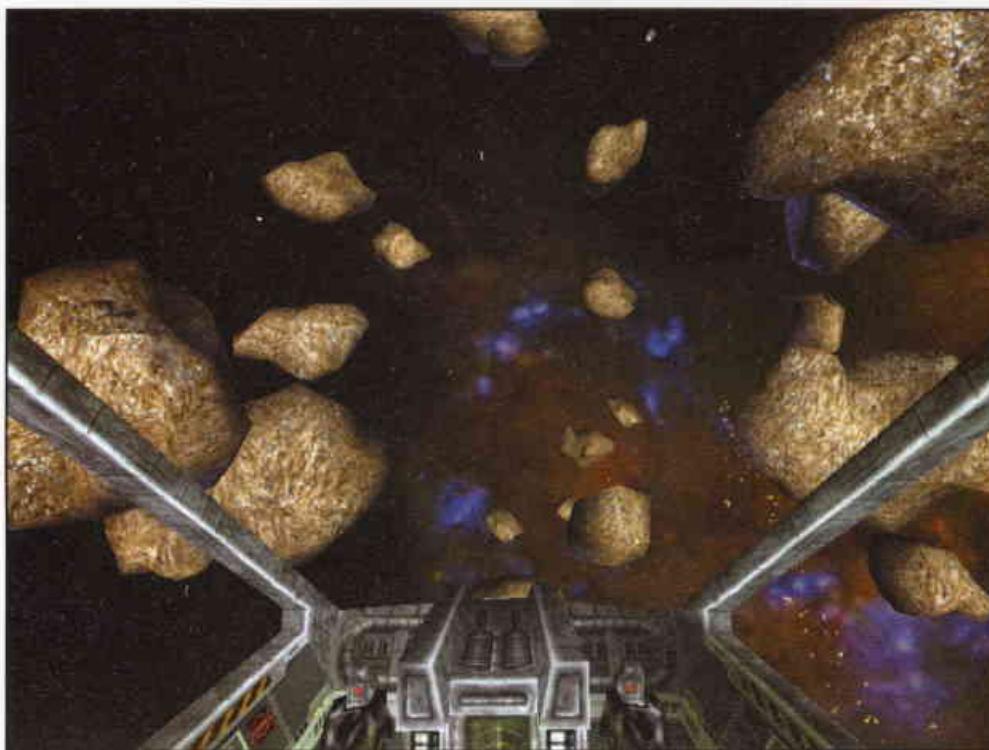
sonra Ulysses ve birkaç Mammoth ile karşılaşacaksınız. Onlara biraz sohbet ettikten sonra Kamov'lar ve birkaç avci gemisi bekliyor. Gelen Kamov'ların sayısı 4. Her biri 4 adet Torp taşıyor. Yani bu canavarlardan 16 tane yok etmeniz gerekecek. Ulysses'e yakın durun ve Torpların fırlatılmalarını bekleyin. Şimdi tek yapmanız gereken bölgede afterburner'inizi kullanarak fırlatılan tüm Torpların kurtulmak. Eğer bir tanesine zamanında yetişemezseniz, Bandit füzelerini kullanın. Bunlardan bir tanesi Torp'u halletmek için yeterli olacaktır. Kamov'larla uğraşmanıza gerek yok, çünkü Torplarını bitirdikten sonra sizin için bir tehdit teşkil etmeyecekler. Tüm Torplar bitince Koalisyon geri çekilecektir ve bölgeden ayrılacak. Şimdi Ulysses ile birlikte Fort Baxter'e sıçramalısınız.

Fort Baxter'e ulaştığınızda yeni bir görev alacaksınız: bir İttifak yük gemisini Koalisyon saldırısından korumak. Söylediğinde onları pozisyonuna sıçrama yapın.

Oraya vardığınızda her şey için çok geç olmuş olacak. Yük gemisi yok edilmiş olsa da geminin içindeki kargo hala kullanılabilir durumda olduğunda Ripper'ları korumanız gerekiyor, onlar da böyle verileri alabilecekler. Ripper'la yakını durun ve çok yaklaşan tüm Koalisyon avcılarını hala hale getirin. Görevde tam başarı sağlamak istiyorsanız tüm Ripper'ların sağ olması gerekiyor, bu yüzden gözünüzü dört açın. Ripper'lar görevlerini tamamladıklarında geri kalan avcıları da vurun ve Reliant'a geri dönün.

Sonuçlar:
Tamamlama + Extra: Ulysses, tüm konvoy gemileri ve tüm Ripper'lar kurtarıldı.





ıldı.

Tamamlama: Ulysses kurtarıldı, tüm konvoy gemileri kurtarılmadı.

Tamamlamaya Yakın: Ulysses patlatıldı, Nanny sağ kaldı ve Antonov yok edildi.

Başarısızlığa Yakın:
Ulysses, Nanny ve Antonov patlatıldı.

Başarısızlık: Ulysses ve Nanny yok edildi ama Antonov kaçtı.

Madalyalar:

Eğer Ulysses hayatı kılır ve tüm konvoy gemilerini ve Ripper'ları korumayı başarısız Silver Cluster madalyası alacaksınız

GÖREV 8 : Unexpected Company

Açıklama: ANS Reliant'tan çıktığınız gibi Reliant'in yakınında bir warp deliği açılacak ve Koalisyon gemisi Krasnaya gelecek. Krasnaya'dan kalkan avcı gemileri size saldırmaya başlayacak. Siz avcılara saldırırken Krasnaya'dan birkaç Torp fırlatılacak. Onları Reliant'a ulaşmadan önce durdurun. Reliant ne kadar az isabet alırsa o kadar iyi olur. Torpidolar menzile girene kadar Reliant'ın etrafında uçarsanız hem nerede olduğunuzu daha iyi görebilir, hem de Torp'ları Reliant'tan ne kadar uzakta bulunduğuunu anlayabilirsiniz.

Tüm torpidoları yok ettikten

sonra 3 Kamov'un yaklaşımına olduğuna dair bir mesaj alacaksınız. Yine Reliant'a yakın durun ve menzile girdiğince Torpleri yok edin. Reliant'ın kaldırabileceği maksimum isabet sayısı 4 Torp olduğundan çok dikkatli olmalısınız.

Şimdi Kamovlar gittiğine göre tüm dikkatinizi Krasnaya'ya verebilirsiniz. Onun kalkan jeneratörlerine saldırın. Motorlarını vurmaza gerek yok çünkü zaten bir yere gitmiyor. Sıradaki vurmaza gerek olan bölge Krasnaya'daki taretler. Bu taretler çalışır olduğu sürece Gamma'nın fırlattığı Torpler Krasnaya ulaşamaz. Tüm taretler etkisiz hale getirildiğinde Gamma filosu gelecek ve savunması düşmüştür gemiye saldıracaktır. Bu sırada sizde Koalisyon avcılarına saldırın ve Gamma'yı düşman ateşinden koruyun. Krasnaya havaya uçtuktan sonra geri kalan düşman avcılarını da halledevin ve sıçrama yaparak ussé dönün.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra: Krasnaya patlatıldı ve Reliant hiçbir Torp isabeti almadı.

Tamamlama: Krasnaya patlatıldı ve Reliant 1 Torp isabeti aldı.

Tamamlamaya Yakın: Krasnaya patlatıldı ve Reliant 2-3 Torp isabeti aldı.

Başarısızlığa Yakın:
Krasnaya kaçtı.

Başarısızlık: Reliant 4 Torp isabeti alarak patladı.

vunma taretlerinden birkaçından kurtulun. Şimdi çekirdeği patlatma emrinizi alana kadar orada bekleyin. Emri aldığınızda birincil silahlarınızı kullanarak dış kaplamaya patlatın. Vent patladıktan sonra bir tane Jackhammer kullanarak enerji çekirdeği kışını açın. Sonra da ikinci Jackhammerınızı Czar'ın arkasından çekirdeğe doğru fırlatın. Arkanızı dönen ve tüm hızınızla Czar'dan uzaklaşın. Czar milyonlarca parça ya ayrılrken görüntünün keyfini çıkarın ve Reliant'a warp yaparak ussé inin.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra: Czar yok edildi ve bağlı gemisi sağ kaldı.

Tamamlama: Czar yok edildi, bağlı gemisi de Czar'a bağlandıktan sonra yok edildi.

Başarısızlık: Czar sağ kaldı ve/veya bağlı gemisi Czar'a bağlanamadan yok edildi.

Madalyalar:

Bu görevi tamamladığınızda filonuzun ismi 45th Volunteers'tan (45. Gönüllüler), 45th Flying Tigers (45. Uçan Kaplanlar) olarak değişecek.

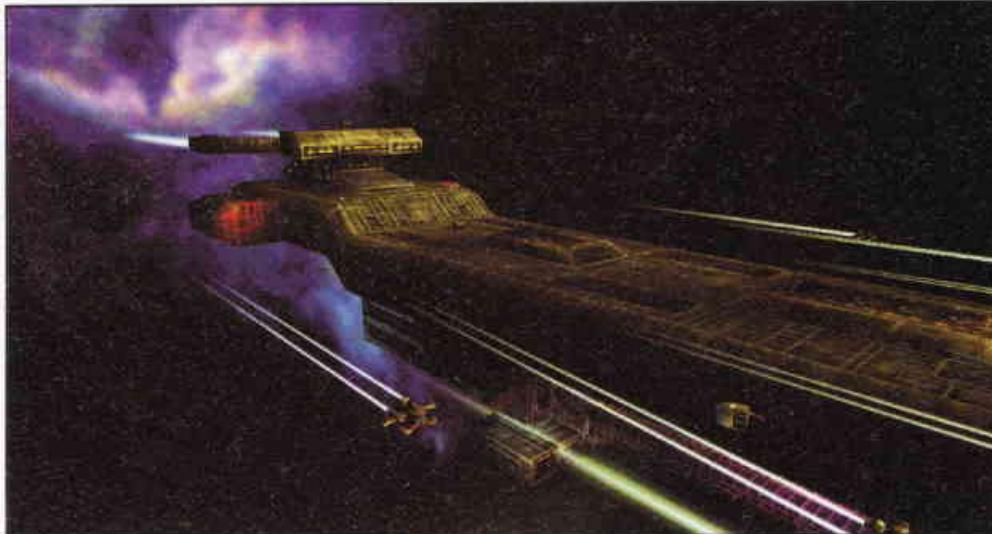
Bu görevi tamamladığınızda bir campaign daha sona ermiş olacak ve Long Range Forces Commendation Medal alacaksınız.

Eğer Czar'ı başarıyla yok eder ve bağlı gemisinin hayatta kalmasını sağlarsanız Black Eagle sizin olacak.

GÖREV 14 : Warp Raid

Açıklama: ANS Reliant'tan çıktıktan sonra warp yapmanız isteniyor. Warp işleminden sonra kendinizi boş bir bölgede bulacaksınız. Burası siz araştırma yapısındaki savunma taretlerini temizleyene kadar Gamma'nın bekleyeceği yer. Şimdi sıçrama yapın ve şimdilik Gamma'yı yalnız bırakın.

Sıçramadan sonra Gelişmiş Warp Geçidini ve araştırma yapınızı göreksiniz. Yakınlarında 2 tane Kurgen var. İkisini de birincil silahlarınızı birkaç Screamers kullanarak yok edin. Sonra da tüm Koalisyon avcılarından kurtulun. Emrinizdeki adamlardan bazılara size yardımcı olmaları emrinizi verin. Şimdi Warp Geçidine doğru



uçun ve 4 enerji jeneratöründe ateş açın. Onları yok etmeyeceksiniz ama enerjilerini oldukça azaltabilirsiniz ve böylece sonrasında onları yok etmeniz çok kolay olur. Hayat göstergelerinden yaklaşık 4 kare falan kalmış olmalı. Şimdi Warp Geçidinin yanındaki araştırma yapısına gidin ve yeterli olduğunu belirten bir mesaj alana kadar taretleri yok etmeye başlayın.

Savunma taretlerinden kurtulduktan sonra Gamma sıçrama yapacak. Hemen onları pozisyonuna doğru afterburn ile gitmeniz gereklidir. Çünkü aniden bir Kurgen onların arkasına sıçrama yapıyor. Kurgen'e doğru afterburner kullanımını ve onu Gamma'yı yok etmesine izin vermeden öldürün. Kurgen'in dışında birkaç da avcı gemisi kalmış olabilir, onları da yok edin. Gamma menzile girdiğinde araştırma yapısına Torplarını gönderecek ve onu parçalarına ayıracak.

Hemen enerji hücrelerine doğru üçün Krasny ismindeki Koalisyon gemisi warp geçidinden gelecek. Acele edin ve 4 enerji jeneratörünü patlatarak geçidi tamamen kapatın. Eğer Krasny gelmek üzereyken jeneratörleri patlatırsınız ikiye ayrılmaktır. Reliant'a geri dönün ve iniş yapın.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra: Araştırma yapısı, Warp Geçidi ve Krasny yok edildi.

Tamamlama: Araştırma yapısı ve Warp Geçidi yok edildi.

Tamamlamaya Yakın: Araştırma yapısı yok edildi.

Madalyalar:

Eğer araştırma yapısını, Warp Geçidini ve Krasny'i yok etmeyi başarabiliyorsanız Medal of Valor kazanacaksınız.

GÖREV 18 : The Dark Reign

Onerilen Gemi: Patriot

Bu görevde karşılaşacağınız avcı gemilerinin sayısı dikkate alındığında seçebileceğiniz en uygun gemi Patriot olarak gözüküyor. Hızı ve zırhı sayıca fazla olan avcılarla uğraşırken soldukça işinize yarayacaktır.

Eğer kendinizi yine de sık sık havaya uçar halde bulduyuınız zaman Wolverine'i deneyin. Evet belki hızdan ve manevradan vazgeçmiş olacaksınız ama bunun yerine mükemmel bir zırha ve kuvvetli birincil silahlara sahip olacaksınız. Ama yine de Wolverine'in Reverse Thrusters özelliği ile dezavantajlarınızı en aza indirebilirsiniz. Bu sayede birçok avcının arkasına rahatlıkla geçebilirsiniz.

Silah olarak birkaç da Vagabond yüklemeniz tavsiye olunur. Görevin sonlarına doğru karşılaşacağınız avcılarda bu füzeleri kullanabilirsiniz.

Açıklama: Reliant'tan warp yapmaktan sonra Dark Reign ve bazı Koalisyon avcısı görüş alanınıza girecekler. Dark Reign sanki çalışmıyor gibi görünecek. Dark Reign'e doğru üçün ve etrafındaki avcı gemilerini yok edin. Dark Reign bir anda çalışma hale geçecek ve Victorious'a bir Lyon işini gönderip onu anında yok edecek. Bunun üzerine durumunun farkında olan Yamato da yok edil-

memek için sıçrama yapacak.

Eğer Ion Cannon tarafından hedefe alınırsanız hemen Dark Reign'in üst tarafına doğru üçün. Bu Ion Cannon'ın size ateş etmesini engelleyecektir. Uzerinizdeki kilit kalktığı zaman avcilarla uğraşmaya devam edin, eninde sonda İttifak Yönetimi'nden Dark Reign'in kalkan jeneratörünün nerede olduğunu dair bir mesaj alacaksınız. Hemen kalkan jeneratörünü hedef alın ve tüm silahları kullanma durumuna (Full Guns) geçin. Birincil silahlınızı kullanarak Dark Reign'in kalkanlarını kapatın.

Kalkanlar devre dışı kaldığı zaman enerji çekirdeğinin etrafındaki koruyucu panellerden kurtulma emir alacaksınız. Bu panelleri yok etmek için birincil silahlınızı kullanın, sonra da ortaya çıkan çekirdeğe doğru ateş etmeye başlayın. Dark Reign patladıktan sonra Yamato tekrar sizin bulunduğu yere sıçrama gerçekleştirecek. Aynı anda bazı Koalisyon avcıları da bölgeye geleceğinden zamanınıza ayırp tüm bu avcı gemilerini temizleyin. Her şey temizlendiğinde iniş yapabilirsiniz.

Sonuçlar:

Tamamlama: Dark Reign yok edildi.

Başarısızlık + Tekrarla: Dark Reign çok fazla Buccaneers öldürdü.

Madalyalar:

Dark Reign'i yok ettikten sonra size Legion of Service madalyası verilecektir.

Ayrıca bir diğer campaign'in de sonuna geldiğiniz için Joint

Services Commendation Medal da kazanacaksınız.

GÖREV 22 : Supply Raid

Açıklama: Sıçrama yaptığınızda Koalisyon savunma uydularıyla dolu bir bölgeye geleceksiniz. Yardım çağrılmadan önce tüm uyduları yok etmek için 60 saniye zamanınız olduğu söylenecek. Sanırım burada yalnızca en usta pilotlar tüm uyduları yok etmeyi başarabilecekler. Eğer zaman dolana kadar hepsini yok edemezseniz birkaç Koalisyon avcısı gelecek. Şimdi tekrar bir 60 saniye zamanınız var. Ya bu süre içinde tüm avcı gemilerini temizleyeceksiniz, ya da geri sıçrama yapıp Kronstadt'ın savunma güçlerini çoğalıracaklar. Bu sefer pek fazla zorlanmayacaksınız, hepsini yok ettikten sonra Kronstadt'a sıçrama yapın.

Oraya vardığınız gibi Kronstadt'a afterburner kullanarak gidin ve birincil silahlınızı haberciye almak isteyen. Hemen kalkan jeneratörünü hedef alın ve tüm silahları kullanma durumuna (Full Guns) geçin. Birincil silahlınızı kullanarak Dark Reign'in kalkanlarını kapatın. Kule yok edildikten sonra tüm avcıları vurun. Size taretleri yok etmeniz emredilse bile, bu avcıları vurarak görevi daha basit hale getirebilirsiniz. Tüm avcılar ve/veya Kurgen'ler yok edildiğinde Kronstadt'ın savunma taretlerini vurun. Sonra da yalnızca birincil silahlınızı kullanarak dört kargo giriş kapısını açın. Kapılar açıldığında Ripper'lar ve Mammoth kargoları almak için gelecektir. Bu sırada düşman kuvvetleri de gelmiş olacak, Ripper'lara yakın durun ve onlara yaklaşan avcıları vurun. Tüm Koalisyon güçleri gidinceye kadar Ripper'ları koruyun. Ne kadar fazla pod alabilirseniz, görev sonundaki başarınız da o denli iyi olacaktır. Ripper'ları işlerini tamamladıklarında, yüklerini Mammoth'a boşaltacaklar ve sıçrama yapacaklar. Bundan sonra Yamato gelecek ve Kronstadt'ın işini Torplarıyla bitirecek. Fort Bear'a sıçrama yapın ve üsse inin.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra: Hiçbir pod yok edilemedi.

Tamamlama: 1 – 3 pod yok edildi.

Başarısızlığa Yakın: 4 – 7 pod yok edildi.

Başarısızlık: 8 – 10 pod yok edildi.

GÖREV 23 : Head to Head

Açıklama: Sıçrama yaptığınızda kendinizi Pukov'un yakınında bulacaksınız. Hemen onun kalkan jeneratörününe doğru afterburner ile gidin ve onu birincil silahlarınızla yok edin. Sonra Pukov'un üzerindeki tüm taretleri vurun. Aslında hepsini havaya uçurmanız gereklidir, takım elemanınızdan yeteri sayıda taretin vurulduğu mesajını alana kadar vurmanız yeterli. Bir sonraki hedefiniz Koalisyon avcısı olmalıdır. Becerebildiğiniz kadar Black Guard yok edin ve gerek duyarsanız Vagabond'larınızı ve Hawk'larınızı kullanın.

Bir süre sonra Pukov'dan birkaç Kamov çıkacak. Onları Torplarını yollayacak zamanı vermeden hemen birincil silahlarınızla yok edin. Avcıları yok etmeye devam edin ama bu sırada Pukov'un ön tarafına yakın durun. Eğer gözünüz yeterince keskinse Pukov'un fırlatılan cloak kullanan Kamov'ları görebilirsiniz. Görebildiğiniz onları decloak yapıcaya kadar takip edin, sonra da Torplarını kullanmadan yok edin. Eğer göremediyorsanız ortaya çıkışınca kadar Yamato'nun yanında kalın.

Kamovlar yok edildiğinde yapan bildiğiniz kadar çok avcı vurmaya çalışın. Gamma gelecek ve Torplarını kullanacak. Bunlar Pukov'u yok edemeyecek ama oldukça ciddi hasar verecekler. Avcıları vurmaya devam edin ve iki nakliye gemisi arasında durmaya

çalışın. Bir süre sonra Yamato ve Pukov birbirlerine Torp göndermeye başlayacaklar. Pukov tarafından fırlatılan Torpleri yok etmeye çalışın. En sonunda Enriquez tarafından fırlatılan Torpler sayesinde Pukov patlayacak.

Ivan Petrov ve birkaç Black Guard gemisi tam da evlerinin yok olmasını görecek zamanda gelecekler. Size lanet okuyup geri kaçacak. Yamato'ya indiğinizde görev bitecek.

Sonuçlar:

Tamamlama: Pukov yok edildi.
Başarısızlık + Tekrarla: Yamato, 3 Kamov Torp isabeti veya Pukov'dan çok fazla Torp isabeti aldı.

Madalyalar:

Pukov'u ve onun Black Guardlarını yok ettiniz için Alliance Medal of Honour alacaksınız.

GÖREV 24: Mission: Possible

Önerilen Gemi: Phoenix

Bu görev karşılaşacağınız en zor görev. Bu görevde kullanacağınız gemide aramanız gereken iki özellik var: Hız ve zırh. Duşman avcılarını hemen halledebilmek için iyi bir hız ve manevra yeteneğine sahip bir gemiye ihtiyacınız var. Görev boyunca müthiş patlamaların yakınında olacağınızdan iyi zırhı olmayan bir gemi ile bu görevi bitirme şansınız pek yok.

Özeti: Gerekirse bu görev için en uygun gemi Phoenix. Eğer zekice kullanabilirseniz hız ve manevra yeteneği sizin herhangi bir Koalisyon avcısına karşı üstünlik elde etmenizi sağlayacaktır. Hızlıca düşmanın arkasına

geçebilir ve o daha neler olduğunu anlayamadan onu yok edebilirsiniz. Ayrıca eğer Ion Cannon size kilitlenirse, bu hız sayesinde topun menzilinden çıkabilirsiniz. Eğer buna rağmen başarılmıyor ve Ion Cannon yüzünden görevi kaybediyorsanız o zaman size Shroud'ı öneririm. Shroud avcılar içerisinde en yüksek hızı sahip olan gemi. Ayrıca Ion Cannon size kilitlenmediğinde cloak özelliğini kullanarak görünmez olabilir ve kilitten kurtulabilirsiniz.

Silah seçimi: Black Guard avcılarından kurtulmak için 2 Vagabond ve birkaç Hawk işinize oldukça yarayacaktır. Ayrıca ihtiyacınız olabileceğinden bir de afterburner fuel tank taktırabilirsiniz.

Açıklama: Hemen belirleyim, bu görevde başarılı olmak için birkaç kere denemeniz gerekebilir çünkü oldukça zorlu bir görev.

Yamato'dan kalktıktan sonra İttifak avcıları, bir İttifak nakliye gemisi ve ele geçirilmiş bir Koalisyon taşıma gemisinden oluşan saldırınızı yanına sırayın. Onlarla birlikte Borodin'e gidin.

Borodin'i ve avcıları gördüğünüzde hemen avcılara saldırın. Avcılarla savaşığınız sırada Gamma kaçırılan Koalisyon gemisinin arkasına saklanıp Borodin'e yaklaşmaya çalışacak. Gamma ateş menziline girdiğinde Borodin çalısmaya başlayacak ve taşıma gemisi ile Gamma'ya enerji yıldırımı gönderecek. Neyse ki Gamma yok olmadan tüm Torplerini Borodin'e gönderiyor ama hepsi hedef bulsa bile pek fazla zarar vermeyecek. Gemilerinizden biri Borodin'in hasar görmüş bölgesinde tarayacak ve bir çatıla oldujuunu fark edecek. Bu çatıla Borodin'i yok edebilmek için tek şansınız olabilir.

Tüm bunlar gerçekleşikten sonra avcılar önemsemeyin ve Borodin'deki taretleri hedef alın ve yalnızca birincil silahlarınızı kullanarak mümkün olduğunda fazla sayıda tareti patlatmaya çalışın. Mammoth ve 10 Ripper gelene kadar taretlerle saldırmaya devam edin. Ripper'ları ne pahasına olursa olsun koruyun, eğer onları kaybederseniz görevi de kaybedersiniz. Tüm Ripper'lardan yalnızca dört tanesi çatlağa patlayıcı yerleştirilebilir. Onlara yakın durun ve yaklaştıran tüm avcılar yok

edin. Ripper'lar patlayıcı işini tamamladıkları sırada avcılar da bitmiş olmalı. Bu arada Kurgen'leri kendi hallerine bırakabilirsiniz, pek etkili olamıyorlar. Mammoth patlayıcıları ateşlemeye çalışacak ama başaramayacak, yanı bu görev de size kalmıştır. Patlayıcılar doğru üçün ve birinci silahlarını bir taneğini patlatin, diğerleri de onunla birlikte havaya uçacaklardır. Eğer patlama başarılı olmasa Ripper'ları korumayı başaramadınız demektir, görevde yeniden başlayabilirsiniz. Patlama işe yarasa Ion Cannon devreden çıkacaktır.

Borodin'in bir kısmı aynılacak ve kaçmaya çalışacak, buna izin vermemelisiniz. Bazı duşman avcıları gelecekler ama onları dikkate almayıp warp enerji çekirdeğinin olduğu yere afterburn ile gitmelişiniz. Çekirdeğin etrafındaki zırh geçilemez durumda ama Steiner tüm cesaretiyle zırha çarparak ve onu yok edecek. Oraya gidin ve enerji çekirdeğine ateş açın. Meydana gelecek patlama geminize çok ağır hasar verecek. Kalanlarınızın tekrar yaratılmasını beklesiniz iyi olur.

Steiner çarpışmadan hemen önce atlamiş, Nanny Steiner'i almak için gelecek Steiner'i ve Nanny'yi düşman ateşinden korumalısınız. Nanny Steiner'i aldığı gibi buradan ayrılacak, sakin Nanny ile birlikte sıçrama yapmayı çunku az sonra Ivan Petrov gelecek. Ona saldırırken çok çok dikkatli olun, çünkü zırhının çok kötü durumda. Aldığınız bir iki ateş yok olmanızı neden olabilir. Geri kalan tüm füzelerini kullanarak Ivan'a saldırın ve onu yok edin. Ivan öldüğünde Yamato gelecek ve Borodin'den geri kalan parçalara Torp'lar yollayacak. Bu oyunda gerçekleşen en büyük patlama. Artık gönül rahatlığıyla (ve oyunu bitirmenin huzuruyla) üsse geri dönebilirsiniz.

Sonuçlar:

Tamamlama: Borodin yok edildi.
Başarısızlık: 7 veya daha fazla Ripper yok edildi.
Bitti 1: Amiral Kulov kaçamadan önce öldü.
Bitti 2: Ivan Petrov öldürdü.
Bitti 3: Klaus Steiner öldü.
Bitti 4: Klaus Steiner kurtuldu.

Eser Güven



VAMPIRE : REDEMPTION

Sonsuz huzursuzluğa mahkum bir ruhun hikayesi

Yine klasik bir strateji yazarı girişi yaparak size bu yazızda neleri, nasıl anlatacağımı hemen söyleyeyim. Onçelikle belirtiyorum ki bu bir real-time strateji ustası yazısı :) Yani yazılı oyunu oynarken yazıyorum, bu yüzden bu yazıyı takip ederkeniz hepimiz oyunu aynı şekilde bitirmiş olacağız. Sakın yanlış bir izlenim olmasın, Vampire gerçekten de Serpil'in geçen ay yaptığı incelemede belirttiğimi gibi oldukça linear bir oyun, yani pek fazla değişik sırnlara ulaşma gibi bir şansımız zaten yok. Yalnızca oyuncunun sonunda sahip olduğunuz insanlık derecesine göre (o da sadece oyunun son demosunu etkiliyor) üç son var, bunların ikisi tanesi pek de iyi sayılmaz. Keşke oyunun role-playing kısmı daha fazla olabilseydi, White Wolf'un bu muhteşem FRP dünyasının bilgisayar ortamına daha iyi uyarlanmış olmasını diliyor insan. Mesela oyunun hemen başında vermeniz gereken ve aslında gerçek bir FRP oyundan en azından experience'ınızı ve belki de karakter yapınızı etkilemesi gereken basit bir karar bile oyunda kesinlikle en ufak bir etkiye

sahip değil, sanki sus olsun diye konuşma seçenekleri konulmuş gibi. Yine de oyuna belki bir şekilde etki edebilir diye hangi seçenekler seçtiğimi de yazacağım, çünkü oyunda istedığım yerde kaydedemediğimden diğer şikki da seçiyim bakalım ne olacak diye deneme şansım her yerde olmayıpabiliyor. Bunun dışında ekleyecek olursam, yaratık isimlerinin yanlarındaki parantezin içindeki sayılar, o yaratığı öldürdüğünüzde alacağınız experience puanını belirtiyor. Aynı yaratığın birden fazla çeşidi ve bu çeşitlerin verdiği farklı exp. puanları olabiliyor. Bu yaratıkları genellikle farklı renkleri ve daha zor öldürülmelerinden anlayabiliyoruz. Bunları da ayrıca parantez içinde görebileceksiniz. Evet Christof, hazırlsan başlıyoruz.

Discipline'ler

Discipline'in sözlük anlamı bilgi dalı olarak geçiyor. Vampirler normal insanlardan farklı olarak inanılmaz yeteneklere sahip olan yaratıklar. Bu yeteneklere Discipline adı veriliyor, bunları kullanarak çeşitli şekillerde kendi gücünü artırabilir veya başka-

larına zarar verebilirsınız. Kullanabileceğiniz Discipline'ler belirlerken en önemli nokta deneyim puanlarınızı hangi kişisel özelliklerinize aktardığınız. Discipline'ler 12 gruba ayrılmış durumda ve bu grupların içerisinde kullanabileceğiniz birçok yetenek bulunuyor. Her bir Discipline grubu altındaki yetenekler belli bir minimum özelliğe gerek duyuyor. Ayrıca oyun sırasında bu yetenekleri kullanmak için bir miktar kan kullanmanız gerekl (büyük için kullanılan mana gibi). Aşağıda oyun boyunca kazanabileceğiniz yetenekleri, ne işe yaradıklarını, kullanılmaları için gereken kan miktarlarını ve bunlar için gerekl olan minimum özelliklerini bulabilirsiniz.

Discipline : COMMON

Feed

Açıklama: Hedefinizden kan emerek kullanılabilir kan olarak size kazandırır (Kan Havuzu).

Kan: 0

Özellik: Yok

Blood Healing

Açıklama: Kan karşılığında küçük bir miktar HP kazandırır.

Kan: 5

Özellik: Yok

Blood Strength

Açıklama: Kan karşılığında gücünde (STR) geçici bir artış yaratır.

Kan: 5

Özellik: Yok

Blood Dexterity

Açıklama: Kan karşılığında hünerinizde (DEX) geçici bir artış yaratır.

Kan: 0

Özellik: Yok

Blood Stamina

Açıklama: Kan karşılığında dayanıklılığınızda (STA) geçici bir artış yaratır.

Kan: 5

Özellik: Yok

Awaken

Açıklama: Bir vampiri Torpor (bir cins ölüm diyebiliriz) durumdan geri getirir. Niha Ölüm'ü (Final Death) tedavi edemez. Havuzu.

Kan: 15

Özellik: Yok

Walk the Abyss

Açıklama: Sığınاقınıza (Haven) giden büyülü bir portal açar.

Kan: 10

Özellik: 25 INT ve 25 Wits

Discipline : ANIMALISM

Feral Whispers

Açıklama: Hedefin geçici olarak sizin grubunuz için dövüşmesini sağlar.

Kan: 5

Özellik: 25 Manipulation

Beckoning

Açıklama: Grubunuzla birlikte dövüşmesi için bir hayvan çağrırit.

Kan: 10

Özellik: 25 Charisma

Quell the Beast

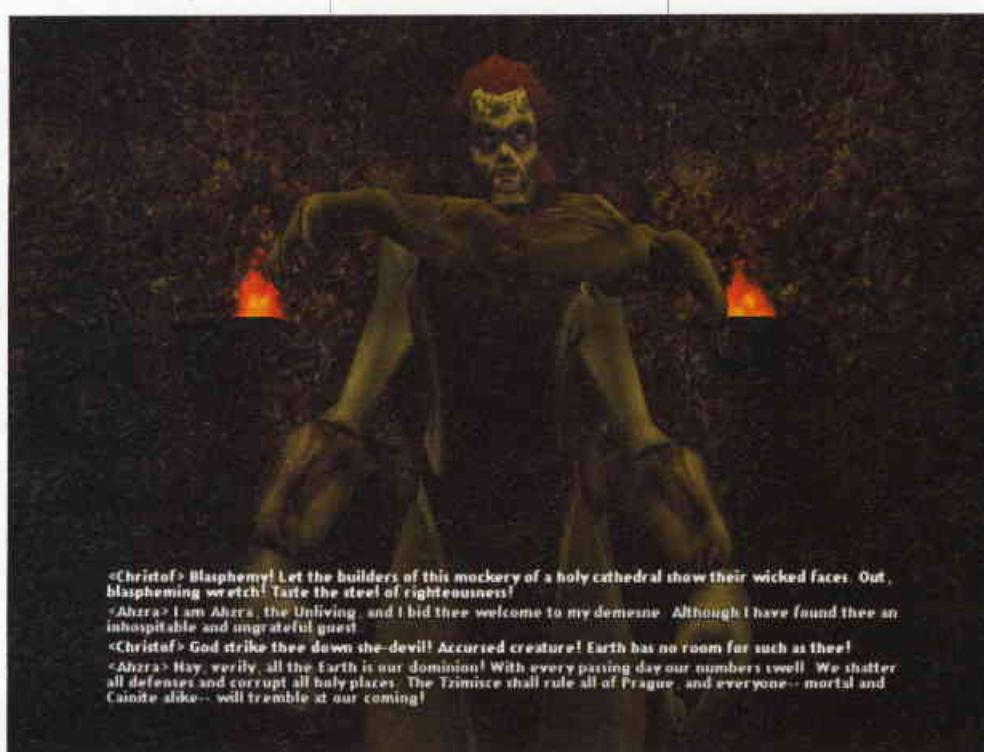
Açıklama: Hedefi sakinleştirir. Bir grup üyesindeki frenzy (çinnet) durumunu azaltır.

Kan: 10

Özellik: 50 Manipulation

Subsume the Spirit

Açıklama: Geçici olarak bir hayvanı etkisi altına alır. (Yapılan bu işlemle possess adı veriliyor. Possess ile yapılan iş başka bir bedene girip, onu yerine hareket etmek olarak açıklanabilir).





Kan: 15
Özellik: 60 Manipulation
Drawing out the Beast
Açıklama: Frenzy seviyenizi başka bir hedefe yönlendirmeye yarar.
Kan: 20
Özellik: 70 Manipulation

Discipline : AUSPEX
Heightened Senses
Açıklama: Görünmez olanları görebilirsiniz.

Kan: 5
Özellik: 25 Perception
Aura Perception
Açıklama: Hedef hakkında bilgi verir (sağlık ve kan durumu gibi).

Kan: 5
Özellik: 35 Perception
The Spirit's Touch
Açıklama: Seçilen nesneyi tanırımlar.

Kan: 10
Özellik: 30 Perception
Psychic Projection
Açıklama: Bir bölgeyi dolaşmak için bir hayaleti kontrol etmenizi sağlar.

Kan: 15
Özellik: Perception
Discipline : CELERITY
Açıklama: Daha hızlı saldırıp hareket etme yeteneğine kavuştursunuz.

Kan: 5
Özellik: Yok

Discipline : DEMENATION
Passion
Açıklama: Hedefin duygularında karmaşılığa yol açar. Frenzy durumuna sebep olabilir.
Kan: 5
Özellik: 25 Charisma

The Haunting
Açıklama: Hedefin dikkatini çeker (ölümlüleri korkutur).
Kan: 5
Özellik: 35 Manipulation

Eyes of Chaos
Açıklama: Aura'yı tespit eder.
Kan: 10
Özellik: 30 Perception

Voice of Madness
Açıklama: Hedefi delirir.
Kan: 15
Özellik: 60 Manipulation

Discipline : DOMINATE
Command

Açıklama: Hedefin kontrolünü alır.
Kan: 5
Özellik: 25 Manipulation

Mesmerize
Açıklama: Hedefin olduğu yerde durmasına neden olur.
Kan: 10
Özellik: 35 Manipulation

The Forgetful Mind
Açıklama: Düşmanın nefret listesini temizler, düşman gördüğü kişilere saldırmasını engelleyebilir.
Kan: 15
Özellik: Yok

Özellik: 50 Wits
Possession
Açıklama: Hedefin kontrolünü tamamen alır. (Biraz önce açıklađığım possess olayının herkese uyarlanmış hali).
Kan: 20
Özellik: 60 Charisma

Discipline : FORTITUDE
Açıklama: Zarara karşı dayanıklılığınızı artırır.
Kan: 10
Özellik: Yok

Shambling Hordes
Açıklama: Sizinle birlikte savaşması için ölüyü diriltir.
Kan: 5
Özellik: Wits

Vigor Mortis
Açıklama: Shambling Hordes yeteneğinin daha güçlü hali.
Kan: 10
Özellik: Wits ve INT

Summon Soul
Açıklama: Sizinle birlikte savaşması için bir wraith çağırır.
Kan: 15
Özellik: 50 Perception

Plague Wind
Açıklama: Zarar verici bir soğuk çağırır.
Kan: 20
Özellik: 60 INT

Black Death
Açıklama: Hedefe çok büyük zarar verir.
Kan: 25
Özellik: 60 INT

Discipline : OBFUSCATE
Cloak of Shadows
Açıklama: Sınırlı görünmezlik verir.

Kan: 5
Özellik: 25 Wits
Cloak of Gathering
Açıklama: Tüm gruba sınırlı görünmezlik verir.

Kan: 10
Özellik: 40 Wits
Mask of a Thousand Faces
Açıklama: Düşmanın kılığına bürenmenizi sağlar, böylece size saldırırlar.

Kan: 5
Özellik: 30 Wits
Discipline : POTENCE
Açıklama: Müthiş güç verir.

Kan: 5
Özellik: Yok

Discipline : PRESENCE
Awe
Açıklama: Düşmanın size saldırmasını durdurur.

Kan: 5
Özellik: 25 Charisma
Dread Gaze
Açıklama: Hedefi korkutur.

Kan: 5
Özellik: 35 Charisma
Entrancement
Açıklama: Hedefin, yeteneği kulanana hayran olmasını sağlar.

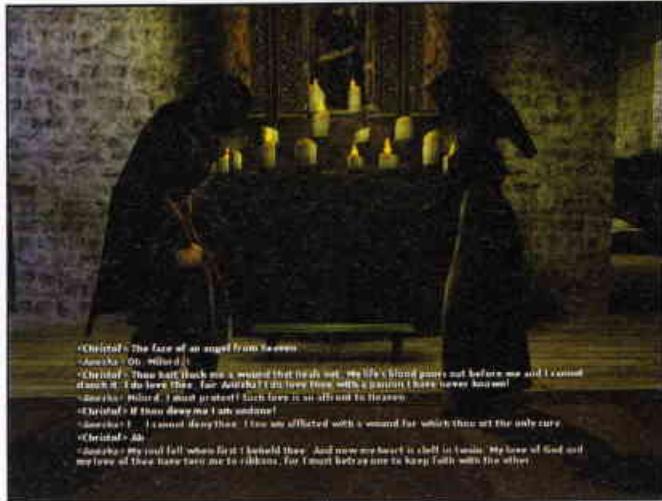
Kan: 10
Özellik: 50 Appearance
Majesty
Açıklama: Hedefin, yeteneği kulanana tapınmasını sağlar.

Kan: 15
Özellik: 60 Charisma
Discipline : PROTEAN
Eyes of the Beast
Açıklama: Görüşü arttırmır.

Kan: 5
Özellik: 25 Perception
Feral Claws
Açıklama: Kullananın ellerini güçlü pençelere dönüştürür.

Kan: 5
Özellik: Yok
Earth Meld
Açıklama: Kullanan kendini yere gömerek iyileşme hızını (regeneration) arttırmır.

Kan: 10
Özellik: Yok
Shape of the Beast
Açıklama: Kullanan bir kurda



dönüşür.
Kan: 10
Özellik: Yok
Mist Form
Açıklama: Kullanan karakter sise dönüşür.
Kan: 20
Özellik: Yok

Discipline : THAUMATUROY
Blood Rage
Açıklama: Hedeften kan çeker.
Kan: 5
Özellik: 25 INT ve 25 Wits
Blood of Potency
Açıklama: Diğer discipline'leri kullanırken daha az kan harcamanızı sağlar.
Kan: 10
Özellik: 40 INT

Theft of Vitae
Açıklama: Belli bir uzaklıktan kan ile beslenmeye yarar.
Kan: 15
Özellik: 40 INT

Cauldron of Blood
Açıklama: Hedefin kanını kaynatar. (Kanını kaynatmak derken gerkenen kaynatmaktan bahsediyorum).
Kan: 20
Özellik: 50 INT

Torch
Açıklama: Ufak bir ışık kaynağı yaratır.
Kan: 3
Özellik: 25 INT

Fireball
Açıklama: Hedefi yakar, bu sırada grubu da zarar verebilir.
Kan: 5
Özellik: 35 INT

Flame Ring
Açıklama: Yalnızca hedefi yakar.
Kan: 10
Özellik: 60 INT

Immolate

Açıklama: Hedefi ciddi şekilde yakar.
Kan: 20
Özellik: 70 INT
Decay
Açıklama: Hedefi çürüter.
Kan: 5
Özellik: 25 INT ve düşük Humanity
Acidic Touch

Açıklama: Hedefi daha ciddi biçimde çürüter.
Kan: 10
Özellik: 35 INT ve düşük Humanity
Atrophy
Açıklama: Hedefin özelliklerini azaltır.
Kan: 10
Özellik: 50 INT ve düşük Humanity

Turn to Dust
Açıklama: Hedefe çok büyük hasar verir.
Kan: 5
Özellik: 60 INT ve düşük Humanity
Heart of Stone

Açıklama: Karakterin kazıkları öldürülmesini engeller.
Kan: 5
Özellik: 25 INT ve 25 Wits

Prison of Ice
Açıklama: Hedefi dondurur.
Kan: 10
Özellik: 35 INT ve 35 Wits
Call Lightning
Açıklama: Hedefe elektrik zararı verir.
Kan: 20
Özellik: 50 INT ve 50 Wits
Ignore the Searing Flame
Açıklama: Ateşe karşı olan direnci artırır.
Kan: 5
Özellik: 60 INT ve 60 Wits
Summon Elemental

Açıklama: Sizinle birlikte savaşması için bir elementel yaratır.

Kan: 20

Özellik: 70 INT ve 70 Wits

Discipline : FAITH (Yalnızca ölümlüler için)

Heal

Açıklama: Karakteri iyileştirir.

Kan: 5

Özellik: Faith

True Faith

Açıklama: Koruyucu kalkan yaratır.

Kan: 20

Özellik: Faith

Prayer

Açıklama: Hedefe zarar verir.

Kan: 10

Özellik: Faith

Discipline : NUMINA (Yalnızca ölümlüler için)

Invisibility

Açıklama: Görünmez olmanızı sağlar.

Kan: 5

Özellik: Wits

Flash

Açıklama: Hedefi sersemletir.

Kan: 10

Özellik: 35 INT

True Sight

Açıklama: Görüş yeteneğini oldukça artırr.

Kan: 10

Özellik: 50 INT

Tam Çözüm Bölüm 1

That Evening Within The Convent

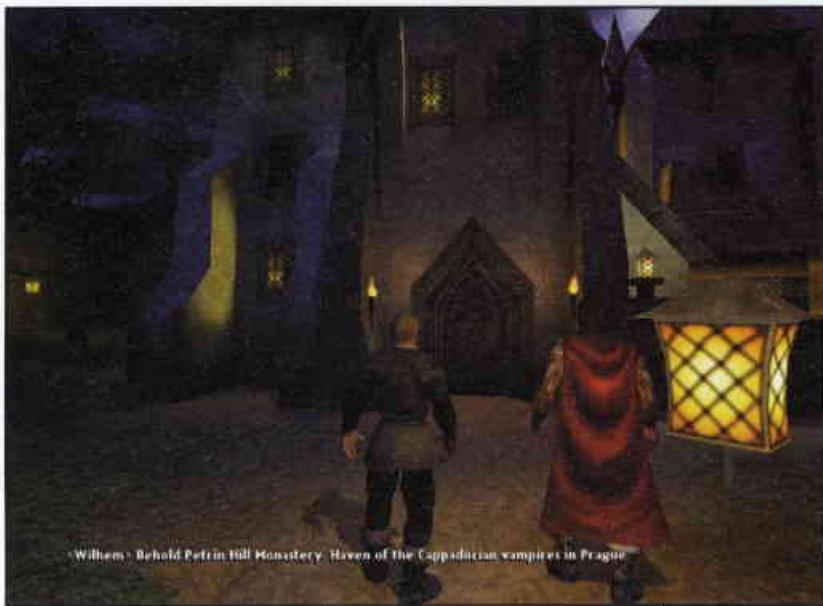
Duyduğumuz çağrıyla uyanıp yataktan kalkıyoruz. Kontrol size geçtiğinde onunuzdeki odaya girin. Sister Anezkha'ya saldırın iki tane Szlachta (20) göreceksiniz. Onları öldürdüğümüzde Anezkha bize teşekkür ediyor, ama bu sırada yaramız yüzünden bayılıyoruz. Ayıldığımızda bu Szlachta baskının sebebini öğreniyoruz; şehrin dışındaki Silver Madenleri temizlememiz gereklili. Çıkan kişi konuşma seçenekinden ilkini seçin. İşte oyunun ilk role-playing hatası burada karşımıza çıkarıyor. Keske ilk seçeneği seçince fazla dan experience verilseydi veya diğerini seçince bir ekstra exp. faliyolsaydı. Neyse biz sorumluluğumuzun bilincinde ilk seçeneği seçerek madenlere yarın gideceğimizi söyleyorum ve bu sırada

odaya Archbishop giriyor. Bu adama kanım hiç isnmadı, baştan söyleyeyim. Konuşma bitince Convent'ten dışarı çıkin. Sola doğru dönüp Knight of St. John ile konuşun. Sola doğru devam edin, Inn of the Four Stags'a ulaşınca içeri girin. Barменle konuşsun ve bann üzerindeki Healing Elixir'i alın. Dışarı çıkin, sağa doğru ilerleyin. Büyük bir bina görecesiniz, burası kütüphane ama şimdiden girmemiz gerek yok. Kütüphanenin sağ tarafında yaşlı bir adam var, onunla konuşutan sonra kapıya tıklayın ve dışarı çıkin. Düz ilerlediğinizde madenin girişine geleceksiniz. Görev bizi bekliyor.

Bonn Silver Mines

Madenlerde yalnızca tek bir yol var, sağa sola kıvrılıyor ama kesinlikle kaybolma ihtimaliniz yok. İçeri girip biraz ilerleyince bağışıklar duyuyor ve az ilerde de bu bağışıkların kaynağı olan ölü adam görüyoruz. Madenlerde tüm bu dehşetin kaynağı Anezkha'ya da saldırın Szlachta'lar. İlerlemeye devam ettikçe karşınıza genellikle ikili gruplar halinde bu yaraticılardan çıkacak. Pek zorlanacağınızı sanmıyorum ama yine de gözünüz sağlığı dumunuzda olsun. İlerlemeye devam ediyoruz ve karşımıza Ghoul Rat (10) isminden fareler çıkarıyor. Bu farelerin beyaz renkli olanları diğerlerinden daha zorlu ve 20 exp. veriyor. Önünüze çıkan Szlachta ve fareleri katledip ilerlemeye devam edin. Biraz ilerde altı boş olan tahta bir köprüye ulaşacaksınız. Burada yol ikiye ayrılıyor, yukarı giden yolu sonunda bir hazine sandığı var. İçinden Hand Axe çıktı ama bu sandıklardan çıkanların random olup olmadığını henüz bilmiyorum. Sizde başka bir eşya çıkmış olabilir. Aşağı yola dönüp ilerleyin ve ikinci kat kapısına ulaşın.

Köprüden geçince bir aşıklığına ulaşıyoruz, önce sola ilerleyip yerden kalkanı alın. Burada silah kullanan cins Szlachta (40) ile karşılaşıyoruz. Onu öldürün ve etrafındaki para ve eşyaları alın. Şimdi sağ taraftan ilerleyin, karşınıza çıkanları öldürün ve köprüye ulaşın. Köprüden geçince yolu ileri ve sağa olmak üzere ikiye ayırdığını görüyoruz. Sağ tarafta 1. kata çıkış kapısı var, o



Wilhem: Behold Petrin Hill Monastery. Haven of the Cappadocian vampires in Prague.

yüzden burası bizi ilgilendirmiyor. İleri devam edin. Aşağıya doğru ineceğ ve içinde deejirmen bulunan geniş bir açıklığa geleceksiniz. Deejirmenle uğraşmadan önce kiyinin bu tarafını temizleyin ve eşyaları alın. Deejirmenin koluna tıktadığınızda deejirmen çalışmaya başlayacak ve sular çekiliп köprüyü meydana çıkaracak. Karşı kiyida bu bölümün en zorlu yaratıklarından War Ghoul (60) var. İlerlemeye devam edin. Üçüncü kat kapısına ulaşacaksınız.

Üçüncü katta quest yaratığı olan Ahzra ile karşılaşacağınız Köprüden aşağı inip tapınağa benzer yere girince Ahzra ortaya çıkacak. Aramızda iğneleyici bir sohbet gerçekleştiriktan sonra bize saldıryor. Burada bol bol healing salve kullanmanız gerekebilir. Ahzra öldüğünde 1400 exp. alıyoruz ve karakter geliştirme ekranı çıkıyor. Kazandığımız exp. puanlarını istediğimiz özelliklere dağıtabiliyoruz, ama özellikle her bir seviyesi bir öncekinden daha fazla exp. gerektiriyor. Eğer madenlerdeki tüm yaratıkları öldürdüğünüz yaklaşık 2680 exp. puanına sahip olmanız gereklidir. Ben özellikle Strength, Intelligence ve Perception'a yarisdım puanları. İşiniz bitince etrafta bulunan birkaç para kesesini alın ve dışarıya doğru yola koyulun. Tapınağın çıkışında (köprüünün sonunda) Christof yerde bir amulet bulacak. Dışarı çıkin ve şehrę geri dönün.

Haritaya bakınca Convent'in yanında St. Thomas Cathedral isimli yeni bir yer görüyoruz. Oraya gidin ve Archbishop ile konuşun. Dışarı çıkip Convent'e girin ve Anezka ile konuşun. Christof ile Anezka'nın arasında bir şeyler olduğunu fark ettiniz, değil mi? Odamızdan önceki yine Archbishop ile karşılaşıyoruz ve bizi Anezka yüzünden azarlıyor. Bu adama kanım isnamadı demiştim. Konuşma seçeneklerinden 2'sini seçin

Prague's Old Town - Gece

Görevimiz bu gece Prag'ı yaratıklardan korumak. Dışarı çıktıığınızda ilk olarak tavernanın bulunduğu yere gidin ve oradaki Szlachta'yı öldürün. Biraz ileride diğer bir Szlachta daha bulacaksınız ve onu da öldürceksiniz tabii. Şimdi Convent'in bulunduğu bölgeye geri donerseniz orada sizi bekleyen üç yaratık göreceksiniz. Bunlar şimdiden kadar karşılaşlıklarınızla kıyaslansıklarında çok güçlüler, eğer aynı anda birden fazlasıyla uğraşmaya çalışırsanız kesin ölüsunuz. Onları öldürmenin en kolay yolu biraz geriye doğru kaçın sizi izlemelerini sağlamak. Bir tanesini size yaklaştığında vurun ve yine biraz geri kaçın. Hepsini öldürdüğünüzde Convent'e girin, içinde bu yaratıklardan iki tane daha ve bir de Szlachta var. Bunnardan da kurtulduğunuzda oldukça uzun süren bir demolar zincirini seyredeceksiniz. Kisaca özetlemek gerekirse, artık Christof bir insan değil.

University

Demolar zincirinin büyük bir kısmı burada geçiyor. Ecaterina'nın kanını içtikten sonra onunla konuşmaya başlayacaksınız. Konuşma seçeneklerinden ilkinin seçin. Biraz daha konuşuktan sonra Wilhem'le tanışacaksınız. University'den çıkış ve M tuşuna basarak

edince bir odaya ulaşacaksınız. Bu odanın kapısının sol tarafındaki kolu çekince, yolun gerisinde kapalı olan bir yol açılacak. Bu yolun sonundaki odada da bir kol var, onu da çekince aşağı doğru inen merdivenlere ulaşacaksınız. Etraftaki yaratıkları temizleyip ilerleyerek bir alt kata giden kapıya ulaşın.

İkinci katta da yine bir üstteki yaratıklardan -ama bu sefer daha bol olarak- var. Bu katta anlatılması gereken en önemli şey gizli bir bölümde bulabileceğiniz özel bir silah. Üçüncü kata giden kapayı bulduğunuzda, hemen yakındaki sunakta gizli bir bölme bulacaksınız. Bu bolmeyi açınca içinden altın çıkacak. Bu altınları alın ve bu kattaki ana odaya geri dönün. Bu odada başka bir bölümün daha açıldığını göreceksiniz. Bu bölümde silah olarak kullanabileceğiniz ve bölümün baş yaratığını öldürmeye oldukça kolaylaştırıcı özel bir kemik (Femur) bulacaktır. Yine bu katta da kapalı bir odaya vardığınızda odadaki kolu çekerken yakınlardaki kapalı kapıları açabilirsiniz. Etrafi temizleyip yeterince exp. kazandıktan sonra üçüncü kata inin.

Üçüncü katta yapmanız gereken sırasıyla şöyle. Oncelikle etrafa biraz dolaşın, kilitli iki tane kapı göreceksiniz. Bunnardan birisi Mercurio'nun, diğeri ise Garinol'un. Bir süre gittikten sonra merdivenlerden çıkarak büyük bir iskelet heykeline ulaşacaksınız. Bu heykelin sağ elinde Bone Key var. Onu alın ve Garinol'un kapısını açın. İçeride Garinol'un masasında bulacağınız günlüğü okuyun ve Skull of Lamia'ya dokunun. Mercurio'nun kapısını açın ve onunla konuşun. Seçmeniz gereken şık ikinci. Mercurio size saldırılacak. Ben ilk iki seferde öldürüm ve tekrar aynı yerleri oynamak istenmiş gibi geldi. Ona saldırırken Christof'un elinde mutlaka Femur olsun, Wilhem bir yanından Christof'a diğer yanından saldırır. Bu sırada Wilhem'de de Feral Claws discipline'ini kullanırsanız bir süre sonra öldürürebiliyorsunuz. Ama ne olursa olsun sağıtlarını doldu olmasına dikkat edin. Artık manastırı terk edebilirsiniz.

Eser Güven

KKND 2 2.Bölün

Genel Campaign Stratejileri

Geçen sayıımızda Evolved görevlerinin yarısına kadar gelmiştık. Çok fazla yerimiz olmadığı için bu sırada görevlerde biraz kırpmaya yapmak zorunda kaldım. O yüzden bu sayıda geri kalan Evolved görevlerinden bir tanesini ve Series 9 görevlerinin bitirmeniz için gereken tüm görevlerin açıklamalarını bulacaksınız. Evolved görevlerinden fedakarlık yapmanın sebebi zaten geriye yalnızca iki görev kalmış olması. Zaten bu noktaya kadar gelince sahip olduğunuz birimleri ve yapıları oldukça iyi tanımiş olacaksınız ve buna göre strateji oluşturabileceksiniz.

EVOLVED GÖREVLERİ

LEVEL 5d - Supply Run

Direniş: Orta

Teknoloji Seviyesi: 5

Kaynaklar: Orta

Arazi: Kırsal

İşgalci: Series 9

Bu bölümde hem hızlı, hem de çok titiz davranışınız gerekiyor. İlk birkaç göreviniz bazooka-

lı birimlerinizi canlı tutmak üzerinde kurulu. Doğu'daki en yakın köprüde pusu kurun ve bu sırada günde doğu bulacağınız bazı ağır birimlerden kurtulmaya bakın. Bir dire wolf birimi alın, kuzeydeki köprülerden geçin ve düşmana hafifçe saldırarak dik-katlarını çekin. Size saldırmaya kalktıklarında pusu kurduğunuz noktaya doğru kaçın. Size doğru gelen her şeyi öldürün, sonra da scorpion ve hippo haricindeki tüm saldırı birimleriyle kuzey koprülerine doğru ilerleyin. Oradaki iki duşman tankeroid'inin yok edin ve daha sonra da enerji santrallini patlataarak düşmanın yeniden yapılanamamasını garantileyin.

Şimdi haritada saat yönünün tersi istikametinde ilerlemeye başlayın. Grubun önünde en büyük birimleriniz olsun, bazookoid birimlerinizi hala canlı tutmanız gerekiyor. En günde ortada bir yerde siz bekleyen dört tane uçak bulacaksınız. Hemen sevinmeyin çünkü bunlar düşman uçakları. İşte bazookoid'leri kullanabileceğiniz güzel bir yer.

İkinci düşman kampını hemen kuzeyde bulacaksınız. Buraya gelmekteki hızınıza bağlı olarak düşman savunmasını güçlendirip bir lightning generator yapmış olabilir de, olmayabilir de. Eğer biraz hızlı ve biraz da şanslısanız düşman henüz bu savunma sistemini yapmamış olacak ve oradaki enerji ve petrol santrallerini kolayca halledebileceksiniz. Elbette söylemeye gerek yok, bundan sonra sevmediğiniz her şeyi yok edebilirsiniz. Bazen kampta iki tane radiator ile karşılaşabiliyorsunuz. Eğer grubunuz yalnızca bazookoid'lerde oluşuyorsa bu savaşı kesinlikle kaybettiniz demektir. Size önerim bu ihtimale karşı iki de hippo bulunurmanız.

Sizin kampinizin bulunduğu yer haritanın güneydoğu koşesi. Buraya girdikten sonra kuzeydoğudaki çok güçlü korunan düşman kampını rahatlıkla yerle bir edebilecek kadar güçlenebilirsiniz.

Bu kampta öncelikle bir alchemy hall inşa edin ve onu en son haline kadar geliştirin. Aynı

işlemi power station için de gerçekleştürin. Beastiary'i en az iki kere geliştirin (ve beast'leri mutlağa kullanın) ve warrior hall'u da son haline kadar geliştirin. Her bir cinsten en az onar tane birim üretin. Sonra bir diğer warrior hall inşa edin ve onu da en az üç kere geliştirin ve yine birimler üretin. Şimdi saldırı zamanı. Yavaş yavaş kuzeye doğru ilerleyin ve yolunuza çıkan tüm topları teker teker yok edin. Kuzeydoğu düşman kamplına gitmeden önce koprünün başında durun ve seçtiğiniz bazı birimlerin üretimini non-stop durumuna getirin ve bu birimlerin toplanma yeri olarak bu noktayı kullanın. Sonra da tüm gücünüzle kampa girin ve hareket eden etmeyen her şeyin kökünü kurutun.

SERIES 9 GÖREVLERİ

Binalar: Barn (1500), Micro-unit Factory (400), Macrounit Factory (800), Power Unit (2000), Weapon Control (500), Technostudy (700), Maintenance Depot (500), Oil Bot, Windmill (1000), Wind Turbine (2000)

Piyadeler: Seeder (250), Systech (100), Pod Launcher (300), Weed Killer (450), Spore Missile (450), Michaelangelo (500), Sterilizer (600)

Araçlar: Patrolbot (200), Responsebot (300), Mobile Oilbot (1000), Radiator (500), Tankbot (800), Oil Tankeroid (1000), Doom Dome (1250), Cauteriser (1500), Grim Reaper (5000)

Uçaklar: Transport Dome (2000), AG Responsebot Fighter (2000), Crop Duster Bomber (2500)

Kuleler: Distance Seeder (800), Pod Cannon (1200), Solar Intensifier (2500), Lightning Generator (3500)

Duvarlar: Boundary Fence (100), Force Wall (500)

LEVEL 1a –

Driving Miss Daisy

Direniş: Hafif

Teknoloji Seviyesi: 1

Kaynaklar: Orta





LEVEL 2b – Divide And Conquer

Direniş: Hafif

Teknoloji Seviyesi: 2

Kaynaklar: Orta

Arazi: Dağlık

İşgalci: Survivors

Bu bölüm bir öncekine göre bir hayli ilginç. Gorev amacında size bu bölgede bir düşman üssü bulunduğu ve onu bulup nötralize etmeniz gerektiği söylüyor. Ancak bu bölgede iki tane düşman üssü var. Kısa sürede bitebileceğiniz bir bölüm değil yanı. Oncelikle ilk üssü ele geçirmeniz, sonra da güvenilir diğeriň icabına bakmanız gerekiyor.

Bu bölümü geçmenin en iyi yolu düşman kampını yok ettikten sonra köprüleri havaya uçur-

mak ve tech bunker'in yerini bulup düşman üssüne kuvvetli birimler göndermekten geçiyor. Burada kullanışlı değil gibi gözüken hover buggy birimleri çok işinize yarayabilir.

LEVEL 3 – Checkpoint Charlie

Direniş: Orta

Teknoloji Seviyesi: 3

Kaynaklar: Orta

Arazi: Dağlık

İşgalci: Survivors

Bu bölümdeki göreviniz tankeri evine ulaştırmak ve bunun için gördüğünüz her birime saldırmanız gereklidir. Yüksek bölgeleri kullanarak düşmanlardan rahatça kullanabilirsiniz (daima yükseklik avantajını kullanın), bu özellikle de diğer türlü çok sorun çıkarabilecek kuleleri temizlemek için gerekli bir strateji.

Kuzeye doğru giden ilk yolu takip ederek yüksek bir noktaya ulaşın ve sentry gun'ların bulunduğu noktaya kadar geri çekileyerek yaklaşan piyadeleri halledin. Sizi bazooka'ların menzilinin dışında tutacak olan dar yolu izleyin ve dikkatli bir şekilde cannon tower'ları ve barrage craft'ları temizleyin. Geri kalan son dört düşman birimi piyadelerden oluşuyor, artık rahatlıkla onları da temizleyebilirsiniz.

Aslında görev amacı yine biraz yanlış gibi. Çünkü normalde içinde power station bulunmayan bir üsse tanker boşaltamazsınız. Ama bu görevde tankerle üsse ulaşığınız an boşalmış sayılıyor ve görevden çıkışorsunuz. İlginç

LEVEL 4b – Ring-A-Ring-A-Rosie

Direniş: Orta

Teknoloji Seviyesi: 4

Kaynaklar: Orta

Arazi: Kırsal

İşgalci: Survivors

İste size güzel bir görev. Bir spiral şeklinde yerleşmiş olan Survivors'ların üssünü yok etmek için spiralin dışından içine doğru ilerleyeceksiniz. İlk olarak iyi birimlerinizden birkaçını gönderecek Survivor'ların oil rig'ini vurun. Yine iyi adamlarınızdan birkaçını gönderip ateş eden birimi koruyun. Bir transport dome yapın ve michelangelo'lardan oluşan bir grubu diğer rig'i yok etmek üzere gönderin. Rig yok edildiğinde artık gördüğünüz her hareketli şeyi yok etmeye başlayabilirsiniz. Büyük bir ihtiyacınız olacak, bu yüzden surun altında bitirebilecesiniz. Aslında simdiye kadar çoktan fark etmiş olduğunuz üzere neredeyse tüm görevlerdeki öncelikli amaç düşmanın kaynaklarını kesip güç-

lü birimlerden kurtulduktan sonra son darbeyi vurmak üzerinde kurulu. O yuzden özellikle görev sonrasında çok ayrıntıya girmiyorum.

LEVEL 5c – Grapes of Wrath

Direniş: Ağır

Teknoloji Seviyesi: 5

Kaynaklar: Orta

Arazi: Kırsal

İşgalci: Evolved

İlk olarak 10 tane responsebot üretin. Ekrannın alt tarafından doğuya doğru giden pasajın başında iki düşman saldırısını karşılayın ve elinizdeki tüm birimlerle (mobile barn'da dahil olmak üzere) ilk köprüye ulaşana kadar karşınıza çıkan her şeyi yok ederek ilerleyin. Cannon'u vurun, köprüyü geçin, bug'ı vurun ve eğer varsa yardım kuvvetlerini gönderip gelmelerini bekleyin, önce doğuya sonra da yolları kullanarak alanın kuzeydoğu köşesine ulaşın. Bu sırada görmüş olduğunuz tüm bazooka battery'yi vurmayi sakın ihmal etmeyin.

Köşeye ulaştığınızda güney kampındaki macrounit factory hariç her şeyi recycle yapın ve hemen bir kamp kurun. İki mekanik yardımıyla tech bunker'ları açın. Bir mobile tech birimi üretene kadar binalarınızı geliştirin ve hazır olduğunuzda tüm birimlerinizi düşmanın kuzeydoğu kampının kapısının önünde toplayın.

Grim Reaper üretene kadar yanlarınızda geliştirin ve onları göndererek kampı temizleyin. (Gort ve yanında bir repair birimi savunmaları temizlemeniz için çok iyi bir çözüm ama bu şekilde binaları yok etmek fazla zaman kaybına yol açıyor).

Şimdi güneydoğudaki düşman kampından kurtulmanız gerekiyor. Bu sırada haritanın ortalarında bir yerde iki büyük bug ile karşılaşabilirsiniz. Güneydoğu kampı için de yine aynı taktiği kullanın. Reaper'lar ve Gort ile saldırın ve bu sırada yanlarında bir repair birimi bulundurun. Bazi birimler binaların arkasında saklanmış olabiliyor, hepsini temizleyin.

LEVEL 5d – Walls Of Jerry Co.

Direniş: Ağır

**Teknoloji Seviyesi: 5****Kaynaklar: Orta****Arazi: Çöl****İşgalci: Evolved**

Bu bölümde çok az zamanınız var. Hem üssünüzü yeterli derecede korumanız, hem de düşman üzüne erken bir saldırınızı gerçekleştirmeniz gerekiyor. İlk olarak yapabildiğiniz kadar hızlı bir biçimde birimlerinizi rig'in yanındaki sırta yerleştirin. Bir technostudy ve bir microunit factory inşa edip, microunit factory'yi hemen geliştirmeye başlayın. Bu arada bir de weapon control kuruş bir iki tane cannon yerleştirin ve unutmazsanız rahat edersiniz. Bir kaç tane iyi rocket launcher yukarıdan gelecek tehlikeleri bertaraf edebilir. Koruma birimlerini birbirlerine yakın olarak kurmanız oldukça mantıklı olur. Mesela sırasıyla birbirine yakın bir lightning generator, bir distance seeder, bir tane daha distance seeder ve bir pod cannon kurarsanız hem çok güçlü bir savunmaya sahip olursunuz, hem de aralarındaki boşluklara üç tane systech yerleştirerek ihtiyacınız olduğu anda onları tamir edebilirsiniz.

Grim Reaper'lar ve Cauterizer'lar ile saldırı noktalarına birer birer gidip, gerek duyduğunuzda da piyade ve responsebot birimlerini kullanarak bu görevi bi-

raz zor da olsa bitirmiş olabilirsiniz.

LEVEL 6b - Prototype 31**Direniş: Ağır****Teknoloji Seviyesi: 5****Kaynaklar: Orta****Arazi: Dağlık****İşgalci: Survivors/Evolved**

Bu bölümde hayatı tutmanız gereken iki şey var. Birincisi Mechanoid, ikincisi ise Gort. Bunlardan biri bile ölüse görev başarısız olur. Bunun yanında uğraşmanız gerekecek bir diğer nokta da geçmeniz gerekecek olan güç ve elektrik duvarları. Biraz sorunlu bir görev yani anlayacağınız.

Öncelikle radiator'lar haricindeki tüm birimlerinizi toplayın ve kampınızın kuzey tarafına yerleşmiş olan Survivors'lara saldırın. Oradaki üç cannon'dan kurtulmak için piyade birimlerinizin çoğunu gözden çıkarmış gerekebilir, takmayın. Sonra da robotlarınızı kullanarak geri kalan doom dome'ları ve oupost, oil production, barracks, machine shop ve thermal exchangers gibi düşmanın yeni bir kamp başlatmasına neden olabilecek tüm yapıları yerle bir edin. Bunlar yıkıldığınızda bir technostudy ve weapon control yapın ve technostudy'yi en son haline kadar geliştürün. Sonra microunit fac-

tory'yi bir kere geliştürün ve durmaksızın seeders üretmeye aylayın. Bunu da hallettikten sonra power unit'i en son haline kadar geliştürün. On tane seeder topladığınız zaman dört radiator'ı da gönderip cannon'lara saldırın. Cannon'lara saldırıldığınızda bir sürü düşman birimi size saldırmak üzere gelecek ama robotlarınız ve pod cannon'ınız onların icabını rahatlıkla görebekler. Ara da saldırılacak olan iki turtle'ı da doom dome yardımıyla yok edin. Bu sırada seeders'lar cannon'ların dikkatini robotların üzerinden çekmek için kullanılabilir. Burada zamanlamamanız gerçekten önemli, eğer hızlı olmazsanız mutantlar ek bir Touch of Death inşa edebilirler, bu sefer işiniz daha da zorlaşır. Robotlarınızı Evolved kampının oradaki çıkışının ortasına yerleştirin ve burayı aynı zamanda seeder'lar içinde toplanma noktası olarak belirleyin.

Artık bundan sonrasında pek fazla zorlanmayacaksınız. İki büyük robotunuza arada bir tamire gönderin, bunun dışında sürekli o çıkışında durarak aşağıdaki oil trafficını ve tower'ları halletmekle uğraşın. Binaları seeder'lar ile vurun ve yine iki büyük robot-nuzla crab'ları ve hippo'ları yok edin.

Bu görevde en çok önem vermeniz gereken şey sık sık oyunu

kaydetmeniz. Çünkü yanlışlıkla Mechanoid veya Gort olurse her şeyi baştan yapmayı istemezsiniz sanırım. Bunlardan biri öldüğün an oyun otomatik olarak yeniden başlıyor, hemen bir kaydınızı yükleyerek hatadan geri dönebilirsiniz.

LEVEL 6c – Ground-To-Air**Direniş: Ağır****Teknoloji Seviyesi: 5****Kaynaklar: Orta****Arazi: Çöl****İşgalci: Survivors/Evolved**

Öncelikle bir Technostudy inşa edin, onu en son haline ulaşınca ya kadar geliştirin, bir Maintenance Depot kurmak için neye ihtiyaç duyuluyorsa yapıp geliştirin. Bunu da en son haline kadar geliştirmeyi unutmayın. Bunun yanı sıra on tane Responsebots üretin. Touch of Death'lerden oluşan koridorlardan kurtulmak için bir fighter ve bir bomber kullanın. Bunları sürekli olarak tamir etmeniz gerekebilir, bunlar için gerekli olan tüm yapıları ve birimlere sahip olduğunuzu emin olun.

Responsebot'lardan oluşan silalar size doğru yaklaşmakta olan tüm düşmantarla rahatlıkla başa çıkacaklardır.

Yok etmeniz gereken nihai kamp kuzeybatıda bulunuyor. AntiAircraft'ları başa çıkmak için ilk olarak radiator'ları kullanın sonra da birkaç Grim Reaper yardımıyla yavaş yavaş etrafı temizleyin. Kampta birçok yerlesik ve hareketli AntiAircraft var, bu yüzden biraz başınız ağrıtabilir. Hepsi temizlenince görevin gerektirdiği uçak saldırısını düzenleyebilirsiniz

LEVEL 7b – Mutants Off-Line**Direniş: Çok Ağır****Teknoloji Seviyesi: 5****Kaynaklar: Orta****Arazi: Çöl****İşgalci: Survivors**

Açıkçası bu bölüm hem görünüm olarak, hem de etrafta biraz dolaşınca rahatlıkla fark edileceği gibi Survivors ile oynarken Evolved'a karşı savaşılan son görev çok çok benziyor. Belki de ikisi de aynı görevdir. O yüzden o görevdeki taktikleri aynen kullanabilirsiniz sanıyorum.

Eser Güven

SHOGUN • TOTAL WAR Bölüm 2

Japonya İmparatoru olabilme mücadelesi

Bölgelerinizin Güvenliğini Elden Bırakmayın

Shogun'da dikkat etmeniz gereken şeylerin başında gelişmenin sadece toprak ele geçirmeye sınırlı kalmadığı, iç genişlemeye de aynı derecede önem vermenin gerektiğidir. Oyunda yapabileceğiniz en kötü hata güvenliğine pek dikkat etmemek olacaktır. Bölgelerinizin güvenliğini çok çeşitli şekillerde sağlayabilirsiniz; içinde yeter sayıda asker barındırabilir veya bölgede bir Shinobi eğıterek casusluq aktivitelerini engelleyebilirsiniz.

Ordu - Kaynak Dengesini İyi Kurun

Shogun'da ordunuz ne kadar büyük olursa, kaynaklarınızdan o kadar fazla kullanacaktır. Eğer aradaki dengeyi iyi kuramayı sürekli ordunuzu kalabalıklaştırmana çalışırsanız, birimlerin bakımı için gereklilik olacak olan masraf yıllık gelirinizden daha fazla olabilir. Böyle bir durumda da yeni binalar veya askerler üretecek parayı tekrar elde etmek sizin için zor olacaktır.

Para Kaynaklarınızı Arttırın

Unutmayın ki para kazanma-

nin tek yolu öünüze gelen her yeri işgal etmeye çalışmaktan geçmiyor. Bölgene yapacağınız bir Liman size yıllık ek 200 Koku kazandırırken, Maden yaptığınızda bu miktar 600 Koku'ya ulaşır. Tarım alanları geliştirilmiş bir bölge, eski halinin neredeyse iki katı kadar gelir sağlayabilir.

Klanınızın Avantajlarını Kullanın

Campaign oyunundaki klanlardan her birinin kendine has avantajları (bonus) vardır. Mesela Shimazu klanı No-Dachi samurayını çok daha ucuza eğitip bakılarak, Oda klanı için bu ucuzluk Ashigaru biriminde görülür.

Unutmayın, siz kendi avantajlarınızı kullanmasanız bile diğer klanlar bunu yapacaklardır.

Her yere Saldırmayı Düşünmeyin

Açılış hareketlerinizi planlarken bulaşmanız gereken durumlar ve saldırmanız gereken bölgeler bulunduğuunu sakın unutmayın. Aksi halde daha başlarda yanlış strateji izlediğiniz için çok zorlanabilirsiniz. Akıcı strateji düşmmana ne zaman saldırılacağıni, ne zaman saldırlılmayaçığını bilmektir.

Neyi, Ne Zaman İnşa Edeceğinizi Bilin

İmparatorluğunuzu kurarken sürekli karar vermeniz gerekecek alanlardan biri de bölgelerdeki yapı sistemini kurmak olacaktır. Genellikle yeni binalar yapmak, eskileri geliştirmek, yeni ve özel birimler elde etmek isteyeceleriniz. Campaign oyununda düzenli bir buyumnenin sırrı hangi binayı, ne zaman yapacağınızı bilmekten geçer. Mesela oyunındaki en güçlü birimlerden olan Savaşçı Keşifler'e ulaşabilmeniz için oyuncu zamanya 18 mevsime ve 2500 Koku'ya ihtiyacınız vardır. Her bir bölgede aynı anda yalnızca bir tane yapı projesi bulunacağından, o bölgeye bu süre içinde başka bir yapı yapma imkanınız olmaz. Bir bölgeye bina yapmadan önce o bölgenin stratejik konumunu, yönettiğiniz klanın avantajlarını ve sahip olduğunuz parayı iyice değerlendirmeniz gereklidir. Genel olarak özellikle stratejik bölgelerde şunları yapmayı düşünebilirsiniz:

Geniş Kale: Bu sayede Budist Tapınağı yapabileceksiniz.

Budist Tapınağı: Böylece Savaşçı Keşifler üretebilirsiniz.

Ninja Evi: Bu bina sayesinde Ninja suikastçileri yetiştirebilir-

sınız.

Sınır Gözetleme Kuleleri: Stratejik sınırlardaki düşman hareketlerini izleyebilirsiniz.

Kalelerinizin Tüm Güçünü Kullanın

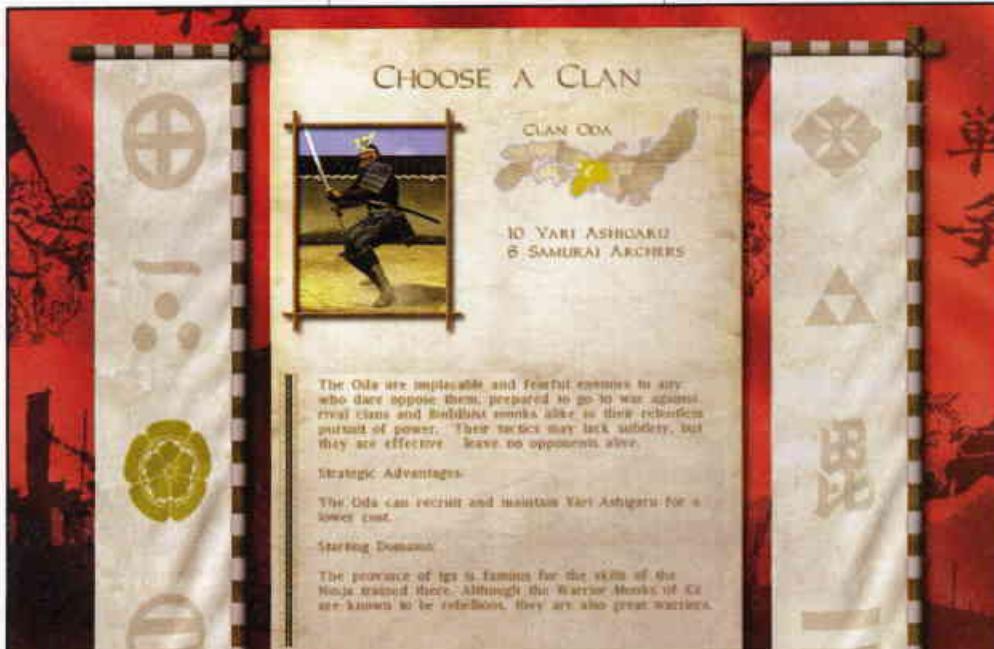
Yalnızca 500 Koku'ya mal olan ve bir sene içinde yapılabilen bir Kale, hem bölgeyi korumak, hem de bölgedeki nüfusun sadakatini artırmak için mükemmel bir yoldur. Kale yaptığınız zaman o bölgeye daha fazla bina yapabilirsiniz. Eğer kendinizi oyunun başında size verilen Mızrak ve Okçuluk Dojo'larıyla sınırlarsanız bunun anlamı aynı anda yalnızca tek bir birim yapabileceğiniz ve bu birimin ya bir Yarı Samurayı ya da bir Samuray Okçusu olabileceğidir. İmparatorluğuunuza daha fazla Kale ekledikçe, daha fazla Dojo kurabilir ve ordularınızı çok daha hızlı oluşturabilirsiniz.

Sınırlarınıza Dikkat Edin

Komşu bir bölgeyi ele geçirmeyi planlıyor olsanız da, sınır kabul ettiğiniz bölgeleri aklınızda işaretleyin. Mesela Shimazu klanını yönetiyorsanız Bungo ve Nagato bölgelerini güçlendirmelisiniz. Bunu yapmanızın sebebi, Kyushu adasını işgal eden Iagawa klanını tamamen ortadan kaldırarak üzerine kurulu olan planınızı rahatça gerçekleştirmektedir. Yeni ele geçirdiğiniz ve güvenliğinden tam emin olmadığınız sınır bölgelerine daha fazla bina yapmayın. Eğer içinde yalnızca bir Kale olan bir bölgeye düşman baskın düzenlerse, Kale yardım birimleri gelene kadar o bölgeyi koruyabilir. İçinde bir Kale ve Mızrak Dojo'su bulunan bir bölgede ise ikinci binanın başarılı bir işgal sonucunda yıkıldığını göreceksiniz.

Vergi Toplayın

Koku düğmesine basarak insanlarınızın yıllık ödemelerini istediğiniz vergi miktarını ayarlayabilirsiniz. Vergi ne kadar yüksek olursa, bölgedeki halkın sadakatide o hızla düşecektir. İlk birkaç





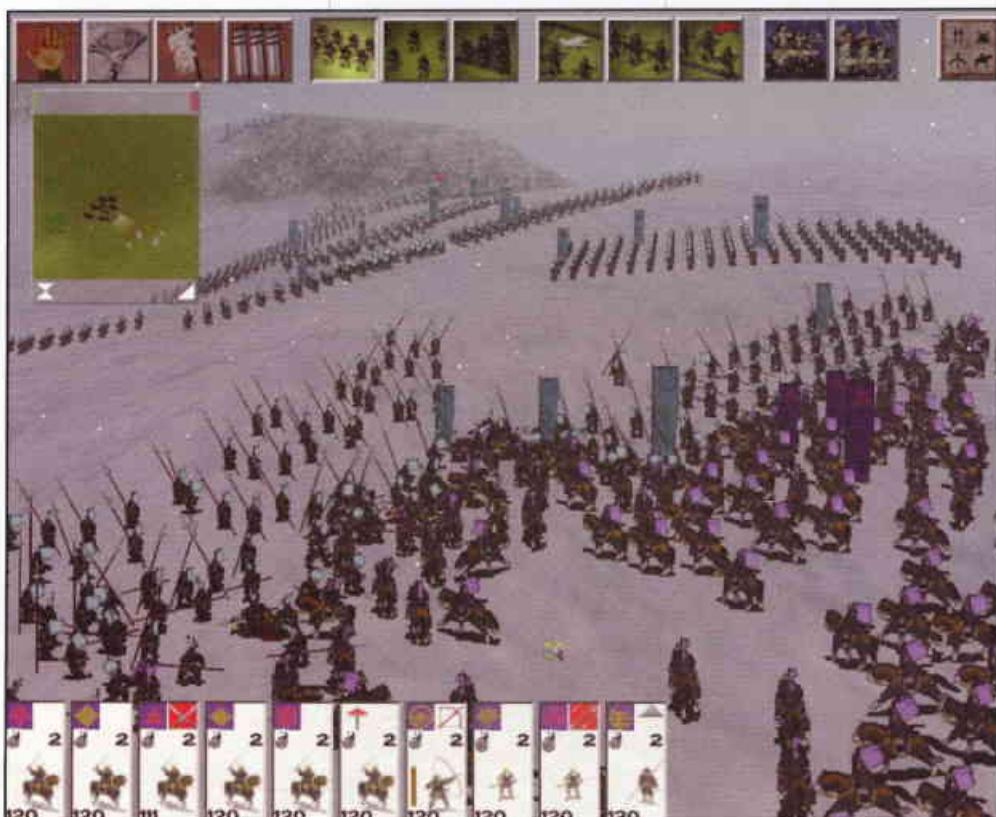
yıl vergi oranlarını normal seviyede tutun ve imparatorluğunuz genişleyip daha fazla paraya erişebildiğiniz zaman da oranları düşürün. Eğer acilen birim veya bina yapımı için paraya ihtiyacı var ve vergiyi yükseltmeniz gerekiyorsa, bir seneden uzun süre vergiyi yüksek tutmamaya dikkat edin.

"Uydu" Sisteminini Kullanın

Bölgelerinizi korumanın en etkili yollarından biri, geniş bir Ka-

le'nin etrafına kuracağınız küçük Kale'lerden oluşan bir halkadır. 16. yüzyılda Hojo klanı merkezi bir kalenin etrafındaki küçük uydu kaleleriyle oldukça güçlü bir sistem yaratmıştır. Bu uydu sisteminin gerçekten de birçok avantajı bulunur. Mesela Mori klanı Mimasaka'da bir Genis Kale ve Harima, Inaba, Bizen, Bitchu ve Hoki'de de küçük Kale'ler kurmuş olsun. Bu küçük kalelerin her biri temel bir birim tarafından korunuyor olsun, mesela tek bir Ashi-

garu birimiyle Kale'ye sağ fare tuşuyla tıklayarak bir saldırın durumunda bu Ashigaru'nun ne kadar dayanabileceğini görebilirsiniz. Çemberin ortasındaki geniş kalede 440 askerlik bir kuvvet bulunduran Mori, hangi ufak Kale saldırına uğrasa uğrasın hemen yardım gönderebilir. Böylece aynı anda altı bölgeyi, altı tane büyük orduya gerek duymadan rahatça koruyabilirsiniz. Buradaki bir diğer avantaj ise küçük kalelerinde yalnızca bir adet bli-



rim bulunacağından, komşu bölgedeki klan savunma gücünün tehdidi karşısında kendini korumak için büyük bir ordu yaratmaya gerek duymayacaktır.

İttifak Kurun

Yedi klan içerisinde Shimazu klanı ittifak için en çok güvenebileceğiniz klanıdır. Oda ve Takeda klanları ise anlaşma imzaladığınız dakikadan itibaren sizi arkanızdan bıçaklamak için vakit kolları. Başka bir klanla anlaşma imzaladığınızda bunu çok da ciddiye almayın. Genellikle ittifaklar çok çabuk ve kolay biçimde bozulurlar.

Özel Birimler Eğitin

Haritada başarılı olmanın önemli yollarından biri de Shinobi, Ninja, Elçi, Rahip ve Efsanevi Geyşa gibi özel birimler üretmektir. Bunların içinde sizin için en önemli olanlar Shinobi, Ninja ve Elçi'lerdir. Efsanevi Geyşa'yı üretibilmeniz için ise öncelikle bir Çay Evi kurmanız, daha sonra Geyşa Evi yapmanız gereklidir.

Birimlerinizi Sürekli Geliştirin

Eğer fazladan harcayacak paranız varsa, bir Zırh Deposu ve Kılıç Yapıcı Binası kurun. Bu yapılar ürettiğiniz birimlerin çok daha iyi zırh ve silahlara sahip olmalarını sağlayarak saldırın ve savunma güçlerini artırırlar.

İtibarin Önemini Küçümsemeyin

Bir birimin itibarı ne kadar yüksek olursa, o kadar deneyimli ve savasta o kadar iyi olurlar. Eğer itibarı yüksek olan bir general bir orduya komutanlık yapırsa, yönettiği adamları da itibarının bir kısmı geçecektir. Eğer generallerinizden biri üç ve daha fazla itibar seviyesini ulaşsa, onu düşman Ninja'larına karşı korumak için yanında Shinobi veya Ninja birimleri bulundurun. Bir ordu yeterince geniş ve güçlü olduğunda, kendine eşlik eden Ninja ve Shinobi'lere de sahip olmalıdır.

Efsanevi Kılıç Ustası Olayını Etkinleştirme Çalışın

No-Dachi birimine erişmek için öncelikle Efsanevi Kılıç Ustası



olayını etkinleştirmeniz gerekir. Bir Budist Tapınağı yaptığınız gibi üretebileceğiniz Savaşçı Keşifler'in veya At Dojosu ile üretebileceğiniz Süvari birimlerinin aksine, askerlerinizden biri kendini savaş alanında yeterince kanıtlayana kadar Kılıç Dojosu kuramazsınız. Yani birçok büyük savaş geçirmiş usta bir asker Kılıç Dojosu kurmaya karar verebilir. Bu olay bir samuray iki veya da-

ha fazla itibar seviyesine ulaştığında etkinleştir ve Bina Yapımı menüsüne Kılıç Dojosu (No-Dachi birimleri eğitmek için) çıkar. Ama bu bina yapmak için bir Geniş Kale de yapmanız gereklidir.

Ateşli Silahlardan Faydalın!

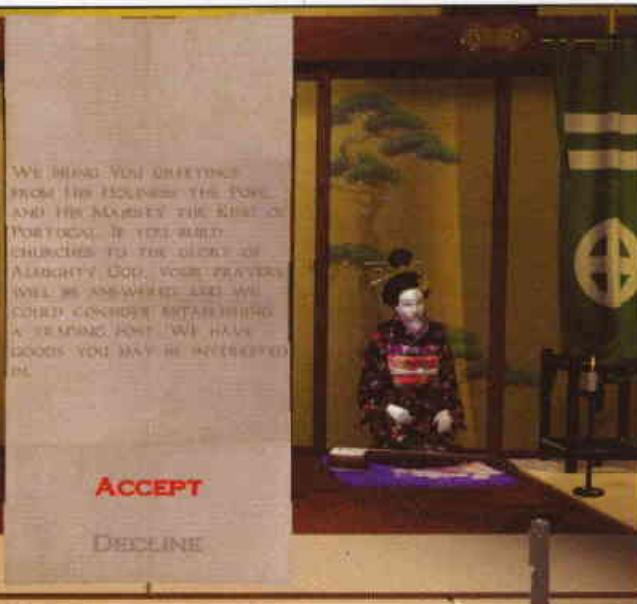
Portekizil tüccarların gelmesyle Japon savaşındaki dengeler bir anda değişmişti. Peki aynı et-

kiyi Shogun'da da görmek mümkün mü? Aslında savaş alanında tufeyin oyle çok yıkıcı bir etkisini görmiyorsunuz ama dört veya daha fazla birim tarafından açılan bir yayım ateş, özellikle düz alanlarda oldukça etkili oluyor. Ama bu silahlar yağmur yağdığında kullanılmaz hale geliyor ve yeniden doldurulmaları yaydan daha fazla zaman alıyor. Ayrıca tufek taşıyan bir Ashigaru yakın

dövüşlerde, okçularдан daha zayıf kalyor. Yine de bu dezavantajlarına rağmen ateşi silah kullanan birimler ucuz olduğundan, sayılarını artırarak düşmana ciddi zararlar vermeniz mümkün.

Mükemmel Ordu

Oyunda başarılı olmak için elbette zamanla kendi ordu yapımanızı kurmaya ve çeşitli stratejiler üretmeye başlayacaksınız. Ama bir türlü doğru orduyu kurmadığını düşünenlere mükemmel ordu tarifini vermek istedim. Strateji haritasındaki her bir ordu taşı 16 farklı birime sahip olabileceğinden, çok kuvvetli bir güce sahip olan ordumuz şu birimlerden oluşuyor: 4 Samuray Okçusu, 6 Savaşçı Keşif, 1 Ashigaru, 2 Yarı Samurayı, 2 Ağır Süvari, 1 Süvari Okçusu. Bu 16 askeri birime ek olarak ordunuza Üç Shinobi, İki Ninja ve bir Elçi ile desteklerseniz çok iyi olur. İçerisinde köprü bulunan bölgeler için ise Yarı Samurayı birimi yerine zırhlı Naginata birimlerini kullanmanız daha akıllicadır.



PC HİLELERİ

ICEWIND DALE

Bu cheatler 1.05 ve üstü versiyonlarda geçerlidir.
CTRL ve TAB tuşlarına aynı anda basın ve çıkan konsol ekranına şu kodları yazın:

```
CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea();
Tüm haritayı açar.
CHEATERSDOPROSPER:Hans();
Grubunuzu işaretleyicinizin durduğu yere teleport eder.
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([sayı]);
Seçtiğiniz karaktere sayı kısmına yazdığınız kadar exprience verir.
CHEATERDOPROSPER:AddGold([sayı]);
Grubunuzun ortak parasına sayı kısmına yazdığınız kadar altın ekler.
CHEATERDOPROSPER:Midas();
Grubunuzun ortak parasına 500 altın ekler
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid();
5 healing potion , 5 antidot ve 1 Scroll Of Stone To Flesh verir.
```

Bir text editorü kullanarak "icewind.ini" dosyasında [Game Options] yazan yerin altına "Cheats=1" şeklinde bir satır ekleyin. Oyunu başlatıp CTRL + TAB tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın ve,

```
CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();
yazın. Cheat modu açılacak ve oyun sırasında aşağıdaki tuşlara basarak karşılıkları yazanları yapabileceksiniz.
CTRL + J - Seçili karakteri işaretleyicinizin olduğu yöne ilerletir.
CTRL + R - Seçili karakteri iyileştirir veya yaşama döndürür.
CTRL + Y - Seçili yaratığı veya NPC'yi EXP'siz öldürür.
CTRL + 4 - Tuzakları gösterir.
```



Bang! Gunship Elite

NEW GAME menüsünde, aşağıdakileri oyuncu ismi yerine yazarsanız 2. levedan 19. levela kadar geçebilirsiniz.

mayday	warfare	baracuda
victory	oxygen	giveaway
challenger	skyhigh	waterfall
azimuth	sunshine	seventeen
revealed	blowup	neartheend
stoneage	neufrois	y2k



Oyunda aşağıdaki kodları karşısındakileri yapmak için yazın:

KOD	SONUÇ
dogmode	God Mode'u açmak için
stoneskin	Sınırsız Shield Control
pianist	Düşman ateş kontrolü
boooost	Sınırsız Boost Control
reflux	Sınırsız Flux Beam cephanesi
greens	Sınırsız Phase Shift Cannon cephanesi
firecrackers	Sınırsız Hellfire cephanesi
nails	Sınırsız Titans Hammer cephanesi
volcano	Sınırsız Magma Cannon cephanesi
lightning	Sınırsız Electronic Laser cephanesi
staystill	Sınırsız Stasis Cannon cephanesi
listener	Sınırsız Sonic Cannon cephanesi
bloody	Sınırsız Plasma Cannon cephanesi
stormfire	Sınırsız cephane (bütün silahlar için)

Space Empires 4

Aşağıda yazan ekranlarda CRTL tuşuna basılı tutarak kodları yazın.

KOD	SONUÇ
money	Bütün kaynaklara 100000 ekler. (Empire Status Ekranında)
movement	Geminizin hareketini full yapar. (Ship Report Ekranında)
repair	Geminizi tamamen tamir eder. (Ship Report Ekranında)

Mars Maniacs

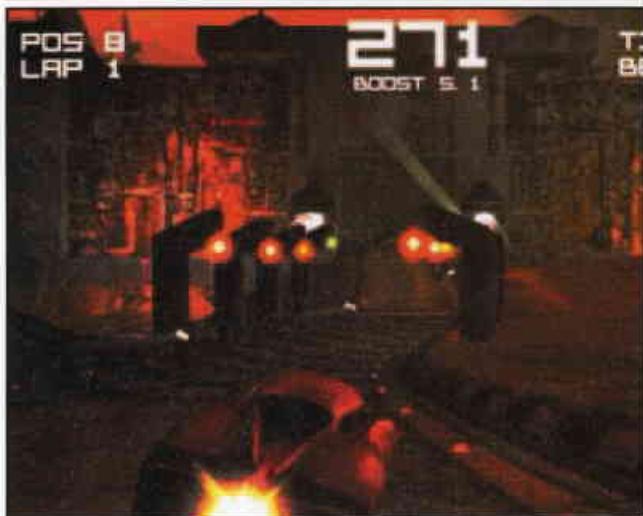
Oyuncu isminizi karşılarda yazanları yapabilmek için aşağıdakilerle deşistirin.

KOD

lazy
Blast

SONUÇ

Oyun yavaşlar
Bir sürü Turbo almak için



Martian Gothic: Unification

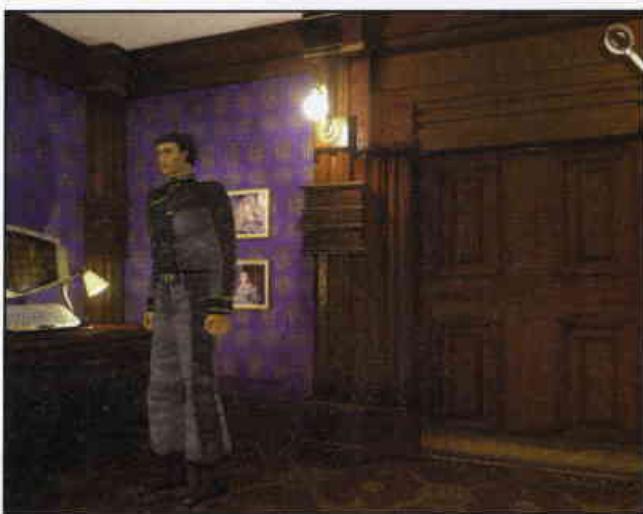
Cantanızdaki HINTS FOR VIDEOGAMES kitabı
üzerindeyken aşağıdaki kodları girin:

**KOD**

YOULOOKINATME
IFEELUNUSUAL
QUICKSUCKITOUT
PATRICKMARLEY
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT

SONUÇ

Sonsuz Sağlık
Sonsuz Cephane
Zehire dayanıklılık
Damley Microcorder'i dinleme
Yapımcıları görmek için



Warlords 3

F8'e basın kodu yazın ve Enter'a basın:

KOD

just for grant
hiho hiho

SONUÇ

Bütün ünitelerin Tank'ı olur
Bütün şehirlerin üretim
süresi 1 artar

KOD**SONUÇ****KOD****SONUÇ****KOD****SONUÇ****KOD****SONUÇ****KOD****SONUÇ****KOD****SONUÇ****KOD****SONUÇ****KOD****SONUÇ****KOD****SONUÇ****KOD****SONUÇ****KOD****SONUÇ****KOD****SONUÇ****KOD****SONUÇ****KOD****SONUÇ**

KISS Psycho Circus

Oyunu oynarken, konsola ` (tilde) karakterini yazınız.

KOD

InvuIn

SONUÇ**KOD**

GimmieGimmieGimmie

SONUÇ**KOD**

NoTarget

SONUÇ**KOD**

Spectator

SONUÇ**KOD**

ChaseCam

SONUÇ**KOD**

CyclePlayerClass

SONUÇ**KOD**

NextArmor

SONUÇ**KOD**

PrevArmor

SONUÇ**KOD**

NextMonster

SONUÇ**KOD**

PrevMonster

SONUÇ**KOD**

RestartLevel

SONUÇ



Playstation Hileleri

Digimon World

Karakter Seçmek

Yeni bir oyuna başlayın ve siyah ekran çıktığında, üçgen+kare+daire tuşlarına basılı tutun. Şimdi pek çok malzeme göreceksiniz. İstedığınız birini seçip digimon'ununuzu doyurun. Digimon'unuzu her beslediğinizde karakterinizin değiştğini göreceksiniz.

Bütün Digimonları almak

Bütün digimonları almak için menü ekranındayken üçgen+start+daire+select tuşlarına aynı anda basmalısınız. Eğer doğru olarak yapmışsanız, Tał'nın "I'm Finally a digimon Master!" diye bağırdığını duyacaksınız.

Gabumon'u almak

Yeni bir oyuna başlarken Jijimon size soru sorduğunda digivice'a sahip olmadığını ve hiç dostunuz olmadığını söyleyin (Dont have digivice and any friends). Artık Agumon yerine Gabumon'u alacaksınız.

Mortal Kombat: Special Forces



Cheat mod:

Oyunu önce medium veya daha yüksek zorluk seviyesinden bitirmeniz ve save etmeniz lazımdır. Ardından game settings&Enable the cheats seçeneğini seçip yeni bir oyun yükleyin. 999 mermiye, tüm silahlara ve tüm combolara sahip olacaksınız.

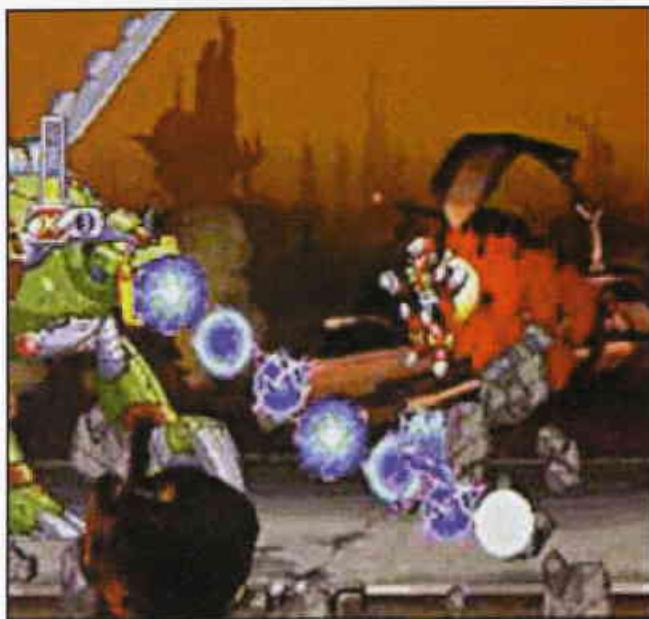
Covert Ops: Nuclear Dawn

Sonsuz cephe:

Pause menüsünde L1, L2, R1, R2, KARE, X, X'e basın. Eğer cheat'i doğru yaparsanız bir çığlık duyacaksınız.



Mega Man X4



Dark Zero ile oynamak için:

Oyuncu seçim ekranında oku Zero üzerine koyun daha sonra R1'e basılı tutarak SAĞ, SAĞ, SAĞ, SAĞ, SAĞ ve R1'i bırakın. Sonra DAIRE'ye basılı tutup X'e basın. Oyunu başladığınızda Zero siyah armor giymiş olacak.

Dark Mega Man ile oynamak için:

Oyuncu seçim ekranında oku Mega Man'ın üstüne getirin sonra DAIRE, DAIRE, SOL, SOL, SOL, SOL, SOL'a basın. Simultane şekilde L1 ve R2'ye basıp basılı tutun ve sonra X'e basın. Armorunuz siyah olacak.

Bütün silahlar ve Özellikler:

Giriş ekranında şu tuşlara basın: YÜKARI, AŞAĞI, SOL, SOL, DAIRE, KARE, ÜÇGEN, X, X, SOL, YUKARI

Megaman Ultimate armor:

Oyuncu seçimi ekranında Megaman'ın üzerine gelin. Sonra DAIRE, DAIRE, SOL, SOL, SOL, SOL, SOL basın ve L1 + R2'ye aynı anda basılı tutup Start'a basın. Not: L1 + R2 tuşlarına oyun başlayana kadar basın.

Bütün animasyonlar:

Oyun başladığında 10 dakika kadar hiçbir tuşa dokunmadan bekleyin. Bir süre sonra önce Megaman'ın sonra da Zero'nun animasyonlarını oynayacak.

Havada asılı kalabilmek:

Dragoon dan Fire silahını alın. Ziplayıp havada asılı kalabilmek için devamlı KARE'ye basın.

Street Skier 2

Bütün Board'ları almak için:

Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde, DAIRE, DAIRE, KARE, DAIRE, KARE, KARE, DAIRE, R1.

Bütün parkurları oynayabilmek İçin:

Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde, SOL, SAĞ, SOL, SAĞ, DAIRE, DAIRE, R1, KARE.

Bütün karakterler:

Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde, SOL, SOL, DAIRE, DAIRE, L2, KARE, SAĞ, R2.

FMV gösterme:

Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde, R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.

Trick Level'i almak:

Ana Menüde veya "Push Start Button" menüsünde, L1, KARE, SOL, SOL, R2, SOL, R1, SOL.

Farklı kostümler:

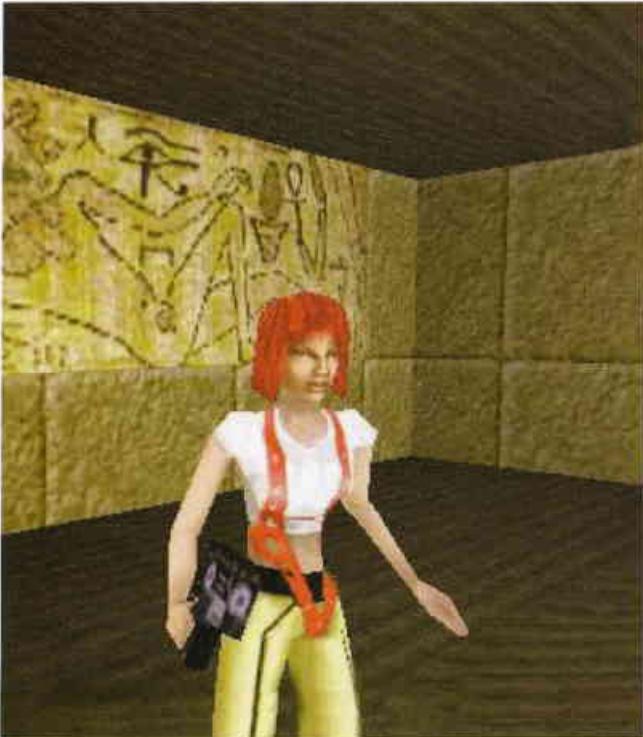
Skate seçim ekranında L1, L2, R1 veya R2'ye basın ve basılı tutun.

Fifa 2000

Sınırsız para sahibi olmak istiyorsanız, player edit bölümünü geçip, X, X, KARE, KARE, Üçgen tuşlarına basmalısınız.

The Fifth Element

Bu oyunda cheat kodlarını çalıştırıldığında zorluk çekildiğini duyuyoruz. "Main menu"ye girin ve L1, L2, R2, R1 ve Select tuşlarına basın. Bütün Cheatlar mümkün olacaktır.



Colin McRae Rally 2

Bütün Yollar

Create New Driver Profile Menüsünde HELLOCLEVELAND yazmalısınız

Bütün Arabalar

Create New Driver Profile Menüsünde ONECAREFULOWNER yazmalısınız

Arcade Mode Chaet da, daha saldırgan rakipler

Cheat Options Menü'de NEURALNIGHTMARE yazmalısınız

Time Trial & Single Stage Rally

Mode Cheat'da Monster Trucklar yaratmak

Cheat Options Menü'de EASYROLLER yazmalısınız

In Time Trial & Single Stage Rally

Mode Cheat'da yer çekimsiz ortam

Cheat Options Menü'de MOONLANDER yazmalısınız

Turbo Mode In Time Trial &

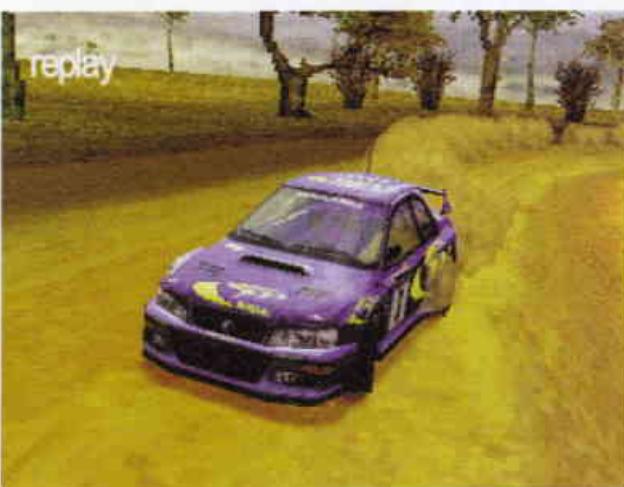
Single Stage Rally Mode Cheat

On the Cheat Options Menu enter ROCKETFUEL

Time Trial & Single Stage Rally

Mode Cheat'da Turbo modu

Cheat Options Menü'de ROCKETFUEL yazmalısınız



NHL Rock The Rink

Cheat codes:

POWER_SLAM – Tüm boardlar.

BAILEY - NHL takımları

IAMWEAK – Daima bonus hareketi verir.

NO_CHANCE – Ses testi

King of the Rink de iki kişi oynamak:

Ana ekranда, select, triangle, R2, L1, Sağ, Sol, Down ve X tuşlarına basın.

Takımları parçalamak:

King Of The Rink modunda kral olursanız bu şansınız olacak.

NHL Elite takım:

NHL'deki en iyi 6 oyuncuyu takıma alabilmek için 500 golük bir skora ulaşmanız lazım.

İki kat hız:

King Of The Rink modunu 4 kez arkaya kazanın.

S.W.A.T. for Unreal Tournament

Counter-Strike taklit edilmeye başlandı

Son zamanlarda oyunlara Mod geliştirme salgını iyice yayıldı. Eskiden bir oyunun modifikasyonlarına çok fazla rastlayamazken şimdilerde

dahil olmak üzere her yerde hasat derecesine gelen Half-Life: Counter Strike Mod'una oldukça benzemesi.

Yılın en iyi odullerini topla-

bu yüzden de önemli ölçüde ekşiği var. Fakat daha ilk betalarının bile bu kadar başarılı olması CS'yi devirebilecek bir Mod olmaması için hiçbir sebep olmadığını

göz doldurmuyor. Fakat SWAT ekibinden müjdeli bir haber var. Şimdi sadece günümüzde geçen mekanlardan oluşan harita arşivi, ilerde çıkacak olan Z.

Dünya Savaşı senaryolarıyla gelecek olan haritalarla daha zengin ve eğlenceli hale gelecek. Bu konuda daha fazla açıklama yok ama CS bu kadar oynanırken yine bunun gibi konulardansa Z. Dünya Savaşı fikri hiç de fena olmazdı.

Ekip, UT motorunun SWAT Mod'u için oldukça uygun olduğunu söylüyor. Bunu da birçok farklı sebep üstüne oturtuyorlar. Öncelikle bu motor yüksek çözünürlüklerde kaliteli grafikleri detekliyor. Bu geniş alanları olan haritalar yapmak için uygun. Böylece sniper'ların çatışması seyredili hale geliyor. Ayrıca ekibin bir diğer projesi bu Mod'a eklediği senaryolarda movieler kullanmak. Bu da fazla açıklanmayan konular arasında cümlü yeni versiyonlar için sürpriz olarak saklanıyor. Zaten sanırım bu Mod multiplayer tabanı bir yana, bir oyun gibi single player'da da kendini göstermek için uğraşacak. UT'nin ünlü botları bu Mod'da da kullanılabilir. Fakat burada biliindiği kadar başarılı değiller. CS oynayanlar bunu daha kolay farkedebilirler. Botlarla hırsız-polis oynamak botların yapay zekası yüzünden pek eğlenceli olamıyor. Yani botlar kusursuz, öğrenme ve uygulama kusursuz, saklanma ve çatışma kusursuz. Fakat takım oyunu ne yazık ki başarılı değil. Hele aynı takımda oynadığınız botlarla koordinasyon neredeysse imkansız. Sanırım geliştirilmek üzere ilk el atılacak nokta bu olsa gerek.

Motorun getirdiği avantajları ilgili bir diğer konu ise network sistemi. UT'nin network kodları biliindiği gibi hızlı bir oyun konusunda oldukça başarılı. Bu sistemden yararlanabilmek, multiplayer tarafı güçlü bir oyun için iyi bir avantaj. UT'nin bütün iyi yönlerinden yararlanabilmek ne kadar iyi olsa da şimdilik sahip olduğu buglarla SWAT'ın geliştiril-



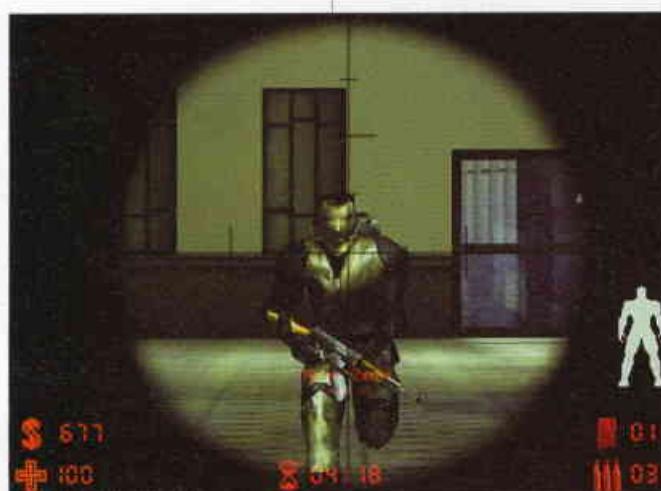
neredeysse bu modifikasyonlar oyuntardan fazla tutuluyor. Geçtiğimiz günlerde bu salgına bir yeni hastalık daha katıldı. Unreal Tournament için hazırlanan onlarca Mod'a bir tane daha eklendi. Mod'un ismi: S.W.A.T. for Unreal Tournament. Bu Mod'un özelliği son zamanlarda dergimiz

yan bir oyunun motorunda kedi fare kovalamacası oynamanın zevkine artık varabilirsiniz. Counter-Strike'in çok tutmasından olacak ki, üstünden çok fazla vakit geçmeden aynı konulu bir Mod'da UT'ye yapıldı. CS gibi bir grup arkadaş tarafından yapılan SWAT şimdilik daha çok yeni ve

gosteryor.

Gelelim SWAT'da neleri bulup neleri bulamayacağımıza. Mod'un tamamen UT motoru üzerine yapılmış olması grafiksel olarak eksikleri olmadığını göstermiyor ne yazık ki. Haritalardaki ve karakterlerin üzerinde kullanılan dokular bildiğimiz UT'deki gibi çok temiz ve kusursuz fakat yeni bir Mod yeni hareket anımsyonlarını da beraberinde getiriyor. Ve de bu anımsyonların iyi olduğunu söylemek biraz güç. Ekranda görünen en kötü şey silah ve onu tutan el. Silahın ateşleme ve doldurma efektlerinde de eksikler olduğu belli oluyor. Fakat bu tip eksiklerin hepsi ilerde düzelleceğinden kusukum yok.

Bir multiplayer oyunda incelecek en önemli şeylelerden biri haritalar. SWAT'ta haritalar grafiksel açıdan oldukça güzel görünüyorlar fakat dizayn açısından ne yazık ki Counter Strike kadar



meye ihtiyacı var.

Oyunun sistemine gelince CS ile benzerliğin en çok burada olduğunu söyleyebiliriz. Silah ve diğer eşyaları kullanabilmek için orijinal silahlar burda da söz konusu. Simdilik 10 tane silah var. İlerde sayının artacağı şüphesiz. Fakat kötü olan bir nokta bir süre oynadıktan sonra kendini gösteriyor. Silahların güçleri arasında fazla fark yok. Bu silahların damage sistemlerinin de kısa sürede düzeyeceğini ümit ediyorum. Silahlardan kısaca bahsetmek gerekiyor:

Glock: Oyundaki standart silahınız. Klasik sarjörülü tabanca. Biraz yavaş ve çok fazla hasar veremiyor. Parancız az iken kullanabilirsiniz. Fakat en azından yanında bir armor kullanın. Silah: 500\$ Kurşun: 15\$



Desert Eagle: Gelmiş geçmiş an karizmatik tabanca. Tamam yanınız var mı? Fakat CS'deki ka-



dardır. İyi modellenmemiş. Vuruş gücü açısından her zaman gibi tattırmak. Yine de çok fazla güvenmek hata olur. Kurşun kapasitesi az. Yarı-otomatik çalışıyor. Az kurşunu da çabuk harcıyor. Fakat oyundaki diğer silahlardan, birkaç tanesi hariç, daha sağlam. Silah: 800\$ Kurşun: 25\$



Ingram MAC10: Hepimizin Uzi olarak da bildiği tam otomatik silah. Oldukça seri ateş edebiliyor. Bu yüzden kurşun kapasitesinin fazla olmasına karşın yine de kontrol edemeyebiliyorsunuz. Fazla hasar veremiyor fakat ucuz ve seri olduğu için tercih edilebilir. Silah: 1200\$ Kurşun: 30\$

MP5: CS'nin efsane silahı. Tam otomatik oldukça seri bir Alman yapımı silah. Ucuz olması ve tat-



sebebiyle kesinlikle bir numara olmaya aday. CS kadar farkı belli olmasa da MP5 her yerde kendini belii ediyor. Silah: 1500\$ Kurşun: 50\$



Colt M4 Carbine: Yarı otomatik makineli tüfek. Amerikan yapımı silahın kurşun kapasitesi yüksek ve fazla



FA-MAS: Fransız yapımı tam otomatik



gil ama sağa sola çok fazla gereksiz ateş etmezseniz idare edebilirsiniz. Vuruş gücü M4'ten daha düşük fakat seri ve geri sekmesi az. Silah: 3500\$ Kurşun: 50\$

AK-47: Rus yapımı meşhur Kalashnikov. Tam otomatik silah seri ateş ediyor fakat geri tepmesi fazla. Vuruş gücü açısından tattırmıcı. Kurşunu yeterli ve ucuz bir

silah. Tercih edilebilir. Silah 2800\$ Kurşun: 50\$

SR9: Alman yapımı tüfek. Sniper modu yok fakat yavaş ateş ediyor. Vuruş gücü diğer silahlarda karşılaşırca daha üst se-



PSG-1: Yine alman yapımı bir sniper tüfeği. Yüksek ücreti sebebiyle al-



mak kolay değil. Dürbünü sayesinde en öldürücü tüfeklerden biri oluyor. Geniş arazi bulunan hantallarda ustaca kul-

lananlar için birebir. Silah: 4500\$ Kurşun: 50\$

SWAT Mod'unda CS oynamaya alışmış arkadaşlara en garip gelecek özelliklerinizin toplam 3 silah tasması hakkının olması. Yani bir tabanca, bir otomatik tüfek kategorisinden silah ve bir sniper rifle tarzında ağır silah alma hakkınız var. Bu da Snipers'ları birebir yakalandıklarında çaresiz bırakmamak için yapılmış. Para sorunu olmayanlar

icin haritanın herhangi bir yerinde istediği silahı kullanabilmek kesinlikle büyük rahatlık.

Mod'daki diğer kullanabileceğiniz eşyalar yine CS'den tanıdığımız el bombası, flash bomb, gece görüş dürbünü ve bunlara ek olarak normal dürbün ve etrafta bulabileceğiniz hemen veya tüm sonunda para kazandıran kokain gibi uyuşturucu maddeler. Armor sistemi ise parça parça armor mantığından oluşuyor. Kafanızda, üstünüzde ve bacaklarınızda ayrı ayrı armor giyyiyorsunuz.

Biraz büyük olan Mod dosyasını www.planetunreal.com/swat adresinden indirebilirsiniz. 45 MB civarındaki dosyaları büyük bir sabırla indirdikten sonra normal bir umod dosyası gibi kurabilirsınız.

Sonuç olarak simdilik çok fazla eksiği olduğu açık olan SWAT Mod'unun ilerde belki de Counter-Strike'dan daha bile iyi olmasına için hiçbir sebep yok. Ekip CS'den daha sağlam bir motor kullanmanın getirdiği avantajı iyi kullanırsa ve vaadettiği senaryoları uyarlayabilirse adalarından uzun süre söz ettirir. Hataları olmasına rağmen UT'si olanların hele CS oynamışların denemesini tavsiye ederim.

Onur Bayram



Patron Kim? Siz mi Onlar mı?

Ayın Ürünleri

sf 120

**3dfx
Voodoo5 5500**



sf 122

**LEADTEK
Geforce2 MX**



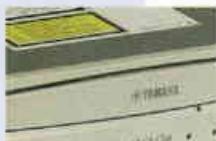
sf 123

**GEFORCE2
GTS
Ekran Kartları**



sf 125

**YAMAHA
CRW8824EZ**



sf 125

**LABTEC
LCS-2154**



sf 126

**GENIUS
Venus Barebone System**



Haberler

sf 118

Donanım Pazarı

sf 127

Ace's Zone

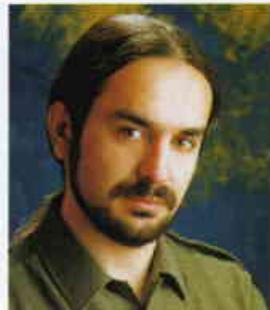
sf 128

Mektup

sf 130

Geçen ay piyasada oyun bilgisayarları olmaması konusundaki yakınmalarım sizden oldukça ilgi gördü. Şimdiye kadar pek çok konuda alamadığımız kadar görüş ve öneri aldım sizlerden. Şimdi firmalarla bu konuda temas geçmeye başladım. Ama bu konudaki düşüncelerinizi halen bekliyorum. Sizlerden ne kadar destek gelirse bu iş o kadar kolaylaşır.

Ama geçen ayki yazıya doğan ilgi bana bunun bir adım ötesini düşündürdü. Türkiye'de ev kullanıcısına yönelik bilgisayar sektörünü tamamen firmalar yönlendiriyor. Yani distribütörler ve satıcılar. Peki kulaniciların niye hiç söz hakkı yok? Benim bildiğim parayı veren patrondur. Ama biz işlerin nasıl yürümesi gerektiği konusunda hiçbir zaman söz sahibi değiliz. Neyi nasıl almak istediğimizin kimse için bir önemi yok. Hatta pek çok zaman kendi paramızla rezil olmaya katlanıyoruz.



Tuğbek Ölek

Cünkü Türkiye'de kullanıcıların bir gücü yok. Milyonlarcıza ama tek başımızız. Bir şey satın alırken nelere dikkat etmemiz gerektiğini bilmemişiz gibi hakkımız da arayamıyoruz. Üstelik ben dahil hiç birimiz gerçekten kime güvenebileceğimizi bilemiyoruz. Pek coğumuzu şabeli yollarla ülkeye getirilmiş distribütör garantisinden yoksun ürünler satılıyor. Yani bir anlamda kaçak mal. Bir gün bozulup bizi yan yolda bırakıyorlar ve satıcılarla asla sonuç alamayacağımız "garanti kapsamı" polemiklerine giriyoruz. Niçin hep biz kaybediyoruz?

Hadi gelin güçlerimizi birlestirelim. Türkiye'de bir ilke imza atıp "Bilgisayar Kullanıcıları" için bir dayanışma portalı kuralım. Bir web sitesinde bir araya gelip sorunlarını ve çözüm yollarını paylaşalım. Hem de en direkt ve kesin sonuca götürecek yoldan. Yani tüketici güç birliği kuralım.

Mesela satıcıların kamelerini tutalım. Web sitesinden sizi memnun eden satıcılar için artı, sizi deli edenler için eksiz not verin. Böylece yeni bir şey satın almayı planlayanlar önce bu web sitesine gelip firmanın hizmet kalitesini kontrol etsinler. Elbette firmalar da orada daha iyi bir nota sahip olabilmek için tüm kullanıcılarına güferyüz göstermek zorunda kalacaklar. Çünkü her kullanıcının eşit ve oldukça etkili bir söz gücü olacak.

Başka yapabileceğimiz bir şey de firmaların teknik servislerinin ne kadar iyi çalışıp çalışmadığını kontrol etmek. Teknik servise bir ürün verdiniz. Geri aldığınızda web sitesine gelip kaç gün sonra geri alındığınızı not edeceksiniz. Böylece her firmanın teknik servisinin kullanıcı sorunlarına ortalama kaç günde cevap verdiği bilecek ve satıcıımıza buna göre seçeceğiz. Elbette firmalar onların ürünlerini almanız için nihayet teknik servisin önemini anlayacaklar.

Bunlarla yetinmeyeceğiz elbette. Forum grupları kurup düşüncelerimizi direkt olarak paylaşacağız. Bir şey satın alırken nelere dikkat etmemiz gereği, sahip olduğumuz haklar gibi konularda bilgilendirici yazılacak. Yani Türkiye'de ilk defa bir kullanıcı grubu kendi haklarını koruyacak. Üstelik bunun faydasını sadece bizler değil Türkiye'nin tüm bilgisayar kullanıcıları görecektir. En güzel, Internet'i kullandığımızdan bu iş sadece İstanbul ile sınırlı kalmayacak. Anadolunun dört bir yanında bilgisayar kullanıcıları insan muamelesi görecektir. Belki de bu sayede Türkiye bilgisayar sektörü nihayet rayına girecek ve olması gereki gibi çalışacak.

Ben kendi adıma bu portal sitenin hazırlanması, duyurulması ve oturması için gereken her şeyi yapmayı vaad ediyorum. Üstelik sizden bu konuda hazır bir projemiz var ve kimin ne yapacağı bile belli. Ama biz sadece sizin güçlerinizi birleştirmeniz için bir aracı olabiliriz. Bu sizin için... sizin haklarınızı korumanız için düşünülmüş bir site. Siz içinde olmadıktan sonra hiçbir anlamı yok. Hiçbir değeri yok! Ne dersiniz? Var misiniz? Maillerinizi bekliyorum.

Media Player 7

Media Player'in yeni sürümü yayınlandı. Media Player 6'nın tersine v7.0 programı oldukça değiştirmiş gözüküyor. Internetle direk bağlantılı çalışan yeni versiyonda caldığınız müzik veya seyret-



tığınız movie'ler hakkında anında bilgilere ulaşabiliyor, ek bilgiler çekeriliyor sunuz. Yeni versiyonun bir diğer yeniliği ise arayüzü. Skin değiştirme işine Media Player'da bu versiyonla girmiş. Ama benim gördüğüm en önemli iki değişiklik Internet üzerinden yayın yapan radyoları arayan bir arama motorunun eklenmiş olması ve yeni ses formatı WMA'nın tam olarak desteklenmesi. WMA ile ses dosyalarını, MP3 ile aynı kalitede ama daha küçük dosyalar olarak kaydedebiliyorsunuz.

3D Mark v1.1

Ekrان kartlarının benchmark konusunda tartışmasız en iyi program olan 3DMark 2000'in 1.1 versiyonu çıktı. 3DMark 2000'in en önemli özelliği AMD Duron ve Intel Pentium III gibi yeni işlemcileri tanımış. Ayrıca bu versiyon ile Windows 2000 tam olarak destekleniyor. Bazı küçük bug'larda giderilmiş. Ancak test sonuçları v1.0 ile aynı olacak. 3DMark 2000'in bu yeni versiyonunu gelecek ayki incelemelerimizden itibaren kullanmaya başlayacağız. Ligilenebiliriniz programı www.madonion.com adresinden ücretsiz olarak çekeriliyor.

MadOnion.com™

SeeThrough: Asus Cheat Yapıyor!

Yeni sürücüler metiği bozacak mı?

B u ay Asus'dan aldığım bir mail daha okumadan beni oldukça şaşırıldı. Çünkü mail'e bir sürücü eklenmişti. Daha önce Asus yeni sürücülerini çıktılarında haber bile vermezken şimdi 3.36MB'lık bu sürücü mail'e neden eklenmişti? Aşağı Nvidia'nın 5.32 referans sürücüsüne benzıyordu ancak henüz Nvidia'nın bile tamamlamadığı bir sürücüyü Asus kullanmaya başlamış olabilir miydi?

Bu sorular kafamda dolana dursun mail'in içeriğine göz atmaya başladım. Klasik pazarlama diliyle yazılmış satırlarda dolanırken gözüme tıkılan üç cümle buz kesmem sebep oldu:



du: Transparent View, Wireframe View ve Extra Light. Ve ardından gelen şu satırlar: "Be carefull Never compete in the 3D games with anyone who has an ASUS VGA card. Because the only result is to loose". Ne demek şimdi? "Dikkat! Asus ekran kartı olan biri ile karşılaşmayın çünkü kaybetmekten başka bir şansınız olamaz"

Bu haberi hala olayın şokundan çıkışamamışken yazdımmdan bir parça bölüm pörçük gidiyor olabilirim. O yüzden kısa yoldan açıklayayım. Bu sürücüler sayesinde duvarları cam gibi transparan yapıp arkasındaki rakibinizi görebiliyorsunuz. Bunun ismi Transparent View. Veya görüntüyü wireframe yani yüzey ve dokulardan yoksun tel çerçeveler haline getirip o an için mümkün olabilecek herşeyi görebiliyorsunuz. Aynı bir hainlik modu olarak da Extra Light ile ışıkları sonuna kadar açıp karanlık, kuytu bir koşede saklandığını sanan zavalı rakibinizi alının ortasından vurabiliyorsunuz.

Üstelik bu özelliklerden yararlanabilmek için oyuncunun desteklemesi gerekmektedir. Her oyunda işlenen sistem. Gerçi beta sürücülerile D3D bazen sorun çıkarıyor ama tüm OpenGL oyuncuları benim gördüğüm kadaryla sorunsuz çalışıyor. Yani en çok oynanan üç

multiplayer oyun Quake II, Quake III ve Half-Life bu hileye karşı tamamen savunmasız.

Belki bu özellikler single-player oyunlar için tamamen zararsız ve oyunları bitirmekte zorlanan kişiler için kolaylık sağlayabilir. Tomb Raider veya Indiana Jones gibi kolayca yol kaybedebilen, çıkış bulunamayan oyunlarda insanları kurtarabilir. Ya da eş dost arasında sakalasırken kullanabilirsiniz. Mesela Cem der ki "Ama... ama... beni nasıl vurabilirsin ki?"

Saklamıştım ben", Tuğbek "Hahaha ha, yaşasın hileli sürücüler!". Ama multiplayer oyunlarda bunun sonuçları gerçekten korkunç olur. Hiçbir zaman Internet üzerinden oynarken içimiz rahat etmez. 20 kişilik bir multiplayer odasında ki tek bir Asus ekran kartlı oyuncu bütün oyunun zevkini bozabilir.

Neyse ki Asus oyun dünyasından gelen ters tepkiler üzerine geri adım attı ve bu konuda tam olarak karar alınmadığını açıkladı. Anladığım kadaryla onlar için önemli olan mühendislerinin böyle bir teknoloji geliştirmiş olması. Her halde geliştirme aşamasında bu sürücülerin pratikteki kullanımının nasıl sonuçları doğabileceğini pek hesaplanmamıştı.

Son aldığım resmi olmayan habere göre Asus Transparent View ve Wireframe View'den vazgeçerek bunların sadexe çok çok kısıtlı bir versiyonunu kullanacak. Ancak Extra Light kullanmakta kararlılaşmış.

Bu arada screenshot için Lars'a teşekkürler.

1.3GB'lık CD-ROM Geliyor

Sony kapasiteyi iki katına çıkarıyor

Sony ay içinde yaptığı bir açıklama Double Density CD-ROM ismindeki yeni teknolojisini tanıttı. CD-ROM'ların kapasitesini iki katına çıkaran bu yeni teknoloji ile yazılabilir ve yeniden yazılabilir CD-ROM'larda üretilebilecek. Eylül ayında tamamlandılarak Philips ile ortaklaşa olarak lisansı alınacak teknoloji oldukça kısa sürede kullanıcıları sunulabilecek.

Bu yeni sistem normal CD-ROM'lardaki sektörlerin biraz daha sıklaştırılmasına dayanıyor. Böylece aynı büyüklükteki bir CD-ROM yüzeyine iki kat fazla sektör sağlanıyor. Bir



CD üzerindeki sektörleri yakınlaştırmak elbette okuma sırasında oluşabilecek hataları artırıyor. Sony bunun için özel bir hata düzeltme sistemi kullanmış.

Ancak tüm bunların dışında sistem şu an kullandığımız ile tamamen aynı. Bu sayede CD-ROM üreticileri mevcut modelleri kısa sürede 1.3GB'lık Double Density'lere çevirebilecek.

Tüm bunlar kulağa oldukça hoş gözüküyor ancak bana kalırsa bu oldukça geç gelen bir gelişme bu. Çünkü ilk CD-ROM'un yapılmasıından bu güne tam 18 sene geçti ve bu süre boyunca tek bir gelişme dahi olmadı. Üstelik DVD-ROM'ların oldukça yoğunluğu bir dönemde ondan 4 kat daha az alana sahip başka bir modelin hiç şansı yok gibi gözüküyor.

Diamond Rio Ailesini Büyüttüyor

Dört bir yan MP3 dolacak

Ilk MP3 playerlarından biri olan Diamond Rio'nun yeni modelleri yolda. Gizli kaynaklardan aldığımız haberlere göre piyasaya henüz çıkan Rio 600'ün ardından çıkacak olan Rio 800, RAM miktarını ikiye katlıyor. 1.5GB'lık hard-disk sahibi olan diğer model Rio Boombox'un üzerindeki yüksek kalitedeki hoparlörler ise sokakları müziğe boğabileceksiniz. Yani Boombox'u omzunuza vurup Bağdat Caddesine çıkmak hava atmak ayrı bir zevk olacak.

Asıl bomba ise Rio Jukebox. Deck şeklinde tasarlandığı için müzik setinize kolayca adapte olunan cihaz 1.5GB'lık hard-disk ile 200 saatlik MP3'ü hafızasında tutabiliyor. Ayrıca üzerinde bir CD-ROM olan cihazın kendisi de MP3'ü üretebilecek. Network özelliği sayesinde bilgisayarınızda çok yüksek bir veri yolu ile bağlanabilen Jukebox MP3 yaparken Internet'e bağlanıp şarkıların isimlerini alabilecek. Ayrıca Rio 600'ünüze direkt olarak Jukebox'dan şarkı download edebileceksiniz.

Diğer bir ilginç ürün olan

Receiver ile ev içi dahili telefon hattını kullanarak bilgisayarınızda yüklü olan MP3'leri evinizdeki diğer odalardan da dinleyebileceksiniz.

Daha bitmedi. Piyasaya sunulacak son ürün olan Nike psalplay ise spor ürünleri üreten Nike firması ile ortak hazırlanıyor ve tamamen sporcuların ihtiyaçları düşünülerek tasarlanıyor. Diamond MP3 player sektörünü ele geçirecek gibi gözüküyor.



Intel'e DDR-RAM Yok!

Geçen ay Computex 2000 hakkında yazdığım yazda size VIA ve ALI'nın DDR-RAM desteklemeye konusunda ki yarışından bahsetmiş ve DDR-RAM'lerin yakın geleceğin RAM standartı olmaya en yakın



adayı olduğunu söylemistim. Buna karşı Intel'in DDR-RAM'ın yerine inatla Rambus'ı desteklemesi hiç de anlamsız değildi. Ancak bu ay içinde Intel, VIA, AMD, ALI, Rambus arasında surup giden yasal anlaşmazlıklar arasında ortaya çıktı ki Intel'in Rambus ile yaptığı anlaşmanın şartları gereği DDR-RAM kullanma şansı yok.

Donanıma Taze Kan

Artık donanım bölümümüzde Tuğbek'inden önce ortak biri daha var. Buradan sonra dergimizin yeni editörlerinden Onur donanım bölümünde yazılı ve çalışmalarıyla bizlere olacak. Onur'un oyuncularla ilgili yazılarıyla birlikte donanıma da el atması, yakında dergiyi ele geçirmediği istikrannı açıkça belli ediyor. Biz de bu istikrann önündede fazla dayanamayarak gençliğe yol hakkı tanyoruz. Bunun sizi asıl sevindirecek yanı, bundan böyle Tuğbek'in mektuplarını ve sorunlarınız için daha fazla vakit bulacak olması. Üstelik Onur da mektup cevaplaması işine el atacak. Bu arada Onur bu haberle Donanım sayfalarına ilk haberini yazmış oluyor. Hoş geldim Onur! (Tamam çekirge eline sağlık)



Devlerin Savaşı

Uzun süredir beklediğimiz Voodoo5 nihayet test merkezimize ulaştı ve onu GeForce2'lerle karşılaştırma şansı bulduk. Üstelik sadece GTS ile değil NVIDIA'nın çiçeği burnunda MX'i ile de yarışmak zorunda.

Bir ay aradan sonra ekran kartları yine Donanım'ın ana konusu. Ama bu ay her şey çok daha farklı ve heyecanlı. Çünkü aradan geçen bir senenin ardından testimizde nihayet farklı bir grafik çipine sahip bir ekran kartı daha var. Hem de yaklaşık bir senedir meşakla beklediğimiz Voodoo5 5500 bu kart. Üstelik bir kez daha NVIDIA ile 3dfx'in kâşfımasına tanık olacaksınız.

Ama bu mücadelede sadece Voodoo5 ile GeForce2 arasında geçeceğini düşünmeyin. Çünkü bu ayki testimizin içinde GeForce2 MX'i de bulabileceksiniz. Su-

ana dek piyasaya sadece Winfast'ın MX versiyonu çıktıktı için incelediğim tek GeForce2 MX kart bu oldu. Ancak piyasada mevcut bulunan 5 GeForce 2 GTS kartın tümünü test etme şansımız oldu. İşin ilginç yanı testim sonlarına doğru yeni kartlar elimize ulaşmaya başladı. Ne yazık ki onları test edecek vakit kalmamıştı.



Yazılım. Ayrıca bu ay içinde piyasaya çıkabileceklerini tahmin etmiyorum. Ama gelecek ay Donanım'da piyasaya çıkan yeni kartlar ile testimiz devam edeceğiz gibi gözükmektedir. Gelecek ay özellikle "Hangi GeForce2 MX?" sorusunun cevabını arayacağım. Winfast MX ile ilgili yorumlarımı okuduktan sonra gelecek ayki testim ne kadar önemli olduğunu göreceksiniz.

Simdi kartları tek tek inceleyeceğiz. Haziran ayında GeForce 2 GTS'ye tam 5 sayıda yer verdiginden GeForce 2'yi testteki kartlar bazında incelemeyi

tercih edeceğim. Eğer Haziran sayısındaki bu yazıyı henüz okumadıysanız şimdilik tam sırası. Neyse bu kadar açıklama yeter. Hepinizin Voodoo 5500'ü ne kadar merak ettiğinizi biliyorum. İşte karşınızda...



Voodoo5 5500

Bana geçen sene Voodoo5 5500 incelemesini ne zaman yapacağımı soranız her halde en geç Şubat cevabını alırdınız. Çünkü 3dfx dahil herkes kartın en geç 2000 yılının başında çıkacağını umuyordu. Ama 3dfx kartın üretimi sırasında sık sık problemlerle karşılaşmış ve kart sürekli olarak ertelenip durdu. En son iki ay önce kart piyasaya sürülmür sürülmez geri toplandı ve bir uyumsuzluk sorunu olduğu açıklandı. Bu yüzden



GeForce 256 ile rekabet edeceği düşünülenek hazırlanan Voodoo5 5500 piyasaya çok daha hızlı olan GeForce2 GTS'nin iki ay arından ve çok daha ucuz olan GeForce2 MX ile neredeyse aynı gün piyasaya çıktı. Evet gerçekte baştan söylemeye yarar var. Voodoo5 5500 tartışmasız olarak GeForce2 GTS'den daha yavaş. Zaten herkes bunun böyle olacağını farkındaydı. Ama bu kez 3dfx hız değil, görsel özellikler ve gelişmiş teknoloji ile karşımızda. O yüzden tek başına hızın bir anlamı olmadığını akıldınız tutun ve yazarının sonuna kadar kimin daha

iyi olduğunu açıklamayacağımı unutmayın. Şimdi her şeyden önce kartın yapısına biraz bakalım.

VSA-100

Voodoo Scalable Architecture, yani Voodoo Ölçeklendirilebilir Mimarisi. Voodoo5 5500'in kalbinde yatan anahtar sözcük bu. Çünkü bu uç kelimenin ilk harfleri Voodoo5 5500'in çekirdeğini oluşturan VSA-100 grafik çipine

bir Voodoo2 alayımlı sonra bir tane daha eklerim" diyemeyeceksiniz. İlkinci büyük fark ise artık sadece iki chipset ile sınırlı olmamız. VSA teknolojisi sayesinde tam 32 adet VSA-100'ü bir araya getirebiliyorsunuz. Üzerinde 32 ayrı grafik çipi olan ve 2GB'in üzerinde RAM'e sahip bir ekran kartı düşünebilirsiniz. İnanılmaz bir şey olurdu. Aslına bakarsanız olacak da. Ancak bu kart sadece profesyonel amaçlı üretil-

Voodoo3'den farkı ne?

Hatırlarsanız geçen sene çıktığında Voodoo3 yeni teknolojik özelliklerden yoksun olduğu için bütün editörler tarafından topa tutulmuştu. 3dfx bu olaydan derin bir hali Voodoo3'ün es geçtiği tüm teknolojik özelliklere sahip. Bunların en önemlileri 16-bit'in yanı sıra 32-bit renk derinliğinde render yapabilme ve Voodoo3'de 256x256 pixel olan maksimum doku kullanımının 2048x2048 pixel'e yükseltmesi. Ayrıca DirectX Texture Compression ve 3dfx FXT1 doku sıkıştırımları da destekleniyor.

Bunların dışında Voodoo5 5500'un bir ekstra özelliği tek dönmde tek doku işlenmiş iki pixel veya iki doku işlenmiş tek pixel üretebilmesi. Kisacası bir seferde iki iş yapabiliyor. Bu Voodoo3'e göre bir üstünlük olsa da GeForce'ün aynı anda dört iş yapabildiğini unutmamak lazım.

T-Buffer

En başından beri bahsedip durduğum T-buffer'a geldi sıra. VSA-100 çipi en büyük kozu

adını veriyor.

VSA'nın anlamı bu çipin birkaç tanesini bir araya getirerek kullanabileceğiniz. Bu sistem iki Voodoo2yi bir kablo yardımıyla aynı anda takarak oluşturduğumuz SLU sistemine oldukça benzemektedir. Ancak çok daha geliştirilmiş ve esnek hale getirilmiştir.

Artık Voodoo2'lerde olduğu gibi iki ayrı kart kullanılmıyor. Bir kartın üzerine iki farklı çip yerleştiriliyor. Elbette bu bir PCI yuvasını boşaltığı gibi kartın fiyatını da düşürüyor. Ancak eskisi gibi "Once

cek ve muhtemelen Windows 98'de çalışmamak. Yani gerekirse ev bankı satar alınır diyenlerinize bile pek kullanma şansı olmayacak.

VSA'nın diğer bir özelliği ise T-Buffer ismindeki bir teknoloji ve bunun getirdiği yenilikler. Bunlara yeri gelince daha uzun değişimiz olacak. Çünkü Voodoo5 5500'in asıl teknolojik özelliklerini T-Buffer sağlıyor. Şimdi diğer yeteneklerine kısaca göz atalım.

olan T-Buffer aslında başlı başına bir rendering metodu. Ama normal rendering rutinleri dışında 5 ayrı özelliğe dayanıyor. Bu özelliklerin tümü görsel kaliteyi artırmaya yönelik ve sadece VSA-100 kullanan ekran kartlarına özeller. Bu özellikleri ikiye ayırlıriz: Resim kalitesini geliştirenler ve sinematik efektler. Şimdi bu özelliklere göz atalım.

Sinematik efektlerin ilki ve benim en beğendiğim Depth of Field. Temelde çok basit bir optik gerçekte dayanıyor. Bunu pratik bir deneyle anatalım. Herhangi bir nesneyi gözünüzün 15cm uzağında tutun ve nesneye odaklanın. Daha sonra gözünüzün odağını bozmadan geri planda kalan nesnelere dikkat edin. Tamamen bulanıklaştıklarını farkedeceksiniz. Elbette Depth of Field'in yarattığı efekt bu kadar gerçekçi değil. Sadece nesneleri sizden uzaklaşıkça bulanıklaştırmaya da yaniyor. Ancak yarattığı görsel efekt oldukça hoş. Bunun tek kötü yanı FPS oyunlarında uzaktaki rakipleri görüp semenizi bir parça zorlaştırmış. Ama diğer oyunlarda yarattığı efekt oldukça hoş.

Diğer sinematik efekt olan Motion Blur ise hareket eden nesnelerin daha bulanık gözüktüğü gerçeğine dayanıyor. Bunu daha iyi anlamak içinde elinizi ılıeri uzaftır hizlara sallayın. Parmaklarınızı çok da net seçemediğinizi görebilirsiniz. Başta çok iyi bir fikir gibi gözüküyor ve Depth of Field'in aksine hiçbir oyun türünde dez avantaj oluşturuyor. Ancak yapığım denemelerde bunun 3dfx'in anıltığı kadar başarılı geliştirilemediğini gordum. Sanırım bu bir parça da yazılımın ne kadar deteklediği ile ilgili. 3dfx'in teknik dokümanlarında bu konuya tam bir açıklık getirmemiş.

Full Scene Anti-Aliasing

Resim kalitesini yükseltmeye yönelik efektler anti-aliasing'e dayalı. Anti-aliasing'i GeForce2 GTS incelemede anlatmıştım. Ama tekrar özetlemek gerekirse 3D render edilmiş bir sahnede objelerin diagonal çizgilerinin tırtıklı görünmesidir. 3dfx'in en basın dan beri en çok üzerinde durduğu özellik Full Scene Anti-Aliasing (FSAA). Bu özellik sayesinde sahneler düşük çözünürlüklerde bile oldukça güzel gözüküyor. Çünkü oyunlarda çözünürlüğün düşük



olmasına yarattığı en büyük problem aliasing sorunun çok da belirginleşmesidir.

Haziran ayında dejindigim gibi GeForce2 GTS'nin de bu özelliği var. Ancak temel çalışma prensibi olarak daha farklı çalışıyor. GeForce2 GTS'de bir sahne önce daha yüksek bir çözünürlükte çiziliyor, ardından monitöre yollandan önce çözünürlüğünü düşürüyor. Bu uygulama performansla çok yüksek bir düşüse yol açıyor. Voodoo5 5500'de ise aliasing efektini yoketmek için sorunun bulunduğu bölgedeki pikseller ikiye bölünderek daha küçük tırtıklar olması sağlanıyor. Voodoo5 5500'in sağladığı FSAA özelliğinin 2X ve 4X olmak üzere iki seviyesi var. 2X'de pikseller sağ ve sol olmak üzere ikiye bölünüyor. 4X'de ise eşit dört parçaya bölünüyorlar. Bu sistem GeForce2 GTS'de uygulanandan çok daha mantıklı. Üstelik donanım tarafından daha iyi destekleniyor. Böylece hem görsel kalite daha yüksek oluyor hem de performansı düşme azaltıyor.

Resim kalitesine yönelik diğer iki efekt ise Soft Shadows ve Soft Reflections. Bu iki özellik adından da anlayabileceğiniz gibi golgele rin ve yansımaların daha yumuşak olmasını sağlıyor. Gerçek yaşamda gölgeler ve yansımalar bacak gibi düz değildir. Bir parça dağlışmış gözüküler ve kenarlara doğru yayılayarak kaybolurlar. 3dfx bu konuda oldukça başarılı.

VSA-100 x 2 = Voodoo5 5500

Tüm bu uzun ve teorik açıklamaları geçtikten sonra kartin kendisine bakabiliyoruz artık. Voodoo5 5500, iki VSA-100 chipset'i kullanıyor. İlleride tek VSA-100'den oluşan Voodoo4 4500 ve dört VSA-100'den oluşan Voodoo5 6000 çökana dek serinin piyasadaki tek kartı olarak kalacak. Her iki VSA-100'e eşit olarak paylaştırılan 64MB RAM'e sahip. Burada çok önemli bir nokta var. Her ne kadar 64MB olarak gözükse de bu RAM miktarının iki karta bölünmüş olması aslında onun 32MB'lık iki kart olarak görülmesi-

ni gerektiriyor. Elbette 64MB'lık tek kart ile 32MB'lık iki kart arasında çok farklı çalışma prensipleri var. Voodoo5 5500'de sahnede yer alan dokular RAM'in 32MB'lık her iki parçasına da yerleşmek zorunda. Çünkü her iki parça VSA-100 ayrı ayrı çalıştığından sahnede yer alan dokulara ayrı ayrı ihtiyaç duyuyorlar. Bu da dokular söz konusu olduğunda kartin 32MB RAM'e sahip gibi davranışının anlamına geliyor.

Voodoo5 5500'ün her iki çipi de 166MHz'lik çekirdek hızında çalışıyor. Voodoo3 3000'de olduğu gibi Voodoo5'de de RAM hızı ile çekirdek hızı aynı. Kart üzerinde Toshiba'nın ürettiği 6ns'lik SDRAM'ler yer alıyor. Ve SDRAM'lerin doğası gereği overclock yeteneği oldukça yüksek. Ama aynı sey VSA-100 çipi için geçerli değil. Çünkü aynı çipten iki adet olduğundan hızlanmayı aynı anda artırtırsınız ve sorun çıkma olasılığı iki katına çıkarıyor.

Nasıl Bulduk?

Banshee ve Voodoo3 yüzünden acımasızca eleştirilen, hız uğruna teknolojiyi feda ettiği için resmen medyanın hedefi olan 3dfx, Voodoo5 5500 ile resmen günah çıkarıyor. Kendine has görsel özellikler ile Voodoo5 5000 tartışmasız olarak görüntünün krallığını ele geçirmiş gibi gözüküyor. Kartı planladığından 7-8 ay sonra piyasaya sürülmüş olsa bile 3dfx FSAA konusunda hâlen NVIDIA'nın önünde. Ve FSAA kesinlikle şu an için en parlak, en çarpıcı özellik. Voodoo5 5500'ün performansına yazının sonunda değineceğim.



NVIDIA GeForce2 MX

Bu ay hem 5 ayrı GeForce2 GTS hem de Voodoo5 5500 incelemesi olmama rağmen beni en çok hedefcilerden WInfast GeForce2 MX'ı oldu. Çünkü GeForce2 MX bize çok önemli bir şey, yani hepsini olan her ürünün illa ki yavaş ve yeni teknolojiden yoksun olması gereklidir.

GeForce2 MX yapı olarak GeForce2 GTS'ye, rendering potansiyeli olarak GeForce 256'ya yakın. Performans olarak da genelde bu iki kartın arasında gelip gitmektedir.

MX'in GeForce2 GTS'den eksik olan sadece üç yarlı var. Birincisi 4 değil 2 render yoluna sahip. Yarı aynı anda 2 pixel'i işleyebiliyor. Ancak aynı GeForce2 GTS gibi bu pixel'lere aynı anda iki doku işleyebiliyor. Bunun sonucu olarak saniyede işleyebildiği pixel sayısı GeForce 256'nın altında olmasına rağmen saniyede işlenen texel (doku işlenmiş pixel) miktarı GeForce 256'yi geçiyor. Hatta saniyedeki texel oranı Voodoo5 5500'den bile iyi. Bu konunun detaylarını kartların özelliklerini karşılaştırıldığım tabloda bulabilirsiniz.

GeForce2 MX'in GTS'ye göre geride kaldığı ikinci nokta sadece 64-bit SDR/DDR veya 128-bit SDRAM kullanabiliyor olması. Bu da RAM veriyolunun yarı yarıya düşük olması ve RAM'den kaynaklanan darboğazın artması anlamına geliyor. Zaten GeForce2 MX yüksek çözünürlüklerde bunun diyetini fazlaıyla ödüyor.

Üçüncü eksikslik GeForce2 GTS'nin MX'den 25MHz daha hızlı olması, 175MHz lik çekirdek hızı halen oldukça yüksek ama GeForce2 GTS'nin 200MHz'lik hızı yanında zayıf kalıyor. Her iki

kartın saniyede işleyebildikleri pixel sayısının çok farklı olmasının sebeplerinden biri de bu. Yapı olarak GTS ile MX birbirine çok benziyor. Her ikisi de 0,18 mikron mimarisine sahipler. Ancak MX'in hızı 25MHz düşürendüğü ve rendering yolunu yarı yarıya az olduğu için çok daha az enerji harcıyor ve çok daha az isınıyor.

İki monitoru kullanabilirsiniz. Ne yazık ki bu ay incelediğim WInfast GeForce2 MX'de bu özellik yoktu. Bu yüzden deneme şansımı olmadı. Ancak NVIDIA'nın verdiği bilgilere göre bu özellik 5 ayrı moda sahipmiş. Buntardan en yararlı gözükken iki tanesini iki ayrı monitör ile masa üstünüzün büyümemesini sağlayan Multimonitor Support

hayet NVIDIA "ucuz ama kaliteli" kavramının sırrına tam olarak ermiş gibi gözüküyor. GeForce2 MX'in performans değerlendirmesi yazının ilerleyen bölümlerinde.

Leadtek WInfast GeForce2 MX

Ekran kartı piyasasında 2000 yılı tam anlamıyla Leadtek'in yılı oldu. Türkiye piyasasına kısa sürede oldukça iyi bir giriş yapan firma, ismini oturtmayı başardı. Bunu en önemli sebebi geniş bir ürün yelpazesine sahip olmaları ve ürünlerin Türkiye'ye en kısa sürede gelmesi için çaba harcamaları. Bu konudaki kararlılıklarını ilk GeForce2 MX getiren firma olarak da tekrar ispatladılar.

WInfast GeForce2 MX'in herhangi bir soğutmaya sahip olmayan düz modelinin yanı sıra, soğutuculu ve fanlı modelleri de var. Bizim incelediğimiz model soğutuculu olandır. Ancak firma Türkiye piyasasına sadece en üst model olan fanlı GeForce2 MX'lerin geleceğini söyledi. Gelecek ayki GeForce2 MX testimizde bu fanlı modeli test edeceğiz. Ama bu arada aklınızda bulunsun. Ürün için belirttiğimiz fiyat fanlı olan modelde alt.

Testte başka modeller olmadığı için WInfast GeForce2 MX'in performansı hakkında kesin bir yargıya varamıyoruz. Ancak bugune kadar diğer WInfast kartlarında olduğu gibi onun da en üst seviyelerde olduğunu tahmin etmek zor değil.

WInfast, GeForce2 MX kullandığı Chipset'e ait tüm standart özelliklere sahip. Ayrıca opsiyonel TV Out özelliği satılan tüm kartlarda olacak. Ancak diğer bir opsiyonel özellik olan TwinView için ikinci VGA çıkışına yer verilmemiş.



O kadar ki MX'i hiç ısı giderici veya fan olmadan kullanabilirsiniz. Ayrıca iyi bir soğutma ile performansını zorlayıp sağlam bir overclock işlemi uygulayabilirsiniz.

TwinView ve DVC

Fiyatının GeForce2 GTS'ye göre %70 ila %50 arası daha düşük olduğunu düşününce eksiksikleri hile de fazla değil. 120\$'a kadar düşen fiyatlara gerçekten T&L desteği olan bir ekran kartı bulmak harika bir şeçenek.

GeForce2 MX bir üst model olan GTS'nin sahip olmadığı iki yarlı özelliği sahibi. Bunlar TwinView ve Digital Vibrance Control.

TwinView aynı Matrox G400'lerdeki gibi bir ekran kartına iki monitor takabilmenizi sağlıyor. Üstelik istediğiniz herhangi

diğer ise ikinci monitorun birincinin belirli bir yerine zoom yapılmış görüntüsünü taşıdığı Application Zone modu. Özellikle ikincisi keskin nişancıların çok işine yarayabilecek bir özellik.

Digital Vibrance Control ise artık her ekran kartında bulunan gamma ayarlarının oldukça gelişmiş bir versiyonu. NVIDIA bu özelliğin bir parça abartmaya çalışsa da bu sadece sürücülerdeki bir gelişime ve herhangi bir donanımsal desteği yok.

Nasıl Bulduk?

NVIDIA daha önce Vanta'larda oldukça kötü bir iş çıkarmıştı. Açıkçası Vanta'lar piyasadaki en kötü kartlardandı. Daha sonra NVIDIA, M64 ile daha iyi bir iş çırkardı ve bizim piyasamızda da oldukça rağbet gördük bu kart. Ni-

Ekran Kartlarının Teknik Özellikleri

	GeForce 256	GeForce2 MX	GeForce2 GTS	Voodoo5 5500
Chipset	NV10	NV11	NV15	VSA-100
Çekirdek Hızı	120MHz	175MHz	200MHz	166MHz
Chipset Sayısı	1	1	1	2
Rendering yol Sayısı	4	2	4	2
Dönüm Başına Texel İşleme	1	2	2	1
Saniyede Texel	480 Milyon	700 Milyon	1600 Milyon	667 Milyon
Saniyede Pixel	180 Milyon	350 Milyon	800 Milyon	667 Milyon
RAM Tipi	128-bit SDR/DDR	128-bit SDR/DDR veya 64bit SDR/DDR	128-bit SDR/DDR	128-bit SDR
RAM Hızı	166MHz SDR/300MHz DDR	166MHz SDR	333MHz DDR	166MHz SDR
RAM Veriyolu Genişliği	2.7/4.8 GB/s	2.7 GB/s	5.3 GB/s	5.3 GB/s
Üretim Teknolojisi	0.22 mikron	0.18 mikron	0.25 mikron (gelistirilmiş)	

NVIDIA GeForce2 GTS

Evet sırı bu ay piyasaya giren rakiplerine rağmen performans konusunda hala rakipsiz olan GeForce2 GTS'lerde, GeForce2 üzerindeki iki ay önce oldukça uzun bir inceleme yaptığımızda bu ay sadece modelleri tanıtmakla yetiniceğim.

Asus V7700 Pure

Diğer tüm NVIDIA chipset'li kartların da olduğu gibi Asus, GeForce2 GTS için de iki ayrı model çıkardı. Bunlardan ilkı bu ay incelediğimiz Pure. Diğer model olan Deluxe fazladan yazılım, TV-Out ve TV-In ve 3D Stereo gözükler ile birlikte geliyor. Bu modeli gelecek ay incelemeyi düşüneniyorum. Ancak performans olarak çok ciddi bir fark beklemeyin.

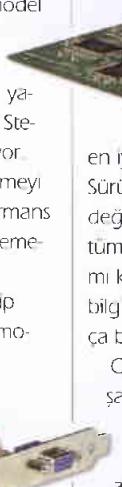
6ns'lik DDR/SGRAM'e sahip olan kart Asus'un alt seviye mo-

da pakete dahil. Kartla birlikte gelen SmartDoctor çok hoş bir program. Sorunlara karşı kartınızı sürekli denetliyor.

Creative GeForce2 GTS

Daha önce de incelediğim Creative GeForce2 GTS de 6ns'lik DDR/SGRAM kullanıyor.

Onun da V770 pure gibi tek eksisi TV-Out. Ancak sürücüler konusunda tüm kartlar içinde



en iyi Creative. Sürücülerin arayüzü tamamen değiştiren Creative mümkün olan tüm özellikleri yerleştirmiştir. Kullanımı kolay olduğu gibi kartla ilgili bilgi verme konusunda da oldukça başarılı.

Creative GeForce2 GTS'nin başarılı olduğu diğer bir alanda beraberinde gelen yazılımlar. WinDVD 2000 ve MediaRing Talk'a ek olarak bir CD dolusu NVIDIA demosu siz bekliyor. Kartı aldıktan sonra yeteneklerini daha iyi anlamayı sağlayacağından çok iyi bir düşünce bu. Ancak Creative de kartla birlikte

deli gibi gözükse de bu ay incelediğimiz diğer kartların pek coğundan daha fazla özellikle sahip. Her ne kadar eskimiş de olsalar oldukça iyi olan iki oyun Drakan ve Rollcage'in yanı sıra demolarla dolu bir CD'de ücretsiz olarak geliyor. Ayrıca Asus Kartlara özel bir DVD programı

gelen ücretsiz oyunu unutuyorlar dan.

Elsa Gladiac

Eski ekran kartı üreticilerinden kim kaldı? Kendi chipset'i ürettenleri bir yana bırakıksak bir tek



Elsa. Üstelik Elsa bu yeni modeli ile yeniden ataja kalkıyor. Bunun asıl sebebi NVIDIA ile çok iyi giden ilişkileri. Avrupa pazarına olmasa bile Amerika pazarına çıkan ilk GeForce2, Gladiac idi.

Diğerlerinin aksine Uzakdoğu değil Amerika üretimi olan kart kesinlikle en kaliteli üretmeye sahip. Sürücüler de oldukça iyi geliştirilmiş. Her ne kadar Creative'in sürücülerini daha özgün bulsun da Elsa'nın kileri bir parça daha stabil gibi gözüküyor. Güzel bir DVD yazılımı dışında yanında gelen bir sey yok.

Leadtek Winfast GeForce2 GTS

Bu ay iki ayrı GTS modeli ile testimizde katılan Leadtek'in ilk mo-

deli 32MB DDR/SGRAM'e, ikincisi ise 64MB DDR/SDRAM'e sahip.

Ancak bunun dışında iki model arasında hiçbir fark yok. Bu ay incelediğimiz GeForce2 GTS'ler içinde TV-Out'a sahip olan modeller sadece bu ikisiydi. Voodoo5 5500 üzerinde de TV-Out olmadığı düşününce piyasada TV-Out'u destekleyen bir tek

Leadtek kaldı herhalde diye düşünmeden edemiyor insan. Halbuki son zamanlarda ekran kartlarına TV Out koymak gittikçe yükselen bir pazarlama stratejisidir.

Winfast GeForce2 GTS'nin ilginç bir yanı da dev bir soğutucuya sahip olması. Leadtek bunu kartı overclock etmemi düşünecek kullanıcılar için düşünmüştür olsa da standart bir fana karşı üstünlüğü yok. Çünkü GTS'lerdeki RAM darboğazı sebebiyle çekirdek hızını overclock etmek performansı artırmıyor. Bu yüzden bu hoş ama gereksiz bir özellik.



Benchmark

	Creative 3D Blaster GeForce2 GTS	Leadtek Winfast GeForce2 GTS	Asus V7700 Pure	Elsa Gladiac	Leadtek Winfast GeForce2 GTS 64MB	Leadtek Winfast GeForce2 MX	3dfx Voodoo5 5500
Intel 3dmark	800x600x16	4203	4414	4207	4161	4111	4034
	800x600x32	4107	4299	4122	4091	3835	3509
	1280x1024x16	3816	3977	3789	3797	3693	2677
	1280x1024x32	2751	2787	2630	2745	2864	1909
Athlon 3dmark	800x600x16	4998	5154	4995	5056	4687	4519
	800x600x32	4651	4788	4658	4790	4290	3773
	1280x1024x16	4165	4233	4142	4203	3914	2764
	1280x1024x32	2795	2817	2804	2832	2900	1942
Intel Quake 2	1024x768x16	155.4	145.8	152.6	154.7	148.8	134.5
	1600x1200x16	117.6	119.1	113.4	117.8	92.5	62.3
	1024x768x32	144.7	154.6	141.2	144.1	139.8	106.5
	1600x1200x32	66.6	66.5	60.3	66.7	64.7	29.3
Intel Quake3	1024x768x16	80.0	81.1	80.3	80.0	78.6	67.5
	1600x1200x16	54.5	55.1	52.7	54.6	50.7	31.1
	1024x768x32	70.6	71.2	69.2	70.6	68.3	42.8
	1600x1200x32	29.4	29.5	26.6	29.4	30.4	16.2
Athlon Quake 2	1024x768x16	157.1	156.6	155.4	157.5	156.3	136.4
	1600x1200x16	119.2	102.6	119.5	119.4	92.5	62.3
	1024x768x32	147.0	144.6	146.2	147.2	141.7	106.9
	1600x1200x32	66.8	65.0	66.3	65.9	64.6	43.1
Athlon Quake3	1024x768x16	84.6	84.5	84.5	84.7	79.6	68.2
	1600x1200x16	54.4	54.5	53.9	54.6	50.6	31.1
	1024x768x32	72.1	72.4	72.2	72.5	68.5	42.6
	1600x1200x32	29.3	29.3	29.4	29.3	30.4	16.2

Genel Performans Değerlendirmesi

B u ay incelediğim 7 kart oldukça ilginç sonuçlar verdi. Bunlardan bazları ilginçinden öte sürpriz oldu. Mesela 64MB RAM'e sahip Winfast GeForce2 GTS'nin tüm GTS'ler içinde sonuncu olmasıydı. Bunun asıl sebebi kullanılan RAM'in DDR/SDRAM olması. Rakiplerinin tümü çok daha performanslı ve grafik ciplerine özel DDR/SDRAM kullanıyor. Demek ki bizim için şu an önemli olan RAM miktarı değil performansı. Çünkü ne kadar hızlı RAM'lere sahip olursak veri yolmuz o denli genişlemiş olacak.

İkinci büyük sürpriz elbette ki GeForce2 MX'in beklenenin ötesinde ki performansydi. 800x600 ve 1024x768 gibi çözünürlüklerde kendinden yaklaşık 150\$ daha pahalı olan Voodoo5 5500'u geçeren performansı GeForce2



10 8 59

GTS'lere oldukça yakındı. Ancak RAM'lerinde kısıtlırımdırma yüzünden MX yüksek çözünürlüklerde ve özellikle 1600x1200x32 çözünürlükte tüm rakiplerinin oldukça gerisinde kaldı.

MX'in yüksek performansı bizi ne denli şaşırttıysa Voodoo5 5500'un düşük performansı da bir o kadar şaşırttı. GeForce2 GTS'nin gerisinde kalacağı zaten belliymi ama MX'in gerisine düş-

mesi tam bir şok oldu. Ama bu değerlendirme bir şeyin altın özelikle çizmek gerek. Voodoo5'ler düşük çözünürlüklerde GeForce'ların çok daha gerisinde kaldı. Ancak çözünürlük arttıkça aradaki fark bir parça da olsa kapatıldı. Bu oldukça iyi çünkü düşük çözünürlüklerde bütün kartlar ekran tazeleme hızının üzerinde kare oranları veriyor. Günümüzde bu düşük çözünürlüklerdeki performansın anlamı kalmadı. Her ne kadar Voodoo5, GeForce2'den yavaşsa da 3dfx'in performans ayarlamalarını yüksek çözünürlüğe göre yapmış olması çok hoş.

GeForce2 GTS hala ekran kartı pazarının hız kralı. Bu kartlardan birini en hızlı olarak adlandırmak

bence anlamsız. Çünkü hepsinin performansı bir diğeri ile hemen hemen aynı. Bunu özellikle Quake II ve Quake 3A testlerinde daha iyi görebilirsiniz. Performans farkları 3Dmark2000'de daha belirgindir. Ancak orada da net bir üstünlük yok. Mesela Winfast GeForce2, Intel testlerinde birinci olurken, Athlon testlerinde en yüksek performansla çalışan Elsa Gladiac oldu. Ama bunlar önemiz skor farkları. Bence gözle almayı bile denez.

LEVEL'in Yorumu

Bu ay gelen Voodoo5 5500 ve GeForce2 MX ile piyasa biraz daha renklenmiş gözüküyor. Ama sıklıkla durun çünkü gelecek ay için beklediğimiz ATI Radeon işleri biraz daha kızıştırabilir. Daha sonra Voodoo4 4500 ve Voodoo5 6000 her düzeyde 3dfx'in sesini yükseltmesini sağlayacak. Ama Voodoo5 5500 gelişmiş teknolojik yetenekleri ve yüksek görsel kalitesine rağmen şu an ki fiyatı ile bence pek bir şansa sahib değil. En kısa sürede fiyatları aşağı çekmesi gerekecektir. MX'in gelmesiyle de GeForce2 GTS daha az rağbet görecek. Şu an için piyasadan yıldızının MX olduğu kesin. Eğer ekran kartı alacağınız gelecek ayı beklemeden fayda var. Hem Radeon'u beklemek adına hem de piyasaya henüz bu ay giren MX ve Voodoo5'in fiyatlarının düşüşünü beklemek adına. Ama GeForce2 GTS almayı düşünürseniz bence şu aralar oldukça uygun bir dönem.

ÜRÜN BİLGİSİ	3dfx Voodoo5 5500			Asus V7700 Pure			Elsa Gladiac		
	Olcsan			Boğaziçi, Cizgi			TET		
	Tel: (212) 280 97 61			Tel: (212) 217 29 29, (212) 273 14 91			Tel: (212) 256 35 32		
	Fiyat: 345\$			Fiyat: 368\$			Fiyat: 329\$		
ÜRÜN BİLGİSİ	Beraberinde Gelen Yazılımlar			Beraberinde Gelen Yazılımlar			Beraberinde Gelen Yazılımlar		
	Oyun demoları	Dracon	ELSAmovie	3Deep	Rollage	Elsa Net CD'si	True Internet Color	Smart Doctor	Asus DVD
ÜRÜN BİLGİSİ	Teknoloji	10	GENEL	9	GENEL	9	Teknoloji	9	GENEL
	Performans	8	GENEL	9	GENEL	9	Performans	9	GENEL
ÜRÜN BİLGİSİ	Üretim Kalitesi	9	GENEL	7	GENEL	9	Üretim Kalitesi	9	GENEL
	Fiyat/Performans	4	GENEL	6	GENEL	8	Fiyat/Performans	8	GENEL
ÜRÜN BİLGİSİ	Yazılım Desteği	2	GENEL	6	GENEL	3	Yazılım Desteği	3	GENEL
	GENEL	6/10	GENEL	7/10	GENEL	8/10	GENEL	8/10	GENEL
ÜRÜN BİLGİSİ	Winfast GeForce 2 MX		Winfast GeForce 2 GTS		Winfast GeForce 2 64 MB		Creative 3DBlaster GF2		
	Genpacom, Leadtek Türkiye		Genpacom, Leadtek Türkiye		Genpacom, Leadtek Türkiye		Empa, Genpacom, Multimedya		
	Tel: (212) 320 10 50, (212) 266 05 74		Tel: (212) 320 10 50, (212) 266 05 74		Tel: (212) 320 10 50, (212) 266 05 74		Tel: (212) 599 30 50,		
	Fiyat: 180\$		Fiyat: 325\$		Fiyat: 415\$		(212) 320 10 50,		
	Beraberinde Gelen Yazılımlar		Beraberinde Gelen Yazılımlar		Beraberinde Gelen Yazılımlar		(212) 216 45 68		
	WinFast DVD		WinFast DVD		WinFast DVD		Fiyat: 318\$		
	Colorofic		Colorofic		Colorofic		BERaberinde Gelen Yazılımlar		
	Cult 3D		Cult 3D		Cult 3D		WinDVD 2000		
ÜRÜN BİLGİSİ	Teknoloji	8	GENEL	9	GENEL	9	NVIDIA Experience		
	Performans	7	GENEL	9	GENEL	9			
ÜRÜN BİLGİSİ	Üretim Kalitesi	7	GENEL	7	GENEL	7	MediaRing Talk		
	Fiyat/Performans	10	GENEL	7	GENEL	4			
ÜRÜN BİLGİSİ	Yazılım Desteği	3	GENEL	3	GENEL	3			
	GENEL	9/10	GENEL	7/10	GENEL	5/10	GENEL		
ÜRÜN BİLGİSİ	Teknoloji	8	GENEL	9	GENEL	9			
	Performans	7	GENEL	9	GENEL	9			
ÜRÜN BİLGİSİ	Üretim Kalitesi	7	GENEL	7	GENEL	7			
	Fiyat/Performans	10	GENEL	7	GENEL	4			
ÜRÜN BİLGİSİ	Yazılım Desteği	3	GENEL	3	GENEL	3			
	GENEL	9/10	GENEL	7/10	GENEL	5/10	GENEL		

Yamaha CRW8824EZ

Bilgi İçin

İthalat: Multimedya, SKY Telefon: (212) 279 29 29, (212) 225 68 08 Fiyatı: 240\$

Iki ay önce haberler bölümünde size Yamaha'nın 8X hızında yeniden yazabilen CDRW'sini duymuştu. Aradan geçen iki ayda ürün Türkiye'ye de gelip raflardaki yerini aldı. Şimdi sıra onu inceleyip yüksek hızlı yeniden yazmanın ne kadar faydalı olduğunu görmeye geldi.

Ama yüksek hızlı yeniden yazmaya geçmeden önce Yamaha ve CD yazıcıları üzerinde duralım. Yamaha hiç şüphesiz CD yazıcılar konusundaki en prestijli firma. Bu prestiji en başından beri yüksek kalitede ve sorunsuz CD yazıcılar üretmesine borçlu. Zaten Yamaha'nın kötü bir şey ürettiğini hatırlayanız var mı?

CRW8824'ün ikisi hariç tüm özellikleri CRW8424EZ ile aynı. Bu özelliklerden biri elbette yeniden yazma hızı. Ancak diğer hiç beklememişim bir özellik. Çok daha hızlı CD ripping. Yani

CRW8824EZ müzik CD'lerini normal CD-ROM sürücülerden daha hızlı olarak waw olarak kaydediyor. Hem de 3 kat daha hızlı. Böylece MP3'leri %50 oranında daha hızlı üretebilirsiniz.

Yeniden yazma hızının iki kat artması bu tür medyaların artmasını sağlayacak gibi. Çünkü hızın



iki kat artması işlemin çok daha pratik olmasını sağlıyor. Ne yazık ki pek çok kullanıcı CDRW sürücülerin yeniden yazma özelliğini kullanıyor. Bunun ilk sebebi pek çok kişinin normal CD-R'lara parça parça dosya yazmayı tercih etmesi. Sonuçta her gün 2-3MB'lık veriyi yazmanız gerekiyorsa nor-

mal bir CD-R sizi yedi ay idare edecektir. Üstelik CD-R'lar her CD-ROM sürücü tarafından okunabilirken CDRW'leri okuması için bir bilgisayara UDF sürücülerini yükülmeli.

Ama pek çok kişinin atladığı bir gerçek CDRW kopyalamanın çok daha pratik olması. Bir iki MB'lik bir dosyayı CDR'a yazarken programı açıp, dosyaları seçip yazıcının yeni session açıp da en sonunda o session'u kapama işlemi yapmasını beklemek hiç de anlamlı değil. CDRW ile sadece drag and drop yaparak bu işi kat kat daha hızlı yapabiliyorsunuz. Eski den yeniden yazma hızları düşük olduğundan bu fark düşüktü. Ama yeniden yazma ile normal yazma hızlarının birleşmesi CDRW'leri açıkça çok daha pratik hale getiriyor. Yani bu basit bir hız artırımı değil CD yazıcı kullanımını değiştirebilecek önemli bir değişim.

LEVEL'in yorumu

CRW8824EZ bence şu an piyasada bulunan en iyi CD yazıcı. Üstelik fiyatı 8424'ten sadece 30\$ pahalı ve oldukça makul bir seviyede. Ancak yeniden yazmak siz kesinlikle cezbedmiyorsa CRW8424EZ'yi seçip 30\$ tasarruf edebilirsiniz.

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	8X yazma, 8X yeniden yazma ve 24X okuma hızı 4 MB Buffer Hızlandırılmış audio ripping FlashROM ile upgrade edilebilme Pure Phase Laser Sistemi
------------------	--

LEVEL KARNESI	Teknoloji: 9 Performans: 9 Üretim Kalitesi: 9 Fiyat/Performans: 9 Ergonomi: 9 GENEL: 10/10
---------------	---

Labtec LCS-2514

Bilgi İçin

İthalat: Ölcsan Telefon: (212) 280 97 61 Fiyatı: 84\$

Bu bir rüya mı yoksa dünyanın tüm hoparlör üreticileri tek tek Türkiye piyasasına mi geliyor? İki sene öncesine kadar bir iki istisna dışında kaliteli hoparlör markası yokken şimdi Türkiye hoparlör cennetine döndü. Onceki ay piyasaya giren Altec Lansing'in ardından Labtec de rafarda.

Labtec de aynı Altec Lansing gibi bizde adını duyarlamış olmasına rağmen dünyanın en ünlü ve en kaliteli multimedya hoparlör üreticilerinden. Farklı olarak Labtec daha alt seviye kullanıcılarla hitap eden fiyat/performans oranı çok yüksek olan ürünler üretiyor.

LCS-2514 firmamın oyuncular için en cazip olabilecek modeli. 4 yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor. Çift stereo giriş'i olan hoparlör pozisyonel seslere uygun.

LCS-2514'ün yan hoparlörleri

oldukça küçük olmasına karşın ses kalitesi tatmin edici. Her hoparlör 4Watt gücünde. Subwoofer da oldukça küçük ve kompakt olmasına karşın 15 Watt



gündünde. LCS-2514 ses seviyesinden çok ses kalitesi ile ön plana çıkarıyor. Özellikle subwoofer piyasadaki pek çok hoparlör gibi anlamsızca homurdanmayıp oldukça temiz bass sesler veriyor. Ancak Altec ACS-56'nın rahatça

çıktığı ses seviyelerinde LCS-2514 daha çok açı çekiyormuş gibi ses çıkaryor. Ama LCS-2514'nın ACS-56'nın yarı fiyatına olduğunu düşününce bir ACS-56'nın iki LCS-2514'nın yanında ezileceğini söyleyebiliriz. Ama durun! Bu hiç de adil değil.

Kadi kızının kusurlarına gelince. Oldukça küçük ebatları olmasına ve az yer kapamasına karşın LCS-2514'nın ergonomi puanı oldukça düşük. Bunun ilk sebebi subwoofer seviyesinin ayarlanamıyor olması. İkinci açma kapama düğmesinin subwoofer üzerinde olması.

Üçüncü ise sol ön hoparlöre tam beş kabloların bağlanıyor olması. Maalesef LCS-2514'de kablolar hoparlörün kendisinden daha fazla yer tutuyor.

LEVEL'in Yorumu

Labtec LCS-2514 oldukça ideal bir ürün. Kaliteli ve ucuz. Eğer

Donanım Pazarı'nın Ekonomik sisteminde kasayla birlikte gelen bir çift hoparlör olmasadı kesinlikle Ekonomik sistemin hoparlörü o olurdu. Eğer siz de ekonomik bir PC hedefindeyseniz öncelikli tercihiniz olsun. Ancak ergonomiden aldığı eksiz notu unutmayın. Ucuz ve performanslı bir hoparlöre sahip olmak istiyorsanız küçük detterine katlanmak zorundasınız.

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	40Hz-20kHz frekans ortağı 4W gücünde 2"lik yan hoparlör 15W gücünde 4"lik subwoofer Toplam 31W RMS ses gücü
------------------	--

LEVEL KARNESI	Teknoloji: 6 Performans: 6 Üretim Kalitesi: 8 Fiyat/Performans: 9 Ergonomi: 5 GENEL: 7/10
---------------	--

Genius Venus Barebone System

Bilgi İçin İthalat: Boğaziçi, Multimedya Telefon: (212) 279 29 29, (212) 216 45 68 Fiyatı: 77 \$

Kendi bilgisayarını toplayanlar için en hesaplı ve en sık sistem...

Bu incelemenin konusu olan Venus'ün ismini zaten pek coğunuza biliyor olmali. Çünkü Venus tam 7 aydır Donanım Pazarının Ekonomik Sisteminin kasa, klavye/mouse ve hoparlörler olarak yer alıyor. Bu ürün daha önce Level'da incelemediğinden nasıl bir ürün olduğu konusunda soru soran pek çok mektup aldım. Ben Level'da yazmaya başladan önce incelediğimden oldukça yakından tanıydım. Ama aylardır önerdiğim bir ürünü size tanıtmadım olmam ciddi bir eksiklikti.

Öncelikle Venus'ün ne olduğunu açıklamakda fayda var. Venus bir Barebone System. Bir kasa, klavye, mouse ve hoparlörden oluşuyor. Yani onu içi boş bir bilgisayar olarak düşünübilirsiniz. Aldıktan sonra içini gönlünden siz dolduruyorsunuz. Bu dört parçanın bir arada satılmışının iki faydası var. Birincisi set olarak satıldığından daha ucuz. Ikincisi görünüş olarak birbirine uygun parçalardan oluşuyor. Tüm parçalarda aynı renkler,

ve benzer formlar kullanılmış. Böylece piyasadaki diğer toplama PC'ler gibi parçalar sırtılıp "Bizim bir markamız bile yok! Oylece toplandık biz!" diye bağırmıyorlar.

Oldukça mantıklı bir uygulama olmasına rağmen Barebone System'ler bizde hiç de yaygın değil. Piyasada satılan bilgisayarların %60'ının toplama olduğu düşünülünce bu oldukça anlamsız. Venus benim bildiğim kaderıyla türünün tek örneği. Ancak tek başına olmasına rağmen o kadar çok olumlu yanları var ki türünü çok iyi temsil ediyor.

Kasadan başlayarak parçalara tek tek bakalım. Venus'ün kasası doğal olarak Middle Tower ve ATX formunda. Oldukça sık gözüken kasanın ön tarafında 5.25"lik yuvaları gizleyen bir kapağı var. Bu kapağın üzerine

yerleştirilen ağırl kapanır göz sayesinde kapak kapaklı iken de CD-ROM'unuzu kullanabiliyorsunuz. Venus 3 adet 5.25"lik ve 3 adet 3.5"lik sürücü yuvası ile oldukça geliştirilebilir bir kasa. Yani ilerde eklenen bir CD yazıcı veya ekstra Hard-disk'e yer bulma konusunda derdiniz olmayacağı.

Kasanın 235W'lik güç kaynağı ol-

ye kadar pek çok fonksiyona sahip 16 tuş var klavyede. Bu fonksiyonları sistem ile gelen bir yazılım sayesinde kendiniz ayarlayabilirsiniz. İşin güzel yanı bu fazladan gelen tuş tamamen standart tuş takımının uzağında üst tarafta yerleştirilmiş ve kesinlikle tuş takımını etkilemiyor. Piyasadaki pek çok multimedya klavye standart tuş takımını değiştirdik-

lerinden kimi zaman insana çinnet geçiriyorlar.

Mouse konusunda da Venus oldukça başarılı. Ele çok iyi oturan formu ve iyi sol sağ tuşları ile oldukça ergonomik. Ayrıca

rahat kullanılan bir tekerleğe sahip. Mouse da ayrı bir yazılıma sahip ve bu yazılım yanında aynı zamanda



oldukça kaliteli ve uzun süre dayanıyor. Bundan oldukça eminim çünkü bir senedir kendi bilgisayarımda bu kasayı kullanıyorum. Piyasadaki kasaların pek coğandan sessiz olsa da güç kaynağının fanı biraz fazla gürültü yapıyor. Buradan piyasada gereğinden fazla gürültülü bir dolu kasa olduğu sonucunu çıkarabilirsiniz. Sadece yüksek sesli olsalar neye. Piyasadaki kasaların büyük yoğunluğu aslında vadettiğimden daha az gücü kaldırabiliyor. Pek coğunun üzerinde 200W yaza bile aslında 100W'ı ancak bulabiliyorlar.

Venus'ün klavyesi şu aralar çok moda olan multimedya klavyelerinden. Ses açıp kapamadan, CD player'i yönetmeye, sık kullanılan programları açmaktan bilgisayı sleep moduna geçirme-

üçüncü tuş olarak kullanılan tekerleğe çok kullanışlı bir kısayol menüsü eklenmiş. Tek basına NetScroll ismiyle de satılan bu mouse benim favorilerimden.

Venus'ün hoparlörleri ne yazık ki diğer parçalara göre zayıf. Toplam 10W gücü sahip olan iki parçalı hoparlörler en alt seviyede yeralsa da 10\$'a satılan adı hoparlörlerden değil. Hoparlörün sorunu oyuncular değil sıradan kullanıcılar düşündürerek yapılmış olması. Yani subwoofer'i, dört yan hoparlörü olmayan bir sistem. Bu yüzden Venus'ün yanında bu ay incelediğim Labtec LCS-2515 gibi iyi ama bir parça hesaplı bir hoparlör seti ekleyebilirsiniz. Ama Venus'ün hoparlörleri en kötü ihtimalle yeni bir tane alana dek sizi idare edecekler.

LEVEL'in Yorumu

Şu ana kadar yazdıklarımı gözden geçirince Venus için yapılabilecek en iyi tanımlama "ilaç gibi" olur herhalde. Çünkü Venus tam da bizim toplama bilgisayar piyasamızın kronik hastalıklarını iyice etmek için hazırlanmış gibi. Nedense PC toplayan küçük firmalar sistemin fiyatı ya da içindeki ekran kartı, ses kartı, işlemci ne olursa Venus'ün sahip olduğu bu dört parçayı en adisinden seçmeye bayılırlar. Özellikle kasa ve klavyeler için durum çok ciddi. Belki su an bu satıcılarla öneksiz gibi gelebilir ama kalitesiz kasalarına yüksek hızda bir Athlon ve Voodoo5 5500 gibi çok fazla güçe ihtiyaç duyan parçalar takılıp da çalışmıyorlar. Gördüklerinde kasanın önemini anlayacaklar umarım. Neyse ki Microsoft sayesinde kaliteli mouse alışkanlığı, Creative sayesinde de oyunculara yönelik hoparlör alışkanlığı iyice oturdu. Ama bu alışkanlık daha çok parası olanı Venus sayesinde çok ucuza kaliteli dört parçanız olacak. Elbette tek tek her parçadan daha iyiini bulmak mümkün. Ama en az üç misline mal olacaktır. Eğer toplama PC alacağınız ve ekonomi sizin için önemliyse Venus seçiminiz olsun.

Teknik Özellikler

Kasa

Middle Tower ATX

3 adet 5.25", 3 adet 3.5" sürücü yuva

235W güç kaynağı

Hoparlör

10W RMS toplam ses gücü

45Hz/20kHz frekans aralığı

Klavye

16 tuş fonksiyon tuşu

Teknoloji:

7

Performans:

8

Üretim Kalitesi:

7

Fiyat/Performans:

10

Ergonomi:

8

GENEL

8.70

DONANIM PAZARI

Bu ay sistemlerimiz nihayet Solano'ya kavuştu. Pentium III Coppermine'larda onları tam olarak destekleyen iyi bir anakartla birleşince AMD'yi Süper Sistem'den aşağı indirdiler. 750MHz'in üzerindeki hızlarda Coppermine'lar daha hızlı cache'leri sayesinde Athlon'lardan daha hızlılar. Gelecek aylarda Thunderbird'ler piyasaya girene kadar bu durum değişeceğ gibi görünmüyor.

Sistem Ekonomik | Ideal | Süper

Ana Bileşenler

İşlemci	Intel Celeron 533 Empa/Datagate Fiyatı: 100\$	Intel Pentium III 667EB Empa/Datagate Fiyatı: 228\$	Intel Pentium III 886EB Empa/Datagate Fiyatı: 355\$
Anakart	ASUS CUV4X Boğaziçi/Cizgi Elektronik Fiyatı: 115\$	Intel D815EEA Empa/Datagate Fiyatı: 165\$	Intel D815EEA Empa/Datagate Fiyatı: 165\$
Bellek	64MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 66\$	128MB PC-133 SDRAM Fiyatı: 135\$	256MB PC-133 SDRAM Fiyatı: 270\$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball Ict Empa/Karma Fiyatı: 85\$	20.4GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 169\$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 260\$
Ekran Kartı	Diamond Viper II Multimedya Fiyatı: 139\$	Winfast GeForce2 MX Leadtek/Genpacom: 180\$	ELSA Gladiac TET Fiyatı: 329\$
Monitör	15" Hyundai S570 Empa/Multimedya Fiyatı: 147\$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 299\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 759\$
CD ve DVD-ROM	Sony 48X Empa/Karma/Pumpa Fiyatı: 40\$	Pioneer 16X DVD Tray Multimedya Fiyatı: 139\$	Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedya Fiyatı: 168\$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albit Fiyatı: 30\$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 75\$	Creative 5B Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 190\$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 40\$	Diamond Supra 56e Karma/Multimedya Fiyatı: 63\$	Diamond Supra Memory Karma/Multimedya Fiyatı: 101\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 77\$	Elan Vital T-5 Cizgi Elektronik Fiyatı: 66\$	Elan Vital T-10 Cizgi Elektronik Fiyatı: 90\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 35\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 80\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Altec Lansing ACS 56 Ufotek Fiyatı: 149\$	Creative DTT2500 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 295\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
<i>Toplam Fiyat</i>	849\$	1729\$	3066\$

Yan Ürünler

TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 65\$	Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedya Fiyatı: 85\$	Hauppauge TV Bilgıtos Fiyatı: 141\$
Yazıcı	HP 840C HP Fiyatı: 130\$	HP 970cxi HP Fiyatı: 320\$	Epson Stylus Photo 1200 Romar Fiyatı: 660\$
Tarayıcı	Mustek 1200CU Multimedya, Moscom, Ufotek Fiyatı: 87\$	Mustek 1200CU Multimedya, Moscom, Ufotek Fiyatı: 87\$	HP Scanjet 4200CU HP Fiyatı: 252\$
CDRW	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı: 200\$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı: 200\$	Yamaha 8824S Multimedya Fiyatı: 240\$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69\$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 83\$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 139\$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Bilgıtos	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Romar	(0212) 252 08 09
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	SKY	(0212) 225 68 08
Datagate	(0212) 288 53 11	Karma	(0212) 239 32 00	TET	(0212) 256 35 32
		Leadtek Türkiye	(0212) 366 05 74	Ufotek	(0212) 336 61 23

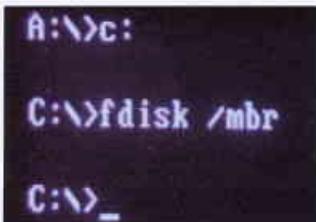
Donanım Canavarlarının Vaz Geçilmezleri

Kendi PC'sini kuranlar ve bilgisayarını kurcalamayı sevenler. Bunlara mutlaka ihtiyacınız var!

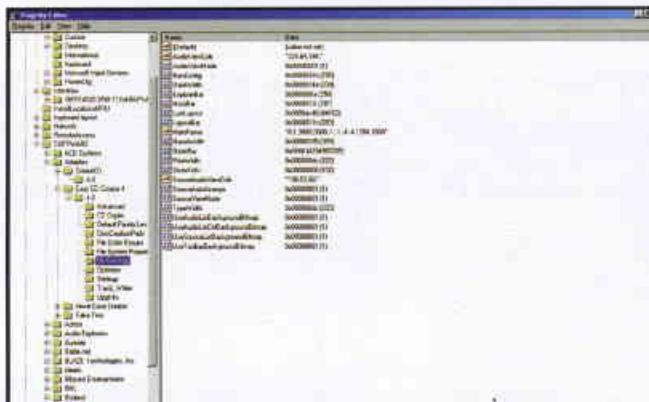
S Ace's Zone'un okuyucusu olduğunuzda göre sizde farklı değilsiniz ya da er geç böyle olacağınız. "Her şeyi tweak edicem", "Bilgisayarımın içine benden başkası giremez", "Bu Registry ayarlarının hepsini çözücem", "Tamam sen hard-disk ile CD yazıcıyı getir bizde kopyalayız". Ve elbette başınıza hep sorunlar açıyzorsunuz. Aksilikler, çözülemeyen sorunlar vs. Sonunda sinirden kırıkmızı kesip bir türler doğrultamadığınız PC'meye bakıyorsunuz. Belki de ekipmanınız eksik veya doğru ekipmana sahipsiniz ama haberiniz bile yok!

Her iş gibi bu içinde vaz geçilmezleri var ve onlar olmaksızın küçük sorunlar bile kabus haline gelebilir. Ben kendi vazgeçilmezlerimden bir kısmını sizin için sıraladım.

1- Fdisk /mbr: Fdisk'i herkes bilir ama /mbr komutunu çok az kişi bilir. Bu komut hard-diskinizi boot record'unun baştan oluşturulmasını sağlar ve hdd'deki verilere hiçbir zarar vermez. Bir gün bilgisayarınız HDD'den boot etmemi reddettiğinde onu çok seveceksiniz.



2- Scanreg: Registry'yi kurcalarken geri dönüşü olmayan ciddi bir hata yaptıınız. Bilgisayar kilitlendi ve kesinlikle açılmıyor. Scanreg'ı çalıştırın ve onceeden aldığınız Registry yedeklerinden birini kurun. Yedek almak için ise Run'dan Scanregw komutunu girin. Bu aynı zamanda hatalara karşı registry'yi tarayacaktır.



3- Regedit: Bilgisayarda kurcalamak için en büyük hazine. Saatlerinizi Regedit karşısında geçirebilirsiniz. Açıldıkça daha da derinleşen key dizileri, Dword ve String value'ları. Üstelik hiçbir yerden ulaşamayacağınız yüzlerce özellik.

4- Yıldız Tornavida: Gülmeyin sakın. Bir gün tornavidanızı bir arkadaşınızda unutursunuz ve aynı gün şansa bakın ki bilgisayarınız açılmayı reddeder. Siz hiç çatal ile bilgisayar kasası açmayı denedinizmi. En iyi Perşembe pazarını altüst edip piyasanın en güzel ve en pahalı tornavidasını satın almak. Daha sonra ona yakın bir arkadaşınıza bağlanın. Bir daha tornavidanızı kalmayacağınız kesin. 4 senedir kaybetmeden kullandığım tek şey İstanbul Bienali sırasında asistanlığını yaptığım Don Patrick'in hediye ettiği tornavidadır.

koyun. Hatta bu CD'de ki bir text dosyasına programlarınızın seriallarını da yazabilirsiniz. Bir daha ki sefere Windows kurduğunuzda inanın bunu yaptığınızda çok sevineceksiniz.



6- www.mcafee.com: Eğer sizde benim gibi ağısta saatlerce kurulan, RAM'de yer işgal eden, ekran kartı sürücüsünden bile daha sık güncellenen ve sık sık bilgisayarı alt üst eden (Ah, sevgili Norton ah!!!) virüs programlarından nefret ediyorsanız bu çok işinize yarayacak. Yıllık 30\$ ödeye-

mazsınız. 30\$ az bir para değil ama birkaç kişi birleşip ortak bir hesap açabilen.



7- Norton Commander: Bilgisayar dünyasının en büyük efsanelerinden biri. Her ne kadar Windows'un gelişti ve mertliğin bozulduğu bu dönemde iyice unutulmaya yüz tutmuş olsada Windows'un çalışma reddetiği anda onu ayağınızın dibinde sadık bir köpek gibi bekler bulacaksınız. İşin güzel yanı NC'nin en kullanışlı bulacağınız alan Windows'un silinmesi. Yarışı kaybetmiş olsa bile artık rakibinin cellatlığını yapıyor. Windows versiyonunu taşıyın etmem ama 5.0 versiyonunu mutlaka bulmaya çalışın.

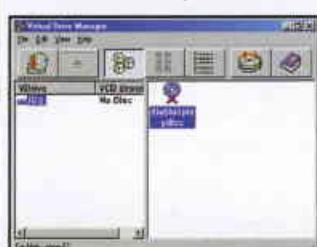


8- Virtual CD: her ne kadar piyasada pek çok versiyonu olsa da benim favorim Norton Virtual Drive. Bu programlar bilgisayarınızda sanal bir CD-Rom yaratıyor. Daha sonra hedef gösterdiğiniz CD-ROM'ları hard-disk'e kaydedip bu sanal sürücüye takılımıcısına çalıştırıyor. Böylece aylarca oynayaçağınız bir oyunun CD'sini binlerce kez takip etmemişsiniz. Ta-



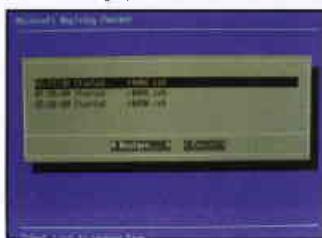
5- Tools CD'si: Kendinize özel bir CD hazırlayın. İçine Windows CD'sinin Win98 dizini, donanımlarınızın sürücülerini, kullandığınız tüm program ve shareware'leri

rek virüs taramalarınızı Internet üzerinden hiçbir program yüklemeye gerek kalmadan kullanabilirsiniz. Üstelik "virüs arayıcıma virus bulaştı gibi bir sıkıntı" yaşı-



bil 650MB hard disk alanı gibi bir hediyesi var. Ama Cd-ROM'unun عمرünü en az %30 artırır.

9- F-Prot for Dos: Size McAfee'nin online virüs taramasını önerdim ama Windows açılımında nasıl Internete girip tarama yapacağınız değil mi? Benim tavsiyem F-Prot'un Dos versiyonu. Ama dikkat edin bilgisayarın her açılışında Scan falan yapmasın.



10- Sağlam bir power supply, ekstra IDE denetleyici, ve ekstra güç kabloları: Bir birelinden bir parça uzak gözükken bu üç şey ile ne yapabilirsiniz? Elbette eski hard disklerinizi hayatı geçirirsiniz. Çünkü Abit Hot Rod gibi bir ekstra IDE denetleyici sayesinde sisteminize 8 parça IDE sürücü takabilirsiniz. Yani 5 HDD, bir CD-ROM, bir DVD-ROM, bir CDRW sürücü. İlla Abit'in PCI kartını kullanacağınız diye bir şey yok. Onun yerine Gigabyte BX2000+ veya Abit BE6-2 anakartlarında olabilir. Bu iki anakartta on-board PCI IDE denetleyicisi var.

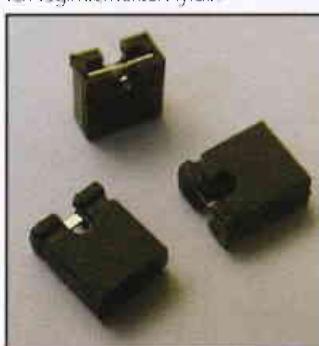


11- CD Çantası: kendinize sağlam ve kullanışlı bir CD çantası alın. Daha sonra bütün CD'lerinizin kablarını atıp hepsini CD'nizde tutun. Bu hem ortalığın daha az dağılmamasını sağlayacak hem de CD'lerinizi bulmanızı kolaylaştıracaktır.



cak. Sakın ihmal etmeyin! Çünkü bilgisayarda okarı bir probleme kanter içinde boğuşurken aradığınız CD'yi bulamamaktan daha sinsi bozucu bir şey olamaz.

12- Yedek Jumper: Kendinize yedek jumper edinmediiniz veya mevcut yedekleri kaybettiniz. Sonra da takılı olan 1r Jumper'i çıkardınız ve bir şekilde imha ettiniz. Olmaz demeyin çok sık olur hatta. Ben folio kağıdından, lejimden ve hatta tel parçaların üzerine plastik damlatarak jumper yapmaya çalışan çok garibalardır gördüm. Olmuyor arkadaşlar. Jumper'in yerini Jumper'dan başkası tutamaz. Ama akılınızda olsun. Bazen anakart üzerinde kısa bir süre içinde sökülebilecek jumperler olur. Pinleri lejimlemekten iyidir.



13- Kolonya, Ağrı Kesici ve Soğuk Su: Burular Donanim rehabilitasyonu dediğimiz tedavi için. Donanımı ile uğraşırken kişilerin sınırlenip cinnet noktasına gelebildiği tecrübelerle sabit olundu.



gündan bu üçünün hazırda durmasında fayda var. Ayrıca çevrenizdeki sevdiklerinize Donanım ile uğraşırken sınırlı olabileceğinizi mens dönemindeki kadın muamelesi gösterilmesi gerektiğini söyleyin ki ilişkiler boşu boşuna bozulmasın.

14- Microsoft Boot Disk: Eh bu konuda bir şey söylemeye gerek yok. Sadece Windows'unuzun yanında gelen disketi saklamaya özen gösterin.



15- Yedek Com Mouse: sisteminizde gerçekleştirdiğiniz sayısız操作lar sırasında pek çok parça dayanamayıp siz yolda



bırakacaktır. İl bozulanlardan biri de anakartın PS2 denetcisidir. O yüzden yedekte eski püskü bir COM mouse'unuz bulunsun.

16- Güç Kablosu Çoğaltıcı: Muhtemelen size de misafirlikte gelenler yanlarında HDD'lerini getirip dosya paylaşımına girmektedir. Bazen misafir iki hard disk ile gelebilir veya aynı anda iki misafir gelir ne olur ne olmaz. Güç kaynağınızın 4 power çıkıştı olduğundan emin olun. Eğer yoksa birkaç yüz bine alacağınız güç kablosu çoğaltıcı bu işi görebilir.



17- Musluk: Evet siz gülün bakalım. Ama elinizden ekran kartınıza geçen statik elektrik bilgisayarınızın saatlerce ve anlamsızca "dit dit dit dit dit dit" diye ötmesine sebep olunca keşke elimi topraklayıp üzerinde biriken statik elektrigi atsaydım diyeceksiniz. Evlerde en iyi topraklama方法u musluklarla bir süre tensel temasta bulunmak.



18- Bir Bilen: Genelde gerçekteki bilen biri siz sorunun çözümünün en kısa ve doğru yolunu gösterebilir. O yüzden bilgisayardan gerçekten iyi anlayan kişilerle dost olmaya çalışın ve dostluğunuzu bozmamaya azami özen gösterin. Bilgisayar kasanızın üzerinde bu tip insanların telefon numaraları hazır bulunsun. Böyle değerli kişilerin telefonunu kaybetmeyi göze alamayız değil mi?

Teknik Servis

Her geçen ay Teknik Servis'e gelen mektup sayısının artması oldukça sevindirici. Bu elbette daha çok cevaplanması gereken soru demek. Ama sorun yok. Hat kapasitemizi artırmak için çalışmalarımız sürüyor. Her ay daha fazla soru cevabını buluyor. Ama iş bu sayfaları hazırlamaya gelince İşler biraz zora giriyor. Çünkü pek çoğunuz mektuplarınızı yazarken Türkçe karakter kullanmıyorsunuz. Bazılarınız kelimelerin içindeki harfleri yutuyuyorsunuz. Tabii oturup bunları düzeltmek de oldukça vakit alıyor. Başkalarının mektuplarını cevaplamaya ayrılabilecek değerli dakikalar. Mektuplarınızda dilbilgisine biraz daha özen gösterirseniz inanın beni dünyanın en mutlu donanım editörü yapacaksınız.

Merhaba Tuğbek,

Oncelikle yoldaşığın yanıt için çok teşekkür ederim. Sorunumu çözüdüm. Yalnız en önemli sorunu sormayı unutmuşum...

1- Benim yeni grafik kartım 32MB Nvidia Riva TNT-2/M64. www.reactocritical.com adresinde Nvidia ekran kartları için son surum 5_xx referans sürücüsü için şöyle yazıyor:

TNT/TNT2/GeForce reference driver (version: 5.32). Ancak sen Ace's Zone'da 5_xx serisini sadece GeForce sahipleri kullanabilecek demissin. Şimdi kafam biraz karıştı. Bu driver'in readme'sinde hemen hemen bütün TNT ve GeForce'ler ile uyumlu olduğu yazıyor. Bende çekip kurdum (v5.32) Bir sorun yaratır mı? Asıl sorunum ise; makineyi restart ettiğim zaman monitörün gücünü kesiliş (yani ışığı sanya dönüyo) yeniden güç gelijo ve böyle restart oluyor. Bunun monitörümde bir zararı olur mu?

Aynı sorun eski ekran kartımda yoktu. Driver'larla ilgisi yok çünkü 3.84 sürücüler ile yine aynı olay oluyordu. Ben sorunun

niye sonra ses kesildi. Güç kaynağı fani çalışıyordu. Ancak CPU fanını kasanın içini açamayacağım için (garanti yüzünden) kontrol edemedim. Tahmin edebileceğin gibi biraz kil biriyim. Makineyi tekrar tekrar reboot ettim. Fakat aynı olay olmadı. Sence endişelenmemeli miyim? (Makineyi daha yeni upgrade ettirdim de) Acaba o anda voltaj düşüktü de, ondan mı böyle yaptı? Sen bu konuda deneyimli olduğun için bir tahmin yürütübilsin diye düşündüm.

Şimdiden çok teşekkür ediyor ve çalışmalarında başarılar diliyorum....

LEVEL Selam, Ah ah... Okuyucular böyledir iste. Tam sorunları çözüldü dertleri sona erdi dersiniz sonra bir bakarsınız halbuki hersey yeni başlamış.

1- 5.xx'ler TNT ve sonrası tüm sürücüler ile uyumlu. Ama ben tavsiye etmiyorum. Çünkü 3.xx'ler eski kartlarla daha stabil ve 5.xx'lerin temel üstünlüklerini eski kartlarda kullanamazsınız (FSAA gibi). Ama Nvidia ilerde

3_xx serisini geliştirmeyi bırakır tamamen 5.xx'ye giderse o zaman herkes onları kullanmak durumunda kalacak.

Monitor konusunda endişelenmene gerek yok. Sorun monitörün gücünün gidip gelmesi değil, restart sırasında

bir süre veri akışı durunca monitörün kendini "power saving" moduna alması.

2- Ama o ses konusunda endişelenmende fayda var çünkü o sesi çıkarılan işlemci fanı olabilir ve işlemci fanı durursa sisteme zarar verebilir. Ama bu hemen teknik servislere koş, kasayı aç kurcalı demek değil. Sonuçta bu olay sadece bir kere o da 5-6 sa-

niye olmuş değil mi? O zaman şimdilik endişelenmeye yetinip sesin bir daha çırpı çıkmayacağıni kollamakla kalalım. Bu arada bazen kasanın içinde ek bir fan da olabiliyor. Eğer öyleyse çok da ciddi sorun değil bence.

Bu arada "garanti" adı altında kasanın arkasına o etiketi yerleşt

Winfast GeForce 256 ve Apache modem.)

Not: Midtown Madness ekran kartımı GeForce Adapter gördüğü halde oyun açılıyor fakat oyunda bir tuşa basar basmaz oyunun görüntüsü bozuluyor araba dışındaki her şey kare ve üçgenlere dönüşüyor.

2) Arkadaşim ise S3 Diamond Viper 2 aldı fakat NFS 4 ve bazı oyunlarda şekilleri yanlış yerde gösteriyor (örneğin NFS 4'te arabanın lastiği yerde değil arabanın tepesinde). Bunun bir çözümü var mı sizce?

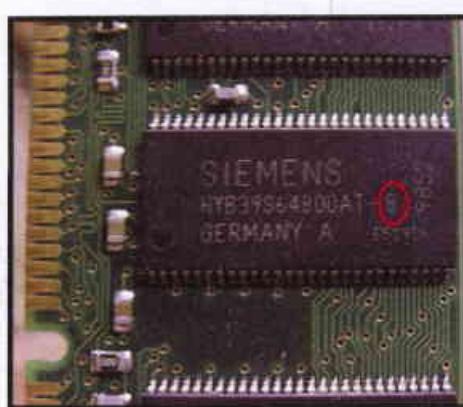
Tüm Level çalışanlarına kolay gelsin diyorum

LEVEL Selam, Tasalanmana gerek yok... NV10 aslen GeForce'un kod ismi. Ayrıca önemli olan oyunun değil Windows'un kartı ne olarak görüldü. Görüntü Özelliklerinde "Winfast GeForce" olarak tanımlı. Şu an yapmanız gereken www.leadtek.com.tw adresine gidip ekran kartın için son sürücülerini çekmek ve yüklemek. Eğer hala sorun çökaran oyunlar olursa onların web sitelerine gidip o oyunların patchlerini aramalısın. Aynı seyler arkadaşın için de geçerli. O da www.diamondmm.com adresinden sürücülerinin yenisine çekip kurmalı. Bunun dışında Electronic Arts'ın oyunlarının çalışmaması bilgisayarda VIRUS olduğu anlamına gelebiliyor. Tekrar hatırlatmadan ses kartın için Creative'in 128bit bir ses kartı yok. Maalesef isminden dolayı Vibra 128 ve PCI 128 modelleri satıcılar tarafından 128bit diye satılıyor. Buna kesinlikle inanmayın. Vibra 128 de PCI 128 de oldukça kötü ses kartları ve piyasada onlardan çok daha iyi ve ucuz bir dolu ses kartı var.

Merhabalar Tuğbek;

Bu aralar çok işin olduğunu biliyorum fakat sana sadece koyalay gelsin diyorum.

1) Ben bir ay önce yeni bir bilgisayar aldım. Ekran kartı olarak GeForce 256 var. Fakat bu ekran kartını yeni oyunların çoğu (örneğin NFS Porsche, Euro 2000 vb...) ekran kartımı Geforce Adapter olarak değil, Nvidia NV10 gibi bir ekran kartı olarak görür ve GeForce Adapter olarak gören elimdeki diğer oyunların tersine, Nvidia NV10 diye gören oyunları çalıştırıyor. Internette bunla ilgili bir dosya veya bilgi aradım fakat bulamadım. Sizce oyunların GeForce Adapter olarak değişildiğinde Nvidia NV10 olarak görmelerinin sebebi nedir ve çözümü varsa ne yapmalıyım? (Bilgisayarım: PIII 733, 30GB hard disk, 128MB Ram, Creative 128bit ses kartı,



güç yönetimi ile ilgisi olabileceğini düşünüyorum. Yoksa bu olay normal mi? (Ancak bazen bu olay olmayabiliyor, ama çok sık oluyor.)

2- Bir gün bilgisayarı açarken kasanın içinden ilginç bir ses geldi... Sanki fanlardan biri biraz zorlanyormuş gibi bir ses... (Kabloya sürtme sesi gibi değil de devrini alamıyorum gibi) 5-6 sa-

bir süre veri akışı durunca monitörün kendini "power saving" moduna alması.

2- Ama o ses konusunda endişelenmende fayda var çünkü o sesi çıkarılan işlemci fanı olabilir ve işlemci fanı durursa sisteme zarar verebilir. Ama bu hemen teknik servislere koş, kasayı aç kurcalı demek değil. Sonuçta bu olay sadece bir kere o da 5-6 sa-

Selam Tuğbek

Bu maili sana Kıbrıstan atıyorum. Sorum ise şu: CD-ROM sürücümde bir sorun var. 6 ay önce almıştım. Markasını bilmediğim 40x hızında bir CD-ROM (as-

İndi babam almıştı! Gayet güzel bir şekilde çalışırken bir gün bazı CD'leri geç bazılarını ise hiç okumamaya başladı (fabrikoğunda tam olarak okuyor) Windows'u başlatırken ise aynı hata veriyor "Boot from ATAPI CD-ROM:Failure".

Nedir bu? Ve eğer CD-ROM bozulmuşsa 10X pioner DVD iyi bir seçenek olur mu? Cevabını bekliyorum.

LEVEL Selam, Sorun BIOS ayarlarında First Boot Device'in CD-ROM olması olabilir. BIOS'dan bu ayarı bulup "Floppy Disk Drive'a getir. Bir onu dene. Muhtemelen bu açılıştaki hatayı çöz-

ROM, 10GB harddisk (western), ekran kartı da eski bilgisayardan kalan Voodoo 3 2000.

İkilememe gelince. Bilgisayarımı acıyorum BIOS'da şunları yazıyorum: Pentium III/MMX CPU at 600MHz. Bu MMX ne oluyor? Eskiden PII için MMX'ler çıktı ucuzdu onlar. Yoksa onlardan birisi mi benim CPU? Daha sonra sistem özelliklerinden "Genel" e bakıyorum PII Processor ve de Intel MMX technology yazıyor. Eee pek ben hangisine inanacağım? Bir PII bir PIII valla her şey senin cevabına katılıyor.

Hadi görüşürüz

Disap_Pear.

LEVEL Selam, Korkmama gerek yok. Windows'un işlemciyi tanıma konusunda sorunu var. Ama

BIOS yanlışız. MMX ise işlemci tipi değil işlemcinin sahip olduğu teknolojiyi ifade ediyor. Yani her şey yolunda. İşlemciin 100MHz'lik Coppermine Pentium III tam olarak. Windows'un bu yanılığını düzeltmek mümkün ama bence hiç gerek yok.

Selam,

Bunun size gönderdiğim ilk e-mail olduğunu bilmenizi isterim. (Sonra arkamdan gülmeyin.) Ayrıca mektubumu yayınlayın diye bi takıntımda yok (n'oolur en azından cevabı e-mail adresime atın akalay@atlas.net.tr). Ama beni meshur edersen sevinirim tabii. İşte meshur sorularım:

1) Bu anakartların üzerindeki hafıza pilleri biter mi? Kendi kendilerini doldurabilirlermi, yoksa 3-4 sene sonra çop olurlar mı?

2) OEM nedir? Bazı donanımların yanında OEM yazıyor. Onceleri OEM ürünler markasız ürünlerden zannediyordum ama 10X PIONNEER DVD'nin yanında OEM yazdığını görünce bu konudaki merakım iyice arttı.

3) Need For Speed Porsche 2000'in hilelerini nerede bulabilirim? (İlk önce hileleri var mı diye sorsana...) Bu arada oyunu o kadar incelediniz ama hot pursuit ve iki kişilik modu olmadığını yazmadınız.

4) Şu anda bende 64MB ram var. Ama çeşididini bilmiyorum. Aynı zamanda kaç Mhz olduğunu da. Çeşidini piş sayısından anlayabilmemiştim? Yakında ya-

nına 32MB ram daha eklemek istiyorum. Nelere dikkat etmemeliyim? Bu arada celeron 333 olan işlemcim 375'ye overclocklu. İlk başlarda 416'da çalışıyordu ama Windows sorun çıkarınca hızını düşürdüm. Yani kısacası FSB hızını arttırdığımın RAM slotları da bu hızdan etkilendi mi? Etkilenirse alacağım yeni RAM'i ona göre mi almalıyım? (Mhz olarak.)

5) Ekran kartı: Intel i740 (8MB). Bir yerde bu kartın da T&L desteklediğini okumuştum. Bu doğrumu? Ayrıca şu ana kadar gördüğüm 8MB 3D ekran kartları arasında en iyisinin奔騰 mi olduğunu söyleyebilirim (di mi?). Hatta arkadaşımın 16MB Banshee'sinden bile daha hızlı! Bu arada resiminde acayıp karizmatik çıkmışın kutularını

Saygıları sevgiler sizin olsun!

LEVEL Merhaba Çağrı,

Eğer dileğin buysa seni mes- hur etmek boynumuzun borcu. Keşke herkes meshur olmak için Teknik Servis'e mektup yazsa. Hem boşuna kopru parası da vermemiş olurlar ya da pek de- gerli Meclis Üyelerimizin göz zevkini bozmamış olurlar! İşte mes- hur sorularının mütəvazı cevapları.

1- Bu piller zamanla biter. Anakarttan anakarta değişse de genelde 3-4 sene dayanırlar. Bitmeleri dunyanın sonu değildir elbette ve sisteme bir zarar vermez. Sadece BIOS ayarları kaybolduğundan yeni pil taktiktan sonra eski ayarları tekrar yapmalıdır.

2- Oem son kullanıcı için değil sistem üreticileri için hazırlanmış ürünlerdir. Yani sık kutular ek yazılımları yoktur ve genelde 10'luk ila 1000'lük paketler halinde satılırlar. Bunlara "bulk" denir ve doğal olarak retail dediğimiz normal kutulu ürünlerden ucuzdur. Dediğim gibi bunlar bilgisayar üreticileri için hazırlanmıştır. Yani Compaq'dan tut Escort'a kadar kendi markalarını satan firmalar içindir. Bizde fiyat daha ucuz diye son kullanıcılarla da satılıyor.

3- NFS Porsche'un şifreleri var mı bilmem. Şifreler konusunda dergideki Hilekar bölümünden bir bilgimiz yok. Hatırlatalım

telefonla şifre soranlara da yarıdmı olmuyoruz. Çünkü tam konsantre olmuş bir yazı yazarken birinin arayıp "Ben Tomb Raider'in şifresini soracaktım" demişti hoş değil. Ciddi bir sorun olsa veya küçük bir muhabbet için olsa canımız feda ama oyun şifresi içinde olmaz ki... cık cık. Şifreler için dergideki Hilekar bölümünü, CD'de ki DLH 2000 programı ve Internetten www.avault.com'a bakabilirsiniz.

4- RAM'in %80 100MHz'lik, %20 60MHz'lik. Genelde RAM'in üzerindeki küçük bir etikette hızı yazır. Ya da RAM'in üzerindeki çiplerden kendin hesaplayabilirsin. Çiplerin üzerinde uzun bir kod numarası vardır ve genelde son rakamı RAM'in ns olarak hizini ifade eder. Bu son rakam 6/8/10 olabilir. Yapman gereken önce bu rakamı bulmak. Sonra 1000'i bu rakama böle. Bu man- tilik 10ns'lik bir RAM 100MHz hızındadır.

Bence yeni bir RAM almışken PC-133 64MB ekle. Böylece gelecekte de kullanılabilirsin. FSB'yi arttırdığında RAM hızında otomatik olarak artarak ona eşitlenir. Ama Celeron'lar 66MHz'de çalıştığından bu pek önemli değil.

5- Bu kartın T&L desteği yok. Banshee'den hızlı değil. En hızlı 8MB'lik olduğunu söylemekde mümkün değil. Ama kendi za- manı için oldukça iyidi. Yinede ufak ufak değiştirmeyi düşünmekte fayda var.

Biraz masrafa sokturnu seni kusura bakma ama durum bu.. Bu arada resim hakkındaki yoru- mun içün sağol.



cektir. Ancak bazı CD'leri okuma veya geç okuma konusunda CD-ROM'ların kolay bozulduğu ve en çok görülen sorunun bu olduğunu göz önüne alıp yeni bir CD-ROM onerebilirim. Gerçi 6 ay da değil 1,5-2 senede bozulur CD-ROM'lar ama kotu bir markaya vadesi çabuk dolmuş olabilir. Elbette ondan vazgeçmeden önce aldığın yere iade veya kafasını temizleme yollarını dene bence. CD'leri okuyan kafa kirlendiğinde de bu tip sorunlar çıkarabilecek.

Pioneer 10X DVD konusunda kafam karışmış durumda. Bu ay Pioneer 10X'in 16X'den sadece 8\$ ucuz olduğunu ve hatta Pioneer 16X'in TRAY versiyonunun 10X'den 30\$ daha ucuz olduğunu öğrendim. Zaten Donanım Pazarında ki tercihlerimizde de geçmiş durumda. Bence 16X Tray çok uygun bir seçenek.

LEVEL Selamlar Tuğbek ve tüm LEVEL,

Bu aralar çok büyük bir ikilemdeyim. Yaklaşık 1-1,5 ay önce bilgisayar upgrade işine giriştim. İşte özellikleri şunlar: Anakart Gigabyte BX 2000+, CPU PIII 600, Ram 128MB, 52X CD-

- İste Geçtiğimiz ayın en çok okunan 10 kitabı:
1. Yüzbaşı Corelli'nin Mandolini *Lois De Bernières*
 2. Zamanımızın Bir Ressamı *John Berger*
 3. Çocukluk Öyküleri *Fatal Bruckner*
 4. Büyüük Taş Yüz: Babil Kitaplığı *W. Nathaniel Hawthorne*
 5. Meskalın: 60 Draj *Murathan Mungan*
 6. Kızılı Boyalı Saçlar *Kostas Mourousias*
 7. Beş Şehir *Ahmet Hamdi Tanrıyar*
 8. Ölümcul Kimikler *Amin Maâlouf*
 9. Yer Altında Notlar *Dostoyevski*
 10. Dal ve Budak *Will Self*

Ve İste Geçtiğimiz Aylın En Çok Dinlenen 10 Albümü (kaynak: www.billboard.com)

1. The Marshall Mathers Eminem
2. Oops!... I Did It Again *Britney Spears*
3. Country Grammar *Nelly*
4. Nutty Professor II: The Klumps Soundtrack
5. Ryde Or Die Vol. II *Various Artists*
6. Human Clay *Creed*
7. No Strings Attached *'N Sync*
8. Infect Papa Roach
9. Songs From An American Movie Vol. One: Learning How To Smile *Everclear*
10. The Better Life *3 Doors Down*

Bu sene de yıldızlar geçidine sahne olan Rumeii

Hısa Konserleri çerçevesinde Agustos içerisinde gerçekleştirecek konserlerden bir kaçını hatırlatmak istiyoruz: 15-16.

Agustos Ray Charles, 21 Agus-

tos Enrique Iglesias, 24 Agus-

tos Kargo (7.500.000 TL-

12.000.000), 28-29 Agustos Teoman

Müziğe yıllarını veren ve bunun karşılığında her yaştan dinleyiciye sahip olan Bülent Ortaklı'ın canlı performansını dinlemek isteyenler hemen işe koymalılar. Adına çırılan Saygı albümü ile geri dönen Bülent Ortaklı 4. Agustos akşamı Harbiye Cemil Topuzlu Akıkhava Tiyatromunda sevenleryle buluşacak. Saat 21'de başlayacak olan konserin biletlerini Biletix'üzeberlerinden (www.biletix.com) veya tiyatro gitesinden alabilirsiniz.

Eski Guns N' Roses gitaristi Slash, AC/DC'nin 4. Agustos'ta başlayacak olan turnesinde, grubu Slash's Snakepit ile birlikte sahneye çıkacak. Gitarrist, "Tam yeni albümü tamamışken, bir de AC/DC'yle çalışma fırsatı çok kimsenin bekleyenin. Çünkü çok heyecanlıdım. Çünkü AC/DC benim en sevdiğim gruplardan biri. Onları milyonlarca kez seyrettim ama onlara hiç çalışmam. Aslında onlarla tanışmıyorum bile." diyor. Slash ve grubunun "Ain't Life Grand" albümünün 10 Ekim'de piyasada olması bekleniyor.

KEB şarkıcısı Mary J. Blige süper kahraman oluyor. Daha önce Backstreet Boys'la benzer bir çalışmaya imza atan Stan Lee Media, bu kez Mary J. Blige'dan esinlenen animasyon bir karakter tasarılıyor. Blige'in seslendireceği, Cleopatra ve Barbarossa karışımı bir tipleme olan çizgi film kahramanının maceraları, sonbahar aylarından itibaren Internet üzerinden izlenebilecek.

Büyüülü Taş Harry Potter

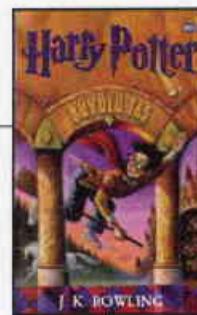
Harry Potter adındaki küçük cadı, bir TV kanalında yayınlanan dizi ile alakası yok, çıktıktıktan sonra iki günden beri tüm dünyada kendinden söz ettirmeyi başaran bir kitabın kahramanı. Son zamanlarda ülkemizde de kabul ve hatta ilgi görmeye başlayan fantezi türündeki kitaplar arasında yer alan Harry Potter'ın ilk macerası Büyüülü Taş, başarılı Türkçe çevirisi ile raflardaki yerini çoktan aldı bile. Harry Potter, ülkemizde çok fazla ilgi gören J. R. R. Tolkien'in Hobbit romanı ile kıyasla biraz daha başarılı olduğu söylenebilir. Daha çok bir çocuk romanı yapısında olan kitap, masalsı anlatımı ve başarılı kurgusu ile 7'den 70'e çok büyük bir yaş grubuna hitap ediyor.

Konusu kısaca söyle: Harry Potter annesi ve babasını daha bir yaşındayken kaybeden garip

bir çocuktur. Alnında şimşek şeklinde bir yara izi bulunan Potter'a iyi kalpli oldukları söylemenemeyen teyzesi ve eniştesi bakıyordu.

Merdiven altında küçük bir dolabın içinde bilimum haşere ile birlikte yaşamak zorunda kalan çocuk, kendisinden oldukça iyi olan kuzeninden de devamlı dağak yemekteydi.

11 yaşında girdiği ise bir baykuşun getirdiği mektupla hayatının değişimine hazırlık olan Harry波特, başıvaruda bulunmamasına rağmen Hogwarts Cadılar ve Büyücüler Okulu kabul edilmiş. Normal olarak, teyzesi ve eniştesinin istemesine rağmen okula gitti. Büyüünün Tarihi, Büyük Sihirbazlar, Sihirbazlığının Çağdaş Gelişmeler gibi ilginç dersler aldı. Kitapta bu şekilde gelişen olaylar ile Harry



J. K. ROWLING

Potter ve arkadaşlarının Sihirbazlar Okulu'nda başarılarından geçen maceralar ve fantastik romanların temel öğesi olan lity ve

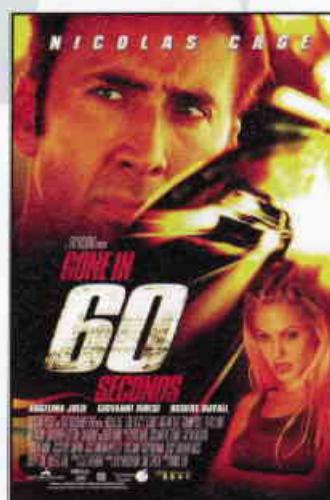
Kötünün savaşının anlatıldığı kitabı elinizden bırakmak istemeyeceksiniz.

Yazarı J. K. Rowling'ı ve onu reddeden dört yayımnevinden sonra kabul eden beşinci firma Bloomsbury Press'e çuvalla para kazandıran Harry Potter'in 30'dan fazla dile çevrili ve 30 milyondan fazla satmış, 100 hafif tadan daha uzun süre Time'in BestSeller listesinde de yer Harry Potter, 20 Eylül 1999 tarihli Time dergisine de kapak olmuş. Sonuç olarak fantastik kitaplardan hoşlanıyorsanız, mutlaka okumayı ve kutuphanenizde Harry Potter için geniş bir yer ayırmalısınız.

Arabanızı Mutlaka Kilitleyin... 60 Saniye

Ülkemizde Eylül ayında vizyona girmesi beklenen Gone In 60 Seconds geerek fragmanı gerek oyuncu kadrosu ile şimdiden bir çoğumuzun heyecanlanmasına neden oldu. İlk 1974 yılında çekilen ve o zaman ikinci sınıf bir film olan Gone In 60 Seconds, 2000 yılında bir numara olmayı hedefliyor.

Filmin konusu kısaca söyle: Filmede efsane araba hızı Memphis Raines'i canlandıran Nicolas Cage'in kardeşi Kip (Giovanni Ribisi) bir vurgun işi, yanı çeşitli modellerde, özellikle koleksiyon arabaları, toplam 50 araba çalma görevini almış almış, ancak bu görevi yerine getiremediği için hayatı tehlike altına girmiştir. Hırsızlığı 6 sene önce birakan ve başka bir şehre yerleşen Memphis'in eski bir dostu, bunu ona haber verir ve böylece Memphis kardeşini kurtarmak için Long Beach'e geri döner. Memphis'in kardeşini Raymond Caltritt'in (Christopher Eccleston) elinden kurtarmak için tek şansı dört günde, kardeşinin çalama olmadığı elli arabayı calmaktır. Bu neden için eski takımı tekrar toparlayan Memphis işe koymular ve tabii ki karşısına bir kez daha eski raki-



bi Detektif Roland Castlebeck (Dwight Yoakam) çıkacaktır.

Nicolas Cage'in seyyettiğim son iki aksiyon filmi 8 mm ve Snake Eyes'in beni hayal kırıklığına uğratması nedeniyle bu filmi biraz da çekinerek izledim. Ancak film ne benim korktuğum kadar kötü ne de fragmanda verildiği veya isminden anlaşıldığı kadar hızlı bir film değildi. Çok fazla kaza veya hızlı takip sahnelerinin bulunmadığı film'in en güzel bölümünü Eleanor'ın 1967 Mustang Shelby GT 500'ü (Birinci filmde 1973 Mach 1 Ford Mustang) çalan

Memphis ile polisler arasında kovalama sahnesi dikkat çekti. Bu sahneler dahi tamamen arabalar üstüne kurulu bir film kesintikle yetersiz kalıyor. Üstelik bir de Ronin'deki sahneleri hatırlıyorsanız. Şu anda kadar Hollywood yapımı bir filmdede ilk defa polislerin Amerikan arası kullanmadıklarını gördüm. Bir sahnede garaja devasa bir Lexus jip ile giren detektif, kovalama sahnelerinde BMW 5 serisi bir araba kullanıyordu. Bence özellikle araba sevelerin istahini kabartan bir konuya sahip olmasına rağmen, arabalar üzerinde gereğinden çok daha az durulmuş olması filmden bir süre sonra sıkılmaya neden olabilir.

ConAir'den sonra yüzümü güldürmeye en yakın Nicolas Cage'in baş rolünü oynadığı film olan Gone In 60 Seconds'ı sadece araba severler için tavsiye edebileceğim...

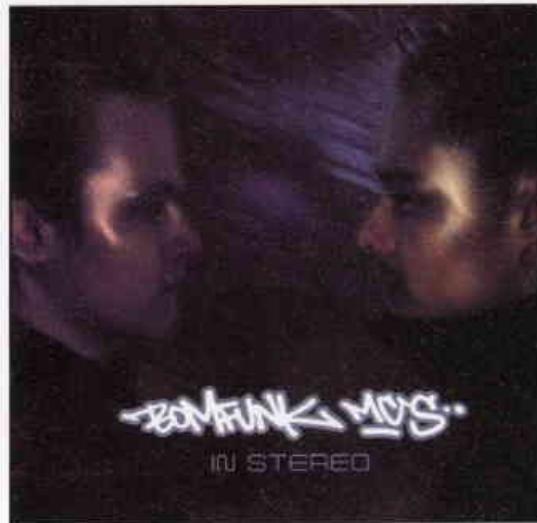




Bomfunk MCS

Avrupa ile aramızdaki zaman farkından dolayı Bomfunk MCS'in son (ve aynı zamanda ilk) albümü In Stereo ülkemize yaklaşık bir senelik bir gecikme ile ancak geldi. Albümün çıkış parçası olan Freestyler ile oldukça hızlı bir çıkış yapan grup, albümün geneline bakıldığında yükseliş ivmesini koruyacak gibi görünüyor. Elektronik, Jungle, Drum&Bass ve Breakbeat gibi çok geniş bir müzik yapısı kullanan grubun bu konuda oldukça başarılı olduğu söylenebilir. Elektronik müziğe damgasını vuran Kraft-

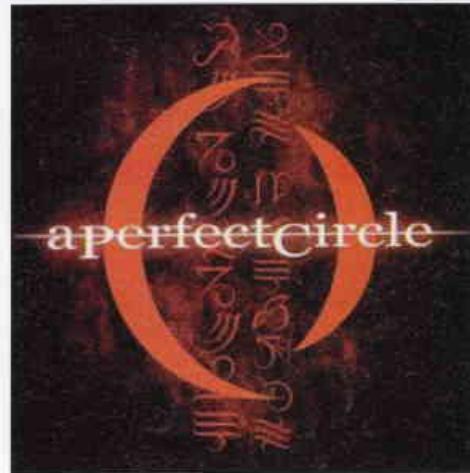
werk'ten etkilendileri belli olan grup, parçalarında özellikle oldukça fazla sayılabilecek şekilde vokal kullanmışlar. Albümün en iyi parçası olan Freestyler haricinde B.O.W., DJ Gismo ve JS16'nın el attıkları B-Boys & Flygirls, Rocking, Just to Make You Move ve albümün giriş parçası Uprocking Beats göze çarpan ilk parçalar. Olumlu eleştiriler alan Bomfunk MCS, In Stereo albümü ile bu yaza damgasını vurmasa da hızlı ve çok iyi bir başlangıç yaptı.



A Perfect Circle *Mer De Noms*

Ilk olarak bir yan proje grubu olarak düşünülen Perfect Circle, Tool solisti Maynard James Keenan tarafından 1999 yılında kuruldu. Grupta Keenan haricinde, gitarda Billy Howerdel (Tool, Smashing Pumpkins ve Nine Inch Nails stüdyo gitar teknisyeni) ve Troy Van Leeuwen (eski Failure, şimdi Enemy gitaristi), basta Paz Lenchantin ve davulda Josh Freese (aynı zamanda Vandals grubundan) bulunuyor. Nisan ayında dağıtılan Single'ları Judith'in Amerika ve İngiltere listelerinde ilk beş girmesi ve albümünde aynı

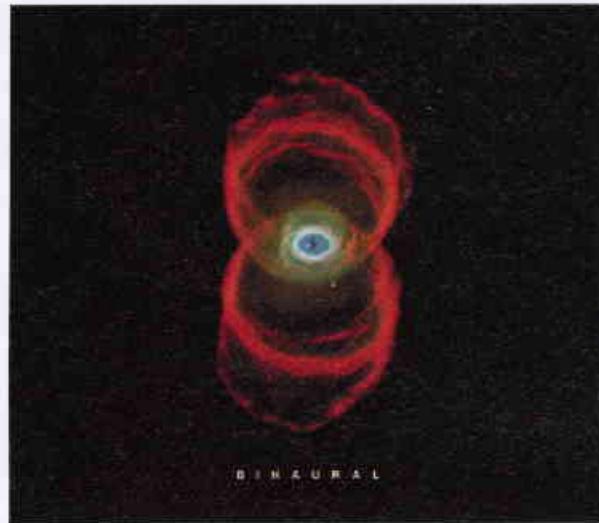
başarıyı sürdürmesi ile A Perfect Circle yan proje olma fikrinden sıyrıldı. Alternatif Rock'a daha yakın olan Heavy Metal yapan grubun en büyük kozu ise, Eddie Vedder'in tahtına varis olarak gösterilen solistleri Keenan. İlk başlarda Tool'un solisti olduğunun reklam kampanyalarında kullanılmasından rahatsız olan Keenan, albümün beklenenden çok daha büyük bir başarı elde etmesi sonucunda ise bu durumdan hiç de şikayetçi görünmüyordu. Bir yan proje çalışmasına göre çok daha kaliteli ve profesyonel olan Mer De Noms ile yeni bir grubun doğuşuna şahit olabilirsiniz.



Pearl Jam *Binaural*

Önceki aylarda haberini verdigimiz Pearl Jam'ın altıncı stüdyo albümü Binaural satışa sunuldu. Albümün en iyi parçası ve aynı zamanda çıkan ilk Single olan "Nothing As It Seems" için Pearl Jam tarihinin en iyi kaydı demek yanlış olmayacağı. Albümdeki parçalar tempo yükseltken sert veya oldukça yavaş parçalar olarak ayrılıyor. Özellikle 1998 yılında çıkardıkları ve hayranlarını pek memnun etmeyen Yield sonrasında bu albümde çok daha fazla melodik parçalar kullanılmış. Breakerfall ve God's Dice ile hızlı bir şekilde başlayan albüm daha sonraki üç parça ile biraz tempo düşürüyor.

ve melodik, soft parçalar Nothing As It Seems ve Thin Air ile de doruk noktasına çikıyor. Albüm tanıtımı için medya ile görüşmeyi reddeden ve hatta klip çekmeye bile düşünmeyen Pearl Jam'ın albümleri, buna rağmen en çok satılanlar listesinden üst sıralardan düşmüyor. Buna en iyi örnek de hem çok yeni olmasına rağmen Bestseller ünvanı alan Binaural. Pearl Jam hayranlarını hayal kırıklığına uğratmadan yeni bir boyuta taşıyacak olan albüm her türden rock dinleyicisine hitap ediyor.



Diablo II oynamaktan iflahı kesilenler

Deus Ex, Time Machine ve Icewind Dale de oynadık ama Diablo II yüzünden yeterince bahsedemedik.

Uzunca bir zamandır FRP oyunu tanıtmıyorum diye hayiflanırken bu ay gökten üç yazı düştü başma. Biri TSR'ın ikinci kuşak FRP'lerinden Baldur's Gate'in takipçisi Icewind Dale; bir diğer System Shock'un yaratıcısı Warren Spector'dan aynı tarzda olan nefis bir RPG : Deus Ex, sonuncusu ise yazıda birazcık tuzumun bulunduğu Diablo 2. Üçünün de aynı

anda ortalıkta olmasını fırsat bilerek uzun zamandır bilgisayar-daki FRP/RPG'ler hakkında söylemek istediklerimi söyleyeyim dedim.

En iyisi eski FRP'leri saygıyla anarak başlamak. SSI firmasının TSR ile ortak olarak ürettiği ilk FRP'ler şimdilerde romanları Türkçe'ye çevrilen Dragonlance dünyasında geçiyordu. Death Knights of Krynn, Dark Queen

of Krynn gibi oyunlar, savaş sahnelerinde tipki Baldur's Gate gibi izometrik olarak, karakterlerinizi gerekerek yönettiğiniz oyunlardı. Hatta bazı oyunların ekstradan kitapları olurdu. Bir barmenle mi karşılaşınız, size "Merhaba" yerine "Üçüncü sayfa ye-dinci satırı" derdi. Siz ancak kitabı açıp orada ne yazdığını bakarak barmenin sözlerini anlayabildiniz. Eski bir güvenlik siste-



Gölhan Habiboglu & Batu Hergünsel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Diablo II

Time Machine

Icewind Dale

mi işte, ama memlekete orijinal kitap değil, yalnızca disketler geldiği için işe yaramadığı da söylenemezdi.

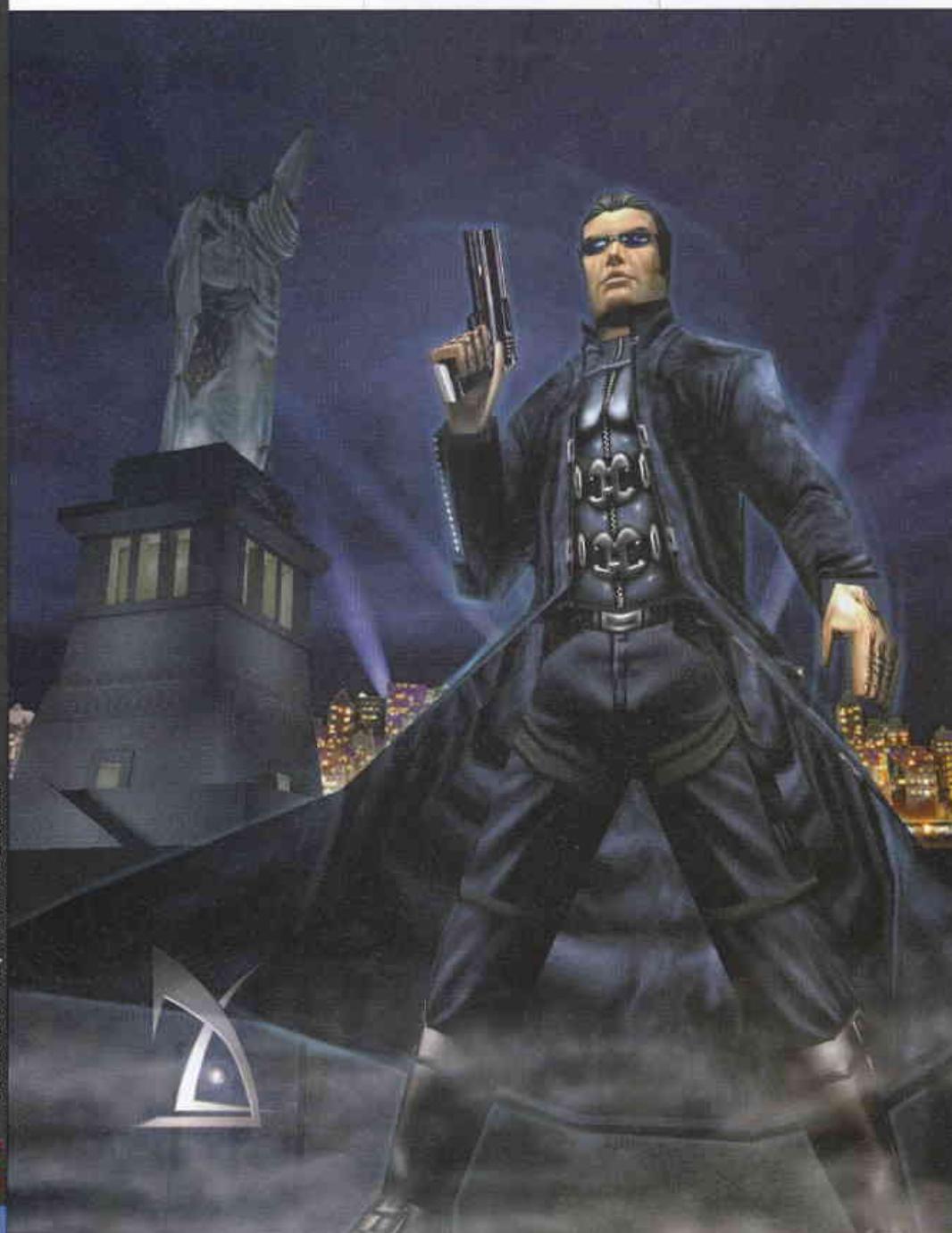
Daha sonra Eye of the Beholder gibi grubunuzdakilerin gözlerinden gerek oynadığınız FRP'ler üretildi. Bu sistem, açık alanlarda çok etkili olmayacağı için Eye of the Beholder serisi ve benzerleri zindan/labirent macevraları olarak kaldı. Kurallar yine aynı olmasına karşın savaş sahneleri sıra sıra taktik ağırlıklı değil, gerçek zamanlı olarak oynanıyor ve el çabukluğuna dayanıyordu.

Bir dönem sonra ise Menzoberranzan ve Ravenloft gibi yine birinci kişi perspektifinden oynanan, ancak adım adım değil, FPS'ler gibi kesintisiz ilerleyebilmenizi sağlayan oyunlara sırıldı. Drizzt ile ilk tanışmamız da o döneme rast gelir. Ardından TSR, bilgisayar piyasasından bir süre kayboldu. Ortalık çok sessizleşmişti.

Baldur's Gate gösterdi ki, bu firtınadan önceki sessizlik...

ŞEHİRDE YENİ ÇOCUKLAR..

İlk kuşak FRP'ler fantezi öğelerini taşıyorlardı taşmasına, ancak RP, yani "Role Playing" kısmı ortada yoktu. Belli bir senaryo dahilinde ilerlemek zorundaydınız. Hatta sanırım Eye of the Beholder 3'deydi, Silvermoon tapınağına giriyoysunuz. Bir kapidan geçmek istediğinizde rahipler size dur diyorlar. Siz de diyelim tamamı "good" alignment'da bir grup kurmuşsunuz, söz dinliyorsunuz. Ama o kapıdan girmeden oyun devam etmiyor. İyi niyetli olmanızı karşın senaryo gereği kurallara karşı gelmek zorundasınız, oldu mu şimdil Devam edeyim, uzunca





bir süre oyuncuya istediği esnekliği veren bir "rol yapma" oyunu boy göstermedi. Bu konudaki ilk örneklerden birinin Ultima Underworld olduğunu söyleyler, ben hiç oynamam fırsatı bulamadım, o nedenle yorum yapmaya hakkım yok. Ancak kendimi gerçek anlamda özgürlük hissettiğim ilk oyun Fallout oldu. Zaten Interplay, gelmiş geçmiş en iyi RPG olarak lanse etmişti Fallout'u ve kesinlikle haklılardı. Seçtiğiniz karakterin özellikleri göstermelik değildi ve izleyebileceğiniz sınırsız yol bulunuyordu. Hala bitmesine en çok üzüldüğüm

buluverdi.

Tüm bunların arasında Diablo neden RPG olarak tanımlanır, hiçbir fikrim yok. Diablo, bildiğim oyun türlerinin hiç birine tam olarak dahil edemediğim ve aşırı zevk aldığım bir oyundu. Ama neden adı RPG olsun?

Bu soruya hala verecek yanıtım yok.

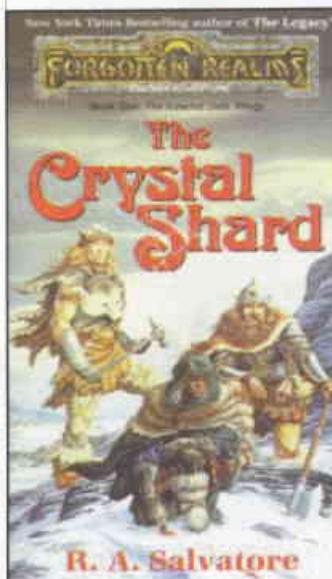
UYAN..

Sonra tuhaftır bir şey oldu. Eski FRP'lerin sadece F, yenilerinin ise FRP olduğunu düşünürken artık her şeyin apaçık sunulduğunu ve bana hiçbir şeyin kalmadığını fark ettim. İşte eski dönem oyularının sırrı buydu! Görünüşte esneklik yoktu ama gerçekte ben her şeyi kafamda canlandırmıştım. Ekrandaki koca koca piksellerden oluşan karakterler, zihnimde zırhlarının en ince işlemesine, kılıçlarının kabzalarındaki taş'a, büyülü kitabının ayrıcalıklı yırtıklara kadar gerçeklerdi. Benim istedim işık parlamlarından, göz alıcı efektlerden, seslerden çok daha fazlaysıdı. Benim istedim kendimi "İçerde" hissetmekti.

Artık eski FRP'lere yalnızca ilk olduklarından dolayı değil, benim düş kurmamı sağladıkları, beni destanların içine çektiğleri için saygı duyuyorum. Şimdi bilim yorum ki onlar, düşündüklerimin

aksine bu iki küçük harfi, diğerlerinden çok daha gururlu bir şekilde taşıyorlar göğüslerinde...

Bu kadar, bundan sonrasıni sizlere başka haberler vererek dolduracağım. Sizlerden gelen



iki önemli soru var. Birincisi D&D 3rd Edition Player's Handbook'un çıkış tarihi ile ilgili. Daha önce de 3rd Edition'dan çok bahsettim, ama bir son dakika hatırlatması daha yapayım dedim: Player's Handbook, bu ay (Ağustos) piyasaya çıkacak. Beraberinde yeni başlayacaklara yönelik bir D&D macera seti ve karakter

kağıtları da bu ay bulabileceğiniz D&D ürünler arasında. Dungeon Master's Guide ve Screen eylülde, Monster Manual'da ekimde hizmetinizde.

Bir diğer soru Türkiye'deki kopya Diablo 2'le bir CD eksik olup olmadığı. Aslında Diablo 2 dört CD olarak tasarlanmıştı (Her act bir CD'de olacaktı). Ancak Blizzard daha sonra değişikliğe giderken bir install, bir cinematic ve bir de play CD olmak üzere oyunu üç CD'de topladı. Yani Türkiye'deki verdironlar eksik değil. Tabii bu gonül rahatlığıyla kopya yazılım kullanmanız için geçerli bir neden değil, ama ne yazık ki Blizzard'ın hala bir Türkiye distribütörü yok. Keşke olsayıdı da bilgisayarlarında orijinal Diablo 2 kutularını görebilseydik.

Ote yandan bu kopya CD'lerle Battle net'e girmeniz mümkün değil. Battle net dışındaki server'ların da hileye karşı korunmasız olduğunu düşüneceksiniz. Internette multiplayer oyunun keyif vermeyeceği açık. Eğer birikmiş para var diyorsanız ve orijinal bir Diablo 2'nin prèsindeseyiniz araştırmacı gazeteci Gökhan'dan aldığı bilgilere göre Blizzard şu an doğru adres değil. Nedeni ise onların elindeki stokların da şimdiden tükenmiş olması. Bu nedenle Blizzard'in verdiği fiyat 60 \$, oysa www.cdmag.com gibi sitelerden 45\$'a bulabilmeniz olası (Ulaşım giderleri hariç tabii). Collector's Edition'lar için ise e-bay gibi açık artırma sitelerinde 100 \$ gibi para ödemeniz gerekecek. Aciama gerçek!

Dergideki biraz bisküvi, biraz kahve ve Selçuk'un elma suyu, Tuğbek'in, Serpil'in findik ve cips ikramlarıyla (sağolsunlar) (Eline gözüne duracak Batuuul O cipsleri kim ikram etti bir daha düşün istersem-Cem) geçen yirmi altıncı saatten sonra evime döneceğim. Hepinize iyi tatiller ve uykular!

Batu & Gökhan

Batu ve Gökhan daha az yazıp daha çok kazanmak için her türlü hokkabaklı yapmaktadırlar ama biz yine de onları çok seviyoruz.



oyundur. Fallout 2'ye sınavlar vs nedeniyle yeteri kadar ilgi göstermemiştir (Şimdi zamanı geldi diye düşünüyorum, çünkü gelecek ay Fallout 2'yi veriyoruz, hepimize duyurulur!). Ardından hem bildik ortaçağ fantezi ogelein, dahası AD&D sistemini içeren Baldur's Gate ve takipçileri piyasaya giriverdiler ve "Fantasy Role Playing" gerçek anlamını

You're Knocking on Heaven's Door

Bir insan gerçekten ölebilir mi? Sonsuza kadar var olmak mümkün olabilir mi? Ölüm sadece bir oyun mu?

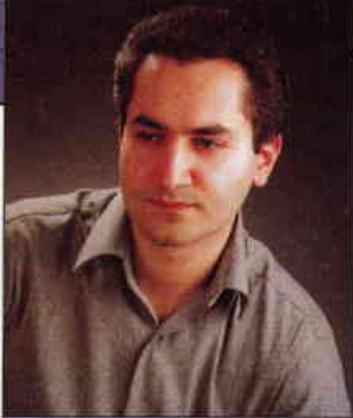
E dördüncü bölümünde bahsettiğim ve bu yazının başlığından da anlaşılmış olabileceğiniz üzere bu ay çok farklı bir konudan, bir arkadaşımın ölümle oynadığı oyundan bahsedeceğim ama sakin endişelermeyin. Bu, her an ölebileceği düşünülen bir insan için ağıt yakılacak üzücü, dramatik bir yazı olmayacağından. Nedenleri ise bu yazının konusu.

soylediğinde eminim siz de benim gibi karşınızda şaka sever arkadaşınızın şakasına katılır ve oturup birlikte arkadaşınızın ölümesi durumunda bir insan ve bir ruhun ne tür işbirliği içine girebileceğini güle güle birbirinize anlatırınız, ta ki telefondaki arkadaşınız çok korktuğunu söyleyip hickira hickira ağlayana kadar.

Hayır, ne yazık ki şaka değil. Ustalık bu oyle bir gerçek ki, her

rek, önumüzdeki yıl çıkacak güzel oyunlardan bahsedip, "senin adına da oynamam, üzülme" diyecek onu sınırlendirmeye çalışıyorum ancak hiç sınırlenmediğini görüp tatlı tatlı gülüşünü seyrediğim. Ya da, sigara yaktığında, "kendini öldürdüğün, farkında misin?" demekten kendimi alamıyorum.

Veya yağlı ve ağır yemekler yediğinde, "Kilo alacaksın, çırın-

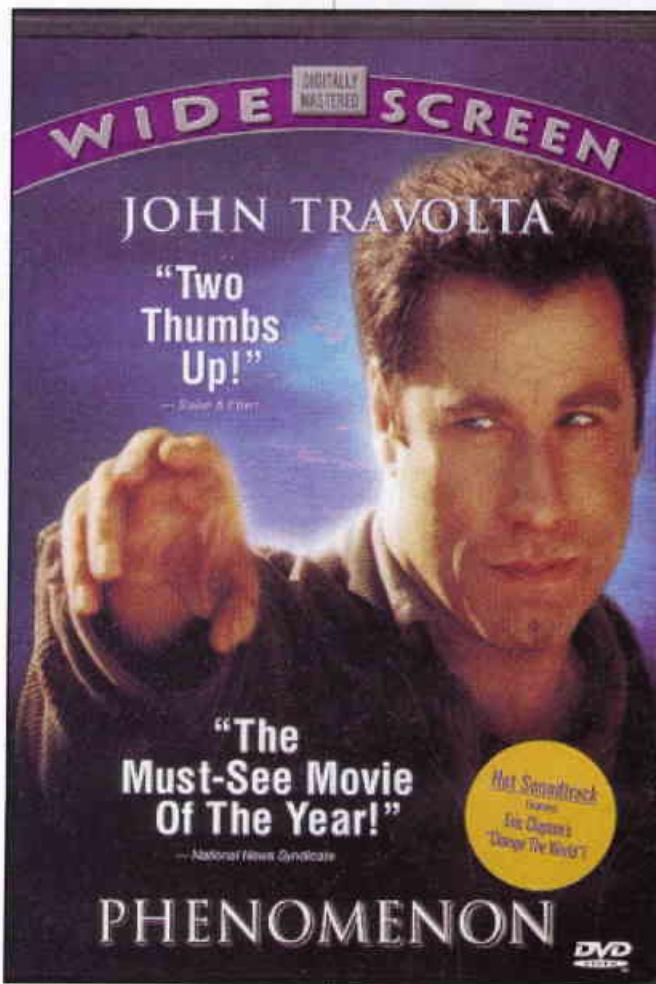


Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Deus Ex
Metal Fatigue
Diablo II

yeteneğim burada titriyor. Tek söyleyebileceğim, ölmek üzereyken bile bu kadar hayat dolu



bir kız olacaksın, kimse seni almayacak" dememin nedenini inanın ben de bilmiyorum ama şuna emin olun ki, karşılıklı oturup bir hayli gülüyorum.

olan bir kızın arkasında veya önünde ağlamaların ona saygısızlık olduğudur.

Aslında Hala Bunun Bir Şaka Olmasını Umuyorum

Aslında eminim pek çoojunuz bir şekilde arkadaşımı tanıyorsunuz veya farkında olmadan onunla ilgilisiniz. Kim olduğunu açıklamayacak olmanın sebebi, o ölene dek bu sırrını kimseye anlatmayacaῆma söz vermiş olmam değil. Aslında, burada adını yayınladığında hepinin ona telefon edip, ölüme bu kadar çabuk teslim olmaması gerektiğini söyleyeceğinizi ve onu tedavi aramak için dünyanın her yerine gitmeye çalışması için ikna edeceğini bilsem, ismini ve telefonunu yayınlamaktan çekinmeyeceğim ki zaten adını söylediğimde telefonuna da gerek kalmayacak belki... Ama, hem de büyük harflerle bir AMA ile kafamı karıştıran çok önemli bir şey var ki, bunun ne olduğunu anlatabil-

Phenomenon'u Seyretmiş miydiniz?

Sıradan bir günün, sıradan bir saatinde telefonunuz çalıp, sevginizin bir arkadaşınız telefonda çok neşeli bir sesle, beyin damarlarında bir rahatsızlığın oluştuğunu ve erken müdahale edilemediği için kısa bir süre sonra öleceğini, ama üzülmemem gereğini çünkü öldükten sonra sizin koruyucu meleğiniz olacağını

gün onun gözlerinin içine bakıp, güzel gözlerindeki yaşam sevincini gördükçe, sapsağlam olan bizim, sizizdeki bezginlikten, bikkinlikten utanıyor, ona hakanet ediyormuş gibi hissediyorum.

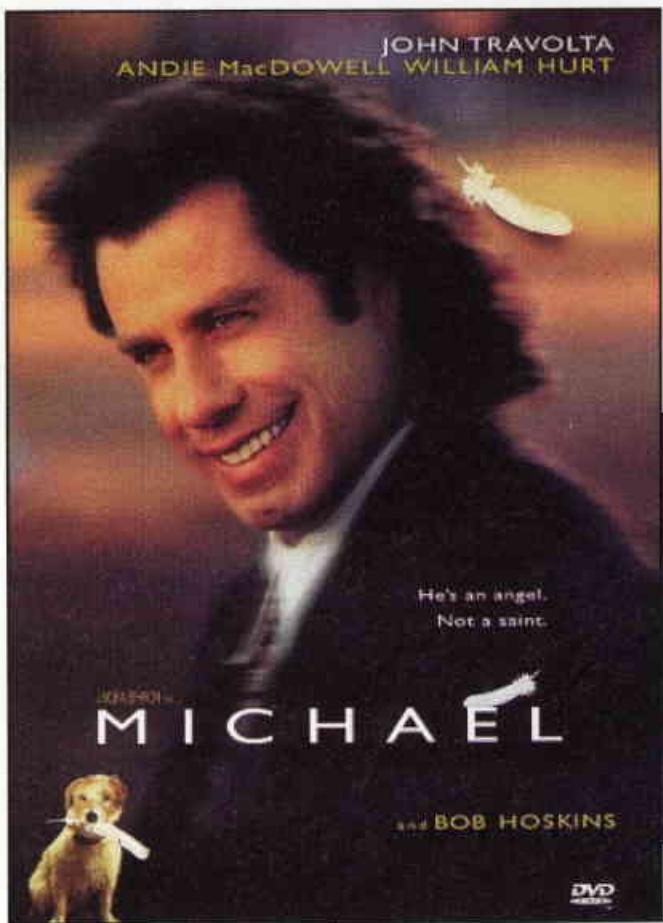
Neredeysse her gün on dakika veya yarım saat, süresi önemli değil, oyundan bahsediyor, bilgisayar oyunları üzerine sohbet ediyoruz. Bilerek ve isteye-

"The Must-See Movie Of The Year!"

National News Syndicate

PHENOMENON

DVD



mem için size arkadaşımın güzel gözlerini göstermem gerekir kanişindayım. Korku ve endişe taşıdığını görmüş olsam da, geleceğimi öğrendiğinden beri gözlerinin inanılmaz bir huzur hissediyorum. "Bir iki aya kadar buralarda gezdiğinde artık ben yanında olmayacağımdan ve buraya her gelindiğinde belki de beni hatırlaya-caksın" diyerek ortamı duygusal-laştırdığı ve ağlamaya başladığı çok nadir anlar dışında gözleri daima civil civil, dedakları daima gülümseme ile dolu ve yanakları kırkırmızı arkadaşım, beni yaşadığımızdan utanıracak kadar huzur ve sevinç dolu görünüyor.

Sabahın korundे telefon edip, uykulu uykulu ne olduğunu anlamaya çalıştığım bir anda, güneşin doğuşunun güzelliğinden bahsetmesinde, kısa süre sonra ayrılaçağım ülkeydeki güzellikleri fotoğraf makinesine kaydeden bir turistin parasının karşılığını almaya çalışan aceleciğini değil, günün en güzel saatlerinde yataklarında uyuşukluk eden biz olumluşum, yaşamamıza bir şafak sokuşunun güzel manzarasını bile sokamayacak kadar beceriksiz oluşumuzu görüyorum.

Ellerim Titriyor

Evet, kimi zaman benimkiler de titriyor. Ama arkadaşım elle ri artık kontrol edilemeyecek kadar titriyor. Bir gece yarısı bana telefon edip, "Ellerim titriyor artık durduramıyorum" dediğinde yapacak bir şeyimin olmaması, ellerimin kollarının bağlı kalması çokacidir ama o etrafındaki insanları şakaları ile rahatlatmayı o kadar iyi biliyor ki, "yani seni aradım, çünkü deprem oluyor diye korkmayasın istedim" diyerek git-tikçe yaklaştığı ölümle dalga geçebiliyor.

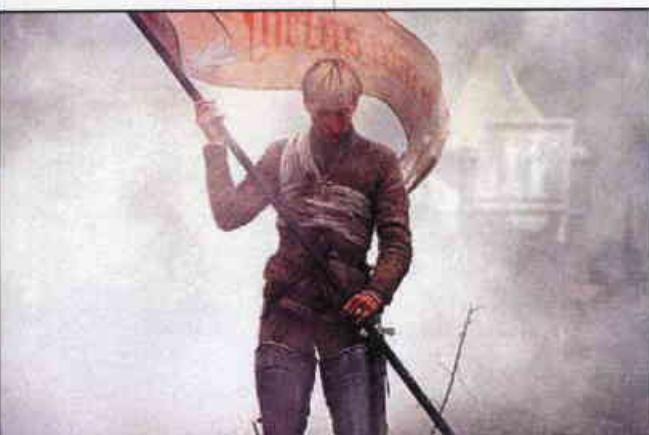
Aslında beni araması aramızdaki sıcak ilişkinin ve güvenin ötesinde ikimiz içinde önemli. Farkında olduğunu bildiğim ve yazılarım da okumuş olduğumu inandığım üzere, insanların sosyal normların yanı sıra yaşamın dayatmalarının etkisinden kurtulmaları halinde davranış biçimlerinin ne olacağını, kısacası para, pul, giyim, yiyecek, statü gibi endişelerden kurutulmaları halinde, yalnız duyguların nasıl işleyeceğine yönelik tip kitaplarda yazınlardan daha canlı bir deneyimi tecrübe edebilmeme yardımcı olduğunu biliyorum.

Ölümü Yenebilmek

Bazen çoğunuza, yazarlığın ne kadar keyifli bir iş olduğunu dair attığınız maileri ağır hakaretle geri gönderesim geliyor çünkü, sevginiz bir insan gözü nizin önünde ölüren siz onun acılarından bir kitap çıkartıp, onu tanımayanlara ulaşırabilmek için tüm o acıya şahit olmak zorunda kalyorsunuz. "Yazarlık"ın zorlukları ile ilgili bir nutuk çekeceğim değilim ancak bu bahsettiğim orne-

onünde her gün biraz daha ölüyor olduğu. Ben ise onu ve o yaşam dolu gülümsemesini, alaycı tavırlarını, espirili yorumlarını kitap haline dönüştürebilmek için zamanla yarışıyorum ve kimi zaman kendime ne yaptığı sordduğumda, onun hastalığına çare bulamadığımı ancak elimden onu ölümsüzleştirmenin gelebileceği cevabıyla ulaşabiliyorum.

Evet güzelim, umarım bu der-



jin her zaman ölmek üzere bir insan hakkında olması gerekmeliğini, bir aşk acısı ya da tüm hayatını geride bırakıp Kanada'ya Amerika'ya göçen bir arkadaşın yaşadığı uyum ve hayatı kalma savaşı karşısında da gerçekli olduğunu anlatabilirsem eğer size, arkadaşımı da aynı o diğer örneklerde olduğu gibi, kitabı sayfalarına geçirilmesi gereken bir deneyim gibi görmek zorunda kaldığım için nasıl bir vicdan azabı çektiğimi anlatabilirim sanırım.

Lafı uzattığımın farkındayım, kısaca söylemek istediğim, değer verdığım birinin gözümün

gi yayınlandıında hala aramızda ve hala bana telefon edip, bu komik yazının ne anlama geldiğini sorabilecek kadar bilincine sahip olurusun. İşte söz veriyorum, cennetin kapısını çalmanın engelleyemiyorum ama güzel gülümsemeni ve hayat dolu, civil civil seni ölümsüzleştireceğim. Dilerim, insanlığa bir ornek olursun ve insanlar seni tanıkda benim gibi kendilerinden utanırlar.

Cem Şancı bütün ay boyunca dünyanın en eğlenceli insanı ile olur olmaz her yerde güldü. Gülümsemeye de devam edecek.



Yol Rehberi

Birbirine uygun olmadığı halde yanına getirdiğiniz her iki kelime sizi bir sorumluluktan kurtarır

Kahve, koltuk, müziğe rağmen dışlanmamış bir sessizlik, mecburiyet.. bunların hepsi var. Ama nedense yazmak için doğru zaman değil. Bütün ayın hastalık yaratan kısır döngüsünden kurtulmuş gibi hissettiğin bu tek sayfa, simdi bembeyaz haliyle boşluktan başka bir şey çağrılmıyor. Eh, yazıya ne hissederek başladığımı artık biliyorsunuz ve durust olmak gerekirse, bundan sonrası okumasınız da olur. Ama tabii okunan her satırın insana bir şeyler kazandırdığı yaına inanıyorsanız devam edin.

Oyungezerin Yol Rehberi

- **1.** Her başarılı rehber gibi Oyungezerin Yol Rehberi (OYR) de kısa ve anlaşılır maddelerden oluşur
- **2.** Oyungezerler, rehberin içeriğinden önce oyun gezmek ve yol kavramlarının anımları üzerinde hemfikir olmalı ve rehberle aynı dili konuştuğu emin olana kadar rehberde yer alan maddeleri ciddiye almamalıdır.
- **3.** Her başarılı rehber gibi



OYR de 2 numaralı maddenin 1 numaralı maddeyi curlyebileceğini iddia eden bir 3 numaralı madde içerebilir.

- **4.** Bir oyungezerin kafası asla rehber olduğunu iddia eden bir maddeler zinciri yüzünden karışmaz.
- **5.** Haa, ikinci maddeden kavramlarla ilgili açıklama yapmayı unutuyorduk (biz, rehber olarak).
- **5a.** Oyun gezmek: Sıradan bir Pazar sabahı gezintisinden

farklı olarak daha yorucu, eğlenceli, kapsamlı, şaşırtıcı, yıldırıcı ve sıradan olabilir

- **5b.** Yol: Başlangıç ve bitiş noktaları herkes için değişebilen ve genellikle o iki noktası birbirine bağlılığı mı yoksa birbirinden ayırdığı mı bilinemeyen, yolcunun var olma sebebi.
- **6.** OYR de bütün iyi rehberler gibi rehberliğini üstlendiği şeyden çok kendile ilgilidir ama rehberlerden hiçbir bekłentisi kalmamış olan bir oyungezer için daima fazlaıyla yeterlidir.
- **7.** İyi bir oyungezer hiç kullanmayacak da olsa bir rehbere asla hayır demez.
- **8.** Yoldaki bir oyungezer için asıl rehber yolun kendisidir ve hiçbir yazılı metin bu yola, diğer bir deyişle bu rehbere rehberlik edemez. Ama söz konusu olan tek bir oyunda bu rehberlik işi her zaman mümkünür. Çünkü tek tek oyular oyun gezme işinin durakları gibi görülebilir ve durma noktalarını tanımlamak ve burada yapılması gerekenler hakkında herkese uyabilecek öneriler sunmak daha kolaydır

sürekli değişimdir

- **11.** Hatta (hatta diye başlayan madde olur mu ki?) düzenli ya da düzensiz aralıklarla oyungezere sunulabilecek tefrika rehberler hazırlanabilir ve bunların o anda geçerli olan hava, yol ve ruh halleriyle ilgisi olması gerekmek.

Oyunlarda ilerlemenin en sağlıklı yolu oyunu kurallarına göre değil, bildığınızı düşündüğünüz yollardan oynamak. Ne bir yol rehberine ihtiyacınız var aslında, ne de neyi yapıp neyi yapmayaçağınızı söyleyen kurallara. Size yazının en başında da söylediğim buydu aslında. İnsan karşısında yapmak istediklerini kendi yollarından halledebileceğini düşündüğü birileri varden pek konuşmak istemiyor. Ne yapalım, bu ay da böyle oldu.. Hiçbir şeyin yazılması gerekmeyeğini düşünerek ve evrenin zaten boş edilmiş laflarla dolu bir çöplük olduğunu bile bile burada ciddi ciddi bir şeyler anlatmaya çalışmak saçma geldi. Yine de işte bir sayfalık bir yazı var ortada. Ama içim rahat, kendini reddeden şu 11 maddelik yol rehberinin söylemekleri ne sizin ne de benim



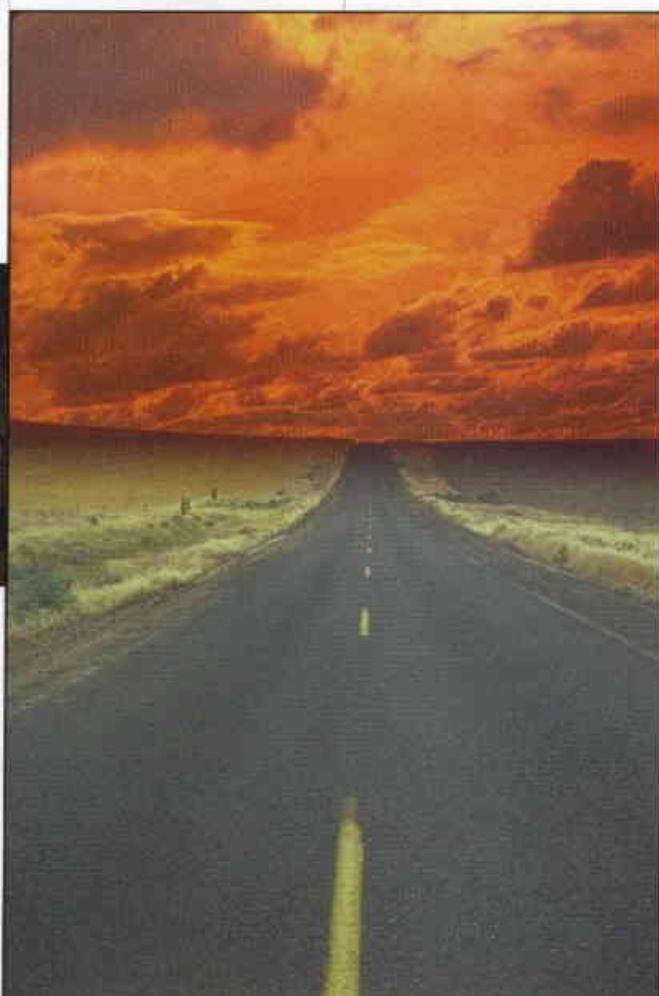
Serpil Ulutürk
Bu aralar ne oynuyor?

SimCity 3000 WE
Vampire
Mortal Kombat

icin bağılayıcı değil. 2000'li yılların ilk Temmuz ayı hepimiz için geçmiş olsun arkadaşlar. Daha eğlenceli ve daha az yorucu yazılar da yazacağım bir ara size. Ama yeni bir rehber yazma girişimde bulunulmayacağıma söz veremem.

Serpil Ulutürk

Bütün Türkiye Serpil Ulutürk'ün su "daha eğlenceli ve daha az yorucu yazılar" ini bekliyor sabırsızlıkla. Ama YM'in yorumu, Serpil'in bunu başaramayacağı yönündedir



- **9.** İyi oyungezer "bu ne biçim rehber" diye yakınmaz. Onun yerine altıncı ve yedinci maddelerdeki açıklamaları okuyup içinden 10'a kadar sayarak sakınleşir.

- **10.** OYR adı altında birbirinden farklı bir sürü rehber hazırlanabilir. Bunlar birbirlerini yalnızlamaları bir yana kendi içlerinde de tutarsız olabilirler. Çünkü oyunları, yolları ve kendilerini tanıyan gezerlerin de kabul edecek gibi hava, yol ve ruh halleri

Diablo'dan Nefret Etmek

Oynuyorum... Günlerdir, gecelerdir, hiç usanmadan. Diablo ölüyor, bir daha ölüyor, bir daha bir daha... ben durmuyorum. Bir Necromancer'ım bir Paladin. Dünayanın en anlamsız oyunu bu? Oyun dünyasının vebası...

Baştan anlaşalım. Şaka yapmıyorum, anlamsızca ters yazılar yazıp ilgi çekmeye de niyetim yok. Bunlar gerçek ve samimi duygularım. Diablo'dan da Diablo II'den de nefret ediyorum. Diablo'ya olan antipatim yıllar önce oyunu ilk gördüğümde başlıdı. Oyunun adı FRPydi hesapta ama karşınıza çıkan yaratıkların üzerine tıklaştırmaktan başka yapacak bir şeyiniz yoktu. Tamam grafikler güzeldi, videolar ise o zamana göre mükemmel. Ama bu oyun Myst ile yarışabilir miydi? Ya da Fallout'u?

Bu yüzden peşini bırakıtmam oyunun. Bir kere bile oynamadım ve oynamamaya karar verdim. Bu durum, hain yeğenim gelip de Diablo'yu çok sevdigini ama oyunu bir turlu bitiremediğini söyleyene kadar sürdü. O an kabaran yardımseverlik duygum muydu yoksa zorla bastırıma çalıştığım çekim kuşeti mi bilinmez. Birkac dakika sonra oyunun başındaydık.

Onun save'inden devam ettim ve yarı saat sonra Diablo yerde cansız yatarken karakterim soulstone'ı başına yerleştirdiyordu. Görev tamamlanmıştı... ama oyun bitmedi. Hiç durmadan baştan başladım. En anlamsız bulduğum oyunlardan birinin esiri olmustum ve artık soranlara onun ne kadar şahane bir oyun olduğunu anlatıyordu.

Olay zamanla kullenmişti. Hastalığımdan kurtulmuştum, artık ona daha objektif yaklaşabiliyorum "Baldr's Gate durken kim Diablo oynar ki?" diye ahkam kesebiliyordum. Ta ki ikinci hain Sinan Akkol bir gün ofise gelip masama Diablo CD'sini bıracana kadar. "Hadi sen de kur da multiplayer oynayalım". Bu sözler sizin için ne kadar basit gözükse de bugun, ben kilişenin kat kat altında yatan kutsal kitaplardan birini kulağıma fısıldıyorlar gibi hissettim. Hastalık tekrar nüfuz etti. Level'in yeni cehresi üzerine yapmam gereken bütün çalışmalar bir yana atıp oynamaya başladım. Günleri, geceler kova-

ladı. Kaç gün eve gitmedim bilmiyorum. Inventory'imde ofisteki herkesin bir çift kulağını taşıyordum artık. Kimbilir ben kaç kulak kaybetmiştim. Kimbilir kaç gün, kaç gece yitip gitmişti ve ben kaç tane şahane oyunu bir kere bile oynamadan rafa kaldırılmıştım.

Bu hastalığı atlattırm kolay olmadı. Herkes bu ikinci Diablo zi-yaretimizden bıkip da multiplayer'i bırakınca tek başıma devam ettim. Sevgili karakterimi bırakamadım. Birkaç level daha atlamağımı. Zaten oyununun bağışıklık sistemine saldırdığı nokta buydu. Eğer bünyenizde bir paca olsun level açılığı varsa oyununu korukluyordu. Ve siz uyuş-

kapkara bulutlar ve ardından anlatılamayacak kadar kasvetli bir hava izledi... Gerginlik ve korku bütün vücutumu sarmıştı.

Sonunda ilk fallen'i görünce tam olarak emindim. Diablo geri dönmüşü ve ikinci kez karşımdaydı. Aylardır kendim dahil herkesten sakladığım kılıcımı ve zırhımı kuşanıp kararlılığın güçlerinin üzerine atıldım.

Oynuyorum. Günlerdir, gecelerdir, hiç usanmadan. Diablo ölüyor, bir daha ölüyor, bir daha bir daha... ben durmuyorum. Bu sefer sadece level'a ve experience'a duyulan açlık değil bu... da-ha büyük bir açlık, skill sevdası sariyor bedenimi. "Zeal'ımı 10'a

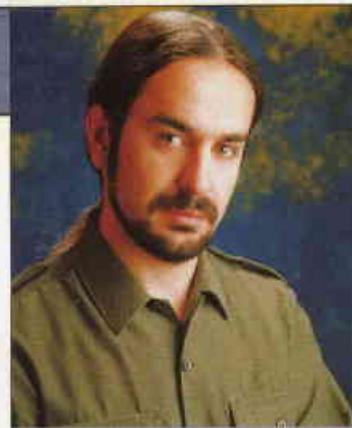


turucu bağımlıymışçasına günde iki level atlmadan rahat edemiyordunuz. Akşam yorgunluktan başım yastığa düştüğünde huzuru bulacağımı umuyordum. Ama hep aynı kabusun ortasında tam Diablo'nun penceleri arasında canvermek üzereyken kan ter içinde uyaniyordum.

Geçti... hepsi geçti sonunda. Bilgisayarımı formattağım, hain Sinan'ın verdiği CD'yi kırdım ve kabuslarım geçene kadar gecele ri çok az uyudum. Tekrar huzurlu ve normal, mutlu bir yaşam geri döndü. Aylar boyunca kendimi olması gerektiği gibi hissettim. Ta ki... Diablo tekrar ortaya çıkana dek. Önce dört bir yanda söyletileri dolaşmaya başladı. Olabilir miydi? Gerçekten geri dönmüş müydü? Söylentileri

"çıkarmalıym", "Bugün en azından Blaze'i 13 yapabilsem...", "Bone Spear'i 20 yapana dek durmicam bu sefer". Geceleri yorgunluktan bayılacakmış gibi olana dek oynuyorum. Sonra bilgisayarı kapadığında ortalığı inanılmaz bir sessizlik kavırıyor. Karanlık odamda ürperiyorum. Her

an bir köşeden fırlayacak olan minionları bekliyorum. Cesareti mi toparlayıp yatağa doğru ağır ağır yürüyorum. Ama o yataktaki beni huzursuz uykular bekliyor. Sabah kalkınca ne yapacağımı bilmenin acısı taşıyor bedenimi yatağa. Sonra kendimi yatağa bırakıyorum ve o an cümbüs yeleniden başlıyor. Kendimi River of Flame'de elimde kırık bir balta ve çevremde onlarca Pit Lord ile buluyorum. Öylesine haykırıyo-



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Diablo II

Diablo II

Diablo II

rum ki afallayıp yere yiğiliyorlar. Yüzümde bir tebessüm: 20. Level War Cry! Kırık baltayı elinden atıp Pit Lord'ların ikisini kılıcını yerden alıyorum. Kılıçları çaprazlaşmasına havada döndürmeye başlıyorum. Onların uğultusuna haykırış karışıyor ve Diablo'ya giden yolda karşımda duran her yaratık sonlarını itan eden sese kulak veriyor. Bu lanetli toprağın dört bir yanından içrenç çıçıklar duyuluyor. Ve ben seslerin en kalabalık geldiği yöne doğru önume çıkan her canlıyı biçerek ilerliyorum...

Diablo'yu öldüren büyük kahraman olarak giriyorum Pandemonium Fortress'a. Dört bir yanımı saran melekler eşsiz bir ilahiye mirildanıyorlar. İlahi çevremi sarıp vücudumun her yanını kaplayan yaralarımı iyileştiriyor. Ağır ağır çıkyorum merdivenlerden. Tyreall ve Cain duruyor merdivenin sonunda. Önlerinde tek dizim üzerine çöküp selam veriyorlar. "Paladin'lerin en uğurlusu. Dünyanın ve cennetin kurtancısı" diye selamlıyor beni archangel. "Sen bize geleceği sundun... Biz de sana ne dilersen onu sunacağız" diyor. "Beni bu lanetten kurtarın efendim" diyorum. Yüzü çarpılıyor o mükemmel varlığın ve yılan dili ile tıslıyor. "Asla... şimdii uyan ve yeni maceralarına atıl!"

Uyanıyorum. Karanlığın içindeki odamda olmaması gereken bir ses ve ışık var. Ürperiyorum ve duvara doğru bütübüyorum. Sonunda bu esrarın sırrı anlaşıyor. Bilgisayarım açılıyor ve görünmeyen bir el Diablo'nun ikonuna kere tıkıyor...

Tuğbek Ölek

Tuğbek Ölek, yemiyor, içmiyor, iş yapmıyor, yazı yazmıyor, Diablo II oynuyor.

Serpil arkadaşımızı hepiniz tanıyorsunuz, biliyorsunuz. Aslında ben biliyorum siz de dergideki yazılarından okuduğunuz kadar ile bildiğini sanıyorsunuz. Ancak, Serpil hakkında gerçekleri gün ışığına çıkarmak ve sizleri aydınlatmaktır amacımız.



Serpil, şehrin ortasında çok büyük bir evde (şuna yaşam kompleksi diye lim) yaşayan, çok zengin ve çok farklı bir insanıdır. O, her haliyle etrafındaki basit halktan ayrılmaktadır. Toplumun elit tabakasının da üstünde, apayrı, çok farklı, çok üstün bir varlığıdır.



O aynı zamanda güzeller güzeli, tatlılar tatlısı bir insanı... (Tamam, tatlılığını abarttım. O kadar değil.)



Ancak Serpil Hanım, sahibi olduğu uluslararası holdinglerden birinin basın kolunda faaliyet gösteren bir oyun dergisinde tebdiли kiyafet mütevazı bir editör olarak çalışmakta ve çalışanlarını gözetlemektedir. Ve derginin yazı işleri müdürenin bir kadın düşmanı olduğunu düşünmekte ve işten atmak istemektedir. Lakin, holdingin yöneticileri, arkasında büyük bir halk sevgisi ve desteği bulunan yazı işleri müdürenin işten atılmasına şiddetle karşı çıktığından Serpil Hanım mütemadiyen sinir krizleri geçirmektedir.



Fakat yazı işleri müdürü, sakin sessiz görünümünün altında bir kurt, bir aslan, hatta bir canavar barındırmaktadır ve Serpil'in onu işten atmaya çalışan gizli patronu olduğunu kolayca öğrenecek kadar da iş hayatında direk çürütmiş deneyimli biridir. Elbette çok sevdığı dergisinden onu kimsenin, hele de şımarık, ukala bir kızın koparmasına asla izin vermeyecektir. Hemen iki kiralık katil tutarak Serpil'in miyadının dolmasını hızlandırmak üzere çalışmaya koymulur. İlk başlığı katil, karizmatik görünümlü ve zar işlerin adamı Kristof'ıdır.



İkinci adam ise daha şirin ve tehlikesiz görünen ama tüm kurbanlarını bu şekilde yanıtlan Pitir'dır. Elbette şimdi hepiniz Yazı İşleri Müdürü'nün ruhsuz bir katil, vicdansız bir şeytan olduğunu düşünüyorsunuzdur. Ama her insanın bir dayanma sınırı vardır ve Yazı İşleri Müdürü de bu ukala ve buru havada hanımın "kadın düşmanı" iftirlalarına karşı sükunetle cevap vermeye çalışırken artık fıtık, hatta ülser ve dahi kanser bile olmuştur. Takdir edersiniz ki, artık yapacakları meşru müdafâ kapsamı içinde değerlendirmemiz ve Yazı İşleri Müdürü'nü mazur görmemiz gereklidir.



Serpil Hanım ise ardından çevrilen her türlü kumpastan, peşine takılmış iki kiralık katilden habersiz masum masum etrafındaki insanları küfürsemeye devam etmektedir.



Ancak Serpil Hanım etrafındaki insanların kültür birikimleri hakkında yorumlar yaparken katılımlı Pitir sessizce kurbanına yaklaşan bir yılan edasıyla Serpil Hanım'ın yanına sokulma planları yapmaya başlar. Tabi, onun bu komik görüntüsünün altında, kurbanlarının kalplerini süküp kanlarını içen bir canı yattığını hiç bırinız tahmin etmiyordur değil mi?

7



8

Ve Pitir, hedefine yeterince yaklaşmıştır. Artık tek yapması gereken burnu daima yere 90 derece duran bu hanımın omuriliğine küçük zehiri içmesini balıkmaktır.



9

Evet, anlaşıldığı üzere, Pitir, aynı ICQ'da ve dergiye gelen maillerde Serpil Hanım'a aşklarını ilan eden binlerce okur gibi, zehirli çekiciliğin pençesine düşmüş ve kendini kaybetmiştir. Profesyonelligin yüz karası olan bu kel ve fodul adam tüm kalbini bu zehirli sarışığa açmış ona bütün planı anlatarak kaçmasını sağlamıştır. Resimde de barın arka duvarından atlarak dışarıda bekleyen Kristofir'dan kaçmaya çalışan Serpil Hanım'ı açıkça görüyoruz zaten



10

Ancak, Pitir'in ihaneti tetikçilik raconunda kara bir leke olarak kabul edilmekte ve cezaşı da raçona uygun biçimde infaz edilerek gerçekleştirilmektedir. Yazı İşleri Müdürü ve Kristofir'dan kaçamayan Pitir, aşısının diyetini çok büyük bir bedelle öder.



11

Sepeteki çürük elma uygun biçimde temizlendikten sonra sıra esas kara lekenin, insanlığın başına gelmiş en büyük hatanın undo edilmesine gelmiştir. Hatalı üretim sonucu etrafına nefret, kin ve şitne sokarak dünyayı kirleten bu şahsiyet ne kadar kaçarsa kaçın, profesyonellikte kimseye pabucu bırakmayan yılların teknikçi Kristofir'in avucuna düşer sonunda. Ancak, bu kez de bir sorun çıkar çünkü Kristofer da fazla profesyonel düşünmektedir.



12

Gel gelelim, Yazı İşleri Müdürü de merkebini sağlam kazığa bağlamak gerektiği konusundaki hayat dersini alaş köprülerin altından çok su geçmiştir. Olayları iki profesyonelle havale etmiş olsa da YİM tüm gelişmeleri yakından takip etmektedir ve Kristofir ihanet ettiği anda, hedefini asla şaşırmanan lazer target pointerli 7,65 kalibrilik tabancısından iki mermi çırkıltır. Çünkü onun adı... Neyse, insanların özel hayatlarına saygı duyalım ve saade dirdandan, gürültüden uzak, huzurlu bir yaşam sürdürmek arzusundaki Yazı İşleri Müdürü'nü sırlar perdesinin ardında, çok sevdiği okuyucuları ile birlikte yalnız bırakalım. Ona isimsiz Kahraman deseğ de olur.

POSTA KUTUSU



Posta Kutusunda birkaç aydır Mad Dog'un cevaplarını görmeye alıştinizi biliyoruz. Ancak, Mad Dog'da Sinan gibi vatanı görevini yapmak üzere Malatya'ya gitmişinden [Fazla kuru kayısı yeme Mad! Azi karar çoğu zarar...J] posta kutusunu yazmak bana kalmıştı ama son anda, dergideki hain güç odaklarının ayak oyunları ile Posta Kutusunu Serpil'e geçirdi. Şaka bir yana, Serpil'in de Mad Dog gibi, sorularınıza içtenlikle ve elinden geldiğince cevap vermeye çalışacağını biliyorum. Hatta aramızda kalsın, bu fırsatından istifade ben de Serpil'e bir mektup yazdım ve merak ettiğim birkaç şeyi sordum. Umarım, aradığınız cevapları bulabilirsiniz Mad Dog için üzülmeyin, bu çok şanslı arkadaşımız sadece bir ay sonra geri dönecek Hepimizin sevdığı cevapları ve yazıları ile yeniden aramızda olacak-

(Cem)

İşte derginin en sevdigim sayıları ve işte nihayet ben de burda biraz konuşabileceğim. Mad Dog siz kan kusan cevaplarından bir ay için de olsa azat etmiş bulunuyor arkadaşlar. Bu ayı mektup arkadaşınız sizi ve küçük sorunlarınızı dinleyip çözümler üretmek ya da üretilmiş çözümleri tekrarlamak konusunda çok hevesli. O yüzden uzun bir giriş yazısı bile yazmak istemiyor, evet şimdî şu koltuğa uzanın ve anlatmaya başlayın bakalım!

Serpil

Merhabalar Sevgili Level

Ben derginizi 1980 kasımından beri alıyorum.;) Benim 286 sx 2 mb ram 20 mb hdd ve 15' bir monochrome monitorum var. Sizce upgrade gereklidir mi? Gereklirse hangi parçalar? Yahu buna benzer sorulara cevap yazmaktan sıkılmadınız mı?

Level okuyucuları artı şunu anlamalı! Arkadaşlar Upgrade diye bir şey yoktur! Bilgisayarıca gidersiniz dolarları adamın eline verirsiniz. Kasayı yüklenip sevinçle oradan ayrılrken kapıdan içeri aldığıınızın daha üst modeli yeni



bir parça gelir... Herşey kararlı. Artık hedefiniz o parçayı almaktır. Gene gitti dolarlar. Bunun için en iyi hiç elindeki makineye dokunmamak bence. Siz alın eski cdlerinizi kurup kurup bir daha oynayın. Bu arada bir kaç soru soralım dimi?

1-Duke nukem forever biz ölümeden çıkar mı? Yani dünya gözüyle o oyunu görür müyüm?

2-Bu resident evil Nemesis oyunu playstationda bile harikaydı. Acaba pçye gelince neler olur? Her şey eskisi gibimi olur?

Bu arada Mad Bence Posta kutusunda harikasın. Kimseye geri verme bu işi. Sana uzanan eller kırılsın (Bu sefer doğru adama yağı yaptıktı dimi?) (Hahaha-hahaha, yine iska-cem)

Tüm Level çalışanlarına kolay gelsin. Başarılarınızın devamını dilerim.

Ozgur Dogan

LEVEL N'aber Özgür;

Hmm, gerçi Level'in ilk yayın

tarihinden epey bir önce başlamışın dergiyi takip etmeye, ama aferin. Biz bile bunu başaramadık. Uzun zamandır dergiyi takip eden biri olarak çok haklısan, upgrade sorularından hepimize fenalık geldi (bu arada senin bilgisayarın durumu gayet iyi, en az bir 20 yıl daha bizim 80 yılında verdiğimiz disketlerdeki oyunları oynamaya devam edebilirsin). Şimdi sor bakalım sorularını:

1) Yaşını belirtmemişsin ama eğer 75 civarı değilse hala Duke Nukem oynamak için bir şansın var. Şimdiye kadar söylenenlere bakılırsa oyunun önumüzdeki yıla kadar çıkması gerekiyor. Bu yine de temkinli bir yaklaşım, yani daha iyisi de olabilir, aile büyüklerine selam!

2) Bilgiyinizden sevgili Level okurları, hiçbir sey eskisi gibi olamaz. Söz konusu olan Nemesis bile olsa... Bu arada bence de Mad Posta Kutusu'nda çok başarılı. Umarm bir hata yapıp askerliği uzatmaz ve onumuzdeki ay

benden kurtuluruz.

Yine bu arada, teşekkür ederiz, teşekkür ederiz.

Selam,

İyisindir umarım Sizinki gibi bir dergi ile iyi olmamak elde değil... Size birkaç sorum olacak:

1-Full-Life oyununun hilelerini alabilir miyim?

2-Benim banshee ekran kartım var.(Creative 3D Blaster banshee-AGP den bağlı) Fakat OpenGL destekliyor denmesine rağmen birçok oyunu

çalıştırımiyorum. Çözümü nedir?

3-Bir de bana hem pc hem psx için menajerlik ve FPS önerir misiniz?

NE DİYEYİM KALIN

SAĞLICAKLA!

Alpcan Utku/Samsun

LEVEL Alpcan;

İlyiz tabii, sizin gibi okurlarla içi olmamak mümkün mu (falan

filan). Cevaplar:

1) Alabilirsin tabii, nereden aldığı bize de bildirdiğin sürece. (Ben dağıtıyorum arada sırada Serpil, Bu ayki General Stuff'a bir bak mesela.)

2) Ufak bir hata yapıyorsun, Banshee'nin OpenGL desteği yok. Sadece MiniGL denen kirpılmış bir versiyonu destekliyor ki bunu her oyunda bulman mümkün değil. Dolayısıyla bu koşullar altında çözüm, devamlı olarak ürünlerini güncellemek, oyun patch'lerini takip edip indirmek ve fırsatın olursa bir ara ekran kartını değiştirmek olabilir.

3) Şimdi, menajerlik oyunlarıyla ilgilenen biri olarak bu turde çok fazla oyun yapılmadığını ve yapılanların da genellikle ortalamanın altında kaldığını biliyor olmalıñ. Bu konuda, vebal altında kalmamak için ("sorumluyanlık geregi" de denbilir) bildiklerimden vazgeçmeyeceğim ve adım gibi bildiğin bir oyundan başkasını önermeyeceğim. Evet, Championship Manager serisinden bahsediyorum, daha fazlasını önermek sadece ukalalık ve gereksizlik olur. Bir de FPS istemişin di mi? (Bu arada olayın PS boyutuna hiç dokunmayacağım bile). Olabilir, hepimizin hayatı karşılığı olmayan istekleri var.

Diyereklerimiz bu kadar, sana da sağlıcaklar.

Herkese merhaba.

Derginizin uzun bir süreden beri takip ediyorum. İlk aldığım da sanırım 1998'in ağustos sayıydı. Arada bir kapağını açıp okuduğum olur o sayı. Sonra LEVEL'in en yeni sayısıyla karşılaştırmışım. O zamanlar 80 sayfalık olan dergi şimdi neredeyse iki katı kadar kalınlaşmış, ve içeriği bakımından zenginleşmiştir. O zamanlar okuyucu mektuplarında gördüğüm "hileler bölümünü dört sayfa yapmanız çok iyi olurdu" gibi ricalar yoktu artık. Onun yerine uzun bir süreden beri dergisini takip eden okuyucuların güzel, cesaret verici sözleri vardı.

Şunu söylemek gerekir ki, LEVEL tek kelimeyle mükemmel bir dergi. Aslında mükemmel dememeliyim, çünkü her geçen ay biraz daha gelişiyor ve sanırım bu

gelişme mükemmel ulaşınca yaka kadar devam edecek. O za-

man mükemmel çok yakın bir dergi diyebilir LEVEL için.

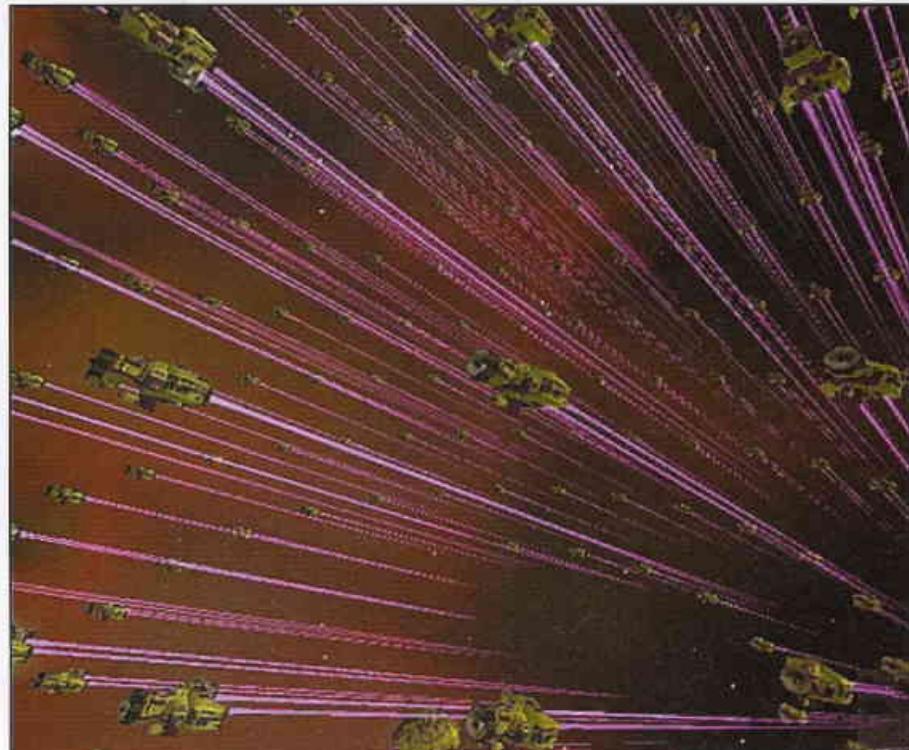
Biraz da oyunlardan bahsetmek istiyorum. Ben bir adventure bağımlısıyım. Ve bence LucasArts şirketi, en iyi adventure oyun yapandan şirket.

The Curse of Monkey Island ise oynadığım en iyi adventure oyunu diyebilirim rahatlıkla. Grim Fandango'nun da hakkını ye-

memek lazım. O da güzel bir adventure oyunu idi. Fakat benim canım bir şeye sıkıldı.

Monkey Island serileri Escape from Monkey Island'a kadar hep çizgi film tarzındaydı. Fakat şu anlık serinin sonu olan Escape from Monkey Island'da ise karakterler 3 boyutlu olarak görünüyor. Aslında Grim Fandango da 3 boyutluydu, doğru fakat orada mizah o kadar ön planda değildi. Şunu söylemek istiyorum. Escape from Monkey Island'in screen shotlarını dikkatle inceleyin, ve şunu görün ki bizim Guybrush Threepwood artık resmen bir zombi gibi donuk bakıyor. Demin Grim Fandango'dan bahsetmemin sebebi ise, o oyuncun üç boyutlu yapılmasının o kadar göze batmamasıdır; çünkü hem serisinin ilk oyunuydu, hem de Many Calavera başta olmak üzere oradaki karakterlerin "gözlerinin" olmamasıdır. Haliyle onlar iskeletlerdi. Fakat Escape from Monkey Island da yüz mikrofizi fazlaıyla önemli benzeyen ve Guybrush teknolojinin'ni metlerinden faydalananın bir zombiye dönürtülmüş. Fazlaysıla kötü. Neyse ki backgroundların çok iyi render edilmiş olması biraz düzeltiyor görüntülerini.

Bir de artık Diablo 2 yi beklemekten kudurmuş olduğumu söyleyim. Herhalde kudurmayan kalmamıştır. Umarım çok sisirilmiş bi balon gibi patlamaz. Hayal ki-



raklı yaratır büyük bir çoğunlukta cennete de sebep olur sonra.

Cem herhalde sen okursun bu maili ya da Mad Dog okusun hiç farketmez (daha kötüsü Serpil okudu-Cem). Takım ruhuyla ilgili yazdıklarınız harikaydı çok beğendim. Müzeyyen Hanım'a da selamlar. Anlayacağınız gibi ben bu maili öle soru sormak için yazmadım. Şunu da unutmadan sölyim Fallout'un tactics olarak çikması beni o kadar memnun etmedi. Sitesinde bi yerlerde bireylere oy verdilmi hatırlıyorum. Soledikler şey şuydu. Fallout 3 ün çikmasını mı isterdiniz ? yoksa Fallout Tactics'ın mı, ordaki yüzdelere bakılırsa fallout 3 ün çikması gerekir. ama neden fallout tactics çikacak ki? Gelecek ay da-ha da iyi bir LEVEL okuma dileğinde.

Hepinize başarılar. İyi oyunlar.
Birkan -Vito- Yavuz

LEVEL Merhaba;

Haklıken uzun bir mektup ve ortada soru filan da yok. İmdaat, MadDog nerdesin, ne diycem simdi?? Cik, Mad Dog'dan cevap yok, içtimada filan herhalde. Her neyse, evet Birkan, doğru demissin Birkan, sen de haklısun Vito. (Oldu mu ki? Olmadı galiba yahu, neyse ama ya, topu topu bir ay katlanacaksınız bana arkadaşları) (Çünkü eski Fallout motoru ile Tactics isimli bir oyun yapmak, Fallout III için yeni bir

motor yazmaktan daha kolaydı. Cevap için teşekkürler Serpil-Cem.)

Merhaba Serpil,

Çok güvenilir kaynaklardan, bu ay posta kutusunda sorulara senin cevap vereceğini öğrendiğim için, dayanamayıp hemen bir kaç soru hazırladım. Ama öncelikle belirtmek isterim ki, Level mükemmel çok yakın bir dergi ve lütfen bana inan, istemesem bile dergiyi her ay en az beş kez okuyorum. Aslında aramızda kalın, hoşuma gidiyor ama hoşlanmasam da okumak zorundayım çünkü ben Level'in Yazı İşleri Müdürüyüm ve birincil görevlerim arasında dergiyi okumak da yer alıyor.

Sohbeti çok uzatmadan sorulara geçmek istiyorum çünkü, bu derginin sadık bir okuyucusu olarak (hem de ayda beş kez!) benim de sormak istediğim bir çok şey var.

1- Benim bilgisayarım Pentium II-400, S3 3D kart, 128 MB Ram ve 6 GB HD ile Windows 98 işletim sisteminden oluşuyor. Ancak geçen sene P-233 MHZ, Voodoo1 3D kart, 32 MB Ram ve 1.2 GB hardisk ile Windows 95'den oluşan bir bilgisayar kılındı. Oyunlar için bu sistem yetersiz kalınca yukarıdaki sisteme geçiş yaptım ancak yeni sistemde ne zaman Video Cd ile film seyretmeye kalksam, filmde

renk bozulmaları ve donmalar oluyor. Şunu merak ediyorum, birlikte yıllarımı geçirdiğim eski sistemimi boşayıp, daha genç bir sistemle hayatımı birleştirdiğim için, eski bilgisayarımın ahi mi tuttu sence?

2- Şimdi, biliyorsun, Shogun'da Japon derebeylerinden (Daimyo) birini yönetiyoruz. Ama Daimyo bir savaşta ölüverebiliyor (!). Ancak, eğer Daimyo'nun 16 yaşını geçmiş bir oğlu varsa, oğlu babasının yerine geçerek oyuna devam ediyor, tabii oğul yoksa, oyun bitiyor. Sence bu çok aynıncı bir durum değil mi? Yani genç insanlar bu oyuntarı oynayıp, kız çocukların onemsiz ve degersiz olduklarıını düşünebiliyor bu yüzden de cinsler arasında saygı kayboluyor. Sence, oyundaki kan ve şiddet öğelerini ayıran opsiyonlar ve aile kilitleri gibi, oyundaki ayrımcılığı ve kadınları küfürsemeyi de ayıran bazı opsiyonlar ve kilitler kullanılmalı mı? Mesela Duke Nuke' em deki Duke, çok maço bir kahraman ve sağıdaki soldaki kızlara laf atıp duruyor. Oyunındaki parlaklık ayarı gibi, bir de Duke'un maçoluk ayarı olsa ve bütür maçoluk şakalarından rahatsız olan insanlar için Duke feminen hareketlere, hafifçe kıritarak ve yayın konuşarak uzaylılarlaavaşsa iyi olmaz mı?

3- Bazi oyunculara (Tomb Rider hariç) oynamayaçımız karakterin cinsiyetini seçebiliyoruz. Mesela eski Alone In The Dark'da ilk önce kadın mı yoksa erkek de-

dektif mi olacağımız soruluyor. Ama Alone in the Dark serisinin yeni gelecek oyununda ilk oyundaki erkek dedektif, David Carnebe'nin kahraman olarak seçildiğini öğrendik. Programcılar sence de biraz kadın düşmanlığı ve ayrımcılık yapmadılar mı?

4- Son olarak bir şey sormadan duramayacağız (Level Olarak). Bazan kapılarında sana yol veriyor öncelik tanıyoruz. Acaba bu durumu, senin bir hanım olduğunu hatırlatan bir tür kadın-erkek ayrımcılığı olarak mı görüyorsun?

Sorularımı içtenlikle cevap verdığın için teşekkür ederim. Yazılarını her ay takip ediyorum ve severek okuyorum. Umarım bu ay da yazılarını bir an önce teslim edersin.

Sevgiler

Cem Şancı

LEVEL Sevgili Cem;

Mektubunda yaşımlı belirtmişsin (26... Seninkinden biraz fazla yani- Cem) ama okuduğumdan anladığım kadariyla oldukça genç (ve senin de birkaç kez tekrarladığın gibi) sıkı bir okuyucumuzsun. Tabii ki de istedigin gibi sorularına içtenlikle cevap vereceğim. Sen sorularında içten olduktan sonra bu konuda şüphe etmeye hiç gerek yok.

1) Bence sorun bilgisayarının kindar bir karaktere sahip olmasından çok izlemeye çalıştığı

VCD'lerin kalitesiyle ilgili. Olaya elbette metafizik olarak yaklaşmak da mümkün ama bunun bizi bir yere götüreceğini sanmıyorum. En güzel, izlemek istediği film CD'lerinin orijinal olmasına dikkat etmen.

2) Şimdi biliyorsun 2 ve 3. sular hepimizin ilk gençlik çağlarında kafasına takılan bazı "hayati" meselelerle ilgili. Ama inan-

lıyorsun ve tabii bunlardan biri kadın.

4- Son olarak bu soruya cevap vermeden durabilirim ama içtenlik sözüme bağlı kalip bir şeyler söylemeliyim. Soru özellikle bana sorulduğuna göre, hemcinslerimi bu konunun dışında tutarak sadece kendi adıma cevap vereceğim. Evet, kendi adıma, bütün kapıların önünde ya da arkasında, yanında bi-

ri varken ya da yokken, da-ima bir kadın olduğumu hatırlıyorum. Dolayısıyla bunun hatırlatılması gibi bir şey söz konusu değil. Oyle bile olsa bunun beni

rahatsız etmesi çok saçma. İnsanlar bana kapıları açıyorsa bu nezaketi büyük bir memnuniyetle kabul edip gü- lümseyerek yoluma devam etmekten başka bir şey yapmak aklıma bile gelmez. Bana özel davranışınız için hepinize teşekkür ederim (Level olarak yanı).

Sevgili Cem, mektubuna çok teşekkür ederim. Seni sınırlendirmemek ve yazılarmı bir an önce tamamlamak için burada bitirmek zorundayım. Halbuki bütün iddiaların aksine senin kadınlarla karşı ne denli ince bir insan olduğunu anlatacaktım daha. Neyse, bir dahaki sefere. (Hadi iyi siyiriniz yine. Geçen ayı inceleme giriş yazısında şahsına yapmış olduğunuz "kadın düşmanı" iftirasından sonra, siz taabi tuttuğum testten ortalamanın üzerinde bir başarıyla çıkış bulunuysunuz. Ancak gözüm üzerinde-Cem)

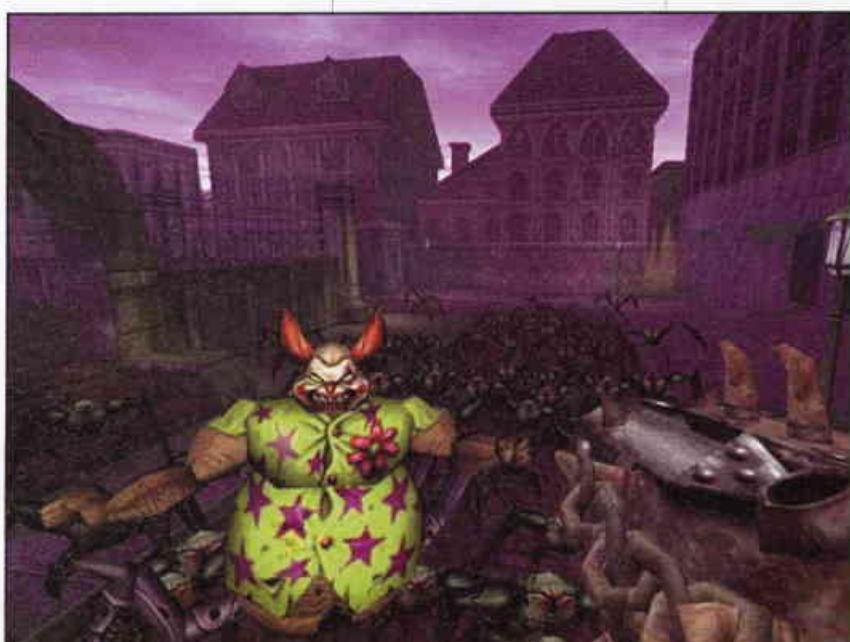
MERHABA

Öncelikle kendimi tanıtmam gerekiyor sanırım. Ben derginizi surekli takip eden bir okur değilim, kardeşim aracılığıyla okuma-ya başladım ve yalnızca benim anlayabildiğim yerleri okuyorum, çok da büyük haz alıyorum, aslında buralar bana hitap ediyor.

Neyse çok hoşuma giden bir yazdan bahsetmek istiyorum ya ni OCAK 2000 sayınızdaKİ General Stuff köşenizde COMPUTERIZE İLİSKİLER isimli yazı tek kelimle muhtesemdi.. Nasıl etkilendiğimi neler hissettiğini yazmama gerek yok siz anlatmak istediginizi bende anlamam gere-



bana zamanla
her şey gibi dù-
şüncelerinin merkezinin de
değismeye basladığını göreceksin.
Her şeyi bildiğimi iddia edecek
kadar cahil değilim ama bir süre
sonra insan hayatın dengesini
kendi terazisiyle sağlayamayaca-
ğını farkediyorum. Emi-
nim sen de er ya da geç kadın-
erkek eşitliğinin bütün yaşadıkların
içinde sadece bir sayı olduğunu
ve aslında kafandaki büt-
tün o kar-
maşanın,
okunması
gereken o
koca kitabı
içinde hiç
de hayret
verici olma-
dığını farke-
deceksin.
Bu arada,
üçüncü so-
ruda ufak
bir bilgi ha-
tası yapmış-
sin; Alone
in the
Dark'in yeni
oyununda
yne iki ka-
rakter ara-
sından se-
çim yapabı-



kenleri çok iyi anladım.

Ve siz harika birisiniz galiba zaten daha uzun yazarsam okumazsınız belki de fazla uzatmaya gerek yok... (rica ederim çok övmeyin, insanlar yanlış anlayacaklar-Cem)

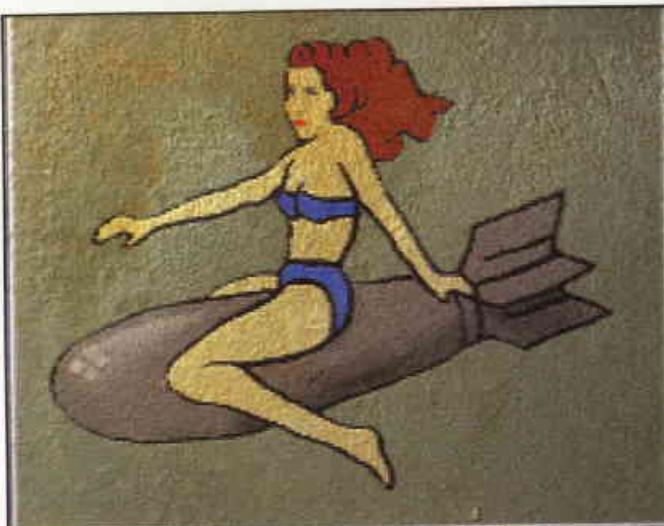
Bu yazılı yazan kişinin daha ulvi düşünceleri de vardır mutlaka... Ancak derginin yazarlarının yaşamını merak ediyorum, bilgisayarları ve oyunları yaşamayı hiç sorguladınız mı, kendi kafanızda?

Teşekkürler

ZEYNEP

LEVEL Hey, Zeynep!

Oncelikle Computerize Işıklar yazısını ve tabii General Stuff sayfalarındaki diğer tüm yazıları写的arkadaşımız Cem adına teşekkür ediyoruz (biz, hepimiz, Level olarak) (Kıskanma Serpil, sen de yazarsın. Sadece bir yazıya başlamadan önce kalbindeki nefretten kurtulmayı başarman gerekiyor, o kadar. Yani yazdıklarına kalbini vermelisin -Cem) Ama burada oturup haddim olmadan Cem'in karakter çözümlemesini yapmak istemediğim



für onunlarındaki diğer görsellerini ve tahminlerini ve olası sorularını kendi hallerine bırakıyorum. Onlar bir kenarda kendi kendilerine eğlensizken, ben de şu bilgisayar ve oyunları yaşamının kafada sorgulanması üzerine bir çift tane etmeye deneyeceğim. Ama bunu yaparken hayatın bir oyun, bizim bu büyük oyuncunun küçük aktör ve aktörleri, bilgisayar oyunlarının da sadece yapabileceklerimizin küçük birer hayali yansımış oldu-

ğu geyigine hiç girmeyeceğim. İnsan yaşadığı her şeyi bir şekilde sorgular ve büyük tesadüflerle başlayan bir takım serüvenler bile biçimden düşünceye dönüşür. Dolayısıyla biz istesek de, istemesek de, yaptığımız her şey gibi hayatımızın büyük bölümünü kapsayan bilgisayar ve bilgisayar oyunları da ifadesi her zaman mümkün olmayan belli bir anlama karşılık gelir. (Lütfen yazdıklarınızın Türkçe açıklamalarını da yazları-

niza ekleyin bir dahaki sefere Serpil Hanım-Cem)

Bitti. Ama bu bildığınız gibi bir bitiş değil, başlangıçlara vesile olan bir son bu. Onümüzdeki ayın mektuplarını yazmaya başlayacağınız, sorunlarınızın, üzüntülerinizin, sevinçlerinizin kaynaklarını düşünüp, mektup yazmaya çalışırken, belki de sorularınızın cevaplarını kendi kendinize bulabileceğiniz, kendinizi dinleyeceğiniz bir süreç bu. Serpil, bu ay hazırlıksız yakalandığı için ne yazacağını şaşırı. Benim ve Mad Dog'un adına gelen mektuplara cevap vermeye çalışırken biraz garipsedi durumu. Başkasının mektuplarını okuyormuş gibi hissetti belki de. Ona bir sürpriz yapalım. Eğer, onümüzdeki ay mektuplarınızı Serpil'e yönelik sorularla düzenlerseniz, Posta Kutusuna bir ay daha cevap vermesini sağlayabiliriz. Tek yapmanız gereken mektup atmak. Oyunlar, hayat, okul, kızlar, yaşam, evlilik, ölüm, hastalık, savaş, barış, hava durumu hatta Serpil bile olabilir konu. Adresimiz aşağıda.

Level@level.com.tr

internet oyularına son noktayı! kayduk...

Gen | İlet | Dur | Vente | Arş | Gelen | Posta | Yazdır | Boyut | PDF

Adres: <http://www.karebulmaca.com/> Göz | Beğeniler

ÖDÜLLÜ BULMACA YARIŞMASI

KAYIT • YARIŞMA • BİLGİ • ARSIV

• WWW • KAREBULMACA • COM •

L M A C A . C O M - W W W . K A R E B

Bulmacaseverler Müjde!...

e-mail

www.karebulmaca.com

Hem yarışacak, hem KAZANACAKSINIZ!.

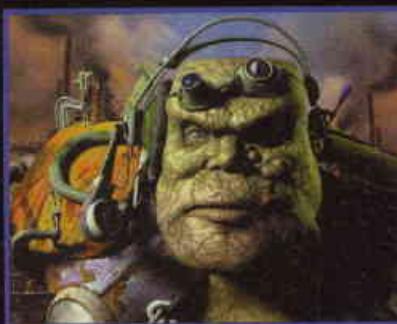
© 2000 KARE BULMACA Dizayn: KARTEPE

LEVEL AUGUSTOS 2000 <http://www.level.com.tr>

TAM SÜRÜM OYUN**FALLOUT 2**

Nükleer bir savaş sonrasında geçen, şimdide dek yapılmış en başarılı RPG. FALLOUT 1'de, nükleer savaş nedeni ile saklandıkları sığınaklarının 20 yıl sonra su sitesi bozulan ve bu nedenle ölüm tehlikesi yaşayan VAULT 13 halkı onlara su bularak hayatlarını kurtaran, dış dünyada yalnızlığa terk ettileri kurtarıcılarının peşinden gitmeye karar vermiş ve sığınaklarından çıkış, dış dünyada yaşamaya başlamışlardır.

Çeteler, dev mutantlar, dev böcekler, vahşi hayvanlar ve kaos içindeki dünyayı yönetmeleri altına almak için yapılanmaya başlamış baskıcı bir ordu ile karşılaşacağınız dış dünyada hayatı kalmak için onsezilerinize ve silahlarınıza güvenmek zorunda kalacaksınız.



Yüzlerce silah, zırh, araç geçer arasında yaratıcılığınızı kullanıp, değişik malzemeleri birleştirmek vahşi bir dünya işinize çok yarayacak.

Geçen yıl, en iyi RPG oyunu olarak seçilen FALLOUT 2, tek cd, tam sürüm ve tama men orijinal olarak Level ile birlikte bedava olacak. Önümüzdeki ayın Level'ını bu aydan sipariş verin, bu oyunu kaçırırsanız ömrünüz boyunca vicdanınızdan azab, yakanızdan pişmanlık eksik olmayacağından emin olun. (Abaratmadık!)

Black & White KAPAK KONUSU

Populous'un yapımcısından, yine çok orijinal ve değişik bir oyun geliyor: Black & White.

Bu kez masum köylülerimizin hayatlarına devam etmelerini sağlarken, bir de onları koruyacak kahraman bekçi hayvanları büyütüceğiz ama böylesini görmediniz. Bilgisayarınızın içinde gerçekten yaşayan bir kaplumbağa veya boğa ya da bir kurt olmadığına kendinizi zor inandırıcasınız.

**Inceleme:****AOEII: Conquerors**

Warlords: Battle Cry

ST: Elite Force

Heavy Metal Fakk 2

Homeworld Cataclysm

KISS: Psycho Circus

Metal Gear Solid

Submarine Titans

TAM ÇÖZÜMLER**Fallout 2****Diablo II Multiplayer****Vampire****Ayrıca...**

O bu güne kadar dergideki herkes hakkında atıp tuttu. **fotoromanı**, bir silah olarak kullandı. "Şunu yapmazsan **fotoromanını yaparım**" diye tehditler savurdu etrafı.

Dize gelenler de gelmeyenler de kurtulmadı **fotoroman gazabından**. Ama şimdi sıra onda. Eylül **fotoromanımız** **CEM ŞANCI** hakkında!

Hazırlanın!