

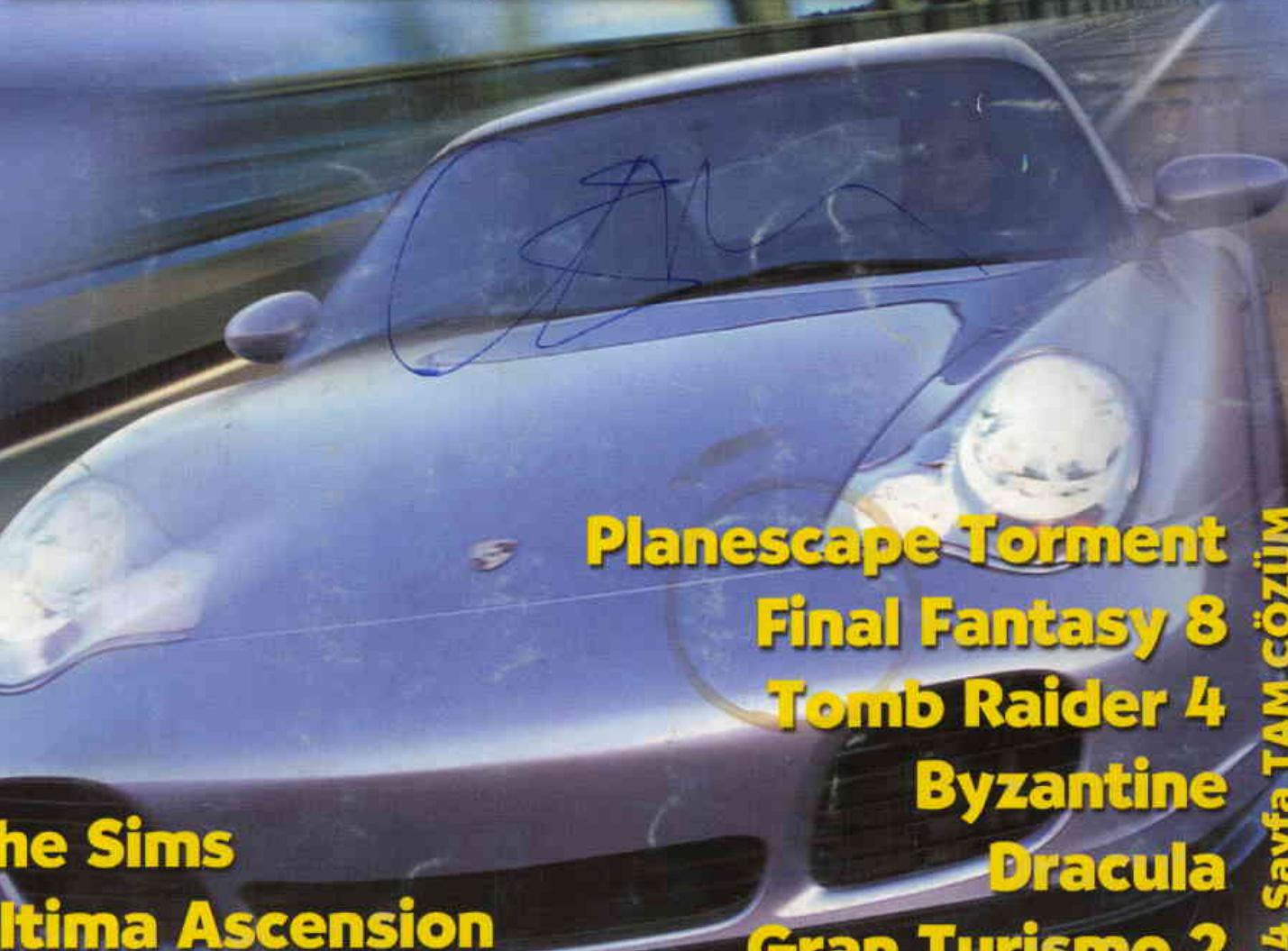
18 SAYFA  
MART / 2000

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL 3 CD'li

www.level.com.tr • 200003 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000 TL DAHİL)

## NEED for SPEED PORSCHE 2000



Planescape Torment

Final Fantasy 8

Tomb Raider 4

Byzantine

Dracula

Gran Turismo 2

24 Sayfa Tam Çözüm

The Sims

Ultima Ascension

Urban Chaos

Final Fantasy VIII

Atlantis 2

ILK BAKIŞ Offroad, Incoming Forces, Gunship 3000

PLAYSTATION Medal of Honor, Street Fighter EX Plus 2, Fighting Force 2

DONANIM ELSA Erazor X, WinFast GeForce 256-DDR, Apple iBook, Sony G200

Bu sayfayı sen yazacaksın!!!

## Editör'den

**A**caba? geçen ay dergiyi tamamlayıp matbaaya gönderdikten sonra, bütün Level ekibinin kafasındaki bütün soruların ortak çözümüydü. "Acaba derginin yeni formatını beğeneyecekler mi?", "Acaba onlar da en az bizim kadar heyecanlılar mı?", "Acaba harcadığımız onca emeği degecek mi?" ve "Bir haftadır dergide yatıp kalkıyoruz. Eve girdip bir duş alıp, bir şeyler yiip yatsam mı, yoksa önce birkaç et Delta mi atsap?"...

Aradan bir hafta geçti. Şubat sayısının bayiye çıktığından sonra, bültenin gelmeye başlamıştı bile. "Baba, ne yapmışsınız siz??!", "Pes doğrusu", "Bu sefer kendinizi astınız" ve benzeri başlıklı mailerden çıkışımızın sonuç su oldu: Level'in yeni çehresi, bu sefer bizim bile en vahşi hayallerimizi aşacak derecede beğenilmişti. Siz mutluyduğunuz, biz mutluyduk, artık huzur içinde uyuyabiliyoruz (artık nasıl anlasanız :)))

Ne diyeğimi bilemiyorum, hepiniz sağolun. Levei, şu an Türkiye'nin en fazla satan ve en başarılı bilgisayar oyuncuları dergisi ise, bunda hepinizin payı var. Herşey doğru yaptığımızı zannettigimiz anlarında gösterdiğiniz "tepkiler", işlerimizin yoğunluğu altında ezilip hayatı kutsuyoruz, kelimenin tam anlamıyla "saldığımız" zamanlarda gösterdiğiniz yakın ilgi Level'in bugünlere gelmesini en büyük sebeplerindendir. Tabii Level ekibi olarak bizim özerelli çalışmalarımız da ıslak ta olsa payı yok değil.) Ve kaçınılmaz sonucu, Level Şubat 2000 sayısı sadece 15 günde, bir önceki sayının bir aylık tirajına ulaştı.

Bu mutlu haber sizlerle paylaştıktan sonra, gelemim bu ayki sayımıza. Gerçek anlamda "uykusuzluğun" anlamını öğrendik Mart sayısının hazırlık aşamasında. Kolay değil tabii, son zamanlarda piyasaya çıkan en iyi iki FRP'yi her yönüyle inceleyip, bulabileceğiniz en detaylı tam çözümleri hazırlamak. Tabii bunun yanında Dracula, Gran Turismo 2, Tomb Raider 4 ve Byzantine'de unutmayalım. Sonuç: Tam 24 sayfa, dolu dolu bir Strateji Ustası.

Bu arada, piyasada dehşet bir kaliteli adventure oyunları boluluğu yaşıyor. Türen sevenleri için (bunlardan biri de ben oluyorum) inanılmaz bir güzellik olan bu olay, beni sevindirdiği kadar, düşündürüyor da. Biz son iki yıldır "adventureeeeee" diye inim inim interken oyun yapımcıları nerelerdeydi acaba? Sanki, bütün yapımcılar arasında anlaşıp "var misiniz bir-i ki sene adventure yazmayaçım, ortalık tam kuruduğu anda da öyle bir bombardımana tutalım ki insanlan, aç kurt sürüsü gibi saldırınlar oyunlarımıza, biz de zengin olalım" gibi bir plan mı kuruyorlar acaba? Belki 48 saatlik umutmadığım için saçılım düşüneceksiniz, ama bilgisayar dünyasında bu tür dalaverelerin olduğu da örneklerle sabittir. Hmm, üzerine gitmeye değer bir konu.

Az daha unutuyordum. Bu aydan itibaren konsol kullanıcılarına yönelik yeni bir koşerniz var: Console Master. Playstation gurumuz Emin'in hazırladığı bu sayfalarда, yeni konsollar hakkında bilgiler, Playstation için gerekli, ama herkesin bilmediği donanımlar, hiçbir yerde bulamayacağınız yeni oyun haberleri olacak. Console Master'in galası 80. sayfada, siz istedığınız zaman başlıyor. Giriş serbesttir.

Su an saat sabahın sekizini gösteriyor. Ufak (:) bir yanlışlık sonucu Şubat ayı içinde bulundugumuzu ve Şubat'ın normal aylardan daha kısa olduğunu unuttuğum için, İki ayağımız yine bir pabuç girdi. Tabii her ay olmasına alıştığımız, donanım testlerini yaptığımız sistemin harddiskinin gözlerimizin önünde çatır çatır yanması, Cem'in kadınlar hakkındaki atıp tutmalarıyla kafamızı sırmesi, açılı bir iş için gönderdiğimiz iki semt öteye gönderdiğimiz kuryelerin nedense Malezya üzerinden guzergah çizmesi ve Maddog'un ürkütücü varlığı gibi felaketlere kanımızın son damlasına kadar direnerek, Mart sayısını da bitirmiş bulunuyoruz. Derginin baskıya girmesine saatler kala, yazmam gereken son yazı olan Editör'den köşesine son noktayı kojuyorum, ve lziniziz şuracığa kıvrılıp uyuyorum...

Geri döndürülemyen her anın kıymetini bilin...



Sinan Akkol  
Yazı İşleri Müdürü

### Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

### Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

### Yayın Koordinatörü

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

### Yazı İşleri

Batu Hergüntsel batuher@level.com.tr

Cem Sancı cemsancı@level.com.tr

Emin Barış megaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboglu gokhab@level.com.tr

Kadir Tuzaş ktuztas@level.com.tr

Kağan Ünalı kunaldi@level.com.tr

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Ozan Simitçüler ozans@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

### Grafik Tasarım

Dilem İnceşagır didis@level.com.tr

### Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumus

Pazarlama Bölümü Özlem Çenker, Ayten Çar

Reklam Koordinatörü Gürbulu Morgul

Reklam Müdürü Murat Yıldırım

Reklam Servisi Sevil Santas, Yeliz Koyun

Nurhan Bağrı Aynur Kına

Reklam Trafikeri Nur Geçili, Ayten Karaalioglu,

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Çinek

Dağıtım Müdürü Neli Danacı

Dağıtım Departmanı Mehmet Çif, Cem Çenker

Abone Servisi Faks: (212) 238-7343

Abone E-Mail: abone@chip.com.tr

Özetim Koordinatörü Turgay Tektan

### VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özdemir

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.

Adına Sahibi

Renk Aynımı - Film Çıkış

Basılı

Dağıtım

VOGEL Yayıncılık

Gökhan Sungurtekin Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

BİRYAY A.Ş.

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad. 281/3

30380 Kaşimpasa İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Pox

Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA Dilek Özgen

Müşteri Temsilcisi Serra Yurtman

Ankara Büro Menemis Sokak 26/4

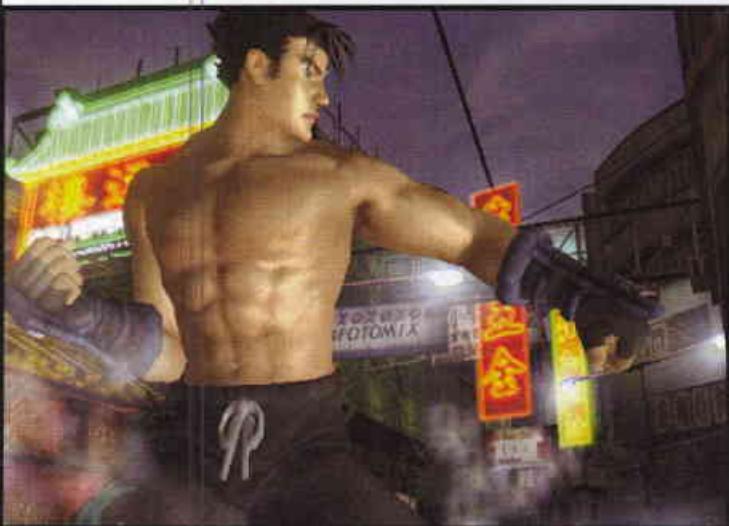
Yeniköy Ayrancı ANKARA

Tel: (312) 467-0350

Faks: (312) 480-5958

E-Mail: vogelank@chip.com.tr

# Playstation 2: Festival Zamanı



**H**erkes gözlerini Ma-yis'ta Los Angeles'da yapılacak olan büyük E3 festivaline çevirmişken Japonya'da PlayStation2 için düzenlenen dev organizasyon ortamda yeni bir rüzgar esmesini sağladı. PlayStation2 festivali kapsamında bu yeni sistem için geliştirilen ilk oyular tanıtıldı. PlayStation2'nin çok merak edilen özellikleri anlatıldı, gözler kamaştırdı. Ancak görünürde olup bitenlerin altındaki gerçeği yalnızca dikkatli bakan gözler farketti.

Tanıtımı yapılan oyunlardan biri olan Dark Cloud'un tanıtım demoları şimdide dek çok da üstün de durulmayan bu oyuncunun ciddi bir bomba patıtabilecek kapasitede olduğunu gösterdi. PlayStation sahipleri kendilerini hazırlasınlar, dipten ve derinden ilerleyen

Dark Cloud zengin içeriğiyle siz bir miktar sarsabilir. Bunun dışında Onimusha ve Kessen tanıtımları gösterdi ki PlayStation2'yle birlikte oynanıştaki grafikler videolar arasındaki büyük fark kapanıyor. Bu şimdide kadar konsol oyunlarının en rahatsız edici yanlarından biriydi ama yavaş yavaş geride kalacağıının ilk işaretleri verilmiş oldu.

## Yeni Oyunlar

Festivalin esas ağır topları ise tahmin edebileceğiniz gibi Tekken ve Gran Turismo serilerinin son oyunlarının tanıtımlarıydı. PlayStation tarihinin en iyi dövüş oyunu Tekken'in yeni versiyonu Tekken Tag Tournament her kasıyla göz dolduran bir oyun. Oyunun demosunda oynayabileceğiniz 6 karakter bulunuyor,

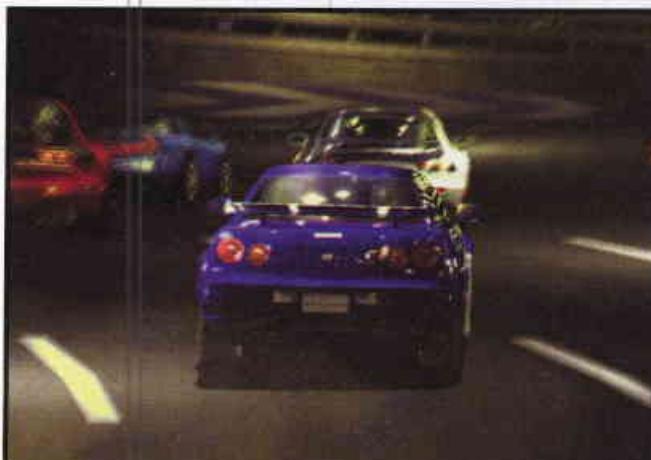
bunların tümü de Tekken 3'den tanıdığınız tipler. Ancak oyunun kendisinde 34 ayrı karakter arasında seçim yapabileceksiniz. Tag Tournament'ta her bir oyuncu beğendiği iki karakteri seçiyor ve oyun sırasında istediği zaman birini alıp diğerini çıkarma hakkına sahip. Amaç tabii ki daha önce de olduğu gibi dövüşten galip çıkmak ama bu kez stratejilerini belirlerken göz önüne almanız gereken şeylerde ufak değişiklikler var. Şöyle ki; eskisinden farklı olarak oyuncular karakterlerinin güçlü ve zayıf yanları arasında denge kurmaya çalışırken daha esnek davranışabecekler. Oynanış eskisinden çok farklı değil, rakibinizin saldırılardan korunmaya ve en kısa zamanda en fazla hasar vermeye çalışırken doğru anda doğru tuş kombinasyonlarını kullanmaktadır çok daha fazlaıyla karşılaşmayacaksınız. Eğer yeterince hızlı ve doğru davranışlarınız rakibinizin işini kısa sürede bitirmeniz isten bile değil. Ama başta da söyledığımız gibi iki karakterle oynayacağınız ve istediğiniz zaman oyuncu değiştirebileceğiniz için dövüşler daha uzun sürecek ve daha stratejik davranışlarınız gerekecek. Bunun dışında beklediğiniz üzere grafikleri, geri planları, mekanlarıyla da yenilenmiş bir Tekken bekiliyor siz.

## Gran Turismo 2000

Değerlendirme gereken diğer önemli oyuna Gran Turismo

2000. Sadece PlayStation'in değil, tüm zamanların da en iyi yarış oyularından biri olarak anılan Gran Turismo serisi bir kez de PlayStation2'de gücünü kanıtlamaya hazırlanıyor. Yapımcıların söyledigine göre tipki GT2'nin ilk oyunun devamı niteliğinde olması gibi GT 2000 de GT2'den oldukça farklı özelliklere sahip, yepyeni bir oyun olacak. Belki bu oynanış ve içerik bakımından yüze yuz doğru bir tanımlama değil ama görünüş olarak GT 2000'in öncülünden çok daha üstün bir oyun olduğu kesin. Bu oyun hakkında söylemeyecek hiç kuşkusuz çok şey var ama tümünün özeti şu: Bu oyun çok gerçekçi. Sony ve Polyphony'nin oyunun üzerinde çok özenle çalıştığını düşünürsek sonuçta ortaya çıkan şeyin bu kadar göz alıcı ve inandırıcı olması normal belki de. Oyunu edindiginde bunu siz de görebilisiniz.

Bunun dışında festival boyunca tanıtılan oyular arasında yer alan bir diğer yarış oyunu Ridge Racer V ve klasikleşen bir serinin son versiyonu olan Street Fighter EX3 de büyük ilgi gördü. Bunun sebepleri ve sonuçları üzerinde duracak değiliz, PlayStation oyuncuları zaten bunları doğal karşılaşacak kadar iyi tanıyorlar makinalarını ve oyunlarını. PlayStation2 konsol oyunlarının altın çağını başlatmaya hazırlanıyor, en azından bu festivalden çıkan sonuç bu.



# Haberler Serpil'de

1 sfilik haberler = 3500 karakter

1/2 sfilik " = 1750 karakter

Kısa haberler (1 sütun) 750 karakter

NOT: Serpil'den her haberin resmini de bulmasını isteyiz

## Hostile Waters

Tarihin bilinen ilk real-time strateji oyunlarından Carrier Command'in yapımcıları oyunlarını bugünün koşullarına uyarlayarak 3D sahnesine taşımayı planlıyor. Hostile Waters'in konusu 2013 yılında birbirine girmiş bir dünyanın eski güzel günlerine dönmesi için çabalayan bir grup askerin dramatik mücadelesi üzerine kurulu. Carrier Command'den farklı olarak Hostile Waters level tabanlı. Oyunda tüm benzer strateji oyunlarındaki gibi üretim ve araştırma yapıp strateji geliştirmek için bir merkez tıs kuruyorsunuz. Üsten uzağa gönderdiğiniz araçlarla aranızda kurulu olan bilgisayar bağlantısı yardımıyla onları yönlendirecek ve yeni komutlar vereceksiniz. İstediğiniz anda ve durumda yönettiğiniz araçlardan herhangi birinin kontrolünü doğrudan elinize alma şansınız var, bu bir kara aracı da olabilir, helikopter de, savaş uçağı da.

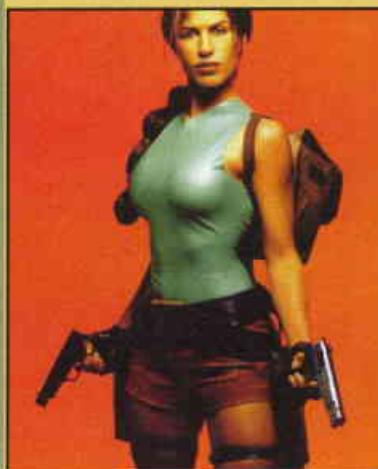
Buraya kadar anlatılanlar ilginizi çekmedi mi? Belki oyunun grafik özellikleri cazip gelebilir, sabredip okumaya devam edin.



Fizik modellemelerinin gerçekçi olması için özel bir çaba harcanmış. Gerçi bugüne kadar birçok özel çabanın özel başınlıklara dönüştüğünü görmeye almış oyuncu kitlesi için bu ne ifade eder bilmiyorum ama söylemen bu.

Oyunda gün ve gece dönüşümleri, birbirinden farklı hava koşulları ve nesnelerin gölgeleri de olacak. Oyunun artı değerleri arasında volumetrik sis, bump mapping, EAX ve A3D 3D ses desteği gibi gayet teknik ve hiç kuşkusuz faydalı özellikler de bulunuyor. Çok yakında oyun bayiinizden isteyin, ama yoksa israr etmeyin, ne olur ne olmaz.

Aranızda bu başlığı okuyup da hayecanlanacak bir kaldı mı bilmiyorum ama bir çocuğunuz Lara Croft hakkında yeni bir şey duymaktan artık sıkıldığını eminim. Her neyse sonuç olarak bu sonbaharda vizyonu girmesi beklenenken son olarak 2001 yazında biteceği açıklanan Tomb Raider filmine bağlı olarak Tomb Raider: The Movie isimli bir oyun için şimdilik kesinleşmemiş yeni bir projesi var Eidos'un. Projenin detaylarını ya da gerçekten uygulanıp uygulanmayacağı bir sir gibi saklamalannın nedeni gösterildiken asın isradan birazlık utanmaları olabilir mi acaba?



## Omkron'a Devam

**O**mikron Exodus ilk oyunun bitiminden, yanı göçeve ruhumuzun şehri terk etmesinden tam 100 "cycle" sonra başlıyor. Aradan geçen zaman içinde şehirde değişmiş ve yeni bir çehreye kavuşmuştur. Teknolojik olarak çok gelişmiş olan Omikron metropolü, yerçekimini bertaraf eden yeni buluşlarıyla eskisine göre çok daha ileri bir noktadadır artık. Bu yeni şehrin yeni toplumunu en çok ilgilendiren şeyse Techno Religion denen garip bir din olacak. Bu dinin şarı insan ve makinalı kaynaştıracak bireylerin kendi fizikal sınırlarını aşmasını sağlamak ve bu yolla ruhu özgürleştirmek (gayet ilginç aslında, değil mi?).

İlk oyundan daha gerçekçi ve zengin bir atmosfer sunacak olan Exodus'da yine üç boyutlu mimarinin büyüsünü hissedeceğiz. Yine şehri canlı



giriş yapacağınız, alış-veriş yapacağınız dükkanlar ve daha fazla olacak. Bu kez aksiyon bölgeleri için daha farklı çözümlerle karşılaşacaksınız. Third-person modundayken aynı anda birkaç düşmana karşı savaşabilecek ve birden fazla silah seçeneğine sahip olacaksınız. Oyunda aksiyon ve adventure öğelerinin dengeli olarak yer almasına dikkat ediliyor.

İlk oyun için geliştirilen birçok araç bu oyunun yapımında da kullanılacak ama tümü de eskisine göre daha gelişmiş olacak, buna 3D motoru da dahil. Ne diyelim, The Nomad Soul'u iyi yapan her şeye sahip olmasının yanında onun da ötesine geçecek bir oyuna itirazımız olamaz. Peki David Bowie yine olacak mı? Kim bilir, belki 100 "cycle" öncesinin bir stari olarak şehirde bıraktığı Izlerine rastlayabilirsiniz.

Mythic Entertainment Dark Age of Camelot adında yeni bir online role-playing oyun üzerinde çalıştığını açıkladı. Albion, Hibernia ve Midgard dünyalarında geçen oyun bu üç kutubun birbirine karşı savaşması üzerine kurulu. Oyunda bir yandan insan rakiplerine karşı savaşırken bir yandan da yapay zekayle mücadele edeceksiniz. Oyunun 3D motoru daha önce Prince of Persia'da ve Mythic'in Spelbinders: The Nexus Conflict'te kullanılmıştı. Camelot'un 2001 yılının ilk üç ayı içinde çıkışını planlıyor.

gösteren hava araçları, sokakları dolaşan insanlar ve NPC'ler,

# Quantic Dream'den Quark

**Q**uantic Dream adı Omikron: The Nomad Soul'un geliştiricisi ola- rak pek hoş bir intiba ile hafızala- rımıza kazınmış bulunuyordu ki yerini sağlamlaştıracak yeni bir hamle daha yaptı (bir tane daha hamlesi oldu ama o haber ilerleyen sayfalarда çıkacak karşınıza). Bu tuhaf (buradaki anlamı, il- ginç, dikkat çekici ama hakikaten de tuhaf) Fransızların çıkarmaya hazırladığı yeni oyunu Quark adında yeni ve yine bir 3D aksi- yon-adventure. Oyunun konusu (yine) bir paralel evren hadisesi üzerine kurulmuş. Bir fantastik biri de bugunlerin Londra'sına ait iki paralel evren arasında yolculuk yapan genç bir adamdır asıl kah- ramanımız ve barış dolu, güzel



dünyasına musallat olan bir ha- line karşı savaşmaktadır. Ama bu savaş onu içinden çıkılması güç bir maceraya sürüklüyor, uzun bir

yolculuğa çıkması gerekecektir. Tabii siz de peşinden sürükleye- rek.

Oyuncular birbirinden farklı özellikler taşıyan iki evren arası- da yolculuklar yaparak sırlarla dolu bir düğümü çözmeye çalışacaklar. Bu evrenlerden biri ma- salı karakteristiğiyle diğeride gerçekçi fakat karanlık atmosfe- riyle yine Omikron'da olduğu gi- bi mimari güzellikler sunmaya hazırlanıyor. Ana karakterinizden



başa ona yardım eden bazı hayvanları da yönetebileceksiniz Quark'da. Ayrıca real-time savaş- larınızda onların özel güçlerinden faydalana bilirsiniz. Oyunun senaryosu lineer değil ve alıştıığınızdan farklı olarak bütü- nuyle serbest hareket imkanına sahipsiniz. Grafiklerin neye ben- zeyeceğini tahmin etmekse güç değil, ilginç tasarımlar daima yanında iyi grafiklerle gelmiştir (ya da tasarımını ilginç yapan iyi grafiklerdir de diyebiliriz, bence ilki daha doğru ama polemik olmasın diye bu parantezi açma gereği duydum). Kulağa son derece ilginç gelen bu tip özelliklere sahip Quark'ın ne zaman çıkacağı velığımızın ne kadarını hak edeceğinin şimdilik belli değil.

# Homeworld: Cataclysm

**1** 999'un sonu ve 2000 yılının başı birbirinden iddi- ali oyuncuların bir bir ortaya çıkıp aklımızı başımızdan aldığı zamanlardı. Bunlardan biri de buruk hikayesiyle içimizi izlətən, sağlam grafikleri ve strateji türüne getirdiği yeni yaklaşımıyla da gözlerimizi kamaştıran Home- world idi. Oyununda kendi geze- geninden sığınan edilmiş olan halkımızı eve geri götürmeye çalı- mis ve sonunda da başarmış- tık. Ama hikaye burada bitmedi, şimdi Homeworld: Cataclysm aradan geçen 100 yıllık bir za- mandan sonra ile Homeworld

evrenine bir kez daha müdahale etme zamanı.

Oyuncular çok sayıda yeni geminin ve kullanabilecekleri ye- ni teknolojilerin de eşliğinde The Beast adındaki düşmanına karşı 18 görevlik bir mücadele yürütecekler. Kayip tarihinin sırrını çöz- meye çalışan birirk olarak bu kez de uzayın derinliklerinde ta- rihinizin izlerini taşıyan ve belki de sıri çözmek için tek firsatınız olan bir uzay aracı bulacaksınız. Ancak çalışmalarınız sırasında araç içinde sıkışip kalmış olan The Beast adlı kötü varlığın yeniden ortaya çıkmasına neden

olacaksınız. Başınıza sar- diğiniz bu organik bela Mothership'in bir bölümünü ele geçirecektir. Bundan sonrası The Be- ast ve sizin aranızda, adil ve centilmence bir müca- dele olsun.

Cataclysm arayüz, kontroller ve diğer özel-



likler bakımından orijinal Home- world'un bir üst modeli olacak. Kontrolünüz altındaki birimler arasında yeni ve daha gelişmiş teknolojik özelliklere sahip olan- lar da var. Kullandığınız araçları- nin bazlarını daha büyük birimler oluşturmak için birleştirilebil- cesiniz. Yapabileceğiniz araştı- malar da artıyor ve hatta doğru-

dan mothership'e ekleyerek gü- cünüzü artırabileceğiniz yeni bi- rimler geliştirebileceksiniz.

Oyunun 8 rakip oyuncuya kadar destek veren bir multipla- yer modu olacak. Burada kendi geliştirdiğiniz uzaylı türlerinizle oyunun kendisinde bulunan ırk- lara karşı mücadele edebileceksiniz.



# Unreal: Dark Sector

**O**yun yapımı Digital Extremes Unreal Tournament'a bir devam oyunu yapmakta oldukça zorlukları açıkladı ve bu, sayfalardır Level'in haberler arasında tonia devam oyunu duyurusu okuyan kimseyi şaşrtmadı. Aklınıza takılabilen tek soru bu işi neden Unreal projesinin gerçek sahibi olarak tanımızımız Epic Games'in değil de Digital Extreme gibi muhtemelen daha önce duymadığınız bir ekibin hazırladığı olabilir. Cunku aslında Unreal'da da Unreal Tournament'da da bu adamların parmağı vardı, ikı oyun için de Epic'e yardım ettiler. Şimdi sahne önenne çıkış sırası onlara geldi.

• Dark Sector ismindeki oyun: Unreal Tournament'taki first-person aksiyon öğelerinin gelişmiş karakter ve mekan tasarımlarıyla

kaynaştırılmışından ibaret online bir evrende geçiyor. Hikayeye göre dünyanın yok olmasını ardından hayatı kurtarıbilenler güneş sistemi içinde çok çeşitli yerlerdeki uzay istasyonlarına dağılırlar. Var olan kaynakların yetersizliği yüzünden başlayan savaşın şiddeti bütün sistemi etkisi altına alacak ve tabii siz de elinizde silahınızla tüm bu hikayeden bağımsız olarak şiddet ve dehşet saçmaya devam edeceksiniz.

Oyuncular kendi



arasında gruplar oluşturarak kaynakları ele geçirmek için omuz omuza savaşabilecekleri gibi ellerindeki konumak için de diğerlerine karşı mücadele edecekler. Bunun dışında birbirlerine karşı üslerini silamak isteyen herkes için ortak bir hedefe karşı ayrı ayrı saldırmak seçeneği de mevcut. Oyunun gelişmiş motorunun en yeni teknolojik avantajlarının tümünden faydalandığını söylemeye ise gerek bile yok asla. Dark Sector'de yüzlerce başka insanla birlikte bir galaksinin altını üstüne getireceksiniz, savaş geminizle ya da Unreal Tournament'ta olduğu gibi bir uzay istasyonunda diğerlerine karşı kanlı bir eğlence yaşayacaksınız. Oyunun ne zaman tamamlanacağı şimdilik bilinmiyor ama daha çok bekleteceği kesin.

# Rogue Spear PlayStation'da

**R**ainbow Six'i yatan ekip Red Storm, PlayStation evrenine yeni bir saldırya daha hazırlanıyor. Bu çok taze habere göre Rainbow Six: Rogue Spear PS'ye uyarlanacak ve çok değil, yaklaşık 8 ay sonra hazır hale gelmiş olacak.

Oyunun PlayStation versiyonu Saffire Corporation tarafından

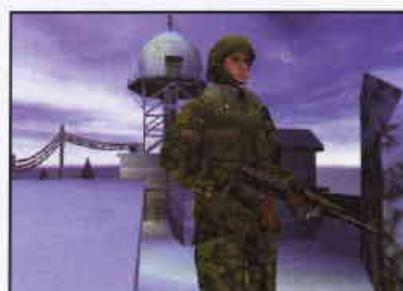
geliştirilecek. Ekip daha önce de Rogue Spear'in Nintendo 64 versiyonunun hazırlanmasında görev almıştı.

Geri simdi ortada fazla bir şey yok ve yeni versiyonun neye benzeyeceği hakkında yeterince bilgiye ulaşmak mümkün değil ama Red Storm'dan gelen açıklama PlayStation uyarlanması yapılmışken orijinal PC versiyonuna mümkün olduğurca sadık kalılmaya çalışılacağı yönünde. Rogue Spear'in PS versiyonunda bulunacak olan 14 levelden 12'si doğrudan PC versiyonundan alı-

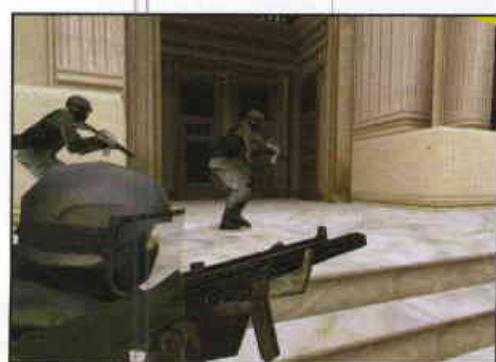
nacak, geriye kalan ikisi ise PlayStation için özel olarak geliştirilecek olan yeni leveller.

Hatırlamanız gerekiği üzere Red Storm geçtiğimiz yıl Rainbow Six'in Nindetndo 64 ve PlayStation versiyonlarını yayınlamış ve bu lutufkar hareketiyle söz konusu makina sahiplerinin takdirini kazanmıştır. Bunun dışında başka planları da var ekibin. Önümüzdeki birkaç ay içinde Rainbow Six'in bir Game Boy versyonunu hazırlamayı düşünüyorlar. Ayrıca bu yılın sonuna doğru bir de Dreamcast sürümü yapılacak ve Majesco tarafından yayınlanacak.

Bütün bunların yanı sıra yapılan açıklamalar arasında Rogue



Spear'in PlayStation2 gibi gelişmiş video oyun sistemleri platformuna da taşınması planı da var ama bu konu şimdilik sadece bir düşüncede. Ancak ekibin ne kadar sıkı çalıştığı ve düşündüğü her şeyi yaptığı göz önüne alırsak en kısa zamanda bu düşüncenin de bir projeye dönüşmesi gayet olası. Rogue Spear'in PlayStation versiyonu için yıl sonunu beklememeniz gerekecek.



## Bizden Duymuş Olmayın

### Cavedog'da Neler Oluyor?

**Y**azın GT Interactive yaptığı bir basın toplantısı sırasında Cavedog Studios'un kapanmasına karar verdiği ve hatta kapattığını açıkladı. Bu son derece sansasyonel haberin ardından beklenen resmi bir açıklama gelmeyeince ağızdan ağızı yayılan söylemler haberdeki kazanmaya başlamıştı ki Cavedog Entertainment'tan Brandon Smith bir açıklama yaparak biraz daha gerçeğe yakın bilgiler edinmemizi sağladı (aslında her şey biraz daha karıştı bu açıklamadan sonra ama gerçek gerçektir, her zaman çok baş olmasına bekleyemezsiniz).

Smith, GT'nin açıklamasının kendileri için de büyük bir sürpriz olduğunu söyledi. İşte bu anlaşması güç bir durum, Cavedog Studios GT'nin bir kolu olarak çalışırsa neden işlerinin bittiği ha-

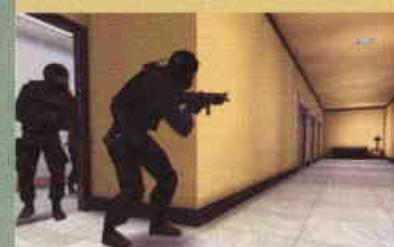
berini bizden sonra öğreniyorlar? Yok, eğer GT Interactive'den bağımsız olarak çalışıyor ve sadece yaptıkları oyunları yayılmasını için GT ile anlaşmış bulunuyorsa nasıl oluyor da GT Cavedog'ı kapattık diyebilir? Bu noktada yapılması gereken şey "arastırıcı-gazeteci"lik olmalı, biz de öyle yaptık.

Ama ne yazık ki bir ton karmaşadan daha fazlasına ulaşmak mümkün olmadı. Bugüne kadar gelen sürece bakarsak GT'ın boyale bir şey yapması normal karşılaşabilir. Once Cavedog'ın kurucularının ekipten ayrılmış Humongous'a katılması, ardından başlangıçta büyük bir gururla tanıttılar Amen ve diğer bazı projesinin iptal edilmesi, son olarak da İşlerin askiya alınması en azından bu sürecin sonunun hazır olacağının



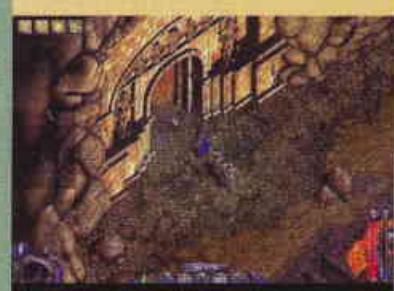
işaretlerini veriyor ama Cavedog'a göre ekibin çalışmalarında herhangi bir değişiklik yok, stüdyo kapansa bile ekip GT'yle ya da Humongous'a bütünleşerek yoluna devam edecek ve verdiği sözü tutup Total Annihilation'in geliştirme paketini vaktinde yaymayı planlıyor. Konu şimdilik yeterince aydınlanmış değil ama bizim acelemez yok, bir süre spekulasyonlara da idare edebiliriz.

■ Sierra Studios SWAT 3: Close Quarters Battle için SWAT 3: Battle Plan isimli bir multiplayer eklentisi üzerinde çalışıyor. Pakette 6 yeni görev olacak ve Internet üzerinden 10 kişi birden oynayabilecek. Oyuncular karşılık gruplara ayrılmış birbirlerine karşı mücadele edebilecekleri gibi deathmatch or-



tamına girip kendileri dışında her şeyi yok etme savaş da verebilecek. Oyunda bir de turuva modu bulunacak. Pakete eklenen bir level editoru yardımıyla yeni level'lar yaratılabileceksiniz. Ayrıca karakter ve silahlarınız için de kendi yaratıcılığınız kullanma şansınız var.

■ Westwood Studios yeni aksiyon-RPG oyunu Nox'u siz bu sayıda okuduğunuz sırada piyasaya sürülmüş olacak. İlk bakışta Baldur's Gate'e tekrar girmiş gibi hissetmenizi sağlayacak bazı seyler göreceksiniz. Dağın da karar vermek için acele etmeyein. Beta sürümüne bakırsız Nox alışağınızın RPG'lerden oldukça farklı, oyuncuya çok geniş bir hareket serbestliği tanıyor bir oyun. Nox'un multiplayer seçenekleri de oldukça renkli ve yenilikçi. Yine de satın almak için inceleme yazımızı bekleyin.



### Civilization: Call to Power II

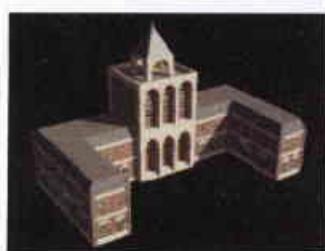
**S**id Meier efsanelerinden Civilization'in devamı olarak Activision'ın geçen yıl çıkardığı Civilization: Call to Power oyununun yeni versiyonunu çıkışacağı haberini almış ve biraz da tereddütle karşılaşılmış bulunuyoruz. Hatırlayacağınız gibi Activision'ın Sıd'sız ilk Civ denemesi pek de aradığını bulamamış, Civilization'a yeni bir şey katmayı başaramamıştı. Yine de daha oyun çıkmadan bunun umutsuz bir bekleyiş olacağını iddia etmek

haksızlık olur. Belki bu kez ne yapacaklarını iyice anlamışlardır (inandırıcılığı düşük bir cümle oldu ama gözümüzün önünde bir Call to Power omeği olunca elimizden bundan fazla gelmiyor).

Kişisel yorumları bir yana birakıp yeni oyunun özelliklerine göz atalım. Call to Power II 6 bin yılдан daha uzun bir zaman dilimi kapsayan, yine uzun bir tarih yazmanızı sağlayacak bir oyun. Oyun, ilkinden daha gelişmiş olarak yeni yönetim biçimleri (nasıl laf etmem, ilkindeki "biçim" sayısı bile ihtiyacımızdan fazlaydı), yeni diplomatik seçenekler ve yeni ticari ilişkiler sunuyor. Oyunun mantığı değiştirilmemiş (doğal olarak), diğer devletlerle kuracağınız diplomatik ilişkiler ve izleyeceğiniz strateji oyunındaki başarıınızı doğrudan etkileyecak. Şehirleri-

nizdeki nüfus arttıkça çevresindeki topraklar üzerindeki etkisi de artacak. Komşularınızla sınır ihlali yüzünden sorun yaşamamanız için ülkeler arasındaki sınırlar belirgin bir biçimde görülecek. Ayrıca oyunda yer alan birimlerin bir çoğu yeni görünümlere ve animasyonlara sahip olarak çıkacak karşınıza. Call to Power II'de savaşlar da yeni bir yaklaşımla ele alınmış ve sonuçların daha gerçekçi ol-

ması için çalışılmış. Oyunun yapay zekası artık daha üstün ve bu eskiye göre sizi biraz daha zorlayacak. Modern askeri birimlerin eğitimsiz savaşçılara karşı ciddi bir



TOP TEN artık yok.  
İnceleme giriş sayfasında hayatına devam ediyor.

Gereken ve il bilgileri bilgi-

sayfada mevcut

**Playstation**

# LEVEL TOP 10

Ve işte sizin belirlediğiniz en iyi 10 oyun. Top10@level.com.tr adresine göndemeye devam...

**PC**



Age of Empires 2



Championship Manager 2000



Half Life



CEC: Tiberian Sun



Unreal Tournament



Heroes of M&M 3



NBA Live 2000



SWAT 3



Quake 3



Indiana Jones



Resident Evil 3



Gran Turismo 2



Driver



Clock Tower 2



Winning Eleven 4



Fifa 2000



Medal of Honor



Soul Reaver



Tomb Raider 4



Dino Crisis



İlk bakışların olayını biliyorsun zaten

# RAGE SOFTWARE

**Rage Software, bilmeyenleriniz varsa, önde gelen oyun geliştiricilerinden biridir. Grafik güzelliğine çok dikkat eden Rage, fizik kurallarına da aynı önemi vermeye başlıyor.**

**Oyun yaratımındaki başarılarını sürdürmekte kararlı görünen şirketin 2000 yılı içinde çıkartmayı planladığı oyunları görünce ağızımızın suyunun aktığını itiraf etmek zorundayız. Ancak bu zevki sadece kendimize saklamak yerine sizlerle de paylaşmaya karar verdik. Gerçi dergimizin bayan üyeleri, Rage**

## MIDNIGHT GT

**Software'den bahsetmek yerine, giym firmalarının ilkbahar yaz kreasyonlarını tanıtmamız gerektiğini savundular ama şimdilik onları susturup Rage oyunlarının güzel resimlerini size ulaştırmayı başarabildik. Tabii, sadece şimdilik...**

**R**age Software'in Manchester ekibinin sorumlu olduğu Midnight GT isimli oyun, sokaklarda geçen ve resmi bir lige sahi olan otomobil yarışlarını konu alıyor. Sürücülerin otomobillerinin limitlerini zorlayıp hayatlarını riske attığı yarışların yaşandığı Midnight liginde, amaç elbetteki diğer rakipleri geçip birinci olabilmek.

Oyundaki yarışların en önemli özelliklerinden biri gecce gerçekleştirmeleri. Gunes batımından şafak ağıraana kadar saatlerce süren ölümcul yarışlar sonunda her sü-



aksamınız performansınızı direkt etkileyecektir. Bir lastiğinizin patlaması, gerçek hayatı olduğu gibi, frenlerinizin etkisini azaltacaktır. Bunun sonucunda öngördüğünüz sürede duramayacak ve başka bir otomobile veya nesneye çarpıp otomobilinizin başka bir yerini daha hasara maruz bırakacaksınız. Kisacası, bu sefer trafik canavarı olup gaza kükne kadar asılmak yerine, bir adım sonra olabilecekleri düşündür, viraja girerken ayağınıza gazdan çekecediniz. Bir yarış oyundan gerçekliği yakalamanın en etkili yolların dan birini bulmuş gibi görünüyor Rage Software.

### Mekanik

Rage software'in Midnight GT'de oyunculara sunacağı en ilginç supriz, oyundaki otomobilin 32 ayrı "hasar alabilir" parçası ayrılmış olması. Yani, otomobilinizi artık duvarlara sürterken veya sağa sola çarparken tekrar düşünmeniz gerekecek çünkü kolayca hasar alabilen 32 ayrı otomobil

### E-mckare

Midnight GT'de güçlü bir hikaye olmasını ister misiniz? Sevdilgi kizi başlık parası yüzünden alamayan genç adam şehre inmiş ve hızla para kazanabilmek için hayatını riske atarak geceleri otomobil yarışlarında sürücülük yapmaya başlamıştır. Yarışlardan kazandığı paraya nişanısına kavuşabilmek için başlık parası biriktirdiği gibi önündeki yeni yarışları da ka-

zanıltısı için otomobiline yeni parçalar almak zorundadır. Ancak bu arada köyün ağasının kötü kalpli oğlu bizimkinin kızını kaçırır ve evlernetmeye zorlar ama esasoğlan kızın izini bularak peşlerine takılır. Böylece heyecanlı bir kaçış kovalamacası başlar. Sonunda yakalanan kötü adam, kızı geri vermek için son bir yarış şart ko-

şar. Kazanan manitayı goturecektir. Ama burada Rage Software'in sözcüsü devreye girip diyor ki "hal bu bir yarış oyunu, bu kadar da abartmayalım istersemiz." Ve sonunda anlıyoruz ki oyunumuzun bir konusu yok. Ama buna üzülmek yerine elimizde olanın değerini anlamaya çalışalım çünkü oyun üzerinde kurulduğu iki faktörde son derece iddialı. Otomobil ve fizik kuralları. Harika otomobillerde gerçek bir sürüs hissi uyandırmak için uğraşan takım, pistlerin yuzeylerinin, rüzgarın, yağmurun, karın sürüsü gerçek hayatı olduğu gibi etkileyeceği konusunda söz veriyorlar. Bu şu demek ki, otomobilinizle son hızla giderken sağ tekerlekleriniz bir su birkintisi ne girdiğinde otomobilin kontrollden çıktısa sağa doğru ani bir kayma yaptığıni artık hissedebileceksiniz. Taşlı topraklı yollarda ilerlerken direksiyonu sabit tutmadığınızı ayrıca otomobilin çekişinin de devamlı düşüğünü göreceksiniz. Ya da karlı bir pistte ilerlerken fren yapmanın ne kadar yanlış olduğunu anlaysacaksınız.

Özellikle aranızda yeni ehliyet alacak olanlarınız varsa şiddetle tavsiye edeceğim bu oyunu.

Cem Şancı

### Midnight GT

**Yapım:** Rage Software

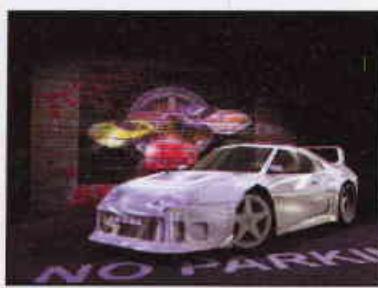
**Çıkış:** 3000 Bahar

**Tahmini Sistem İhtiyacları:**

Pentium II 300, 32 MB Bellek, 3D E. Kartı

**İlk izlenimi:** İlgi çekici

**Bize Göre:** Oyun şimdiden çok yapılan yarış oyunlarında hedeflenen farklı bir hissi yaşatmayı amaçlıyor. En hızlı olmak yerine, yol, hava ve otomobilin mevcut koşulları ile yarışı nasıl bitirebileceğinizi düşünmeniz gerekecek. Çünkü bu defa sağa sola çarpmak başınıza hiç beklemedığınız belalar açacaktır.



İLK İZLENİM

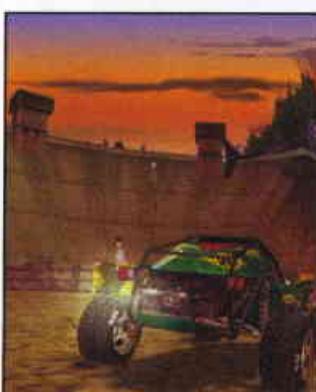
# OFFROAD

## OFFROAD

**D**ağlarda bayırlarda tepeerde ormanlarda bol beygirli arazi araçlarıyla ile yarışmak fikrinin pek çok insan için çok cazip olduğunu kabul etmek lazımdır. Ancak bir oyunu mükemmel yapmak için sadece fikrin yeterli olmadığını, oyunu hem görünüm hem oyнanabilirlik açısından geliştirmek gerektiğini de hatırlamak lazımdır. Rage Software bu aşamada, yarış oyunları için geliştirdiği ve gerçek hayata olabildiğince benzetmek için devamlı üzerinde çalıştığı fizik modellemesini devreye sokup oyunu tam bir Offroad Racing haline dönüştürmeye hedefliyor. Dikkat edersiniz, bu yarış kategorесинӣn ismi olan Off-Road, Türkçesi yol dışı anlamına gelen bu yarışların, yine tahmin edersiniz ki en önemli özelliği yol olmayan yerlerde geçiyor olmasıdır. Yani asfalt ve yol lüksünün olmadığı arazilerde, çamurun içinde kayaların üzerinde ağaçların arasında geçen bir yarış oyununda her halde en komik şey araçlarının sanki asfalta gidiyormuş gibi sorunsuzca ilerlemesi olacaktır. Düşünebiliyor musunuz, önündeki ekran da aracınız çamura girip çıkıyor, kayaların üzerinden ziptyor, su-kurulara duşuyor ama siz mouse'un veya Joystick'in başında sanki asfalta gidiyormuş gibi kolay manevralara hızlanıp yavaşlayabileceksiniz. Komik değil mi?

### Kim Koydu Bu Taşı Yola?

Rage Software bu handikapın üstesinden gelebilmek için geliştirdiği yeni fizik sistemi ile bir yarış aracının ve pilotunun sürüs



sırasında karşılaştığı her zorluğu oyuncuya hissetirebilmek, yol, hava, ve araç şartlarının birbirile etkileşimde olduğu ve oynaması direkt etkileyen bir oyun yaratmaya çalışıyor. Yarış pistinde bulunacak en ufak cisimler taslar bile oyuncu tarafından fark edilebilir ve "hissedilebilir" olacağından ve aracın yapısı bu cisimlere tepki verecek şekilde dizayn edildiğinden büyük bir hızda küçük de olsa bir tasa çarptığınızda laslığınıza patlayabildiğine, çamurla batıp saplandıığınıza şahit olacak veya öm camınıza kaplayan kalın çamur tabakası yüzünden göremediğiniz bir ağaca toslanırsınız gibi sürprizlerle karşılaşacaksınız.

### Simülasyon+Arcade

Oyun bir yarış simülasyonu olarak geliştirilse de, bunun tam anlamıyla bir simülasyon olmadığı da, oyuna hâlinin sayıları miktarında aksiyon da katıldığı hatırlanmalıdır. Oyuncu evinin garajında yapılmışa benzeyen dandırık bir arazi aracı ile dördüncü ligden başladığı oyun boyunca,

çası, herkes gibi bizde merak ediyoruz ama elimizde yine bekleyip görmekten başka seçenek yok.

ekleneceğini de biliyoruz. Orman, volkanik bir arazi ve liman bölgesinden oluşan hazır bölgeler bile oldukça etkileyici

**Rage Software'ı, piyasadaki onlarca yarış oyununa rağmen hala bu turde oyunlar üretmeye teşvik eden faktör bu türün hala gelişmeye çok müsait olması ve pek çok yeniliğe aç olması**

### Görünüm

Oyunun bir simülasyon olması planlansa da, aracınıza hukme-debileceğiniz tek görüş açısının arka-uzak görüş açısı olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca oyunda karşılaşabileceğiniz tek diyalogunda, yarış sonunda size kaçıncı olduğunu anlatan bir satır textinden ibaret bulunduğu söylememiz lazımdır. Buna rağmen, Rage'in söylediğine göre bu, geri planında bir hikayenin olduğu bir adventure değil, bir yarış oyunudur. Amacımız, doğaya, yolla, rakiplerle ve otomobilimizle yarış birinci olmak.

Yarış pisti boyunca 20 den fazla değişik kamerasının da bütün yarışı an be an kaydettiği ve yarıştan sonra tüm yaptıklannızı seyretemenizi sağlayacağını da hatırlatalım. Şimdilik 4 ayrı bölgenin hazırlanmış olduğunu biliyoruz ama bunlara yenilerinin

görünümü sahipler ve yansır meraklılarının Off-Road'tan etkilendimelerine yetecek kadar güzel çizilmişler. Yeni hazırlanan bölgeleri de artık oyun çıkışında görebileceğiz gibi bir his içindeyiz.

Şurası açık ki, bu oyundaki güzergahlar ve araçlar şimdiden kadar bir yarış oyununda karşılaşlığımız en etkileyici grafiklere sahipler. Eğer Rage Software oyunun teknik yapısı ile ilgili yaptığı açıklamalar da başarıyla oyuna ekleyebilmişse yıl ortasından itibaren sıkı bir yarış oyununun piyasadaki suyu bulanacağını söyleyebiliriz.

Cem Şancı

### OFFROAD

**Yapımı:** Rage Software

**Çekim:** 2000 ortası

**Tahmini sistem:**

Pentium II 400, 64 MB RAM, 3D E. Kartı

**İlk izlenim:** İyi

**Bize Göre:** Rage Software yeni geliştirdiği fizik sistemi ile yarış oyunları piyasasını sarsmak niyetinde gibi görünüyor. Oyun motorunun, oyun içine pek çok ufak tefek ama oyunu etkileyen nesneler yerleştirmeye izin vermesi yarış oyunlarında sadece virajlarda dikkatli olmak gereği kuralını bozacak gibi görünüyor.



yeni upgradeler ve yeni tekniklerle kendisini geliştirecek ve birinci lige kadar yükselecektir. Elbette her ligde rakip araçlardaki değişimleri belirgin şekilde fark edebilecektir. Bu araçların kullanımının ise olabildiğince basit ama olabildiğince de gerçeğe yakın şekilde gerçekleştirilmesi için uğraşılıyor bu aralar. Rage'in bir yarış simülasyonu ile bir aksiyon-yarış oyununu nasıl birleştireceğini, açık-



# INCOMING FORCES

## INCÖMİNG FÖRCES

Rage Software'in, hava ve yer araçlarına dayanınan ölü aksiyon savaş oyununun ikincisi Incoming Forces'in bu yılın sonunda çıkışını öğrenmiş bulunuyoruz. Ancak sıkı durum oyuncuların bazı değişimlerden geçmiş durumda çünkü artık uzaya açılma yeteneğini kazanmış insanoğlu karşı, küçük bir yıldız sistemindeki dört gezegende sıkışık kalmış zavallı alienları savunurken biraz stratejiye bulaşacağız.

### Daha Derine

Orjinal oyundan yirmi sene sonrası konu alan oyunumuz yine eski oyun gibi aksiyona dayalı olduğu halde bu kez gerçek zamanlı olarak kaynak yönetimi, yeni silah ve gemi teknolojileri araştırması ile gerçek zamanlı taktik kontrol öğeleri ile gorucuya çıkacak. Oyuncu birinci görevinin yanında ikinci görev olarak silah ve araç üretiminden sorumlu olacak.

Görevler eski oyuna oranla daha uzun sücektir ve bir görevin başarılması yaklaşık %60 oranında aksiyon, %40 oranında strateji alanındaki başarıya bağlı olacak. Bu arada bu %60-%40 oranın bana üniversitemdeki vize ve final ağırlıklarını hatırlatır ki o konuya girmem halinde siz de ben de ağlamaya başlanız diye sözü hemen oyuna geri döndürmek istiyorum.

### Aksiyon

Görevler hakkında henüz detaylı bir açıklama yapılmamış olsa da bir örnek vermek gerekirse, kaybolmuş veya sıkışmış bir piyade birliğini arayıp kurtarmaya çalışırken bir yandan da kaynak yönetimi ve yeni robotlar gemiler üretmeye uğraşacakmışız gibi duymalar aldığımızı söyleyebiliriz.



Oyuncunun kontrol edebileceği on ayrı araç olacak ve bunlar arasında savaş gemileri, savaş uçakları, tanklar, taşıt kapsülleri gibi çeşitli açısından kalabalıklaşılmış yol açacak araçlar da bulunacak. İşin güzel yanı ise kullanmak istediğiniz aracı ulaşabilmek için sağda solda kıvrımanız gerekmeyecek. Oyuncu, oyunun istediği anında aracını değiştirebilecek. Bunun da son derece eğlenceli olduğunu kabul etmek lazım. Çirkin savaşın ortasında bir dost araca transfer olmanın göründüğü kadar kolay olmadığını ve bir hayli heyecanlı olabileceğini anlayacaksınız.

### Para-Pul

Kaynak yönetimi sırasında da elbette bir ekonomist gibi düşünmek ve gerçek hayatın öpücüklerle veya güzel sözlerle döndürdüğünü hatırlamak zorundasınız. Plasma Canisters ismi verilen para birimi sizin savaştı bitirebilmeli.

niz için en çok ihtiyacınız olacak dünyayı değer olacaktır. Bazı görevlerde

sırf biraz para biriktirebilmek için bir köşe ye saklamp hesabının kabarmasını beklediğinizde sahit olacaksınız. Yeni yatırımlar planlayacak ve yakıt depoları, silah fabrikaları kuracak siniz.

### Kampanyalar ve Silahlar

Oyun içinde herbir bir döneminin çok farklı olan dört ayrı kampanya bulunacak. Birisinde kış subayı olarak tek başına düşmanın dibine kadar girmenin tadına bakacak, diğerinde gizli ajan olarak aralarına sizacak, piyade olarak indirme gemilerinde bir hayatı çürütecek veya savaş pilotu olarak fiyatlı uniformalarınızla, alıcı fikri sosyal güvenceye ulaşabilecekleri bir koca bulmak olan kizlann doyumsuz lezzetini tadacaksınız. (Arada sırada biraz uçup düşman gemilerini de vurmanız gerek.)

Oyundaki silahlar ve araçlar hakkında çok detaylı bilgi verilmese de, araştırmalar sonucunda pek çok ilginç alien teknolojisine ulaşacağınızı ve kullanmanın heyecan ve

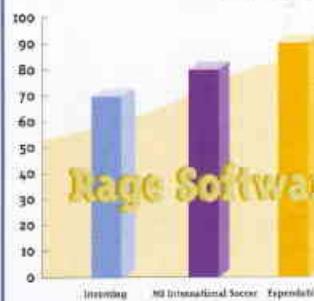
zevk vereceği bir çok alien silahı ve aracına ulaşacağı sözü veriliyor.

Oyunun ilk bakışı oldukça heyecan verici görünüyor. Özellikle aksiyon ve stratejiyi birlestirecek olması onu hem aksiyon hem de strateji severler tarafından sevilecek oynanacak bir hit yapacak gibi.

Cem Şancı



### FİRMA KARNESİ



### Rage Software

#### INCOMING FORCES

**Yapımı:** Firma: Rage Software

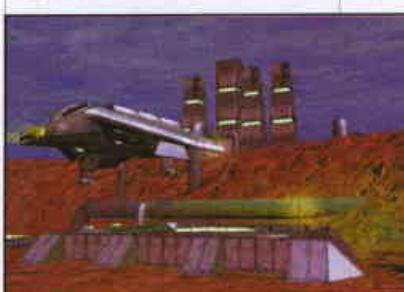
**Çıkış:** 2000 Sonu

**Tahmini sistem:**

Pentium 400, 64 MB Ram, 3D kart

**İlk izlenim:** Meraklandırıcı

**Bize Göre:** Bir uzay savaşında etkileyici grafikler ve sesler kadar, oyundaki stratejik kontrolün de önemli ve zevk verici bir ayrıntı olduğunu gösteriyor. Oyundan umduğumuz oyunun birbirinden çok farklı dört senaryoya sahip olması da artı özellikler arasında. Ayrıca film benzeri ara sahnelelerde süslenmiş hikayenin de oyunu stirlileyeceğini tahmin ediyoruz. Eğer Rage işi yüzüne gözleme bulasılmazsa bu oyuncuları bir hit olabilir.



# Gunship 3000

**Helikopter simülasyonlarının babası sayılabilen efsanevi Gunship'in üçüncüsü havalandırma için motorlarını ısıtıyor.**



**Y**aklaşık yedi sekiz sene önce, Commodore 64'ün bugün komik sayılan ve hatırladığınız hayretlere düşduğumuz zayıf kapasitesi altında çalışan ve oynayanın kendisine hayran bıraktıran helikopter simülasyonu Gunship'in yeni versiyonu için bu sıralar Microprose'da hummalı bir çalışma sürüyor.

Gunship 3, üç farklı helikopterin kullanımı üzerinde yoğunlaşan ve simülasyon ile aksiyon aynı oyunda birleştirerek oyuncuyu mutlu edebilmeyi hedefleyen bir oyundur. Kara kuvvetleri tarafından kullanılan AH-64D Apache, deniz kuvvetleri tarafından kullanılan AH-1W Cobra ve hafif saldırıcı ve keşif görevleri için kullanılan RAH-66 Comanche modellerinin kullanılacağı oyunda, hem düşman hem de muhtelif taraflarında daha pek çok savaş aracı buluncak ve oyundan geçtiği alanı gerçek bir savaş alanına çevirecekler.

#### Tanklar Ve Helikopterler

Savaş alanında birbirleri için hem ayrılmaz birer muhtelif hem de azılı birer düşman olan tankların ve helikopterlerin kaderleri bu oyunda da karışık bir şekilde kesiliyor. Oyun boyunca yer birlikleri ile daima koordinasyon içinde olma gereği bir yana oyundan motoru bile bir tank simülasyonundan uyarlanıyor. Microprose, unlu

M1 Tank Platoon II oyunun motorunu geliştirip Gunship'ı sineye kışacak şekilde değiştirmekle uğraşıyor su sıraları. Özellikle görüş menzilleri konusundaki ciddi çalışmalar yapıldığı da kulağımıza gelenler arasında. Tabii, havâ şartları veyen silahlar konusunda da eklemeler yapıldığını ve motorun tam bir helikopter simülasyonuna dönüştürüldüğünü söylemek lazımdır.

Bu sıralar devamı yapılan pek çok eski oyunda olduğu gibi Gunship 3'te de C64'den kalma orijinal Gunship'deki oyuncuyu oynadıkça oynatılan tempo ya-

kalanmaya çalışıyor. Teknoloji gelişmiş bilgisayar oyounlarında, özellikle de simülasyonlarda belirgin şekilde artan detay ve gerçekçilik artık pek çok oyuncuya simülasyonlardan uzak durur hale getirmiştir durumda. Çünkü gerçeklik artık zorlukla eş değer görülmeye. Bu sebeple yapımcılar, Gunship 3'ü gerçekçi grafikler, dinamik ve sıkıcı olmayan görevler ile destekledikleri gibi, oyuncunun zorluk seviyesini de kullanıcının belirlemesine olanak sağlayarak bir sistem geliştirmek için çalışıyorlar. Bu uzun cümlenin Türkçe'si su ki, oynamak

isteyip de beceremediğiniz herhangi muhteşem görünüslü bir helikopter simülasyonu kadar güzel görünümlü ama istediğiniz kadar kolay veya zor olabilen yanı istediğiniz gibi oynayabileceğiniz bir oyundan bekliyor olacak sizi Gunship 3 kutusunun içinde.

#### Ekip Çalışması

Zorlukdan bahsetmişken helikopter simülasyonları konusunda edilmiş gereken bir kaç çift lakkı var ki burası belki de bundan bahsetmek için en uygun yer. Hemimizin bildiği gibi oyuncuların gelişmesi ve gerçeklik düzeylerinin artması karşısında biz oyuncular yıldır değiştirmeyen bir kıskaç sıkışmış bulunmaktayız. Mouse ve klavye hadi bilemediğiniz joystick dışında bir araçla bilgisayara hükmetmemiz mümkün değilken, oyuncuların her geçen gün bidden istediklerinin sayısı hızla artıyor. İlk Gunship'ı oynarken klavyede dört beş tuşa basmamız yeterli olabiliyorken bu günkü simülasyonlar için klavyedeki her tuşun iki, üç farklı görevi olabiliyor. Gerçek hatta bile bir savaş helikopterini iki kişinin zararlı kullandığını düşünürseniz, daracık imkanlarımızla ekranımızdaki gerçekinden farklı olmayan helikopterin hem pilotu hem silah sorumlusu olmaya çalışmak, kabul edersiniz ki, imkansız





bir istr. Bunun farkına varan Microprose belki de helikopter simülasyonlarında devrim yapacak bir vaadde bulunarak oyundaki yapay zekanın oyuncunun sadece bir işte (pilot veya silahlar) yoğunlaşmasına yetecek kadar mükemmel olacağını iddia ediyor. Yine bu cümlelerin de Türkçesini yazarsak, helonuzu binyorsunuz, yardımçı pilotunuza ve kanat helikopterlerinize "Başınızın çaresine bakın babalar!" diyeceksiniz, gorsunuza dert etmeyorsunuz. Adamalar kafalana göre olaya girip, etrafındaki tehdit unsurlarını başarıyla nötralize ediyorlar.

### Sefil Piyadeler

Gerçek hayatı havadan tespitleri çok zor olan piyadeler ellişine bir yerden havaya roket fırlatırları helikopterler için Azraflı ile eş anlama gelebiliyorlar. Ancak bu güne kadar yapılan helikopter simülasyonlarında bu gerçeği yeterince idrak edememiş olmamız, silahlı sorumlumuz olan yapay zekanın yerdeki her piyadeyi menzile

girer girmez hedef olarak sapmayı işaretlemesi sonucunda üzerlerine 70 mm lik makinalı topumuzla yağmur gibi mermi yağıdormamızla mümkün olabiliyordu. Ancak kazın ayağının öyle olmadığını Gunship III de anlayacağımız gibi görünüyor çünkü tüm düşman ve dost birlükler gibi piyadeler de haritanın tüm imkânlarını kullanıp her türlü deliğe girerek siper almak ve saklanmak yöntemiyle, hedeflenen belirleyen silah sorumlumuzun gözünden kaçmaya çalışacaklar. Dolayısı ile menzilinizin içinde olmasını bırakın, tam dibinizdeki bir piyadeyi bile iyi kamufla olmuşsa göremeyeceksiniz ve daha siz ne olduğunu anlamadan kışınıza bir SAM yiyeceksiniz. Elbette tüm bu özellikleri detaylı bir menüden açıp kapatabileceğiniz için piyadeler canınızı çok sıkıştırında oyunu biraz kolaylaştırmanız yine sizin tasarrufunuzda olacak.

### Config.sys

Bugün çoğunuzun unutmuş olduğunun tahmin ettiğim con-

fig.sys dosyaları bir zamanlar oyunları çalıştırılabiliriz için bilgisayarımızda anahtar rol oynayan bir dosyaydı. Metin editörü ile dosyaya girer ve DOS'un kullanacağı bellek alanlarını falaan düzenleyerek çalışmayan oyunlarımıza çalıştırıldık. Bugünlerde ise bir oyunu satın alırken endişe etmemiz gereken daha çok kisitas var. RAM yetecek mi, Harddisk alanı yetecek mi, İşlemci yetecek mi veya 3D kartlardan hangilerini destekliyor vs.

Gunship 3'un çalışmak için sıkı bir sistem isteyeceğini herkes tahmin ediyor ama iyi mi yoksa kötü mü olduğuna sizin karar vereceğiniz bir haber vermek lazımsa, o da oyunun 3D kart gerektirmiyor olduğunu. Delta Force gibi 3D efektlerini Software olarak gerçekleştirecek oyun bu özelliği sayesinde 3D karta sahip olmayan, bilgisayarlarını genellikle iş için kullanan ama hafta sonrasında bile olsa arada bir oyun oynayan insanların da ilgisini çekecek gibi görünüyor. Bunun etkisini Multiplayer arenalarda oyun arkadaş bulmakta güçlük çekmemek olarak göreceğiz ama karşılığında bilgisayarlarınızın bir hayli zorlanacağını da tahmin edebiliyoruz. Bakacaz, göreceğiz...

### Nostalji+Teknoloji

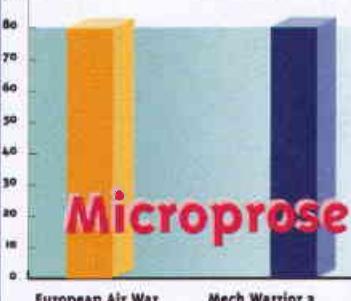
1990'ların ilk yarısında hem C64'de hem PC'de severek oynan Gunship'in üçüncü versiyonu, bir saldırısı helikopterinden

bekleneceği gibi sessiz sedasız geliyor. Ağacların, tepelerin, binaların, yükseltilerin arkasında saklanarak dolanarak hedefine ulaşan ve hedefin son saniyelerinin helikopteri gorduğu saniyeler olması gibi, Gunship, aniden karşınıza çıkıp, ilk oyundaki açılış demosunda olduğu gibi ekranlarından size ateş ettiği ilk andan itibaren siz kendisine hayran bırakıracak gibi görünüyor. Bahse girerim, eğer helikopter simülasyonlarından hoşlanmıyorsanız, bu oyunlardan hoşlanmadığınız son saniyeler Gunship'i ekranınızda gördüğünüz ilk saniyeler olacaktır. ROGER...

Cem Şancı



### FİRMA KARNESİ



### Gunship 3

**Firma:** Microprose

**Çıktı tarihi:** Mayıs 2000

**Tahmini Sistem İhtiyaçları:**

PII 200, 64 MB Ram, 3D Kart Gereklidir

**İlk izlenim:** İyi

**Bize Göre:** İlk Gunship C64'de içi dolu vektör grafiklerden oluşmuş bir dünyada ordan oraya uçup görevlerinizi bitirmeye çalıştığımız bir simülasyondur. Hem gerçeklik hem de askeri unsurlarını başarıyla birleştirmiş olan Gunship'in ikinci bir kaç yıl sonra PC'ler için yayınlandıında oyunda artık oldukça gelişmiş yapay zekalar ile sizin yanlarında bulunmanızı bile gerek bırakmayacak yardımcı helikopterler de bulunuyordu. Stratejik haritadan görevle ilgili rotalar çizip kanat pilotlarına emir verdiginizde, yapay zeka kendi başına bile oyunu kazanabilecektir.





ELECTRONIC ARTS™

# NEED FOR SPEED™ PORSCHE 2000

NEED FOR SPEED... PC TARİHİNİN EN BAŞARILI OYUNLARINDAN BİRİ. İNSANLARIN YARISİNİN, DİĞER YARISIN ANLAMADIĞI (VE MUHTEMelen DE HİÇBİR ZAMAN ANLAMAYA-CAĞI) • KENDİNDEN ÇOK DAHA GÜÇLU BİR MAKİNEYE HÜKMETME• GUDUSUNU SONUNA KADAR DOYURAN BİR OYUN SERİSİ. EN AZINDAN, SANAL, İKİ BOYUTLU EKRANLAR KARŞISINDA. AMA GELİN, BİZ ERKEKLERİN DELICESINE TUTKUN OLDUĞU EN SEKSİ ASFALT CANAVARLARININ KONUK EDİLDİĞİ BU SERİNİN EN SON HALKASINA HEP BERABER BİR ÖZ ATALIM. HEM DE, DİĞER HERKESTEN ÇOK ÇOK ÖNCÉ. VE GÖRELİM BAKALIM, ELECTRONIC ARTS GERÇEKten DE ZİNCİRE EKLİDİKLERİ SON HALKA İLE SERİNİN GELECEĞİNİ SAĞLAMLAŞTIRIYOR MU?

Bir sonraki ayın kapak konusunu belirlerken:

- \* Gerçekten corpici ve oturucuya çekerek konuları sevmeli
- \* Kapak konusunu destekleyebilecek keder resim ve artwork bulma intâkının olması gerekiyor.

# Need for Speed

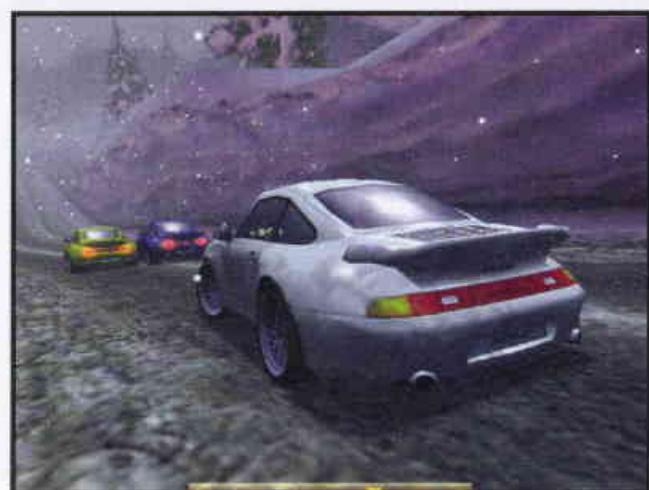
## Porsche 2000



PORSCHE

**1** 5 Şubat günü öğleden sonra, her zamanki gibi dergideki insanlara bırbiri-mizi yerken, o günün özelligi ak-limdan uçmuştu bir kere. Tuğ-beğ'in inatla elmalı Biskrem'in, ka-kaolu olanından üstün olduğunu ispatlama çabalarına tepki olarak kafasına fırlattığım sabitdiskin da-ha sonradan başımıza ne büyük dertler açacağıını bilmiyordum ta-bii (meraklısı Donanım Haberleri sayfasına bakar). Ama zihnimin bir kenarında, bugünün önemli olduğunu, her zamanki harala gürele arasında birşeyleri unuttu-ğumu hissediyordum. Birden gö-züm, bizim karmaşamızdan ürk-müş, köşeye pısmış, kendi halin-de, şirin bir hanıma takıldı. "Aaa" dedim "Zehra Hanım, siz burada miydiniz?". Electronic Arts Türkiye Distribütörü Aral İthalat'ın Basın ve Halkla İlişkiler Sorumlusu olan Zehra Hanım kekeleyerek "E..evet dedi. Hani şeye bakacaktık ya hep beraber, bütün insanların deli gibi beklediği oyunu... Neydi adı... AMAN ALLAHIM!!" Zavallı-

cık, ya uzun zamandır görmediği bizden ve orta çaplı bir nükleer savaşı andıran öğleden sonra çalışma ortamımızdan fazlasıyla korkmuştu veya o sırada Tuğ-beğ'in bana misilleme olarak fırlat-tığı iBook'un havada ağılması ve benim anı bir refleksle eğilmem sonucunda, tipki koca ağızlı bir timsah gibi yanındaki masada oturan Banu'nun kafasını da ara-sına kıştıp tekrar kapanması bar-dağı taşıran son damla olmuştu onun için (yaaa iBook olmak zo-runda mı Sinan-Banu). Elime Need for Speed: Porsche 2000'in Preview CD'sini tutuşturup şunları söyleyecek gücü kendinde nasıl buldu, hâlâ hayret ediyorum "İşte CD... Size iyi çalışmalar... IMDA AAT!!!". Zehra Hanım'ın Level oyuncu inceleme ve değerlendirme kompleksinden kaçışının yanında, av peşindeki bir Cheetah'ın ulaş-abildiği maksimum hız, devenin yanındaki kulağın anlamsızlığı ka-dar anlamsız kalyordu. Yine de biz her konuksever ev sahibinin yapması gerekeni yaptıktı ve arkas-



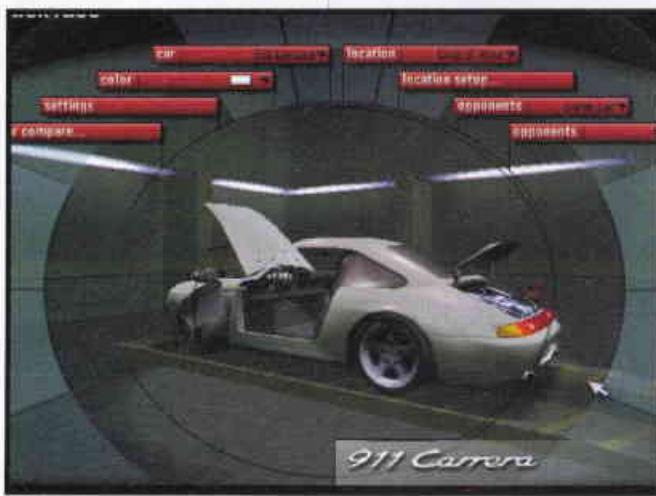
sından bağırdık "BARI BIR ACI KAHVEMIZI ICSEYDİN!!!!!"

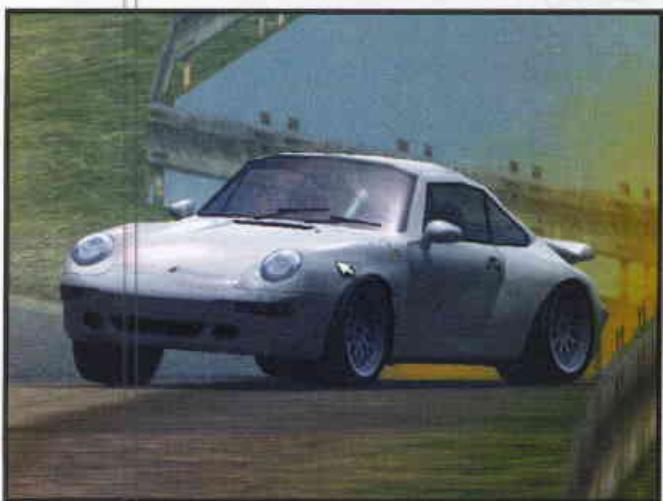
### The Need for a Sequel

NFS: Porsche 2000'in sadece ve sadece Porsche marka arabalar üzerine hazırladığını ilk duyu-duğumda, açıkça söyleyorum, oyuna ilgili herhangi bir umut beslemeyeceğime karar vermiştim. Ne de olsa PC tarihinin en başarılı araba yarışı serisi olan Need for Speed'in, oyuncular için en çekici olan yanlarından birisi de, kuşkusuz oyundaki araba çeşitliliğiydi. Sadece Porsche üzerinde kurulu bir oyuncun başarı şansı ne olabilirdi ki? İşte bu düşüncelerle (ve Avrupa sınırları içinde bu oyu-nu görecek olan ilk bilgisayar der-gisi editörü olmanın verdiği yük-sek burun açıyla) oyunu kurar-ken, oyuncun özelliklerine söyle bir göz atayım dedim. 1950'den 2001'e kadar olan bütün Porsche modelleri mi? Tek markaya bağ-lanmak, şüphelerim arasında başı çekiyordu. Arabalar üzerinde iste-diğiniz gibi modifikasyon yapma

ımkâni mı? Daha önce de duy-muştu bunu, ama iş gerçeğe gelince "modifikasiyon" sadece üç farklı tekerlek, iki çeşit motor ara-sından seçim yapma gibi basit bir hale indirgeniyordu. Daha geliş-miş grafik, fizik ve yapay zeka özelliklerini mi? Hahl! Her takip oyu-nu bunları vaad eder, ama çok azi başarabilirdi. Başını bandajlat-mak için revire mi gidiyorsun? Mutfağın önünden geçenken ne yapacağını biliyorsun Banucuum, üç şekerli lütfen...

Cayım geldiğinde Porsche da sabitdiskimdeki yerini almıştı. Her zaman kullandığım fincanımdan, tavşan kanı çayının ilk firtını aldi-jim sırada oyuncunun giriş demosu başlamıştı bile. Hmm, bir Porsche test sürücüsünün, galerideki bü-tün Porsche'ları ölesiye sürmesi üzerine kurulu giriş demosu, klasik EA kalitesi kokuyordu, ama önceki oyuncuların o agresif giriş de-molarının adrenalin yükünden yoksun sanki. Kitabin kabina kan-mayalım, demoyu geçelim. Hmm, sekiz surat arasından en beğendiğini seç, bir isim yaz. Sa-





ninim kariyer modu için oyuncu profili oluşturuyoruz. Geçelim. Ve en soldan başlayalım menulere girmeye, baka! bu Evolution Mode neymiiii...

## The Need for Sensation

...dedim ve hayatım bir anda altüst oldu. Aradan bir gün geçtilken sonra, ellerim joystick ile bir olmuş, sandalyemi bünyemini alt noktasına kaynاما noktasına gelmiş. Ağıldan karnımı guruluyor, Bladder'ım gelmiş ama yerinden kalkamıyorum. Allahım, arabalarla hiç hoşlaşmayan ben bir araba yarışı oyununun kölesi mi olmuşum yoksa? Olabilir miydi böyle bir şey demeye gerek bile yoktu, olmustu iste. Need for Speed: Porsche 2000, hem eski NFS'lerin hem de herhangi bir başka yarış oyununun ulaşamayaçağı, dokunamayacağı guzelikte bir oyun olimustu (daha doğrusu olacaktı, benim oynadığım Porsche'nin yüzde 70 tamamlanmış pre-alpha versiyonuydu). Lanet olsun, ne zaman öğreneceğim oynlara önyargılı yaklaşmama-yi??!

Need for Speed: Porsche Evolution'un en büyük güzelliği, içerdiği detaylarda yatıyor. Electronic Arts'ın tek bir markaya yüklenerek büyük bir risk aldığı kabul ediyorum, ama böyle yapmakla daha önceki NFS'lerde görmeyi hâylî ile edemeyeceğiniz bir detay seviyesine ulaşmış. Oyundaki 16 farklı Porsche modelinin her biri için alabileceğiniz yüzlerce ek par-

ça, arabaların en ince noktasına kadar modifikasyon edilebilmesi, neredeyse sonsuz sayıda farklı asfalt canavarı yaratılabilme imkânı veriyor. Bu arada, 16 farklı Porsche modeli demem sizi yanılmamasın, bendeki versiyonda 16 idi bu sayı. Porsche 2000 piyasaya çıktığında, Playstation versiyonunda 50, PC versiyonunda ise tam 80 Porsche modeli olacaktı!!!

Oyna eklenen iki yeni sürüş modu var. Evolution ve Factory Driver. Porsche 2000'in esas gücünü Evolution modunda göreceksiniz. NFS Road Challenge'daki Career moduna oldukça benzeyen Evolution modunda, elinizdeki kısıtlı miktarındaki parayla ancak çok eski model bir araba alabiliyorsunuz. Daha sonra, bu arabaya çeşitli kategorilerdeki yarışlara katılıp para kazanmaya çalışıyorsunuz. Kazanılan para ise, size araba üzerinde oynamaya yapma sanatı olan "modifikasyon"un ka-

pılarını açıyor. Ve bir oyunda mükemmel yaratılan detaylar zinciri başlıyor bu noktadan sonra...

Oyundaki Garage bölümünden, aldigınız arabaların üzerindeki değişiklikleri gerçekleştirmek için ilk durğınız. Burada hem yeni hem de kullanılmış arabalara bakabilir, isterseniz elinizdeki arabaları satışa çıkartabilirsiniz. Dikkat ederseniz "satışa çıkartmak" dedim "satmak" değil. Tıpkı gerçek ikinci el araba pazarlarında olduğu gibi, siz arabanızı bir değer biçip ikinci el piyasasına çıkıyorsunuz. Büttüğünüz fiyata göre arabanız hiç satılmayabilir. Yani öyle sabit bir fiyat yok, paraya en çok ihtiyacınız olduğu anda bile, eğer alıcı yoksa canavar gibi 59 model 356 A 1600 Convertible'ınız elinizde patlayabilir. Alıcı birkaç yarış sonra da çıkarabilir, hiç çıkmayabilir. Arabanızın modeline göre otomatik/normal vites, ABS fren sistemi, açık/kapalı roof alabilirsiniz. Daha ince ayarlarında ise kendinizi kaybediyorsunuz resmen. Advanced Settings bölümünde arabanın her parçasını değiştirebilir veya tamir edebilirsiniz. Her parça derken, gerçekten HER PARÇAYI kastediyorum. Öyle iki çeşit motor, dört farklı tekerlek falan değil; karbüratörden fren balatalarına, egzos borusundan manifolda kadar almayı düşünebileceğiniz her zimbirti için birçok farklı parça modeli var. Tabii hangi parçanın, hangi arabaya uyuşacağının seçimini yapmak standart bir "basarım gaza giderim" yarışçısı için ağır olabi-

leceğinden, sadece o sırada seçili olan arabaya en çok uygun parçalar listeden seçilebiliyor. Tabii her parça değişiminin arabanın sürüşü üzerinde önemli bir artı/eksi değişim yapması, bu modifikasyon işleminin ne kadar ciddiye alınması gerektiğini gösteriyor.

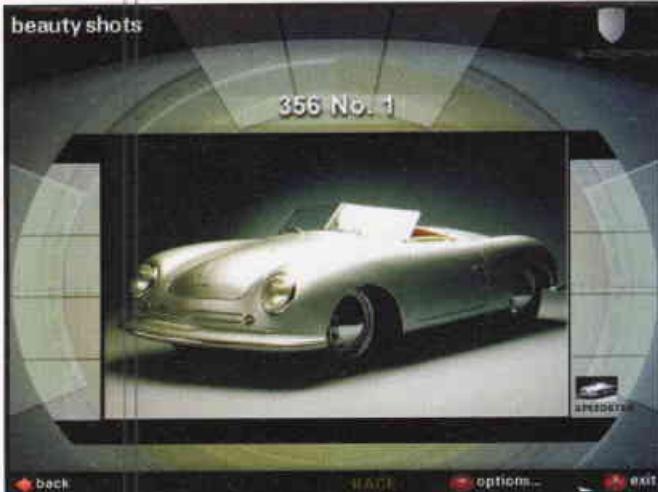
## The Need for Sedative

Arabanız hazır, her türlü minik modifikasyonu yaptınız, hatta çip ile taktınız ve yola çıkmaya hazırınız, öyle değil mi? Değill! Arabanızın sürüşünü en az içindeki parçalar kadar etkileyen vites ayarları, suspansiyon sertliği, rüzgarlık açısı, tekerleklerdeki hava basıncı ve fren dengesi ayarları da artık sizin kontrolünüzde. Tabii bu kadar ayar karmaşasının altında kalmaktan korkabilirsiniz. Eğer istemezseniz, hiçbir modifikasyon ve ince ayar olayına girmeden de standart bir arabayla yarışabilrisiniz ve kişisel becerinizle başarılı olabilirsiniz. Ama unutmayın, çekerken birkaç numarayla kazanacağınız beyigir gücü, sizin başarıya daha çabuk ulaşacaktır. Hem taman men sizin tasarımınız olan bir Porsche'u yarıştırmak çok daha tatmin edici olmaz mı sizce de?

Yeni oyun modlarından ikincisi olan Factory Driver'da ise, tahmin ettiğiniz gibi Porsche fabrikasının özel test sürücüsü oluyorsunuz. Size verilen ve gittikçe zorlaştıran görevleri, belli bir zaman limiti içinde başarmanız gerekiyor. Bu görevler, dizi konilerin arasında slalom yapmaktan çok dar bir alanda 360 derecelik kontrollü spin atmaya kadar değişiyor. Ve açıkçası, başaramadığınız her görevden sonra, daha da hızıslanarak tekrar tekrar yarışıyorsunuz. Biraz Gran Turismo'nun ehliyet sınavlarına benzemiyor değil, ama böylesine kapsamlı bir "profesyonel sürücü" sınavını bir PC oyundan daha önce görmemiştiğimiz (birisi Driver'daki otopark görevi mi dedi ?!).

Ana menüdeki bir diğer yeni seçenek olan (eski oyumlardaki Showcase'in yerine gelen) Porsche Chronicles, benim inceledi-





gim versiyonunda henüz tamamlanmamıştı. Ama burada 1950'den 2001'e kadar bütün Porsche modelleri hakkında detaylı bilgiler, yazılı metinler, posterler ve videolar olacak. Tam araba manyaklarına göre.

Gelelim teknik detaylara. Porsche 2000'in menü ekranları, her EA oyununda olduğu gibi, yine mükemmel. Bu adamlar hem bu kadar çok şey arkaplanda oynatırken, aynı zamanda menülerini anlaşılabılır halde tutmayı nasıl becerdilerler bilmiyorum. Ana menuden arkada eski Porsche yarışlarından görüntüler, viziodarken, garaj ekranında arabanızın motor kapağını, kaputunu, yan kapılarını açıp arabanın içine bakıldığından 3D bir menü kullanılmış. Müzikler yine abartı güzel. Techno, Jungle, Funk ve Trance türlerinden hoşlanıyorsanız, toplam 78

dakika uzunlığında 26 farklı parça siz mest edecek.

## The Need for a Better Computer

Grafik abil! Oyunun grafik motoru tamamen yenilenmiş. Yarışığınız parkurlara, NFS 1'den sonra kaybettığınız "ooh, yayla gibi yollarda yapıyoruz" hissi geri gelmiş. NFS 2 ve sonrasında nedense arabaların boyutları küçüldüğü halde, yollar bana çok dar gelmiş. Porsche 2000'de ise arabalar çok daha büyük ve detaylı çizildiği halde, yollar insanı asla sıkımıyor. Ayrıca, bütün parkurlarda, daha önceki oyunlarda olmayan bir derinlik hissi var. Uzakta bitmap çizim olan dağlar yerini giderek yaklaşan ve uzaklık hissini çok iyi veren 3D dağlara bırakmış. Gökyüzü çok daha detaylı, arabaların üstündeki yansımalar

eskisinden daha gerçekçi, ışıklanma ve sis efektleri neredeyse Quake 3 ile aşık atıyor. Yani, kasaçı, Porsche 2000 geldiğinde, bilgisarcınıza koşup upgrade yaptmak için geçerli bir nedeniniz olacak (bu klişe laf için özür dilerim, ama sabahın 5'inde ancak bu kadar çıkyor) Tabii acı haber de vermeden edemeyeceğim, NFS: Porsche 2000'de software desteği olmayacağı, zaten şu zamana kadar henuz bir 3D ekran kartı edinmediyiseniz, bu diyardan gitme vaktiniz gelmiş de-

minim NFS: Porsche 2000'in minimum PII 266, 64 MB bellek ve 8 MB ekran kartı olan ortalama bir PC'de çalışacağı yönünde.

## The Need for Speed!

Sabahın tam 5'i su anda. Derbynin şomineli oturma salonunda, duvar saatinin ding-dong'ları arasında, Need for Speed: Porsche 2000 için yazılmış ilk ön inceleme bitirmiş olmanın verdiği rahavetle, deri koltukuma biraz daha gomülmüş durumdayım. Mart ayının sonunda ülkemize orijinal olarak gelecek Need for Speed:

## factory driver



mektir. Oyunun pre-alpha versiyonu Pentium II 333, 64 MB bellek, en az Voodoo 2 ekran kartı gibi canavar bir minimum konfigürasyon istiyordu, ama oyun yapımı tamamlandığında bu sistem ihtiyaçları oldukça düşecektir. Bu yazımı yazdığım sırada elimde kesin bir bilgi yoktu ama benim tâ-

Porsche 2000. Sanıyorum bir ay kadar kısa bir zaman dilimi, bu oyunu beklerken sizlere [ve banal] bir yıl gibi gelecek. Ama unutmayın ki hasret tutkuyu körküler... Hiz tutkusunu bile.

**Sinan Akkol**



# The Need for History

NFS serisi, PC tarihinin en sevilen, her yıl amansızca beklenen, ve ölene kadar oynanan yegâne yarış oyunu serisi. Peki bu hikaye nereden başladı? PC sahiplerini bu oyunu her yıl daha da fazla salya akıtarak beklemeye iten neydi? Neydi bu hız tutkusunun sebebi? İşte tarihsel kronoloji içinde sebler & sonuçlar dizisi...



## 1990'lar Karanlık Çağ

Zavallı PC sahipleri, "Civ Ciuuv", "Bling Bing", "Çitank" sesleri arasında, bir yerlerden buldukları tek disketlik Test Drive ile hız ihtiyaçlarını gidermeye çalışiyorlardı. Tabii kafalarında kalan son birkaç tel saçıın daha sinirden diken diken olup kopmasına sebep olmaktan öteye gidemiyordu bu "primitif" oyun. Bizim dergideki her editörün peruk takmasının sebebi İşte bu günlərdir. Bu arada "Çitank" efekti de nedir? diye soranlar hızla uzaklaşıyorlar.

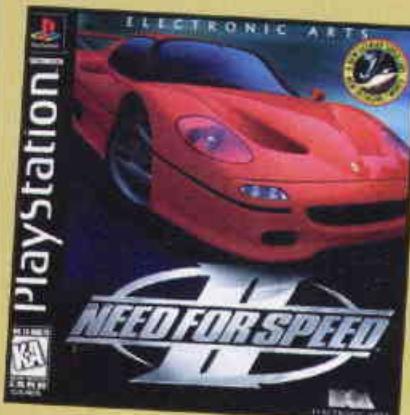


## 1996-97 Falan

Milyonlarca satan Need for Speed'in yapımcıları, programcılar, EA'ın çaycısı falan multi-milyoner oldular. Kazandıkları parayı da bir tekneye yükleyip Hawaii açıklarında paraları çatır çatır yediler. Oohl! Gözümüz yok çok sükürlü! Ama bu arada olan, ilk oyuna hayran olmuş milyonlarca "salaya torbası" hız tutkunu oyuncuya oldu. İki sene kek gibi bekleyip durdular yeni oyun için. Bu arada, EA'ın çaycısı, Hawaiili bir kızla hazırlı bir zdıvar yaptı, ama kabile gelenekleri gereğince, en yakın volkanı fıratalarak kurban edildi. Salak!

## 1997 Yazı Need for Speed 2

Hazırı dağlar dayanmaz Dayanmadı da. Çatır çatır yedikleri para suyunu çekirince, LA'ye geri dönen yapımcılar ikinci bir NFS yaptılar. Daha geliştirilmiş bir 3D motoru, yüzde 50 daha detaylı pistler, daha pahalı arabalar derken, bu oyun da milyonlar sattı.



## 1995 Need for Speed

Daha CD'lerin minibüs dikiz aynalarına asılmışlığı, ulaşlamaz şayıldı, hatta uzayı bir ırkın gizli silahı olarak farzedildiği bir zamanda, vasisiz bir '95 yaz güründe, tamı tamına, koskoca bir CD'yi kaplayan bir yarış oyunu geldi. Need for Speed ismindeki bu oyunda, hatta eliniz bile söylemeyeceğiniz Lamborghini Diablo, Ferrari 512TR, Dodge Viper RT/10 gibi canavarları sürüyorduk. Üstelik, rakiplerinin aksine NFS, gerçek hız hissini yaşatabiliyordu. Tamı tamına altılı kocaman parkur vardı. Test Drive disketini haktığı yere atıp üzerine de sıfona çıktıktan sonra, herkes koşup bir NFS CD'si aldı. Eve gelince, önemli bir şey unuttuklarını hatırlayıp bu sefer de bir CD-ROM almaya gittiler, ama biraz daha isteksizce. Sonuçta NFS dünya çapında milyonlarca satıp yapımcılarını zengin etti.



Ama, ilk oyunun zevkini vermiyordu sanki. Yollar ve arabalar ilk oyuna göre fazla "uçuk"tu. İlk oyundaki "bir ihtimal, bir gün bu yollarda bu arabayı kullanabilirim, keşke" duygusunu yitirmiştir. Çünkü yollar da, arabalar da fazla "mükemmel"di. Yine de herkes bu oyunu da aldı, adamlar tekninen boşalan kargo bölümünü parayla doldurdu. Çaycı için 40 saniyelik saygı duruşunda bulunuldu.

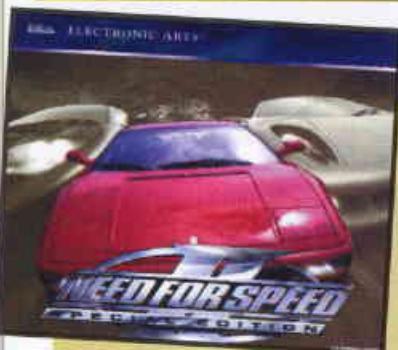
## 1997 Sonbaharı Need for Speed V Rally

Şaşırmayın, bu oyun Avrupa'da bu isimle çıkmadı. Zaten zengin olan NFS yapımcılarının da bu oyunla alakası yoktu. Avrupa'da yapılan V Rally ismindeki bir oyunu alıp üzerine Need for Speed damgasını yaşıtmış EA, Amerikalı salya torbalarına bu oyunu "aha size yeni NFS" diye yutturdu. Gerçi 42 pist, 11 farklı ralli arabası falan ilgi çekiyordu, ama NFS'deki kontrol hissini yarısını bile vermekten aciz bir oyundu. Zaten sadece Playstation'a çıkan NFS: V Rally, akilli oyuncular tarafından tozlu rafillarda terk edildi. Bu arada, işsiz güçsüz oturan EA ofisindekiler çay demlemeyi öğrenirler.



## 1997 Kişi Need for Speed 2: Special Edition

Cay demlemek, öğrenmesi zor ve boş zaman gerektiren bir zaat olduğundan, NFS programları, NFS 2'yi alelacele süsleyip Need for Speed 2: Special Edition'ı çıkarırlar. Ama oyun bomba gibi patlar. O sıralarda oyuncuların aklına (ve babalarının cızdanına) yeni yeni düşen 3Dfx kartlara tam destek veren NFS 2: SE, hiç beklenmedik bir şekilde serinin o zamana kadar yapılan en iyi oyunu olur. Dudak uçuklatan grafiklerine ek olarak, dört yeni ve daha egzotik araba, bir yeni parkurvardı. Tükürük bezleri yalamaya olan oyuncuların yanından yalanıp yutulan Need for Speed 2: SE'nin programlarının yarısı, sallama çaydan tıksınip kazandıkları paraları da yanlarına alıp Hawaii'de çaycının atıldığı volkana son bir ümitle gider ve yerel bir kabile şefinin de yardımıyla çeşitli voodoo ritüelleri yapmaya başlarlar.



## 1999 Yazı Need for Speed: High Stakes

EA ekibinin yarısı esrarengiz bir şekilde ortalıktan kaybolur. Kalan ekip de, yerinde ve doğru bir kararla, NFS oyunlarına numara vermeyi keserler, çünkü bu serinin sonu gelmeyecektir ve Need for Speed kelimelerinin sağında yer alan sayı artıkça, insanlar haklı olarak oyuna daha da şüpheli yaklaşacaktır. Bunu anlayan EA ekibinin yarısı, yeni NFS oyununa High Stakes (Avrupa'da Road Challenge) ismini verirler. Bu oyunda bomba gibi patlar. Arabalar artık hasar almaktadır. Hasar alıkça, arabaların hem görünümleri hem de sürüs kabiliyeti değişmektedir. Ayrıca yeni eklenen Career modunda, yarışlardan kazanılan paralarla arabayı daha da geliştirebiliyor veya daha iyi arabalar alabiliyorduk. Hatta bir iddia sonunda gözümüz gibi baktığımız asfalt canavarımızı kaybetme ihtimali bile vardır. Ve kullanabileceğimiz arabalar BMW Z3



ve Mercedes SLK 230 gibi, en azından trafikte görüldüğümüz canavarlardı. Üstelik, High Stakes serinin Internet üzerinden oynanabilen ilk oyunuydu. High Stakes de deliller gibi satar, programcılar çok para kazanır, ama buna sevinemezler. Çünkü...

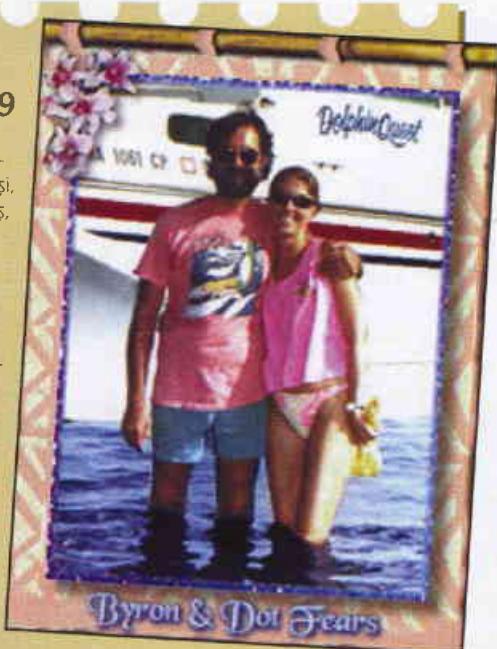
## 1998 Sonları Need for Speed 3: Hot Pursuit

Kozmuzun hiç beklenmedik olaylara gebe olduğu tartışılmaz gerçeklerden biridir. Çaycılardan sağ saflı bulan ve buna acaip sevinen NFS Team #2, eve döner ve alındıkları gazla Need for Speed 3: Hot Pursuit'i yaparlar. Aman Allah'ım, o da nedir öyle? Başarılı oldukça açılan yeni parkurlar, yeni arabalar, ve, ve, ve... Kainattı ilk defa polis olarak hız yapan zibidileri kovalamaları izin veren Hot Pursuit moduyla NFS 3 gene bomba gibi patlar. Teknik özellikler de alıp başını gittiştir, sizinize göre gelişen müzik, Dolby Surround ses teknolojisi ve 3D kartları sonuna kadar sömüren grafikleri ile Need for Speed 3: Hot Pursuit, oyuncuları bir kez daha mest eder. Ama, serinin önceki oyunlarına göre çok daha zordur. Bu arada, her bakımdan dört köşe olan EA ekibi, çaycının sergilediği garip davranışları fark edemeyiz. Bu hayatlarının en büyük yanlısı olur...



## 2000...Yılbaşı Gecesi...Saat 23:59

Need for Speed'in programlarından geriye kalan iki kişi, ofisin bir köşesine bürülmüş, çay ocağından gelen tuhaftesler çaresizce dinlemektedir. Birbirlerine sarılan programcılar, tam pençeden atlayıp kaçmak üzerine fısıldarak tartışırken, birden ışıklar gider. Karanlıkta birbirlerine daha da yaklaşırlar. Ofisin kapısı yavaşça aralanır. İçeriye giren yaratığın gözü dönüstür. İki programçı çaresizlik içinde buyuyen gözleriyle yaratığı izlerken, yaratık birden elindeki cihazı havaya kaldırır. Sanki karşısındakiler insan değil de bir kaya parçası gibi kafalarına vurmaya başlar. İnsanüstü bir güçle savurduğu çaydanlık, iki programcinin da kemiklerini kirarken, adamların çığlıklarla Los Angeles'da yeni bin yılın ilk saat başını vuran saat kulesinin sesine karışır. Ses dindiğinde EA ofisinin dış kapısı açılır. İnsan gibi, ama insan olmayan bir yaratık karanlığın içinde kaybolur. Onu, volkan diye Hawaii'nin en büyük foseptik curlyuları atanları ve onu tam bir büyük sene sonra aramaya gelen sözde iş arkadaşlarının acısını tüm dünyadan çıkartmaya sessizce yemin eder.



# İNCELEMESİYE BAŞLIYORUZ...

**42 The Sims**

İşte uzun zaman boyunca bir daha göremeyeceğiniz kalitede bir oyun. Sims oyulara bakış açınızı değiştirecek, siz kendine esir edecek ve deliricek. Her gün yaptığınız sıkıcı işlerin aslında ne kadar eğlenceli olabileceğine inanamayacaksınız.

**34 Urban Chaos**

Şehrin bütün kaosunu yalnız bir kadın polis nasıl göğüsleyebilir ki? Eğer sert bir polis bir çok erkeken daha iyi...

**36 Battlezone 2**

Birincisi çığır açan bir 3D strateji aksiyon oyunu idi. İkincisi ise tam anımlıyla büyük bir fiyasko...

**38 Ultima Ascension**

Amerika'da çıkışlı aylar oluyor ama Kart'ta ülkemize orijinal olarak gelecek olan Ultima Ascension tam bir HIT!

**46 Final Fantasy VIII**

VII'den buyana pek bir şey dağılmamış. Daha iyi grafikler, daha çok büyülü ve daha romantik bir konu...

**48 Dracula**

Bram Stoker'in klasik eserine atıfta bulunan oldukça başarılı ama bir noktada tıkanan hoş bir Adventure...

**49 Test Drive 6**

Yakasını bir türlü vasat olma huyundan kurfaranmayan serinin son ve daha az gereksiz versiyonu...

**50 Earthworm Jim 3D**

Taman zipir ve uçuk bir karakter olan Jim, nihayet hakettigini bular. Kafasına düşen inegün gazabıyla kendi içinehapsolur.

**52 Wild Wild West**

Orta şekerli bir filmde ne yaptığını bilen kişilerin elinde oldukça güzel bir oyun haline gelebileceğiinin en somut örneği.

**54 Wheel of Time**

Unreal grafik motoru kullanılarak yapılmış n başarılı oyunlardan biri. Büyük miktarda FRP kokmuyor da değil...

**56 Crusaders of Might & Magic**

3DO bu işi biraz abartıyor galiba. Bu sefer Might & Magic dünyasına bizzat kendimiz kılıç salamak için iniyoruz.

**58 Atlantis 2**

Cryo bu işi biliyor dostlar. Atlantis 2 birincisinden de öte mükemmel bir Adventure olmuş.



**70 Street Fighter EX Plus 2**

Street Fighter's bilmediğiniz var mı? Bilmediğiniz da mükemmel versiyonlarıyla öğrenmeyeceğiniz...

**72 Medal of Honor**

Üzün sədir Playstation'da mükemmel bir oyun oynamamış olanları fluşaya dikkat edin...

**74 Knockout Kings 2000**

Muhammed Ali'nin Mike Tyson ile karşılaşması nasıl olurdu acaba sizce?

**75 Fighting Force 2**

İlk oyunun aksine tam anımlıyla bir Tomb Raider kopayı ile karşı karşıyayız.

**76 Xena**

televizyon dizisinden hoşlanırsanız bu oyun da hoşuna gidecektir.

**78 Console Master**

Playstation z-hala birliğimiz için büyük bir müamide. Yeni kösemiz Console Master'da bu ay PSX'ün üzerindeki brandayı çekiyoruz.

# BASLIYO Kim?

"Yine çok uzun ve yorucu bir ay geçirdik" muhabbetiyle daha fazla canınızı sık-

mak istemiyorum. Hem, ne de olsa siz bizim eğlenceli yanımızı görmekten hoşlanıyorsunuz

Peki, oyle olsun. Zaten kim ilgilendir bu zavallı editörün kişisel problemlerle? Evinden mi atı-

mış, kız arkadaşı mı terketmiş, işyerinde yorgunluktan uyyukalıp işten mi atılmış... Htic.

Anladığınız üzere bu ay hepimiz (hepimiz derken buna oyunlara oçu gözüyle bakan reklam-

ci kızlarımız da dahil) Sims'le yapın Sims'le kalkın. Olamazdı böyle güzel bir oyun, yapılamaz-

di bu kadar bağımlılık yaratan bir bilgisayar şaheseri. Ama Maxis, Will Wright ve ekibi yap-

mıştı iste, gayet de güzel olmuştu. • Sims'den aita kalan zamanımızda, Sinan'ın abuk subuk

MIDI müziksiz dolu Final Fantasy 8'i oynamasını izledik (dinledik) arada sırada "BA BA BA

BA! Nasıl da kodum Renzetteken 1.7 gibi anlaşılması güç ve sinir bozucu sesler çıkartan SF-

nan'dan uzak dumaya çalıştık da, başaramadık. Çünkü Final Fantasy 8 gerçekten güzel

bir oyundu ve ister istemez ilgimizi çekti. Ve kapılıp gidiyoruz. • Menümüzün diğer eleman-

larından ise Atlantis 2, Test Drive 6, Close Combat 4 ve Battlezone 2 gibi bir dolu devam

oyunu incelemesi geldi. Ama bunca oyunun içinden sadece Atlantis 2 ve Close Combat

4 dize dokunur oyuntardı. Diğerleri ise, sadece sevenine... • Ve koca bir ayı daha devir-

digimiz sırada gordük ki, dergilil hazırlamamız gereken günlerin yansını Sims oynayarak

tüketmişiz. Ama, astına bakacak olursanız, hic de pişman değiliz. Zaman öldürmenin daha

az eğlenceli milyonlarca yolunu sayabilirim size çünkü.

## Kim?

### İyi...

Bu ay hepimiz kendi sıkıcı

yâşamlarımızdan sıyrıp sanal ve aynı

derecede sıkıcı olan Sim'lerin yaşamlarını

yönetmek. Tartışmaz bir klasik ve tam bir

başbaşası oyun **The Sims**



### ...Kötü...

BU ay devam oyunlarının gazabına

ugradık resmen. Birincisi çok hoş bir dövüş

oyunu olan **Fighting Force**, vasat bir

**Tomb Raider** klonuna dönüşmüş.



### Gökhan

Birincisi tam bir Klasik olan ve oyun

tarihinde çığır açan **Battlezone 2**, maale-

sef her yönüyle tam bir fiyasko. Çok

ügraştık ama bir türlü sevmeyi başara-

madık.



*Disiplin başlıklarında dikkat!!!*

# URBAN CHAOS

Bu kadının rüyalarınızı mı yoksa kabuslarınızı mı süsleyeceği yasalara karşı ne kadar saygılı olduğunuza bağlı

Yapım: Mucky Foot

Dağıtım: Eidos

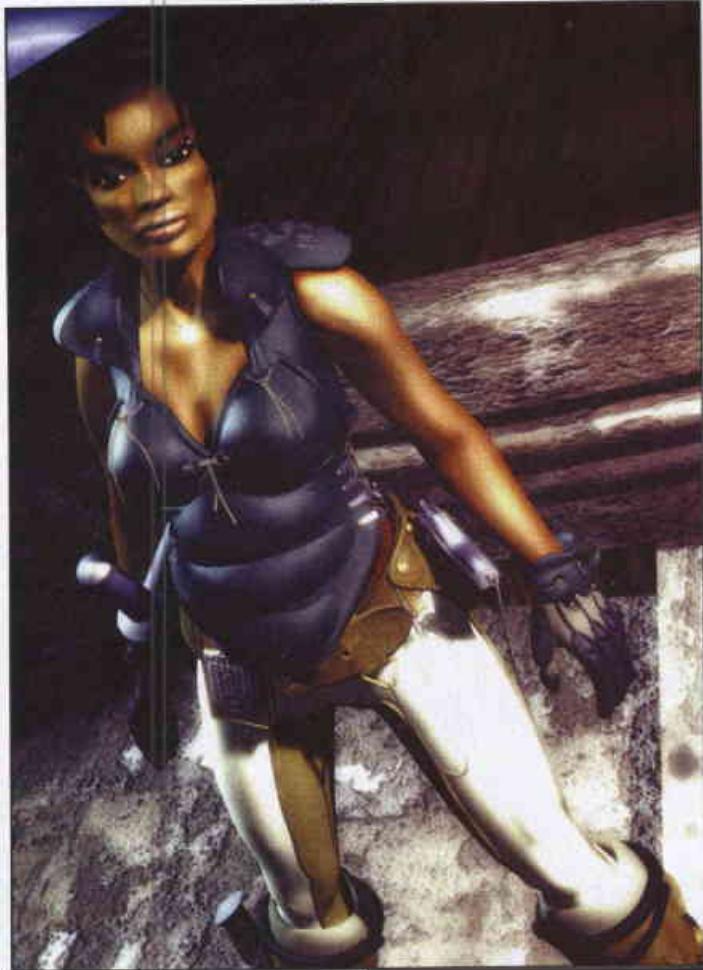
Türkiye Distribütörü: Ersan Games

Tür: Action

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

*Oyun hakkında bu bilgileri bulsun*

*SPOT'ı ve uzun luguna dikkat*



tamamında bunun gerilimini ya-  
sayacağınızı sanmıyorum ama en  
azından başlık olarak seçtiği konu  
bütün bu giriş paragrafinin mut-  
suz insanların bir parça da olsa  
teselli edecek bir şey.

### Tanıştırıymı; D'arci

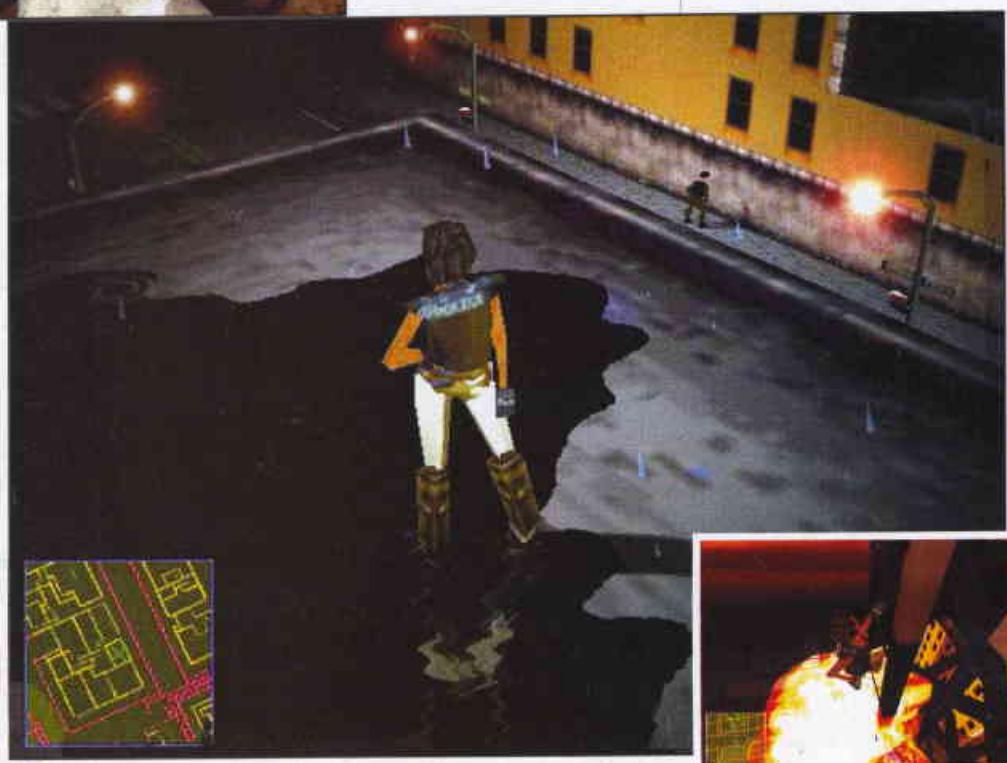
Urban Chaos'un çıkış noktası  
Nostradamus'un 2000 yılı için öngördüğü, ya da uydurduğu (ba-  
şık aqınız gore deejir) bir keha-  
net. 1000'li yılların sona ermesiyle  
birlikte dünya geri dönüşsüz bir  
kaosun içine düşer. Ama bu nok-  
tada bizi ilgilendiren şey, tek bir  
şehir ve o şehrin tek bir kurtarıcı  
kahramanı olacak. Aslında bu açı-  
dan gayet kısır bir döngüye otur-  
tulmuş durumda Urban Chaos.  
Yeni kadın karakterimizle tanışın-  
ız mı? Union City'nin kahraman po-  
lisi D'arci Stern. Yoo, sakin ona  
Lara abla filan demeyin, bu konu-  
da çok hassas. Aslında bu, Savaş  
Ay yönetimindeki A Takımı gibi bir  
programda tartışılmaya aday saç-  
malıkta bir konu: Oyun dünyasın-  
da artık her önüne gelen kahra-  
man mı oluyor? Oyun oyun içün  
mi, oyun toplum içün mi? Bu ka-  
dın kahramanları sektör mü yara-

*gerekliyor*

tyor yoksa halk mı? Mumyalara  
karşı savaşmak mı daha kahra-  
manca, suçlu insanlara karşı sa-  
vavmak mı?.. gibi en az altı hafta  
konu sıkıntısını ortadan kaldırıracak  
başlıklar altında dönüp doluşıp  
aynı soruya gelmek mümkün: La-  
ra mı, D'arci mi? Neysse ki biz bu-  
rada A Takımı yapmıyoruz ve boy-  
le sorulara ilgi göstermeyecek ka-  
dar mesgul insanlanız. Ama hak-  
katen sizce hangisi? Tamam, D'ar-  
ci daha akıllı ama şu da var ki: La-  
ra'nın da göğüsleri güzel. Her  
neyse, Savaş abinin bölgesine da-  
ha fazla girmeyeceğiz...

Aslında oyunun en tartışmalı  
noktasını geride bıraktığımıza gö-  
re bundan sonrası gayet kolay  
Urban Chaos adından da anlaşıla-  
bileceği gibi kent kaosu üzerine  
kurulu bir oyun, Hikayenin geçtiği  
yer olan Union City, bir oyunda  
şimdije dek gordüğümüz en iyi  
tasarımlarla boy ölçüsecek kadar  
iddialı bir şehir. Zaten daha yapılm-  
aşmasındayken yayınlanan gö-  
rüntülerle aksiyon turünün se-  
verleri için iyi bir av olduğu belli-  
di. Aslında bu yıl çıkan bütün iyi  
oyunların ortak yanı bu herhalde.  
Hepsi de son derece ilginç ve göz

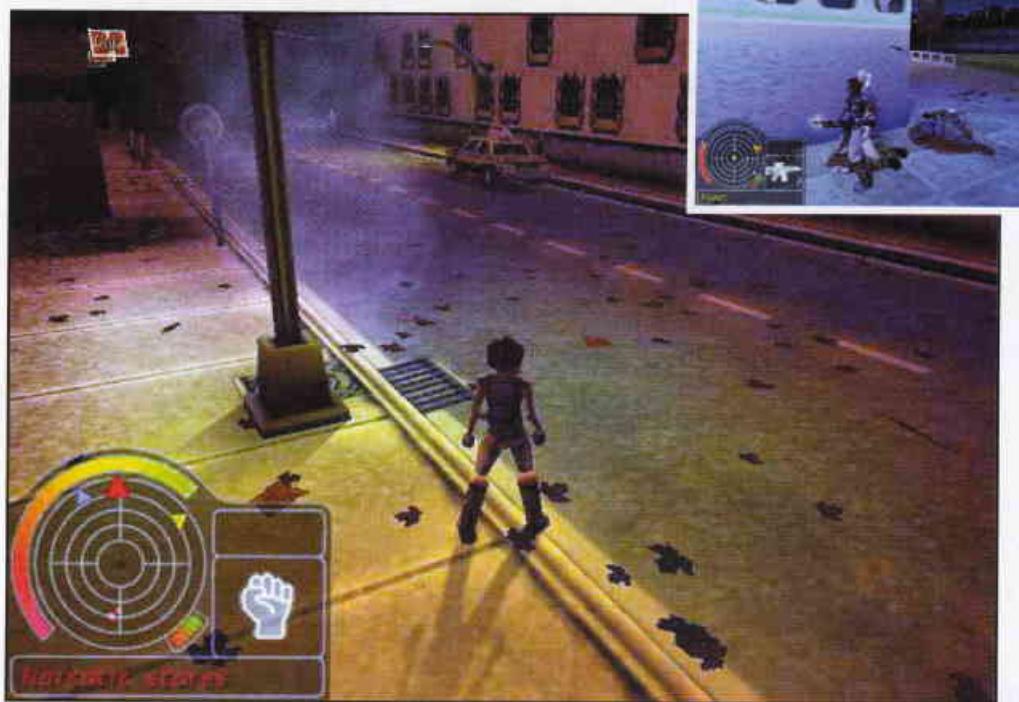
**2**000 yılı üzerinde yillardır,  
yüzyıllardır (belki de bin  
yillardır, tarih bilgim o-  
kadar iyi değil) kurulan fanteziler-  
den hiçbirini henüz gerçek olmadı  
ve görünürde öyle de bir olasılık  
yok. Bu konuda fazlaca okuyup  
yazmış olanlar tüm hayallerini  
2000 yılının yılbaşı gecesine bağ-  
lamışlardı ama maalesef o gece  
de her yıl olduğu gibi şimdi de  
tayılarına girmek istemediğim sıkıcı  
eğlenceler düzenlendi. Sabahı  
sarhoş karşılamamaktan başka da bir  
beklenti olmayan insanlar toplu-  
luğu için her şey yolunda gitti  
ama ya 2000 kiyametini bekle-  
yenler? Onlar kotu bir gece geçir-  
diler. Çünkü sabah için beklenile-  
ri ağıyan bir baştan daha fazla-  
ydı. Her neyse, sonuçta olmadı  
ama üzgün değiliz. Çünkü bize  
2000 kiyametinin neye benzedi-  
ğini anlatan, anlatmaya kalkışan  
bir oyuncu var elimizde. Oyunun



alıcı mekanlarda geçiyor. Böylece, mimarinin bir oyundaki en önemli ayrıntılardan biri olduğu nihayet kabul edilmiş görünüyor. Union City'nin tek kötü yanı iç mekanlara sahip olmaması. Daha doğrusu varsa bile bunları hiç göremeyeceksiniz (hic değil aslında, polis merkezinin ve başınızın belaya girmesini sağlayacak olan birkaç mekanın kapıları size açık). Memur Stern bütün şehrin altın üstüne getiriyor, bütün çatılara çıkıyor, elektrik kablolarına asılıp binalar arasında uçuşlar yapıyor ama hiçbir kapı açıp içeri girmiyor. Kimbilir, belki de ciddi bir klostromobinin sonucu bu. Ama eğer öyleyse bile, acısının bizden çıkarılması doğru değil.

### Şehrin Kaotik Düzeni

D'Arci, sıradan bir polisten çok daha fazla yeteneğe ve yetkiye sahip. Her istediği yapabilme hakkına sahip olmasının gayet anlaşılır bir sebebi var. Karşısında tek başına savaştığı ve kendilerine Cats diyen suç örgütü artık iyice dallanıp budaklanmış durumda. Bu adamları durdurmak için ne gerekiyorsa yapmak zorundasınız. Bir suçluyu tutuklamak, döve döve etkisiz hale getirmek ya da alnının ortasına bir kurşun sıkmak arasında hiçbir fark yok. Hatta bu arada istemeden de olsa öldürdüğünüz masum insanlardan da sorumlu tutulmayacaksınız. Sonuçta burası kaotik bir şehir, sınırsız şiddet ve ölüm kaosun en sağlam belirtileridir ne de olsa. Ama kahramanımızı güçlü kılan tek şey yetkileri değil, az önce de söylediğimiz gibi çok da yetenekli. Özellikle de bir bilgisayar oyundan yaşadığı ve sadece klavyedeki bir kaç tuşla hareket ettiği düşünülürse. Yön tuşlarıyla sağa sola koşturmak dışında D'Arci'ye verebileceğiniz tüm komutlar için sadece 3 tuş kullanacaksınız. Tek başlarına kullanıldıklarında temel hareketleri yapmanızı sağlayan bu tuşlar ikili ve üçlü kombinasyonları, bir arada kullandıkları zaman kahramanıza birçok şey yaptırmanız mümkün kılıyor. Bu sayede, oyundan neredeyse tamamını kapsamasına rağmen dövüş bölümleri uzun süre eğlenceli, bir süre de katlanılır olmaya devam ediyor. Ama sonunda yaratıcı yanı eksik kalmış her oyunda olduğu gibi burada da sıkılmaya bağılıyorsunuz. Belki bu söylediğim gerçek beat-em up düşkünl-



leri için geçerli değil, onlar zaten bir oyunu başından sonuna dövüşmek, kafa göz yarmak için oynuyorlar. Ama istediğiniz şey dengeli bir aksiyon-adventure ise bir süre sonra Urban Chaos arkadaşınıza hediye etmeyeceğiniz bir sakınca görmeyeceğiniz bir CD'den ibaret olacak.

Bayan Stern'in çevresindeki hemen hemen her şeyle etkileşebilmek gibi her oyun kahramanına kismet olmayan bir ozelliği var. Bir çöp kutusuna saklanmaktadır, ortaşa fırlatılmış boş kola kutularını tekmelemeye kadar bir sürü gereksiz şeyi bile yapabiliyor. Yapması gerekenler konusunda da genellikle hayal kırıklığı yaratmıyor. Özellikle de bir yerlere tırmanması gerektiğinde hiç baş ağırmıyor. İncecek saçaklara tutunarak yüreyyildiği gibi yerden metrelerce yüksekteyken çok uzun atlayışlar da yapabiliyor. Gerçekten eğitimli bir polis o ve sizin tarafınızdan kontrol edildiği sure boyunca da yeteneklerini ve bilgisini geliştirmeye devam ediyor.

### Sokak Savaşları

Yeri gelmişken oyundaki eğitim bölümleri hakkında da birkaç şey söyleyelim. Oyunu başladığınız andan, son sahneye kadar sizden beklenen üç şey var. İyi dövüş, iyi zipla, iyi araba kullan. Bu nedenle karşınıza bu üç dalda kendinizi sinayabileceğiniz, oyun içinde bazı şeyleri başardıkça giderek zorlaştıran uygulamalı bazı testler çıkacak. Aşama aşama gelişen ve

güçleşen bu testler oyunun rutin havasından çıkmak için de gayet faydalı ve eğlenceli. Aksiyon yeteneklerinizi sergilemek için engellerle dolu bir platformu, verilen sınırlı sürede baştan sona geçmek, bir polis aracının direksiyonuna gecip türlü manevralarla verilen rotayı sizden istediği biçimde tamamlamak ve üç-beş kişilik gruplar halinde saldıran bir ton kötü adamı tutuklamak gibi amaçları olan bu görevleri gerçekleştirmek zorunda değilsiniz ama bence çoğu zaman oyunun kendisinden daha ilginç ve heyecanlı.

Yazının nerdeye sonuna geldik ama Urban Chaos'un puanını düşüren şey hala söylemedik. Bu, düşmanlarınızın daha doğru suçlarını yapay zekası. Oyunun geliştiricisi Mucky Foot anlaşılan sizi zeki birkaç düşmandansa az gelişmiş ama sayıları çok olan adamlarla tehdit etmeyi tercih etmiş. Bu da oyunun sürekli kendini tekrar etmesine neden oluyor. Ama her şeyin ötesinde Urban Chaos, göz alıcı grafikleri, kolay oynanan ama çok yönlü dövüş takımları, istediğiniz hemen her şeyi yapan kahramanı ve oyunun tamamında eksik olmayan hız duyusuya aksiyon seven oyunların isteyebileceği türden bir oyun. Belki bir sure bilgisayarınıza kilitlenip diğer alışkanlıklarınızdan ödün vermek pahasına Urban Chaos oynayacaksınız. Üst üste birkaç görev tamamlamadan kalkmak istemeyeceksiniz (bu arada, hiç yeri değil ama, oyunu sadece görevler arasında save edebiliyor-

### Alternatif

#### Fighting Force

Sayı/Puan

Análisis 97/100

sunuz, ne yazık ama her aşk gibi bu da kısa sürecek. Hatta benim gibiyseniz, beklediğinizden de kısa sürecek. Ve oyunun sonlarına doğru karşınıza çıkacak olan ve Stern'in yerine oynayabileceğiniz diğer karakter Roper'ı asla tanıymayacaksınız.

### KARNEVİLE DİKKAT

LEVEL KARNESİ

#### Grafikler

Etkileyici, her şeyle büyük ve nareketli bir şehir görüntüsü. Yansımalar ve gölgelerde mükemmel yakalı ışık efektləri.

#### Ses ve Müzik

Bir deňe dinlediğinizde sevebileceğiniz müzikler, ama çok deňe dinlemekten başka alternatifiniz yok. Sesler güzel.

#### Oynamabilirlik

Oynamamayacak bir yan yok iste. Basit kombinasyonlara çok değişik hareketler yapma imkanı var.

#### Atmosfer

Oyunun hızı siz etkisi altında tutacak. Ama her insanın durup kendine "ne yapıyorum ben böyle?" dediği bir an vardır.

### LEVEL Notu

78

Eski model dövüş oyunlarını ödüyoruz ve bir de bu tıpkı ediklerim sizin için yeteneklerinizi deşile Urban Chaos'la ilgilenin.

**Minimum:** Pentium 200, 32MB Bellek, 150 MB Harddisk Alanı, 8 hzli CDROM

**Önerilen:** Pentium 300, 64MB Bellek, 300 MB Harddisk Alanı, 8 MB 3D Ekran Kartı

**Multiplay:** Yok

**Grafik Desteği:** Direct3D ve Software - Maxximum: 1024 x 768 Çözünürlük

**Extra:** Aureal 3D, Direct Sound 3D, Dolby Surround

# BATTLEZONE II: Combat Commander

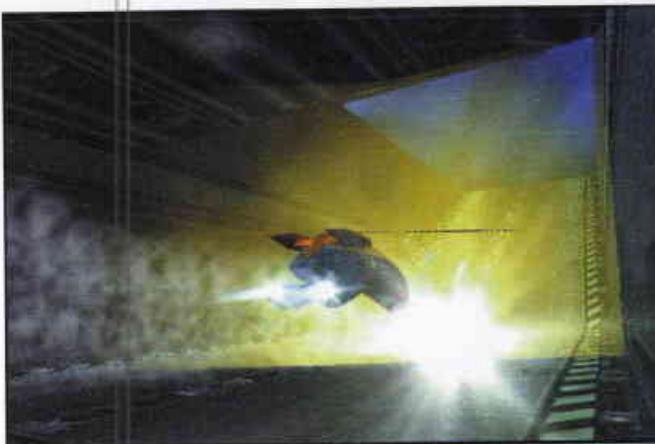
Strateji ile aksiyonu birleştirmeyi başarıran Pandemic bu sefer iki türü geri ayırtırmayı da başarmış.

**Yapım:** Pandemic Studios

**Dağıtım:** Activision

**Tür:** Strateji-Aksiyon

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



**B**attlezone 98'in başlarının da piyasaya çıktığında beni gerçek anlamda etkileyen sayılı oyunlardan biri olmuştu. Birbirinin kopyası sıkıcı oyunlara boğulduğumuz 98'de ust uste gelmeye başlayan özgün oyuların ilklerinden biriydi. Üstelik gerçek anlamda strateji ve aksiyonu birleştiren ilk oyunun Battlezone olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Battlezone'u en çekici kılan sannım Command & Conquer'u aksiyonun tam ortasında oynadığımız hissidi. Üstelik oyunda hover tankları kontrol ediyorduk. Her tür arazide hız kesmeden ilerleyen bu araçlar aksiyonun daha da sıcak olmasını sağlıyordu. Battlezone'un konusu da bugüne kadar düşünülmüş en ilginç oyun konularından biriydi. 1950'lerde dünyaya düşen bir meteor beraberinde bio-metal denen bir madde getirir. Bu maddenin teknoloji ve üretimdeki gücünü fark eden ABD ve SSCB bu metal için amansız bir mücadeleye girer. Bio-metal'in verdiği güçle bu mücadele birleşince 1960'lar uzayda hover tankları içinde bio-metal kaynakları için birbirinin peşinde koşan Rus ve Amerikanlara tanık olur. Ama buna tanık olan sadece zamandır. Her şeyden habersiz sıradan insanlar heyecanla insanların aya adım atacağı günü beklemektedir. Oyun ABD ve SSCB'ının sonunda güçlerini birleştirmek zorunda kalmasıyla bitecek.



## Bir Daha...

Battlezone II'nin hikayesi ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Ama ilk oyundan ikinciye taşınan pek bir şey yok aslında. ABD ve SSCB aralarında anlaştıktan sonra ISDF (Uluslararası Uzay Savunma Gücü) isminde özel bir güç kurarlar. Her şey güllük gülistanlık giderken ISDF'e bağlı gizli üstlerden biri saldırına uğrar. Bu noktada Genç teğmen Cook rolünde oyuna biz giriyoruz. Yaptığımız araştırma sonucu saldırganların bir tür yaratık irki olduğu ortaya çıkarıyor. Yaratıklar üssün bulunduğu gezegeni terk ederken biz de peşlerinden portalarıyla ilerleyen gezegenler arasında bir koşturuma içinde peşlerine takılıyoruz.

Oyun ilk eksisini buradan alıyor. İlk oyundaki ilginç hikaye bir anda klîşe bir yaratık avına dönüşüyor. Sizi bilmem ama ben oyunlarda biraz daha yaratık görürsem kusacağım. Bölümler boyunca ilerleyen hikaye ise sadece sıklıyor. Düşman üssünün yok etmek, birilerini kurtarmak, belli bir noktaya ulaşmak gibi sıradan şeylete uğraşıp duruyorsunuz. Üstelik yaratıklarımız Scion'lar hiçbir zaman hikayeye bizimde bir katkımız olsun diyip sizi şaşır-

tacak bir hamlede bulunmuyor. Genelde zora düşüp kaçıyorlar.

## ..Ara Başlık Atmayı...

Oyunun asıl sorunu ise Battlezone'daki aksiyon ve strateji denegesinin bozulması. Bu iki türün sıradan oyuncuya ağır gelmesi ilk oyunun az satmasının sebebi görülmüş olacak ki işler iyice yavaşlatılmış. Battlezone II'deki strateji sadece üs kurmaktan ibaret. Düşmanın nerden geleceği, sizin nereden saldıracağınız çok açık. Za-



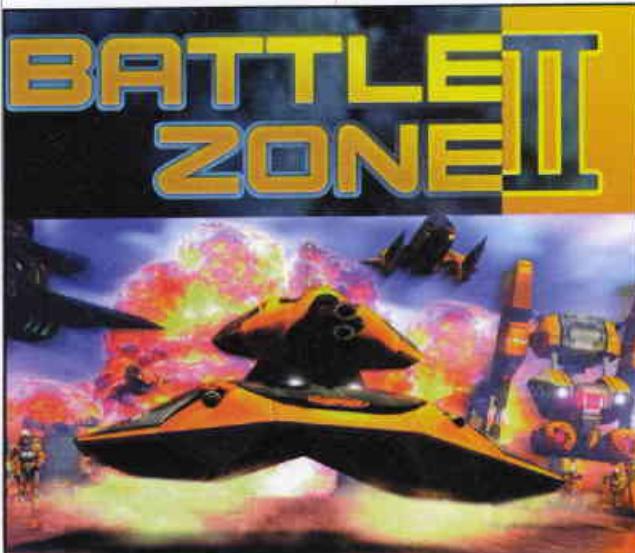
ten pek çok bölümde haritalar çok geniş koridorlar şeklinde tasarlanmıştır. Binalarını (gun tower'lar hariç) nereye kuracağınızın hiçbir önemi yok. Düşman stratejik yapılarınıza saldırıyor. Mesela kaynak toplayan Scavenger'larınıza saldırımı akıl edemiyor. Zaten düşman strateji bir ya-

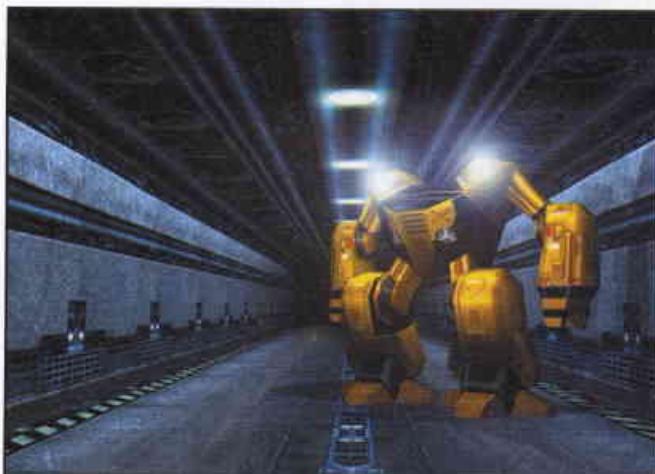
na hayasız böcek sürüleri gibi saldırmanın ötesinde hiç bir şey yapmıyor. Düşman bölüklerinin geldiği vadide iki Gun Tower bir iki tane de taret bırakınca savunmanız tamamlanmış oluyor. Halbuki üssünüzün yakınındaki bir tepenin üzerinden gelen aşırıma bir saldırı her şeyi daha heyecanlı kılabiliirdi.

Bu oyunun sıradan oyuncular için daha kolay oynanabilir yapsa da oyunun özünü bozduğu bir gerçek. Pandemic bu noktada

cocuh daha doğru olduğuna inandığım üç yoldan birine gidebilir. Bunlardan birincisi oyundan stratejiyi tamamen çökarmak. Üs kurma işini otomatikle bağlayıp sa-

dece üretilen birimlere karar versek oyun en azında saf ve sıkı bir takım-aksiyon haline gelebilir. Tabii bunun için yapay zekanın çok daha iyi olması gerekiyor. Harika grafikler, hafif bir konu ve Hoover-Tank'lar. Sıkı bir aksiyon oyunu için gereken bütün şartlar zaten Battlezone II'de mevcut.





<b>Alternatif</b>	
<b>Battlezone</b>	Sayı/Puan Hesirin 96 / 93
<b>Uprising 2</b>	Sayı/Puan Ekim 98 / 5

### ...Unutmayacağıma...

İkinci yol oyun üzerinde daha sıkı çalışıp daha sağlam yapay zeka ve bölüm tasarımlarıyla orijinal Battlezone'ın çizgisini bozmamak elbette. Bir yandan sağlam stratejiler kurarken diğer yandan parmagımızı tetkikten çekemediğiniz, bizi tam anlamıyla terletecek bir oyundan bahsediyorum. Başka bir deyişle yine az satsayıdı ama biz sıkı oyuncuları mutlu etseydi.

Üçüncü yolda strateji ve aksiyonu eş zamanlı yapmamak olabildi. Oyunun stratejik kararları kolay bir kisayol tuşu ile ulaşılan farklı bir pencerede emir vermeniz şeklinde olurdu ve bu emir verme sürecinde aksiyon durdurdu. Bu yolun en hoş getirişi bütün birimlere nereye gideceklerini neyi nereye kuracaklarını bınumuzun ucuyla işaret etmek zorunda kalmamamız olurdu herhalde. Tabii önce yapay zeka geliştirilmeli. Düşünebiliyor musunuz teknoloji gelişmiş, uzayda yaratık avına gitmişiz ama radar ekranı üzerinden komut verme yetimiz halen yok. Oyundaki tamamen faydasız Relay Bunker'la-



ra konan uyuş görünüleri bu işe adapte edilebilirdi. Bizde haritanın diğer ucundaki düşman üssüne yaptığımız saldırının ortasında üsse dönüp bir bina dikip koşa koşa saldırına dönmek zorunda kalmazdık. En azından biz uzaktayken bir Gun Tower'ımız yok edildiğinde "Soylein o Constructor'a aynı yerde şu lanet Gun Tower'lardan bir tane daha istiyorum. Yanına bir tane daha yapsın ki bir daha indiremesinler!" diyebilme şansımız olsaydı. Ama Battlezone II bize iğnecen etmek pahasına bütün yolu geri dönüp Constructor'a burnumuzuğun ucuyla yeni Gun Tower kurulacak olan yeri işaret etmemizi gerektiriyor.

### ...Hayatım Üzerine...

Bu arada her üç öneri içinde yapay zekanın geliştirilmesi şartını koyduğum gözümüzden kaçmamıştır. Battlezone II'de birimlerin yapay zekalan gerçek anlamda korkunç. Pek çok kez birimleri ellerinden tutup gidecekleri yere kadar götürmek zorunda kalyorsunuz. Yoksa bir yerlerde takılıp kalabildikleri gibi, soylediğiniz yere düşman üssü üzerinden gitmeye de kalkabiliyorlar. Taretlerden daha uzun menzile sahip Mortar Bike'lar ne dense ateş etmeye-

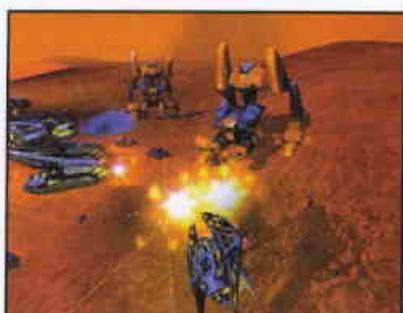
den önce taret menziline girmeyi uygun görüyor. Bir tankınıza tarete saldır emri verdığınızda önce menzile giriyor. Düşman ateşini görünce bir süre ateş hattında ne yapacağını düşünüyor. Sonra nihayet saldırımıya karar veriyor. Tabii o tarete ulaşana kadar taretin onu hakladığını söylemeye gerek yok. Kisacısı bir gurup acemiyi (aslında daha kötüsünü hak ediyorlar ama dilim varmıyor) yönetmek zorundasınız ve bu pek çok kez baş ağrıtıyor. Bu yüzden benim size tavsiyem bir birim salaklık edip kendini zor duruma sokarsa birakin olsun. Canınızı sıkımağaya değil oyundan nasıl olsa çok kolay. Bir de eğer düşman üssü basmak gibi zor bir operasyona girecekseniz yanınızda gerekenin iki katı adam alın. Nede olsa bizimkiler pek güven olmuyor.

### ...Yemlen Ediyorum! -

#### Tuğbek

Yazının su ana kadar ki kısmını okuyunca oyunu yerden yere vurdugumu gordüm. Ama oyunun dikkate değer artıları da var. Bunlardan birincisi grafikler. Grafikler kesinlikle muhteşem. Hele bataklıklarla kaplı gezegende her yeri saran yesilin tonları, sulardaki yansımalar ortalıkta boş boş gezen jölemleri ve dinazorumsu yaratıklar kelimenin tam anlamıyla göz alıcı. Roket ve Mortar'ların ardlarında biraktığı sis efektleri Quake 3'ün roketlerini aratmıyor. Çevre ile etkileşim oynanısa pek değer katmasa da atmosferi daha da geliştirmeye. Vurulduğunda yıkılan ağaçlar, üzerinden paletli bir araç geçince yıkılan çırıntılar veya çöken buz tutmuş yüzeyler gibi. Buradaki tek sorun içinden geçilebilen nesne ve duvarlar. Çarpışmanın tam ortasında kendinizi duvarın öteki yanında bulabiliyorsunuz.

Oyundaki en hoş yanlarından biri de araçların tasarımları. Scion araçları pek de göz alıcı olmasa da ISDF'in bütün gemileri çok iyi tasarlanmış. Grafik olarak hoş oldukları gibi biçimleri fonksiyonlarına da uygun. Ayrıca binalar gerçek boyutlarda. İlk oyuna göre binaların büyüp araçların küçüldüğünü söylemek yanlış olmaz. Battlezone II'nin ilk oyundan üstün olduğu diğer bir nokta arayüz. F tuşları ve rakamlar yoluyla pek çok işi kısa yoldan



hallededebiliyorsunuz. Alışmak bir süre alıyor tabii. Ama oyunun genelinin kolay olması öğrenme eğrisinin oldukça hızlı olmasını getiriyor. Aynı şey arayüz içinde geçerli. Kısa sürede birimlerinize seri komutlar verebilir hale gelebiliyorsunuz. Tabii onların sizi dinlemeden dinlemeyeceği keyiflerine bağlı.

Toplamak gereklirse Pandemic ve Activision ilk oyunu oynayıp da hayran kalan herkesi hayal kırıklığına düşürüyor. Ancak ilk oyunu zor ve sıkıcı bulupda burun kıvrımlar bu sefer aradıkları oyunu bulacak. Her şeye rağmen iyi grafikler, başarılı arabirim ve ilk oyundan arta kalan değerleriyle Battlezone II hala oynamaları bir oyun. Eğer dört bir yanımızın harika oyuncularla çevrildiği bir dönemde gelmese onunla daha fazla vakit geçirebilirdim.

#### Tuğbek Öle

#### Grafikler

**Çok İyi:** Özellikle 32-bit renk desteği ve ışık efektleri oldukça çarpıcı. Araç modelleri güzel.

#### Ses ve Müzik

Müzik pek kullanılmamış olsa da ses efektleri başarılı. Her silah gerçekleştirgi ses efektleri çıkmıyor.

#### Oynamabilirlik

Yapay zekanın zayıflığı saç baş yoldundur, ancak oyun herkesin oynayabileceği kadar kolay.

#### Atmosfer

Farklı gezegenler oyuna zevk katıyor. Ancak oyunda sık sık düşen tempo atmosferden çok sevmediğim.

## LEVEL Notu

68

**Battlezone II** bana beklediğimi vermedi. Ama ilk oyunu zor bulan veya hiç oynamayanız için iyi bir fırsat.

**Minimum:** Pentium 200, 64 MB Bellek, 500 MB Harddisk alanı, 3D hızlandırmacı

**Önerilen:** Pentium 300, 128MB RAM, 500 MB Harddisk Alanı, 64MB 3D hızlandırmacı

**Grafik Destekli:** Direct3D - Maxslim 128Bit/24 Çözünürlük

**Multiplay:** Network, Internet, Modem (internet 8.000 Kbyte/s)

**Extra:** DirectSound3D, A3D (patch ile), Force Feedback





# ULTIMA 9: ASCENSION

**Avatar Geri Döndü (Bir kez daha Britanya'yı kurtarmak için kendi hayatı pahasına)**

Yapımcı Firma: Origin

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye Distribütörü: Aral İthalat

Tür: CRPG

Web: [www.ultima9.com](http://www.ultima9.com)



On yıl önce bilgisayar oyunlarının bugünkü teknolojisi bilim kurğu gibi bir seydi. Yine de o zamanlar oynadığım oyundan çok daha fazla zevk alırdım. Belki zaman geçti büyümüş, ya da işin o kadar çok içine girdim ki eski büyüsü kayboldu. Yine de gerçek neden bu değil gibi geliyor. Sanırım artık eski gibi oyun yapmıyorum. Bunun nedeni artık bilgisayar oyunlarının milyarlarca dolarlık bir sanayi durumuna gelmiş olması. Dolayısıyla tipki müzik endüstrisindeki gibi, coğuluğun bergenisi kaiteden önce geliyor.

CD-ROM teknolojisi ilk ortaya çıktığında herkes gelecekte yapılacak oyuların çok daha zengin içerikli olacağını sanıyordu. Şu an piyasaya sürülen ürünler CD'lere sişmiyor, yine de sanılanın tam tersi oldu. Elite, Wing Commander, Pirates ya da Civilization de bir yapıma artık pek rastlayamıyoruz. Sanırım klasik olmayı başaran oyuların çoğu amatör bir ruhla, hatta belki de sır eğlencem için üretilen yapımlarıdır. Yirmi yıl önce insanlar bu işe sevdili meslekten para kazanmak için gi-

riyordı, bütün oyunu grafiğinden programına tek kişi tasarlıyor du, buna karşın şimdikinden çok daha fazla sayıda klasik piyasayaçıkyordu. Bugün ise endüstri o yıllarda yapılanların kaymağını yapıyor. Bazı eski klasiklerin sekizinci dokuzuncu versiyonları piyasaya sürülmeye başlandı.

#### RPG'de Devrim mi?

Yirmi yıl önce Richard Garriot adında 19 yaşındaki bir genç yazdı: "Ultima bu seni başlatacak". 92'de çıkan Ultima Underworld, Warcraft 3D ve Doom'dan bile önce ilk kez tam anlamıyla birinci kişi

bakış açısından üç boyutlu bir dünyayı bilgisayar ekranına taşıdı. Ascension ise üç yıldan beri geliştirme aşamasındaydı. Bir yıldan uzun bir zamandır yabancı dergilerdeki resimlerine bakıp ağızımızın suyu akarken bilgisayar RPG'lerinde devrim yapacak bir oyun bekliyorduk. Yapımcıları da çok umut verici şeyler söyleyordu. Sonuçta gelen oyun oldukça iyi, ancak çıkış tarihi bu kadar geçmiş olmasına karşın yine de tamamlanmadan piyasaya sürülmüş izlenimi veriyor. Arabirim gerçekten de devrim yaratacak nitelikte. Yonetliğiniz karakteri üç boyutlu bir dünyada üçüncü kişi bakış açısından görüyorsunuz. Önünüzde yeşil bir hedef işaretleri var ve bu işaretin ortamındaki nesnelerin üzerine getirerek onları etkileşime girebilirsiniz. Neredeyse oyundaki her nesneyi surükle bırak yöntemle bir yerden bir yere, çantanızı ya da üzerinize taşıyabiliyor, fırı, tahta kılı, kapı

gibi şeyle parçalayabiliyorsunuz. Kamera bu tur oyuncuların sık sık olanın tersine hâl bir zaman çerçevesindeki objelerin ya da du-

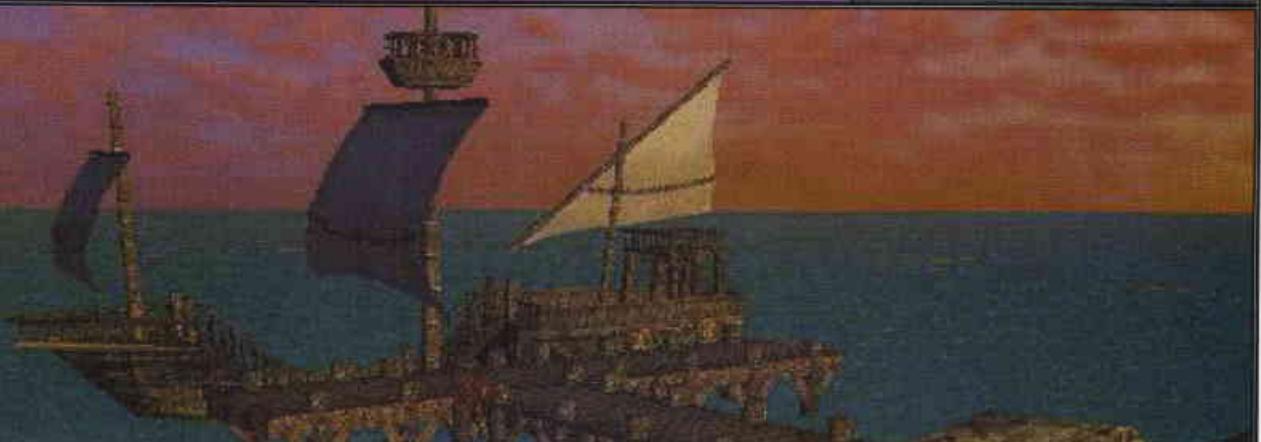
varların arkasında kalıp, görüşünüzü engellemiyor. Gerçekliğinde birinci kişi bakış açısına da geçme şansı var. Oyunun başında aldığınız kemir ekranın altında görüntüleniyor ve büyülerle objelere çabuk erişim için düşünülmüş. Kemirin üzerinde on iki tane boş yer var, aldığınız eşyaları ve büyük kitabındaki büyülerini sürükleyerek bu boşluklara yerlestirebiliyor. ve E tuşlarıyla kullanabiliyorsunuz.

#### Sürüneler ve Kuşlar

Oyunun grafik motoru ise arabirimin tersine, sanki zorluk çıkartmak için sadistin teki tarafından yapılmış. Performans en güçlü sistemlerde bile yerlerde sürünen Zindan, mağara gibi yerlerde sahneye 15-20 kare gibi kabul edilebilir bir seviye yakalansa da, kentler gibi poligon enflasyonu olan yerlerde kendinizi slideshow izliyor gibi hissediyorsunuz. 3Dfx'in kartlarında Glide API'si ile daha iyi bir sonuç elde edilebiliyor. Ayrıca çevre ayrintılı dokularla kaplanmış nesne dolu olduğunda RAM de yetmiyor ve garç gurç sesleri eşliğinde harddiskiniz kanırmaya başlıyor. Ama oyunun yapımcısı Origin Firmasına göre 233 MHz'lik bir CPU ve 32 MB RAM oyunu oynamak için yeterliydi. Artık bu gibi açıklamalar karşısında ne yapacağınızı biliyorsunuz değil mi? (Hadi okuyucu tayıfı hep birlikte: hic guleceğim yoktu ha-ha-ha-ha hatta zort zort Tek sorun bu da değil, özellikle kitap okurken ya da alış veriş ederken okan ekranlarda program siz birden windows'aatabiliyor. Ascension'in demosunda bu çok daha sık oluyordu.

Piyasada surumundede çalışma oranı düşürülmüş, buna karşın bir kitabı açığınızda sayfalarının dö-





nüs animasyonunu izleyemiyorsunuz ve imleç çok yavaş hareket etmeye başlıyor. En kötüsü de sa ve dosyalarının aniden hep birlikte bozulmaya karar vermeleri! Bu olduktan sonra kaldığınız yeri ne yeni bir dosyaya ne de eski sa ve'lerin üzerine kaydedemiyorsunuz. Save'lerin kopyasını ayrı bir yere almayı, o da olmazsa oyunu baştan yüklemeyi deneyin. Duyduğuma göre oyunu bitirebilmek için önce belli görevleri yapmanız gerekiyormuş, yoksa ileriki görevlerde sorunlar çöktürülmüş. Shimdiye dek anlatıklarından Ascension'in oynamamaya deymeyecok denli ömrü törpüsü olduğu kanıtsına kapılmış olabilirsiniz. Aslında şu durumunda bile alıp oynamaya değecek kadar güzel bir yapım. Zaten yakında yamaaları ve daha sağlam sürümleri de çıkışa ya başlar.

#### Sevgi, Cesaret, Doğruluk, Salaklık

Ascension'in tasarımına Richard Garriot da katıldı. Katılmış, ko nu, karakterler, görevler çok iyi dibebilirim. Daha önce seçiz kez fantastik Ülke Britanya'yı kurtaran Avatar, son bir görev'e çağırılır. Ultima serisinde adet olduğu üzere, bir boyut kapsısından gerekçen ge zegenimizden Pagan dünyasına yolculuk edecek ancak bir daha geri dönemeyecektir. Dün yadağı

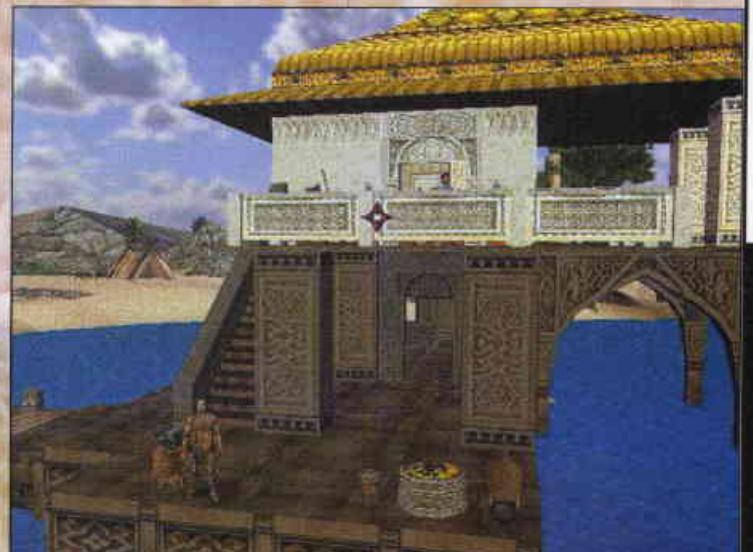
evde ve çevresinde geçen bölüm yolculuk için gereken kemir, çanta, pusula, oyunu kaydetmeye yarayan günlük gibi eşyaları aldığınız, ve biraz alıştırma yapabileceğiniz bir ısnıma turu niteliğinde. Pagan'a geçmek için çinge neye kaderiniz okutmalısınız. Size sorduğu yedi soru karakterinizin mesleğini belirliyor. Burada işin içine biraz da Gamot felsefesi giriyor. Oyun sevgi, cesaret, doğruluk kavramlarının kombinasyonlarından oluşan acıma, alçakgonululuk, dürüstük, şeref, kendini feda etme gibi sekiz erdem üzerine kurulu ve her erdem bir mesleğe karşılık geliyor. Dikkat edin alçakgonulluluğu erdem olarak sefer seniz bir çoban olarak başlamanız işten bile değil. Pagan'a geldiğinizde bir ejderha ve binicisinden oluşan bir protokol heyetini sizi beklerken buluyorsunuz, neye ki zamanında başka bir yere ısnıtanın son anda kavurma olmaktan kurtuluyorsunuz. Çevrede biraz dolaşınca Britania'nın bilge ve moruk kralı Lord British'in (bu heńif aslında Garriot oluyor) iperilerinden kaçırıldığını, iç ve dış şer güçlerin ulkeyi bolup parçalamaya çalışıklarını anlıyorsunuz. Sekiz oyundur gebertemediğiniz Guardian yine geri dönmiş (surpriz), erdemlerin güçlerini taşıyan tilismalar çalınmış ve topraktan çıkıp gö ge uzanan sekiz dev sutun çevre-

ye bir şeyle yapmış. İllerleyen za manlarda Lord British kaçırılıyor ve onu kurtarmak da amaçlarınız arasına giriyor. Birini kurtarmak gerekiyorsa bari taş gibi bir prense falan olsayıdı.

#### Sen de mi Avatar?

Origin bu seriyoyla eski tıpkı RPG'cileri sevindirirken, oynanış

turma ögesi eklemiş ancak dediklerine göre diğer elemanlar çevre de dolaşır saldırdığınız hedefe saldırmaktan başka bir şey yapmıyorum da, efendim etkileşim falan olmuyormuş... e daha ne olacaktı? Tamam biraz grup içi muhabbet, Rainbow Six ya da en azından Bladur's Gate türündede taktik üretme olağanlığı iyi olurdu ama bu



bijiminin kolaylığıyla yeni yetmeli ve Action'culara yönelik. Bu açıdan bakınca sanki yılların Ultima'sı da Lara Croft sendromuna kapılmış gibi görünüyor. (ulen Lara yaktın yılların Avatarını da) Garriot yeni bir Ultima daha yapılma yacacını söyleyiyor. Bu çok iyi, düşünsene herifler eşeğin kulağına su kaçırıp, Avatar'ı karşısına döme olarak da çababilirdi, Ultima X Tarlabashı'nın laneti, Avatarın "Dönüşü" falan... Tamam içerik olarak çok daha derin bir oyun ama ticari bir bakış açısıyla herkesi mutlu etmeye çalışıyor izlenimi vermekten yine de sıyrılmıyor. Bunun en temel nedeni bir grubu maceracı yerine tek bir kahraman yönetiyor olmanız. Böyle olunca oyun RPG'den çok Action unsuru içermeye başlıyor. Yalnızca zaman zaman başka karakterlerin yönetimini alabiliyorsunuz. Origin Ascension'a bir grup olus-

dediğiniz bile yeterliydi. Herhalde zaman yetmedi ve ticari kaygı da ha ağır bastı sonuçta Third Person Shooter tarzı bir oynanış biçimle güzeli konunun içine edildi. Ziplama, tırmanma, yüzme, dövüş gibi action öğeleri de yüzeysel yapılmış. Sanırım oyunu iyi Action haline getirmek ve iki taraftan da müsteri kaçırılmamak için böyle bir yol seçilmiş ama sonuçta ortaya bir kimlik bunalımı çıkmış. Origin'deki dahi bir zavallı embesilerin fazla aklı karışmasın diye çoğu RPG'nin tersine Ascension'a karakter istatistiklerini, sayıları falan yazan bir ekran eklememişler. Level atlama diye bir sey yok, siz ana ve yan görevleri başarıdaça özellikleriniz kademele olacak artıyor. Tanıtımında ballandırı ballandırı anlatılan değişik dövüş teknikleri öğrenme işi pek bir yenilik getirmiyor. Duşmanlar da Einstein sayılırlar. Tek olayları dövüş sırasın





Alternatif
<b>Might &amp; Magic 7</b>
Sayı/Puan: 8/10
<b>Daggerfall</b>
Sayı/Puan: 8/10

da bilimsizce geri karmaktan ibaret. Büyü sistemi liginc. Basit bu yuleni mana harcamadan ve doğal olarak yapabiliyorsunuz. Diğerleri için parsomenler, maizemeler ve ritueller falan gerekebiliyor.

#### Ey Özgürlük...

Ne demişler. Yigidi öldür yurdunu ye... Ascension'in çokıyla yönleri de var. Bir kere size fantastik bir dünyada istediğiniz gibi davranışma olağanlığı sağlıyor. Bu tur

sansız özgürlük sağlayan oyunlar kişiye her zaman büyük bir zevk verir, kendinizi herfin teknikini yazdığı senaryo doğrultusunda ilerleyen bir zavallı değil, kendi oykusunu yaratılan gerçek bir kahraman gibi hissedersiniz. Elite'de de böyledi Daggerfall da da. Aslında Ultima IX pek çok açıdan Daggerfall'a benzeyor, en azından ikisinde de sınırsız bir dünyada tek bir karakteri yönettiyorsunuz. Buna pek taklit denemez, gelecekte RPG'lerin gideceği yol böyle olacak gibi görünüyor. Ascension'un sorunu daha kötü olması değil, kullanışlı arabirimini dışında bunu grup oluşturma gibi bir yenilik eklemeyip, eskiyi yinelemesi. Oyunu kurtaran neredeyse bütün nesnelerle etkileşimişler yapabiliyor. Yalnız ateş efektiinde zayıf kalıyor, bir de duvardaki resimler gibi dokular, zaman altındaki dokuya karışabiliyor. Doku demişken kaplamalarınan-



simi eğebilmeniz, çevrenin genliği, karakterlerin coşkusu ve atmosfer. Grafik motoru sorunu yaşına rağmen üç boyutlu bir dünyayı oldukça güzel göstermesini sağlıyor. Gece gündüz dönüşümleri, yağmur fırına yıldırım gibi çevresel etkiler dinamik iş-

maz aynındır, bu kendini iç mekânlarda daha çok hissettiyor. İlk kez üç boyutlu bir oyunda insan yüzleri bu denli gerçekçi görüyorum. Sonuçta RPG'de devrim yaratması amacıyla başlanmış ama tıcan kaygılarından ve çıkış tarihi baskısından ötürü hedefine ulaşamamış bir ya-



deşimişler yapabiliyor. Yalnız ateş efektiinde zayıf kalıyor, bir de duvardaki resimler gibi dokular, zaman altındaki dokuya karışabiliyor. Doku demişken kaplamalarınan-

pim. Gerçekten de bir klasik olma potansiyeline sahipmiş, yine de oldukça iyi bir RPG. Eger bu türden hoşlanıyorsanız teknik sorunlarına bale seve seve kattanabileceğin kadar yi. Beni rahatsız eden embesiller için yapıları mümkün dini lermek zorunda kaldığımız gibi, giderek daha çok embesiller için yapılmış olsalar oyunları oynamak zorunda kalmamız.

#### Ozan Simitçiler

#### Grafikler

Mekanları renk cümbüş içinde. Büyüler de güzel. Ama grafik motoru emdiginiz gibi burumazdan gelmeli kadar iyi.

#### Ses ve Müzik

Bir role-playing oyununu olmaması gerektiği kadar vasıt sesler. Ama müziklerin kabiliyeti birinin işi olduğunu belli.

#### Oynamabilirlik

Yeni oyuncuları korkutmamak için olsa gerek, action bölümleri aşırı basit. Çok kullanışlı bir arabirim var.

#### Atmosfer

Muhtemelen, Koskoca, gerçek bir dünya yaratmışlar. Kendinizi bu yeni dünyada kaybetmek için daha ne bekliyorsunuz?

## LEVEL Notu

80

Sınıf bozucu buglantı ve saç yıldızları yüzleşmeye rağmen, alınması gereken bir CRPG olarak akımda bulunsun.

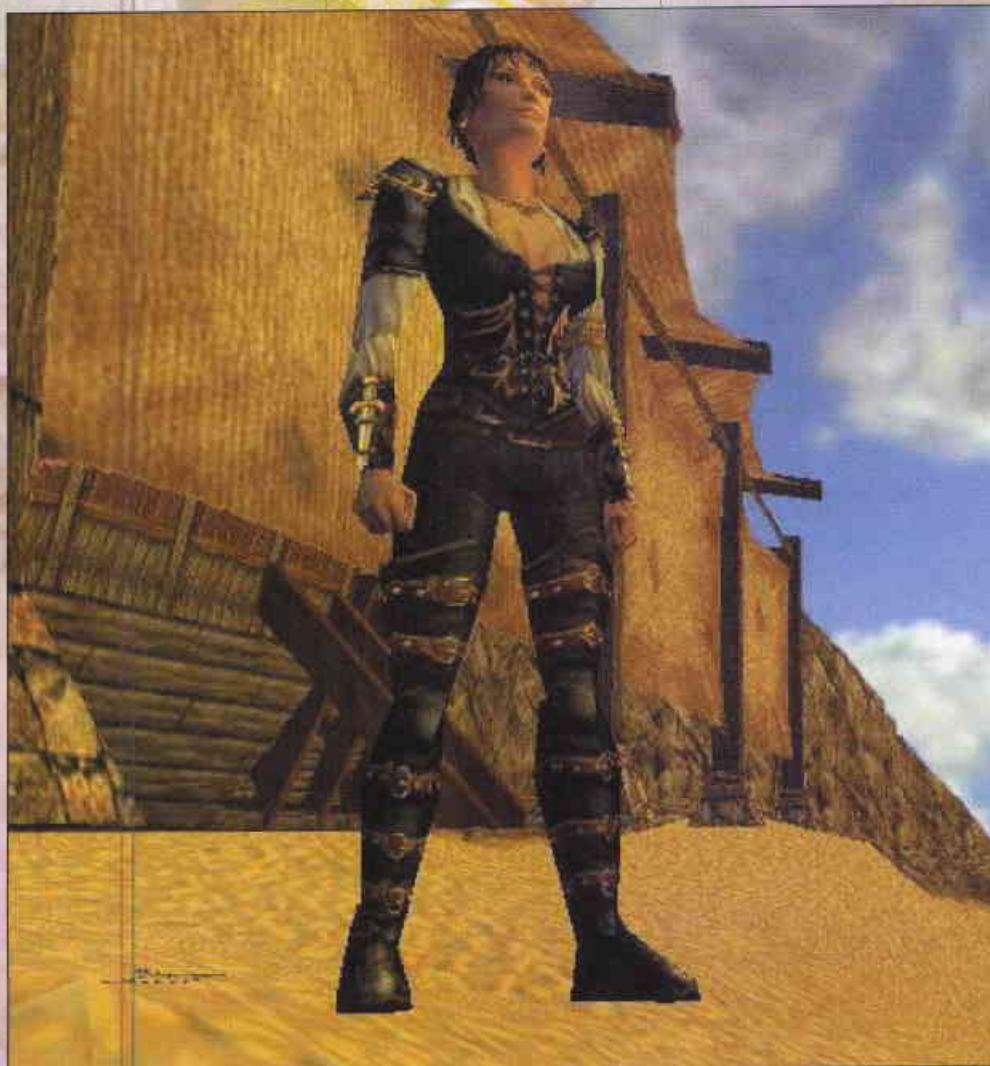
**Minimum:** Pentium 266, 64 MB Bellek, 600 MB sabit disk, 3 hızlı CDRom, 3D Ekran Kartı

**Önerilen:** Pentium 300, 128 MB Bellek, 1500 MB sabit disk, 6 hızlı CDRom, 32 MB 3D ekran kartı

**Multiplay:** Yok

**Örnek Destek:** Direct 3D, Glide, Maxx, 1280 x 1024 çözünürlük

**Extra:** Aureal 3D, TAK





# THE SIMS

Sims, hiçbir nihai amacı olmayan bir oyun. Tıpkı hayat gibi...

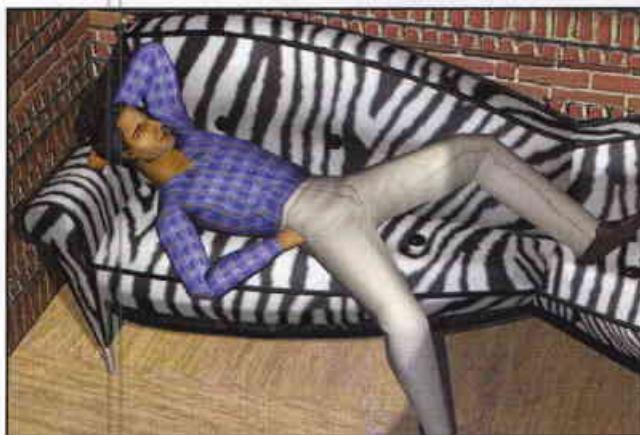
**Yapım:** Maxis

**Dağıtım:** Electronic Arts

**Türkiye Distribütörü:** Aral İthalat

**Tür:** Simülasyon

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



Bir oyunu anlatmaya nereden başlanır? Genellikle konusundan. Peki konusu bildiğimiz, yaşadığımız, ya da saplandığımız günlük hayatı olan bir oyunu anlatmaya nereden başlanır? Sabah kalkıp kahvaltısını yapan, kostura kostura işine gidip gelen, açılan, yemek yiyen, tuvalete giden, arkadaşları televizyon izleyip komşularıyla vakit geçiren, aşık olan, evlenen, çocuk yetiştiren, yanı sıradan bir insan olarak siz ne yapıyorsanız onu yapan bir insanın hayatı nasıl anlatılır?

Bu sorunun cevabını çok da iyi bilmiyorum ama Maxis yine yapacağını yapmış ve son oyunu The Sims'le size yaşayabileceğiniz en sıradan (ya da en sıradışı) hayatı anlatan bir oyun çıkarmış ortaya. Daha böyle bir fikir ortaya ilk attıklarında bütün dikkatleri toplamışlardı üzerlerine. Şimdi oyunun çıkışıyla birlikte

gördük ki bütün o merakımız ve heyecanımız boş da değilmiş. The Sims şimdiye dek oynadığınız hiçbir oyuna benzemeyen yepyeni bir şey. Nereden başlayacağımı bilemeyeşim bir sebebi de bu.

Geçtiğimiz yılın başlarında, yani SimCity'nin son versiyonu SimCity 3000 ilk çıktığında da yine Maxis'in Sim büyüsü etkisine girmiş ve uzun süre bu oyunu oynamışım ama bir sonraki adımları olacağı hiç aklıma gelmemiştir. Yani şehrin canlı kalması için gerekli gördüğüm ve o halleriyle bir yiğinden başka anımları olmayan Sim insanların kendi başlarına birer karakter olup karşımıza çıkmalarını beklemiyordum. Aslında daha önce SimCity oynamış olanlar, bu oyunla belediye başkanlığından aile reisiğine terfi

## Alternatif Kesinlikle Yok!!!

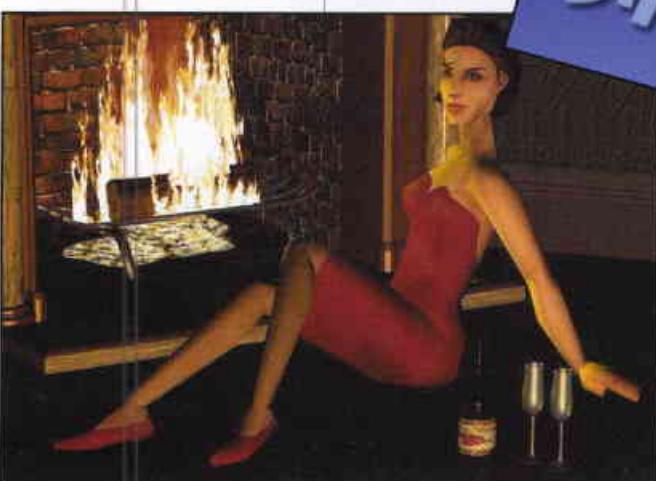
ediyorlar ve bu kesinlikle daha heyecan verici.

### Nerdin Başlasak?

The Sims bir mahalledeki birkaç ev ve onlardan birinde yaşatabileceğiniz birkaç karakter arasında seçim yapabileceğiniz bir ekranla başlıyor. Size sunulan seçenekler ilginizi çekmeyince kendi evinizi ve kendi karakterlerinizi yaratabilirsiniz. Ama benim önerim, işe hazır bir ev ve karakterler kullanarak başlamanız. Çünkü zaten bir Sim acemisi olarak uğraşmanız gereken çok şey olacak. Nasıl bir başlangıç yaptı-

rup pizzasını yiyan bekar bir adamla, çocuklarıyla masada oturup gevezelik ederek kendi hazırladığı yemeği yiyen bir adamın hayatının aynı olduğunu iddia edemez.

Diyelim ki bekar bir kadın ola- rak başladık Sim hayatımıza (evet, öyle başladık), kendimiz bir de ev arkadaşı seçtik, yalnızlığın bir Sim'i en hızlı bunalıma sokan şey olduğunu bildiğimiz için. Evimizle, arkadaşımızla, komşularımızla ve tabii bundan sonrası hayatımızla ilişkimizi kurmaya nerden başlayacağız? Öncelikle evimizde bir Sim'e en çok gereken şeylerin mutlaka bulunmasına dikkat etmeliyiz. Mesela tutup da bir bilardo masası edin-



gınız oyunun gi- dişatı açısından son derece önemli ve her farklı başlangıç birbirinden çok farklı hayat hikayeleri anlamına geliyor. Tipki nasıl bir ailedе doğduğunuzu bağlı olarak kaderinizin çizilmesi gibi. Aslında nasıl bir karakter, nasıl bir ev, nasıl bir aile ya da ev arkadaşı seçerseniz seçin göründüste yaptıklarınız arasında büyük benzerlikler var. Ama tüm bu benzerlikler her insanın akitika yemek yemesi gibi en temel ihtiyaçları karşılamakla yükümlü olmanızdan kaynaklanıyor. Yoksa kimse kanepede otu-

mektense (zaten paranız da yetmez buna, henüz fakirsınız), öncelikle banyoya bir lavabo almakta fayda var. Ya da terasa bir basketbol potası yapacağınızıza mutfağa bir masa koyun, başlangıç olarak bu daha çok işinize yarayacaktır. Oncelikler sadece ev eşyalarını hangi sırayla seçeceğinizi belirlerken değil, işleri sıraya koyarken de çok önemli. Yani günler geçmiş ve siz hala aradığınız iş bulamamışsanız ve Sim tanrılarının elinize biraktığı para suyunu çekmek üzereye sabahları ilk iş olarak kapiya gelen gazeteye sarılmalı ve hemen bir iş bulmaya çalışmalısınız. Gerçi bu oyunda her

şey gibi avarelik de mümkün ama emin olun modern Sim dünyası da tipki bizimki gibi düzgün bir işi olmayanları kolay kolay kabul etmiyor ve onları yalnızlığa, dolayısıyla da mutsuzluğa itiyor. Ve Sim'iniz bir kez mutsuzlukla tanıtı mı tekrar toparlanabilmesi için çok uğraşmanız gerekebilir. Çünkü depresyonu giren karakteriniz dünyaya kusecek, hiçbir şey yapmak istemeyecek, içine kapanacak ve tam anlamıyla gözünüzün onunde eriyip gitmede.

### Neyin Var Bebeğim?

Bir Sim'i huzursuz ya da depresif yapan tek şey işsizlik değil elbette. Onlar da tipki sizin gibi gündelik hayatı olup biten hemen her şeyin farkında ve hayatlarıyla ilgili bütün detaylardan bir şekilde etkileniyorlar. Çok iyi bir işiniz, komşularınızı kışkırtacak guzellikte bir eviniz, sizin için çalışan hizmetçileriniz bile olsa bir akşam düz ekranın karşısındaki kanepede otururken ağlamaya başlayabilirsiniz. Çünkü belki de hayatınızı paylaşabileceğiniz birini bulamamışınızdır. Ya da siz bu kadar bunaltan şey her gün aynı şeyleri tekrarlamaktır. İyi bir terapist olup Sim'inizin derdini anlamalı ve ona en iyi neyin geleceğine bir an önce karar verip harekete geçmeliiniz.

Bütün karmaşık yapısına ve hassasiyetine rağmen bir Sim'in hayatı belliştiği şeyler o kadar da imkansız değil. En basit halde temiz ve bakımlı bir ev, düzenli yemek ve uyku, birkaç yakın arkadaş, sonra bir aşk, çocuklar, plasma TV, berjer koltuk, bahçeye bir havuz, hızla yükselen bir gelir, barbekü partileri kahretsin, onlar da bizim gibi işte Yetinmeye bilmiyorlar. Aşında-

istiklerin asla bitmemesine neden olan şey Sim'lerinizin sürekli gelişiyor olması. Gelir düzeyleri, sosyal ilişkileri, iyiye gitmekle karakterlerinizin konfor ihtiyacı da artıyor ve yaşam standartlarının da yükselmesi gerekiyor. Bu tip durumlarda yapmanız gereken şey bol bol alış-veriş, tabii içinde bulunulan duruma uygun şeyler almak koşuluyla.

Aslında şu yazıyı yazarken kendi Sim maceralarına deşinmeyi hiç istemiyordum çünkü The Sims oynayan insanları biraz gözlemlerseniz askerden yeni gelmiş gibi hiç susmadıklarına, bitmek tükenmek bilmeyen Sim anılarını anlatıklarına şahit olursunuz. Böyle bir duruma düşmek istemiyordum açıkçası ama bir yerde askerleri de anlamak



sanız da içinizde kalsın, bana söylemeyin.

### Ne Diyorsam Onu Yap!

Biraz da teknik olarak ne yaparsınız neyle karşılaşacağınızı, neyin ne anlama geldiğini anla-



lazım. Hem onlar da belki benim gibi bu deneyimi henüz yaşamamış olanları bilgilendirmek için konuşuyorlardır (pardon anılarını paylaşıyorlardır) bu kadar çok. Her neyse, yersiz de olsa bu kısa öz eleştirim de vereyim de sonra "hep kendi Sim'lerini anlatıyorsun ama olmamış işte, ben daha iyisini yaparım, neini anlatıyorsun bu tatsız şeylerin" gibi ukalıklar yapmayı. Yap-

talım. Gerçi bu başlık altında yazılabilen sayfalarca detay var ama biz hepsini açıklamak yerine her Sim'i doğrudan ilgilendirecek birkaç şeye deşinmekte yetineceğiz.

Her Sim doğuştan gelen bazı kişilik özelliklerine sahip, ancak bu özelliklerin ne yönde gelişeceğini ya da etkisini kaybedeceğini sizin ona neler yaptırdığınıza bağlı. Uzun bir süre oynadıktan sonra ona bakıp "ne biçim adam bu?" diyorsanız bu sizin bir şeyleri istediğiniz gibi yapmadığınızı gösterir. Daha açık konuşmak gereksiz, oynadığınız Sim'ler sizin aynalarınızdır. Söz gelimi oturup biraz çalışmasını önerdiğinizde siz reddediyorsa sorun onun değil sizin tembelliğiniz olabilir, ya da istemeden de olsa tembel bir neslin yetişmesine neden olduğunuz demektir. Ya da daha kötüsü; Sim'inizi mutsuz etmiş olabilirsiniz.

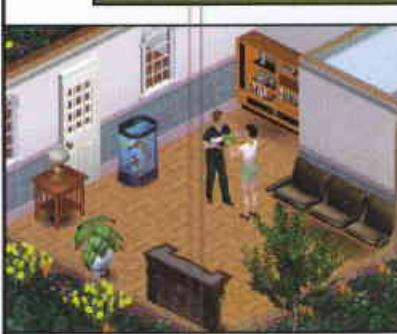
Bir Sim'i hayatı boyunca en çok ilgilendiren şey ruh halleri

(Mood'lar) olacak. Ekranın altında bulunan ve son derece kullanışlı ve anlaşılmış bir şekilde düzenlenmiş olan kontrol panelinden takip edebileceğiniz ve Sim'inizin temel ihtiyaçlarının ne kadarının giderildiğini gösteren Mood paneli elinizdeki en önemli anahtar. Buradan onun ne kadar aç, ne kadar konforlu, ne kadar temiz, ne kadar "sıkışmış" olduğunu ve enerjisini, keyfinin yerinde olup olmadığını, sosyal yanının ne durumda olduğunu izleyebilirsiniz. Bunlar Sim'inizin temel dörtüleri ve bu temel dörtüler ne kadar çok tatmin edilirse gündelik hayatı o kadar kolay olur. Yani bu panele baktığınızda yesil renk kırmızıya ne kadar baskınsa Sim'inizin basit ihtiyaçları da o kadar iyi karşılanmış demektir, kendinizi tebrik edebilirsiniz! Ne yazık ki mutluluk bu kadar kolay elde edilen bir şey değil. Sizce ortada hiçbir sebep yokken huysuzluk eden bir Sim'in bunu neden yaptığına anlamak için onun kişiliğini düşünmek ve buna bağlı olarak neye ihtiyacı olduğunu tahmin etmek zorundasınız. Ve tabii son olarak da bu ihtiyacı gidermeniz gerekiyor, Sim'inizi yeterince iyi tanıyorsanız bu o kadar da zor bir şey değil. Ama kalabalık bir aileden sorumlusunuz her biri için doğru olanı bulmak ve bu doğruları hepsi için bağdaştırmak için bir miktar sosyal psikoloji okumanız gerekebilir. Ya da buna ev hayatını iyi tanımak da diyebiliriz. Zaten The Sims'i bu kadar cazip kılan da bu. Oyunu oynamak için gerekli her türlü tecrübe ve bilgiye aslında sahipsiniz ve bu bilgi ve tecrübenin kaynağı her gün yaşadığınız hattan başka bir şey değil.

### Hayat Bir Karmaşa

Yaratığınız Sim'ler kendi hallerine bırakıldıklarında da hayatları-





ni sürdürmeye devam ederler ama bu her zaman akılçıl bir fikir değil bence. Çünkü hepimiz gibi onların da zaafları, tembellikleri ya da aşırılıkları var. Bız de çoğu zaman birileri ya da bir şeyler zorlamadıkça hayatımız berbat etme eğilimine gireriz, daha doğrusu "dağıtrız". Bu noktada onlardan tek üstün yanımız kafamızın üstünde yeşil bir "kontrol altındadır" şılgısıyle dolasmamamız. Bunlar bir yana Sim'iniz kendi başına kaldığında kişiliğinin baskın yanını hiç oto kontrolsüz sergilemeye başlayacağından siz iyisi mi onu dörtkalemeye devam edin, böylesi ikiniz için de daha doğru. Ayrıca Sim'lerinizin kendileri için hem faydalı hem eğlenceli şeyler yapabilmek için kullanacakları boş vakitleri ancak siz yaratıbilirsiniz ve değerlendirebilirsiniz. Onlardan her şeyi kendi başlarına akıl etmelerini beklemek haksızlık olur.

#### İş ve Güç

Çalışan bir Sim'in oldukça sinerli boş vakti olduğunu düşünerek olursak bu zamanların ne şekilde değerlendirildiği çok önemli. Hem onların çalışma koşulları bizimki gibi değil, hafta sonu ya da bayram tatili diye bir şey yok. İyi bir Sim her sabah uyanıp işine vaktinde giden Sim'dir. Gerci iki gün üst üste olmamak koşuluyla işinizi ekme şansınız her zaman var ama bu

ya ilerleyişini ve bu arada dışarıdaki misafirin olumsuz duygularla ordan ayrılmayı hayretle izlemekten başka bir şey yapamıyor sunuz. Zaman kavramı bizdeki gibi işliyor olmasına rağmen bazı işler için ayrılan sürelerin uzunluğu da sınır bozucu olacak kadar abartılı. Ben hala bir Sim'in her sabah 25 dakikasını niye tuvalette geçirdiğini anlayamadım, ya da nasıl olup da bir çöp poşetini mutfaktan bahçedeki çöp kutusuna taşımının yaklaşık yarı saatime mal olduğunu bilmiyorum. Hele de bu gibi işlerin düzenli olarak tekrarlandığı ve oyunun genelinde zaman kullanımının çok kritik olduğu düşünülürse fazladan ve neye harcadığınızı bilmediğiniz her dakika daha çok gözünüzü batırıyor. Bir şelyere gerçekten geç kaldığını fark eden Sim'in yapabildeği en iyi şey son anda atağa gecip koşturması ama bunun dışında hiç taviz vermeden ağır hareket ediyorlar. Zamanın bizimkinden daha avantajlı olarak kullandığı tek yer var, giynmek. Sim'ler her sabah aynanın

karşısına geçip "ne giysem" diye düşünmüyor (neysé kij ve Superman gibi kendi çevrelerinde hızla attıkları birkaç tur sonunda giysileri değişmiş oluyor, hem bunun için telefon kulübesi filan da aramıyorlar. Bu arada bence oyunda hafta sonları da olmaliydi, bu boş günün nasıl değerlendirdiğiniz hibbir seye yetmeyen hafta içi günlerinizden daha beşirleyici olabilirdi.

#### Hayat Bir Oyun

Sim'lerinizin hayatı daha etkin ve başarılı bir insan olabileceğini onlara fazladan bazı beceriler kazadırmak zorundasınız. Çok zengin bile olsanız yemek yapmakta anlamayan bir Sim'e fırın almayı kalkmayın, ev haklinin can ve mal güvenliğini tehlkiye atmış olursunuz. Öncelikle ona yemek yapmayı öğretmelisiniz. Nasıl mı? Yemek kitabı okutarak. Bunun gibi, Sim'lerinizin





belli becerilerini geliştirmek için izleyebileceğiniz belli yöntemler var, bazıları konuya ilgili kitap okuyarak kazanıyor ama örneğin mantık kazanmak için satranç oynamanız, karizma sahibi bir Sim olup diğerlerini etkilemek için ayna karşısında çalışmanız gerekiyor. Bu tip seyleri evinize yeni eşyalar alındığça (ki bunu her fırşatta yapın) kendiniz de keşfedeceksiniz ve Sim'inizi size itiraz etmeyeceği iyi bir moda yakalarsınız daha gelişkin bir insan haline getireceksiniz. Ama işinizi tesadüfe bırakmak istemeyorsanız ve onlara neyi nasıl öğreteceğinizi mutlaka en başından bilmek istiyorsanız ülkemizdeki dağıtımını Aral İthalat tarafından

okuyunca oyunun dünyasının ne kadar renkli ve çeşitliliğe açık olduğunu daha iyi anlayacaksınız. Bunun dışında oyununuza zenginleştirmek, yani yeni aileler, yeni evler edinmek için başvuracağınız web sitesinden istediklerinizi alabilmek için de orijinal oyuna ihtiyacınız var. Buradan kendi Sim tiplerinizi yaratmak, yeni duvar ve yer dösemeleri edinmek için de faydalansırsınız.

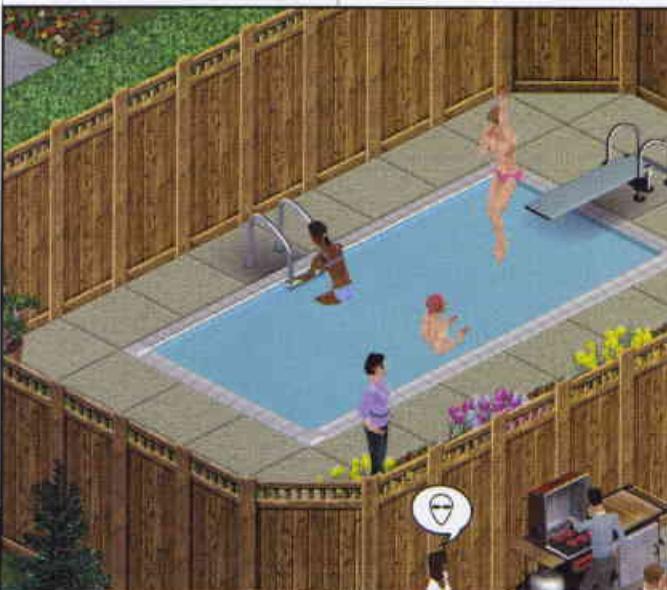
#### Arkası Yarın

Bu oyunun Network üzerinden oynandığını düşünmek de son derece heyecan verici. Şimdilik aynı mahallede komşuluk edebilmenin tek yolu iki kişinin

oturduğu evin karşısına bir ev yapan hain bir arkadaşım (o kendini gayet iyi bilir) kızlarım dan birini kendi adamina aşık etti ve kız gidip oraya yerlesdi. Şimdi başlangıçta iki Sim'le girdiğim evde tek bir kişi yaşıyor ve tüm amacı eski ev arkadaşını geri kazanmak. Tabii bu arada aynı şeyi kendi kendinize yapabilirsiniz. İçinde bulunduğu mahalleye ne kadar çok yeni aile kazandırırsınız o kadar çok farklı hayatı denemiş ve daha zengin sosyal ilişkiler kurmuş olursunuz. The Sims'i orijinal olarak edinmenizi bence gerekli kılan bir başka sebep de

da bir felakette kaybetmezseniz onları sonsuza kadar yaşatmaya devam edebilirsiniz, daha doğrusu siz yaşadığınız sürece onlar da yaşar. Bu oyun, hem oyun dünyasına hem de oyunculara çok şey kazandıracak, yepyeni kapılar açacak potansiyellere sahip. Bu dört sayfada anlatılamayacak ama her biri çok önemli daha birçok özelliği ve ayrıntısı var The Sims'in. Uzun sözün kısası, ben şimdi izniniz rica ediyorum, gidip sürdürmem gereken bir Sim hayatım var.

Serpil Ulutürk



dan yapılan oyunun kitaplığını mutlaka okuyun.

Bu oyunu mutlaka orijinalinden oynamanız öneriyorum. Paranızı piyasadaki kopyalarından birine değil de gerçeğine vermek için çok önemli sebepleriniz olacak. Bunlardan biri az önce konuyu açmamızı sağlayan kitapçı meselesi. The Sims'in dünyasında nasıl bir yer edineceğiniz kavramak açısından bu kitapçı çok faydalı. Ayrıca da can sıkmanın, eğlenceli bir dille hazırlanmış. Kitapçı

aynı bilgisayar üzerinden farklı zamanlarda oynaması. Bu ne işe yarar ki demeyin, Sim'lerimin



kesinlikle şimdiden bir klasik olmasıl. Maxis'in bu oyunun üzerine ekleyeceğii, ekleyebileceğii ve de eklemesi gereken hala birçok şey var, bütün bunlara ulaşmak için The Sims'inizi edinin ve sakın bir kenara atmayın. Zaten eninde sonunda oyunun kendisini almanız gerekecek, bari en başından doğru olanı yapın. Bir de tabii tüm bunlardan bağımsız olarak bir oyunu kopyasından ya da orijinalinden oynamak arasında bugüne kadar defalarca anlatılan ve artik bildiğinizne emin olduğumuz için şimdiden tek-

rar deşinmeye gerek duymadığım sebepler var, her oyun, her yazılım için geçerli olan.

Yazılı bitti ama bu oyun kolay kolay bitmez, bütün Maxis oyunları gibi The Sims'in de bir sonu yok. Karakterlerinizi ölüme terk etmez ya

#### Grafikler

Göz kamaştırıcı değil ama bunun içeri sebep de yok. Ev hayatı üzerinde kurulu bir oyun için kesinlikle tammin edili.

#### Ses ve Müzik

Kusursuz. Çatal bıçaklarımız, horlayan adamlarımız... tümü de kulagımızın beslediği sesleri çalarıyor. Müzik de yirmi yerinde.

#### Oynamabilirlik

Çok kısa sürede nasıl oynayacağınızı hatırlamanızı sağlayacak bir arayüz sistemi. Sade, yetenek ve anlaşılır.

#### Ayarlar

Oyun pikali çok olsadı ama şimdiden kendini Sim'ların insanların dolasmaya bağımlı ortaklıktır.

## LEVEL Notu

96

Hangi tür oyunları, hangi tür insanların, nasıl bir yaşam biçimini seversiniz, seçin isteniz herkesin oynamaktan zevk alabileceğini bir oyun The Sims.

**Minimum:** Pentium 233, 32 MB Bellek, 300 MB Harddisk Alanı, 4 Hızlı CDROM

**Önerilen:** Pentium 300, 64 MB Bellek, 300 MB Harddisk Alanı, 4 MB Ekran kartı

**Multiplay:** Yok

**Grafik Desteği:** Software - Maksimum 1024x768 çözünürlük

**Extra:** Yok



# FINAL FANTASY 8

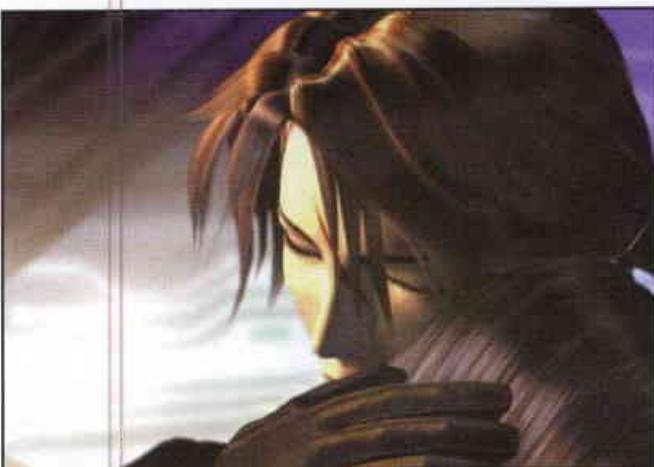
Kainatın en romantik CRPG'sine hoşgeldiniz...

**Yapım:** Squaresoft

**Dağıtım:** Squaresoft

**Tür:** CRPG

**Web:** [www.finalfantasy8.com](http://www.finalfantasy8.com)

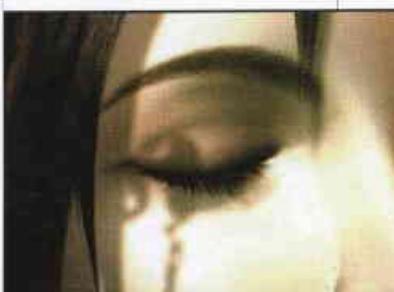


**A**ynı zamanda, son zamanlarda yüzleşmek zorunda kalacağınız en acı gerçekde hoşgeldiniz. Final Fantasy 8 birçok yönüyle Playstation versiyonundan geride kalar. Şimdi oturup size oyunun Playstation versiyonundan kötü olan bütün yönlerini yazardım tek

ara demolar, bunu açıkça söyleyorum, kesinlikle öldürçü. Savaş grafik ve animasyonları da mükemmel yakını. Savaşların ve büyülerin her noktasında Anime çizgi filmlerindeki abartı efektlər gözে çarpıyor, bu tür animasyonlardan hoşlanmanız bile Final Fantasy 8'i almak için geçerli bir ne-

sında kalan Squall, hangi tarafın haklı hangisinin düşman olduğunu karar vermelidir. Bu arada kendi içindeki savaşı kazanmalı, artık onu bir lider olarak goren arkadaşlarını hayal kırıklığına uğratmamalı ve kendisi kabul etmesede hayatının aşkı olan Rinoa'yı korumalıdır. Tabii bu arada devreye giren kötü bir büyücüden, geçmişimedium zaman geleceğin birbirine girmesinden, ortalıkta dolaşan ve kim olduğu bilinmeyen esrarengiz kızdan bahsetmiyorum bile.

Bu noktada Final Fantasy 7'nin



tek, ama bu oyuna **haksızlık etmek** olurdu. Çünkü oyun çok güzel, değişik bir teması, dostluk, aşk ve cesaret üzerine kurulu oldukça **insancıl** bir konusu var. Oynanışı çok **zengin**, tipki bir satranç oyunu gibi oturup uzun uzun **düşünmeniz** gereken savaş sahneleri, ana hikayenin haricinde herbiri oldukça derin olan yan görevler, oyunun her noktasına gizlenmiş ufak tefek detaylar sizi oyunu **bitirmeden** rahat ettiirmiyor. Ayrıca **hakkını** da yemeyelim, oyunun bazı yönleri **dibinizi serbest** döymeye bırakacak. Silicon Graphics sistemiyle hazırlanmış

den, Arma yine de Playstation'da oyundan aldığım tadı, PC'de almadım.

### Burada olacağım...

Final Fantasy 8, askeri bir akademiden (Balamb Garden) mezun olmak üzere olan Squall Leonheart'in etrafında gelişiyor. Akademideki en büyük sınav olan SeeD testine, okulda herkesin nefret ettiği Seifer ile birlikte girer ve o zamanırken, Seifer kaybeder. SeeD'ler Garden tarafından paralı asker olarak kullanılan askeri bir birimidir. Dünyadaki en büyük güç olan Galbadia ve Esthar ara-

beni hem konu, hem de oynanış açısından FF8'den çok daha fazla etkilediğini belirtmem gerekiyor. Yukarıda anlattığım konu, kesinlikle yedinci oyunun konusundan daha iyi değil. Aynı zamanda, büyü sistemi de fazlasıyla, gereksiz yere karıştırılmış ki bu sistemin nasıl çalıştığını anlamamanız için oyunun içindeki Tutorial bölümünü okumaya saatlerinizi harcamalısınız. Yine de ben anlatmaya çalışıyorum.

FF8'de hersey Guardian Force

denilen güçlerin üzerine kurulu. Savaşlarda fiziksel saldırı dışında herhangi bir şey yapabilmeniz için "Junction" denilen özellik sayesinde GF'yu bir karakterinize bağlamanz gereklidir. Böylece GF'un sahip olduğu özellikler, o karakter tarafından kullanılabilir hale gelecektir. Mesela, "Magic", "Item" ve "Draw" yeteneklerine sahip olan bir GF'yu Squall'a Junction ederseniz (yani bağlarsanız), Squall savaş sırasında büyü yapabilir, elinizdeki eşyaları kullanabilir ve düşmanlardan büyüğe çeker. Tabii "büyük çekmek"

kelimesi dikkatinizi çekmişdir, oyundaki bütün denge bunun üzerine kurulu. FF8'de yaptığınız bütün büyüler, düşmanlarınızdan "Draw" komutuya çekiyor ve daha sonra kullanmak için saklıyorsunuz. Çektiğiniz büyüler, yine Junction komutuyla, farklı özelliklerine bağlarsanız, bağlılığınız büyünün cinsi ve miktarına göre karakterinizin o özelliği güçlenir. Bu, Final Fantasy 8'in büyük yönetim sisteminin oldukça ufak bir kısmı. Daha büyülerin doğru karakterler tarafından kullanılması, Ability'ler, Limit Break, GF'ların eğitilmesi, SeeD Test gibi hayatı onem taşıyan bir sürü ayrıntı var, ama bütün bunları oyun içindeki Tutorial'dan okumanız, hepimizin akıl sağlığı açısından daha iyi olacaktır.





### Neden ?

Gordüğünüz gibi, basit görünüşüne rağmen oldukça karmaşık bir oynamış sahip Final Fantasy 8. Ve bu karmaşa, bazı noktalarda çok hoşunuza giderken, bazen de çıldırmanızı yol açacak. Oyunu başladıkten bir süre sonra, gereksiz, ufak tefek çatışmalar illalı dedirtecek kadar fazlaşıyor, ve bu çatışmalardan kaçmanın di-

çimdir) gibi bir sürü düşünseniz aklınızda uçuşuyor. Bazi dergilerde Guardian Force'ların animasyonları ne kadar güzel olursa olsun, her yapışınızda tekrar tekrar aynı uzun animasyonları seyretmek zorunda kalmanın oyunu öldürdüğünden bahsetmişler. Yanlış Guardian Force'ların animasyonları çok güzel doğru, uzun, o da doğru. Ama bunun bir nedeni



rekt bir yolu da yok, çünkü düşmanlarınızı haritada göremiyorsunuz. Ama özellikle "Boss" karakterlere karşı yaptığınız dövüşler tam anlayımla bir satranç karşılaşmasındaki sistematik düşünseniz yapınızı gerektiriyor. Once hangi büyüyü yapmalı ki hemen ardından cekeceğim GF daha fazla hasar versin, şimdi kendime iyileştirici büyü yapsam mı yoksa Limit Break hakkımı mı beklesem (Limit Break, ölmenez yakın yapabildiğiniz özel ve çok güçlü bir saldırınız)

var. Eğer GF'nuza Boost yeteneğini öğretirseniz, GF animasyonu başladığı andan itibaren "F" tuşuna basılı tutup, sürekli "A"ya tıklayarak, GF'un saldırısı gücünü artırabilirsiniz, ama çarpıcı çıktıığında durmazsanız, saldırısı gücünü tekrar %75'e düşüyor. Yani, bu uzun ve mükemmel animasyonları sadece seyretmekle kalmayısunuz, bizzat siz etki ediyorsunuz. Bunu belirtmemin sebebi, birçok meslektaşımın Boost özelliğinden haberleri olmadığı için, uzun GF animasyonlarını Final Fantasy 8'in en büyük eksisi olarak gösterme hatasına düşmeleri oldu.

### Alternatif

#### Final Fantasy 7

Sayı/Puan: 8/10 Ağırlık: 980,3/5

Silver

Sayı/Puan: 7/10 Temmuz: 9910,7/0

#### Elinin Körü Diye !

Final Fantasy 8, tipik Japon oyunu karakteristiklerini taşıyor. Haritanın ortasında burasında giz-

lenmiş Guardian Force'lar, oyunu bitirseniz bile, çok sonradan bulunan ve oyunu yeni baştan oynamanıza sebep olacak gizli özellikler ve oyun içindeki oyuncular FF8'e harcanan emege saygı duymazıza yol açacak. Mesela, Final Fantasy 8'i makinaniza kurduğunuzda, FF8 ile aynı klasörde Chocobo World diye bir oyunun daha bulunduğu görecesiniz. Bu oyunu oynamak için, FF8'de bayağı ilerleyip bir Chocobo yakalamanız gerekiyor. Sizi bilmem ama böyle ufak ayrıntılar benim çok

zünürüklükte olması. Günümüzde 1200'e 1600 gibi çözünürlükler ulaşabilen ekran kartlarında Amiga çözünürlüğünde, suluboya tablo arkaplanları üzerinde dolaşmak pek hoş değil açıkçası. Keşke karakter ve buyu grafiklerine gösterdikleri ozeni arkaplan grafiklerine de gösterelemiş.

Sonuç olarak, Final Fantasy 8 çok değişik bir CRPG. Ama, FF7'nin deli gibi satmasından cesaret alıp, PC'ye özel pek az şeyin oyuna katılmış olması suları fazlaıyla bulandırıyor. Keşke bu oyuna



hoşuma gider. Ama hoşuma gitmeyen bir şey varsa, o da Japon İngilizce'si. Bir coin-up makinesinde gördüğüm son ekranın "A winner is you" ibaresinden sonra İngilizce öğrenmelerinin "Uluslararası İnsan Hakkı ve Akl Sağlığı Koruma Mahkemesi" tarafından yasaklanması gerektiğine karata ettiğim Japonlar, ne yazık ki, Final Fantasy 8'deki diyalogları çevirirken de ortalığı sıvamışlar. Yakın zamanda Planescape Torment gibi bir şaheseri oynamamış olsam bunu pek umursamazdım, ama ne yazık ki oynamadım.

Gelelim Final Fantasy 8'in tatsız yanlarına. Oyunu yaklaşık olarak 50 saat oynadıktan sonra, benim masama yakın bulunma gafletini gösteren Mahmut, Banu ve Tuğbek üçlemesi, hayatlarından, benden ve hoparlörlerimden nefret ettiler. Çünkü oyunun müzikleri baştan sona MIDI ve bu müziklerin kalitesi vasattan, "bu gece ölürum, beni kimse tutamaz..." a kadar değişiyor. Tamam PlayStation'ın içinde Hardwared MIDI Synthesizer olabilir, ama çatır çatır para verdiğimiz PC'lerimizden daha iyi sesler duymak hakkımızdır diye düşünüyorum, ha bu arada oyunun ses efektleri de berbat. Oyunun bir diğer çılgınlığı yanı da, daha önce söylediğim gibi arkaplan grafiklerinin 320'e 200 ço-

PC için biraz daha emek harcansaydı. Ne diyelim danıştı yoldaki diğer Final Fantasy'lerin başına. (Belki inanmazsınız diye söyleyorum, ben bu yazıyı yazdığım sırada Final Fantasy 9

piyasaya çıkmaya hazır, Final Fantasy 10 bitmeye yakın, Final Fantasy 11 ise dizayn aşamasının sonlarındaydı. Hala inanamayanlar www.geocities.com/timbo254 adresine bir göz atsın)

**Sinan Akkol**

### Grafikler

Kansız pizza! İğrenç arkaplan çizimlerinden küçük dilliniz yuturacak karakter ve demo animasyonlarına kadar ditiliyor.

### Ses ve Müzik

Ne yazık ki berbat. MIDI müzikleri ömründen boyagı alıp götürerek, kalan da civ-civ ses efektleri süpürür zaten.

### Oynamabilirlik

Junction sistemi oyuna derinlik katıyor, ama gerekli yerde fazla karmaşık. Yine de savaş ve bilinceler hiçbir zaman "imkansız" değil.

### Atmosfer

Fena değil, ama oyuna ismimiz bayağı silmüyor. Şöyle iki saat oynadıktan sonra hrs yapmayı başlayacaktır.

### LEVEL Notu

80

Büyük bir hizmet sunan genel bir arkadaştır. Eğer Dünya kilitli değilse gelişivora: multimedya severiniz. Ama bir friend's Gate hayal ettiğinizde, çok deniz.

**Minimum:** Pentium 266, 32 MB Bellek, 580 MB Harddisk Alanı

**Önerilen:** Pentium 300, 64 MB Bellek, 580 MB Harddisk Alanı, 3D Hizlantı

**Grafik Destekli:** Software, Direct 3D ve Glide – maksimum 640 x 480 çözünürlük.

**Multiplay:** Yok

**Extra:** Yok

LEVEL KARNESI

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

MART 2000

LEVEL

47

# DRACULA RESURRECTION

1897 yılında eski, büyük bir evde bir grup yazar toplanmış, kendi aralarında muhabbet ediyorlardı.

**Yapım:** France Telecom Multimedia **Dağıtım:** Micros

**Tür:** Adventure

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

**M**uhabbetleri öyle koyuydu ki bir anda korkunç bir firtinan kopuşunu bile hissetmediler. Firtınayı farkettiklerinde ise eve dönmek için çok geç olmuştu. Fırtına o kadar büyük ve o kadar uzun sürdü ki, bir kaç gün boyunca evden hiç çıkmadılar. Bu sırada yazarlardan birinin aklına ilginç bir fikir geldi ve tüm yazarlara en iyi korku öyküsünü yazmayı telif etti.

Ve böylece 1897 yılında fırtına sonucu eve hapşırılan bir grup yazarın yazdıklarından, iki büyük 20 yy. korku klasiği çıktı. Bunlardan biri Mary Shelley'in Frankenstein'ı, diğeri

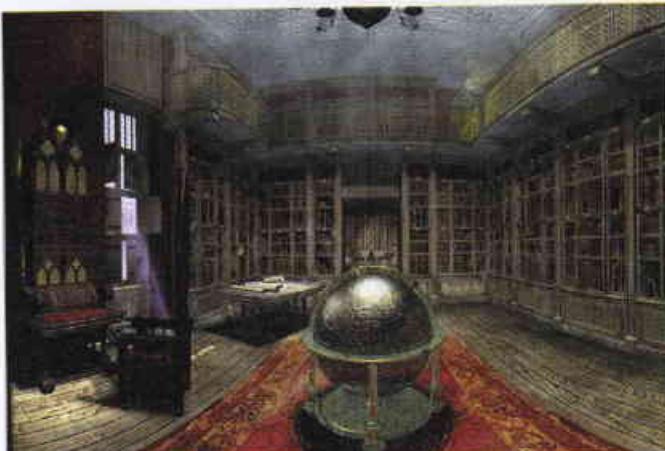
Bram Stoker'in yazdığı Dracula'ydı.

İşte su an okuduğunuz oyun incelemesi France Telecom Multimedia'nın son sahnesi Dracula: Resurrection. Bram Stoker'in Dracula'sının devam niteliğinde. Öyle ki oyun tam kitabin bittiği yerden başlıyor ve muhteşem grafikleri, olağanüstü demoları, öte güzel efektleri ve kolay ve kısa bulmacalarıyla devam ediyor.

Adventure konusunda bu araclar azan Fransız milleti yine yapabileceğinin neredeyse en iyisini yapmış. Neredeyse diyorum çünkü, eşi benzeri olmayan özelliklerinin yanında bir kaç kusuru da yok değil.

## Hayde, Sıcak Kana Gel!

Öncelikle demolardan bahsediyorum. Şu kadarını söyleyelim, hayatmda gördüğüm en güzel başlangıç demosuna sahip ve



### Alternatif

#### Atlantis

Sayı/Puan

Eylül 97 9/5

#### Lighthouse

Sayı/Puan

Şubat 97 3/5

inanılmaz atmosferik. Demosuna bu kadar muhteşem kılan ise anımsyonları ve yüz ifadeleri. Anımsyonların hepsi 3D ve çizim olduğu belii olsa da bir filmden kesinlikle farksız (Wild Wild West'in demo larındaki yapaylık yok). Karakterlerin yüzleri ve mimikleri ise (özellikle handaki kadın ve yaşlı adam) iddia ediyorum, bilgisayar oyun tarihinin gelmiş geçmiş en detaylı, en etkileyici ve en güzeli. Kesinlikle çeneniz sarkacak.

Benim çok fazla önem verdirdim özellik (Wild Wild West'de bulmadığım), yani karakterlerin sadecem mimiklerine ve hareketlerine bakarak ne hissettiklerini anlamaya olayı bu oyunda fazlasıyla öndeplandı ki, bu bilgisayar animasyon teknolojisi bakımından sevinçlendirici bir gelişme. Ne yazık ki demolardaki bu başarıyı grafikler için söylemeyeceğim. Her ne kadar kendi benzerleri içinde yine en iyilerden olsada, nedense bu Fransızların yap-

lığı diğer tüm adventure'larda olduğu gibi bir soğukluk, bir ruhsuzluk var. Mesela ekrana baktığınızda hiç hareket etmeyen, ve sembolik bir çizimi olan karakter yanına gidip konuşmaya başladığınızda bir anda harikulade gerçekçi bir demoya dönüşüyor.

Grafik-demo arasındaki bu çelişki de dolayısıyla atmosferi bir güzel baltalıyor.

Hatta söyleyebilirim ki, bir ya da iki ekran haricinde oyundaki ekranların hiç birinde ani masyon yok. Bir çok yerde araya demolar sokmuşlar, ama tüm oyun boyunca sanki fotoğraf albümüne bakar gibi ilerliyorsunuz.

Hoş gerçi insanın gözünden gösterip kare-kare ilerlenen diğer oyumlarda olduğu gibi bu oyunda da 360 derece her yöne dönmeniz mümkün, ama yine de ani sürprizlerin ve yeterli hareketin olmaması böyle bir oyunun sağlaması gereken korku duygusunu veremiyor. Ses ve müziğe de herhangi bir şekilde laf söylememize gerek yok, çünkü bir korku oyunu için kesinlikle çok iyiler.

Gelelim, oyunun can alıcı noktasına, bulmacaların zorluğu ve oyunun uzunluğuna. Öncelikle oyun kesinlikle 2 CD için kısa bir oyun. Biz dört arkadaş oyunu yarı uykular bir pozisyonda 6 saatte bitirdik, ki biraz şanslısanız daha kısa sürede de biter. Bunun nedeni belki de bulmacaların kolaylı-

ğıdır. Bariz bir şekilde diğer tüm adventure'lardan daha kolay; hatta hayatmda gördüğüm en kolay adventure. Şatodaki bir kaç yer haricinde oyunda bulduğunuz objeleri nerelerde kullanabileceğiniz hemen anlayabiliyorsunuz. Bunlara bir de abuk bir bitiş eklenince, oyun geri kalan tüm özelliklerine rağmen, biraz doyumsuz bırakıyor insanı, belki de tadi da mağında bırakıyor desem daha doğru olur.

Sonuç itibarıyle, adventure konusunda ister profesyonel olun, ister hiç adventure oynamamış olun, bu oyunu mutlaka bir görün, oynayın. Yaşasın Fransız Adventure Yapımı Şirketler Koruma Derneği!!

**Not:** Oyunu bitirmemizdeki yardımlarından dolayı birincilik dostlarımız vampir manyağı Doruk'a, ve sebek Selim'e teşekkürlerimizi ve şükranlarımızı sunarız.

### Gökhan & Batu



### Grafikler

Bombar ve animasyonları türünün kesinlikle en iyi. Grafiklerde epey güzel, ama biraz donuk ve haleksiz.

### Ses ve Müzik

Kusursuz. Özellikle dergiye sabahlarken dinarsanız, hafiften "yusu" nidaları yükseliyor.

### Oynamabilirlik

Çok kolay bulmacalar var ve bir objeyi ekranın göreceli kadar iyi gösterdiğinde varsa, oyunu bitirmekle hiç zorluk çekmemiziz.

### Atmosfer

Bir korku klasığında olması gereken ani sürprizlerin, iniş çıkışların bulunmaması atmosferi baltalıyor.

## LEVEL Notu

LEVEL KARNESİ

80

Her seviye rağmen piyasadaki en iyi adventure'larından biri, alım oynamın, korkun, Bram Stoker'in klasigine yakışır bir devam.

**Minimum:** Pentium 166, 32 MB Bellek, 4 hızlı CDROM

**Önerilen:** Pentium 200, 64 MB bellek, 8 hızlı CDROM

**Multiplayer:** Yok

**Grafik Desteği:** 3D hızlandırıcı

**Extra:** Yok

# TEST DRIVE 6

Efsane oyun bir kez daha, yeniden karşınızda. Bu sefer sadece aldinizi değil aynı zamanda paranızı da kullanmak zorundasınız.

**Yapım:** Pitbull Syndicate

**Dağıtım:** Infogrames

**Tür:** Yarış

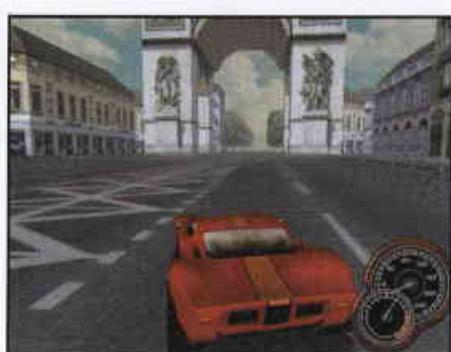
**Web:** [www.td6.com](http://www.td6.com)



**E**ski PC kullanıcılarına oynadıkları ilk araba oyunu veya oynarken en fazla zevk alındıkları araba oyunu sorulduğum zaman alınan cevap büyük bir ihtimalle "Hani tek disketlik bir oyun vardı. Adı da sanırım Test Drive'dı" olacaktır. İşte Accolade'in piyasaya çıkardığı bu oyuncu PC tarihinde efsane olmaya en yakın oyunlardan biridir. Zaten en çok sürüme sahip araba yarışı rekoru da çoktan kırılmış durumda.

Oyunun geçen zaman içinde nereden nereye geldiğini daha iyi anlatabilmek için hiç bir numara ya sahip olmayan Test Drive'ı biraz hatırlatmak isterim. Oyunda bulunan iki arabadan birini seçerek, Ferrari F40 ve Porsche 911, oyuna başlıyor ve normal akışına devam eden trafik arasında bir yandan yarışip diğer yandan da polisten kaçmanız gerekiyordu. Ve tabii ki oyun gerek zamanın çok daha ötesinde bir grafik performans sunuyordu.

Neyse efendim aradan geçen uzun zaman sonrasında geçen ay içerisinde de Test Drive 6 piyasaya sunuldu ve bence bir sıkışık içinde bulunan araba yarışçılarını da bu dertten kurtardı. Şimdi de bu oyun tarihinin belki de en karizmatik ve çekici ismine sahip olan oyunun bu bölümünde karşımıza çıkacak yarışlıklar ve sunduğu özelliklere göz atalım. Dodge, Ford, Jaguar de aralarında olmak üzere toplam 15 firma'nın en hızlı modellerinden oluşan hepsi lisanslı toplam 40 arabayı kullanarak toplam 30 ayrı mekanda yarışılabilirsiniz. Bu mekanların en büyük özellikleri ise dünya üzerinde varolan gerçek yerler (Londra, Paris, Roma, New York, Mısır, İngiltere...) olması. Gerçi 30 sayısına bazı pistlerin tersten de yarışılabilmesi ile ulaşılmış ama olsun. Yine de oldukça yüksek bir sayı. Yarış pistlerinin gerçek mekanlardan oluşuyor olması haricinde bir diğer özellikleri



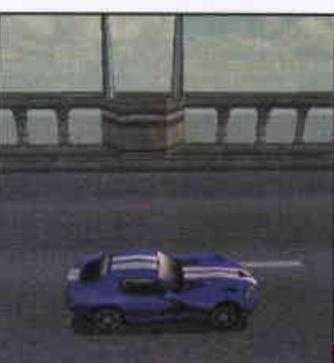
ise Branching Technology olarak tanımlanan teknik sayesinde tek bir rota üzerinde sabit kalmadan farklı rotalar ve kestirmelerin de kullanılabilmesi.

## Var Misin, Parasına Yarışmaya ?

Oyun aslında tamamen para üzerine kurulu. Oyunda 40000 kredi ile başlıyor ve ilk olarak paranızın içinde bulunduğu para dilimine ait Class 1 arabalarından birini satın almanız gerekiyor. Bence başlangıç için sadecə bu sınıf içinde bulunan Dodge Charger veya Ford Mustang ideal arabalar. Daha sonra arabanızla 3 (Single Race, Tournament, Challenges) yarış türünden birine girebilir ve büyük paralar kazanabilirsiniz. Tabii ki rakiplerinize ve

paralı yarışlar ve polisler haricinde yoğunluk derecesi ayarlanabilen trafik de oyunun atmosferini tamamlayıcı bir etken.

Oyun Test Drive 5 grafik motorunun daha geliştirilmiş, yanı kısaca hataları giderilmiş modeli. Ama oyunda halen büyük sayılabilir grafiks hataları mevcut. Mesela arabalar sokak lambalarının direklerinden veya kaza yapmış arabaların içinden geçebiliyor. Fizik modeli de gözden geçirilmiş olan oyundaki



her araba karakteristik bir sürüşe sahip ve upgradelerin etki derecesi de arabadan arabaya fark gösterebiliyor. Ama kaza sonra-



girebileceğiniz yarışlar da arabanızın bulunduğu sınıf içinden seçilüyor. Bunun haricinde dördüncü bir tür olan Cop Chase'de şehrin sokaklarında yarışan arabaları durdurup ceza kesmeniz gerekiyor. Bu yarışlarda kazandığınız paraya göre arabanızı Upgrade (motor, fren, lastik ve suspansiyon) edebilir veya para biriktirip yeni bir araba alabilirsiniz. Bu oyundaki en pahalı araba sie 1000000 değerinde olan Toyota GT One. Oyunu çok daha zevkli ha-

sında arabada fiziksel bir hasarın meydana gelmemesi ve sürüsün etkilenmemesi ise oyuncunun

Arcade ruhunu koruduğunun en açık belirtisi. Yol kenarında bulunan masa, kutu vs gibi kırılabilir nesneler ise oyuncunun şiddet duygularını okşuyor. Upgrade sırasında teknik (mesela karburatörü değiştir vs) terimlerin kullanılmaması ilk başta sıklık gibi görünse de aslında siz bir çok dertten kurtarıyor. Oyunun AI'si ise



oldukça yüksek. Üç ayrı zorluk derece-

## Alternatif

### Test Drive 5

Sayı/Puan

Nisan 99 7/10

### Need for Speed Road Challenge

Sayı/Puan

Augustos 99 8/10

sine sahip oyunda rakiplerinize ve polis size göz açtırmazken, trafikteki diğer arabalar ise çevresinde olup biterlere karşı uyarınca ve tepki verebiliyorlar (yolundan çekiliyor, sağa sola kaçıyor vs). 3D ses desteğine sahip olan oyundaki ses efektleri ise yüksek kalitede. Eski Amerikan arabalarının motor sesleri yüreğini hoplatırken, yeni arabalar uçak hissi uyandırıyorlar. Ve tabii ki oyunun en zevkli noktalarından biri kaliteli gruplardan seçilen kaliteli parçalar. Oyunun Intro'sunun da Fear Factor'ının Cars isimli parçasının klifi olması bir başka güzellik

Test Driver 6 hem Test Drive serisinin eski müdafımları hem de monoton araba yarışlarından sıkılanlar için yepyeni bir soluk olacak.

## Phantom

### Grafikler

Halen grafik hataları mevcut olmasına rağmen yüksek kalite görüntü elde ediliyor. Bu kadar kısıtlı kedi kazınca da olur.

### Ses ve Müzik

3D ses desteği ile yüksek kalitede ses efektleri elde edilmiş. Aynı zamanda oyuncu müzipleri de super.

### Oynamanabilirlik

Kredi üzerinden kurtuluş oyunda arabanızın sınırlına uygun yarışlara katılabileceğiniz. Yarış zekanız da hakkını vermiş olacak.

### Atmosfer

Enzende nefesin hissettiğiniz bir polis, gecmek için ugrasan rakipler ve cedvelden etkilenen trafik ile söylenebilecek kötü bir şey yok.

## LEVEL Notu

74

Oyun tam özelliklili ile araba yanından buddenebilecek her şey sunuyor. Da-ha ne istiyorsunuz!

**Minimum:** Pentium 233, 32 MB Bellek, 230 MB

HDDisk Alanı

**Onerilen:** Pentium II 300, 64 MB Bellek, 340

MB Harddisk Alanı, 3D Ekran Kartı

**Grafik Destekli:** Direct 3D, Software

**Multisay:** Var

**Extra:** EAX

# EARTHWORM JIM 3D

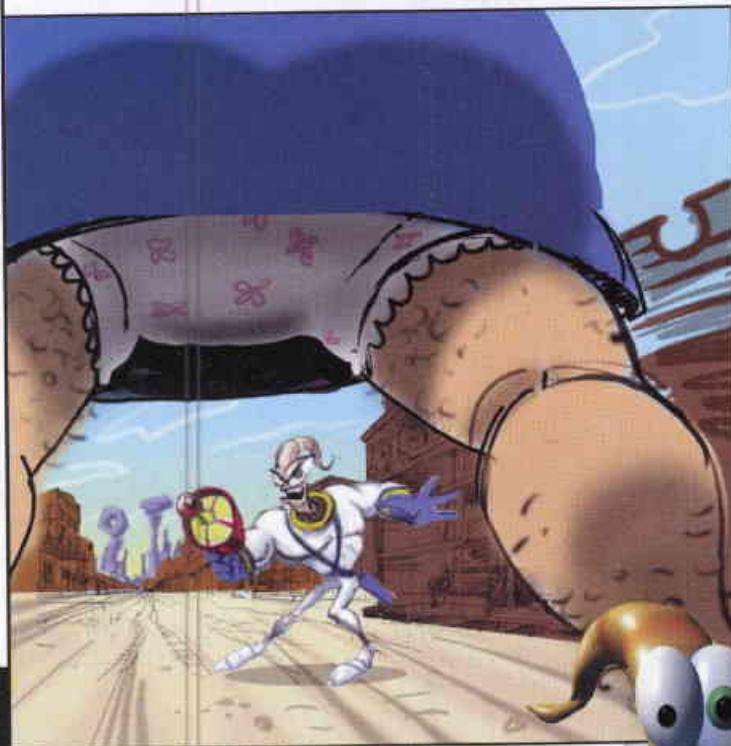
Sayın izleyiciler... Bugün Kartal Savcılığında bir platform oyunu yüzünden az daha arbede çıktıyor.

**Yapım:** Virgin Interactive

**Dağıtım:** Interplay

**Tür:** 3D Platform

**Web:** [www.ewj3d.com](http://www.ewj3d.com)



**A**vakat: İtiraz ediyorum hakim bey, oyun savcının bahsettiği kadar laubeli değil! Tamam, bazı yerlerde oyunun eiddiyetten kopduğunu söyleyebiliriz belki, ama her şey kesinlikle sululuk sınınnın altında. Ayrıca biraz olsun oyuna espri ve komik hareketler eklemek hem oyuncuya hoşça vakit geçirir, hem de oyuna cabuk isınmasını sağlar.

**Hakim:** Elmım, mantıklı, siz devam edin savcı.

**Savcı:** Peki, Hakim bey. Demin de dedigim gibi oyunun özellikle grafikleri günümüz teknolojisinin altında. Oyunumuz 1600x1200 ile desteklemesine rağmen günümüz klasiklerinden söyle bir Drakula'ya, Final Fantasy VIII'e, ya da Quake'3'e bakışlığımızda aradaki farkı daha net görebiliriz. Belki grafiklerin net ve pürüzsüz olmasını bir şey diyezeyiz, ama soranız size Hakim Bey, neredeyse Mars'a ayak basacak teknolojiyi geliştirdiğimiz su günlerde 32 MB Ultra TNT2'lerimiz daha detaylı grafikleri hak etmiyor mu?

**Hakim:** Sanırım haklı olabilirsiniz savcı bey, ama önce avukatın savunmasını dinleyelim.

adventure ve FPS dünyasının son örnekleri ve grafiklerin en önemli rol oynadığı oyunlar.

**Savcı:** Hayır! İtiraz ederim.

**Hakim:** İtirazınız kabul edildi, siz devam edin avukat bey..

**Hububat:** Teşekkür ederim hakim bey. Az önce savcının dediklerine dikkatinizi çekmek istiyorum. Oyunun muhteşem bir grafik dizayının olmadığını kabul ettim, ancak günümüzde herkes savcı kadar zengin değil ve bir ekran kartına verecek 200 dolar yok. Bunları da düşünen sevgili yapımcı firma Interplay, oyunu herhangi bir 3D karta sahip Pentium 133'te çalışacak şekilde dizayn etmiştir. Hatta 3D ekran kartı kullanılmayan p166'da bile oyunu oynamak mümkün olacaktır. Hal böyle olunca, siz de takdir edersiniz ki oyurumuz gorsel bir sanat eserinden çok, eğlenceli bir platform olacaktır, ki zaten platformların ana işlevi de budur zaten: eğlendirme!

**Hakim:** Bu konuda ne söylemek istersiniz savcı bey?

**Savcı:** Hakim

Beydim, grafikler konusunda söylemeni gerekenleri söyleydim; karar in-

safiniza kalmış, eğer teknoloji olanaklarının kapitalizmin ayakları altında tuzla buz olmasına göz yumuyorsanız, sizin tercihiniz: Bunun yanında avukat bazı konularda çok haklı. Özellikle de platformların eğlendirmek üzerinde kurulu olduğu konusunda. Ama maaleshf ki oyunumuz bu konuda da tam bir fiyasko. Bakın sevgili mahkeme heyeti, her aklı başında insanın düşünebileceği üzeri, bir oyunun eğlenceli olması için her şeye denince kolay bir oynamabilirliğe sahip olması gereklidir. Peki, bizim oyunumuzun oynamabilirliğine ne demeli? Su yaşına kadar gördüğüm en kötü kamera açılmasına sahip. Bu konuda izin verirseniz saygınlı oyun dergisi LEVEL'in yazarlarından Batu'yu şahit olarak çağrımak istiyorum.

**Derler ki Batu, Kartal Savcılığında On Şahit Gücündedir...**

**Batu:** ... ve gerçek, sadece gerçek söyleyeceğimde dair, tüm yazı işleri müdürlüğünün ruhlarını üzerine yemin ederim... Pek şayın Hakim Bey, savcının da dediği üzere bu kamera açıları gerçekten tam bir fiyasko. Ben bizde oyunu oynamış bir insan olarak söyleyebilirim ki, kimin yerler-

**Eeee....**

**Abukat:** Sevgili Hakim Bey ve Jüri Kurulu, bu

Konuda maaleshf sevgili savcuya hak vermek zorundayım. Tamam, bir sürü 3D efekt kullanılmadığı, detaylara övgün casına özenli medenin doğru; ama savcının gözünden kaçan çok önemli bir ayrıntı var.

**Dik-Kat**

ettiyiniz, verdiği ornekler



**Alternatif****Gex 3D****Sayı/Puan** Eylül 98 Y/10**Pandemonium****Sayı/Puan** Ağustos 97 4,5/5

de önemde ne olduğunu, kim yererde de kendimin nerede olduğunu görmiyordum. Bazi yerlerde görmek istedigimin o kadar zittini doruyordum ki, monitöre kafa atasım geldi.

**Lavamat:** Sıddetle kınıyor ve itiraz ediyorum! Halim Bey! Bu kesinlikle bir çok dertçinin göz ardi edildiği bir suçlamadır! Söz konusu kamera açısı bir çok klavye tuşuya zenginleştirilmiş ve kullanıcının istediği yerden bakma imkanı sağlanmıştır! Bu kadar da olsa!

**Hakim:** Buna neden diyeceksiniz, yazar şahit Batu Bey?

**Batu:** Efendim, her ne kadar avukat beyin dedikleri doğru olsada, bu klavyelerden kamera açısı ayarlama işi oyuncunun akıllığını alakullak etmenin yanında oyuncuya da aynı bir skıntı veriyor. Oyun mü oynıycam, oyuncunun görünüşünü mü ayarlıyım diye isyan eden oyuncu, bir süre sonra bundan bılıp yapmış firmadaki çalışanlarının ailelerini anmaktadır. Halbuki, gerçek bir oyunda görünüş bilgisayar tarafından optimize edilmeli ve en iyi büküş açısı oyuncuya sunulmalıdır.

**Hacamat:** Dikkatinizi çekerim! Hakim Bey, oyuna hakaret ediyor. Oyuna gerçek değil dedi.

**Batu:** Hayır, bunu sadece "ideal, gerçekten eğlenceli" anlamında söyledim.

**Menemen:** (üh yani I-BLX) Bakın Hakim Bey, şimdi de beni, anlamamakla suçluyor, şahitin tanıklığının iptalini istiyorum!

**Hakim:** Lütfen, çamur yapma-

yalım avukat, tanıklık geçerlidir, gidebilirsiniz şahit Batu bey, devam edebilirsiniz sayer.

**Savcı:** İyili bir oynamabilirliğe sahip oyunda kamera açısından baskın, tuş kontrolü de yeterince kolay olmalıdır. Halbuki analog joystickle oynaması için yapıldığı her halinden belli olan Earthworm 'de da birazlık bir tuşa basma bile gereksiz derecede çok döñüse neden olacaktır. Bu özellikle de Egg Gun adlı yumurtalar silahlı nisan almaya çalışıra ortaya çıkacaktır. Oyunun otomatik nisan alma seçeneğinin olmadığı da düşündürse, oyuncunun ne kadar zorlanacağı sap gibi ortaya çıkar.

**Hakim:** Bu konuda avukatın söylemek istediği bir şey var mı?

**Armut:** Yok efendim.

**Hakim:** Devam edin sayer.

**Sensin Savcı...**

**Savcı:** Oyunun teknik kısmıyla uğraşmasak bile, oyuncunun içeriğine baktığımızda, bir sürü abukluk görüceğiz. En basitinden konuşulabilecek: Sosam! Hakim Bey, siz hiç bir inek tarafından kendi beyninle hapsedilmiş kurtçuk gordünüz mü? Yok amaç bilyeler şeklindeki kendi zekasını tekrar toplamakmış da, eski süper kahraman dönemlerine geni dönmesini sağlamakmış. Buna, saçma ve hastaklıksızlıklarınla başlıyor, toplumu kaosa sürüklmekten başka bir işe yaramazlar.

**Ortanca Kardeş:**

Hayır, hakim bey. Önce-

likle az önce söyledikleri bir çok oyuncuğun, hatta televizyon programlarının yaptığı dev bir sektör olan Earthworm piyasasına düpedüz hakarettir, geri alınmasını talip ediyorum.

**Hakim:** Kabul edildi, devam edin.

**Eşeğini Kulagini-**

**Kı Su:** Ayrıca, eğer Matrix, Dövüş Kulübü, 6. His gibi film piyasasının bu yıldıklarına baklığımızda, hayal gücün son zeresine kadar

kullanıldığını görüyoruz. Bu koşularda, oyundumuzu konuşuna saçma yerine en fazla komik, eğlenceli demeyi uygun bulurken, aksını düşünen geri kalmış zihniyetleri de şiddetle kınamı.

**Hakim:** Bu da kabul edildi. Son olarak söylemek istediğiniz bir şey var mı? Savcı? Avukat?

**Savcı:** Evet efendim, oyunda inanılmaz bir demo kuruluşu var. Hatta benim oynadığım yerde kadar bir tane bile yok diyebilirim!

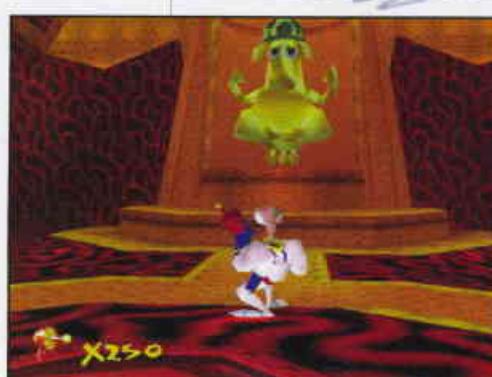
**Hakim Son Salsa:** Benim de eklemek istediğim bir şey var, teknik özellikleri savcı bey geçitirmeye çalışırken, nedense hissesi ve müzik üzerinde durmadı. Eğer dikkatli dinlenirse, rock n roll'dan jazz'a kadar, Country'den Hip-Hop'a kadar benzerlerinin aksine bir çok müzik turuyle bezendirdiği görüruz.

Tüm bunları bir kenara bırakıldığımızda da, müzikerlerin oyundaki Action'la ne kadar uyumlu olduğunu, effektlere de ne kadar tâlimatkâr olduğunu görüyoruz.

**Hakim:** Pekala beyler! Mahkeme neye iddialannızı dindirdi? Son karardan önce 3 dakika ara veriyoruz.

**Mahkeme Heyetinin Kenidi İçinde Konuşmaları**

**Heyetçi 1:** Aranızda, bir şey



anlayan var mı?

**Heyetçi 2:** Ya, kaç kere dedim şu hukuğa, bilgisayar dersi kursular diye, işte şimdi ayvayı yedik.

**Heyetçi 3:** Üzülmeyin millet, benim oğlan LEVEL diye bir dergi istemişti de, gelirken almışım. Bakın onda da bu ay açıklaması varmış, hele bir bakalım oyun hakkındaki yorumlarına, ona göre de karar veririz...

[hâşır, huşur]

**Heyet Parantezinde Bütün Kiler:** Amal Amal Bu...!!!!

**Gökhan & Batu**

**Grafikler**

Kamera açları, çözünürlük, renkler daha iyi olmuştu. Yine de kötü değil. En azından temiz grafikler sahip.

**Ses ve Müzik**

Müzikerler güzel ve çeşitli, efektler de tatmin edici boyutta. Hip hop, blues, rock, kulekları bayram edecek.

**Oynamabilirlik**

Zor! Kamera açları çok kötü, ayrıca bazı yerlerde tuşlara oynamak ortalaması bir oyuncuya zorla, analog joystick lazımdır.

**Atmosfer**

Demoların ikiliği hissediliyor, ama super kurtçugunuza eşri anlayışı ve komikliği hoşumuza gelecektir.

**LEVEL Notu**

70

Earthworm fanları kesinlikle daha çok beğenecek, ama daha önce Earthworm'un ismini bile duymadıysanız, piyasada oylanacak kesinlikle daha iyi oyuncular var.

**Minimum:** Pentium 166, 16 MB Bellek, 80 MB Sabit Disk

**Önerilen:** Pentium II 333, 32 MB Bellek, 80 MB Sabit Disk

**Multiplayer:** Yok

**Grafik Desteği:** Direct 3D ve Software – 800x600 çözünürlük

**Extra:** Yok



# WILD WILD WEST: THE STEEL ASSASSIN

Vahşi batı hiç bu kadar vahşi, mahmuzlar hiç bu kadar parlak olmamıştı! İnanın!

**Yapım:** SouthPeak Interactive

**Dağıtım:** Southpeak Interactive

**Tür:** Action -Adventure

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



İm West. Gerçek bir silah uzmanı. Tüm altpatları kolunun bir uzantısı gibi kullanabilmesinin yanı sıra zenci ve çok çevik. Ayrıca tüm kadınlar ona hasta. Artemus Gordon. Her türlü abuk ve subuk icatın patent sahibi. Silahlardan nefret eder. Sadece mekanik aletler kullanarak, günümüz teknolojisini bile folloş etmesinin yanında beyaz ve sıçrayamaz. O da bilime hasta. İşte bu muhteşem ajanlar, hayatlarının en zor görevlerinde biraraya gelip Amerika Başkanı'nın sonunu hazırladığını iddia eden kişilerin cüccüğünü durmeye karar verirler. Bu zorlu görev boyunca, onlara yardım etmedi kabul edecek kadar zeki ve çevik ve cesur ve yetenekli ve yakınlık olduğunuzu düşünüyorsanız, haydi o zaman, ekran başınaaaall!"

Diy'e bir intro yapmak istememiştim, ama saat gecemin bilmem kaçı ve zaten geçmiş olduğum yazılarını bir gün daha yazmamamın Sinan'ın sınır katsayı ile olan ilişkilerinden hiç hoş sonuçlar çıkmayacağını düşündüğümden çok acilen SouthPeak'ın son oyunu Wild Wild West'i açıklamaya giriyyorum, kemerleri bağılayın.

## Silahlar ve...

Su ana kadar filmleri taklit eden oyunların pek başarılı olmadığı kesin bir gerçek. Kim bilir,

belki bu yapımcıların filme bağlı olcam diye yaratıcılıktan uzaklaşmalarındandır. Belki de filmin önune güvenip oyunun yapımına yeterince özen gösterilmemesindendir. Ama bildiğim bir şey varsa Wild Wild West şeytanın başlığını kıracak gibi

Her seyden önce, bir çok oyundan farklı bir türü var. Kimi yerde normal bir adventure çözer gibi uğraşırken, kimi yerde de silahları konuşturacak, vurulmamak için en hızlı manevralarınızı yapacaksınız. Yani karşınızdaaslında aksiyon sahneleriyle süslenmiş bir adventure. Diğer adventure'lardan farklı ve belki de esas eğlenceli yanı oyunun iki ayrı karakteri için ayrı ayrı hikayeleri olması. Eğer Jim West'i seçerseniz, oyunu bir barda başlayacaksınız, ve araştırmalarınız boyunca tabanca-

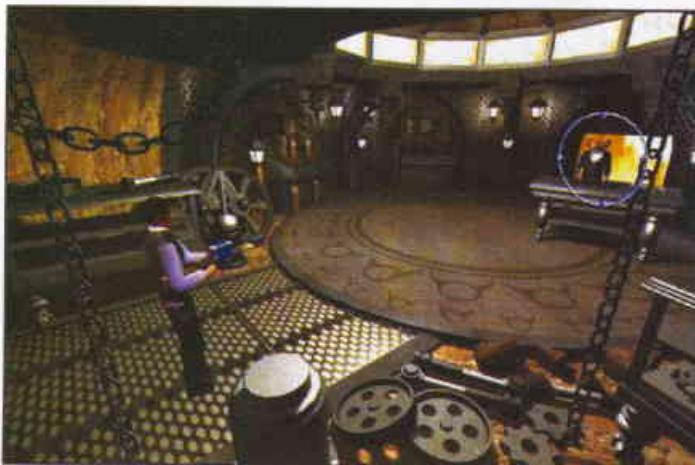


niz da susmayacak. Yok eğer Gordon'u oynarsanız araştırmalarınızda bir limanda başlayacak, Gordon'un her türlü bilimsel oyuncuyayla oynayacaksınız. Ve böylece her karakter için yazılmış 4'er hikayeyi bitirecek ve en sonunda ikisinden de yer aldığı final bölümünü oynayacaksınız (gerçi hu-

bölümde de yapılacak çok bir şey yok, çoğu demo). O yüzden iki ayrı oyun oynuyor gibisiniz. Karşınıza çıkan karakterlerden, soruları çözerken başvurduğunuz yollara karşı her şey farklı olacak. Geri problemlere Jim daha çok silah tutan kolundaki kaslı sıfırıyla, Artemus da beyin kıvrımlarındaki elektriğin hızıyla çözüm getiriyor, ama getirene kadar da canı çöküyor; çünkü oyunun adventure kısmı epey zor. Sierra'nın klasik adventure'larına benzer bir yapısı var. Yani admanızı dışarıdan görürsünüz, ekran ekran oynuyorsunuz, ekranına göre kamerası değişiyor ve bulduğunuz tüm de liklerde deneme-yanılma metodu-



nu kullanarak deniyorsunuz. Hoş, bu tip adventurelar zevklidir, ama eğer doğru delici bulamazsanız, oyundan çok kolay sıkılırsınız. Nitelikim de bu oyunda da daha en başta sıkılıp çıkma ihtiyatınız var (gerçi Options, bölümünden adventure'in zorluk ayarını yapabilir, buna göre gerekli yerlerde ipuçları alabilirsiniz. [Kısaltırız] Ama burada en açık şekilde beyan ediyorum ki, turn-tabanlı stratejiler hariç tüm oyumlardaki tüm zorluk ayarlarına şiddetli karşım. Bir oyunu iki kişi bitirdiğinde eşit şartlarda bitirmiş olmaları, Red Alert'i Mediumda bitirenle Hard'da bitiren aynı kefeye konulmaması gerektiği gibi, WWW'ı ipuçlarıyla bitirdiğinizi iddia eden bir vatandaşın da kesinlikle övünmeye hakkı yoktur. O yüzden firmalar oyunlarını her zaman en kolaydan zora gi-



den bir yapıda yapmalı ve bu konuda oyuncuya kesintikle bir seçme hakkı tanımamalıdır. Ustelik bazi yerlerde, adventure zorluğu saçma sapan bir noktaya geliyor ki, ufacık bir işlem için bile (mesela bir lambayı yakmak) bir dolu iş yapmanız gerekiyor. Tamam, tabii buna yapıcı firma karar verebilir bir tek ama, eğer adventure oynuyorsanız ve o işin bir saatten fazla harcadıysanız, sonuç saadece o lambayı yakmak olmamalı. Belki küçük bir ayrıntı, ama daha motive edici oduller, oyundan kolay sıkılmanızı engeller.

#### ... güller

Oyun bir veya iki sene önce gorseymiş etkileñebileceğim 3D bir demoyle açılıyor. Kotu değil kesinlikle, ama bu demonun

günümüzde, özellikle de Dracula'ninkini gördükten sonra beni herhangi bir şekilde yerinden sıçratma şansı yok. Yani iyi güzel, uğraşmışım da, nerede Dracula, nerede WWW. Özellikle de artık söylediğim kelimelere göre dudaklarını oynatan karakterlere sahip oyuncuların yapıldığı günümüzde, tahta kuklalar gibi sadece kolları bacaklıları en gerçekçi şekilde oynamak yetmiyor! Daha fazlasını istiyoruz! Trende konuşurken, pencereden gelen rüzgar Gordon'un saçını dağıtmalı, gülerken Jim'in çırık dişlerini görmeliyiz; eğer korkuyarlarsa, mutlu olarsa, ya da kızgınlıkları kopuruyorsa buntları sadece kaşlarını okuyabileceğiz! Yaşasın realzm, kahrolsun materyalizm (ne?!) (bi dakka, gaza geldim, pardon)

Demodan sonra oyuna geçtiğinizde kullandığınız karakterlerin de 3D olduğunu, ama arka planların tamamen 2D render edildiğini göreceksiniz. Bu maki-

nizi daha fazla zorlamaması ve gideceğiniz mekanların ayrıntılı olması açısından iyi (özellikle oyuna başladığınız ve her bölümünden sonra gideceğiniz başkanın özel yapım treni "The Wanderer" çok şahane çizilmiş, epey ayrıntılı ve güzel). Tüm bunların üzerine karakterlerin animasyonları da gerçekçi ve benim bu tip oyuncular da en çok korktuğum 2D-3D uyumsuzluğu göze batmıyor.

Music teknoloji deniyor, öğrenin. Kisacısı, sesten yana bir şikayetiniz olmaz, garanti veriyorum.

Sonuç itibarıyle WWW, ekran ekran oynanan adventure yapısı ve aralardaki silah mücadeleleriyle, eski batı seven ya da hep kovboylar arasında bir dedektif (aslında iki) yönetmek isteyen herkesi kendisine çeker. Eğlenceli bir yapısı var, ama bazı yerlerde tıkanabilirsiniz ve bu da canınızı sıkarıbilir. Bu yuzden siz en iyisi, oyunu alıp oynayın ve takılıp bize



Ses olarak oyundan herhangi bir şikayetim yok. Seslendirmeler, neredeyse filmdeki seslerle aynı. Efektlər ise oyun için yeterli (zaten farkındaysanız, artık piyasaya sese ilgili en ufak bir sorunu olan oyun gelmiyor, hemen hepsi oyun için en uygun sese sahip oluyor). Müzik ise eski kovboy filmlerinde olan stil, yanı yaptıklarınıza ve tehlikeli sahnelere göre tempusu ve ruhu değiştiren bir müzik (ki buna da Direct-

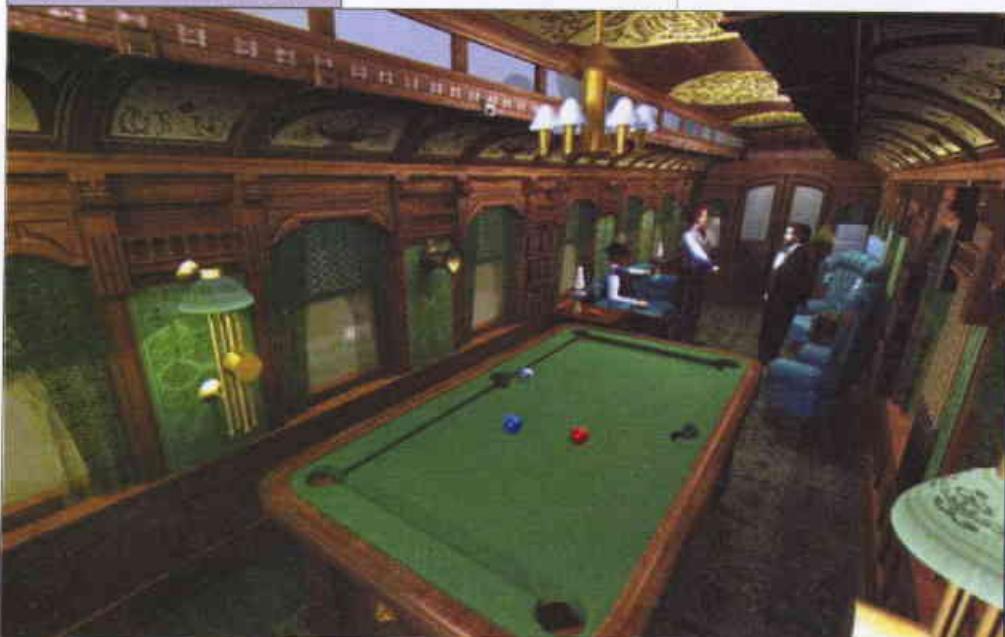
tam açıklamasını yazmamız için israr edin. Tabii bu sırada, Altıpatlarınızı kuru, kalbinizi dolu tutun.

**Gökhan & Batu**

<b>Alternatif</b>	
<b>Men in Black</b>	
Sayı/Puan	Subet 95 3/5

<b>Queen: The Eye</b>	
Sayı/Puan	Mart 97 4/5



#### Grafikler

Grafikler güzel. Arkaplanın 3D, karakterlerin 3D olması hâthândır bir karışıklık yol açmamış.

#### Ses ve Müzik

Pek fazla söyleyecek bir şey yok. Müziklerin ortamına göre değişmesi güzel. Efektlər de iyi.

#### Oynamanabilirlik

Oyun çok hızlı bir şekilde alılabılırız, ama bulmacaların çözerken bir çok yerde zorlanacağımız, hatta nes edersekiz.

#### Atmosfer

Hemen saran ve hemen sakan bir yapısı var. Brazi sabrı olanlar için epey eğlenceli gelecektir.

## LEVEL Notu

80

Ölçülcü bir action adventure. Men in Black'ın yapımından ilk oyuntarlarından çok daha iyi bir iş çıkartmışlar. Filminden çok iyi.

**Minimum:** Pentium 200, 32 MB Bellek, 200 MB Sabit Disk Alanı

**Önerilen:** Pentium II 400, 48 MB Bellek, 400 MB sabit disk, 8 MB 3D Ekran Kartı

**Multiplayer:** Yok

**Grafik Destekli:** Direct 3D ve Software – Makinam 600 x 600 piksellik

**Extra:** Yok

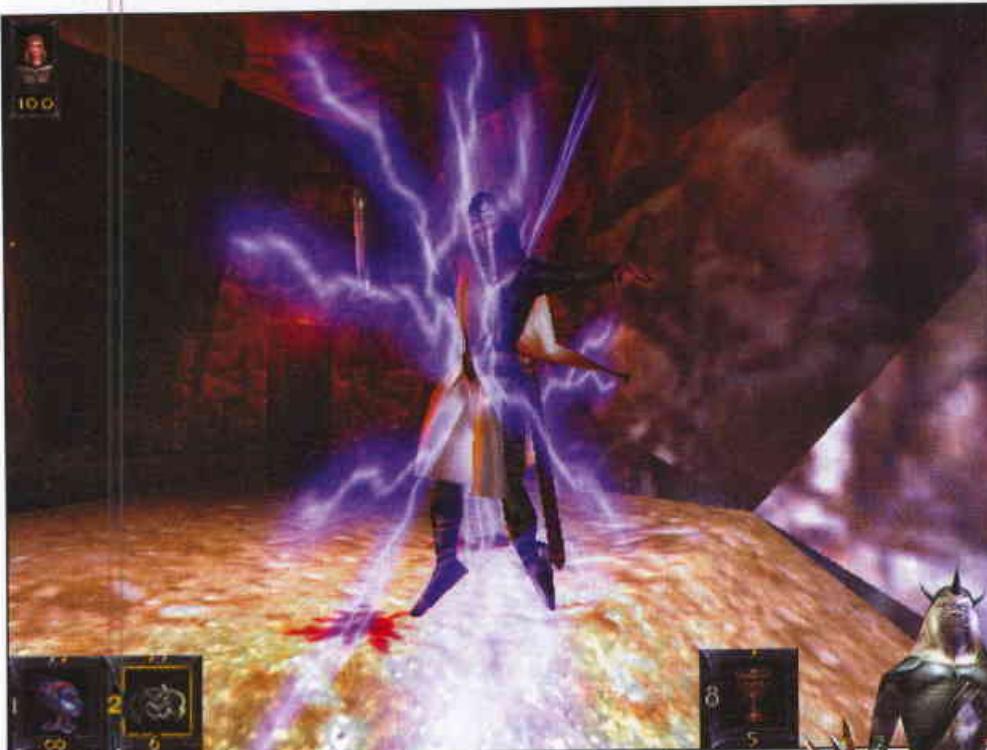
# WHEEL OF TIME

Büyüler, orclar ve diğerleriyle bezenmiş fantastik bir FPS istemişiniz, değil mi?

Yapımcı Firma: EA Sports

Dağıtım: GT Interactive

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



hürleri ele geçirip onu özgür bırakmak istiyorlar ve bu da dünyanın sonu demek oluyor falan filan.

## Ter'angrael?

Senaryo kitaplardakiyle paralel değil ama çevre, kentler kısacası dünya ve olayların arka planı dilden alınma, böylesce oyku baştan sıkı bir alt yapı üzerinde inşa edilebilmiş. Şimdi insan

düşünüyor, madem elinin altında böyle geniş bir materyal var ni-

**D**om ile başlayan FPS çığırını bugun bile devam ediyor. Bu alanda ekmek olduğunu çoktan anlayan oyun firmaları yeni bir şeyler eklemeden eski kalıpları süsleyip pusleyerek piyasaya sürüyor. Allah'tan birkaç yıl önce olduğu gibi ortak birbirinden iğrenç

FPS'lerle kaynıyor. Bu turden çikan neredeyse her yeni oyun içerik olarak fazla bir yenilik içermese bile grafik ve oynanabilirlik açısından verilen parayı hak ediyor. Wheel of Time ise ilginç konusu ve kullandığı son model Unreal motoruyla diğerlerinden ayrılmaktan

Oyunun senaryosu aynı addaki bir fantastik roman dizisinden alınmış. Duyduğuma göre piyasa da her biri aşağı yukarı bin sayfa tutan, sekiz tane Wheel Of Time kitabı varmış, kalan ikisi de yoldaymış. Adam Üşenmemiş yazmış ama ben okumaya usenirim gibi klasik bir Türk tepkisi verdikten sonra merak ettim araştırdım, drizi oldukça iyi eleştiriler almış. Ortada kadın büyütülden oluşan bir birlik var (erkek olanları bir zamanlar delirmiş ama bu bir büyütücü için hiç bir zaman sorun olmamıştır). Siz de doğal olarak genç bir hatun büyütücü yönetiyorsunuz. Akliniza hemen Lara gibi yarı çıplak (başımıza daş yaçıacak töbe töbe) oradan oraya atlayan bir fistık gelmesin. Bizimki kulesinde hanım hanımcık oturmuş koca bulma, basiret bağlama turundan buyuler geliştirirken, birlüğünün merkezi olan White Tower bir katlı tarafından basılıyor ve birkaç kızkardeşi öldürülüyor. Sonuçta birlüğin kokonaları Eleyna'yı katli bulup haklamaya yolluyorlar. Uzúlmeyin her genç kızın başına gelebilir, ayrıca o kadar da savunmasız değilsiniz, çevrede bulacağınız kirk ka-

dar tilimi kullanarak size laf atan Trolloc'ları atalarının yanına postalayabilirsiniz. Oyun sağlam bir senaryo içerisinde gelişiyor, belki de bu Wheel Of Time'in en güçlü yanı. Tabii ki düşmanlarınız Dark One'in (her fantazi dünyasına bir tane gerek) kulları. Bu Dark One çağları önce ruhsal enerjiden oluşan bir hapishaneye kapatılmış şeytanı bir varlık, Mürtileri hucreşini var eden mü-

ye RPG'ler yapmazsan da gidip FPS yaparsın? Bazıları Wheel Of Time'da bir çeşit RPG olduğunu öne sürebilirler, ancak oynamış biçimde oyun fazlaıyla FPS yapısına sahip. Zaten oradan buradan araklama özellikler kullanarak kökenini inkar etmeye de çalışmıyor. Bu yönüyle Here



**Alternatif**

<b>Heretic 2</b>	<b>Sayı/Puan</b>	<b>Şubat 99 10/10</b>
<b>Hexen 2</b>	<b>Sayı/Puan</b>	<b>Kasım 97 3/5</b>

tic (namı diğer heteric), Hexen gibi örneklerle kıyaslanabilir. Sağda solda dolası büyülerinizle garip yaratıkları öldürüyor bu arada bazı bilmeceleri çözüyor-

sunuz. Oyunda yakın dövüş yok, yalnızca büyüler, daha doğrusu Ter'angrael'lerini (böyle yazılıyordu sənirimi) kullanıyorsunuz. Bu Ter'angrael'ler çeşitli büyüler içeren tilimler ve genelikle FPS'lerdeki silahlardan gibi iş goruyorlar. Tüm büyüleriniz saldırdı amaçlı değil, düşmanlarınızdan korunmaya ya da saldırları geri yansıtmaya

yarayan tilimler da var. Örneğin bir büyü sizi bir kaç metre öteye isınlayarak kapalı kapıları aşmanızı sağlıyor. En basiti olan Air Pulse dışındaki belli bir sayıda atış yapma olanağına sahip. Yerde bulacağınız (evet hayırseverin teki onları sizin için bırakmış) yeni Ter'angrael'lerle biten büyülerinizi yenileyebilirsiniz. Toplayacağınız şifali otalar ise sağlığınıuzu artırmaya yarar. Chain Lightning duvardan sekize ve Fireball çarptığı yerin yakın çevresini de etkileyebiliyor, deprem yaratılan bir büyü bile var. Çevrede gizli tuzaklar olabiliyor bu yüzden her zaman dikkat olun. Güçlü büyülerin hedeflerine ulaşması daha uzun sürüyor. Genelde aynı anda çok fazla sayıda düşmanla karşılaşmıyorsunuz. Oyunun ekşi yönlerinden biri yaratık cesidinin büyülerin tersine sınırlı olması. En sık karşılaşacağınız canavar boynuzlu, domuz türevi Trolloçlar. Bölüm sonlarında çıkan özel canavarlara dikkat edin. Yapay zeka mükemmel değilse de idare eder. En azından düşmanlar saldırıldan kaçmayı ve siz kaçmaya çalışığınızda kovalayıp takip etmeyi bekerebiliyorlar. Bazen büyülerin çeşitli etkileri olmasının sayesinde basit taktikler geliştirebiliyor-

**Kapılar ve Duvarlar**

Wheel Of Time'in mekanları oldukça geniş, terkedilmiş kentler, gotik yapılar, kuflu mağaralar gibi pek çok yer var. Hem kapalı yerlerde klostrofobi yaşıyor hem

de açık alanlarda düşman peşinde koşabiliyor sunuz. Mimari tasarımlara ozen gösterildiği her halinden belli oluyor. Unreal



moto- runun

bu görsel

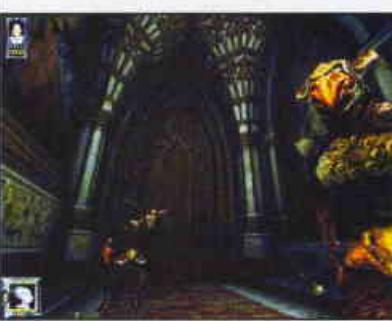
zenginlikte katkısı büyük. Zaten bu motorun mimari yapıları çok iyi gösterebilmeye gibi bir özelliği var. Dinamik ışıklandırma, yansımalar ve özellikle de su yüzeyindeki dalgalanma gibi efektlər çok gerçekçi ve güzel görünüyor. Tek sorun karakterlere ve canavarlara aynı dikkatin harcanması olması. Karakter tasarımında az çokgen kullanılmış, ayrıca karakter animasyonları da hiç gerçekçi görünmüyordur. Sonuçta oyunu geniş ve çok iyi tasarlanmış mekanlar kurtarıyor denenebilir. Kullanılan dokular oldukça ayrıntılı ve gerçekçi. Level tasarımının da oldukça iyi olduğunu eklemeiyim. Unreal motoru sayesinde orta düzey bir sistemde bile, bu kusursuz yakını çevre yapısını oldukça iyi bir hızda görüntüleyebiliyorsunuz. Yalnız motorun tanımadığı az kullanılan bir üç boyutlu hızlandırıcı karta sahipseniz, Direct3D modunda çok düşük bir performansla karşılaşabilirsiniz. Ben çoğu oyunda çuvallayan Savage3D'le bile, motorun desteklediği S3Metal sürücüsü sayesinde çok iyi bir sonuç elde ettim. Sesler oyuncun atmosferini çok güzel tamamlıyorlar, müzikler de kelt ezgileri taşıyor ve oldukça iyi

**Ne Dersin Usta?**

İlerleyen bölümlerde terk edilmiş kente katılı kovalayıp bulduktan sonra, White Tower'a salıran düşmanları tek başına durdurmanız gerekiyor ve senaryo giderek ilginçleşerek gelişiyor. Wheel of Time'da tek kişi oynayabileceğiniz 13 tane bölüm var. Ama sanırım bu oyuncun gerçek zevkine multiplayer oyarken varılır. En nefret ettiğiniz arkadaşlarınızı toplayıp büyüler ve karşı-büyüllerle bir büyücü düelloşuna girişebilirsiniz. Oldukça iyi bir oyundan olmasına karşın ufak tefek eksikleri var. En iyi yönleri senaryosu, atmosferi ve mekan

sarımlarının güzelliği. Eksik tarafları ise karakter tasarımları ve animasyonları. Bir de

artık çok sıradanlaşmış bir FPS oynanış tarzında olması, türde yeni bir soluk getirmemesi açısından eksiklik diye nitelendirilebilir. Ancak bu pek çok labirent faresinin fazlasıyla



hoşuna gidecektir. Toplama vuruşunuza Wheel Of Time'in iyi yönleri ağır basıyor, tur hakkında bilgiyi olmayan yoktur sanırım, aratık kendi kararınızı kendiniz verin.

**Ervakade**

**Ozan Simitçiler**

**Grafikler**

Unreal motoru çok iyi. Mekan tasarımları olaganüstü, ama karakter tasarımları için aynı seviyeye ulaşmayı bekliyorum.

**Ses ve Müzik**

Hem ses hem de müzik oldukça iyi. Ama müziklerin ekranındaki aksiyondan kopup, başını alıp gitmediğini.

**Oynamanabilirlik**

Tüm FPS'lerdeki gibi kolay oynanır sahip, iyi denenebilir. Tuş kontrollerine yüklenen sorumluluk biraz fazla ağır gibi.

**Atmosfer**

iyi bir senaryo sayesinde mikromeme yakını. Özellikle sevinçlerin atmosferi üstündeki etkisi muhteşem.

**LEVEL Notu**

70

Cok daha başarılı olmasi gereken bir oyundur. Ama güzel bir konusu, klasik FPS anlayışının dünya taşımayı başarıtlamış.

**Minimum:** Pentium 200, 32 MB Bellek, 300 MB sabit disk, 4 hızlı CDROM.

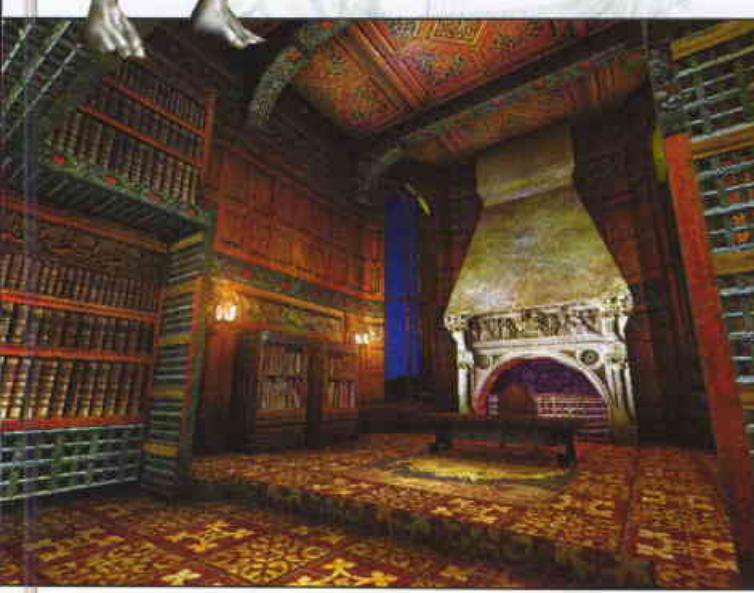
**Önerilen:** Pentium 450, 128 MB Bellek, 300 MB sabit disk, 4 hızlı CDROM, 3D ekran kartı.

**Multiplay:** Internet üzerinden max. 16 kişi, CD gereklidir.

**Grafik Destek:** Direct 3D, Glide, S3 Metal ve Software - Maks. 1920 X 1200 çözünürlük.

**Extra:** Aureal 3D

LEVEL KARNESE



# CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

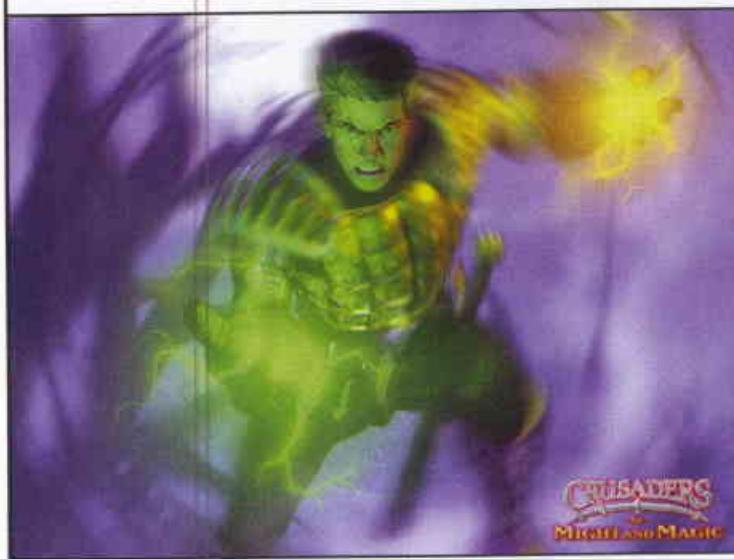
Might and Magic dünyası bu defa üç boyutlu olarak önmüze geliyor, başrolde de Drake diye bir maceracı var...

**Yapım:** 3DO

**Dağıtım:** 3DO

**Tür:** 3rd Person

**Web:** [www.3do.com](http://www.3do.com)



**B**ilgisayar oyunlarıyla biraz ilgilenen hemen herkes Might and Magic ismini duymustur şüphesiz, 3DO firması uzun süredir bu isim altında çok çeşitli oyunlar çıkarmıştır. Mesela Heroes of Might and Magic üçlemesini bilmeyen strateji meraklısı yoktur, öte yandan şu sular sekizinci piyasaya çıkmak üzere olan Might and Magic adlı 3D macera serisi de meraklıları tarafından ilgiyle takip edilir. Tüm bu maceralar hep 3DO firmasının Might and Magic oyun dünyasında geçmektedir, ustelik yapılan oyunlar çevre yapısı açısından pek çok orta noktaya sahiptir. Kimbilir, bu serilerin bu kadar çok tutulmasının sebeplerinden birde belki oyunculara devamlı olarak tanıdık bir dünyada geçen benzer maceralar sunmasıdır. Neyse, şimdi önmüde duran oyun ise bugüne dek alışmış olduğum 3DO yapımlarından oldukça farklı. Crusaders herseyden önce yeni bir grafik ve oyun yapısına sahip. Tabii burada çok orijinal bir fikirden bahsedilemez belki, özellikle oyunu karakterinizi arkadaşın görerek yönettiğiniz düşünürse bir başka Tomb Raider kopyasıyla karşı karşıya olduğumuz düşündürlebilir. Ancak aslında Crusaders gerek yapı, gerek senaryo açısından kendine has bir yapıp denebilir. İyi yanları var, ancak maalesef çok can sıkıcı tasarım hatalarına da sahip.

### Kılıçın keskin mi?

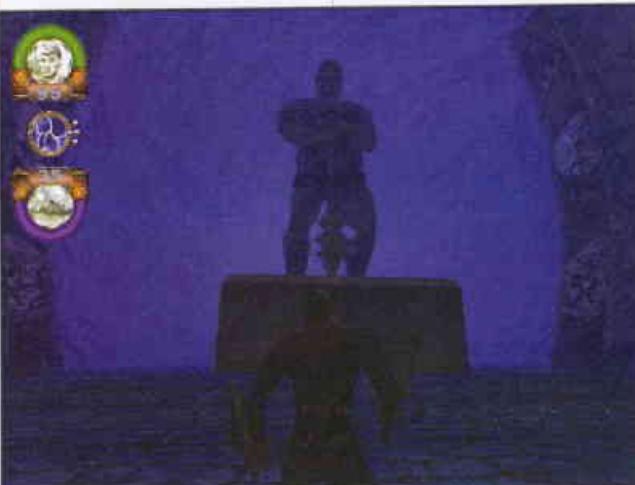
Might and Magic serilerini oynayanlar bilirler, 3DO'nun bu oyunlarda kullandığı grafik motoru yıllardır neredeyse hiç değişmemiştir. MM-6'dan beri aynı oyun kodunu pek az değiştirek kullanan yapımcılar maalesef çoğu kişinin hevesle beklediği MM-8 için de aynı kodu kullanacaklarını bildirdiler, odaan sonra ise ne yapacakları henüz pek belli değil. Öte yandan Crusaders tamamen yeni bir grafik motoruna sahip, bu sayede 32 bit renk desteğiinden tutun da yüksek çözünürlüğe ve her türden efektlerle kadar modern bir 3D oyunundan beklenen görsel özellikleri oyuncuya sunuyor. Ancak tabii bunun bir de bedeli var, oyunu doğru düzgün çalışırabil-

mek için biraz güçlü bir sistem gereklidir. Gereken asgari sistem ihtiyaçları şöyle sıralanmış: Pentium 166 MMX işlemci, 32 MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 180 MB boş sabit disk alanı ve tabii ki Windows 95/98 işletim sistemi. Ne var ki böyle bir sistemde oyunu düzgün çalıştırılmak hayatızor, herseyden önce grafikler güçlü bir ekran kartı kullanılmazsa tüm görsel çekiciliklerini yitiriyorlar. Bu yüzden P2-300 işlemci, en az 64 MB RAM ve yüksek kapasiteli bir grafik kartı, tercihen TNT 2 işlemecili, kullanılması tavsiye edilir. Özellikle eski nesil grafik kartları oyunun grafik motorunun des-

pek karşılaşmadım. Bazı grafik problemleriyle karşılaşabilirsiniz, ancak bunlarda büyük ihtiyâle ekran kartınızın sürücülerini güncelleyerek halledilebilir, halledemedikleriniz de program hatalarından kaynaklanıyor, kendinizi fazla üzmen.

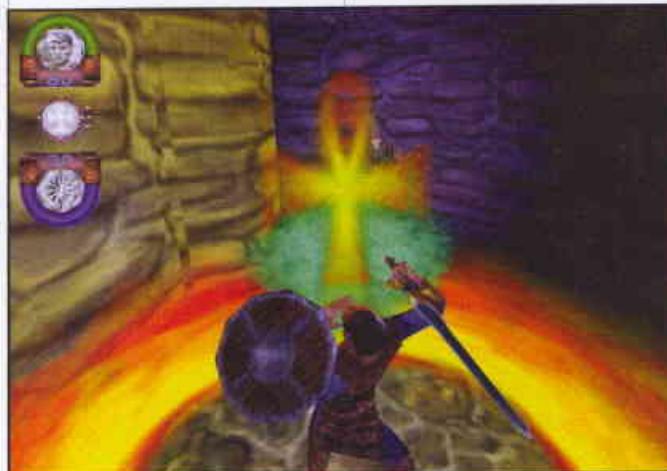
### Büyülerin güçlü mü?

Seride alışılmış olanın aksine, olaylar bu defa Erathia ve civarında değil, Might and Magic dünyasının başka bir kısmında geçiyor. Ardon adı verilen bu ülke başka bir kıtada yer alıyor, fakat orada da elf, cüce ve insanırkları gibi farklı türlerin kurdukları me-



teklediği pek çok işlemi yapamadıklarından ortaya bir hayatı can sıkıcı sorunlar çıkabiliyor. Genel olarak oyunda pek fazla hata mevcut değil, yani ciddi program çökümleriyle ya da benzer sorunlarla

deniyetler var. Ve tabii ki dünyayı ele geçirmek için her tür kara büyüğe başvuran, hatta ölüleri mezarlarından kaldırıp ordular kuran çığın buyucüler de mevcut, zaten onlar olmasa bir hikaye de olmazdı. Neyse, bir gün Ardon üzerine kara bir bulut çöküyor, yürüyen ölüler ordusu başlarında korkunç güçlü buyucu Nekros'un kumandası altında köyleri yıkma, insanları katletmeye ve saflannı yeni işkeletler katmaya başlıyorlar. Yakıtları köylerden birinde ise Drake adında küçük bir çocuk ellerinden kurtulmayı başarıyor. Herşeyini yokeden bu karanlık gücü karşı müthiş bir ofkeyle dolu olan Drake büyüp kılıç tutacak yaşa geldiğinde intikam peşine duşüyor. Yıllar boyu durmadan ölüler ordusuyla tek başına savaşan adamımız çok büyük



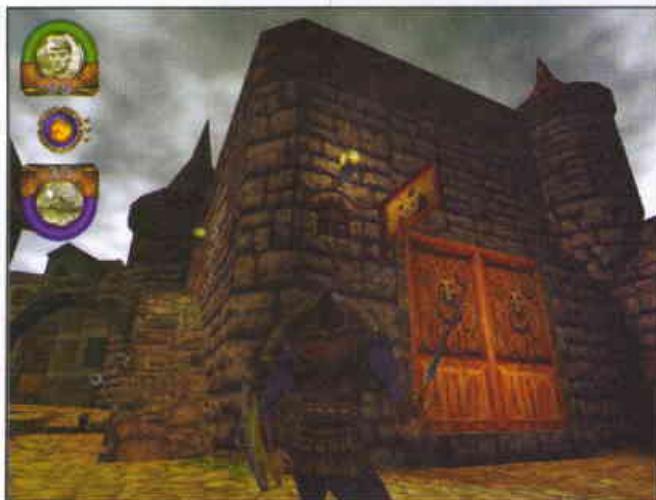
bir ün kazanıyor. Fakat bir gün içinde bir grup iskele kapısının arkasını kollamayı unutuyor ve kafasına aldığı bir darbeyle bayılıp tutsa düşüyor. Tabii Drake gibi bir adam için tutşaklık pek uzun sürmüyordu, gardıyanlarını temizleyip serbest kılıyor, işte bu noktada işler artık sizin kontrolünüzü giriyor.

#### Zırhın sağlam mı?

Crusaders oynanış tarzı açısından biraz Tomb Raider çağrışımı yapıyor, yani karakterinizi arkadan görerek yönetmek ve arada bir



maceralarını hatırlattı, özellikle de oyun dünyası açısından. Ancak oyunun oynanış tarzında bir takım farklılıklar var tabii ki, bunlardan ilki kontrollerin ve kameranın alıslanmamış bir biçimde düzenlenmiş olması. Genelde klavye ve



#### Alternatif

**Heretic 2**  
Sayı/Puan  
Şubat 99 10/10

çeşitli akrobasi numaraları yapmak ister istemez Lara'nın mace ralarını hatırlıyor. Ancak etrafta öldürülouce garibin hayvanat ve cephane bitmeyen tabancalar yok, ayrıca yönettiğiniz karakter şort değil de plaka zırhlar giyiyor. Bu açıdan oyun bana daha ziyade Heretic 2'yi ve akrobaside Lara'yı geçen elf savaşçısı Corvus'un

mouse hareketleri doğrudan karakterinizi yönlendirecek şekilde ayarlanır, burada ise mouse öncelikle kamera açısını ayarlıyor. Tabii yine klavyeden hareketleri doğrudan yönlendiriyorsunuz, ancak Drake mouse ile kamerayı ne yine çevirirseniz o tarafa doğru bakıyor, kamera açısı arttıkça o da o yöne doğru dönmeye başlıyor. İlk başta bu yöntem biraz tuhaf gelse de aslında oyuna biraz alışınca çok mantıklı bulmaya başlıyorsunuz. Çünkü kameraya bu

şekilde hukmederek etrafı hızla göz almanız mümkün olabiliyor, arkanızı bilmek için geri dönmek zorunda kalmıyorsunuz, bu da her taraftan düşman gelirken hızlı karar vermenize çok yardımcı oluyor.

#### Oyleyse ne duruyorsun?

Oyundaki düşmanların büyük bir kısmını çeşitli tip ve ebatta iskeletler oluşturuyor, her ne kadar bir zaman sonra kemik görmek sıkıntılı versede, sanırım bir olüler ordusuyla kapısırken bu kaçınılmaz oluyor. Karakteriniz savaştıkça tecrübe kazanıp seviye artıyor, temel istatistikler sabit olmasına rağmen verdiği hasar, buyu ve yaşam gücü artıyor. Tabii bir de envanter yönetimi var, çeşitli iksirler ve silahlar buluyorsunuz. Bazi yerlerde karşınıza çıkan dükkanlarda bunları alıp satmak mümkün. Bazı sıfırlar ve zırhlar ise sıhırlı, bunların ne işe yarıdığı isimlerinden belli genelde, ancak İngilizce'nden iyi değilse o zaman usunuza giyip F1 tuşıyla açılan karakter ekranından ne gibi bir etkileri olduğunu gözmeye çalışırınz. Silah ve zırhlar kullanıkça yıpranıyorlar, sanırım bunu oyunu daha da zorlaştırmamak için böyle tasarlamışlar. Buyuler ise bulunan büyülü kitapları okunarak öğreniliyor ve en fazla üçüncü seviyeye kadar gelişebiliyorlar. Oyun haritaları oldukça geniş sahipli, ancak gidilecek yol genelde belli olduğundan kaybolmak pek mümkün değil. Her haritaya yeni den girdiğinizde düşmanlar ve gizli hazineler artarak yenileniyor.

yon oyununda olması gereken hareket ve surprizlere sahip değil. Ayrıca bir Quest yerine getirmek için saatlerce aynı haritaları boyanın ve boyanın zamanında kalmak bir zaman sonra insanı feci sılmaya başlıyor. Tabii zorluk seviyesini yükseltmek işi biraz renklendiriyor, çünkü sadece düşman sayısı değil haritadaki bazı yapılar da değişiyor, ancak bunlar yeterli değil. Uzun lafin kısası bu oyun uzun vadede yorucu olabilen bir yapı, monotonluk herşeye hakim olmaya başlıyor. Fakat yine de vasatın altında sayılmaz, biraz zaman öldürmek için iyi olabiliyor.

#### War Lord

#### Grafikler

Yeni ve gelişmiş bir grafik motoru sayesinde genellikle kalitesi almış 3DO oyunlarının çok ötesine gelmiş, ama kusursuz değil.

#### Ses ve Müzik

Müzikler bir hayli iyi, atmosferde çok şey katıyorlar. Ancak sesler pek monoton ve zevksiz.

#### Oynamabilirlik

Zorluk seviyesini yükseltmek daha fazla akrobasi anlamına gelir, yayta zeka olma da her şeydir.

#### Atmosfer

Oyun atmosferinde ciddi bir düşükkük var, insanı pek heyecanlandırmıyor. Haritalar oyuncularla ilişkide daha fazla düzeye oluyor.

#### LEVEL Notu

68

300 özel grafikler ama çok teknolojide bir oyuncuya yapmış, fır Action ama oyunda hemen hiç macera yok gibi. Yine de serinin fantazi bir göz atabiliyor.

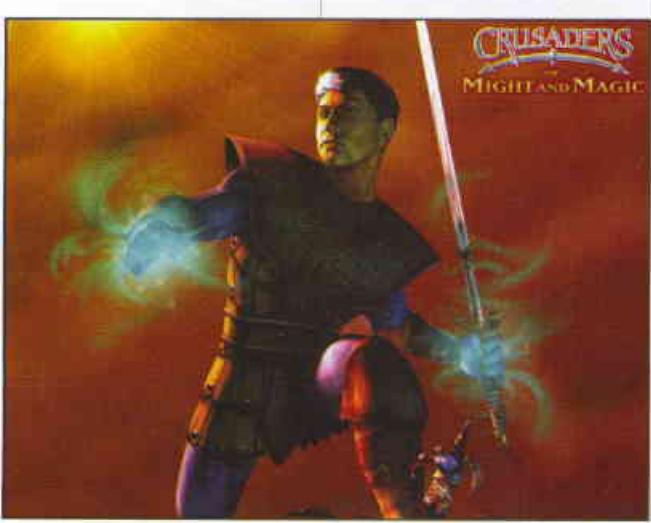
**Minimum:** Pentium 166, 32 MB Bellek, 250 MB hard-disk alanı

**Önerilen:** Pentium 300, 64 MB Bellek, 290 MB hard-disk alanı, 3D Ekran Kartı

**Multiplay:** Yok

**Ografik Desteği:** Direct 3D ve Software - minimum 1024 x 768 çözünürlük

**Ekstra:** Direct Sound, EAX desteği



#### Git ve dünyayı fethet!

Crusaders aslında hic fena bir oyundur, ancak en büyük eksikliği heyecan. Bu tür bir aks-



# ATLANTIS 2

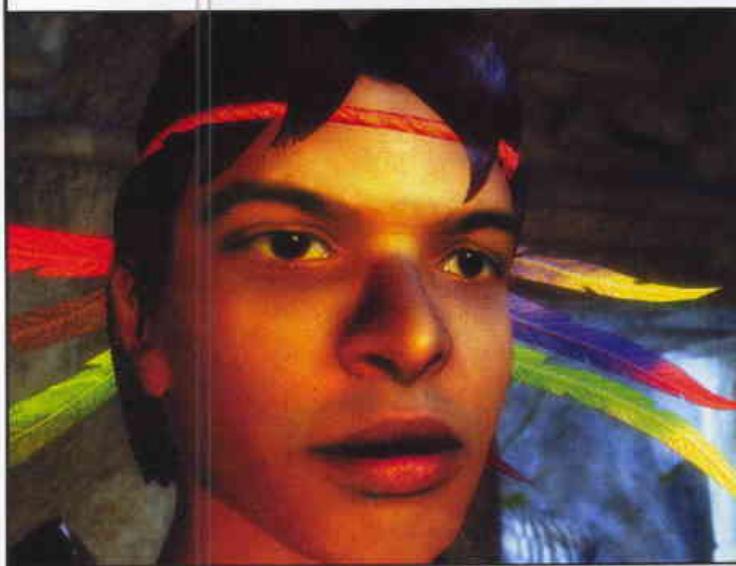
Kayıp kitabı, suların altında mıydı yoksa, altı taşın arkasında mı?

Yapım: Cryo Interactive

Dağıtım: Cryo Interactive

Tür: Adventure

Web: [www.cryo-interactive.com](http://www.cryo-interactive.com)



**A**tlantis, gerçek bir efsane değil. (Yoo hayır, efsane gerçek olursa efsane olmaz, diyeceksiniz. Ben de efsaneyi imkansız yapan günümüz dünyasındaki at gözlüklerdir diyeceğim) Hakkında binlerce araştırma, söyleti ve yazı hazırlandı. Gerçi varlığı kesin olarak kanıtlanmadı, ama bazı kişiler varlığından 100% emindiler. Her ne kadar Atlantis ismi bir çok kişiye masaldan başka bir şey ifade etmemese de, bu günümüz teknolojisinden çok daha ilerideki medeniyetin ismi (ki kullandıkları süper bilgisayarlar, mikroskopik çipler değil; zihnin ve kristallerin gücü) eski medeniyettler, efsaneler, okültizm ya da taşlarla ilgilenenlerin karşısına sıkça çıkmıştır. Bir çok ipucu, ve gizli nokta gösteriyor ki, Atlantis uydurma olamayacak kadar doğru ve gelişmiş bir medeniyettir. Atlantis, efsane bir gerçektir.

Bu senenin en iyi adventure'ına hoş geldiniz. Cryo adlı adventure klasisi firması, bu oyunun ilkini 2,5 sene önce çıkarımıtı vekâlîsüz o zamanlarda da oyun piyasayı yerle bir etmiştir. O zamanları tanıtmını Mad Dog'un, açıklamasını bizim yaptığımız oyun Mad'in de dediği üzere müziki bile ayrı bir yazı konusu (ki Soundtrack'i satılıyordu!) olacak kadar iyidi. Oyun, kesinlikle, adventure veya Atlan-



tis isimlerinden herhangi biriyle ilgilenen herkesi ekran karşısına çekmiş, ikiyle ilgilenenleri de kendisine köle yapmıştır. Muhtemel ötesi müzikleri, olağanüstü grafikleri ve o ana kadar hiç bir adventure'da olmayan atmosferiyle gerçek bir olaydı Atlantis. Ve şimdi bırakılmışımız yerden daha da güzel bir şekilde devam ediyor hikayemiz (üstelik dolu dolu bir macerayı da sonuna kadar yaşıyor).

## Sonlu Bilgi

Atlantis medeniyetinin özel gücü insanların kolay kolay elde edebileceğinin cinsten değildi. Özellikle binlerce yıllık tarihi olan günümüz insanının bile o evreye gelemediği düşünülsürse. Atlantis'i Atlantis yapan uzaydan gelen "The Cube"tü. Bu "şey" Atlantis'lilere düşündüklerinden çok daha fazlasını vermiş ve onları çok üst bir seviyeye çıkarmıştır. Ama kendine sorun yaratmak için dünuya gelmiş insanoğluna rahat battı ve Atlantis'lilere "The Cube"ü karanlık ve aydınlatıcı diye iki tarafa ayırdılar (tanık geliyor

Tibet'in yüksek dağlarına çekildi. Çünkü bu sıralar gökyüzünde gözüken ve yokolmayan supernova iyi tarafın uyamasına izin verdiği gibi, karanlığı da ayağa kaldırmıştı. Ten, işığın gizli koruyucusu ve taşıyıcı, ise karanlığı ait olduğu yere yollamayı başaramailecek tek kişidir. Bunun için önce Shambala'nın 6 taşını bir araya getirip oraya ulaşabilмел, ve ancak ondan sonra karanlıkta tanışmalıdır.

Konudan da anlayabileceğiniz üzere, oyun oldukça uzun. Gerçi oyuna 3 taşıla beraber başlıyorsunuz. Ama diğer 3 taşı bulana kadar epey uğraşmanız gerekiyor,

hele hele her birinin bambaşka dünyalarda olduğu ve birbirleriyle bir ilişkileri olmadığı düşünülürse. Evet, herbiri tamamen kendine özgü grafikleri, müzikleri dizayniyla üç ayrı dünyada sizi bekliyor: Çin, İrlanda ve Maya Medeniyeti. Buralarda farklı kişilerin bedenlerine girip farklı insanlarla konuşarak üç uzun tama-



sankıl). Ve kaçınılmaz olarak kendi savaşlarını çıkarttılar. Ama karanlık taraf yenildi ve metal bir kafaya hapsedildi. Bu sırada aydınlatıcı taraf da, zamanında Atlantis adasından kaçip Shambala'ya yerleşen insanlar tarafından saklandı. Ta ki yüzüller sonra Creon'un karanlık tarafı uyandırmamasına ve onu kullanmaya çalışmasına kadar. Böylece harekete geçen kahramanımız Seth aydınlatıcı tarafın yardımıyla, karanlık tarafı yener ve karanlığı hapseder (Atlantis 1'in sonu). Onceleri hem karanlık hem aydınlatıcı tarafı bir bütün şeklinde birarada görmek isteyen Shambala halkı, sonra yine savaşın çıkışından korkarak bu sefer karanlık tarafın gardıyanlığını yapar ve aydınlatıcı tarafı gizlice saklaması için Seth'e verir. Ondan iki kuşak sonra gelen işığın gizli sahibi Seth'in torunu Ten ise bazı güçler tarafından



mı bir sürü bulmacayla bezenmiş aynı dünyayı oynuyorsunuz. Hepsinin sonunda, 6 taşı biraraya getirdiğinizde ise, efsane ülke Shambala'ya giderek bir o kadar da orada uğraşıyor ve sürpriz, güzel bir finale oyunu bitirirsiniz.

## Sonsuz Sevgi

Aslına bakarsanız 4 CD'de geçen oyun hakkını epey veriyor. Bir adventure'da ilk gözle çarpan öğe olan grafikler, fazlaıyla iyi



Atlantis serisinin grafik yapısını diğer adventure'lardan ayıran esas özellik Cryo'nun diğer bir çok oyununda kullandığı Omni3D teknolojisi. Herhangi bir ekran da durup, istediğiniz yöne dönerek veya kafanızı istediğiniz kadar çevirek ekranını incelemek mümkün oluyor. Bir bakıma sanal bir dünya yaratıp siz onun içine koymuyorlar. Ama esas sorun şu ki, tüm dünyayı çizemediklerinden bu dünyayı bir sürü "oda"ya ayırmalar, ve siz bir odadan diğerine geçerek ilerliyorsunuz. Kısacası her ne kadar ekranlar tek başına fazlaıyla yeterli olsa da, kare-kare oynandıkları için, aklılığı ve atmosferi engelliyor. Ama neyse ki Atlantis 1'de olan özellik Atlantis 2'de de var, ve bir ekran dan diğerine geçiş sinematik bir

akıcılığa, yani bir Quake gibi, kayarmış hissi vererek oluyor (mesela Aztec' de bu yoktu! Atmosfer nasıl da baltalanmıştı ama...). Böylece geniş açılı bir fotoğraf albümünde gezmek yerine gerçekten Maya dünyasının içinde gibi hissediyorsunuz kendinizi. Tabii ki bu sadece Mayalar için geçerli değil. Aslında hakkaten de sanal bir dünya yaratılmış diyebiliriz. Çünkü Cryo her zamanki gibi inanılmaz titizliğiyle her ayrıntıyi araştırmış ve gerçekten Çin, İrlanda'yı, Mayaları enince detayına kadar oluşturmak için elinden geleni yapmış. Bu da tabii ki oyunu ekstradan ilginç kılmıyor. Karakterlerin grafiklerine gelince, hepsi yeterince güzel ve temiz. Cryo'nun iddia ettiği üzere yeni bir yüz tekniği kullanılmış ve mirmiklerin gerçekçi olması için uğraşılmış. Öyle ya konusken karakterlerin sahne, dudaklarının onamasını istemeyiz (hoş onu bile isteyeceğimiz oyular da yok değil, değil mi Wild Wild West?). Sonuçta genele bakınca başarılı bir yapı çizise de animasyonları yüz efektleri bir Dracula'daki kadar gerçekçi değil.

Ama bu sakin oyunu gözden düşürmesin, her seye rağmen grafikler renkli, canlı ve etkileyici.

Her ne kadar yüz hareketleri ifadelere anlam yüklerken mükemmel olmasa da aynı şeyi, konuşmalar için söyleyemeyiz. Cryo

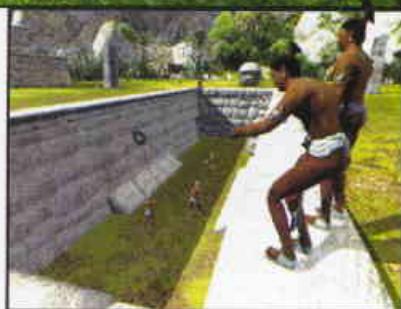


bu  
sefer seslen-  
dirmeye  
epoxy önem  
vermiş ve bu konu-  
da özel eğitim gör-  
muş insanları kullanmış.  
Gerçekten de, oyunda  
konuşmaların çoğu  
karakterlerin duyguları  
doğru bir şekilde doğru  
zamanda yansımış ve  
başarılı olmuş. Müzi-  
ğin ise mekana, karakterlere,  
olaylara, hatta ko-  
nuşmalara göre değişme-  
si oyunu büyük bir gü-  
zellik katmış ve epoxy eğ-  
lenceli yapmış.

Gelelim, Cryo oyunlarının klasik, Atlantis'in de en büyük özelliğine: bulmacaları. Eğer bir adventure'i bulmacaları için oynuyorsanız, bu oyunu kesintile ala-  
caksınız demektir. Kolayından, zoruna, seslisinden, sayılısına, her turden ve cinsten bulmaca oyun boyunca bir çok yerde kar-  
sına çıkacaktır. Bulmaca man-  
yaklarının oyun boyunca tatmin-  
kar kalmaması imkansız.

Son olarak genele baktığımızda Atlantis 2 bir çok yönünden çok iyi bir oyun, alınması şiddetli tavsiye olunur. En azından sene sonunda 2000'in Adventure'ları se-  
çilirken üst sıralarda olacağını ga-  
ranti ederim.

(Not: Bilmiyorum, Level'in eski okuyucularından misinizdir, ama ekim 97 sayımızı okumuş olacak



kadar eskisindense, Atlantis 1 yazısındaki yaşlı adam ve torunu-  
nu hatırlarsanız. Soyler misiniz ba-  
na, başka hangi dergide, daha  
oyunun birincisi piyasaya yeni  
çıkmışken, firmanın bile en ufak  
bir fikri yokken, ikincisinde yönet-  
tiğiniz karakteri okursunuz? :)

Gökhan & Batu

## LEVEL KARNESİ

### Grafikler

Dünyaların dizaynları çok ayrıntılı ve ger-  
çekçi. Ekranlarda geçişler çok güzeldi-  
rlenmiş ve demolar da fazlaıyla iyil-

### Ses ve Müzik

Seslendirmeler çok başarılı, efektler fazla-  
sıyla atmosferik. Oynamaya ve koşullara  
uyum sağlayıcı müzik ise kesimlikle harika.

### Oynamabilirlik

Sadece genelde yerdeki şekil değiştiren bir  
iyarete bezarak oynadığınız oyun sınıfı kar-  
şıldıkta.

### Atmosfer

Başarılı, başanlı, başanlı, (daha ne  
söylenebilir ki?) Asıl da çok şey  
söylenebilir ama söylemeyeceğim!

## LEVEL Notu

%89

İlk oyun kadar başarılı bir yapılmış.  
Uçarla a manzı gererek bize, alın,  
oynayın, mutlu olun. Alın, oynayın,  
mutlu edin.

**Mıktırum:** Pentium 200, 32 MB Bellek, 70 MB  
sabit disk

**Onerilen:** Pentium 333, 64 MB bellek, 70 MB  
sabit disk

**Multiplayer:** Yok

**Craftik Desteği:** Software — Maksimum 640 x  
480 çözünürlük

**Extra:** Yok

Alternatif	
Atlantis 1	Sayı/Puan
Riven	Eylül 97/5
Sayı/Puan	Şubat 98/5



# FORMULA ONE 99

Cök yakında başlayacak olan yeni sezon öncesinde isınma turları atmak için 99'u tekrar etmeye ne dersiniz?

Yapım: [www.psognosis.com](http://www.psognosis.com)

Dağıtım: [www.psognosis.com](http://www.psognosis.com)

Tür: Yarış - F1

Web: [www.formulaone99.com](http://www.formulaone99.com)



[www.formulaone99.com](http://www.formulaone99.com)

Son zamanlarda ülkemizde (en azından seyirci olarak) oldukça yaygınlaşan Formula 1 için aslında bir teknoloji savaşının yanı sıra olmaz. Havalarda milyon dolarların uçuştuğu bir spor dalı olan Formula'nın bir ayağının da Türkiye'de yapılabilmesi için uzun zamandır verilen çabalar (yanlış hatırlamıyorum) sigara reklamı yasağından dolayı hiç bir sonuca varmamıştır. Arna buna rağmen bu yarışlar NTV'de hem de canlı olarak ve hatta eğer Türkiye için uygun bir saatte olmaz ise banttan tekrarı bile yayınlanıyor. Neyse biz hala böyle küçük pürüzler ile uğraşırken Malezya gibi bir çok ülke ekonomisine bir parça olsun katkı yapabilme için elinden geleni ardına koymuyor hatta ilk yarışı ne redeye sezik etmesine rağmen çok büyük gelir elde ediyor.

Dünya çapında bu kadar tutulan bir sporun tabii ki çok çeşitli PC oyunları mevcut. Ama bunlardan sadece bir tanesi Official, yani tüm sürücü ve marka isimlerini kullanma hakkına sahip. Dedik ya oyun Official diye bu nedenle Michael Schumacher'den tutun geçen sene kaza geçirdikten sonra yerine bakan Mika

Salo, Toranosuke Takagi'ye kadar geçen sezonda sadece bir kaç Grand Prix'de yarışmış olsalar da hâlâ tüm pilotlar mevcut. Aynı şekilde tüm markalar ve sezon içerisinde kullandıkları modeller de oyun içerisinde mevcuttar.

### F1'de Güvenlik Hızdan Önce Gelir

Official oyunlarında genelde bir rahatlık hakimdir. Özellikle her senenin yenilendikleri için önceki seneye göre gerekli değişiklikleri yapılır bir kaç gözde çarpan ekleni yapılır ve sonra piyasaya çıkartılırlar. Aslına bakarsanız Formula 1 99'da da ben bu hayatı sezdim. Oyun açılışında hangi modda (Single Race, Tournament, Multiplayer) oy-



namak istediginizi neredeyse bir metin ekranı üzerinden seçmeniz gerekliliği ilk olarak karşılaştı.

bu ekran vasat sayılabilecek bir demodan sonra oyuna kesintileştirilecektir. Önyargılı yaklaşımına

den oldu. Nitekim bundan sonra karşılaşlığım ana menü şu ana kadar gördüğüm en sade siyah-bez (?) menülerden biriydi. Ama tabii ki önemli olan görünüşü değil işlevi dir düşüncesiyle bu yemeğin bir de yapıldığı mutfağa göz atalım dedim ve bakkalı karşıma neler çıktı.

Bir senedir üzerinde çalışılan oyunda en fazla üstünde durulan nokta grafik motoru olmuş ve yeni bir motor geliştirilerek sonuçta yepyeni bir 3D yarış motoru elde edilmiş. Bu tür oyunlarda kullanılan motor kesinlikle oyunun çıkış noktasıdır. Oyunda kullanılan motorun Formula 1 atmosferini yansıtılabilmesi için birbirinden bağımsız olarak hareket halindeki 22 aracı, tamamen orijinalinin kopyası bir parkuru ve çevresindeki nes-



neleri en iyi şekilde ekranı yansıtılabilmesi gereklidir. 99 sezonunda yapılan parkurları en iyi şekilde oyuna yansıtılabilmesi için teknolojinin sunduğu tüm imkanlar kullanılmış. Firmanın bu konuda oldukça başarılı olduğu söyleyebilir. Tabii ki bu oyunun hazırlanmasında ki en zor noktalardan biri Formula 1 takvimine geçen sene eklenen Kuala Lumpur/Malezya parkuru idi. Bu parkurun henüz yarış görmemesi ve dolayısıyla hakkında herhangi istatistiksel bilgilerin bulunmaması yüzünden oyuna eklenmesi oldukça zaman almış. Bu parkurların elektronik ortama aktarılması ve oyuncunun ger-



ceğe daha iyi yansıtılabilmesi için bu konuda çok deneyimli eski bir F1 mühendisi Ewen Honeyman'dan yardım alınmış. Daha önceden Ford Motorsport, Williams F1 ve Stewart Grand Prix'de görev yapan Ewen Honeyman özellikle oyunda kullanılan araba dinamisi ve geliştirilmesi konusunda yardımcı olmuş. Oyundaki motor sesleri ise tamamen 1999 yılındaki yarışlardan alınmış ve bir Formula 1 arabası içindeymiş havasını veriyor. Bunun haricinde oyun esnasında ister müzik dinleyebilir, ister Pit telsiz konuşmalarını dinleyebilir veya sessiz olarak yarışabilirsınız. Yarış içerisinde her arabanın kendine ait motor seslerine sahip olmaları oyuncunun gerçekçiliğini artıran ve bütünlüğünü sağlayan oldukça önemli bir etken. Oyunun bir diğer özelliği ise yine Official Avrupalı (kurulumda seçilen dile bağlı olarak Almanca, İngilizce, Fransızca...) TV yorumcularının yarış hakkında düşüncelerini de dile getirmeleri.

Yarış oyularındaki bir diğer belirleyici özellik de yapay zekadır. Rakipleriniz hiç de kolay lokma sayılmazlar. Aksine dumdadır yolda yine dümdüz gitmemeleri bir yana diğer yandan oldukça sıkı bir şekilde takip ediyor ve hatta sıkıştırıyor ve hatta size toz bile yutturuyorlar. Tabii ki bu durum oyunu oynadığınız moda göre değişiklik gösteriyor. En yüksek dereceli dördüncü mod

olan Expert'te yarış kazanabilmek gerçekten oyunu çözmiş olmanız gereklidir. Oyundaki bir diğer etken de eğer aktif hale getirilirse benzin tüketimi ve tekerlek aşınması da oyundaki doğal atmosferi tamamlıyorlar. Yarış başlamadan önce yarış turuna (5, 10, 20 ve orijinal tur sayısı) göre belirleyeceğiniz Pit stratejisine bağlı olarak yarış esnasında

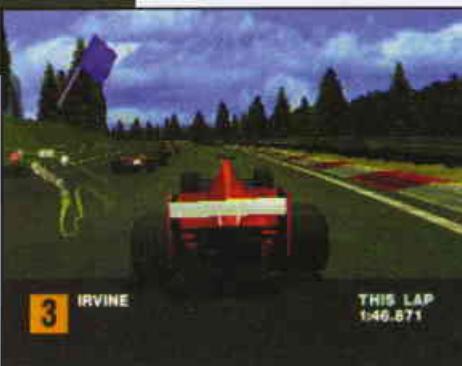
sıkı takviye düzenlemelerde bulunmak mümkün. Pit'e girildiği andan itibaren araba hakimiyeti bilgisaya geçiyor ve durduğu andan itibaren de gerekli işlemlerin manuel olarak yerine getirilmesi oldukça uzun sürebiliyor.

**Formula One Strategy Guide**  
Adamlar oyun için 169 sayfalık Strategy Guide yayınlamışlardır bir de üstüne üstlük. Sakın "Ne olacak yaw alt tarafı bir yarış oyunu bas gitsin" diye düşünmeyin. Araba ayarlarından, Pit stratejisine kadar oldukça kapsamlı bir düşünce yapısı gereklidir. Ayni yarış kuralına göre oynayabilmek için ilk başta bilinmesi gereklidir.

Şimdi bu paragrafları Strategy Guide adı altında yazdığımızda göre oyun hakkında bir kaç açıklama yapmak gereklidir. Tabii bu açıklamalar sağıdan gidin, yayala-

yol verin şeklinde değil de daha çok oyuncunun Setup menüleri hakkında olacak. Çünkü Formula 1 99'dan zevk alabilmek, başarılı olabilmek için yarış ve araba ayarlarının tam olarak yapılmış olması gereklidir.

Oyun standart ayarlarında yarış gerçekçiliğini yansıtacak hemen tüm ayarlar kapalı olarak bulunuyor. Bu durumda yapmanız gereken tek şey tamamen gaza basmak. Yani biraz daha kolaylaştırıp kendinin dönmesi de sağlanabilir.



### Alternatif

#### Official F1 Racing

Sayı/Puan Ekim 99 5/10

#### Formula One Racing

Sayı/Puan Haziran 98 4/5

parkur oyunda hızlı, orta hızlı ve yavaş olmak üzere üç ayrı gruba ayrılmış. Araba ayarları ekranında bu gruplara uygun hazır araba ayarlarının da bulunması araba ayarlarına işlemeyi basitleştiriyor. Ama illaki ayarları ben yaparım derseniz ön kanat, arka kanat, suspansiyon, fren, vites aralığı, tekerlek tipi ve çeşitli yardımcılar ile ilgili ayarları Car Setup ekranından gerçekleştirilebilirsiniz.

Sıra yarış geldiğinde ise antrenman, sıralama ve isınma turları sonrasında Pazar günü heyecan doruk noktasına çıkıyor. İşte artık her şey sona ermek üzere. Ya kazanır ya da kaybedersiniz. Başka şansınız yok...

**Phantom**

### Grafikler

Özel olarak geliştirilen Engine'da göz ardı edilemeyecek genel hatalar mevcut. Menü ekranı hatalı kırıldığını uygarlıkla nitelikte

### Ses ve Müzik

1999 yılında yarışlardan elde edilen orijinal araba sesleri oldukça kazanılmış. Ama törenin ardından müzik biraz eksik geldi.

### Oynamabilirlik

Oyunum ve sesler ile atmosfer sağlama çalışması ama hala eklik gelin bir şeyler var. Mesela tezahüratlar ve pilot hareketleri.

### Atmosfer

Gerçekçi konumda bir sorum yok. Kaybettığınız her conş için kendi paraizmiz kadar üzülüyorsunuz.

### LEVEL Notu

70

Oyun hazırlıkların tek olmanın rahatlığından kurtulamamışlar ve bu haliyle saade meraklarına hitap eden sıkıcı denilebilir. Bir F1 yarış oyunu ortaya çıkmış.

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

**Önerilen:** Pentium 233, 64 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı, 3D Ekran Kartı

**Grafik Desteği:** Direct 3D, Software - Makrosun 1024 x 768 çözünürlük

**Multicast:** LAN ve Modem üzerinden - Maksimum 8 kişi

**Ekstra:** Yok



# AZTEC

Güney Amerikanın ortasında acaip bir macera! Tüm adventure manyakları, hoş geldiniz.

**Yapım:** Cryo-Interactive

**Dağıtım:** Cryo-Interactive

**Tür:** Adventure

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



**C**IRIYIO! CRYO! Bu ismi da ha çok duymaya alışsalarız iy olacak. Adamlar da nasıl bir performans var bilmeyorum, ama Faust, Atlantis II ve Aztec gibi üç Baba adventure'ı ikinci ayda piyasaya sürmeye başardılar ve şu anda da nefes alma dan başka projeler üzerinde uğraşıyorlar, hatalı olsun valla. Hayır zaten, piyasaya üç yüz yılda bir adam gibi adventure geliyorken, birilerinin bu işi ciddiye alıp ortaya adventure namına bir kaç oyun çıkarması çok güzel. Kaldı ki, bu oyunlardan hiç biri adventure dünyasının yüzünü kara çıkartacak türden değil. Özellikle işledikleri konular (unutmayın bir adventure için konu atmosferi direkt etkiler) ve adventurelerde atmosfer, tüm grafik ve ses efektlerinden daha önemlidir aslında) her yerde görebileceğiniz tazza değil, ve uzun araştırmaların sonucu oluşturulmuş. Bu yüzden Cryo'ya huzurlannızda gayretleri yüzünden en iyi adventure yapımcısı özel ödülüne vermek istiyorum;

itiraz eden varsa sussun, ya da bir daha adventure oynaması..

### Saydam Altın

Hep düşünüp dururum, Quake engine'ında bir adventure yapılım mı diye. Eğer bir Adventure'da atmosferi maksimum düzeyde tutmak istiyorsanız, oyunu kendi gözünüzden yönetmeli ve real time etkileşimli bir dünya yapmalısınız. Olaylar turn based şeklinde adım adım ilerlememeli, onun yerine her şeyle her an yaşayan bir dünyada serbestçe her harekette bulunmalısınız (ki farket-

tulmuş. Öyle ki mesela oyunun hemen başındaki para kesesi ille de bulmanız lazım, yoksa ilerde kalkan yapımında en başa dönüp aramanız gerekebilir. Veya belki kişilerle belki sıralarla konuşmanız lazım, yanlış zamanda giderseniz yüzünüzü bile bakmazlar. Peki bundan çıkartacağımız sonuç ne? Oyun da yanlış yapmak yok!

Tehlike yok! Risk yok! Size verilen güvenli bir labirentte tek yapmanız gereken, doğru yerlere doğru sırayla basacak kadar sabırı olmayı başarmak. Bu da dolasıyla oyunun heyecanını azaltıyor (özellikle Autosave açıkken). Böylece en ufak bir hatarınızda bile hemen bir önceki ana dönenbilirsiniz. Hayır, mazoist değilim, ama sabır kupu isteyen güvenli bir adventure'dansa bazı konuşma ve hareketleri bizi çıkmaza surükleyen daha riskli bir adventure'ı yeğlerim.

Oyun boyunca karşılaşığınız bir çok kişiden bir çok bilgi alacaksınız. Ama bazı zamanlarda nerede ne yapmanız gerektiğini tam olarak anlamayabilirsiniz. Böyle durumlarda günlüğünüz her daim hazır olacaktır, istediğiniz zaman bakabilirisiniz. Siz yine de konuşmaları dikkatli dinleyin, coğunun bir tekrarı olmuyor çırık ve oyunun konusunu takip etmeniz açısından günlük her zaman yeterli olmayı bilir.

### Köşeli Tekerlek

Oyunun demoları epey iyi. Atmosferi artırmış ve kuru düz bir oyun olmasını engellemiştir. Hani onlar da olmasa oyun level'siz bir aya benzeyecekmiş de, son anda kurtarmış (tamam tamam abartım, asla o kadar kötü olamaz, biliyorum). Aslında müzikler ve efektlər her zamanki gibi olabileceğinin en iyi. Özellikle müzikler ki, tamamen akustik aletlerle (çoğu) üflemeli çalgılar oluşturuyor) hazırlanmış, tam anılarıyla Aztec müziklerini yansıtıyor (aslında şuna kadar hiç Aztec müziği dinlemediğim, ama siz de dinlediğiniz-



tiyseñiz, o zaman gerçek sanal bir dünya yaratmış olursunuz). Cryo her seferinde (Aztec dahil), bahsettiğim ilk şartı kusursuz yeri ne getiriyor. Yani 360 derece her tarafa bakabileceğiniz bir görüş sistemini eksik etmiyor. Ama gel gör ki, oyunun ekran-ekran oynanmasına da müthiş bir inat devam ediyor. Yine de şu an piyasada daha iyisini gerçekleştiren firma olmadığına göre sonuçta bir numaralar.

Oyunun senaryosu diğer bir çok adventure'a göre çok katı tu-



de diğerlerinden farklı olduğunu hemen anlaysacaksınız; biraz Afrika kabile müzikerini andırıyor, ama onlar kadar teknede değil.) Grafikler ise kesinlikle daha güzel olabiliirdi. Her ne kadar oyun için yeterli olsa da açıkçası Cryo'dan daha iyisini beklerdim.

Aztec, kesinlikle kötü bir oyun değil, ama içimden bir ses israrla her adventure-severin hoşuna gitmeyeceğini söylüyor, en azından ortamda Faust, Atlantis 2 gibi oyunlar varken.. (görün görün, bir firma kendi kendine daha ne kadar rakip olabilir?)

**Gökhan & Batu**

### Grafikler

Fena değil ama 21.yılın monitorler daha iyisini göstermemeyi hakediyor diyorum neden?

### Ses ve Müzik

Müzikler, tam anılarıyla oyunu özgün, efektlər de veteriner təminkar. Zaten Cryo'nun bu konudaki ustalığını laf yok.

### Oynamabilirlik

Sadece bir mouse ikonu, wi ekranları dolusu grafik var. Kimi yerde zor, kimi yerde kolay.. İyi bir adventure kadar zorlar sırası.

### Atmosfer

Aztec'ler hakkındaki yoğun araştırmalar, oyunu olabildiğince gerçekçi yapmış. Aztec belgeseli gibi.

## LEVEL Notu

LEVEL KARNESİ

73

Adventure düşündüğünüz Faust ya da Atlantis 2 yi deneyleş, ama Aztec'ler hakkında önemdeki olanın hissizlilik olacaksanız, bu oyunla bir bakın derim.

**Minimum:** Pentium 166, 32 MB Bellek, 10 MB Sabit Disk Alanı, 8 Hızlı CDROM

**Önerilen:** Pentium II-233, 64 MB Bellek, 60 MB sabit disk, 8 Hızlı CDROM

**Multiplayer:** Yok

**Grafik Desteği:** Direct 3D - Makinum 1024x768 Çözünürlük

**Extra:** DirectSound3D

# CLOSE COMBAT 4: BATTLE OF THE BULGE

Close Combat bu sefer SSI farkıyla karşımızda.

Yapım: Atomic Games

Dağıtım: SSI

Tür: Real Time Strateji

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



**1**

1996'da savaş oyunları katagorisini alt üst ederek oyun piyasasına dalan

Close Combat isimli oyun o sıralar pek çok eleştirmen tarafından geleceği olmayan bir oyun olarak değerlendirildi. Aslında sorun oyunda değildi, kimse Microsoft'un oyun dünyasını karıştıracak kadar mükemmel bir oyun yapmasını beklemiyordu o dönemde çok Microsoft'un oyun anlayışı bilmecə bulmaca türündeki carip ve anlaşılması zor oyunlardan oluşuyor olduğunu. Ancak insanlar Close Combat'ı oynamaya başladıklarında Microsoft da bir şeylerin değişmeye başladığını gördüler çünkü Microsoft'un yayınladığı ve Atomic Games tarafından geliştirilen Real-Time Strateji Close Combat o güne kadar görülmemiş bir şeyle yapmayı başarmıştı. Hem tarihi bir savaş oyunu olması hem de oyundaki tüm askerlerin ve birliklerin "korku duygusu" taşıması sebebiyle Close Combat o güne kadar yapılmış en gerçekçi Real-Time Strateji olmuştu. Elli kişilik bir piyade birliğini düşman ateşine sürdüğünuzde askerleriniz önce söyledi-

giniz yere gitmeye çalışıyorlardı ama takımın yarısı öldüğünde geride kalanlar artık bu işin olanağsız olduğunu söyleyip kafalarını sokacak bir delik arıyorlardı. Emrinizde israr etmeniz halinde ise adamlarınız size el kol hareketi yapıp savaş alanından kaçıyor-

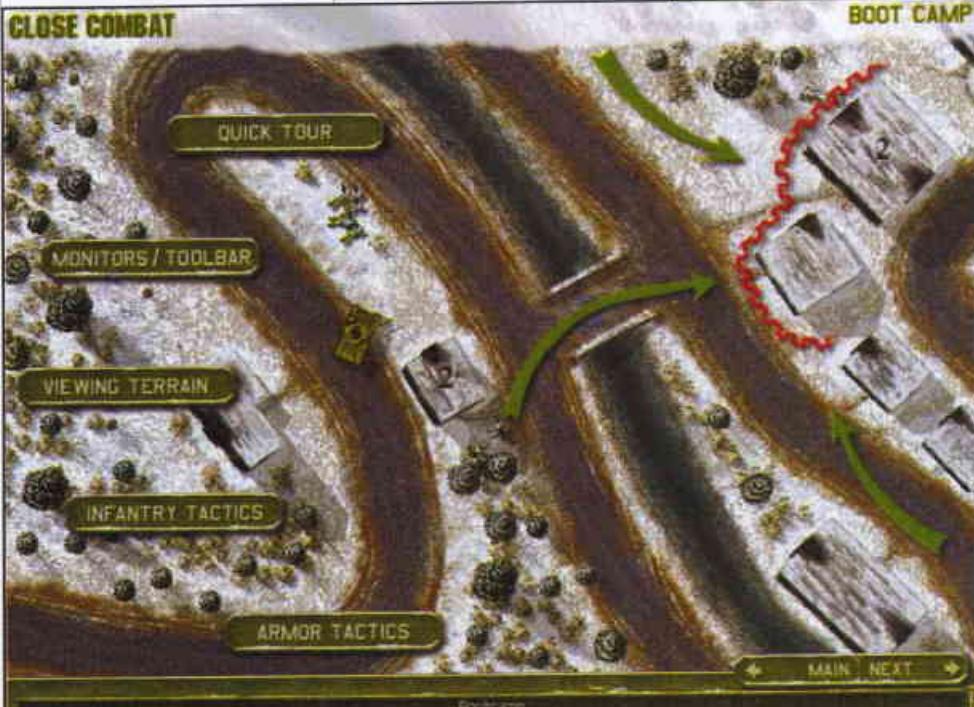
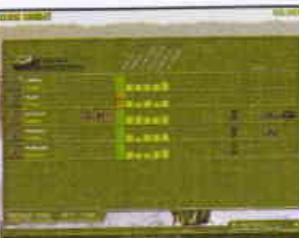
lardı. Bu, o güne kadar bir Real-Time Strateji'de görülmemiş kadar önemli bir gelişmeydi çünkü o güne kadar RTS denilince, patır patır üretilip, son tanesi gebrene kadar düşmanın üzerine sürülen askerler söz konusu olurdu. Atomic Games, CC ile bu

savaş malıja son noktayı koymuştu.

Ardından geçen yıllarda Close Combat'ın ikinci ve üçüncü bölgeleri de çıktı. Hepsinin ilk oyundaki tadi hatta daha fazlasını veriyorlardı oyuncuya ama özellikle üçüncü oyunda yanı Rusya Cephesinde oyuncular, oyun üzerinde stratejik kontrolerin olmadığını olmamasından çok yakındılar. Yani oyun boyunca size verilen görevleri yerine getiriyordunuz ve oyunu devamlı bu görevler sırası içinde oynamanız gerekiyordu. Oyun tarihi gerçekçilik kaygısı gözettiği için Almanların Ruslara saldırması ve Rusların onları geri puskurtması kronolojik bir görevler sırası şeklinde oyuncunun önüne konuluyordu.

## Düşman Komşu Bölgede Görüldü

Close Combat 4, yine Atomic Games tarafından geliştirilen ama bu kez SSI tarafından dağıtı-



**Alternatif****Close Combat II**

Sayı/Puan Mart 98 4/5

**Close Combat III**

Sayı/Puan Nisan 99 8/10



lan bir oyun ve çok şükür ki artık oyuncuya stratejik kontrol imkanı verilmiş

Almanya'nın Ikinci Dünya Savaşı'ndaki son günlerini ve Hitler'in elindeki son güçlerle Batıdaki muhafizelere saldırmasını konu alan oyunda, ana harita üzerinde orduların hareketlerini gerçekleştirebilirken, aynı bolgede dost ve düşman orduların karşılaşması halinde başlayan taktik savaş kısmında ise bu güne kadar alıştığımız tarzda bir Close Combat deneyimi yaşayabiliyoruz.

Close Combat'ın taktik savaş ekranı oyuna yabancı olan oyuncular için ilk bakışta çok karışık ve korkutucu gelebilecektir. Ancak bugüne kadar Close Combat zevkini yaşamayanların büyük çoğunluğunun bu ekranın karışıklığından korkarak oyunu denemekten vazgeçmiş oldukları hâlde bırakmak istemiz sizlere.

Bu oyle bir şey ki, dünyanın en güzel ve en mükemmel kadınının bir inşaat mühendis falan olarak çalıştığını ve şans eseri sizinle karşılaşlığı anda ustunun başının çamur ve leke içinde olduğunu düşünün. Dış görünüşündeki kepezlige aldanıp da yüz vermediğiniz bu kadının dunyanın en mükemmel kadın olduğunu asla ögrenmeyeceğiniz gibi, biraz cesaret edip şu karışık ekranın da karışık olmadığından sadece biraz kalabalık göründüğünü kabul edip oyuna alışmaya çalışığınızda da oyuncu hayatınızın tamamen değiştiğini göreceksiniz. Close Com-

batı bir kez oynadınız ve tadını aldınız mı bir daha diğer RTS'lerin sizin için bir anlam ifade etmediğini anlayacaksınız.

**Gerçek Savaş?**

Close Combat 4, doğal olarak serinin bu güne kadar yapılmış en gerçekçi üyesi olma iddiasını taşıyor. Özellikle üçüncü oyunda, Almanlar ve Ruslar arasındaki cetin tank savaşlarının ağırlığının hissedilebilmesi için piyadelerin çok zayıf tutulması tepki çekmişti. Son oyunda artık piyadeler de gerçek bir savaşlık gibi, tanklar için ölümcül olabilmekte ve daha pek çok işe yaramadılar.

Oyunda ikinci Dünya Savaşı'nda bulunan neredeyse bütün askeri birlikler yer alırken, artık oyuncuya hava ve topçu saldırıları seçenek de sunuluyor. Düşmanın tanklarını ve yerleşimlerini yerle bir etmeye çok yararlı olan topçu ve hava desteği yerinde kullanmanızı tavsiye ederim zira sote bir yere yatıp atış alanına giren her piyadınızı ve tankınızı kevgire çeviren bir Alman Panther'ını direğe getirebilmek için beş altı tank ve bir sürü piyade harcamaktansa uçaklar ve toplar ile işi daha temiz bitirebiliyorsunuz.

Oyunun kontrollerinde bir değişim olmadığı görülüyor. Close Combat serisinin artık standart hale gelen kontrol sisteminde seçtiğiniz birimin üzerinde mouse'un sağ tuşu ile kliklediğinizde ekrana gelen küçük menüden bu biriminize vermek isteyeceğiniz emirlerin bir listesini buluyorsunuz. Elbette sahadaki askerlerinizi veya tanklarınızı tek tek seçip emir verebileceğiniz gibi bir çoğu aynı anda seçerek topluca da emir verebilirsiniz. Özellikle, piyadelerinize topluca saldırı emri verirken yapacağınız gibi yani.

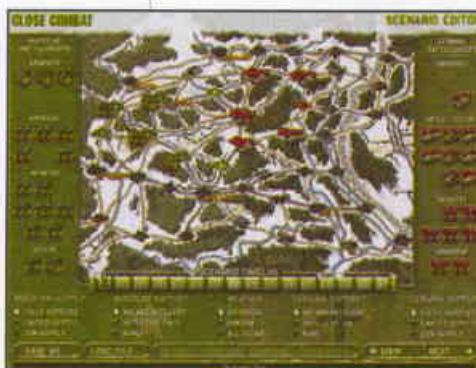
**Grafik-Ses**

Artık alışıldığı üzere oyuncunun grafiklerinde veya seslerinde fazla bir değişim yok. Herşey aynı ilk oyundaki görünümünü koruyor ancak yeni silahlar ve dolyayı ile yeni sesler oyuna eklenmiş. Ayrıca belirtmeliyim ki, neredeyse



her silahın ayrı bir sesi olduğu için oyunda biraz deneyim kazanınca, görüş alanınızda olmayan ama size ateş açan bir silahın nasıl bir şey olduğunu kolayca ayırt edebileceksiniz.

Oyundaki birlik satın alma sis-



teminin de değiştirdiğini hatırlatmakta fayda var. Eski gibi prestij puanı ile yeni birlikler satın almak yerine birliklerinizde eksileri orduya yeni katılan çayıklardan oluşan bir Replacement Pool'dan tamamliyorsunuz. Elbette, çarpışa çarpışa deneyim kazanmış ve attığını vuran bir birliğin içine yeteneksiz acemileri sokmak çok da istenilen bir durum olmadıından bu seçeneği de gerçekten ihtiyacınız olmadıkça kullanmıyorsunuz.

Oyunun eksik görünen bir noktasi ise yapay zekanın bazı yerlerde çökülmüştür. Özellikle tankların yol bulmaya çalışırken saçmaladıklarına ve takılıp kaldıklarına şahit oluyosunuz ama bunun dışında yapay zekanın başarılı olduğunu görebilirsiniz çünkü birlikleriniz neredeyse insiyatiflerini kullanarak çarpıyorlar. Her an, ateş altında kaldığı için saldırısından veya konumundan vazgeçip kaçış saklanan ve tekrar emir

bekleyen bir birlikle karşılaşmanız mümkün bu oyunda

**Bu Ay Fotoromani  
Kaçırma!**

Close Combat 4: Battle of the Bulge son derece güzel bir Real-Time Strategy. Ustalık bu kez oyuna stratejik kontrol ögesinin de eklendiğini ve Avrupa haritası üzerindeki 40 bolgeye istediğiniz gibi asker nakledebileceğinizi de aklınızdan çıkarmayın. Oyunun kontrol panelindeki karışık görünüün siz korkutmasına ve Close Combat hazzını yaşamınıza engel olmasına izin vermeyin.

**Cem Şancı****Grafikler**

Aşkerlerin her hâl iyi boyutlu ama oyuncuya güzel görünüyor. Savaş sırasında etrafın deformasyonunu görebilirsiniz.

**Ses ve Müzik**

Savaş sesleri muhteşem. Oyun sırasında silahları seslerinden tanıyalabilirsiniz; bütün sesler çok iyi.

**Oynamabilirlik**

Oyun içinde sizi bir eğitim bölümü var. Oyunun zorluğu, askerlerin tıki komuta edildiğinde ortaya çıkarır.

**Atmosfer**

Oyunun bütün karakterleri atmosferinden kaynaklanıyor. Çizgiler çizerken verildiği mermiler, koşusup bağranın askerler.

**LEVEL Notu**

85

Yapay zekadaki bu sınırlamalar dışında sorumlu görünmeyen, stratejik kontrol ile seneye yeni tat getiren bir oyuncu. Heyecanlı oynayın!

**Minimum:** Pentium 200, 32 MB Bellek, 460 MB Harddisk Alanı

**Önerilen:** Pentium 233, 64 MB Bellek, 460 MB Harddisk Alanı

**Grafik Destekli:** Software - Maksimum 1280 x 1024, Çözünürlük

**Multiplay:** Internet, LAN ve Mplayer üzerinden a-zA-Z, CD gereklidir

**Extra:** Yok

# WALL STREET TRADER 2000

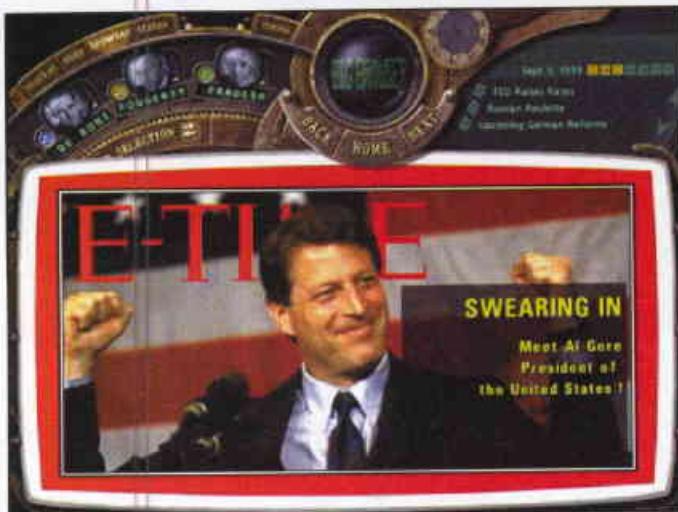
Asıl oyun, hergün oynadığımız ve başarılı olmak zorunda olduğumuz para kazanma oyunudur.

Yapım: Monte Cristo Multimedia

Dağıtım: Monte Cristo Multimedia

Tür: Ekonomik Strateji

Web: [www.montecristo-multi.com](http://www.montecristo-multi.com)



**B**orsaya ilgilenenler varsa, Kasım ayından bu yana yüzde ıçyüzle varan bir artış yaşandığını, kimi senetlerde yüzde besyüzde yakın bir kar ortaya çıkığını biliyorlardır. Kasım ayında yanlışlıkla bir milyarlık hisse senedi aldıysanız şu sıralar üç ile beş milyar arasında bir paranızın olması gerekiyor...

Ancak hayat insana her zaman bu kadar comert davranmaz. Tarih, yatırımları iflas ettigi için intihar yolunu seçen binlerce insanla doludur. Çabuk yükselmek kadar çabuk düşmenin de en kolay olduğu yer ise hiç şüphesiz ünlü Wall Street'tir.

#### Aşkı Parayla

#### Satin Alabilir Misiniz?

(Evet) Wall Street Trader, Capi-

talism'e benzer bir ekonomi simülasyonu. Genç ve gelecek vaad eden parlak bir ekonomi adamı olarak, yeni satın aldığı bir Asya Bankası batmanın esidine gelen zengin yatırımcı Lord Fleming'in emri ile bankanın başına geçiyor onu kurtarmaya çalışıyorsunuz. Ancak oyun sadece bir bankayı kurtarmaktan ibaret değil. Oyun ilerledikçe bankayı kurtarmakla kalmıyor, tüm Fleming imparatorluğun da ele geçirilmesini yollarını aramaya başlıyorsunuz.

İyi kotanmış bir dizi ara video ile kendinizi oyundaki olayların içinde buluveriyorsunuz. Oyunun da görev tabanlı olduğunu hatırlatmakta yarar var. Büyük patronunuz sizin ilk görevlerde küçük alıştırma ve sınama görevlerine atayıp, para kazanma beceriniz

ölçütken sonra dışarı rakiplerinize karşılaşacağınız esas görevlerinizi başlayabilirsiniz. Başlangıçta rakiplerinizin ölçümü basıklarını püskürtmek için hızlı manevralar yapıp doğru kararlar almanız gereken, uzun vadeli rakiplerinizin içine casuslar sokup Insider Trading oynamaya girmeyi ve onları tıpkı ortadan kaldırılmayı planlıyorsunuz.

#### Ya Sadakat?

#### O da mı Parayla?

(Evet) Oyun real time olarak gelişen piyasalarda geçiyor. Ancak oyunun hızını ayarlamamanız mümkün. Yine de siz gerekli analizleri yapıp, ne alıp ne satacağınızı karar verirken zaman geçiyor ve siz karar vermekte çok gecikirseniz fırsatları da kaçırılabiliyorsunuz. Elbette, tam tersi de geçerli yanı acele etderseniz de elinizdekilerden olabiliyorsunuz. Elinizdekileri kaybetmektense biraz çok kararlı feragat etmek her zaman en mantıklı taktik olduğu için de acele etmek yerine yavaş ama dikkatli ilerlemeniz tavsiyesinde bulunmak düşüyor bana bu güzel derinin güzel sayfalarından.

Başlangıçta sadece petrol ve Yeni (japon paraşı) piyasalarında alım satım yapabilmenize izin veren oyun, görevler ilerledikçe yabancı borsalarдан otomobil ve teknoloji sektörlerine kadar 16 ayın alanda at kosturmaniza olanak sağlıyor. Elbette yatırım araçları

nin çeşidi arttıkça üzerinde düşünmeniz gereken daha fazla ayrıntı ortaya çıkıyor ve dikkati elden bırakırsanız donuzuza da bırakıp oyundan çıkmaz gerekebilir. Gerçek oyunda yönettiğiniz holding-parası harca harca bitmeyecekmiş gibi görünse de Wall Street bugüne kadar ne devler batırılmış ne minikleri yükselmiştir (başkınız Bill Gates). Burnunuz hiç havalarla dolasmaşın çünkü düşmesi çok kolay olabiliyor.

#### Peki Ya İnançlar! Prensipleri Parayla Alabilir misin?

(Evet) WST 2000'i oynanabilir bir oyun yapan en önemli özelliği kullanıcı kolaylığının gözetlenerek dizayn edilmesi. Normalde çok karışık ve öğrenmesi, oynaması zor olmasi beklenen bir ekonomi simülasyonunda olabilecek en iyi arayüzüne geliştirildiğini söylemem çok da abartı olmayacağındır. Oyun boyunca ihtiyacınız olan tüm bilgiler size sadece bir klik uzaklıktı olduğundan, aradığınız bilgiye hızla ulaşabiliyor, dolayısı ile hızla karar verip para kazanabiliyorsunuz. Daha da önemlisi zaten zor olan oyununun içinde bir de ekranlar arasında dolaşır aradığınız şeyi bulabilmek için çabalayıp duruyorsunuz.

Oyunun yapısı ileri görmeye ve bunu göre yatırım yaparak para kazanmayı gerektirdiği için oyun boyunca en çok ihtiyacınız

**FINANCIAL DRIVE**

By George Gordon  
Special Correspondent  
World Business News

**London Wall Is Falling**

The British government is following the advice of its House of Lords and accelerating its deregulation of the telecom industry. The walls that presently separate the radio, television and cable industries are about to fall.

**Weekend**

11 Feb 1999 100% 100%

Négociation à l'OTC  
House des taux Japonais  
Marché Bourse de Paris

**FINANCIAL DRIVE**

By George Gordon  
Special Correspondent  
World Business News

**London Wall Is Falling**

The British government is following the advice of its House of Lords and accelerating its deregulation of the telecom industry. The walls that presently separate the radio, television and cable industries are about to fall.

**Weekend**

11 Feb 1999 100% 100%

Négociation à l'OTC  
House des taux Japonais  
Marché Bourse de Paris



olacak şeyin bilgi olduğunu hatırlatmam gerekecektir. Bilgiye ulaşmak için ise takip etmek istediğiniz sektörleri inceleyip size raporlar verecek ajanlar tutuyorsunuz. Hatta daha ileri gidip incelemek istediğiniz noktalara casuslar yerleştiriyorsunuz ve yasalarca yasaklanmış olan "Insider Trading" olmasına giriysiniz ama yakayı ele verdığınızda karşınızda bir avukatlar ordusu bulmayı da göze alabiliyorsunuz tabii ki.

Oyunun gerçekçi bir ekonomik modelde sahip olması onu ekonomi ile ilgilenen herkes için kaçırılmaz bir deneyim haline dönüştürüyor ancak bir de madalyonun öbür yüzü karşımıza çıkıyor. Eğer bütün hayatınız Galatasaray'ın veya Fenerbahçe'nin defansında, orta sahanında kimin oynaması gerektiğini düşünmekle ve hatta takım sevdanız yüzünden rakip takımları tutan arkadaşlarınızla kavga etmeyeceğiyorsa, kızlar size göz kirparken siz hali sahadaki macea gitmek için başınızı çeviriyoysanız veya çok doğal olarak lisede henuz korelasyonun ne olduğunu size öğretmedilerse WST 2000 oynamak size biraz zor

Alternatif	Industry Giant
Sayı/Puan	Ağustos 98 23/3
Ruthless.com	Sıhhat 99 7/10

gelecektir (biraz değil, ÇOK.) Ama yine de, okuldan sonra hayatın nasıl döndüğünü, babalarınızın nasıl para kazandığını, bir gazete haberile insanların nasıl para kazanıp kaybettiklerini anlamak için bu oyuna bir göz atmanızda faydalıdır.

### Peki Ya Yürek, Cesaret? Onlarda mı Paraya?

(Evet) Oyun aslında çok kolay ve kulaklı bir multiplayer moduna sahip ama tahmin ettiğiniz gibi oyunu multiplayer oynamak isteyeceklere rakip bulmak gerçek bir sorun. Ancak Lan üzerinde bir kaç arkadaşınızla beş altı saat taktikleme oyunun temposunu duşmemesi artı özellikler arasında sayılabilir ama uzun vadede stratejiler üretmek istediğinizde görevlerin buna izin vermeyecek kadar kisa süresi insanı biraz hayal kırıklığına uğratıyor.

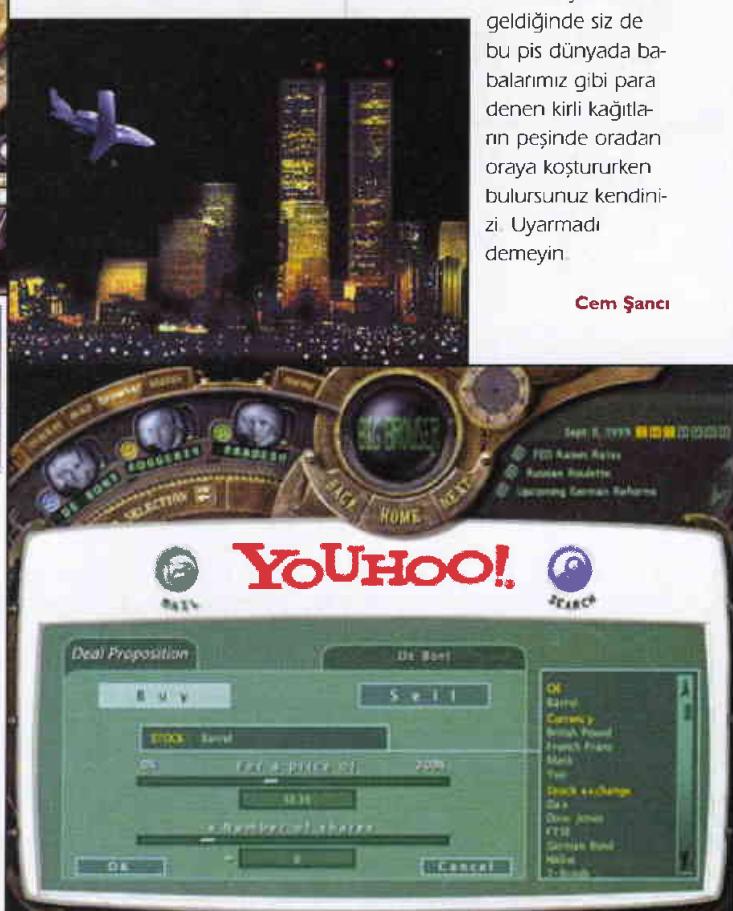
ması, upgrade edilmemiş makineler veya notebook kullanan oyun severler için iyi haber sayılabılır.

WST 2000'in senaryoyu takip eden görev tabanlı yapısı, oynanış açısından harika bir deneyim

ginizde hayatınız için çok geç olmasını istemiyorsanız şu oyuna bir göz atmanız öneririm. Ve eğer babanız çok zenginse, şimdiden gizli bir banka hesabına paracıklarınızı istiflemenizi de

öneririm yoksa vakı geldiğinde siz de bu pis dünyada babalarınız gibi para denen kirli kağıtların peşinde oradan oraya koşturken bulursunuz kendinizi. Uyarmadı demeyin.

Cem Şancı



yaşattırıyor. Verilen görevi bir an önce bitirmeye çalışmak nedeniyle oyunun temposunun düşmesi artı özellikler arasında sayılabilir ama uzun vadede stratejiler üretmek istediğinizde görevlerin buna izin vermeyecek kadar kisa süresi insanı biraz hayal kırıklığına uğratıyor.

### Para Bu Kadar Güçlü mü? Blz Onun Kölesi miyiz?

(Evet) Wall Street 2000 de başarı, fazlasıyla günlük alım-satım taktiklerine dayanıyor. Haberleri sıkı sıkı takip etmek ve piyasanın gelişen haberlere nasıl tepki vereceğini kestirerek alım satım yapmak oyundaki başarının sırını oluşturuyor. Hızlı bir FPS oynamaktan sıkıldığınızda, biraz da gerçek hayatı dönmek istediğinizde oynamak isteyeceğiniz kadar güzel ama hayatın gerçeklerini en acı şekilde hatırlatacak kadar da sinir bozucu bir oyun Wall Street Trader 2000. Paranın her şey demek olduğunu anladığınızda hayatınız için çok geç olmasını istemiyorsanız şu oyuna bir göz atmanız öneririm. Ve eğer babanız çok zenginse, şimdiden gizli bir banka hesabına paracıklarınızı istiflemenizi de öneririm yoksa vakı geldiğinde siz de bu pis dünyada babalarınız gibi para denen kirli kağıtların peşinde oradan oraya koşturken bulursunuz kendinizi. Uyarmadı demeyin.

### Grafikler

Ara videoları güzel. Oyun içi grafikleri bilgi yoğunluğu içinde gözlerin yorulmayacağı kadar sade ve yumuşak.

### Ses ve Müzik

Çok kayda değer bir şey bulabileceğiniz umut etmemen. Ama oyunun atmosferini tamamlamak için yeterli oluyor.

### Oynamabilirlik

Zor. Gerçekten zor. Sadece oyunu alıpmak için saatte fazla süreliyor. Ama zaten hayatı da zor.

### Atmosfer

Gereklilik konusunda bir sorun yok. Kaybettığınız her cent için kendi paranızı kadar üzüldüyünüz.

## LEVEL Notu

75

Üzün döndü stategilerle özür vermiyor. Ama para dünyasında özenli oyuların bir parçası olabilmek şanslı veryot oyuncuya. Tam bir "artıvilk" oyuncu.

**Minimum:** Pentium 133, 16 MB Bellek, 100 MB Harddisk Alanı

**Onerilen:** Pentium 166, 32 MB Bellek, 250 MB Harddisk Alanı

**Multiply:** Internet ve LAN üzerinden max. 4 kişi

**Grafik Destekli:** Software - maksimum 1024x768

**Extra:** Yok

# KISA KISA

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

## GULF WAR

Firma: 3DO

Tür: Oraya buraya koş, ateş et

Level Puanı: 40

**A**merikalılar Irak'ı vurdular, acısını biz çekiyoruz. Irak'tan beslenen terör olayları nedeniyle yaşanan acıları bir kenara bırakın, bu operasyonun ve sonrasında oluşan durumun ülkemize ekonomik zararları nedeniyle bu gün hala ellî dolarlık bir oyun alınabilir mi tar-

günlükla vasat yapımlar olduğunu hatırlarsak bu savaşın bize pek de yaramadığını anlıyor belki.

Gulf War, Körfez Savaşı'nı konu alan bir shoot-em up. Size tankı verip salıyorlar bayırı, mevlam kayra. Önünüz çikan herşeye ateş ediyor roket salıyorṣu-



tışması yapıyoruz. Toplumda infi-al yaratmak ve insanlarını kar- gaşa düşürmek istemiyorum ama sevgili Bush ve Bill, yuh ya-nı. Cebinizde attıklarınızın bir kismini da bize gönderin sevgili müttetiklerimiz.

Ayrıca sadece ekonomi açısından da değil. Körfez Savaşı'nı konu alan oyular arasında da söyle adam gibi bir tanesine rastlayamadık. Bu gune kadar körfez savaşını konu alan oyuların ço-

nuz sonra üsse geri dönüp on altı görevinden geri kalanını tamamlamak için tekrar çöllere koşuyorsunuz. Aslında bu oyuna "Körfez Savaşı'na katılmış Amerikan askerleri simülasyonu" da diyebiliriz belki çünkü onların da görev sürelerini bitirip bir an önce o aptal savaştan kurtularak ülkelerine dönmek için çabalamış oldukları biliyoruz. Yani o hissi ayinen yaşıyorsunuz. Bir an önce kurtulsam şu oyundan diye can atıyorsunuz ekran başında. Ama yine de çok kötülememek ve kızların eline çok koz vermemek lazımdır. Oyun oyundur yine de. Eminim bir seveni çıkacaktır. Sağda sola görürseniz bir bakın oynamaya çalışın, belki hoşunuza gider.



## WILD WEST SHOOTOUT

Firma: COLT (Event event tabancı üreticisi)

Tür: John Wayne tripleri Level Puanı: 40

**1** 995 yılında İngiltere'den gelen bir oyun dergisinde garip bir oyun görmüşüm. Bir vahşi batı kasabasında, kahramanın elinde silahlı, video çekimi mekanlarında dolasıp rakiplerine ateş ettiği oyun aynı za-

yaptı. Yanakları kızcılakça vücutu dirileydi. Uzanıp öpmek istedim umutsuzca ama durdum. Adını söylemesini bekledim. Çok sevdigim Bach'ın tüm eserlerinden daha zevk verici bir melodiyile karşılaşacağım anın bekłentisiyle



manda Windows 95 için yapılmış ilk oyumlardan da biriydi. Yıllar sonra o oyuncunun tipkisi-benzerini bilgisayarcılarda görmek benni çok heyecanlandırdı. Buram buram nostalji kokan taze hislerle alivedim oyunu.

Sonra bilgisayarcıdan çıkışken onu gördüm. Siyah gözlerini kocaman kocaman bakan, ince vücudu bir yılan gibi kıvrılan ve yüzümü gömüp koklayıp öpmek isteğiyle yanmaya başladığım güzel boynunu hafızama kazıyan onun adını sormak cesaretini nerden buldum bilmiyorum ama sor-dum. Durdu, bana baktı. Gözleri, karanlık bir odada titreyerek odayı aydınlatan mum alevi gibiydı. Bir kaçıyor bir geliyordu. Utangaçlığı yüzünü kırkırmızı

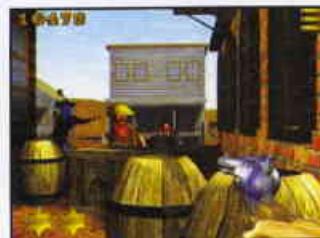
gözlerinin içine bakarak tekrarla-dım ölmek üzere olsaydım dahi isteyeceğim son arzumu. "Adını bağışlayın bu çaresiz hayranıza ey güzel."



Yine durdu. Suskulunu gözlükdeki ıslaklık bozuyordu. Herşeyi ele veriyordu kalbinin atışı. Daha anlamlıydı sessizlik. Son bir cesaretle baktım gözlerine, aşık bu olmaliydi.

"Ne istiyosun aptal herif? Hadi ikile hemen, kırdırmımlı abime bacaklarını!" dediğinde aşk benim için sonsuzluğa gömülmüş bir bilinmeyen oluvermişti. Kusarak ve kosarak ikiledim.

Sozun özu, Wild West Shootout sıkar, canınızdan bezdirir. Alın ama oynamayın.



## TACTICAL MANAGER 2

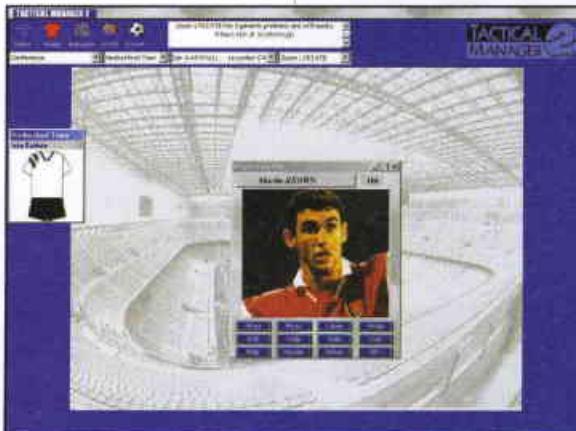
**Yapımcı:** Gereksiz Ugraşilar Software

**Tür:** Ah Fenerin Başında Ben Olacaktım ki-Aha buyur

**Level Puanı:** 25

Futbol oyunundan nefret ettiğim kadar nefret etmedim şu sigara içen kadınlardan, onu söyleyeyim de bu anlamlı giriş yazısında. Hem bir kadın hem de sigara içicisi olarak üslü şekilde nefretimi zaman bir insan ile futbol ile karşılaşıldığında sevdigim bir dost gibi kalmaktadır. Peki nedir beni bu kadar futboldan nefret ettiren şey? Aslında sizsiniz sevgili arkadaşlar. Evet, kusuruma bakmayın ama insanlar, palalarla bıçakları, tabancalarla örgütlenip

lak olmayınca, sahada oyuncular birbirine girer, dışında da taratırlar. Sahada canını düşine takip kazanmak için oynayan oyuncunun, tekme yiyp orası burası parçalanınca sınırlenip kavga çökarmasını da anlayabilirim ama ebe taraftarlar, siz niye giresiniz birbirinize? Neyse, bu güzel derğinin güzel sayfalarına yakışmayacak kadar kaba sözler sarfetmemi gerektirecek bu konuyu burda kapatıyor. 1050 klüp ve bir o kadar da oyuncuya oynamayı bilen bu oyunu hiç birinize



maç seyretemek için stada gidiyorsa bu vahşi kalabalığın sevgili ve vahşet yaratmak için fırsat bulduğu bir oluşumu sevmem beklenemez. Olm, futbol veya başka oyunlar, başka insanların sopalarla dövmeye kalkmanız için değildir. Adı üstünde, bir oyun olan futbol da diğer oyunlar gibi seyredilmek ve seyredilirken zevk alınmak içindir. Ama olayın içindeki insanlar pek par-

tavsi etmiyor. Yani single player mingil player nasıl takılırsınız bilemem ama e-mail yolu ile aynı anda devam eden 30 ligdeki toplam 1050 klubün 1000 tane menajeri nasıl bir araya gelir, gelirse de bu oyuna ne kadar katlanıllar ona da karışmak istemem. Ne haliniz varsa görün şeklindeki tavrimi koruyarak buradan koşarak uzaklaşmak yolunu seçerim.



## XTREME SPORTS ARCADE

**Firma:** WayForwd Technologies

**Tür:** Sanal Kas Yapma ve Sağlıklı Yaşam Programı

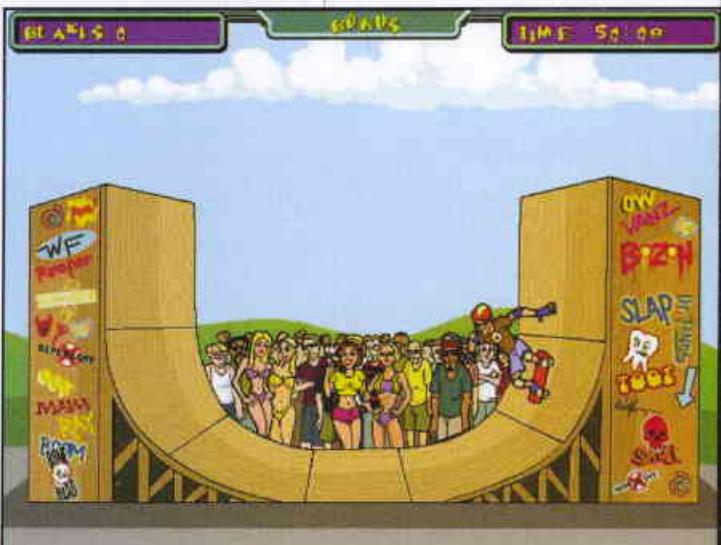
**Level Puanı:** 42

Paten kaymak, kaya tırmanmak gibi tehlikeli sporlarla ilgileniyorsanız ne mutlu size! O zaman size bilgisayarın karşısına fazla vakit kaybetmeden dışarı, güneşe koşmanız ve ne yapıyorsanız onunla iştirak etmenizi tavsiye ederim. Ama, herhangi bir

spor dallı ile uğraşmıyorum veya sporla uğraşmak diylince aklınıza televizyonun karşısına geçip küfrede küfrede futbol seyretemek



tırmandıktan sonra aşağı bakmayı akıl edince birden paniğe kapılıp ordan asla inmeyeceğini anlayarak oturup ağlamaya başla-



geliyorsa, monitörünün başından günlerce kalkmadan kör olana kadar Xtreme Sports oynamınızı tavsiye ederim. Doktorların dediğine göre, çok hızlı bir şekilde kas yapmak için kullanabilecek bu oyun programı ile üç beş gün uğraşmanız halinde sinirleriniz acayıp kas yapmış olacaktır. Vasat grafikleri ve zor kontrolleri ile zaten ne anlamına geldiğini anlayamadığım bu oyun sayesinde eski dağcılık günlerim akıma geldi bu arada sizlere biraz o günlerden bahsediyim.

Birgün Yıldız Teknik Dağcılık ile Ballı Kayalarda kamptayız, tırmanma dersi sırasında yanına ip mip almadan kendini kaptırıp giden bir kız arkadaşımız on metre

mıştı. Kendisini inmesi veya atlaması halinde bizim onu tutacağımız yolundaki telkinlerimiz bile sakınçlı olmamıştır. O konusmaktan yorulup, gunesin de artık batmış olması nedeni ile çadırımıza geri dönmüşük. O kişi bir daha görmemişim şimdilik akılma geldi. Yani sabah uyanlığında olayı tamamen unuttum. O arkadaşı ne o gün ne bir daha hiç görmedim. Neyse, herhalde birileri kurtarmıştır. Ümarım. Yani mutlaka. Yıldız dağcılık kimseyi geride bırakmaz Nerdan geldi akıma. Neyse. Oyunu almayın, daha iyisini yapın ve gidip dışında gerçekleri ile oynayın.

Cem Şancı



Playstation incelemeletleri Evin ve  
Batu yapıyor.



# STREET FIGHTER EX 2 Plus

Bizim sokağın yaramaz çocukları

Yapımcı firma: Arika

Dağıtım: CapCom

Tür: Beat-em Up

Web: [www.capcom.co.jp](http://www.capcom.co.jp)

**H**aydi gelin beraber söyleyelim, en son Street Fighter oyunu kaç gün olmuştu? Efendim, dün mü dediniz? Eh, baya bi olmuş doğrusu; 24 saat, az mı? Bakın bugün de ne çıktı? Bakın bakın, çekinmeyin, başlık yukarıda. Yaklaşık bir senedir oyun salonlarında gördüğümüz Street Fighter EX 2 Plus artık evimiz, güzel evimizde, PSX konsollarımızın içerisinde, SF EX1 Plus Alpha, PSX'te, salonlardan bile erken çıkışken, bu kez neden bir sene bekledi orasını anlayamadım işte. Bu arada söylemeden edemeyeceğim ki siz bu yazıyı okuduğunuz sırada Street Fighter EX 3 çoktan çıkış olacak. PSX 2' de tabii. Eh, bu hız ayak uydurabilecek aşk olsun hanı.

EX 2, aslında EX Plus Alpha'nın üzerine yapılan basit ekleme ve değişikliklerden oluştuğu için pek de sanat eseri sayılmaz hanı. Bu yeni oyunda, yeni karakterler, yeni hareketler ve yeni görsel efektlər gibi CapCom'dan beklenen tarzda basit gelişmeler var. Bunun dışında mevzuat aynı; Ken yumruk atıyor, Dhalsim kafa atıyor, Zangief



tutup atıyor falan. Belli başlı oyun modları var. Arcade mod, Takım savaşı, Survival, zamanlı dövüş, egzersiz, ve izleme modu, ve tabii iki kişilik versus modu. Oyunun ritmine ayak uydurabilmek için bol bol egzersiz yapmanızı tavsiye ederim. Seyretme(watch) modu ise benim hoşuma giden bir diğer kism... Seyrederken kamera açılarını istediğinizde değiştirebilirsiniz. Başka hiçbir oyunda Ken'in suratını ejderha yumruğu hareketini yaptığıni görmezsiniz. Düşünsemeye sersemleyorsunuz bile. J. Hele bir de yavaşlatma özelliğine sahip bir Joypad'ınız varsa, o zaman tüm ayrıntıları gayet net seyredip öğrenebilir, evde veya sokakta arkadaşlarınıza uygulayabilirsiniz.

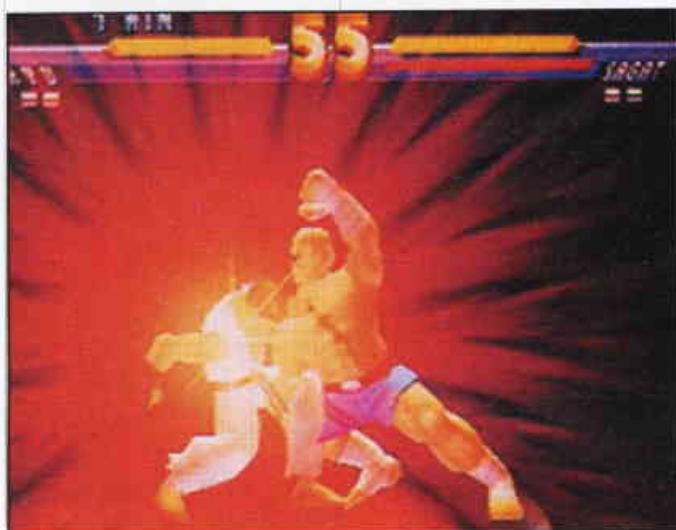
### Abi bi jeton verseneee

Şu anda oyunun EX2 ve FX2 Plus şeklinde iki versiyonu var. "Kardeşim bu 'plus' ne ola ki, annamız diye kafa mı buluyolar bizimle" diyecek olursanız hemen anlatıyorum. İlk önce tabii ki yeni karakterler demek oluyor. EX2 tayfasına ek olarak Darun Mister ve Pullum Purna' da geri dönüyor. E, once eşeği kaybedip sonra bulma olayı tabii, sevindiriyorlar bizi böyle para oyunlarıyla. Sagat, EX serilerinde ilk kez sahneye çıkıyor. İki de yeni karakter ile tanışıyoruz. Area, mekanik patenleri ve ateş gücü



olan bionik kolu olan genç bir hanım kızımız, Vulcano Russo ise, son zamanların ilginç gösterişli dövüş tarzı ve salak moda anlayışı ile karşımıza çıkan yeni

yetme bir dövüşçü. Bir de sadece 3 level'da yapılabilen Super Kombolar eklenmiş. Eskiden sadece bazı adamlarda vardı ve hangi akıllı çıktıtı bilmem ama bunun adına "perde" denirdi. Yapması da çok zordu. Artık parlak ışıklar altında rakibi ölene kadar, hatta öldükten de sonra patlamak, artık normal bir durum halini alıyor. Her yönden çok heyecan verici olan ve fizik kurallarını hiçe sayan bu özel hareketler, oyunu bitirmeye doğru çok sıkıcı bir hal alıyor. İşte size enteresan bir nokta, Zangief size 3 Level Super Combo yaptıği zaman sanki bir



fincan kahve içmeye bile zamanı varmış gibi davranışları. Bir de kombolar arası ardına yapmak çok daha kolaylaşmış. Aynısını iki kere yapmadığınız sürece farklı



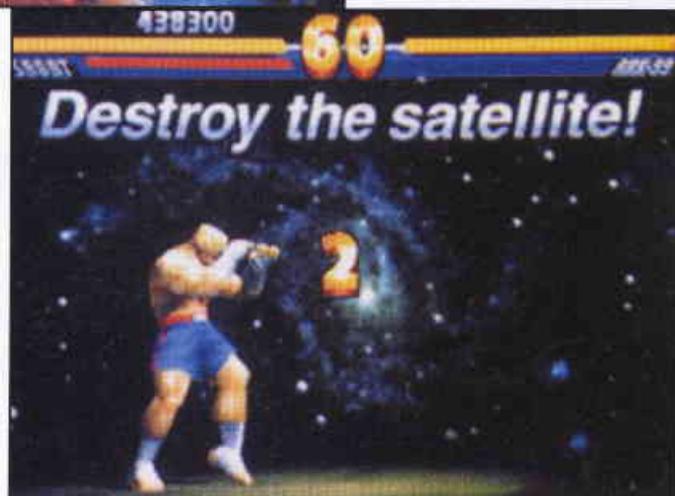
komboları rakibe yedirebilirsiniz. Bu arada bazı hareketler az enerji götürüyor fakat o kadar zevkli ki, çoğu zaman enerji mevzusunu düşünmeden buntarı yapacaktır.

Bundan başka EX2' den kalan tonla yeni özellik de var. Yeni koruma kırma sistemi, Excel sistemi (özel hareket sayılır) ve yeni bonus oyunları dahil birçok özellik bunlara örnek gösterebilir. Lakin ben bu Guard kırma sisteminin neden konu被打的痛快了都无法动弹了。Onun yerine çok daha güzel bir süper kombo çekiliplik rakip içice yumuşatılır ve aparkata hazır hale getirilerek orta ateşte kırınmaya bırakılır.

#### Abi ver geçim, geçemezsem benim oyunu al

Bonusların birisinde, meteorlarla beraber düşen bir uyduya kırmanız gereklidir. Diğerinde ise Excel kombonuzu kullanarak,

gi bir yavaşlama yok. PlayStation'ın canlı ve çekici renklerini çok iyi kullanmış. Çok ince patlama animasyonları ve ışık efektle rin abartılması gibi göze güzel görünen ayrıntılar, bu oyunda serinin doruğunda. Eğer rakibinizi 30 plus hit combo ile öldürmek sizin için yeterli olmuyorsa, acımasızca üzerine düşen bir sürü kayayı seyretmek hoşunuza gidebilir. Karakterlerin tipi iyiden iyiye düzeltilmiş, yumuşatılmış. Pullum'un burnu törpülenmiş, Jack'ın sopası tornaya sokulmuş. Animasyonlar ve hareketler çok daha kaliteli. Her karaktere, eski kombolarına ek olarak yeni-



karşınızda eblek eblek duran rakibinizi dövmelisiniz. Buralarda başarılı olmanız halinde kısa süreden sonra daha fazla süper kullanabileceğiniz Super bar ile ödüllendiriliyorsunuz. Grafikleri, EX1'deki o mükemmel görüntüsünü kaybetmemiş. Poligonlar detaylı ve帧率 is hala hızlı ve yumuşak. Fiziksel olarak herhan-

teri verilmiş ve çok iyi düzenlenmiştir. Fakat o da nesli? Hayır, gözlerime inanamıyorum, fonlar iki boyuta inmiş! Nasıl olur? İçinde doğru yuvarlanmış uzunca bir fotoğraf kartonunun içinde mi dövüşeceğiz yanıt artık? Hani kuşlar, ağaçlar ve de binbir renkli çiçekler? Nerede kaldı minyatür havuzların fışkırdığı alanlar? Demek ki artık makinemiz yetmemeye başlıyor ki yapımcılar kısıtlılarına gitmeye başlıyor. Ama benim kanaatimce onlar yetirtmesini bilmiyor.

#### Üff, taygır aparat çekti!

Ses efektleri ve insan sesleri, önceki oyunda olduğu gibi yine çok kaliteli. Müziklerde ise bir seyler eksik gibi, hala iç açıcı, gaz verici ama biraz tedirizlik var. EX1'de daha mı iyiymiş gibi... Yağmur yağıp şimşek de çakınca, ben de tutup size tavsiyemi söyle vereyim dedim. Afiyet olsun...

İşte sana bir kaliteli oyun daha, ama unutma Street Fighter EX 3 Plus' da yolda, Beat-em up



çiyim diyorsan PC ile uğraşma kendini kasma,

Mega oğlan der ki ya bu oyunu al ya da hevesini Tekken Tag'a sakla,

Ne istersen onu yap, ama kendine iyi bak, kimseyi takma. Bye&Smile...

Emin Barış

#### Grafikler

EX1 grafik motoruna çok az bir ekleme yapmışlar. Anı hatırlıyorsanız, fakat sonun iki boyuta inmiş güzellikleri öldürmüştür.

#### Ses ve Müzik

Serinin her oyundan olduğu gibi yine özenle hazırlanan sesler var. Müziklerde aslında çok iyi ama eski havası yok.

#### Oynamabilirlik

Kontroller tabii ki dörtten fazla ve oldukça kolay. Ama darbe tuşları altı adet olduğunu için, PSX pad ile oynamanız sor.

#### Atmosfer

Street Fighter serisindeki, insan (genderdir) büyütlenen çekici havanın dışında bir atmosfer yok. Kendini oynatan bir

#### LEVEL Notu

\*83

son demlemimi yazan PlayStation' da bulabileceğiniz en güzel Beat-em up.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 1 - 8
- Analog Joypad desteği: Yok
- Dual Shock desteği: Yok
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok





# Medal Of Honor

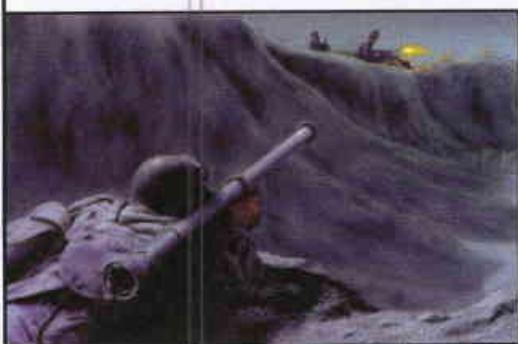
İkinci Dünya Savaşının kahramanı siz olmak istemez misiniz?

**Yapımcı firma:** DreamWorks Interactive

**Dağıtım:** Electronic Arts

**Türü:** FPS

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



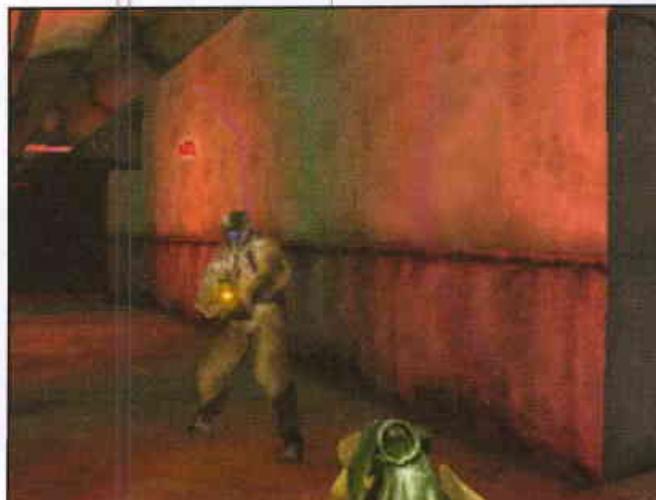
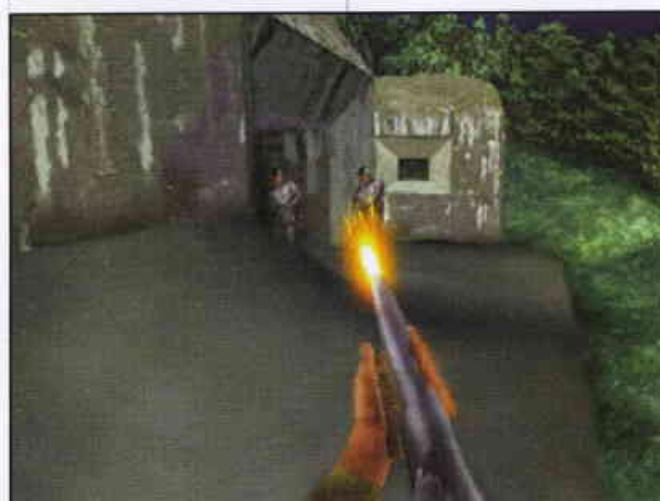
**U**zun suredir mükemmel bir aksiyon oyunu mu arayordunuz? İşte bulundunuz, Playstation' a düşen son bomba; Medal Of Honor. Konsole pek de alışık olmadığı gibi ikinci Dünya Savaşı aksiyon oyunu bu. Oyunu oynayan herkesten bu oyunun çok zevkli ve kaliteli olduğu onayını aldım.

cuk Hitler! Bu sefer de İngiltere'ye göz dikmiş. E Winstin Çörçil amcam da durur mu? Hemen en iyi adamını, Hitler'i çökertmek üzere göreve çağırır. Kimdir bu en iyi adam? Bizizdir tabii ki. Ama bu görevde bize Jimmy Patter-

son ismini takacaklar, e olsun. Zaten bu oyun da, 2. Dünya Savaşı'nda şehit olan Amerikan askerlerine adanmış. Bu isim de onlardan birine ait Manevi bir olayı var yani. Neyse, işte biz de gider Hitler'in işlerini baltalama ya ve İngiltere'yi kurtarmaya çalışırız. Biz var ya biz, üuuu, aslada tüm gizli servisler tarafından

derecesi de çok iyi ayarlanmış. Arada dağlar kadar fark yok. Her görevde başlamadan önce ne yapacağımızı bir video tanıtımı ile öğreniyoruz. İngilizce'niz

melli! Bazen sadece koşarak ateş ediyor bazen ise bulduğunuz her yere saklanıp bir ajan edasıyla Nazi askerlerini sinek gibi avlıyorsunuz. Hatta hatta bir Na-



Demek ki büyük bir coğuluğunuza da bu sürükleyle maceraya bayılacaksınız. Ne kadar önem verirsiniz bilmem ama bence bu oyunun kaliteli olmasının en büyük nedeni bence yaratıcısı; siki durut: Steven Spielberg!

Gelin beraber oyunumuza başlayalım. İlk önce her oyunda olan bir intromuz var. Zoomlanan resimler ve savaş arşivinden çıkanınan videolar montajlanarak, gayet basit bir biçimde hazırlanmış ama oyuna hazırlama ve konuyu kayratma bakımından iyi. Tarih 6 Haziran 1944. Mevzu tabii ki bizim ufaklık; yaramaz ço-

onerilen çok yetenekli bir askeriz he. Boru değiliz yani.

### Evraklarınızı görebilir miyim götmanım?

Her bölümde değişik görevle riz olacak. Bazen önmüze çikan tüm engelleri etkisiz hale getirip hedefimize ulaşacağız, bazen kılık değiştirip onlardan birisi gidi davranışacağız, bazen sessizce gidip bir denizaltıya sabotaj yapacağız, bazen de binaları havaya uçuracağız. Yaklaşık 20 adet görev var ve oynadıkça daha da zorlaşıyor. Zorlaşturma

olmasa bile anlayabileceğiniz bu briefingler, insanın savaş gudulurunu hapsolduğu mabseden çikartıyor (vey be, bunu ben mi söyledim?). Silah ve cephaneler ise tamamen gerçeğe dayalı. Zaten bu oyun yapılrken bir çok yüksek rütbeli ordu mensubundan ve 2. Dünya Savaşı'na katılanlardan yardım alınmış. Silahların kullanımı ve özellikleri tamamen gerçeklerine uygun.

Nazi askerleri ile çok zaman harcayacaksınız. Bazen onları öldürmeye uğraşırken baze onlarla konuşacaksınız. Aslında oyunda çok fazla onlara konuşmuyorsunuz ama onlar kendi aralarında çok konuştuğundan, oyunda tam 1500 satırlık diyalog mevcut. Oyundan aldiginiz zevk ise tek kelime ile mükemmel.

zi kumandanı gibi giyinip gizli evraklara ulaşmak için koridorlarda elinizi kolunuza sallaya salla ya dolasıyorsunuz. Bazı askerler size "Komtanım" bile çekiyor. Baziları size evraklarınızı soruyor ve siz gösterince kabul ediyor. Yüksek rütbeliler ise bu numarayı yemiyor ve alarmı çalıştırıyor. Ondan sonra elinizde birkaç taş ve bir sürü pırıncı kılıyor. Yapay zeka gayet iyi ve bu yüzden onları alt etmek için sıkı bir oyun çıkarmanız gerekiyor.

### El bombanızı düşürdünüz sanırım

Fark ayrıntılardadır derim ya hep, işte burada da bir kanıt var. Bir el bombası oyunu ne kadar değiştirmiş. Arkasında ne olduğunu bilmemişsiniz veya silah





ile ulaşamadığınız birçok yere bu bombayı atın, ve durumu seyreleyin. Ama bir de madalyonun diğer yüzü var, eğer bombayı fark ederlerse tekme atıyorlar ve muhtemelen size geri geliyor. Tabii bazen de arkadaşlarına atmıyor değil salaklar eh... Eğer bir köpek bunu gorurse ağızına alıp bir kamikaze gibi size doğru koşmaya başlıyor.

Her görevden sonra, ne kadar başarılı olduğunuzu gösteren bir rapor göreceksiniz. Maddeleri ise çok iyi, kaç kurşun attı-

daha yumuşatmak ve analog hatalarını gidermek için yapanları bir iki haftaya daha ihtiyaçları varmış gibi sanki.

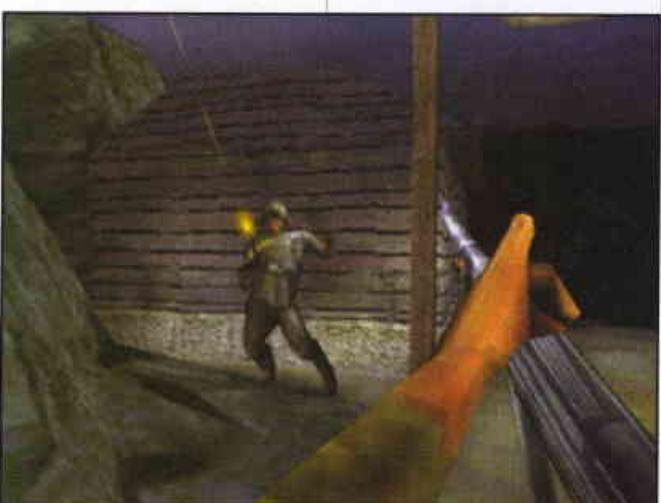
#### **Evrakları verin yoksa sıkıram topuklarınıza**

Medal Of Honor, çoğunlukla karanlıkta geçen bir oyun. Görevlerin gizliliği açısından gece olması daha uygun tabii ki. Grafikler, gece daha net görebilmeyi sağlayan özel bir teknik kullanılarak yapılmış. Bölümler son derece detaylı dokular ve çok

rekiyor. Dreamworks, askerlerin animasyonlarına çok önem vermiş. Vurulmadan önce, vurulma esnasında ve vurulduktan sonrası için ayrı ayrı birçok animasyon yapılmış. Askерlerin hareketleri neresinden vurulduğuna bile bağlı. Kafadan bir

vuruşa ölüyorlar ama eğer miğferi vurursanız çitong şeklinde bir sesle kafasından fırlıyor ve asker size ateş etmeye başlıyor. Bacağından vurulan bir asker, bacağını tutarak yere yığılıyor ve sürünenek kaçmaya başlıyor. Bana ilginç gelen asıl nokta absürd hatalar. Görünmeyen duvarlar artık en dandık oyunlarda bile yokken bu oyunda kısmen var. Boşlukta duran mermi deliklerini incelerken söylemek istediklerimi daha iyi anlaysınız. Soylemeye diliimin varmadığı en büyük hata ise grafiklerin içine giriyor olmanız. Bir yanlış hareketinizde yerin dibine girebilir ve oynadığınız bölüm kaybedebilirsiniz. Yere düşen mermileri görememeden ve çok net gözükene lambaları suramamanız da ayrı eksikler.

Birisini bize klasik müziğin de oyuna adapte edilebileceğini gösterdi sonunda Michael Giacchino'nun orkestrası bu işi hakkıyla becermiş. Tam 17 parça ve hepsi kendi bestesi. Pek klasik müzikten anlamam ama hani o heyecanlı ve rahatlaticı yerleri olur ya, işte böyle sürükleyici bir oyuna bu kadar mı güzel oturmuş. Ses efektleri PSX'deki en kaliteli seslerden. Fon müziğinin üzerine oturtulmuş savaş efektleri tahmin edilemeyecek derecede farklı bir heye-



ğınızı, kaçının isabet ettiğini, kaç kişi öldürdüğünüzü ve bu kişileri öldürürken, bacaklarına, kollarına, göğsüne, kafasına veya başka yerlerine kaç kurşun isabet ettiğinizi oğrenebiliyorsunuz. Eğer çok başarılısanız bir onur madalyası alıyzsunuz. Bir de bu başarınıza göre takma isim alıyzsunuz. Kafa avcısı, kol koparıcı veya patates patlatıcı gibi...

Bir de multiplayer seçeneği var fakat bu konuya fazla girmek istemiyorum çünkü oyunun kalitesini düşürüyor. Ekran bölündüyor ve arkadaşınızla konuşuyorsunuz. Link desteği olsamış PSX'deki en manyak oyun olmuşmuş.

Kontrolleri hiç de fena olmayan bir oyun fakat analogda büyük problemleri var. D-pad ile oynamak daha kolay fakat bu kez de titreşimini kaybediyor. Oyunun bütününde de ufak teknik kontrol problemleri var. Biraz

sayıda kaplama kullanılarak hazırlanmış. Yolun yanlarındaki kaya duvarları bile tamamen birbirinden farklı. Renkler de gayet net ve iyi seçilmiş. Multiplayer kısmında ise maalesef bu kadar berrak grafikler yok, iyi görebilmek için bayaa bi kasmanız ge-



can yaratıyor. Tam anlamıyla inkredibil hale geliyor.

Bu oyunda, Dreamworks, First Person Shooter tarzı oyunların aslında hep aynı kalıba bağımlı kalmayabileceklerini kanıtladı. Er Ryan'ı Kurtarma filmindeki at-



mosferi bu oyuna başarıyla aktarmışlar. Bir de, bu oyunu sadece Playstation için yaparak aslında bu tarz oyunların PC gerektirmeyi de ispatladı. Bu son derece kaliteli oyuna herkesin sahip olmasını tavsiye ederim. Ayrıca oyunun videolarının birinin en sonunda Jimmy Patterson will return yazmasının da anlamını da ben Medal Of Honor 2' nin yolda olduğu şeklinde yorumluyorum. Son olarak bu tarz oyun sevenlere bir müjde daha; Syphon Filter 2 de yolda. İyi eğlenceler. Bye&Smile

**Emin Barış**

#### **Grafikler**

Karanlık ve bol hatalı. Bir yanlış hareketle kendinizi duvarın içinde veya yerin içinde bulabilirsiniz.

#### **Ses ve Müzik**

Klasik müzik oyuncu çok iyi adapte edilmiş. Nazi askerlerinin birbiriley konuşduğu komik sözcükler ısmarlıdır.

#### **Oynamabilirlik**

Kontroller ve grafiklerdeki bazı hataları gözle alırsanız, oynarken sizin dış dünyadan koparak kadar iyi.

#### **Atmosfer**

Tamamen savaşın içindedir. Sesler ve müthiş gevre dizaynıyla sizin cepheye zarar bir oyun. Mükemmel derinlik. Uzun süre

## **LEVEL Notu**

Herkeste bulunması gereken bir oyun daha. Tıpkı Playstation'daki en iyi temsilci.

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

91



# Knockout Kings 2000

Hic kelebek gibi uçup, arı gibi sokmak istediginiz oldu mu?

**Yapım:** EA Sports

**Dağıtım:** Electronic Arts

**Türkiye Distribütörü:** Aral İthalat

**Tür:** Spor - Boks

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

Boks kültürümün bo! bo! Rocky izlemek, Muhammed Ali ile Süpermen'in ünlü karşılaşmasını **bilmek** ve ara- da bir dünya ağır sıklet ünvanı karşılaşmalarını takip etmekten ibaret olduğunu söylesem pek de yanlış olmaz. Ama suç kesinlik- le benim değil. Eğer Rocky'ler- den herhangi birinde hic değilse bir iki kerecik nakavtla değil de hakem kararıyla, puanla maç so- nuçlansayı bugün konu hakkın- da epeyce bir fikir sahibi olmuş- tum. Gelin görün ki, kismet Electronic Arts'ın Knockout Kings 2000'ini oynayarak öğrenmek- mis.

## EA Yapmış Gene

Alışık olduğumuz EA Sports oyunlarından farklı olarak girişeki demo film değil, grafik olarak ta- sarlanmış. İyi ki de öyle tasarlan- mis. EA amcaların istediklerinde neler yapabileceğini böyledikle görümüş oluyoruz. Kısa, üstün çok görkemli bir demo da değil, ancak çizimler Muhammed Alliyi 30metreden tanıyabilmenizi sağlayacak kadar başarılı. Bu demo tabii, oyun içinde bu kadar iyi olamaz demeye hazırlayıordum ki, oyun içi grafiklerinin de hic ya- bana atılırlımadığını görüp hay- rete düşüm. Rahatsız edici köşe ve kenarlar iyiden iyiye temizlen- miş, yüzler çok net. NBA'daki gibi bir dolu oyuncu yerine 50 adet boksör üzerinde çalışmak çok da-



ha ince detaylara inilebilmesini sağlıyor, gösterilen özen de grafik kalitesine yansıyor elbet. Fark yalnızca dış görünüşte değil; her boksörün ayrı fiziksel skorlarının yanı sıra, kendilerine özgü hareketleri de bulunuyor. Her birinin rakibi aşağılayıp kızdırma tarzları bile farklı!

## Adrian! Adriaaaaan!

Career seçeneği ile kendi bok- sörünü sıfırdan başlayıp yaratı- baleceğiniz gibi, Exhibition seçe- neği ile de gelişigüzel bir maç ya- pabiliyorsunuz. Bir de boksun ya- kin takipçileri için Classic Fights seçeneği var ki, hem boks tarihi- ne geçmiş maçlar hakkında bilgi sahibi oluyor, hem de tarihi yeniden yazma şansını elde ediyorsunuz. Slugfest ise kafa dağıtmak isteyenler için birebir. Sıklet yok, Ex- hibition'daki gibi yorulmak yok, kural yok... Dan dun vurup bir an önce rakibinizi indirmeye çalışıyorsunuz. Bu arada dan dun dedim de eğer Knockout Kings'e standart bir dövüş oyunu gibi baki-

yorsanız, hemen bir Tekken 3 ya da Evil Zone edinin, paranza ya- zıklı Boks ciddi bir iştir arkadaşlar, bunun kurallı, nizamı vardır. Oyle, ziplerim, rakibin enerjisi sıfır ine- ne kadar vur babam vur olmaz! Gerçekten de rakibinizin enerjisi sıfır inerse düşer ve hakem say- maya başlar, ancak şu var ki boksta esas olan vucuda ve başa alındığınız darbelerin hakemlerce değerlendirilmesidir. Bu nedenle yumruk atarken yememeye de özen göstermeliyiz, hem rakibi- nizi devirsenez bile çoğunkulka ilk seferde dört ya da beşte ayağa kalkacaktır. Asıl önemli olan teknik- iniz olduğu için Career seçene- günde maç aralarındaki idmanlar- da size öğretilen hareketleri iyi ez- berleyin ve mutlaka dans etmeye öğrenin!

Knockout Kings 2000'de bir boks oyunundan beklenebilecek her şey var. Boxer Bios ve Classics Fights bölümleri, İlginenlerin boksörler ve ünlü maçlar hakkın- da epey genel kültür kazanmasını sağlayabilir. Yalnızca dövüşmek isteyenler için de klasik dövüş oyunlarına iyi bir alternatif olabilir. Tamam, biz Street Fighter geneli- giyiz, özümüzü sadiğiz diyebilirsiniz, ama hep gerçeküstü hareketlerden, olağanüstü taklalardan sıkılmadınız mı?

Bir parça gerçek insan doğasının, rakibinizin etrafında don- menin, hızlı adımlarla vur-kaçların, rakip sende- lediği zaman aşıktan atı- lan bir kroşe-

nin, zor durumdayken rakibi ku- caklımanın zamanı gelmedi mi ? Bir düşünün...

Limitsiz malzeme: Lara'nın tam olarak kuzyeye(north) doğru dön- mesini sağlayın. Select'e basıp Inventory ekranına girin. "büyük medipack" e gidin ve su tuşlara basılı tutun: L1 + L2 + R1 + R2 +



## Aşağı + Uçgen

Tamamen kuzyeye donebildiği- nizi pusula bakarak anlayabilirsiniz. Çok ufak bir yanılı bile kod- ların çalışmamasına sebep olur. Kuzyeye kolayca tam donebilmek için kuzyeye bakan bir blok bulun ve tırmanın. Tutunup yere iner- seniz ya da üzerine tırmanız tam olarak kuzyeye dönük olacak- siniz. Hileyi şimdi mutlaka çalışı- rabilirisiniz. Unutmayın; bu kodlar tarafından denenmiştir ve sade- ce Playstation için geçerlidir.

Not : Bir de ben söylememi- unuttum, şiddete karşıym da...

**Batu & Gökhan**

## Grafikler

Titiz çalışma, başarılı detaylar, grafikler beklenenin üzerinde, bin de su iki boyutlu seyircilerde devrim yapmış kendilerini gösterdiler.

## Ses ve Müzik

Spikerin yorumları ve boksörlerin tak- dum edilişleri oldukça iyi. Vurdunuz mu kemicik sesi geliyor.

## Oynamabilirlik

Başlangıçta sıkça yumruk tuşlarından ö- rüne basmanız yeterli olacağınız gibi görümeli, ilerde zorlanarakerezden emin olun.

## Atmosfer

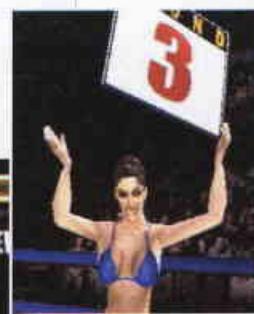
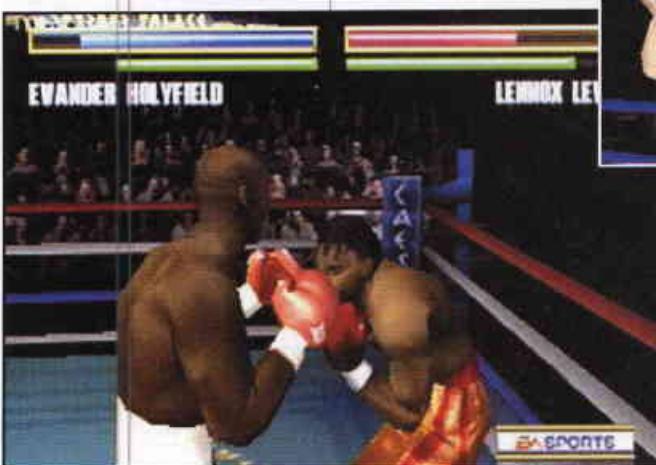
Özellikle maç öncesi ringe çıkış sahne- leni etkileyici, sizi çarçubuk havaya sokuyor.

## LEVEL Notu

EA Sports'ın klasik konusunuza, iyi bir boks oyunu anıysanız, çok usul- gitmemen. Aradığınız spor oyunu tam- biratır.

LEVEL KARNESİ

77



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

# Fighting Force 2

Bencil, egoist ve mazoşist bir kahramanın maceraları

Yapımcı firma: Core Design

Dağıtım: Eidos Interactive

Tür: Action

[www.core-design.com](http://www.core-design.com)



FIGHTING FORCE 2

**A**terici amcanın dükkânını gezerken bir de bakarım ki, o ne? Aba- uww, Fighting Fors iki gelmiş. Az mı oynadıydık argadaşlarının Fighting Fors biri. Hemmencecik aldım ve eve getirip aterime takip oynamaya başladım. Ho, bu ne ola ki? Yanniş mı aldım ben bunu? CD' nin içi mi karışmış yoğunus? Bu fighting forsa benzemiyi ki ama... Ulen yine destekli gazzik yidiğ herhal.

Yukarıda görmüş olduğunuz ibret dolu tablo, maalesef ülkemizde yaşandığı gibi tüm dünyada da aynı anda yaşanmıştır. Üç boyutlu platform dövüş seven insanlar, ekranlarında hiç alakasız bir ortam ve kendini bisi zanneden bir kahraman görünce, ne yapacaklarını şaşırılmış ve Core&Eidos firmalarının kıymetli validelerine hürmette kusuru hiçbir zaman elden bırakmamışlardır.

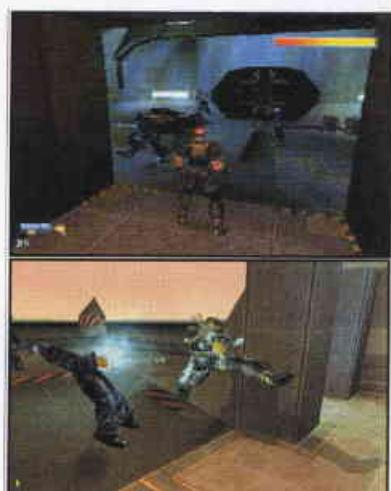
## Egoist kahramanın taneleri

Eski arkadaşları ile beraber çalışan satıcı ve zibidi kahraman Hawk Manson'ı kontrol ederek yeraltına iniyoruz. Güya çok iyi eğitilmiş olan bu bencil ve sadist ruhlu zavalliyi yöneterek onun hareketsiz düşmanlarını ve etrafında gördüğü fotokopi makinesi de

dahil olmak üzere her nesneyi yok etmesini sağlıyoruz. Zaten yapay zeka sıfır, düşmanlar ya yerinde duruyor, ya salak salak üzerinde yürüyor ya da etrafınızı sarıp bekliyor. Adamınızın tribi belli değil, açılış demosunda daha henüz Matrix filminin çekimlerinden çekmamış halini görüyoruz. Sonradan oradan çıçıp oyuna geliyor apar topar. Mevzu belli değil, görev belli değil, oyun bizlere götürürse oraya yuvarlanıyoruz. Grafikler deseniz tekduze, bol hatalı ve soluk. Kamera açılan bir felek.

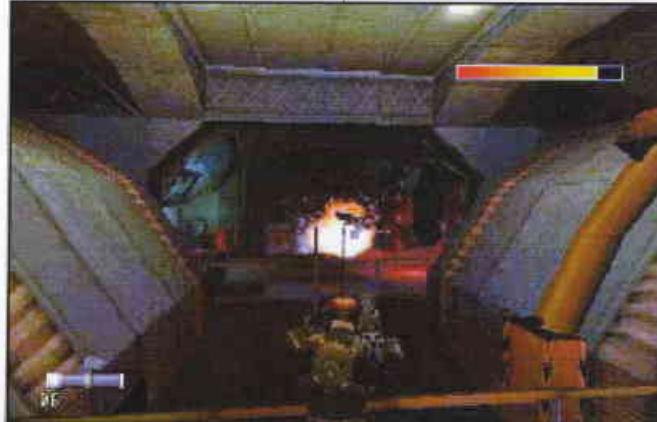
## Bencil kahramanın gündüz düşleri

Oyunun temeli üç boyutlu akşiyon olarak düşünülmüş. Asıl amaç dövüş olacakmış ama başrol oyuncusu iki hareketten fazlasını yapamayınca, yanın dolaplarında baltalarla musallat olmuş maalesef. O kadar kabiliyetsiz ki,



hissettim. Final Fight'tan sonra oynadığım en güzel ilerlemeli dövüş oyunuydu (biz öyle derdik). Şimdi ise yeryüzündeki hiçbir yarıtiğa benzemeyen üç çeşit düşman karaktere ve büro sandalyelerine karşı savaşıyoruz. Kader mi bu? Değil, çünkü Medal Of Honor var J. Bye&Smile...

Emin Barış



bombaları bile çoğu zaman kendisine atıyor. Ama yine de hakkını yememek lazım, zira fotokopi makinelere vurarak parşomen ve jetonlu kola makinelерini hırpalayarak beleş kola çıkartmasını çok iyi beceriyor. Bu oyuna çok fazla dayanıp bitiremedigim için tüm okurlardan özür dilerim. Ruh sağlığınıza açısından siz de tavsiye etmem doğrusu. Çok mu abarttım dersiniz? Belki de. Ama Fighting Force 1'i zevkle oynadığım günler akıma gelince kendimi aldatılmış

## Grafikler

İdare eder diyorum başka da bir şey söyleyemiyorum. İlk oyunдан çok daha iyi olduğu kesin.

## Ses ve Müzik

Commodore 64'e göre çok müthiş ses efektlerine sahip! Müzik diye gereksiz bir ırsura da yer yok.

## Oynamabilirlik

Ne bir harita var, ne de nereye gittiğiniz belli. Birkaç kez oynatacak bir ırsura, oyunu bitirmeye bile dayanamazsınız.

## Atmosfer

Atmosfer harika yani, ne görünseniz yok ediyorsunuz. Hep aynı yerler. Terminator bile daha duygusal idi.

## LEVEL Notu

Hu kader güzel açıklamadan sonra hâdi midip ahh bu oyunu bâkalım. Bu oyun %100'üne kadar kullanılmış program! Hangi yüze piyasaya sunulmuş? merak ediyorum.

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

66

LEVEL KARNESİ



# XENA: WARRIOR PRINCESS

Bir varmış bir yokmuş, çok çok uzaklarda Level adlı bir dergicik varmış.

**Yapım:** Universal Digital Arts

**Dağıtım:** Electronic Arts

**Tür:** Action

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

İnsanları mutlu, toprakları bereketli imiş. Kavga gürültüden uzak, huzur içinde bir diyalog. Günün birinde yörenin valisi Siran Accole sayfa sayısını artırın, bölge sakinlerinden tümüne 2 yerine üç teker verileceğini duyumuş. Halk bu işe çok sevinmiş, kırk gün kırk gece bayram yapılmış. Ancak tam bu sırada yerel lordlar arasında iç savaş patlayıvermiş. Savaş stratejileri konusundaki uzmanlığı ile kraldan onur madalyası almış olan, ancak sarayın leydileri ile yıldızı bir türü barışmadığı için satosunda yalnız bir yaşam sürdürmek olan kuzey eyaletleri lordu Sir Gem Shancey ile güneyin balta girmemiş sık ormanlarının yöneticisi, hayvanlara hükmettiği söyleyen Sir Maddog "Beastmaster" arasındaki savaş, tüm ülkeyi kormiziya boyamış. Maddog'un kurt sürülerinin gerilla saldırıları, Sir Shancey'in ustaca manevralarıyla karşılaşmış. Oylar tam kezeyillerin lehine gelişirken, Batt'nın cesur prensesi Banu D'Arc'in Sir Shancey'in ordularına karşı başlattığı saldırıyla savaşa tekrar denge gelmiş. Doğu'da, savastan uzakta yaşayan, döndükleri maceralardan fırsat buldukça şominelerinin başında okuyuculara tarihi anlatan iki kafadar ise bu savaşın sonunu yazmaya (su an için) zaman bula-mamışlar, çünkü valının onlara verdiği en zorlu görevlerden biriyle, cesareti ile (Banu D'Arc kadar olmasa da) ün salmış başka bir savasçı prensesin, Zeyna'nın öyküsünü anlatmakla uğraşmış...

### Uçan CD Chakram

Peşin olarak söylemeliyim ki, Zeyna'yı (Bu arada halk olarak onu bu adla benimsedigimiz için

yazının bundan sonrasında da Xena gibi ecnebi adlar kullanılmayacaktır, duyurulur.) izlemekten oyle aman aman bir zevk alımıyorum. Kabul, bir FRP oyuncusu olarak dekor, kostümler ve ortam oldukça hoşuma gidiyor. Ancak kuçuklüğümde hatırlı sayıları izleri olan Eski Yunan ve Anadolu mitlerinin bir Hollywood mikserinde iyice çırılıp ardından bir kaç takla ve sıçrayışla aksiyon



filmi görünümünde onume sürümesinden rahatsız oluyorum. Yine de Zeyna'nın oyununun daha çalıştırılmıştır. Çalıştırılmışlığı itiraf etmemeliyim. Çalıştırılmışlığı artırmasına da Electronic Arts'in logosunu görmek neden oldu. Açılış demosu için ne muhteşem diyebilirim ne de vasat... Zaten klasik bir Zeyna bölüm girişinden daha fazla bir şey yok: Zeyna ve çomezi Gebrili (dedik ya, ecnebi ad kullanılmayacak!), her bölüm başında olduğu üzere yolda yürümekte ve Gebrili, Zeyna'ya, Zeyna'da dimdik karşılık bakarak sohbet etmektedirler. Bir anda uzaktan alevler görürler, Zeyna da "Du bakalım bu sefer senaristler bizim için ne gibi bir güzellik düşünmüştür?!" diye olay yerine doğru koşturmayı başlar.

Demoda sonra az buğuk 3D Action oynamış olanlar, alıştırma bölümünü atlayıp hemen oyuna başlayabilirler. Kaldı ki, Zeyna'nın meşhur disk Chakram'ı kullan-

mak dışında çalışılması gereken fazla bir hareket de yok. İlginçtir, televizyonda seyrederken ağaçları kesip, ama düşmanların başına çarpınca onları yalnızca bayıltmakla yetinen Chakram, beni diziden ne kadar soğutuyorsa, oyuna da o kadar ısnamamı sağladı. Chakram'ı kullanmanın en güzel

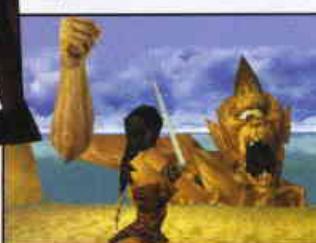


taraflı, onu havada, bir hefde çarpmadan önce yönetebilmeniz. Oyunda özellikle ilk bölümlerde düşmanlara karşı en etkili silah olan Chakram'ı aynı zamanda ip ve zincirleri kesmekle kullanılsınız. Geri kalan hareketler ise sıçramak, kılıç vuruşu, tekme ve

savunmadan ibaret. En iyi savunma saldırıdır düşüncesi ile oyunun başından beri elim hiç savunma tuşuna gitmedi, pişman da değilim. Düşmanlarınızı hızlı davranışınıza doğru gelirken Chakram ile ekarte etmeye çalışın. Eğer yanınızda sokulmayı başarırlarsa tekme tercih edin derim, kılıç vuruşları kadar sık değil ama kesinlikle daha etkili.

### Oyuncu Düşünmek İster Aksiyon Bahane...

Karakter animasyonlarının başında dizinin payı olduğu bir gerçek. İzlediklerinizin aynısını yapabilmek, aynı savaşçılıklarını duyabilmek sizin çok daha kolay havaya sokuyor. Ancak aynı başarıının oyun açısından sağlandığını söylemek güç. 3D Aksiyonlarda artık klasikleşen labirentler, karmaşık mekanizmalar, bulmacalar gibi oyunu renklendiren özelliklerin pek azi Zeyna'da karşımıza çıkmıyor. Harita kesinlikle dolambaçlı yollara sahip değil, yol bulma gibi bir durum söz konusu değil, çünkü düzgün ilerliyorsunuz. Hatta Minato ile çarpışığınız "Labirent" bölümü bile bir ya da iki dönemeç dışında zindan ana caddesin-





den farksız.

Eğer oyuncunun önüne koyduğunuz nesnenin adı "oyun" ise ve oyunun içindeki nesnenin adı da "bulmaca" ise oyuncuya saygınızdan otur onu düşünmeye itmeniz ve zorlamamanız gereklidir. Eğer zorlamayı başaramıyorsanız, en azından gereksiz ipuçları sunmamalısınız ki, oyuncu kendisini aşağılanmış hissetmesin. Ne yazık ki Zeyna'daki bulmacalar, oyunda o kadar yapay duruyorlar ki ister istemez "Olmasalardı en azından bütünülk korunurdur," diyorsunuz. Örneğin haritada bir yol ayırmı var (bölmekteki tek yol ayımı) ve bir köprümasını tutmuş olan Troll'e, diğer de ari kovanına gidiyor. Troll'e vurarak hasar veremiyorsunuz. Tam o sırada yolun tam ortasında kim tarafından bırakıldığı meşhul bir ipucu : "Troll'ler ari-



lardan korkarlar!" Zaten koca haritada yapabileceğiniz tek şey ari kovanına vurmak iken böylesine bir ipucuna gerek var mı? Benzer bir ipucu daha : Her yerde Staff bulduğunuz bir bölümde, üzerinde "Staff amazonlara karşı etkili bir silahdır." yazılı kağıdı buluyorsunuz. Haydi, birincisi silah seçimi şansınız yok, Staff'ı yerden aldiğiniz anda otomatik olarak onu kullanmaya başlıyorsunuz. İkinci o bölümde karşınıza Amazonlar'dan başka bir rakip çıkmıyor ki! Sadece ipucu olsun diye konulmuş, o kadar çok zorlama ipucu var ki! Tekdürüzeli



engelleyen, üç beş bölümde bir karşınıza çıkan büyük düşmanların bile zayıflıkları size alenen anlatılıyor. Ona şunu vur, buna burdan vur. Keşfedecek ne kalıdır?

Oynamıştaki yavanlık, kendini ekstralarda da belli ediyor. Vuruş ve savunma upgrade'leri, silahınıza ateş, buz, elektrik gibi kısa süreli güçler kazandıran birkaç obje, düşmanı arayıp bulan bir süper Chakram ve sağlık iksirleri dışında pek bir şey bulunmuyor. Oysa az önce bahsettiğim gibi Staff ve benzeri bir kaç silah ile oyuncuya seçme şansı tanınsa daha başarılı olabilirdi. Bir de Checkpoint benzeri bir kristal var ki size yalnızca bir kez o noktadan başlama hakkı veriyor. Eğer bir kez daha yanarsanız, bölüm en başına dönüyorsunuz. Bölgeler çok zor değil ama böylesi, işi sıkıcı bir hale getiriyor. Bu haliyle Zeyna 3D aksiyon gibi kamufle olmuş, Final Fight türü Battle'em Up'lar ile daha yakın akaba bir oyunu andırıyor. Final Fight'taki varilleri kirip içindeki ekstraları almayı akıl etmekle Zeyna'daki bulmacaları çözmek arasında pek bir fark yok.

Kötü demek Zeyna için haksızlık olur, oynarken keyif alacağınız ama oyunun dizinin kaymayı yemek üzere dizayn edilmiş olması üzücü. Eğer ortada, bu kadar izleyici toplayan bir dizi olmasayı, Electronic Arts'ın yapacağı bir 3D aksiyon çok daha sürükleyi ve özenli olurdu şüphesiz. Müzikler hazır, efektler hazır, ortam hazır. Böyle olunca yaratıcılığın düşmesi de doğal. Bu yönünden bakınca dizinin sağladığı atmosfer dışında Drakan'dan ya da Lara Croft'un herhangi bir macerasından daha öne çıkan bir yönünü göremiyorum. Tomb Raider hakkındaki düşüncelerim



yüzünden Zeyna'dan TR'a göre daha çok zevk aldım, ama teknik olarak Lara şu an bir adım ileride. Sözün özü: Ille de Zeyna diyenler ve/ya Lara'yla arası olmayanlar buraya, diğerleri doğru TR4 almaya.

Yazı bittiği sırada uzaklarda kurt ulumaları ve barut kokusu birbirine karışmaktadır...

**Batu & Gökhan**

**Grafikler**  
Nı batar, nı çıkar. Durumu kurtarıyor. Ama daha iyi olmasıydı bizim umidimiz. Kader.

**Ses ve Müzik**  
Dizinin müziklerini sevdilyseniz hoşunuza gidecektir. Zeyna'nın çığlıkların motive edici

**Oynamabilirlik**  
Başarılı, ancak bu oyunun başarısı midir, yoksa dizinin mi, orası tartışılır. Hiç zor bir eyan degil.

**Atmosfer**  
Bulmacalar kolay, beceri bölgeleri de platformla biraz aranız varsa o kadar zorlamaz.

**LEVEL Notu**  
Hizla oynenle çok daha başarılı olabilecekken kritik düzeye yaklaşması nedeniyle kalitesinden ödün vermiyor. Her sefer rağmen eğlenceli!

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

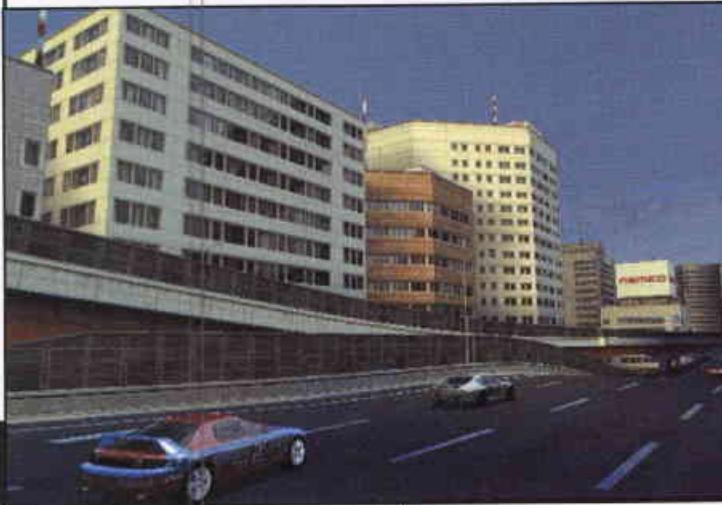
71





# Console Master

**Baylar bayanlar, bundan böyle görümüş olduğunuz bu iki yaprak üzerinde, bizim köşemiz yer alacak. Bu ay büyütüç altına aldığımız alet, hepinizin sabırsızlıkla beklediği Playstation 2**



Tüm konsol severlerin nabzını tutmayı amaçladığımız bu köşede, konsol donanımları, programları, yoldaki oyular hakkındaki bilgileri ve makinelere imzaların bilinmeyeen tarafını inceleyeceğiz. Bu köse tamamen konsol makinelere ile ilgilidir ve okurlarımızın tavsiyeleri üzerine oluşturulmuştur. Burada yer almamasını istediğiniz her konu için bana mail atabilirsiniz. Sizlere anlatmak istedigim birçok konu var ve her ay bunların birlikte anlatabacağım, fakat bu ay sadece Playstation 2 konusundan bahsetmek istiyorum, çünkü konsol ve elektronik eğlence alanında bir devrim yaratacak olan bu aleti bir paragrafta soğdırabilmek kolay bir iş değil. Hatta ayıp bite...

## Ve sonunda...

### Playstation 2

Ay inanılmıyorooooom şeklinde düşüncelerinizi okur gibi oldum hanı. Milattan sonra 4 Mart 2000 Cumartesi günü, Japonya'da Playstation 2 piyasaya çıkıyor. Bu tarih 1994 yılında Playstation 1' in de piyasaya sürüldü tarihiydi. Avrupa modellerinin ise bu yazın ortalarında çıkacağı söylüyor. Ül-

kemize ne zaman geleceğini bilmem ama sanırım çok yakında bu eşsiz makineyi görme imkanı bulabileceğiz. Ayrıca derginiz, Playstation 2 ile çok yakından ilgileneceğini de unutmayın.

Sony, bu yeni makinesine bir oyun konsolu değil, "ev eğlence sistemi" demeyi daha uygun buluyor. Gerçekten de artık sadice oyunlara değil, tüm aileye hitap eden bir cihaz haline gelmiş. Şu anda piyasaya çıkmadığı

için ortada söylemler yok ancak, bu makine, eğlence ve multimedya alanında kişisel bilgisayarlara ciddi bir rakip olacak gibi gözüküyor. Ve İşte PLAYSTATION 2' nin özellikleri ve kabiliyetleri...

Canavar makinenizin ilk özelliği full-soksi olması. Ben onu en iyi böyle tanımlıyorum. Bu makine video oyunları dünyasında gerçek bir devrimdir. İlk soru işaretini kaldırımları bi kere; oyunlarının fiyatları, şu anki orijinal Playstation



New Ridge Racer



### Playstation 2

Tabanlı fiyat: 400\$ civar

Çıkış tarihi: Japonya için 4 Mart 2000

Özellikler: 301x178x78mm

Ağırlığı: 2.1 kg

Media: Playstation 2 CD-Rom, DVD-Rom,

Playstation CD-Rom

Destekeilen formatlar: Müzik CD' si ve DVD-Video

Sabit: Kontrol port(2), Memory Kart slot(2), AV çok kablo çıkış, Optik dijital çıkış, USB port(2), PCMCIA kart slot

Mikroişlemci: 128 bit "Emotion Engine"

Sistem saat frekansı: 294.912 MHz

Ana Hafızası: Direk RD-RAM

Hafıza kapasitesi: 32 MB

Grafik: "Graphics Synthesizer"

Saat frekansı: 147.456 MHz

VRAM ön bellek: 4MB

Seç: SP2

İnsan sesleri: 48 kanal + Software

Seç hafızası: 2MB

IOP: I/O işlemci

CPU Core: Playstation CPU+

Saat frekansı(neçelendir): 33.8688 MHz veya

36.864 MHz

IOP hafızası: 2MB

CD-Rom: 24 hızı;

DVD-Rom: 4 hızı

oyunları ile hemen hemen aynı seviyede olacak. Şu anda elinizde bulunan oyun arşiviniz de boş gitmeyecek tabii ki. Playstation 2, ilk makinenin oyunlarıyla da uyumlu. Sadece eski oyunları çalıştırması için aynı bir mikroişlemciye sahip. Grafik olarak birkaç iş yeri llerisinden bahsediyoruz. Alet, inanılmaz bir hız ve bu güne kadar insanların gördüğü en gelişmiş yapay zekayı yaratma kapasitesine sahip. Hatta hatta Birleşmiş

Milletler' in silahlarında kullandığı yapay zeka teknolojisini öğrenmemeleri için bu konsolun Çin' e satışı bile yasak olacakmış, size de biraz saçma geldi mi? Ama bunlar Sony' den gelen açıklamalar. Yeni basınca duyarlı Joypad' i ile oyuncunun kontrolü maksimum seviyeye çıkaracak. Select ve Start haricindeki tüm tuşlar, darbelere duyarlı olacak. Sizin ne kadar sert veya yumuşak bastığınızı makine anında algılayacak ve gereğini

yerine getirecek. Yeni Memory Card'ılarımız da bundan böyle 1 değil 8 MegaByte olacak. İnsan seslerini tanıip daha gerçekçi çıkarmasını ve üzerinde oynamalar yapmasını sağlayan "Kayan Nokta Mimarisi" teknigi de ilginç bir başka yenilik.

#### Peki ya DVD?

Kafalarda dolaşan bir başka soru da PS2' deki DVD formatiydi. Sony yetkilileri bu konuda ortada bir çok dedikodu ve karalamaların dolaştığını belirttiler. PS2' deki DVD' nin düşük versiyon olacağı, sadece oyunların içine yerleştirilmiş olan DVD videolarını göstereceği gibi soyentilerin, Dolphin adındaki yeni makinelerinde DVD teknolojisini kullanacak olan Nintendo' nun karalaması olduğunu söylediler. Tabi ki bunlar saçma şeyleler. DVD sistemine sahip olan bir makine neden DVD filmleri de oynatmasın ki? Playstation 2, şu anda piyasada bulunan bütün DVD filmlerini kesintiksiz oynatacak. Müzik CD' lerini de yüksek kalitede çaldığını söylememeye hiç gerek yok sanırım. Efendim? Eliinizde gazetelerin yağmasına kalan bir ton VideoCD dc mi var? O da sorun değil. Tabi ki VCD' lerini de oynatacak.

Aletin daha interaktif olması adına, ev telefonu, mobil telefon ve hatta kablo modemlere bile bağlanıyor. Böylelikle oyunlarınızı istediğiniz bir linkten ve hatta Internet'ten bile oynayabileceksiniz. Sega birkaç ay evvel, Internet

dostu makinesi Dreamcast için bir klavye çıkarttı ancak Sony' den, henüz PS2 uyumlu klavye ile ilgili bir açıklama yapılmadı. Ancak 2001 yılı için bir Ethernet bağlantısının sözünü verdiler(bilgisayarlar arasında hızlı veri alışverişini sağlayan bir sistem). Bir serverden Internet'e bağlanıp oyun oynayabileceğiniz, film seyredebileceğiniz ve istediğiniz her şeyi "satın diskinize" Download edebileceğiniz çok hızlı özel bir sistemden bahsettiler. Ayrıca 2001 yılı için bir harici kablo modem ve 10 GigaByte' lik sabit disk sözü verdiler. Sony yetkilileri, makineye bir USB modemin de takılabiliceğinden bahsettiler fakat bir browser veya yazılımı destekleyip desteklemeyeceklerinin ayrıntısına girmeydiler. Sadece yüksek kapasiteli kablo modemin ve hard-diskin, makinenin arkasındaki PCMCIA slotuna takılabileceğini ve yüksek bant genişliği videoların, müziklerin ve oyunların, saniyede 10 MB gibi inanılmaz bir hızda download edilebileceğini söylediler.

#### Yeni...Yepyeni...

Sony Computer Entertainment, makinenin bir önceki modelin geliştirilmiş değil, tüm dijital ev eğlencelerini de destekleyen yepyeni bir "formal" olduğu görüşün-



**Gran Turismo 2000**



**Tekken Tag Tournament**

de(bende, bende). Daha çok eğlence sunan alternatifler için daha yüksek kapasiteli bir kaynağa da ihtiyaç olduğunu söyleyen SCE başkanı Ken Kutaragi, DVD' nin bu gereksinimi karşılayabilecek tek çözüm olduğunu ve makine "danılı" olduğunu belirtti.

Durun, daha bitmedi. Playstation 2, ülkemize gelmeye hazırlanan dijital televizyon teknolojisyle de tam uyumlu. Televizyonunuza bağlayıp uydudan oyun oynamaya aylaklısına sahip olabileceksiniz. Ayrıca benim yıllardır beklediğim Dolby Surround ve DTS ses sistemlerini de destekliyor. Ses sisteminize kayıpsız bağlantı için optik çıkışlı bile var. Böylelikle evinizdeki



revi görecek olan Playstation 2, dünya çapında iki milyondan fazla satan PocketStation ile ve tüm PSX aksesuarları ile de uyumlu olacak. Yani hiçbir donanımınızı çöpe atmanız gerekmeyecek.

Makinenin dizaynını da PSX1 ve VAIO Notebook PC'leri dizayn eden Tadahiro Todo isimli şahıs

üslenmiş. Bu deli mavi modelin adı ise şu "dünden, uzayın sonusuna doğru fışkıran enerji". Oh yanı, herif kafayı yemiş bunu düşünürken herhalde Aleti, özel destekleri sayesinde ister yatay, isterse dik key olarak kullanabiliyorsunuz. Oyun

CD'leri artık siyah değil mavi olacak. DVD-Romlar ise orijinal gümüş rengini muhafaza edecek. Hey sen, oradaki, hala yaşıyor musun yoksa?

Yerimiz az olduğu için çok kısa geçtim ama mutlaka bir fikir edinmenize yardımcı olmuşumdur. Gelecek ay burada, Action Replay(Gameshark) denen RAM kodlarını ve hiçbir yerde bulamayacağınız inceliklerini açıklayacağım. Level'ı sakın kaçırmayın... Bye&Smile...



**Oddworld: Munch's Odyssey**



eğlence sistemlerinin başında yerini alıyor. Eksik bir şeyler mi var? Peki peki söyleyim, MP3 de çalışıyor. Bu makine ses ve görüntüsü adına her şeyi tek başına yapabiliyor. Makinenin popülerliğini artırmak için herşeyi yapan Sony yetkilileri, bu makineye özel dijital sinema filmleri için bile kolları sıvadı. 2002, 2003 yıllarında hayatı geçmesi beklenen bu proje için George Lucas dahil birçok kişiyle bağlantılılar kuruldu bile. Ayrıca 2001 yılında hizmete girecek olan kablo TV'den yapılan interaktif yayınlar için de Receiver gö-

S.U. bölümünü çok gereklidir. Eser Goven yapsın. Teligini serin bantta yutturman, mail ve telefonla sürekli iletişim halinde bulunmanız gereklidir. Eser'le, Gereklili bilgileri ayrıca vereceğim.

# PLANESCAPE TORMENT

2000 yılının CRPG oyunu olmaya aday Planescape Torment'in tam çözümü ile karşınızdayız.

## THE MORTUARY

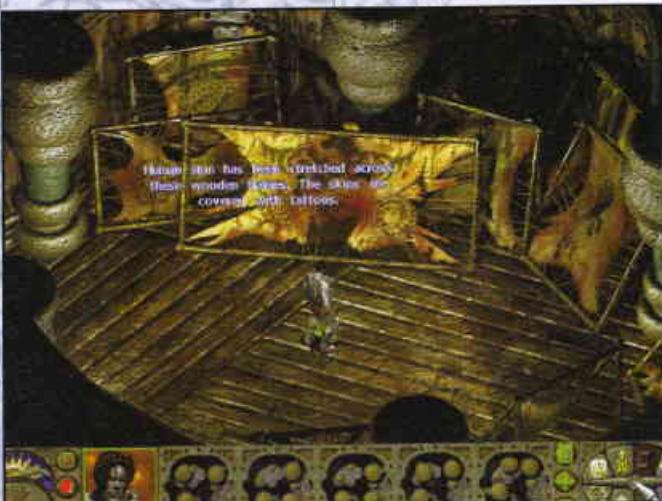
**I**ste uzun maceramıza başlamak için gözlerim açtığımız yer burası: bir morg. Oyunca morgun ikinci katında başlıyoruz. Burası daha çok kontrollere biraz isınmanızı sağlayacak bir bölge. Oncelikle hemen sol taraftaki rafları araştıp bısturniyi ve bandajları bulun. Odadaki zombileri öldürdükten bir tanesinin üstünde anahtar bulacaksınız. Şimdi kapıya tıkadığınızda otomatik olarak açılacak ve etrafı dolasabileceksiniz. Her şeyi araştıp haritanın tamamen açılmasını sağlayın. Odalarдан birinde büyük bir kitabın arkasında duran Dhall'ı bulacaksınız. Onunla kendiniz ve Dustman hakkında konuşun. Doğudaki odalardan birinde bir cesedin başında duran bir kadın göreceksiniz. Ona dokunun ve konuşun.

alt kata inin ve El Vene'ye istediginiz seyleri verin. Sizin üzerindeki bazı şeyler yapmaya başlayacak, onu engellemeyin. İşin tamamladığında +3 HP kazanacaksınız.

Anahtarı da aldiniza göre artık ilki kapatın. Kuzeybatıda bir sunağın önünde Delonarra ile karşılaşacaksınız. Bu sizin önceki hayatlarınızdan birindeki sevgiliniz. Onuna özellikle kendiniz hakkında konuşunca size günde üç kez olular dünüm yeteneğini verecek. Ona tekrar geri doneceğiniz sözünü verip ayrılm. Haritanın pittasına doğru bir yerde Giant Skeleton ile karşılaşacaksınız. Arkasındaki silah dolabını inceleyince oyundaki ilk kuvvetli silah olan balta'yı buluyoruz. Şimdi haritanın güneyine gidin, kapının yakınında Soego'yu bulacaksınız. Onuna konuşup içerdeki kiliti

neydiğin. Han bölgesi (Kuzeybatı) ve Alley of Dangerous Angles (orta). Bu bölgelerdeki çoğu görevi yapıp yapmadan sizin elinizde ve oyuncunun gitmesini etkilemeyeceksiniz. Ancak veterenlerce exp. kazanmazsanız iletisili bölgelerde çok zorlanacığınızdan, buralardaki

Smoldering Corpse bölgesinde gi- dirin, bölgenin doğusunda bu üç haydudu bulacaksınız. (İmlec Üzerlerine götürdüğunuzde Starving Dog yazısı görüllüyor). Bunlar diğer haydutlardan daha zorlu olduğunu için Morte'nin Litany of Curses özelliğini kullanarak tek tek ok-



Size oyundaki ilk görevinizi verecek.

### EI'VENE İÇİN MUMYALAMA SİVISİ VE İPLİK BUL

Görevi aldiğinizde merdivenleri kullanılarak 3. kata çıkarın, tüm raf ve çekmeceleri bakın. Birinde mumyalama sıvisini (Embalming Fluid), birinde de iğne iplik (Needle, Thread) bulacaksınız. Ayrıca buradaki çekmecelerden birinde oyunda ilerlemeniz için gereklili olan Mortuary Sanctum Key'i bulacaksınız. Buları aldıktan sonra

kaldığınızı söyleyince size ana keyi açacak. Eğer daha önce Dustman öldürdüğünüz ve Soego size saldırırsa cesedinden anahtar alabilirsiniz. Ama bu ileri görevlerden birini etkilediği için içinde kimseye bulaşmamaya çalışın.

## THE HIVE

The Hive beş bölgeden oluşuyor. Morg bölgesi (Kuzeybatı), Pazar bölgesi (güneybatı), Smoldering Corpse Bar bölgesi (gü-

tüm görevleri tamamlamaya çalışın. Bazi görevlerde birkaç kez exp. puanı verildiğinden parantez içinde alacağınız toplam puanı yazdım. Oyunu iyice bir karakterle oynadığınızdan, çözümde de Evil davranışlarına rastlamaya çalışacaksınız. Ama zaten oyuncunun başında olduğu görevde bu pek te önceliği değil. İste bu bölgelerde alabileceğiniz görevler ve önceliği oluyor.

### POX

Morgun hemen çıkışında duran Pox, istediğiniz zaman sizin öldürerek morga sokabiliyor. Onunla Pharo'da ve Sharegrave hakkında konuşun.

### DABUS (1000xp.)

Morgun güneyindeki Dabus'a konuşmaya çalışın.

### SEVTAI 'NIN İNTİKAMI (250xp.)

Morg bölgesindeki Dustman Memorial'daki Sev'Tai ile konuşun. Üç kızkardeşinin Starved Dogs Barking adıyla bilinen bir çete tarafından öldürülüğünü söyleyecek ve yardım isteyecek.

dürün. Üçü de olduğunda Sev'Tai'ye geri dönüyordu.

### BAEN THE SENDER İÇİN CRADDOCK'İ BUL (500xp.)

Dustman Memorial'ın güneyinde Baen The Sender'i bulabilirsiniz. Onunla konuşuktan sonra Pazar bölgesine gidin, orada Craddock'u bulup konuşun. Size yeni bir görev verecek. Baen'e dönerken ıdolu lutuzu bulacaksınız.

### CRADDOCK İÇİN

### JHELAI'YI BUL (750xp.)

Jhelai'yi Smoldering Corpse bölgesinin batı tarafında bulacaksınız. Söylediklerini dinleyin ve Craddock'a dönüp gerçekliği söyleyin. Daha sonra Craddock'a yardım teklifi ederek biraz para kazanabilirsiniz.

### ABISHAI (7000xp.)

Eğer öldüribileceğinizin inançınızı ortaklıkta gezinmekte olan Black Abishai ile konuşun. Bonu kızmışca size saldıracak. Öldürürseniz oyuncu başına göre oldukça yüklü exp. kazanabilirsiniz.

### MOURNS FOR TREES (500xp.)

Karakterler							
İsim	Morte	Dak'kon	Annah	Fall-From-Grace	Nordom	Ignus	Vhailor
Sınıf	Fighter	Fighter/Mage	Fighter/Thief	Priest	Fighter	Mage	Fighter
İrk	Morte	Githzerai	Tiefling	Succubus	Modron	Human	Spirit
Strength	12	17	14	13	16	13	18/51
Intelligence	13	13	12	16	16	19	10
Wisdom	9	13	10	16	8	8	10
Dexterity	16	16	18	16	16	16	13
Constitution	16	16	16	16	16	20	18
Charisma	6	13	13	19	8	3	10

Onu Smoldering Corpse bölgesinin doğusunda bulabilirsiniz. Exp. almanız için gereken tek şey ona yardım edeceğini söylemeniz.

#### INGRESS'E YARDIM ET (750xp.)

Morg bölgesinde durmadan bir taraflara koşan birisine rastlayacaksınız. Koştuğu için onunla konuşmaka biraz zorlanacaksınız. Ona yardım etmek için bir tecrübeli bir Planeswalker bulmamız gerekiyor. Smoldering Corpse Bar'a girin ve Candrian ile konuşun. Ingress'e yardım etmemi kabul edince, geri dönüp Ingress ile konuşun. Tekrar Candrian'a dönün, size Ingress'in dışını verecek (Bu kişi Morte üzerinde kullanabilirsiniz).

#### ANGYAR'IN ÖLÜM KONTRATINI BUL (1750xp.)

Morg bölgesinin güneydoğu köşesindeki Angyar'ın evine girin ve karısıyla konuşun. Kocasının Mortai Gravesend ile kontrat imzaladığını söyleyecek, yardım teklif edin. Gathering Dust Bar'a gidelin ve Mortai ile konuşun. Onu iktina etmek için diğer Dustmenlerin yaptıkları hakkında neler düşüneceğini söyleyince Mortai gidipli kontratı getirecek (500xp). Angyar'ın evine dönüp karısıyla konuşun ve kontrati gösterin. Angyar ile konuşun ama ona bu işte karısının parmağı olduğunu söylemeyecek. Kontratı yirtin (750xp), şimdi Angyar ile Pharod ve diğerleri hakkında konuşun (500xp). Artık istediğiniz zaman bu evde dinlenebilirsiniz.

#### EMORIC İÇİN BİLGİ TOPLA (2500xp.)

Dustman Bar'da Emoric ile Pharod hakkında konuşursanız, onun bu kadar çok ölüyü nereden bulduğunu ortaya çıkarmanız isteyecek. Bu görevi tamamlamamız için Buried Village'de Pharod'u bulmanız ve ona bu soruyu sormanız gerekiyor. Anna bu görevi tamamlamamız için daha zaman var.

#### EMORIC'IN GÖREVLERİ (DUSTMAN FACTION)

Eğer Emoric ile Dustman hakkında konuşursanız, size onlara katılmak isteyip istemediğinizi soracak ve size bir dizi görev verecek. Bu görevleri tamamlayarak 150 xp kazanabilirsiniz ve sonunda dushman olup olmamak ta sizin elinizde.

1) Norochj ile konuş: Aynı barda bulunan Norochj ile konuşun. Dustinan kılıçındaki hırsızı bulmanız isteyecek. Pazar bölgesinde giderseniz hırsızı Ash Mantle ismiyle bulacaksınız. Norochj'a dönüp hırsızı ortaya çıkardığınızı söyleyin ve Emoric ile konuşup bu görevi tamamlayın.

2) Awaiting-Death ile konuş (500xp.): Aynı bardaki Awaiting Death ile konuşun ve onun önünde kendinizi öldürün. Konuşmaya devam edin ve Emoric'e dönerek görevi tamamlayın.

3) Sere ile konuş (500xp.): Sere ile Dustman inanışı hakkında konuşun. Konuşmanı tamamlandırdığında Emoric'e dönün ve görevi tamamlayın.

4) Soego'yu bul (2500xp.):

Soego'yu oyunun ilerisinde Dead Nations'ta bulacaksınız. Onunla işiniz bittiği zaman Emoric'e dönüp görevi tamamlayın.

#### MOZOLEDeki SORUNU ÇÖZ (3000xp.)

Gathering Dust Bar'da Norochj ile konuşunca sizden mozoledeki sorunun ne olduğunu bulmanız isteyecek. Bu görev biraz zor olduğundan, grubunuza güçlenirdiğinizde halletmeniz daha iyi olur. (Mesela Smoldering Corpse Bar'dan Dak'kon'u da grubunuza kattıktan sonra). Mozoleyi Morg bölgesinin en üstünde bulacaksınız. İçerde birçok iskelet saväçisi ve dev iskeletler var. Mozoley haritasının en güneyine ulaşlığınızda mozoleden iç bölgesine girebileceksiniz. İçerde iskeletler ve bir büyüğün olan Strahan Rutherford var. Morte'nin taunt özelliğini kullanarak Strahan'ı üzerrine çekin ve öldürün. Çıkışta Guardian Spirit ile konuşun (2000xp).

ve bara dönüp Norochj ile konuşun (1000xp).

#### DAMSEL IN DISTRESS

Smoldering Corpse bölgesinde yardım isteyen kızla konuşun. Gissenschafteki kanları inceleyin ve konuşurken blöf yaparak exp. kazanın.

#### MORTAI'NİN BORCUNU ÖDE (1000xp.)

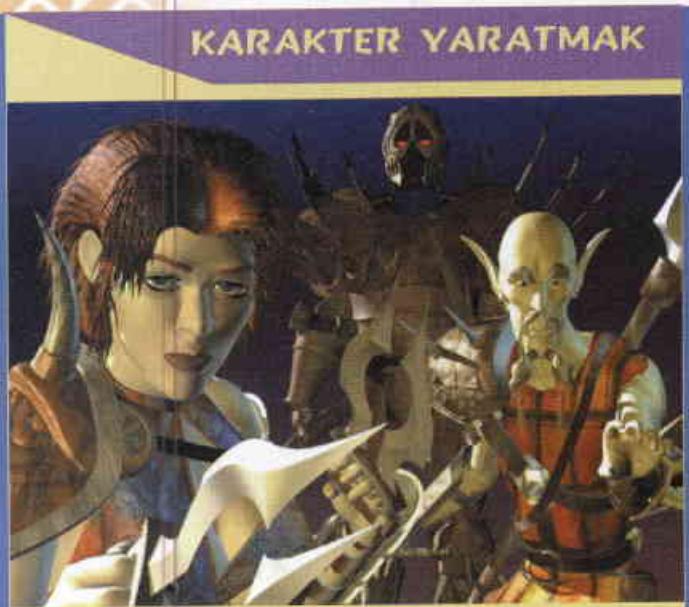
Smoldering Corpse'ta barmen Barkis'le konuşunca Mortai'nın borcundan bahsedeecek. Aynı bardaki Mortai'ye borç para verin ve dönüp Barkis ile konuşun. Ayrıca isterseniz Barkis'ten gözünüzu satın alıp 1000xp. ve 1 weapon proficiency kazanabilirsiniz.

#### DAK'KON 'U GRUBA KATMAK:

Smoldering Corpse Bar'a girin ve Dak'kon ile konuşun. Biraz exp. kazanacaksınız ve Dak'kon grubunuza katılacak.

#### CRIER OF ES-ANNON İÇİN MEZARTAŞI BUL (1000xp.)





Karakter yaratmanın, bir RPG oyununun en önemli kısımlarından biri olduğunu biliyorsunuz. Planescape'te seçebileceğiniz üç sınıf var: Savaşçı (Fighter), Büyücü (Mage) ve Hırsız (Thief). Eğer oyunun başından hangisi ile oynamak istediyinize karar verirseniz fazla zorluk çekmemesiniz. Oyun içinde çeşitli NPC'lerle konuşarak bu sınıflardan istediğiniz birine geçebilirsiniz. Ama experience bütünlüğü açısından bu çok tavsiye edilebilecek bir şey değil. Karakter puanlamınızı nasıl dağıtırsanız dağıtırın, oyuna Fighter olarak başlayacaksınız. Mage olmak için mümkün olduğunda çabuk Ragpicker's Square'deki Mebbeth'e, Thief olmak için ise aynı yerdeki Ratbone'a gitmelisiniz. Aşağıda bu üç sınıf için puanları dağıtırken yararlanabileceğiniz tavsiyeler bulacaksınız.

#### FIGHTER

Bir savaşçının öncelikle yükseltilmesi gereken özellikler Strength, Dexterity ve Constitution'dır. Özellikle Strength'i en az 18 yapın. Con'ın 16'dan yüksek olması Level başına ek +2 HP kazandırır. Intelligence'a pek fazla ihtiyacınız olmayacağından, onun yerine Wisdom'i yükseltip, kazanacağınız exp. puanlarını artıtabilirsiniz. Charisma çok fazla gerekli bir özellik değil.

#### MAGE

Eğer büyücü olmayı seçerseniz oyunun başında biraz zorlanacaksınız, ancak oyunda ilerledikçe sabrınızın karşılığında güçlü büyüler sahip olarak alacaksınız. Yükseltmeniz gereken en önemli özellikler Intelligence ve Wisdom. Int, belli bir seviyede büyü kitabımıza ekleyleceğiniz büyülerin sayısını ve gücünü etkilerken, Wis o zaman yükselen Level büyülerini kullanabilmeniz için gereken exp. i daha çabuk kazanmanızı sağlar. Bunun dışında Con ve Dex, özellikle oygunun başlarında sağ kalmanıza yardımcı olabilir.

#### THIEF

İşte bu oyunda siz en çok zorlayacak sınıf. Aslında zaten oygunun başlarında grubunuza Annah gibi iyi bir hırsız katıldığınızın bir de sizin bu sınıfı oynamamanı gereklidir. Ama tabii bu sizin seçiminiz. Bir hırsızın en önemli özelliği Dexterity'dir. Bunun yanında yüksek Str size oyun boyunca oldukça fayda sağlayabilir. Int önemli olmasa da, Wis çabuk Level atlamanıza yardımcı olur. Level atladığınızda kazanacağınız hırsızlık puanlarını öncelikle Pick Pocket özelliğini yükseltmek için kullanın. Çünkü özellikle satıcılardan kaçacağınız eşyalarla çok rahat edeceksiniz. Bundan sonraki önem sırası ise söyle: Stealth, Find Traps ve Open Doors. Özellikle stealth ile bir anda ortaya çıkıp rakiplerinize 3-4 kat fazla zarar verebilirsiniz.

Market bölgesinin batısında karşılaşacağınız Crier of Es-Annon ile konuşun ve ona mezartaşı bulacağınızı söyleyin. Morg bölgesindeki Dustman Memorial'a gitip Death-of-Names ile konuşun ve ondan anıt Es-Annon ismini kazamasını isteyin. Crier of Es-Annon'a geri dönüp görevi tamamlayın.

#### FLEECE (1000xp.)

Han bölgesinde Fleece hırsızlığı yaptığından onu seyrederek exp. kazanabilirsiniz.

\* Reekwind'in Laneti Kaldırma görevi için Clerk's Ward kısmına bakın.

#### PORPHIRON'UN KOLYESİNİ GERİ AL (1750xp.)

Han bölgesindeki Porphiron ile konuşup kolyesini geri alacağınızı söyleyin. Smoldering Corpse bölgesinde gidin, batı tarafında kırmızı-siyah giysili haydutlar göreceksiniz. Onlarla konuşurken blof yapın, kolyeyi vereceklerdir. Daha sonra isterken onları öldürübilsiniz (eğer iyi bir karakterseniz onları kızdırmak için Morte'yi kullanın). Eğer Porphiron ile konuşmadan bu haydutları öldürseniz, konuşma kısmıyla uğraşmanızı geri kalmaz çünkü Porphiron şiddetten hoşlanmıyor. Görevi tamamladıktan sonra eğer Fighter iseniz, Porphiron size silah eğitimi verecektir.

#### ARLO İÇİN NESTOR'DAN

#### KURTUL (1000xp.)

Han bölgesindeki Flophouse (han)'a girin ve Arlo ile konuşun. Nestor ile konuşunca sizden çatalını isteyecek. Dışarı çıkrın ve hanın kuzeyinde One-Ear'ı bulun. Onunla çatal hakkında konuşun ve gereklse onu öldürerek çatalı alın. Nestor'a çatalı verince hanı terkedeecektir. Arlo'yla konuşunca, istediğiniz zaman burada dirlenebilirsiniz.

#### MAR'IN KUTUSU (2000xp.)

Han bölgesindeki Mar ile konuşunca size Ku'atraa'ya ulaşmanız için bir kutu verecek. Kutuya Smoldering Corpse bölgesindeki Ku'atraa'ının evine götürün. Kutuya Brasken'e götürmenizi söyleyecəktir. Market bölgesindeki Brasken'in evine gidin ve onunla konuşun. O da size Shilandra'ya götürmenizi söyleyecek. Morg bö-

gesindeki Shilandra'nın evine gitince kutunun hikayesini size anlatacak ve Alley of Dangerous Angles'taki katedrale götürmenizi isteyecek. Katedral'deki Aola ile konuşun ve han bölgesinin kuzeybatısında bir yerde saklanan Mar'ı bulup konuşarak görevi tamamlayın.

#### ÇETE SAVAŞLARI (4500xp.)

Alley of Dangerous Angles'a gitin. Kuzyebati köşesinde Krystall'ı bulup konuşun. Sizden Rotten Williams'ı öldürmenizi isteyecek. Onu güneydoğu köşesinde bulabilirsiniz. Öldürdükten sonra döndür Krystall ile konuşun (1500xp); Blackrose'u da öldürmenizi isteyecek. Doğu Blackrose'u bulunca önce onunla konuşun, sizden Williams'ı öldürmenizi istediğinde zaten bunu yaptığınızı söyleyin (1500xp) ve aynı şeyi Krystall için de söyleyince red dederek onu öldürün. Krystall'e döndür görevi tamamlayın (1500xp).

#### RAUK'UN YÜZÜKLERİNİ BUL (500xp.)

Alley'in güneybatısındaki yanmış binaya girin ve Rauk ile konuşun. Haritadaki üç çadırda da gidecek yüzükleri alın (birisinde yatakta, birisinde odunların arasında, birisinde tahta sırada). Rauk'a döndür yüzükleri verin. Büyücülerin seyredin ve öldüklerinde eşyalarını alın.

#### RAGPICKER'S SQUARE

Buraya ulaşmak için Han bölgesindeki kuzey çıkışını kullanmalısınız. Bu bölgede Büyücülük eğitimi için Mebbeth'i, Hırsızlık eğitimi için ise Ratbone'u ziyaret edebilirsiniz.

#### JARYM İÇİN YAKUT BUL (500xp.)

Ragpicker's Square'in güneyindeki bir evde Jarym'ı bulacaksınız ve sizden muciever isteyecek. İstediği muciever, Mar'ın Kutusu görevinde Aola'ya teslim ettiğimiz kutudan çıkan muciever. Alley of Dangerous Angles'taki katedrale döndür ve Aola'yla konuşarak mucieveri satın alın. Yakutu Jarym'e götürün.

#### NODD İÇİN AMARYSSE'Yİ BUL (750xp.)



Nodd ile konuşłużunuzda sizden Amrysse'yi bulmanızı isteyecek. Smoldering Corpse bölgesinde gidip Amrysse ile konuşun. Nodd'a götürmeniz için para verecek. Parayı Nodd'a verin.

#### MEBBETH'İN GÖREVLERİ

Ragpicker's Square'in tam ortasında büyücü eğitmeni olan Mebbeth'in evi bulunuyor. Onunla tüm konularla konuşun. Mebbeth'in evinde dinlenmenize izin veriyor. Onunla büyücü olmak için konuşüzunuzda size üç tane görev verecek. Bunları tamamladığınızda istediginiz zaman Mebbeth ile konuşup büyücü olabilirsiniz. Görevler basit olduğundan yapmaya çalışın, büyücü olmak zorunda dejilsiniz. Ayrıca büyücü olsanız da istediginiz zaman Dakkon ile konuşup savaşçıya geri donebilirsınız.

**1) Mebbeth'in istediği ottan bul (2000xp.):** Hivedeki Pazar bölgesinde gidin ve bitki satan lucarı bulup konuşun. Tohumları yetişirmek için bu işten anlayan birine gerek olduğunu söyleyin. Eğer daha önce Mounds-For-Trees ile konuşuyorsanız aklınıza o gelecek. Smoldering Corpse bölge gidip Mounds-For-Trees ile konuşun. "Focus on seeds" seçeneğini seçince tohumlar filzlenecek. Mebbeth'e dönüp görevi tamamlayın.

**2) Giscor'dan giysileri al (1000xp.):** Yine Pazar yerine dö-

nün ve Giscor ile konuşarak giysileri alın ve Mebbeth'e götürün.

**3) Kossah-Jai'den murekkep al (1000xp.):** Kossah-Jai'yi yine Pazar bölgesinde bulacaksınız. Siye balık satıcıyla konuşmanızı söyleyin. Pazar yerinin aşağısında Meir'am ile bulun ve onunla balık ve murekkep hakkında konuşun, sizden murekkebe içine koyacağı bir kap isteyin. Pazar yerine çıkış ve kap satan tuccardan bir kap alın (tuccarların konuşmalarından ne sattıklarını anlayabilirsiniz). Meir'am ile konuşup murekkebi alın ve Mebbeth'e geri donun.

#### PHAROD'UN CESETLERİ NEREDEN BULDUĞUNU ÖĞREN

Sharegrave'in evine girin ve onunla Pharod hakkında konuşun. Onunla konuşurken Pharod'un sizin için önemli olmadığını belirtin. Sizden o kadar ceseti nereden bulduğunu öğrenmenizi isteyin (hatırlarsanız Emoric de aynı şeyi istemişti). Bu görevi tamamlamak için Pharod'u bulmalı ve ona bu soruyu sormalısınız. Görevi tamamlamak için cevabı aldiğinizda Sharegrave'e dönmeniz. Pharod'a sóz verdığınız için Sharegrave'e yalan söyleyin ve exp. alamayorsunuz.

#### TRASH WARRENS

Ragpicker's Square de işiniz bittiğinde Pharod'u bulmak için Trash Warrens'e gitmelisiniz. Buraya kadar olan görevler yalnızca

exp. kazanmak içindir, o yüzden isterseniz doğrudan buraya gelip hikayeyi ilerletebilirsiniz. Çevredeki lerden duyduğunuz gibi Planescape'te bir çok portal var ve bunlar ancak o an elinizde olan bir eşya, yaptığınız bir hareket gibi "anahatlar" ile ortaya çıkarırlar. Trash Warrens'e ulaşmak için gerekli olan anahtar "junk". Eğer elinizde yoksa, Ragpicker's Square'de dolaşırken çevrede bulabilirsiniz. Elinizde junk ile kuzeybatıdaki kapıya giderseniz portal açılacak. Portalın diğer tarafına geçtiğinizde Trash Warrens'e giden çıkışı göreceksiniz.

Burada birçok haydutla dövüşmek zorunda kalacaksınız, grup halinde saldırmaya meyilli olduklarından Morte'nin taunt özelliğini kullanırsanız rahat edersiniz. Haritalda işaretli olan

yere elinizde 'rat tail' ile gelirseniz gizli portalı açabilirsiniz. Bu gizli odada birçok cranium rat ile karşılaşacaksınız ve bunlar grub halinde olduklarıda çok kötü büyüler yapabiliyorlar. O yüzden onları hemen temizlemeye çalışın.

Haritanın güneydoğusunda Bish ile karşılaşacaksınız. Buried Village'a giden yol onun bulunduğu yerden geçtiği için ister konuşarak ister savaşarak ondan kurtulun ve yerdeki kapağı kullanarak Buried Village'e ulaşın.

#### BURIED VILLAGE

İste burası Pharod'un yaşadığı yer. İsteseniz öncelikle haritanın batısındaki Marta'nın evine girin ve onunla konuşun. Eğer bağırsaklarını incelemesini söyleyin ve bir yüzük ve 500xp. kazanacaksınız. Bu bölgedeki çoğu görev katakomblarla ilgili olduğundan hepsini kabul edin ama bitirmek için acele etmeyin. Nasılsa aşağıdaki her yeri dolaşacağiz.

#### KU'YIN'İN NUMARASINI GERİ AL (2500xp.)

Marta'nın evinin yakınında Ku'Yin ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşunca ismini ve numarasını Radine'in kaldığını söyleyin. Radine'yi güneyde bulabilirsiniz. Ondan ismi ve numarayı alıp (blof yapabilirsiniz) Ku'Yin'e geri götürünce, size numarasını ve exp. verecek.

#### UHIR'İN BİÇAĞINI BUL (5000xp.)

Uhir ile konuştuğunuzda bıçağını köyün altındaki katakombda kaybettığını söyleyin. Bıçağı katakombun Dead Nations bölgesinde bulabilirsiniz. Bu bölgenin güneyinde bulacağınız Knifed Ghoul'a altı tane fare kuyruğu verdığınızda size bıçağı geri verecek. Bıçağı katakombdan geri çıktığınız zaman Uhir'e geri dönmeyi unutmayın.

#### QUINT'İN ZEHİR

#### MUSKASINI BUL (7500xp.)

Quint'ı köyün kuzeyindeki evin de bulacaksınız ve sizden katakombda bulunan Gris'in bedeninden muskasını almanız isteyecek. Gris'in bedenini Crypt of the Embraced'de (Weeping Stones'un kuzyeyinde) bulabilirsiniz. Gris ile konuşabilmek için ölülerle konuşma yeteneğine sahip olmanız gerekiyor. Bunu nasıl yapacağınızı ilerde Ölülerle Konuşmak kısmında bulabilirsiniz. Gris size aradığınız şeyin Marta'nın evinin yanındaki çop yığınında olduğunu söylüyor (Muskanın yerini haritalda görebilirsiniz). Quint'e gidin ve ödülüüzü alın.

#### PHAROD'UN BRONZ KÜRESİNİ BUL (15000xp.)

Pharod'un evine girin ve onunla tüm konularla konuşun. Bu kadar çok ceseti nereden bulduğunu sormayı unutmayın. Pharod size katakomblardaki bronz kureyi bulmanızı, bunun karşılığında bilgi vereceğini söyleyin. Bronz kureyi katakombların Drowned Nations bölümünde bulabilirsiniz. Küreyi Pharod'a getirdiğinizde size bilgi verecek ve Annah grubunuza katılacak.

#### THE WEEPING STONES

Köyün güneydoğusundaki yapı gidip Barr ile konuşun ve Pharod'un küresini aramaya gitmemizi söyleyin. Size kapiyı açacak ve Weeping Stones'a gireceksiniz. Bu bölgedeki yaratıklardan vargouille size sorun çıkarabilir, onları tek tek halletmeye çalışın. Wererat'ler sadece büyülü silahlardan etkileniyorlar. O yüzden Dakkon burada oldukça faydalı

## YOL ARKADAŞLARI



## MORTE

Morte ile daha oyunun başında tanışacaksınız. Devez, seks düşküni (bunu oyun sırasında kızlara konustığınızda daha iyi anlayacaksınız), yalancı ama çok yaramaz bir kurukafa. Özellikle düşük AC'si sayesinde başlarında tam bir kurtancı yolu ustasıdır. Tek dezavantaj silah olarak yalnızca dini kullanabilmeli. Bulabildiğim kadaryla oyunda yalnızca iki yerde bu dini güçlendirebilirsiniz. İki yapılmış ikinci görevlerden birinde Ingress'ın verdiği dis, diken ise daha ierde Clerk's Ward'daki Curiosity Shop tan alabileceğiniz di (Fire Drake's Teeth). Morte'nin en mükemmel özelliklerinden biri oyun boyunca sık sık kullanıcağız: Utany of Curves özelliği. Yaraticıları böylesi kızmıştır Morte'yi kovalamalarını sağlayabilirsiniz, özellikle büyucüler etkili dillerinde büyülü yapmayı bırakıp Morte'ye saldırmıyorlar.

## ANNAH

Annah ile önce The Hive'da tanışacaksınız, grubunuzu ise Pharo'da bronz kireçten katılaşacaktır. Oyundaki tek hırsız karakter olduğundan, eğer siz hırsız değilseniz munakkak grubunuzda bulunması gereken biri. İstediğiniz zaman Annah ile konuşup hırsızlığını geçebilirsiniz. En zayıf tarafta başlıyor ve güçlü olmamış olsalar olduğundan, ilk olarak ona larda oldukça güçsüz olan silahı bırakır. Oyunun sonlarına doğru Annah için mükemmel silahlar bulacağınız.



## IGNUS

Onu ilk olarak Smoldering Corpse Bar'da görürüz ve onu lanetinden kurtarmak kolay olmuyor. Hizli öldürme yeteneği olan ender kişilere bini (yanında gerekçetek oluyoruz). Büyücüler ise onu bildiği büyülerini, onuna caiparak öğrenmeye başlıyor. Ignus grubunuzu bulunduğunda büyük kırıftılıkta bir çok ates büyüğüne kavuşacaktır. Ama zaten grubunuzda Dak'kon varsa, bulduğunuz büyüler Ignus'a korka kalmadıkça grubu katılmaya gerek.

## VHAILOR

Onuruluk'taki Prison bölümünde karşılaşacaksınız. Sizi dışarı çıkartacak portalı girmeyip arkasında odada geçmemi akıl ederseniz Vhailor'u buluyorsunuz. Akılındaki tek şey adai hemen sağlamak, en az bir suça bile tahammülü yok, o yüzden onunla diğer grup üyeleri hakkında konuşusunuz onları ajaç teşekkührularla söylemekle suçlu oluyor ve bu çok gülümüşle sonuçlanıyor. Eğer grubunuda birimniz, buraya gelene kadar dövdürlerde zorlandıysanız mutlaka grubunuzu kırmanız gereken biri. Çok güçlü bir peltist var ve yüksek STR ve CON özellikleri, onu tam bir yankı dövüş ustası yapıyor.



## YOL ARKADAŞLARI

## DAK'KON

Tartılaşmasız oyundaki size yardımcı olabilecek en iyi karakter. Hem dövüş hem de büyülü konusunda çok iyi. Sadece kendisinin kullanıldığı silahı Karach, o level atladiğda dana da güçleniyor. Özellikle de leveldan somra çok etkili oluyor. Grubunuzda katılabilen iki büyüğünden biri olduğundan, tercih yapmanız gereken kesinlikle onu seçin. Eğer oyunda chaotic bir karakter olmaya bağırlısanız, Dak'kon bundan rahatsız olacaktır. Düşük olan Intelligence özelliğini dövme satırılar yükseltir. Ayrıca eğer büyülüçük veya hırsızlık yolunu seçtiyseniz, Dak'kon ile konuşup tekrar savaşçılığa dönülebilirsiniz.

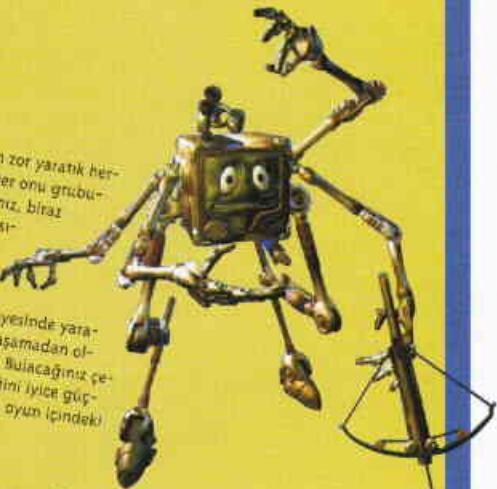
## FALL-FROM-GRACE

Vine bu da oyunda tek olan sınıfından biri: Priest. Özellikle tylestirci büyülerin savaşları sırasında çok yardımcı oluyor. Devezin yakın doyuşlarında çok değerli olmasa, cümlü kullanabileceğiniz neredeyse yok gibi. Fall-from-Grace ile konuşup, ondan diğer grub üyeleri hakkında bilgiler ve tavyışları alabilirsiniz. Daha sonra konuşursanız, oldukça sajıltıcı sonuçlarla karşılaşacaksınız (özellikle de Morte ile konuşusuna bütün yalanları ortaya çıkaracaktır).



## NORDOM

Oyunda bulunması en zor yaratık herhalde Nordom'dur. Eğer onu grubunuzda katmak istiyorsanız, biraz uğraşmayı göze almalısınız. Oyundaki herkesin farkı menzilli bir silaha sahip olması, sınırsız sayıda okları sayesinde yaratıklar daha yanınız yaklaştıramadan oldukça zarar verebilirsiniz. Bulacağınız çeşitli püsküller, ok yeteneğini ilice güçlendirebileceğiniz. Ayrıca oyuncuların konuşmaları da çok komik.



## Oyunda

en fazla altı kişilik bir grubu yönetebilirsiniz. O yüzden tüm bu karakterleri karşılaştıktan sonra iki tanesinden vazgeçmeniz gerekecektir. Bence en iyi grub Morte, Dak'kon, Annah, Fall-from-Grace ve Nordom'dan oluşan grub. Hem dövüş, hem büyülü açısından çok dengeleli oluyor. Elbette grubunuzu altri kişiden oluşturmak sorunda degilsiniz. İstediğiniz zaman Reform Party seçeneğinde birisini gruptan çıkarabilirsiniz. Tekrar onunla konuşusuna kadar siz birliğinizde yerde bekleyecektir. Eğer Nameless One'a hemen EXP, kazandırıp level atlattığınızda biraz zorlayacak olsa da yaraticıların olduğu bölgelere girmeden önce diğerlerini gruptan çıkarıp tek başına savaşabilirsiniz. Çünkü oyunda kazanan tüm EXP, grub üyeleri arasında eşit olarak bölünüyor (Nameless One'in Wisdom sayesinde kazandığı fazladan EXP, hariç). Grub üyelerinizle arada bir konuşup onları fikirlerini, geçmişlerini ve sizinle olan bağlarını öğrenebilirsiniz. Özellikle de Annah ile olan konuşmalarınız, eğer siz de karşılık verirseniz mutlu bir aşık hikayesi ile sonuçlanıyor.



oluyor. Bu bölgeden beş ayrı yere gidiş imkanınız var: Crypt of the Embraced (kuzey), Dead Nations (güney), Dismembered Crypt (batı), Warrens of Thought (kuzeydoğu) ve Shattered Crypt (kuzeydoğu). Tüm bu bölgeler ayrı ayrı açıklanmıştır.

### GLYVE İÇİN SONSUZ SU SÜRAHİSİNİ BUL (5000xp.)

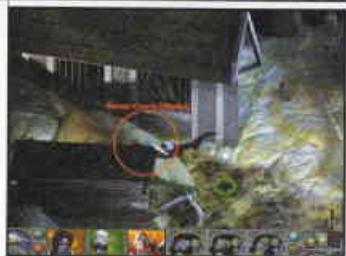
Bu bölgenin hemen batısında Glyve (ağlayan taş) ile konuşacağınızda sizden büyülü bir surahiyi bulmanız isteyecek. Bu surahiyi daha sonra gideceğiniz Drowned Nations'ın en doğusunda bulabilirsiniz. Sürahiyi geri getirip Glyve'ye su dökünce görev tamamlanacak.

### CHAD İÇİN VARGOUILLE'LERİ ÖLDÜR (3750xp.)

Dead Nations girişinin hemen önünde yerde yatan Chad'in cesedini goreceksiniz. Ölülerle konuşma yeteneğiniz yoksa onunla konuşamazsınız (bu bölgedeki cesetlerin çoğunda konuşma ikonu yerine soru işaretleri çıkacak). Ölülerle konuşabiliyorsanız soru işaretileyi tıkladığınızda konuşmaya başlıyorsunuz. Bu yeteneği kazandıktan sonra (ileride açıklanacak) Chad ile konuşun ve bölgedeki tüm vargouille'leri öldürün ve Chad ile konuşun.

### CRYPT OF THE EMBRACED

Crypt of the Embraced'e girdiğinizde üç tane ghoul ile karşılaşacaksınız. Bunlar gerçekten de biraz zorlu düşmanlar. Ortadaki tabutu açarsanız Gris'in cesedini bulacaksınız. Onunla konuşmak için ölülerle konuşma yeteneğinizin olması gerekiyor. Gris ile konuşunda size aradığınız muskanın yerini söyleyecektir.



### SHATTERED CRYPT

Bu odada biraz para ve işinize yarayacak birkaç eşya bulabilirsiniz. Ayrıca içerisinde vargouille'leri öldürerek exp kazanabilirsiniz.

### DISMEMBERED CRYPT

Bu odada birkaç tuzak bulunuyor. Odanın en yukarısındaki kapığı açıp aşağıya inin ve cesedin üzerinden kopmuş kolu alın. Bu kolu Fell'in dövme dükkanına (Smoldering Corpse bölgesi) götürürseniz, isteye size exp kazanıracak dört tane yeni dövme eklenecak.

### DEAD NATIONS

Bu bölgeye girdiğinizde sizi Hargrimm the Bleak karşılaşacak. Sakın ona karşı gelecek bir şeyler söylemeyein, size içerisinde güvenli bir şekilde doluşma izni verecek. Konuşmanız bitince kendinizi Soego'nun yanında bulacaksınız. İşterseniz burada dirlenebilirsiniz (artık Emoric'in verdiği son görevi bitirebilirsiniz).

### ÖLÜLERLE KONUŞMAYI ÖĞRENMEK (3750xp.)

Bu yeteneği kazanmak için önce bu bölgenin güneybatısında bulacağınız Stale Mary ile konuşmaya çalışın. Daha sonra Hargrimm'e giderek Stale Mary ile nasıl anlaşabileceğinizi sorun. Tekrar Stale Mary'e gidin, onunla konuşun ve size dokunmasına izin verin. Artık ölülerle konuşabilirsiniz.

### DEAD NATIONS'TAN ÇIKIŞ (7500xp.)

Daha önce Hargrimm'den bulradan kimseyin çıkamayacağını öğrenmişsiniz. Şimdi gidip onunla konuşun ve size güvenebilmesi için verdiği iki görevi tamamlayın. Görevleri tamamladıktan sonra onunla konuştuğunuzda size oranın çoktan sizinle konuşmak istemeyecektir.

#### 1) Cranium Rat'ları Öldür (3750xp.):

Bu görevi aldıktan sonra fareleri batıdaki bir tunelde bulabilirsiniz. Onları öldürün ve kuyruklarını alın. Bu kuyrukları Uhir'in biçağı karşısında Knifed Ghoul'a vereceksiniz. Hargrimm'e dönüp konuşunca size diğer görevinizi verecek.

#### 2) Soego'nun neyin peşinde olduğunu bul (3750xp.):

Bu bölgede dolanan Doubtful Skeleton'i bulun ve onunla konuşun. Olup ölmemeye karar veremediğini göreceksiniz. Soego'nun yanına gidin ve ona iskeleti anlatın. İkna etmek için odadan dışarıya çıktıığında ortadaki geniş taşı inceleyin ve içindeki gizliliği bularak okuyun (2000xp). Hargrimm'e gidip öğrendiklerini anlatın. Hargrimm Soego'yu öldürerek. Bu olaydan sonra Soego'nun cesedinden kurukafayı alın.

### WARRENS OF THOUGHT

Aslında bu bölgeye girmenize kesinlikle gerek yok ancak yine de içerisinde wererat'ları öldürerek oldukça exp kazanabilirsiniz. İçeri ilk girdiğinizde Mantuok ile karşılaşacaksınız ve sizi zindana atacak. İçeride araştırıldığınız her yere bakın ve işinizi bittiğinde birkaç kere zindan kapısına dokunun. Gardıyanlar sizinle konuşduğunda, onları sizi bırakmalarına ikna edin (3750xp). Artık etrafı dolası işe yarar birkaç eşya bulabilirsiniz. Eğer herhangi bir fare veya wererat öldürürseniz, bölgenin doğusundaki Many-As-One'ın odasına girdiğinizde size saldırıyor.

### DROWNED NATIONS

Bu bölgeye Dead Nations'ın güneyinden veya Warrens of Thought'un güney kapısından ulaşın.

şabılırsınız. Burada iki önemli eşya bulacaksınız. Birisi Sonsuz Su Sırahişi, diğer ise Bronz Küre. Bu eşyaların yerini haritada görevleriniz.

Etrafta bir sürü vargouille ve trocota var, onları öldürerek iyi exp kazanabilirsiniz.

Şimdi Weeping Stones'tan çıkış ve Barr'a kureyi gösterin. Size köyün kapısını açacak. Pharod'a giderek kureyi verin. Size geçmişiniz hakkında bilgi verdikten sonra kızı Annah (onu ilk olarak Morg bölgesinde görmüşünüz) grubunuza katılacak. Eğer köydeki diğer görevleri de tamamladısanız (Uhir'in biçağı ve Quint'in muskası) Pharod'a gitmeye hazır olduğunuzu söyleyin, Smoldering Corpse bölgesindeki Tenement of Thugs'ın önüne işinlanıcasınız.

### TENEMENT OF THUGS

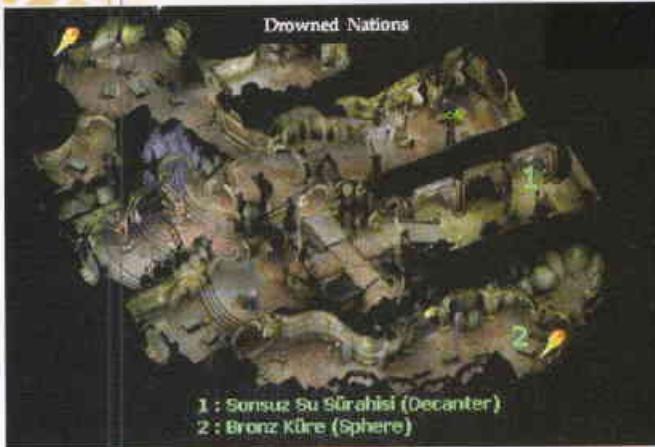
Bu bölüm sizin çok fazla zorlamayacak. Amacınız çıkıştı bulup Alley of Lingering Sights'a ulaşmak. Koridoran aşağı inince iki kapı göreceksiniz. Eğer chaotic bir karakteriniz sağıdaki odadaki Tiresias, lawful iseniz soldaki odadaki Sybil ile konuşun. Daha sonra aşağıdaki merdivenlere gidip en üst kata çıkış. Buradaki büyüğü öldürüp anahtarları alın. Şimdi ilk kata dönün. Artık Tenement'ten çıkabilirsiniz. İster güneydoğudaki kapayı kullanarak, isterseñiz Sybil'in arkasındaki odayı kullanara buradan çıkabilirsiniz. Ama Sybil'in arkasındaki odada birçok zorlu thug var, yine de exp. için onları Morte ile tek tek dışarı çekip öldürülebilirsiniz. Dışarı çıkmadan önce eğer daha önce den elinizde prybar (levye) yoksa bu katı araştırma levyeyi bulun Alley'de ihtiyacımız olacak.

### ALLEY OF LINGERING SIGHTS

Buraya geldiğiniz gibi güneydoğu tarafındaki geçitten geçerek bir sonraki bölgeye gidin. Duvarındaki yüzeye yaklaşınca konuşmaya başlayacaksınız. Yolu açmak için once size görevler verecek.

#### DABUS'TAN KURTUL (11500xp.)

Bir önceki bölüme dönün ve haritanın alt-ortasındaki eve girin.



Yerdeki olu dabusu inceleyin ve onu neyin öldürmüş olacağını düşünün. Cesedden çekici alın. Dışarıya çok diğer dabusa evdeki ölü dabustan hahsedin. Eve girecek ve orada kilitli kalacak. Duvardaki yüzे dönüp diğer görevi alın.

#### DABUS'UN YAPTIĞI DEĞİŞİKLİKLERİ DÜZELT (16250xp.)

Bu görev için elinizde levye ve çekiç olmalı. Değişiklik yapılması gereken yerlerin (ortadaki evin sağ ve sol taraflarında olmak üzere iki tane var) üzerine imleci götürdüğünüzde soru işaretü çıkacak. Diyalog seçeneklerinde tamir etmeyi seçin. İniş bitince duvardaki yüzे dönün, size Lower Ward'a giden yolu açacak.

### LOWER WARD

Evet oyunun en çok görev içereni bölgесine geldik. Artık haritada bir yerden bir yere gitmek istedigimizde dünya haritası çıkacak ve yürümek zorunda kalmadan istedigimiz yere gidebileceğiz. Eğer yeterince yüksek Intelligence'ınız varsa (18+), bu özgüllüğü kullanarak Buried Village'e gidin ve Pharod'un evine girip Bronz Küre'yi alın. Çünkü oyunun sonunda sizl super bir exp. bekliyor olacak. İntiniz yüksek olmasa bile kureyi alın, en azından denemiş olursunuz.

Lower Ward ve Clerk's Ward bölgelerinde alacağınız çoğu görev birbiriley iç içe olduğundan parantez içinde o görevi tam olarak tamamladığınız takdirde alacağınız exp. puanını yazdırın. Oyunun ana hikayesinde ilerlemek için yapmanız gereken şey Ravel hakkında bilgi toplayıp, ona ulaşabileceğiniz yolu bulmak. Bu-

nun içinde birbirileyle bağlantılı görevleri tamamlanız gerekiyor. O yüzden aşağıdaki görevler büyük ölçüde sıralı olarak ilerleyecek. Ayrıca bu bölgelerde Godsmen, Senate ve Anarchist topluluklarına katılma imkanınız da var.

Lower Ward'a girdiğimiz anda Morte kaçırılıyor. Geride kalan eşyalarını alın. Eğer Morte'yi grupta istemiyorsanız aşağıdaki görevleri yapmak zorunda değilsiniz.

#### MORTE'YI GERİ ALMAK (47500xp.)

Haritanın alt tarafındaki wrecked house'a gidin ve Lothar ile konuşun. Size Morte'yi değerli bir kafatası ile takas edebileceğinizi söylüyor ve size . Dışarı çıkin ve Coffin dukkanına gidip Hamrys ile konuşarak ona mezar hakkında soru sorun. Hamrys size mezarın harmasını önererek ve warehouse'dan almanızı isteyecek. Warehouse'a gidin ve Vault of the Ninth World ile konuşarak haritayı isteyin. Şimdi tekrar Lothar'ın evine dönün ve yerdeki kapağı açarak aşağıya inin. Aşağıda Manutok ile konuşup Lothar için kafatası aradığınızı söyleyin. Doğuya gidip portaldan geçince kendimizi Weeping Stones'ta buluyoruz.

Once Dead Nations'a, oradan da Drowned Nations'a geçin. Bu bolgenin güneydoğusunda bir kapı bulacaksınız. Kapıya yaklaşınca Nameless One yalnız gitmesi gerektiğini söylüyor. İçeri girince kendinizi mezarda bulacaksınız. Haritayı sonuna kadar okuyun. Buradaki mantık çok basit. Mezar bir merkez oda ve onun çevresindeki dört odadan oluşuyor. Her odada olumcul bir tuzak var ve bu tuzak sizi olduruncı tekrar mezara girdiğiniz yere işinlaniyor-

sunuz. Önce merkez odaya doğrular yürüyün, odaya girer girmez kuzeybatı odasına işinlanacaksınız. Mezardan 1. anahtar alın. Yerdeki sembolün üzerine gelince tuzak çalışacak ve öleceksiniz. Tekrar ortadaki odaya yürüunce bu sefer güneydoğu odasına işinlanacaksınız. Yine mezardan anahtar alın ve olun. Bu şekilde devam ederek 3 anahtarları da alınca, ortadaki odaya dışarı işinlanmadan girebileceksiniz. Öncelikle duvardaki 8 tane yazılı da okuyun ve her okumadan sonra panelleri itin. Hepsini okuyup ittiğinden sonra ortadaki tabutu açın. İçinde 4. anahtar bulacaksınız. Guneye doğru yürüunce yeni bir odaya işinlanacaksınız (4. anahtar alıp haritayı okuyunca da işinlanabilir yorsunuz). Kutunun içindekiler alıp, açılan portaldan geçirin. Tüm grup üyelerinizle konuşup onları tekrar grubunuza katın. Lothar'a geri dönüp mezarda kafatası olmadığını söyleyince sizden başka bir değerli kafatası isteyecek. Eğer elinizde Soego'nun kafatası yoksa, aşağı inip Manutok'u oldurun, kafatasını ve kitabı alın. Bu kafataslarından birini Lothar'a verin. Lothar ile Ravel hakkında konuşunca, Ravel'e giden uzun yolun ilk adımını atmış olacaksınız. Evden dışarı çıkinca Morte grubu katılacak. Onunla konuşunca Skull Mob isimli yeni yeteneğini öğreneceksiniz.

#### POWER WORD KILL BÜYÜSÜ

Oyundaki en güçlü büyülerden olan Power Word Kill büyüsünü öğrenmenin tek yolu, Manutok'un kitabıyla konuşmak. Ancak bu büyü için feda etmeniz gereken çok şey var ve buna rağmen değmeyeceği size kalmış. Kitaba identify yapınca kitabın aslinde "Grimoire of Pestilential Thought" olduğunu göreceksiniz. Kitap ile konuşun. Size sırasıyla üç görev ve her görev sonunda bir büyü verecek. İlk iki büyü her yerde bulunabilecek cinsten.

#### 1) Kanından bir damla ver:

Bu görev için kanınızı vermeyi kabul etmeniz yeterli.

#### 2) Bir grup üyesini köle olarak ver:

Bu görevi tamamlamak için Curiosity Shop'a (Clerk's Ward) gidip Vrischika ile konuş-

mali ve ona bir grup üyenizi esir olarak vermeniz gereklidir.

**3) Bir grup üyesini büyütme kullanmadan öldür:** Bir grup üyesine yalnız başınıza saldırıp onu öldürdükten sonra kitapla konuşun. Size Power Word Kill büyüsünü verecek.

#### DIMTREE'Yİ ZOMBİLİK'TEN KURTAR (4000xp.)

Ölülerle konuşma yeteneğiniz varsa Coffin dükkânında Dimtree ile konuşabilirisiniz. Dimtree'nin üzerindeki laneti kaldırmak için Lower Ward'ın girişinin hemen üstündeki Sebastian ile konuşmalısınız. Gösterdiği kitabı okuyun ve Dimtree ile konuşup laneti bozun.

#### THORP'U UYAR (8000xp.)

Yine Lower Ward'ın girişinin yakınında Thorp ve iki arkadaşını bulacaksınız. Thorp ile konuşunca savaşçlığını kanıtlamak için bir Grosuk adındaki Abishai ile savaşacaklarını söyleyecek. Hemen yanlarındaki Xanthia ile konuşun. Xanthia'dan Abishai'nın ancak bu yolda silahlarda öldürulebileceğini, Thorp ve arkadaşlarının pusuya düşeceğini öğrenin ve gidip Thorp'u uyarın. Dönüp tekrar Xanthia ile konuşun.

#### SEBASTION İÇİN GROSUK'U ÖLDÜR (12000xp.)

Sebastian ile yaralarınız için konuşunca sizden Siege Tower'in yakınındaki Grosuk'u öldürmenizi isteyecek. Grosuk'u bulup öldürün (8000xp) ve Sebastian'a geri dönün. Yaralarınızı tedavi edince +1 Charisma kazanacaksınız.

#### TRIST'I KÖLELİKTEN KURTAR (11000xp.)

Haritanın kuzeybatı kösesindeki esir pazarında Trist ile konuşun. Ona kimin borç verdığını sorunca Byron Pikit ve Lenny isimleriyle karşılaşıyoruz. Byron'ı marketin yakınındaki bulabilirsiniz. Onunla tüm konular hakkında konuşunca Lenny'den bahsedeecek. Trist'i sorun. Dökümanlar hakkında bilgi aldıktan sonra haritanın güneydoğusunda Lenny'yi bulun ve ona sizi Byron'ın gönderdiğini söyleyip, dökümanların yerini sorun. Yerini öğrendikten sonra aslında Byron için çalışmadığınızı söyleyin. Biraz konuşuktan sonra size

warehouse'taki görevliye söylemeniz için bir cümle söyleyecektir. Warehouse'a gidip, Vault ile konuşun. Önce dökümanları isteyin, sonra da Lenny'nin size verdiği cüleyi söyleyin. Vault size Byron'ın pis işleri hakkında delil verecek. Warehouse'tan çıkış esir pazarındaki Deran'a dökümanları gösterin. Trist ile konuşup onu kolelikten kurtarın.

### GILTSPUR'UN GÖREVLERİ

Marketin yakınındaki Giltspur'a iş aradığınızı söyleyin. Size sırayla üç tane iş verecek. Eğer Great Foundry'e girmek istiyorsanız bu



işleri yapmalısınız. Görevler çok basit ve iyi exp. kazandırıyorlar.

**1) 100 tane broşür bastır (6000xp.):** Haritanın üst tarafındaki baskı dükkanına gidin ve Scofflaw Penn ile konuşun. Giltspur'a geri dönün.

#### Z) Keldor'a mesaj ilet

**[6000xp.]:** Giltspur'dan mesaj alın ve Great Foundry'nin kapısındaki muhafiza Keldor'a mesaj getirdiğinizi söyleyin. Artık Great Foundry'e girebileceksiniz. İçeri girip sağ taraftaki kapıdan geçin. Keldor'u konuşma yaparken bulacağınız. Ona mesajı iletin ve dönüp Giltspur ile konuşun.

#### 3) Broşürü Barkis'e götür (8000xp.):

Smoldering Corpse Barına gidin ve Barkis ile konuşup broşürü verin. Giltspur ile konuşup görevi tamamlayın.

#### KARINA'YI YALNIZLIKTAN KURTAR (4500xp.)

Marketin içindeki Karina ile konuşun ve ona hoş biri olduğunu söyleyin. Daha sonra marketin

kuzey çıkışındaki muhafiz Corvus ile konuşun. Karina'ya ilgisi olduğunu öğreneceksiniz. Gidip Karina ile konuşun.

### SIEGE TOWER'A NASIL GİRİLECEĞİNİ ÖĞREN (10000xp.)

Marketin içinde bulacağınız Lazlo ile tüm konularda konuşun. Siege Tower'a nasıl girebileceğiniz hakkında bilgi verecek. Siege Tower'ın sağındaki köprünün üzerinde çıkışın bir diyalog ekranı ile karşılaşacaksınız ve portal açılacak. Portaldan geçip kuleye girin. Coaxmetal ile tüm konularda konuşunca size Blade of the Immortalı

**[10000xp.]:** Yine gidip Alissa Tield ile konuşarak cinayet hakkında bilgi alın. Önce Thildon ile konuşun. Daha sonra Keldor'un olduğu odada bulunan Saros ile konuşun. Size Thildon ile ilgili ipucu verecek. Thildon'a gidip konuşunca size Saros'un bir Anarchist olduğunu söyleyecek. Saros'a gidip bu konu hakkında konuşun. Thildon'a gidip konuşun, sonra da Saros ile konuşun. Tekrar Thildon ile konuştuktan sonra Keldor'a gidin. Burada bir karar vermeniz gerekiyor ve karar oynu etkilemiyor. Ben ikisini de suçladım.

**3) Sandoz'un intihar etmesini öle (12000xp.):** Holun hemen karşısındaki Sarossa ile konuşun. Size babasına söylemesini istediği birşeyler söyleyecek. Holun sağındaki koridoru takip ederek yukarı çıkm. Odanın onundeki muhafizla konuşun. Sandoz konuşmaya başlayınca ona kızının sözlerini tekrarlayın. Keldor'a geri dönüp görevi tamamlayın.

Keldor sorduğunda Godsmen olabilir veya bu fikri sonraya erteleyebilirsiniz. Godsmen olursanız Keldor'dan sadece Godsmen'lerin kullanabildiği çok güzel silahlar alabilirsiniz. Godsmen olduktan sonra Sarossa ile bu konuda konuşursanız +1 Wisdom kazanacaksınız. Bunun yanında, şimdije kadar gördüğüm kadıyla Godsmen olmak, Power Word Blind buyusunu elde etmenin tek yolu. Ama bunların hiçbirini oyunun gidışına etki etmiyor.



### DREAMBUILDER'IN YAPIMINA YARDIM ET (18000xp.)

Godsman Hall'ün yanındaki yukarıya giden yolu sonunda Nihl Xander ile karşılaşacaksınız. Onunla projesi Dreambuilder hakkında konuşun. Yardım teklif ederseniz size üç tane görev verecek.

**1) Bir şşe kan ve deri ver:** Clerk's Ward'daki Apothecary'ye (eczane) gidin ve Pestle ile konuşarak kan ve deri örneğini alıp Nihl Xander'e verin.

**2) Kuşkafesi getir:** Siege Tower'a gidin ve Coaxmetal ile konuşarak ondan kafes isteyin. Kafesi alıp Nihl Xander'e geri dönün.

**3) Tabut yastığı getir:** Coffin dükkanına gidin ve Harmys'ten yastık isteyin. Size warehouse'tan almanızı söyleyecek. Warehouse'a gidin ve Vault ile konuşup yastığı alın. Once Harmys'e gidip konuşun, daha sonra Nihl Xander'in yanına gidin. Şimdi Foundry'nin ilk bölgesindene dönüp sol üst köşedeki kapıyı açıp içeri girin. Ara demoyu izledikten sonra dışarı çıkmak ve grup üyeleriyle konuşup tekrar grubunuza alın.



# FINAL FANTASY 8 1. Bölüm

Son derece geniş bir oyun olan Fantasy 8'in en kapsamlı çözümü ile karşınızdayız.

**O**yunda karşılaşacağınız bütün Guardian Forces'ları burada bulacaksınız. Her Guardian Force'u nerede bulacağınızı, onu nasıl elde edeceğinizi yazdık. Her GF'nin bütün yeteneklerini yazmadık, oyunda başarılı olmanızı sağlayacak en önemli Skill'leri yazdık. Ama, bir GF'yi elde ettiğinizde ilk öğretmenmeniz gereken yetenek Boost olmalıdır. Ayrıca, her GF'ün en etkili nasıl kullanacağınıza Kısaca bölümüméne yazıyorum, sizlere burası bulunsun. Saldırı bölümünde ise, Guardian Force'u çapıldığınızda yaptığı saldırının hangi materyal tabanlı olduğunu belirtiyorum ki, o maddeden etkilenen düşmanlarınıza karşı kullanın. Mesela, ateşten etkilenen düşmanlara Ifrit yaparsanız, %200'e varan mikarda fazla hasar verebilirsiniz.



**QUEZACOTL**  
**NEREDE:** Bahamut Garden, Squall'ın SeeD terminali  
**SALDIRI:** Thunderstorm (elektrik)

**SKILLER:** Card Command: Kart oyunuyla ilgili bir özellik.

**Card Mod Menü:** Kartları, güçlü ve gerekli itemlara dönüştürür

**Mid mag-RF:** Oyunun başlarında gerekli bir özellik.

**KISACA:** Su tabanlı ve robot düşmanlara karşı çok etkili, ama esas gücünü kartları değiştirmeye konusunda gösteriyor.



**SHIVA**  
**NEREDE:** Bahamut Garden, Squall'ın SeeD terminali  
**SALDIRI:** Diamond Dust (buz)

**SKILLER:** Doom Command: Olume geri sayım (düşmanlar için)

**Elem-AtkJ Junction, Elem-Def Junction:** Elemental düşmanlara karşı çok etkili.

**KISACA:** Elektrik-Atk ve Elektrik-

Junction'ları, özellikle ateşten oluşan düşmanları silip süpürür.

## IFRIT



**NEREDE:** Fire Cavern

**SALDIRI:** Hellfire (ates)

**SKILLER:**

Str-J Junction: Saldırı gücünü

zü artırmı

Str+% 20/40

**Mad Rush:** Basit bir parti hızı, iyi korunan olum makinelere çevirebilir.

**Ammo-RF:** Irvine'ı grubu kattığında işinize yarayacaktır.

**KISACA:** Fiziksel güç canavarı.

## SIREN

**NEREDE:** Elvoret'ten (Dollet Assault görevinin son yaratığı) Draw edin.

**SALDIRI:** Silent Voice

**SKILLER:**

Treatment Command: Grubu etkileyen negatif Status büyülerini düzeltir.

**ST-AtkJ Junction:** Buyuk miktarda Status büyüsü bıktirebilirseniz, fiziksel saldırılardınız aynı zamanda Junction ettiğiniz büyünün hasarını verir.

**Move-Find:** Görünmez Save ve Draw noktalarını bulmanızı sağlar. Genellikle iyi büyüler buralarдан çıkar.

**KISACA:** Normal saldırısı büyük düşman gruplarını bir anda susturmak için çok iyidir.



## DIABLOS

**NEREDE:** Ci'den aldığınız büyülü lambayı kullanın. Diablos'u yenmek için, önce ondan Demi Draw edin ve ona karşı kulanın. Böylece büyük miktarda hasar verebilirsiniz.

**SALDIRI:** Dark Messenger

**SKILLER:**

Darkside Command: Darkside ile, karakterinizin HP'sinin onda birini harcayarak üç kat hasar veren bir saldırısı yapabilirsiniz.

Mug kabiliyeti: Junction ettiğinizde Attack yeteneğinin yerine ge-

Dollet Assault görevini bitirdikten sonra, menüde yeni bir seçenek belirecek: TEST.

Bu seçenekte oyunla ilgili bilginizi test ederek, Squall'ın SeeD rütbesini yükseltebilirsiniz. Rütbeniz ne kadar yüksek olursa, her gün aldiğiniz para da o miktarda artacaktır. Yani, bu testleri alabildiğiniz anda alın. Yüksekileceğiniz rütbe, Squall'ın o andaki Level'i kadar dir, bu da akınımda bulununsun.

## Test

herly Love

**SKILLER:**

Defend Command: Saldırılardan alınan hasarı çok azaltır.

**Cover Kabilitesi:** Bir karakteriniz, bir diğerine yapılan saldırımıza karşı HP % +20/40/80

**HP Bonus:** Junction ettiğinizde, o karakter her Level atlayışında daha fazla HP alır.

**KISACA:** Yerde giden düşmanlarınızı ezer geçer, ama havadakilere karşı çok etkisizdir.



## CARBUNCLE

**NEREDE:** I. Diskin sonunda Iguion'dan Draw edebilirsiniz.

**SALDIRI:** Ruby Light

**SKILLER:**

Vitality % +20/40

**Auto Reflect:** Size yapılan büyülerini yapana geri sektörür. Buna, iyileştirici büyüler de dahil.

**Counter:** Bunu kullandığınızda, birisi size saldırdığında hemen karşı saldırı yapabilirsiniz.

**KISACA:** Güçlü büyüler kullanan düşmanlarla karşılaşmadan önce Carbuncle çağırırsanız, savunma gücünüz mutlu artar. Ayrıca, Junction edildiği karakterin Constitution özelliğini artırtır.



## LEVATHIAN

**NEREDE:** Bahamut Garden'in en alt katında NORG'dan Draw edin.

**SALDIRI:** Tsunami (su)

**SKILLER:**

Recovery Command: Yaptığınızda, kendi karakterinizin bütün HP'sini doldururken, Undead düşmanları 9999 HP zarar verir.

**Auto-Potion:** Junction ettiğiniz karakter, hasar aldığı anda gerekli Potion'u kendi üzerinde kullanır.



## BROTHERS

**NEREDE:** Unknown King'in mezarında  
**SALDIRI:** Brot-

Final Fantasy 8'de bulabileceğiniz büyüler, açıklamaları ile birlikte aşağıda yer alıyor. Büyü etkilerini iyi belleyin, hızlı savaşlar sırasında buna ihtiyacınız olacak.

## BÜYÜLER

Aero	Rüzgar elementi saldırısı
Apocalypse	Oyundaki en güçlü büyү, Ultimcia'dan Draw edebilirsiniz
Aura	Limit Break'leri istediğiniz zaman yapmanızı sağlar
Berserk	Hedef etrafına rastgele saldırımıya başlar, gücü iki kat artar
Bio	Hedefi zehirler
Blind	Hedef normal (fiziksel) saldırısı yapamaz hale gelir
Blizzard/Blizzaga	Buz elementi saldırısı
Break	Hedef taşa dönüşür
Confuse	Hedef kendini şaşırır
Cure/Cura/Curaaga	HP (sağlık puanı) verir
Death	Hedef ölüür
Demi	Yerçekimi saldırısı. Hedefin maksimum HP'sinin dörtte biri kadar hasar verir
Dispel	İyi Status etkilerini giderir (Haste, Reflect vs.)
Double	Bir turnde bir büyüyü iki kez yapabilirsiniz
Drain	Hedefin HP'leri size geçer
Eshma	Kötü Status etkilerini giderir (Poison, Petrify vs.)
Fire/Fira/Firaga	Ateş elementi saldırısı
Flare	Daha güçlü ateş saldırısı
Haste	Hedefin hızını iki katına çıkartır
Holy	Kutsal saldırısı
Life/Full-life	Diriltir/Max HP ile diriltir
Meltdown	Hedefin Vitality'si sıfıra iner, aldığı hasar miktarı artar
Meteor	Elemental olmayan, çok güçlü bir saldırısı. Bütün hedeflere vurur
Pain	Hedef farklı kötü Status etkilerine maruz kılır
Protect	Normal saldırılardan hasarını azaltır
Regen	Her turn HP kazanırsınız
Scan	Hedefin Statistic, güç ve zayıflık özelliklerini görürsünüz
Shell	Büyü saldırılarının hasarını azaltır
Silence	Hedef büyü yapamaz
Sleep	Hedef uyur ve tepkisiz kalır (!)
Slow	Hedef yarı hızla kareket eder
Stop	Hedef hiç hareket edemez
Thunder	Yıldırım elementi saldırısı
Tornado	Güçlü rüzgar elementi saldırısı
Triple	Bir büyüyü bir turnde üç kez yapabilirsiniz
Ultima	Elemental olmayan en güçlü saldırısı. Tüm hedefleri vurur
Water	Su elementi saldırısı
Zombie	Hedef yaşayan ölü olur. Ateş ve iyileştirici büyülerden hasar alır

Alexander'in Med Data yeteneğiyle birlikte çok işe yarar.

**KİSACÀ:** Recovery yeteneğini HEMEN öğrenin.

### PANDEMONA

**NEREDE:** Balamb Town'da Fujin'den Draw edin.

**SALDIRI:** Tornado Zone (ruzgar)

**SKILLER:**

**Spd-J Junction:** Bunu Speed'e Junction edin, üstüne de 100 tane Haste Draw eliniz mi, bir turnde 4 kere vurabilen bir canavarınız olduğunu demekti.

Speed % +20/40

**Absorb Command:** Düşmanın HP'sini sizinkine ekler.

**Initiative:** Savaşlarda ilk saldırın hakkı sizin olur.

**KİSACÀ:** Çok güdü, rüzgar kullanın bir saldırısı var. Uçan düşmanları karşı birebir.

### CERBERUS

**NEREDE:** Galbadia Garden lobisinde Cerberus'u yenmeniz lazımdır.

**SALDIRI:** Counter rockets

**SKILLER:**

**ST-Def-Jx2/4 Junction:** Dört Status Effect büyüsünden etkilenmemenizi sağlar

**Auto-Haste:** Bir karaktere kalıcı olarak hız verir.

**Expend x2-1:** İki büyüyü, bir büyüğü fiyatına (MP) yapmanızı sağlar.

**KİSACÀ:** Yaptığınız anda, bütün karakterlerinize iki veya üç kat saldırını/defans gücünü verir. Büyük yaratıklarla savaşmadan önce yapmanız gereken ilk Guardian Force.

### ALEXANDER

**NEREDE:** Disk 2'nin sonunda Edea'dan Draw edin.

**SALDIRI:** Holy Judgement (holy)

**SKILLER:**

**Revive Command:** Phoenix Down gibi, ölen bir karakteri yeniden canlandırmaya yarar.

**Elem-Defx4:** Olabilecek en iyi korunmayı sağlar. Ateş, buz, yıldırım ve suya karşı sönümsüz savunmanız olduğunu düşünün.

**Med Data Ability:** Bütün iyileştirici potionların etkisini iki katına çıkarır.

**High Mag-RF Menu:** Ulaşması çok güç olan, yüksek seviyedeki büyülerini yapabilmeyi sağlar.

**KİSACÀ:** İyileştirme işinde üzerine yotur.

### DOOM TRAIN

**NEREDE:** Solomon'un yüzüğünü

## En İyi Junction Seçenekleri

Junction nedir? Final Fantasy 8'in özüdür Junction. Büyüleri, Guardian Force'ları, Guardian Force'ların yeteneklerini karakterlere bağlamaya Junction denir. Herseyden önce GF'lar karakterlere Junction edersiniz, yani bağlarınız: Böylece o karakter, GF'un sahip olduğu saldırısı, büyü gibi genel ve HP +%20, Darkside gibi özel yeteneklere sahip olur. Bir GF'u karaktere bağladığınızda, karakterini o GF'un büyü Junction'larına da sahip olur. Yani dokuz temel (HP-sağlık, STR-güç gibi) ve dört elemental (ST-Atk (saldırı), ST-Def (savunma)) özelliklerinizi çeşitli büyülerle bağlayabilirsiniz. Bir büyüyü bellirli özelliklerine (Statistic) bağladığınızda ettiğinizde, o büyünün elinizde ne kadar fazla birikirse, o özelliğin de bağladığınız büyüye ve miktarına göre artar. Aşağıda, Final Fantasy 8'de bulunan dokuz ana karakter özelliğine bağlanabilecek en iyi büyüler ve o özelliğin ne kadar arttığını bulacaksınız. Ama aynı büyüyü iki ayrı özelliğe bağlayamıyorsunuz, bu yüzden hangi büyüyü hangi Statistic'e Junction edeceğiniz size kalmış. Eğer en doğru seçimi yapmakta zorlanırsanız bölümün sonunda, FFB'de başarılı olmak için bizim öngördüğümüz en sağlam Junction kombinasyonunu veriyoruz, ama tabii buna uyumak zorunda değilsiniz. Eğer büyü Junction'ları ile uğraşmak fazla karışık gelirse (ki gelecektir) Junction menüsündeki Auto seçenekleri ile, saldırınızı savunma ve büyü (ATK, DEF, MAG) özelliklerinize büyülerini otomatik olarak bağlayabilirsiniz.

## HP J Özelliği

Ultima	+6000
Full-Life	+4800
Meteor	+4600
Holy	+3800

## Power J Özelliği

Ultima	+100
Meteor	+75
Aura	+70
Triple	+70

## Defence J Özelliği

Ultima	+82
Full-Life	+80
Meltdown	+80
Regen	+70

## Magic Power J Özelliği

Ultima	+100
Triple	+70
Pain	+60
Meteor	+52

## Spirit J Özelliği

Ultima	+95
Full-Life	+85
Reflect	+72
Curaga	+65

## Speed J

Triple	+70
Ultima	+60
Haste	+60
Stop	+48

## Evasion J

Ultima	+60
Triple	+40
Tornado	+32
Meteor	+30

## Accuracy J

Triple	+150
Ultima	+60
Aura	+50
Double	+40

## Luck J

Ultima	+60
Aura	+40
Pain	+40
Death	+38

## Junction Seçenekleri

## İçin Dizim Tavsiyemiz

## HP:

Full-Life

## POWER:

Ultima veya Meteor

## Defense:

Meltdown

## Magic Power:

Ultima veya Triple

## SPLIT:

Reflect

## SPEED:

Triple veya Haste

## EVASION:

Tornado

## ACCURACY:

Aura

## LUCK:

Pain

6 tane Remedy+, 6 Steel Pipe ve 6 Marlboro Tentacle ile birleştirin.

## SALDIRI:

Runaway Train (zehir)

## SKILLER

ST/Elem-Atk/Def Junction: Bu dört Junction'ı da kullanabilirsiniz.

Auto-Shell: Karakterin büyüğü saldırılardan korur.

KISACA: Bütün düşmanlarınızın Status'larını etkileyen bir saldırısı var.

## TONBERRY

NEREDE: Centra harabelerinde 20 Tonberry ve Tonberry King'i yemelisiniz.

## SALDIRI:

Chef's Knife

## SKILLER

LV Up/LV Down: LV Up, düşmanlarınızı daha güçlü yapar ama daha çok experience kazanırsınız. LV Down ise tam tersi.

Haggle Menu: Tüccarlardan daha ucuz alışveriş yaparsınız.

Sell-High Menu: Eski itemları daha pahalı satarsınız.

Familiar Menu: Tüccarlarla normalde bulunmayan itemları da bulabilirsiniz.

## CACTAUR

NEREDE: Cactaur adasında Jumbo Cactaur'u yenin.

## SALDIRI:

1000 Needles

## SKILLER

Eva-J ve Luck-J Junction: Evaluation ve Luck Statistic'lerini illestiren tek Guardian Force'dur.

Luck +%50

Bonus Kabiliyetler: Zor artan özelliklerinizi gösterir.

KISACA: Saldırısı, Cactaur'un Level'ının on-luk hanesinin bin katı hasar verir. Mesela, 47 seviye Cactaur 4 X 1000 = 4000 hasar verir.

## BAHAMUT

## NEREDE:

Deep Sea Research Centerda Bahamut'u yenin.

Research Centerda Bahamut'u yenin.

## SALDIRI:

Mega Flare

## SKILLER

Ability x4: Bir tek karakteri mühürlü güçlü kilar.

Str +%60

Mag +%60

Rare Item: Çok zor bulunan silah bileşenlerini bulmanız kolaylaştırır.

Auto Protect: Bir karakterin, fiziksel saldırınlara karşı direncini iki katına çıkarır.

## KISACA:

Non-elemental saldırısı, mühürlü hasar verir. Ve Junction özelliklerini bağladığınız karakteri neredeyse ölümsüz kılar.



## ODIN

NEREDE: Centra harabelerinde Odin'i yenin.

## SALDIRI:

Zantetsuken

KISACA: Çok seyrek ortaya çıkan Odin, savaşa anında kazanmanız sağlar. Ne zaman ortaça çırkağı, karakterinizin Luck Statistic'ine bağlıdır.

## CHOCOBO

NEREDE: Chocobo Forest'ta Chocobo'yu bulmalısınız.

## SALDIRI:

ChocoFire/ ChocoFlare/ ChocoMeteor/ ChocoBuckle

KISACA: Chocobo'yu çağırırmak için Gysahl Greens kullanmalıdır.



## MINIMOG

NEREDE: PocketStation oyununda Mog'u kurtann.

## SALDIRI:

Moogle Dance

KISACA: MiniMog'u kurtardıktan sonra, herhangi bir GF'a Minimog'u öğretin. Savaş sırasında bütün GF'lara 1000-1500 HP enerji verecektir.

## GILGAMESH

NEREDE: Odin'i alırdıktan sonra, Disk 3'un sonunda Sefir'i yenin.

## SALDIRI:

Zantetsuken / Masamune / Excalibur / Excalipur

KISACA: Odin gibi bir GF'dir, ama daha matraktır. Zantetsuken, düşmanları hemen öldürür. Masamune ve Excalibur mühürlü hasar verir. Excalipur ise düşmanlara pek hasar vermez, ama komiktir.



## EXTRA GUARDIAN FORCE'LAR

Bazı Guardian Force'ları siz yapamazsınız ve karakterlerinize Junction edecek Skill'eri de yoktur. Ama, kafalarına estiğinde savaşa katılan bu GF'ler de çok işinize yarı. Bulması bayağı zor olan bu arkadaşlarınızın özelliklerine gelince..

## Disk 1

**D**emodan sonra gözlerinizi revirde açacaksınız. Doktor isminizi yazabilirsiniz. Demodan sonra Quistis'ı izleyin. 2. kata çıkışın dersten sonra yine Quistis'in yanına gidin. Sizi dışında beklediğini söylüyor. Dışarı çıkış, okulun sağ tarafında bir mağara var. Mağaranın öündüklerle konuşuktan sonra zaman geçirmeniz gerekiyor. Tavsiyem kiek dakikadır. Mağaranın sonunda bir Guardian Force var (Ifrit). Onu yenmeniz gerekiyor. Böylece sizin kontrolünüzü geçecek. Bundan sonra okula geri dönün. Uzerinizi değiştiriip uyuyun. Ana salona gidin (bundan sonrası anlatmaya gerek yok). Adaya çıktığınızda Seifer'i (pelerinli kişi) izleyin. O sizi kuleye kadar götürrecek. İçeri girip asansörle üst kata çıkış. İlk olarak bir asker ile dövüseceksiniz. Onsan sonra bir yaratık gelecek, onu geçmeniz için tavsiyem iki kişi ile GF çekerken diğeri onlara güç versin. Burayı geçiktiken sonra aşağıya inin. Peşinize dev bir örümcek takılıyor. 30 dakikanız var. Ve kaçmaya başlayın, hemen robot ile dövüsün. Robot bayıldığı anlarda R2 ve L2 (PC için C+V) tuşlarına basıp kaçın. Robot siz sahil şeridine kadar takip edecek. Ve bundan sonra demoyu seyredin.

### Balamb Adası

Seifer ve adamları bizi almadan gidiyor, siz de tabanvay veya arabaya okula geri dönün. 2. kata çıkış, artık bir SEED'siniz. Odaniza gidin, üstunuzu değiştirein ve partiyi gidin. Partiden sonra odaniza gidin ve üstünüzü değiştirein. Training Room'a gi-



din, Quistis sizi bekliyor. İllerlein. Oyunu kaydetme küresinin önündeki odada konuşma bittiğinden sonra çıkış, ilerleyin. Yardım isteyen kızı koşun. Bundan sonra odaniza gidin. Tatlı ruyalar. Uyandığınızda Okuldan dışarı çıkış. Headmasted Cid ile konuşun ve görevi öğrenin. Balamb adasına gidin, trene binin (tabii tren bedava değil 3000 kr.) Kamaraya gidin. Burada bilinmeyen bir güç tarafından bayılıyorsunuz. Artık başka karakterleri yönetiyorsunuz (10 yıl oncesi). Yol boyunca ilerleyin. Arabaya binin ve Galbadia Hotel'e gidin. Hotelin aşağı katına inin herkesle konuşun. Bir kız gelip piyano çalmaya başlayacak. Buralar hep konuşmadan ibaret, kızı odaniza çıkartın ve konuşmayı devam edin. Konuşmanın sonunda bizim bayılan çocukların yanına döneceğiz. Trenden inin, merdivenin basındaki adamlı konuştur onu takip edin. Trene binin. Riona'nın yanına gidin. Konuşuktan sonra onu takip edin. Planı öğrenin. Tren vagonlarını birbirinden ayırmamız lazımdır. Bunu size verilen şifrelerle yapacaksınız, mesela verilen şifre 3,4,2,8 ise her sayı bir düğmeyi ifade eder. Mesela 3 kare, 4 yuvarlak,

2 X, 8 üçgen. Buntar ile şifreleri çözersiniz ve kaçmak için vagonun diğer tarafından sizi farkeeden askerden L1, L2 tuşları ile kaçabilirisiniz ve asker uzaklılığında tekrar devam edebilirisiniz. Burayı da geçiktiken sonra geçiktiken sonra vagonun içindedir. Buradaki görev vagondaki kişiyi kaçırıma ama yanlış kişi olduğunu öğreniyoruz. Ve onunla dövüşün. Bu arada Headmaster Cid'den mail geliyor ve bize TIMBER TV istasyonuna gitmemizi söylüyor. Bu yer oyunun başında trenden indiğiniz yerde. İllerlein ve merdivenlerden aşağı inin ama önce etraftaki ev ve bürolara girip inceleyin sonra merdivenlerden aşağı inin ve tam karşınızda bara girin. Sarhoş adama içki (yerde yatan) ismarlayın ve onu kaldırıp yanındaki kapıdan geçin ve TIMBER TV istasyonunun merdivenlerinden çıkış. Dev TV ekranındaki olanları izleyin. Sonra TV istasyonunun içine girin. Bundan sonra başkan kaçırılacak. Riona'yı takip edin barda Riona'yla bir daha konuşun ve Riona bir eve girecek sızdı girin ve içerdekilerle konuşun dışarı çıkış ve sağ tarafa gidin. Yaşlı adamdan bilet alın köprüden geçin. Trene binin. Şimdi EAST ACADEMY'ye gidiyoruz.

### East Academy

Durakta inin ve iki dağın arasında ormanlık alan goreceksiniz. Oraya gidin. Ormana girin. Burada bayılacaksınız. Ve tekrar Laguna Kiros ve tombulun yanındayız. Dümdüz aşağıya inin. Adamları halledin ilerleyip merdivenlerden aşağıya inin, dümdüz ilerleyin, sol yukarı çıkış. Dümdüz gidin, yerde bir alet var. Şöyle bir kurcalayın. Yukarı çıkış

maya devam edin merdivenlerden çıkış ilerleyin. Sol yukarı çıkış. Aşağıya atlayın. Bu arada o adamlardan korkun, bir vuruşa bütün gücünü alıyorlar. Tekrar ormandayız, ormandan çıkış ve tam oralarda bir yerde bizimkine benzer bir okul goreceksiniz. Gidin ve okula girin ve direk ilerleyin sağ taraftaki merdivenden yukarı çıkış ve tam karşınızda kapıdan içeri girin. Konuşmalar bittiğinden sonra aşağı inin. Fujin ve Rajin ile konuşun. Dikkat edin, bu kişiler çok kalleştir. Okuldan çıkış, Riona ile konuşun. Martin gelecek, bu arada yeni bir kişi teşrif etti (Irvine Kinneas) nami diğer kovboy. Tren istasyonuna gidin ve trene binin Selphie ile konuşun.

### Deling City

Trenden indikten sonra düz ilerleyin. Merdivenden çıkış, sola devam edin. Yolun karşısındaki askerle konuşun. Sizden şifre isteyecek. İyi dinelyn. İster arabası, ister tabanvayla dışarı çıkış şehrin sağ veya sol yanında bir mağara var içeri girin. Riona ile konuşun. İçeri General Coroway girecek. Planı anlayacak, dışarı çıkış. 2 takım olacak. Sniper ve Gateway takımları general ayrılmışa binaya dönün ve Quistis'in kontrolünü alın. Riona içeri giriyor. Dışarı çıkmıyor. Tekrar Squall'ı kontrol ediyoruz. Generalı takip edin. Obür takımla ayrıldıktan sonra tekrar General'ı takip ediyoruz.

GATEWAY TEAM. Binaya geri dönün. İçeri girin. Riona sizi içeri kilitleyecek. Rionayı kontrol ediyoruz. Kutulara tırmanın ve merdivenden çıkış demoyu seyreдин.

Bardağı raftan alın ve heykelin eline yerleştirin. Geçitten geçin, dikkat, su an bir labirenttesiniz. Konräkmayı, sadece göz boymak için yapmışlar. Dönen merdivenlerin üstünden atlayın ve ilerleyin. Bayağı uzun bir yol ama kesin olarak sonuca varırınız. Her yol yukarı çıkıyor. Oyunu kaydedin, merdivenlerden çıkış. Ve indiğiniz yerde bir daha up-down yaparak bir kat daha yukarı çıkış ve Sniper takımı gizlice binaya girsın. Çatıya çıkış, Riona'yı kurtarın ve bundan sonra sağ tarafta bir kapak var yerde, onu açın. Girin, silahı alın. Muhabbet olacak, Irvine, Edea'yı öldürmeyecek. Bu arada Gate-



way Team'deyiz. Camdan bakın, kontrol panelini çalıştırın. Olacaklara karışmam. Şimdi bir çarpışma olacak, iyi hazırlanın. Toplam güçleri (Edea ve Seifer) Level 20, HP 7000. Yendikten sonra 1. CD'nin sonuna geliyoruz. Oyunu kaydedin ve 2. CD'yi takın.

## Disk 2

**C** D'rejin başında oyunla alakasız bir yerdeyiz. Burası Laguna ve küçük kızlarının evi. Şimdi kızla konuşsun. Kız kaçacak {adi Allone}. Kızı takip edin ve dışarı çıkm ve bara (PUB) gidin. Sağınızdaki tahta kapıdan içeri girin. Krios ile konuşun ve dışarı çıkm. Kasabayı boydan boyaya gezin. Ve en sonuna gelin, bundan sonra tekrar bara gidin ve konuşmaları dinleyin. Ve çıkış kendi evinize dönün. Oyunun ilk başındaki odaya dönün. Yatağın başucuna gidin ve X tuşu ile yatağın baş ucuna dokunun ve iyi uykular. Tekrar bizim çocukların yanındayız. O da ne, bizimkiler yaptıkları suikasten dolayı hapsediler. Evet, buradan kurtulmamız biraz zor ama yaptıklarına harfiyen uyararak bunu başarabilirsiniz. Riona ile konuşun, içeri askerler gilecek ve Zell'i sevecekler. Riona'yı götürücekler. Squall'ı kurtarmamız gerekiyor. Zell'i kontrol ediyoruz. 1 kat yukarı çıkm ve askerlerle dövüşün. Silahları alın. Daha sonra takım halinde 13. ka-



ta gitmeniz lazımdır. Bu arada, Squall'ın işkenceye maruz kaldığı sahneleri görüyoruz. Neyse, 13. kata çıkmak bayağı uzun sürüyor, çinkincə yaratıkların yanına gidin ve kapıdan girin. Squall'ı buluyoruz. Ona silahınızı verin. Şimdi panel içalişirin. Çıkış kapalı. Zell'in yardımıma gitmemiz gerekiyor. Başımız belada. Bizi kim kurtaracak? Tabii ki Irvine, şimdi 13. kata tekrar çıkm, Zell'i 3. kata indirin. 13. kata çıkışında paneli bir kurcalayın ve dışarı çıkm. 2 tane dev robot var, kapıdan ve karşılığa geçin. Olacaklar karşısında hayrete düşün. Bundan sonra Irvine'ın grubundayız.

Onları da alt kattan çıkartın. Birkaç kat aşağıda oyunu kaydedin ve dışarıdayız. Konuşmalardan sonra 2 grubu ayrıyoruz. Bir grup okula bir grup ise MISSLE BASE'e gidecek. Buradaki görev asker kılığına girip Missile Base'deki fuze rampasından ateşlenecek füzelerin rotasını değiştirmek. Bu füzeler okula gitmek. Bu yüzden 2 grubu ayrıldık. Unutmayın, başırsızlık diye birşey yok.

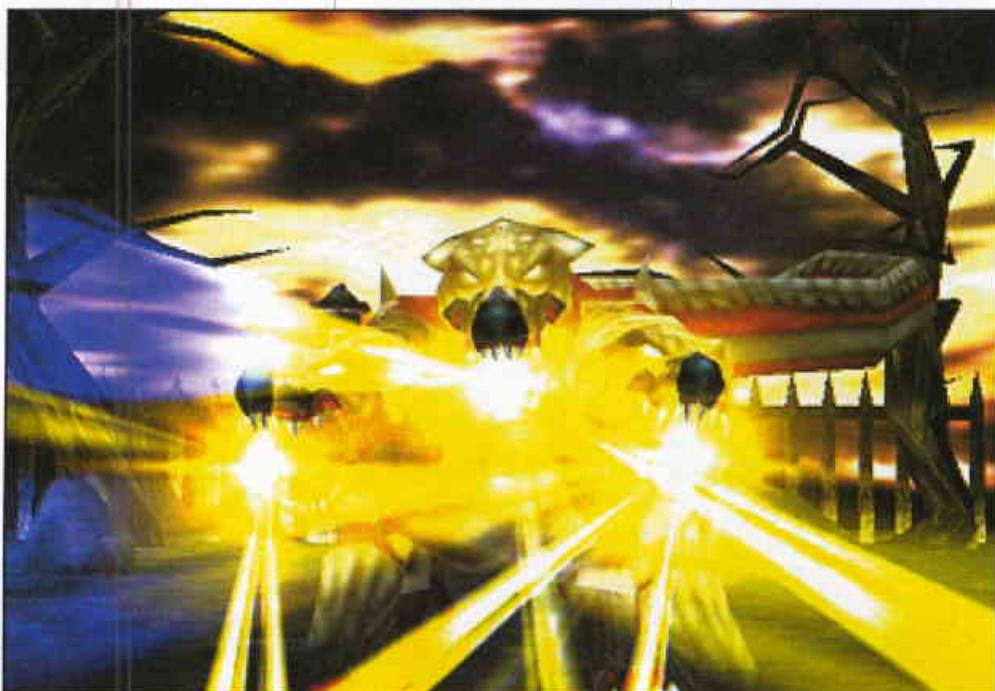
### Missile Base

İçeri girin. Kilitli iki kapının ortasına dokunun. Sol kapıdan girin, askerlerle konuşun, yola devam

edin. Kapının önündeki askerlerle konuşun. İçeri girin. İçeridekilerle konuşun. Dışarı çıkm, merdivenin yanındaki boşluktan ilerleyin, iki tane elinde oltalarla balık tutmaya çalışan asker gibi biş var. Konuşun ve önünde asker bekleyen odaya gidin. Makine bölümündeyiz. Makinayı kapatın, dışarı çıkm ve askerlerle tekrar konuşun. Sağdaki bilgisayar kurcalayın, merdivenlerden çıkm ama bu sefer en ucta olan ve bilgisayar odasında. Sağ, sol ve ortadaki bilgisayarları kurcalayın ve eliniz değmişken bir de Half Life oynayın. J.O. oda-da işiniz bitince içerdeki odaya geçin ve zaman seçin (40 dakika). Tamam, şimdi en başa dönün, bir sarsıntı geçireceksiniz, tekrar başa dönün ve yerde yatan askerden şifreyi alın. Şifreyi bilgisayara girin. Ve bütün seviyeleri maksimum derecede getirin. Tekrar dışarı çıkm, ilk başa yanı, burada siz bekleyen bir tehlike var. Altı bacaklı bir tank, bu bacalarдан 4 tanesini yok etmemiz gerekiyor. Evet, takımı veriyorum. 1 kişi sürekli item vererek 2 kişiyi ayakta tutacak. Ve 2 kişi 1 GF 1 büyütüp yaparak (şimşek, hafiza, ateş) olayı halledecek. Evet, hala yaşıyorsunuz. İyi, o da ne? Füzeler ateşlendi. Bir denbire okuldayız.

### Seed

Evet, burada herkesin hayatı size bağlı. Okulun ana salonuna gidin ve Fujin Rajin ile konuşun. Revire gidin Doktor Kadawaki ile





konusun. Şimdi yapmanız gereken bütün bölmelere girip (kantin, odanız, kütüphane, otopark) oradaki rahiplerin gönderdiği aratıklara karşı savaşmak içeri girmek. O bölümde girmeniz için bütün bölümleri açtıktan sonra asansöre binip 2. kata çıkış XU ile konuşun. Asansöre binip yukarı çıkış ve Headmaster Cid ile konuşun. Asansöre binin, asansör duracak. Yerde bulunan kapaklı kaldırın ve çıkış. İleride bir kapak daha var. Onu da kaldırın ve aşağı inin. Odaya gidip vanayı çevirmeye çalışın. 3. hakkınız var ve arkadaşlarınızdan yardım alarak çevirin. Ve boşluktan dışarı çıkış. Merdivenden inin, sonra meydanda bir merdiven daha var, ona tırmanın. Tırmanırken kırılacak ve camdan içeri gireceksiniz. İçeri girdiğinizde paneli çalıtırın. Camdan atlayın. Kenarda demirlerde yanıp sönen bir ışık var. Onunlarındaki kolu çekip aşağıya inin. Yola devam edin ama indiğiniz yerdeki kolu da çıkış. İleride bir kapı açılacak, konuşun. O da ne, 2. yaratık. Güçleri 8000. Geçtiğinden sonra aşağıya inin ve amkarayı çalıştırın. Bir iki denemeden sonra çalışacak. Evet okulun savunma mekanizmasını çalıştırın. Headmaster Cid ile konuşup 2. katın balkonundan çıkış ve demoyu izleyin. Oradan çıktıktan sonra XU ile karşılaşacağınız. Riona ile ana salona gidin, asansöre binin ve alt kata inin. Burada bayağı bir konuma olacak. Tabii bir de kavga. Adamınızın ismi Norg, tahmini güç 12200. Burada birkaç kez öleceksiniz ama yılmayın, bundan sonra asıl oyun başlıyor. Oldurduy-

seniz artık inanamayacağınız bir yolculuğa hazırlanın. Revire gidin, doktorun odasına, tekrar asansörün oraya gidin. XU ile konuşun. 2. katın balkonuna çıkış, daha sonra 1. kata kütüphaneye gidin ve Ellone ile konuşun. Riona geldikten sonra 2. katın balkonuna gidin. Düz gidin ve yeni bir şehirdeyiz. Asansöre binip şehireinin ve etrafındaki konularını. Meydanda tam önümüzde dar ve camekan bir bölüm var. Oradan aşağıya inin ve karşınızda eve girin. 2. kata çıkış ve oradakilerle konuşun. Evden çıkış ve bu sefer sağ tarafa düzgün ilerleyin. Yaşlı adama yardım edin, o da ne? Tank yine geldi. Çok basit, gücü 7800 civarında üfleseniz ölü. İçinden ise bizim diğer grup çıkıyor. Kurtulmuşlar. Riona ile konuşuktan sonra gemiye geri dönen ve pembe renkli bölümde gidin (Dr. Kadouwaki'nın odasının sağ). Seipi ile konuşun. Irvine ile konuşun sağ tarafa gidin, yerde bir kitap var. Onu inceleyin, daha sonra asansör ile 3. kata çıkış. Balamb adasına gidiyoruz.

#### Yeniden Balamb

Askerle konuşun dönüp duran adamlı konuşun. Askerle konuşun, tren istasyonuna gidin. Yeşilli adamlı konuşun, dışarı çıkış. Otelin önüne gidin, askerlerle konuş-

sun. Zell'in evine gidin (3 askerin olduğu yerdeki sağdan ilk kapı) çocukla konuşun. 2. kapıya girin, çocukla konuşun. Çocuk çıkışında de çıkış ve girişteki kapıda askeri oyalayın. Çocukla konuşun, istasyona gidin. İçerdekilerle konuşun. Sahile inin, oradakilerle konuşun ve orada bir yerde bir köpek olacak, oyun bu köpekle çözülüyor. Ona bir dokunun bin ah işitin, köpek kaçışacak, tren istasyonuna gidin. Tren içinden Rejin çıkaracak, Zell'in evine gidin. Oyunu kaydedin, gücünüzü ayarlayın, otele gidin. Burada Rajin ile ufak bir kavga oluyor. Güç: 11600. Onu da hallettikten sonra otele girin. Bu arada Fujin ve Rajin birleşiyorlar.

**RAJIN Level 29, HP 11600**

**FUJIN Level 29, HP 8700**

Yenildikten sonra arkalarına bakmadan kaçıyorlar. Buradan doğruca Trabie Garden'a gidiyoruz. Evet uçak ile (okul) karlı dağlara giticez. Trabie Garden nerede diye soracaksınız. Ve okul ile giderken SELECT tuşuna basın, 3 tane harita seçenek var. Siz en büyük ekranı kaplayan haritayı seçin ve haritanın üstünde bir el işaretini var. Onu sağa sola doğru hareket ettirerek sari noktalara doğrudan getürün. Mesela en köşede sari nokta var, onun üstüne gelin. Burası Balamb adası zaten kare bir kutu içinde yazıyor. Böyle yaparak nereye gitmeksize orayı bulabilirsiniz. Trabie Garden haritanın en üst sağ köşesinde bir yerde.

#### Trabie Garden

Ağa tırmanın, etraftaki herkes ile konuşun. Sol tarafa gidin (basket sahasına). Burada çocukların hatalayacaklar. Buraları es geçiyorum. Bayağı bir konuşma var. Buradan çıkış ve uçağa binin. Gidiyoruz.

Evet şimdi Eda'nın evinin orada, ormanlıkta bir savaş gemisi göreceksiniz. Yanına gidin. Şimdi

karar vermemiz gerekiyor. Dr. Kadouwaki'nın odasının yanındaki pembe renkli kapıdan girin. Buranın adı Quad, içeri girin, demoyu seyredin. Ana salona gidin, takımını kurun. Görev Riona'yı kurtarmak. 2. kattaki sınıfta çocukların, oradan sınıftaki çocuklar ile konuşun (ürküş zavallıları). 3. kata çıkış, yukarı çıkış, konuşmadan son-

ra 2. kata inin. Balkon kapısının orada açılış kapısı var. Tam orada bir robot belirecek. Vurma ya başlayacak, çıkış kapısına dokunun. Çıkan yazıtın en alta olanı seçin. Kapı açılacak. Buraları oynarken gözünüzü dört açın, yeryüzünde bundan daha kaliteli demolar göremezsiniz. Riona'yı kurtardıktan sonra düşmanın okuluna giriyoruz, anlatacağım yerler oldukça karmaşık. Başka dergide bu kadar detaylı açıklamasını bulamazsınız, pur dikkat okuyup uygulamanız gerekecek.

İçerdeyiz. Burası A olsun, sağa gidin. Tekrar sağ. Merdivenlerden çıkış, Rajin ve Fujin ile konuşun. Burası 2. kat, sola gidin, sağdaki kapıdan girin çocuktan CARD 1'i alın. A'ya geri dönün, sola gidin, soldaki kapı açın buz sahasına geçin. Sağdaki kapıdan çıkış sağ taraftaki ilk kapıdan girip CARD 2'yi alın. Şimdi Fujin ve Rajin ile konuşuyoruz yere gelin. Yukarı çıplak kapı açın. İlerleyin, basket sahasına atlayın. Sola devam edin. Ana salona gidin, sol tarafa gidin. Soldaki kapıya girin CARD 3'ü alın. Ana salona tekrar gidin, sağ tarafa gidin. Ana salondan yukarı ilerleyin, merdivenleri çıkış. Sola gidip asansöre binin. Ve büyük karşılaşma. Seifer ve Edea, gücünüzü iyi ayarlayın.

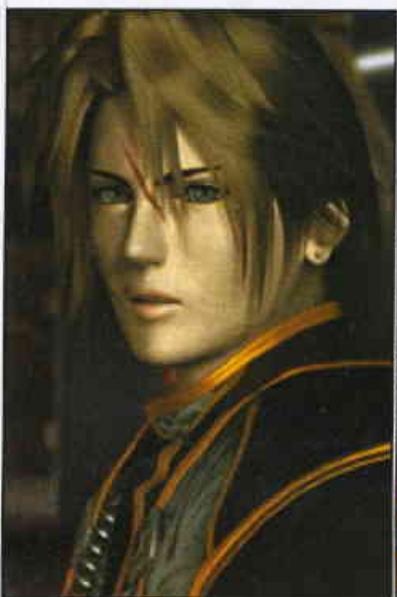
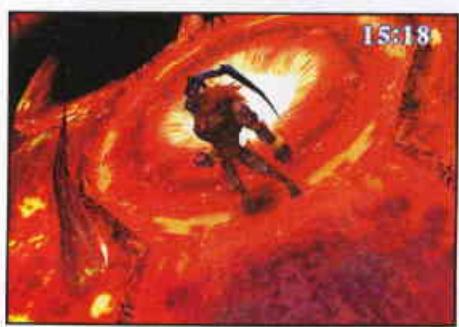
**SEIFER Level 32, HP 7400**

**EDEA Level 32, HP 16000**

Burası aynı zamanda 2. CD'nin sonu oluyor. Tam Çözümün ikinci bölümünde görüşmek üzere.

Mahir Tekdal, Caner Çelik, Serpil

Ulutürk, Sinan Akkol



# TOMB RAIDER 4 The Last Revelation

Son derece geniş bir oyun olan Fantasy 8'in en kapsamlı çözümü ile karşınızdayız.

## Tam Çözüm İkinci Bölüm

### The Great Hypostyle Hall

Buradan dışarı çıkip kuzeeye dönün. Doğru devam edin ve blokların sonundan sola dönün. Buraya gelir gelmez bir ara sahne ile karşılaşacaksınız. Bu odanın sonuna kadar gidin ve aşağıya atlayın. Diğer odada, blokların arkasına kısmen gizlenmiş iki giriş göreceksiniz. Daha çekici olan kuzeydékine girin. Otekى odaya ulaştığınız zaman sağa dönüp diğer odaya doğru yürüyün. Bu bölüm şimdilik bitiyor. Hypostyle key' i aldığınızda buraya geri döneceksiniz.

### Sacred Lake

Kuzey'deki duvara tırmanın ve açık alana kadar gidin. Timsah ve yarasalarдан sonra doğuya dönüp gölün etrafındaki yolu takip edin. Batıya doğru bakarken suya atlayıp kıyıyla geçin. Burada daha fazla timsah olacak. Sonra solunuzdaki bir odaya giriş bulana kadar kuzeye doğru gidin. Bu odaya girin. Yerde üç

delik göreceksiniz. En kuzyedekine atlayın. Önünüze bir sırık çıkışa kadar ilerleyin ve buna tutunun. Eğer kaçırırsanız, ki bu aramızdaki en iyilere bile olabilir, suya düşeceksiniz. Eğer bu olursa güneydeki karmaşık kanallardan geçerek tekrar başa dönmeniz gerekdir. Diğer sırıja ters atlayabilecek pozisyonu gelene kadar tırmanın. Buraya da tırmanın ve aynı şekilde bir bloğun üzerine atlayın. Buradan batıdaki duvarda bulunan deliğe girin. Buradan geçerek diğer odaya ulaşın. Odadaki ipi çekin. Göle giden ana kapı açılacak. Sıkılık yere geri dönün ve aşağıdaki

havuzu inin. Güneydeki kanalı takip ederek açık alana gelin. Açık kapıyu bulup içeriye girin. Şu anda gölün merkezindesiniz. Dibe inip mavi kapıyu bulun. Doğuya doğru gi dip bir bloğun altındaki kolu bu-

lun ve çekin doğal olarak. Mavi kapak açılacak. Eğer bu esnada timsahlar sorun çıkarırsa kıyıyla çıkış onları silahlı öldürün, sonra tekrar işe koyulabilirsiniz. Mavi kapaktan içeri girin ve ortasında gri kare olan kapıyı tekmeleyin. Şimdi birazcık yüzün. Ne demek su çok soğuk? Erkek adam üşümez! Dev aynayı bulun ve iyi bakın. Odanın tavanında bir delik bulacağınız. Aynaya bakmazsanız asla bulamazsınız ona göre. Buradan çıkış. Heykeli odayı bulun. İkinci kavanoz burada. Alın ve sahnenin tadını çıkarın. Gölün merkezine geri dönün. Kuzeydeki duvarda delik bulun ve içeri girin. Yerimiz elvermediği için gizlenmiş malzemelerin yerlerini açıklamaktan vazgeçtim.

### Temple Of Karnak

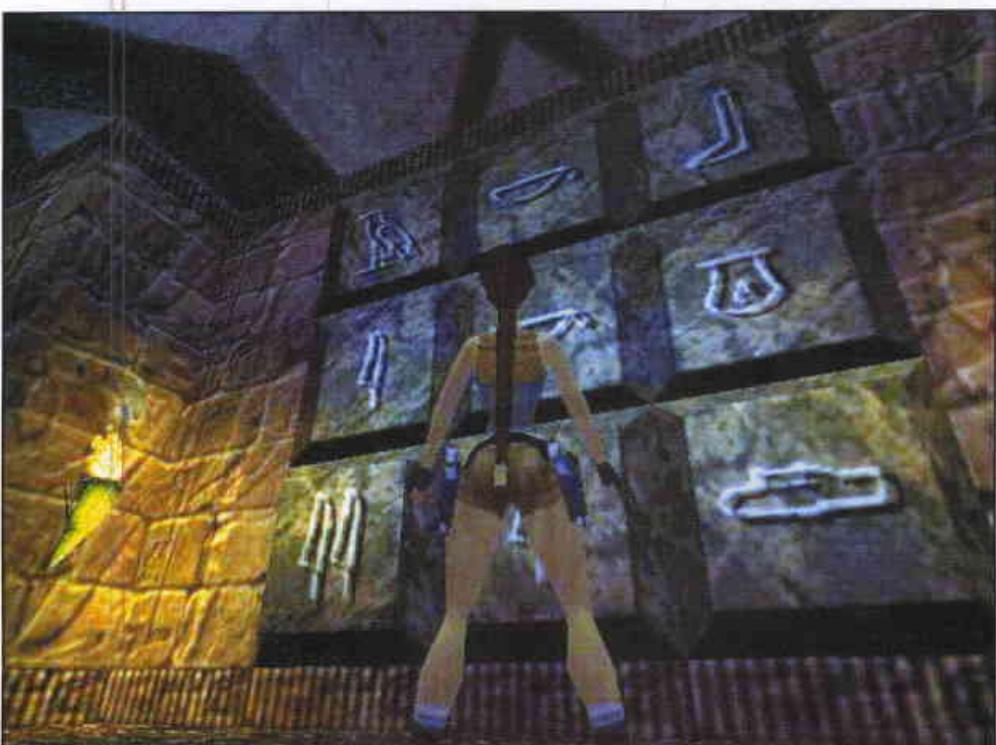
#### 2. Kısım

Yüzerek tekrar bu bölüme geri dönceksiniz. Yukarıda bir boşluk olacak. Buraya çıkış. Sonra birkaç duvardan tırmanız. Holün sonuna gidin ve aşağıya düşün. Doğru gidip kuzeye dönün. Odaya girin ve sağdaki deliği bulun. İkinci kavanozu buraya yerleştirin. Sudan yürüyüp heykelin arkasındaki hole girin. Yüzünüz güneşe dönük olmalı. Koridorun sonunda kendinizi yukarı çekin. Timsahların olduğu odaya girin ve girmişken öldürün onları. Sudaki deliğe girin. Düğmeyi bulun ve basın. Bu iş bittikten sonra odadan dışarıya yüzün. Minbere gidin ve "Sun Goddess" ve "Hypostyle key" i toplayın. Şimdi Hypostyle hall' a geri dönmelisiniz. Kavanozu bırakığınız yere dönün. Doğuda bir delik göreceksiniz. Devam ederek Hypostyle hall' e giden geçitten geçin.

### The Great Hypostyle Hall

#### 2. Kısım

Bu işleri yaptıktan sonra Hypostyle hall' daki kuzyeyinde ve batısında delikler olan odaya gidin. Bu kez batıdaki delikten içeriye girin. Karşınıza birkaç adet zibidi çıkacak; hazırlıklı olun. Onları çizdikten sonra bir kapı bulana kadar ziplayın, hoplayın, tırmanın falan. Hypostyle key' i bu kapının sağ tarafına kullanın. Şimdi diğer odaya geçebilirsiniz. Bu odada batıya dönün ve alana doğru yürüyün. İki zibidi daha olcek burada. Bunları uzi ile öldürmenizi tavsiye ederim. Sonra tepeye varana dek bloklara tırmanın. İki sütunun ortasındaki yola ziplayın. Ziplayın ve tavanın kenarına tutunun. Yanına kadar tavandan gidin. Sağa dönün ve aynı şekilde diğer odaya girin. İçeride aşağıya inip yürüyün ve dışarı çıkış. Sola doğru ziplayın. Yüzünüzü güneşe dönün. Buralarda kesinti yapıyorum yerimiz dar, sütunun üzerindeki heykeli bulun ve ona ateş ederek yerinde bir delik açmasını sağlayın. Aşağıda inin





Küçük delikten içeriye girin. Kuzey tarafında bazı bloklar göreceksiniz. Bınlara tırmanın ve kuzeye yürümeye devam edin. Sol tarafta bir geçit göreceksiniz. Horlun sonuna doğru gördüğünüz deliğe tırmanın. Bu kez başka bir hole geleceksiniz. Bu hol üç odaya açılır. Her odanın ortasında bir taraflarında tahta kolları olan yuvarlak objeler olacak. Her üç de iç duvara doğru olacak şekilde kolları çekin (birincisi güneye, ikincisi batıya, üçüncüsü de kuzeye dönük olsalı). Sonra daha önce gördüğünüz geçide gidin. Buraya girer girmez yanınızda bir sırik ve üzerinde mavi piramit bulunan sütunları göreceksiniz. Daha önce oynattığınız kollar bu sütunları çeviriyordu. Hepsi odanın ortasındaki piramide dönük olsalı. Hepsi doğru ise sırıği çekin. Bir ara sahne girecek. Sonra tırmanıp Sun Disk'i alın. Sun Goddess ile Sun Disk'i birleştirip, Sun Talisman'ı elde edin. Odanın batı duvarına gidin. Bir kiremitin düşmüş olduğunu fark edeceksiniz. Aşağı düşün ve hol boyunca yürüyün. Bir kez daha Sacred Lake bölümününe gideceksiniz.

#### Sacred Lake - 2. Kısım

Hol boyunca ilerleyin ve sütunları çevreleyen havuzun olduğu alana gelin. Akrepelere dikkat! Sudan ziplayıp odanın ortasına

gelin. Burada Sun Talisman'ı kullanın. Kalite bir ara ekranдан sonra batıdaki koridora gidin. Diğer alana gittiğiniz zaman, yukarı tutunup gidebileceğiniz yeri bulun. Önünüzde, biraz sağa doğru olması lazımlı. Odaya girdiğinizde sağa dönün. Uzun bir ziplamadan sonra sola dönün. Artık bloğu rahatlıkla görevlilişiniz. Ziplayıp tutunun. Tutunarak kuzeye, odanın sonuna doğru gidin. Önünüzde bir delik göre-

ceksiniz. Girin ve bu alanın sonuna gidin. Batıdaki deliğe girin ve sonuna kadar gidin. Sonunda ayağa kalkın. Doğuya dönün ve bir daha eğilin. Solunuzda açıklık görene kadar devam edin. Arkanızdaki duvara bastırın. Şimdi koşun, ziplayın ve öteki taraftaki uca tutunun. Kuzeýbatı istikamechine bir delik bulacaksınız. Buradaki yarasaları öldürün. Güneyine, en sonuna kadar yürüyün ve aşağıya inin. Güneydeki odaya

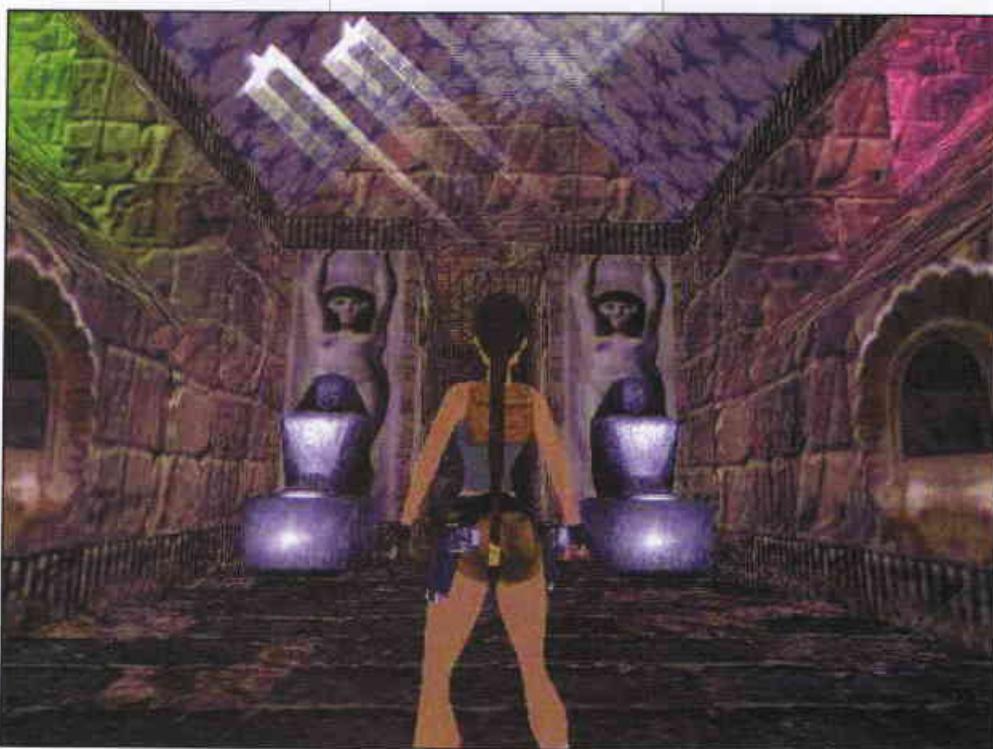
gidip üzleri alın. sonra daha önceki odaya donun. Kumlu batı çıkışına gidin. Aksi yönde yürüyün. İki tarafta da heykeller olacak. Von Croy' dan sonra diğer bölüme geçmiş olacaksınız.

#### Mezardan Kaçış

Kahramanımızı en son bıraktığımızda Tomb Of Semerkhet' e hapsolmuştu. Yani Lara için işlerin hiç de iyi gitmediği zamanlardı. Maceranın bu bölümünde, Lara buradan kurtulmalı ve Amulet' i ele geçirmelidir. Ayrıca burada, Horus' un kalkanını ve büyük tanrı Set' in şeytanı güçlerini hapsedebilme kabiliyetini öğrenecektir.

#### Tomb Of Semerkhet

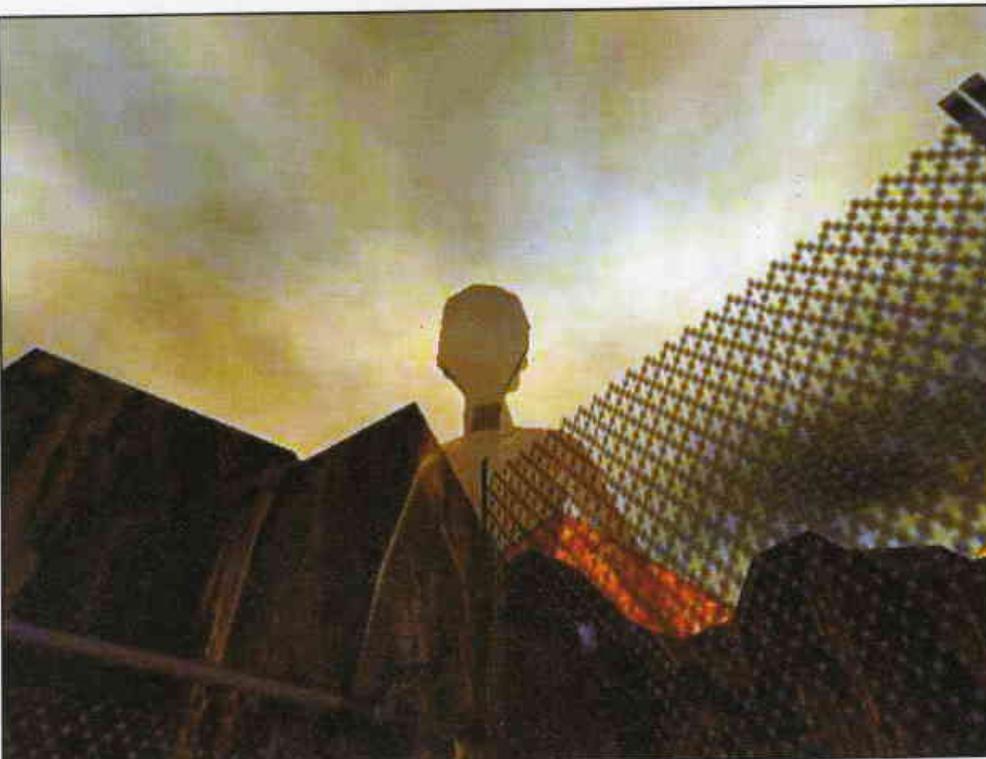
Bu bölümün başında, yanınızda iki büyük vazo fark edeceksiniz. İkisini de vurun ve içinden çıkanları alın. En alttaki odaya ulaşmak için bayır aşağı bir sürü kayın. Bazı kanatlı böcekler ile karşılaşacaksınız. Bunlar kötü haber demek oluyor. Odanın ortasına gidin, ziplayıp tutunun ve bu et yiyan bocuklarından kurtulun. Odanın karşısına kadar tutunarak gidin ve platforma inin. Diğer odaya kayın. Burada bulduğunuz kazığa tutunun. Aşağıya kayıp geriye atlayın. Yanan meşalenin önündeki yarığa doğru ilerleyin. Yanığın diğer ucundaki yanmayan meşaleyi alıp di-



gerini kullanarak yakın. Elinizdeki meşale ile beraber yanından içeriye atlayın. Meşaleniz sizi böceklerden kısmen koruyacak ama ona fazla güvenmeyin. Bu bölümde bayağı bir medipack harcayacaksınız. Üç anahtar da açın. Açılmak için meşalenizi bırakmak zorunda olduğunuzu unutmayın. Hepsini hallettikten sonra meşalenizi elinize alın ve yukarıdaki odada açılan kapıya gidin. Güneydeki kırmızı kapıları iterek açın ve ilerleyerek üç ateş tuzağının bulunduğu yere gelin. Oyununuza save ettikten sonra panellerden birini açın ve deliğe girin. Doğuda açılan taştan kapıya girin.

**NOT: Burası oyununuza save etmek için iyi bir nokta!**

Şimdi hızlıca havuzdan atlayın, aşağıya kayın ve Lara'yi altı ateş tuzağının ortasına indirin. Tüm tuzakları aktif hale getirin. Kuzeybatıdaki tuzak için çok dikkatli olmanız gereklidir. Çünkü zamanlama burada çok önemli. Hepsini açtıktan sonra, odanın uzaktaki güneybatı köşesinde açılacak olan taştan pasaj'a girin. Bir başka odada da ahşaptan bir sütun oluşacak. Pasajdan aşağıya inin. Geniş koprünün batı kenarına ulaşığınızda, Lara'yi karşıya geçirin ve sola gidin. Böylelikle ana odaya ulaşacaksınız. Sutunu burada göreceksiniz. Sutuna tırmanın ve odanın ortasındaki yüksek platforma ziplayın. Diğer ateş tuzağını harekete geçirin. Böylece yanınızdaki ve aşağıdakiler tuzakları kapatmış olacaksınız. Doğudaki kenardan tutunup sağa doğru gidin ve küçük odaya girin. Burada iwr zivir var. Alın iste canım eğer isterseñiz. Burada elleri bi-



rakin. Odanın ortasına düşeceksiniz. Odanın diğer ucunda bisiklet bulacaksınız. Araya bir ekran girecektir.

Burayı terk edin ve bisiklet bulduğunuz yere geri dönün. Batıya doğru ilerleyerek tırmanın ve yolun karşısındaki odaya girin. Buradan kontrol odası, yanı oyun alanına giden merdivene tırmanın. Save edin. Inventory'ye girip Rules Of Senet'i okuyun. Bunu okuduktan sonra, siyah ve beyaz çubukları oynatarak onları döndürün. Eğer bu oyunu beceremiyorsanız, Lara'nın tırmanması için süttünlar ortaya çıkacak. Eğer kaybederseniz Lara'nın hayatını çok zorlaştırmış olursunuz. Beceremediğiniz takdirde tekrar load yapıp deneyin zira sadece bu oyunun kazanılmış hali ile çözüme devam edilecektir.

### Senet Oyununu Kazanmak

Böcekli yere kadar gelin ve burayı hızlıca geçin. Yokuşa ziplineyi ve batıdaki diğer odaya giden deliğe tırmanın. Obir odadaki üç aynayı geçin ve soldaki antreye ve en sondaki kazığa doğru ilerleyin. Kazığa tırmanın ve yukarıdaki odanın içine geriye doğru ziplayın. Koridor boyunca ilerleyip diğer odaya girin. Senet parçalarını hemen düzenleyin. Mezar hareket edecek, buoooooo!!! Geri dönün. Açılan sürüngen deliğinden içeriye girin. Bölüm bitecek ve bir ekran girecek.

### Guardian Of Semerkhet

İlk odanın kuzeyine doğru, mezarın sağında bir delik bulacaksınız. İçine düşün. İki dönen bıçaklı tuzağı atlatalısınız. Bunu geçtiğinden sonra, aşağıdaki miniature Egyptian map odasına inin. Batisında bir delik var, buraya tırmanın ve sağdaki dar geçide girin. Yuvarlak anahtarları yaklaşık beş kez çekin. Böylece odanın diğer tarafında bir kapı açılacak. Sonra bu kapı tekrar kapanacak. Koşup ziplayarak falan girmeniz gereklidir. Tuzakların katıklarını da unutmamak gerek. Harita odasını bulup, oradaki tutacağına golden ureus'u yerleştirin. Burada bir ara ekran girecek. Anahtarı alın. Doğudaki duvara doğru gidip anahtarları yerleştirin. Yerde açılan deliğe girin ve aşağı kayın. Doğuya

doğru sonuna kadar koşun ve burada oyununuza save edin. Sonra oradaki kolu çekin ve yeni arkadaşınızla tanışın. Ona ateş etmeyin, bu sadece onu rahatsız edecektir. Holün sonundaki kapıya doğru gidin. Size saldırdığında yoldan çekilen ziplineyi ki kapıya çarpsın. Böylelikle bu kapı açılacak. Buradan devam edin ve üç düğmeli odayı bulun. Şimdi ise Lara'yi yem olarak kullanın ve bu üç düğmeye çarpmasını sağlayın. Üçünü de halledince iki kapı açılacak. Sol kapıdan devam edin ve duvardan tırmanın. Hadi şimdi oturup ara ekranı seyredin.

### Desert Railroad

Oh be, sonunda Mısır mezarlarından başka konulara eğiliyoruz. Neydi o oyle onun kanı bunun mumyası falan. İlk vagonda iki kol bulacaksınız. Bunlardan bir tanesi sakat. Bunu açmak için bir çubuk bulmanız gereklidir. Size yine de sağlam olanını çekin. Size bakan bir kapı açılacak. Diğer vagona geçip kapısından içeriye girin. İçeriye girdiğinizde vagonun obür ucuna geçin. Yolunuza bir zibidi çıkacak ve siz onu ve gördüğünüz diğerlerini olduracaksınız. Yoksa başınıza çok iş açıyorlar. Diğer vagona geçtiğinizde trenin harici giriş yapanları olacak. Bunları da zibartın, acımayın. Diğer vagondaki merdivenden yukarıya çıkın. İlk delük siz yürüdükle açılacak. İki zibidi çıkacak. Onları çıktııkları yere geri



sokun ve diğer vagona devam edin. Şimdi önünüzde acayıp bir yük vagonu var. Kenarlarından tutunmak suretiyle bu vagonun diğer tarafına geçiniz. Diğer vagonun solundaki merdivenden tırmanız. Buradan sola sarkın ve oradaki delikten içeri düşün. İçeride bir çubuk bulacak ve oradaki anahtarı bu çubukla açacaksınız. Çıkan herifi yere indirip geldiğiniz ilk vagona dönün. Buradaki açamadığınız anahtarı da açıp vagonları ayırin ve bölümün bitirin.

### Getting The Armor

Hayat hiç bundan daha güzel olmamıştı. Maceracı arkadaşımız Lara'yi, yıkıntı içinde olan Alexandra'ya onun meşhur kayıp kütüphanesine doğru götürmeniz gerekiyor. Cleopatra'nın sarayında bulunan Armor Of Horus'u ele geçirmelisiniz. Ama majestelerinin yerine girebilmek için Lost Library'deki anahtarları bulmanız gereklidir. Buraya da gidebilmek için de biraz uğraşmanız gereklidir. Hey macera isteyen sizden, biraz katlanacağınızda artık zorluklarına.

### Alexandria 1

İlk karanlık duvarın yanında akrepler olacak. Böyle devam ederek bir bahçeye ulaşacaksınız. Doğu'ya koşun. Bir suikastçı fırlayacak ama tabii ki sizin için böyle şeyler ufak meseleler. Öldürün adamcağızı. Adamcağız diyyorum çünkü Lara'nın karşısındayken şeytan bile acımacak halde oluyor. Üzerinde iki elmas olan doğudaki kapıdan girin. Merdivenleri çıkış arkadaşı Jean-Yves'i bulun. Buradaki vaziyetleri gördükten sonra lazer görüşünü alın ve binayı terk edin. Güneye gidin ve sola dönün. Koridorlarda bir iki lavuk daha olabilir. Bu koridorun sonunda bölüm bitecektir saten.

### Coastal Ruins

Palme ağaçlı yere gelin. Güneydeki kapıdan girin. Burada "the Egyptian Adventure Show" yazısını göreceksiniz. Silahınızla

bunları vurun. Devam edin ve piramit modeline ulaşın. Doğuya dönün ve kapalı odaya silahınızı kullanarak girin. Merdivenlerden çıkış sonuna kadar gidin. Uzakta bir ayna göreceksiniz. Bu ayna çok önemli şeyler anlatıyor aslında, boru diyal. Aşağısı kazıklarla kaplı Odanın diğer ucuna gidecek yolunu bulun. Crossbow'u alın ve piramit odasına dönün. Oyunu burada save edin. Batıya dönün ve aşağıya kayın. Şimdi önünüzde bir atış poligonu açılacak. Çok kısıtlı zamanda tüm hedefleri vurmalısınız. Eğer beceremezseniz kazıklara yan basarsınız ona göre. Lazer scope ile crossbow'u kullanmanızı tavsiye ederim. Güneydeki duvara tırmanız ve açıkça eğilerek girin. Buradan devam edin ve batıya gidin. Piramidi geçip kuzeye dönün. Odanın doğusunda iki kapı bulacaksınız. İkincisine girin. Jeton

girin. Bol sulu bir oda bulana kadar bu koridorlarda ilerleyin. Diğer tarafa ziplayın. Dar geçide girin. Yere indikten sonra sağınızdaki merdivenden tırmanız. İşler iyice ilginçleşmeye başlayacak simdi...

### Catacombs'a Giriş

Açıklığa geldiğiniz zaman suya doğru ilerleyin. Suya düşmeyin ama. Hiç iyi olmaz. Güneye dönün ve harabelere doğru ilerleyin. İskeletleri bulana kadar ilerleyin ve kafalarına kafalarına ateş edin. Diğer tarafa geçip kapıyı bulun. "gate key" i kullanıp bu kapıyı açın. Bitti.

### Üst Catacombs

#### Bölümünden Dönüş

Aşağıdan meşaleyi alın ve yakın. İpi yakın ve çeklin. Duvardaki yola girin. Güneydeki kapıda crowbar kullanın ve açın.

zün. Güney tarafınızda, suyun altında bir geçit göreceksiniz. Buzsı aña odaya götürecek. Çikan zerzevat size yol gösterecek.

### Catacombs

Ay ben çok yoruldum kıymetli okurlar. Bir yarı saat kestirmeye gideceğim. Yerime Sedoş' um karalayacak bişiler. Muhtemelen "senden daha iyi yazıyor" diyeceksiniz ama benim şu anda ilgiyi çeken tek konu uykum olduğundan, sözü Sedoş'a bırakıyorum... Zzzzzzz...

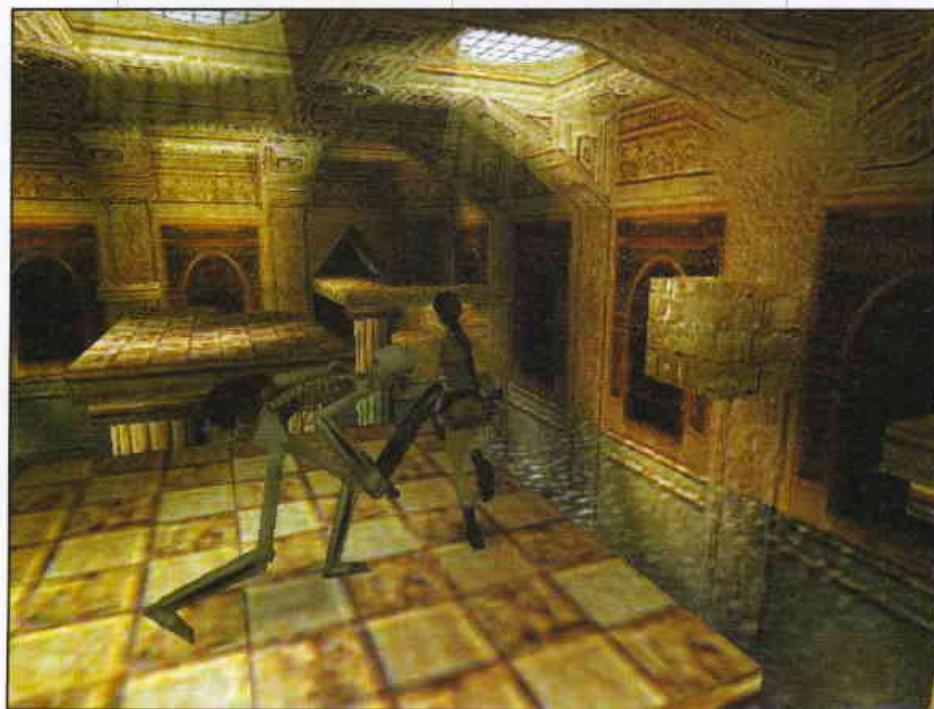
Geri dönmelerin dünyasına hoş geldiniz. Belki dünyada en eğlenceli şey, bu koskoca oyunda habire dolanmak olmayı bilir. Ama düşünün bi kere: Lara sizin emrinizde, güzel bi ünү var ve size bu macerada yardım edecek olan güzel bir rehberiniz var. Anlıyorsunuz değil mi? E bunca şeyi düşündükten sonra,

hayat o kadar da çekilmez olmasa ger... Sizce? Şimdii; buralara kadar gelebilirsinizde göre; amacınızı da önce kavramış olmalısınız. Neydi? Evet, Poseidon'un tabiri caizse üç dişli çatalını ele geçirmek. Bu amaç dışında harcadığınız her saniye, amacınıza yaklaşmaktan çok gezmek olur. Ama biraz da o hoş sanal ortamın tadını çıkarmanın bir

mahsusu yok tabi. Bunu bir tatil olarak kabul ederseniz, düşününse: hayatınızın en ucuza gelişmiş tatili olurdu herhalde.

### Entering Top Level

Bu alana ulaştıktan sonra, kuzeydeki pasaja girin ve yüzünüz duvar hızısında olacak şekilde yürüyün. Bu arada bir ekran gelecek. (Şu anda izlediğiniz görüntüler takımadıktan gelip, evi falan turlamaya kalkmayın sahne. Bunlar önemli şeyler, lazımlı olabilir.) Burayı da atlattıktan sonra, Coastal Ruins Level' a geri dönün.



atin. İpe tırmanız. Bu yeni oda yine kırık birtakım eşyalarla uğraşmanız gerekiyor. Yanınıza alın. Ayrıca üç de kanca görecesiniz. En soldakinde crossbowınızı kullanın. Aşağıdaki odaya düşün. Sağa donup merdivenleri çıkış. Mavi kılıtlı yere gidin ve kancaya çubuğu kullanın. Sahne girecek. Dönün ve anahtarıları tekrar alın. Gelmemiş olduğunuz yoldan gidin. Kesişme geldiğinde sağa dönün. Böylece alanın başına dönmuş olacaksınız. Palme ağaçlı yere geri girin ve sağa dönün. Uzakta iki açıklık göreceksiniz. Sağdakine

### Catacombs'dan Dönüş

Açıklığa ulaşabilmek için iki kapıdan geçmeniz gereklidir. Sonra güneydeki kumsala gidin. Yolunuz yine Catacombs bölümüğe düştü...

### Demek Gelebildiniz

Şimdi bir havuza düşeceksiniz. Tırmanın ve iki iskelete dikkat edin. Kırık cam parçalarını bulun. Dört sütunun ortasında ayakta dururken batıya ve yukarıda doğru bakın. Buradan çıkışabileceğiniz merdiveni görecesiniz. Bu na tırmanacaksınız tabi haliyle. Plaja düşün. Doğuya doğru yü-

**Entering Second Level**

Holu geçin ve kuzey tarafına yönelin. Buñdan önceki ekranda gördüğünüz katla karşılaşacaksınız yeniden. Diğer tarafta bulunan sütuna çıkışın ve onu kiremidin üzerine itin. Bilmem anlatabilim mi? Bunu yaptıktan sonra, en yüksek seviyeye geri dönün. Bu işi hallettiğiniz düşünerek devam ediyorsunuz. Şimdi geldiğiniz odaya geri dönün. Lara'yi doğudaki duvara bakacak şekilde yönlendirin. Oradakı sütunu yakalayın, tutunun faihan. Yani bir şeyle yaprı işte. Tuttuğunuz bu sütunu bir kare batıya itin. Sonradan, diğer odaya kadar, yani güneşe doğru hareket ettirin. Bunu yapınca, sütundan bir ruh süzülecek ve batıya açılan bir kapı bulacaksınız karşınızda. Bu kapıdan girin, holeinin, ziplayın yolun sizi götürdüğü yere. Batıya doğru devam edin merdivenleri inerek ve odaya girin. Bu odada namussuz rüh kendini yok edecektir. İçinde dar ve derin oyuklar bulunan bölüme, diğer kapıyı kullanarak ulaşın. Orada göreceğiniz deliğin içine ziplayın ve aşağıya doğru kayarak inin. Karşınızda bir kaldırıç göründüğe kadar yola devam edin. Kaldırıcı kaldırıncı bütün duvarların arkası bir engel olmaktan çıktığını göreceksiniz. Arı, bunu görmekle kalmayacak, Lara'nın kendisi kocaman bir odaya bulduğuna da şahit olacaksınız. Şimdi; yüzünüze batıya dönün ve tam önungizdeki ip tutunun. Bunu başardıktan sonra, sallanarak, ziplayarak ve tutunarak diğer ipे geçin. Yani, ayağlarınızın yere sağlam basması için bütün bu çabalar. Buradan da, odanın batıya bakan tarafına ulaşınız değil mi? İyi o zaman! Bu odanın en sondakı duvara ziplayın ve kendinizi bir aşağıdakı seviyeye bırakın. Artık bu odadan kurtulup diğer seviyeye geçme engelini de aşmış oluyorsunuz. Amacımız bir adım daha yaklaşmış olduk yanınız...

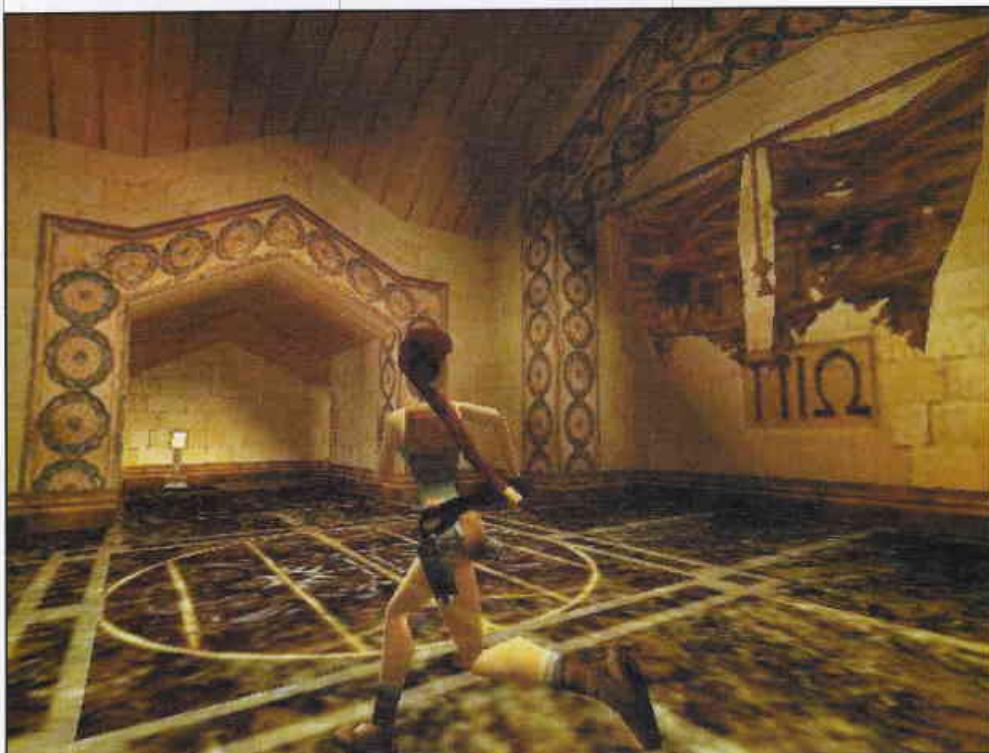
**Birinci ve ikinci Tırpanı Almak**

Güneydeki duvarda bulunan deliğe tırmanın. Buradan aşağıya doğru kayarak havuzun içine girin. Yüzün ve ilk merdivenlerden çıkışın. Bu merdivenlerin en üstünde vardığınızda, yüzünüzü guneye çevirin ve duvardan sar-

kan tek kiremide mi desem artık bilmiyorum, beni anlamışınızdır mutlaka, tutunacak şekilde ziplayın. Şimdi de bir sonrakine. Kaldırıca yanaşın ve onu çekin. Bu sayede Lara'nın, üzerine atlayabileceğiniz iki blok oluşturmuş olacaksınız. Şimdi Lara'ya söyleyin, doğuya dönsün. Söylediniz mi? Ok. Buradan diğer kiremide geçin. Lara, en yukarıdaki kiremitte iken, ziplayın, tavana tutunun ve odanın diğer tarafına geçmek için ilerleyin. Bu tarafa ulaşınca, göreceniz kaldırıçın yanına gi-

gin, düşün ve tutunun. Sağa doğru koşmaya başlayın. Diğer odaya girin. İpe ziplayın ve diğer tarafa geçin. Şimdi de ortadaki platforma ziplayın ve çatalı tutun(hadi hadi, sadece üç tane kaldı). Şimdi buradan, kuzeydeki ne, oradan batıdakine, oradan da kuzeydeki ziplayın. Merdiveni bulmuş olmanız gereklidir. Merdivene tırmanıp odaya girin. Buradaki çatalı tutmak için bir iskeleti daha öldürmeniz lazım nasıl oluyosa. Diğer platforma ziplayın. Buradan aşağıya doğru

yün ve yol sağa döndüğünde siz de Lara'yi döndürün. En sonunda merdiven bulana kadar yürüyün. Merdivenden tırmanın. En doğudaki duvara ulaşana kadar hoplayıp ziplayın. Kuzeyde bir merdiven daha bulacaksınız. Tırmanın. Bir sütun ve çıkmaza gelene kadar güneşe yürüyün. Bu sütunda bir çatal daha olacak. Alın ve bu kez de batıya doğru hoplayıp ziplayın. Bir ip bulacak ve bu ip tutunup diğer tarafa geçecesiniz. Buraya tek parça iner inmez duvardaki bir açıklığı



din. Ona ulaştığınızda, bir ruh daha açığa çıkacak. Bu ruhla daha sonra ilgileneceksiniz. Ondan önce kaldırıcı harekete geçirin ki karşınıza yükselen iki kiremit çıkışın.

Uwaaahhh, herkeslere günaydın. Mega'nız geri döndü. Yarım saat uykusu nasıl on numara geldi beah. Yine bana katlanmak zorundasınız ehi ehi ehi ehi. Suya atlayıp güneybatı istikametinde yuzunuz. Suyun altında açılan yerden girin ve olaylara el atın. Sonra bu odaya girdiğiniz merdivenlere gidin. Once merkezdeki sonra da doğudaki platforma ziplayın. Bir iskeleti öldürmeniz gerekiyor. Zaten ölü olduğunu ben de biliyorum, siz yine de öldürün, daha iyi olur. Buradan, önceki bloklara ziplayın. Koşarak ruhu dağıttığınız bloğa tekrar ziplayın. Soldaki küçük deliğe

yürüyün. Sizi bu bölümde karşılaşığınız ilk yere götürürecek olan bir kapı açılacak. Hayır efendim, kapı götürmeyecek, siz yürüyecesiniz. Kazıktan aşağıya inin. İkinci uçurumun ucuna geldiğiniz zaman kuzeye dönün ve koşarak ziplayın. Merdivene tutun ve tırmanın.

**Üçüncü ve Dördüncü Tırpanları Almak**

Holün batıdaki sonuna kadar yürüyün. Kuzeydeki duvarda bir merdiven bulacaksınız. Alın ve cebinize koyun fakat dikkat edin kimse çakmasın. Bir gören móren olur maaallah, bir merdiven için karakolluk olmayın. Bu merdivenden tırmanın ve kuzeye giden bir yol bulana kadar koridoran aşağıya inin. Buradan, yapabileceğiniz ilk sola dönüşü yapacaksınız. Kuzeye yürü-

fark edeceksiniz. Buraya ziplayın. Burada da bir kazık görevcisiniz. Tırmanın. Çıkar çıkmaz en yakındaki merdiveni kullanın. Doğu koridorundan yürüyerek dördüncü ve son çatalı da bulun. Tutun, merdivenden çıkışın ve Coastal Ruins'e dönüse gidin.

**Coastal Ruins'den Dönüş**

Batıdaki ilk odadan geri dönün ve kazıktan aşağıya kayın. Uca kadar yürüüp kuzeye dönün. Yolun üzerindeki merdivene ziplayın ve mümkün olduğu kadar kibar şekilde en aşağıya düşün. Ana koridorun batı sonuna kadar giden. Buralardaki basamakları çıkışın. Böylelikle bu bölümünü başarıyla bitirmiş ve Temple Of Poseidon bölümune geçmeye hak kazanmış bulunuyorsunuz. Buraya dramatik bir müzik koyun!

**Temple Of Poseidon**

Yerdeki deliği bulup merdiven yardımıyla içine girin. Doğudaki ana odaya gidin ve dil çkaran heykeli bulun. Buldunuz mu? Şimdi onu tekrar kaybedin. Kuzeye dönün ve Görügüñüzde deliğe girin. İçeriye girdikten sonra Poseidon heykeline doğru doğuya ilerleyin. Çatallardan birisini ona yerleştirin. Aşağıdaki ana odaya dönün. Suyu merkez odaya kadar izleyin. Buradan kuzeydeki yola girin. Bir kazık bulana kadar tüm yolu tepin. Kazığa tırmayan. Buradan diğer heykeli bulup bir çatal da ona sokun. Şimdi merkez odaya geri dönün. Başka bir sola dönüş yapın ve batıya ilerleyin, kapı önlərində durmayın. Ayrıca basmakta da durmayın, otomatik kapı çarpar! Bu çok möhm̄ bilgileri bize aktardığı için şehir içi otobüs hatlarına da teşekkür ederiz. Burada da bir kurban heykel var. Güneye dönün ve duvardaki deliği görün. Buraya girmeyin. Durun sakin girme-yin!!! Eğer bunu yaparsınız ki eminim birkaçınız bunu yaptı, Lara alev alacak. Yerdeki siyah yuvarlak bir tuzak haberiniz olsun. Koşup zıplayıp deliğe girin, fakat asla bu siyah noktaya değmemelisiniz. Diğer heykeli de bulup gacır seklinde çatalı yerleştirin. Geriye dönün. Az ön-

ceki tuzağın yok olduğunu göreceksiniz. Son heykeli de biraz çabalayarak bulun ve yerlestirdikten sonra merkez odaya dönün. İyi iş becerdiniz.

Şimdi dört akıntı da harekete geçip merkez çukuru dolduracak. Suya atlayın ve dibine kadar yüzün. Dibinde batıya doğru bir pasaj göreceksiniz. Burası doğal olarak Lara'nın her tarafına tırmacağı bir alana çıkıyor. Dört havuzu bulun. İki testi iki de işaret olacak. Siz iki testiye ateş edin. Duvardaki düğmeyi harekete geçirip batıya doğru ilerleyin. Lara'nın yüzü kutuya dönenken X'e basın. Alın bu zerzavat! Kapılar da açılacak. İllerleyip deliği bulun. Delikten çıkışın biraz daha ilerlediğinizde bölümün sona ermiş olduğunu göreceksiniz.

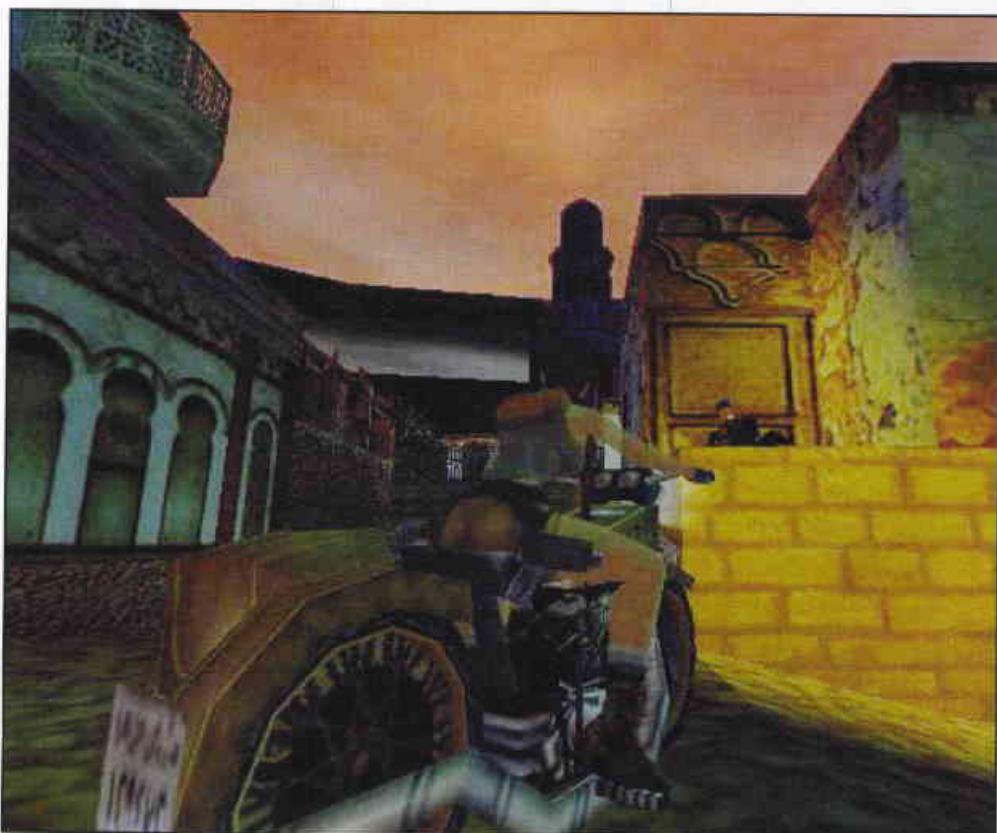
**Lost Library**

Tam önünüzdeki deliğe girin. Büyük mavi kapıların olduğu yeri bulun. Kuzeye dönün ve ortadaki kapıyı açın. Kazığa kullanarak aşağıya inin. Dönen yuvarlak zimbütlardan mümkün olduğunda uzak durun. Burada kazığa tırmayan ve yol boyunca ilerleyin. Burada bir sürü adam öldürüp elinizi kana bulayacsınız ama her işin bir pis tarafı var tabii. Daha sonra odadaki altın yıldızı sütündan crowbar ile söküp alın. Sola dönüp güneye doğru

duvara kadar yürüyün. Buradan sağa dönün ve önünüzdeki merdivenden tırmayan. Kazıkta bir itfaiyeci edasıyla aşağıya kayın. İki zibidiyi daha eşek cennetine gönderdiğinden sonra güneydeki pasaja girin ve merdiveni kullanarak deliğe girin. Büyük odaya gidin. Ara ekrandan sonra, bu herifi öldürmeli, kolundaki roleksi, cebindeki paraları ve özellikle de Gem'i almalısınız. İki zibidi ile karşılaşlığınız yere geri dönün. Anahtar deliği olan bir kapı bulacaksınız ve heriften aldigınız Gem'i burada kullanacaksınız. Pasaja girin ve ipi çekin. Böylece bir aşağıdakiler kapıda açılacak. Zaten bu kapıları kapatanları ben bir yakalarsam var ya, yapacaklarımı çok iyi biliyorum. Biraz agresif olduğum belli oluyor mu? Saat şu anda sabahın 4'ü ve ben bu yazılı derginin baskısına yetiştirmeye çalışıyorum. Kafayı çizmek üzereyim. Zaten Kekilli de çalyo, kendimi intihar edicem valla. Neyse, back to the point. Bu yeni açılan kapı suyun altında. Şimdi ilk altın anahtarını bulduğunuz yere geri dönün. Diğer gitmediğiniz yerde de gidin ki hatırları kalmasın. Sonunda X tuşu ile açığınızı ve ikisi de aynı yere çıkan iki kapı bulacaksınız. Birisine girin. Suya kadar ilerleyin ve dalın. Ohhh, mis be mis. Bir tatilie ihti-

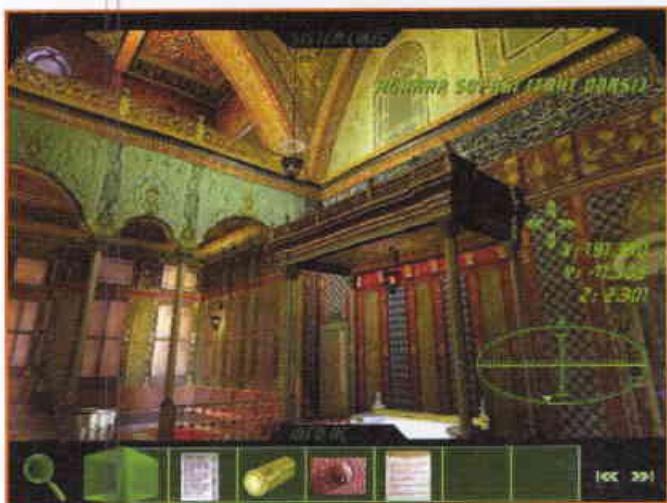
yacım var sanırım. Ayrıca bu oyunu bitirdiğinizde, sizin de iyi bir tatilie ihtiyacınız olacak. İki altın anahtarları bulun. İkisini de alır almadan ana hole dönün. Şimdi ters tarafa gidin ve soldaki kapıyı açın. Planetarium'a kadar devam edin ve elinizdeki altın anahtarları buraya yerleştirin. Böylece tüm gezegenlere ulaşan kapılar açılmış olacak. Dünyayı merkez yapacak şekilde gelegenleri daire şeklinde dizin. Doğru yerleştirdiğiniz her gelegenin üzerinde bir hologram olacak. Her gezegenin etrafında renkli bir çember olacak. Merkezinden dışarıya doğru söyle yerleştirinseniz belki bışıl olur: Mavi, Gri, Yeşil, Turuncu ve Sarı.

Eğer başardıysanız kırmızılı bir kapı açılacak. Bu yoldan devam edin. Bu yolu hemen hemen yarısına geldiğinizde bir kapı daha göreceksiniz. Bu sizi başa götürüyor. Eğer girerseniz düz git, sağa dönün ve aşağıya doğru ilerleyin. Buradaki kapıya da girin. İki cinayet daha işleyin. Falan filan. Biz asıl kaldığımız yere dönelim. Eğer bu kapidan girmeyip dosdoğru aşağı inerseniz Yılan odasına gidersiniz. Burada yedi tane meşale olacak. Her biri, diğer iki meşaleye bağlı. Birisini çektığınızda diğer ikisini yakıyor. Ama eğer bir meşale iki ayrı noktadan yakılırsa ateş söndür. Yapmanız gereken iş ise yedisinin birden aynı anda yanmasını sağlamak. Eğer saat şeklinde sürekli sırayla yaparsanız dokuzuncu denemenizde başarıya ulaşırısz. Eğer bunu başarabilişseniz, merkez odada yerden iki yükselti olacak. Böylelikle Lara, daha üst katlara çıkabilecek. Aslında kendisi de çıkmak isteyecek çünkü aynı zamanda bir yangın da çıkacak. Yukarıya çıkm ve havuza atlayın. Böylece üzerinizdeki yanıklardan ve bu ateşten kurtulacaksınız. Şimdi üç kapılı koridoru bulun. Bundan sonraki iki yanğını daha havuza atlayarak atlattın. Bu bölümün gerisini size bırakıyorum. Eğer bu bölümde çok takılan olmasa gelecek sayıda diğer bölümden devam edeceğiz. Nisan'da bomba gibi görüşene değin Lara'ya iyi bakın; size emanet. Bye&Smile ...



# BYZANTINE: SIRLAR LABIRENTİ 2. Bölüm

İstanbul'daki sırrı çözmeye hep birlikte devam ediyoruz...



**G**eçen ay en son Topkapı Sarayı'nın KLIO'daki simülasyonuna girmiş, ama simülasyon verilerinde ekiklik olduğu için tıkanıp kalmıştı. Şimdi kaldığımız yerden devam ediyoruz. Şerife ile olan konuşmanız bittiğinden sonra Süleymaniye Camii'ne gidin. Sağıdaki ayakkabılığa ayakkabınızı koyduktan sonra içeri girdip imamın oğluyla konuşun. Şimdi simülasyon daki eksikleri tamamlayacak dokuları camiden tarayacağız. Önce mihrabın önüne gidin ve sağ tarafındaki tahta kaplamaları HOMER'i üzerinde kullanarak taralayın. Pencerenin sağındaki kaplamaları da taralayın. Son olarak da üzerinde Arapça yazılarının bulunduğu mermer taşı (vaizin çıktıgı yerin üstünde) da taraüp camiden çıkışın (bu son tarama işlemi) yapmanız gerekmek, eğer bu Arapça yazıları bulmazsanız, biraz ilerde başka bir yerden taraabileceğiz. Mehmet'in dükkanına gidin. Gördüğünüz gibi kapı kapalı, ama Emre'nin evindeki Halicilik Sarayı'yla ilgili kitabin arkasından aldığınız anahtar ile kapıyı açıp içeriye giriyorsunuz. Hemen solundaki haliyi kenara çekip, altından çıkan çantayı alın. Sağıdaki masanın üzerinden ise kalemi ve makası alın. İlerideki odaya geçin, hemen sağında, yerdeki halının sağ alt köşesini inceleyin. Açılan köşenin üzerindeki markayı gördünüz mü? Onun üzerinde de makası kullanın ve içinden çıkan güneş ma-

dalyonunu alın. Az önce aldığınız çantayı sağdaki büyütmeçin üzerine sürükleip inceleyin. İçinden çıkan iki kağıdı ve kırmızı defteri inceleyin. Pek gereksiz olacak ama, üzerinde yazı izleri bulunan kağıdı kalemlle karalayıp haritada Nargile Kahvesinin açılmasını sağlayın. Emre'nin Mehmet'e yazdığı mektubu okuyun, arkasını çevirdiğinizde ise haritada Arkeoloji Müzesi'nin açıldığını hayretler içinde göreceksiniz. Yaaa...

### Ayasofya

Burada işiniz bittiğine göre Ayasofya'ya gidebilirsiniz. Dündüz ana salona çıkış, ilerideki gereksiz adamlı kısa süren bir muhabbet yapın. Daha sonra hafifçe sağınıza dönerek, orada, uzaktaki kapiya doğru ilerleyin ve içeriye girin. Burası Osmanlı Kütüphanesi. Nuraya konuşun. Konuşmanız bitince kütüphaneyi inceleyebilirsiniz. Sağıdaki dolapta Sultan Süleyman zamanındaki saray entriliklerini anlatan bir kitap var, isterseniz okuyabilirsiniz. Bu arada söylememi unuttum, oyun boyunca birçok yerde İstanbul'un çeşitli tarih dilimlerindeki tarihi değerler hakkında çok hoş bilgiler alabilirsiniz. Bunun için çeşitli heykellerin, resimlerin ve kitapların üzerine gelip, imleç kulaklık veya büyütmeç haline geldiğinde tıklayabilirsiniz. Bu yerleri ben tam çözüme dahil etmedim, hem oyunu bitirmeniz için hepsi bulmanız gereklidir, hem

de oyunda size de çözecek bir şeyle kalsın istedim. Neyse, nerede kalmıştır? Hah, Sultan Süleyman hakkındaki kitabı okuduktan sonra masanın üzerindeki Arapça yazıların Homer ile Scan edin. Ve Ayasofya'dan çıkış, İstanbul Üniversitesi'ne gidin.

İstanbul Üniversitesi'ne geldiğinizde, Şerife'nin arkasındaki masanın üzerinde duran ve KLIO simülasyonuna girişi sağlayan sanal gözlükleri alın. Şimdi Topkapı Simülasyonuna girdik. Gördüğünüz gibi arabirim değişti ve imleci üzerine getirdiğiniz eşyalar hakkında detaylı bilgiler ekranada gözüküyor. Aşağıda ise, gerçek dünyadan Scan ettığınız kaplamlar duruyor. Bu kaplamlar ile hemen sağdaki Matrix halindeki kapayı tamir edeceğiz. Tahta kaplamayı kapının, Arapça yazıları ise kapının üstündeki boşluğun üzerinde kullanınca, simülasyonun diğer odalarına da geçebiliyoruz. Ama önce, hemen soldaki tahtın dibinde bulunan zeka oyununu çözmelisiniz. Bulmacanın çözümünü aşağıdaki resime bakarak yapabilirsiniz, unutmayın, taşların renginin hiçbir önemi yok.

### Yıldız Bulmacası

Bu bulmacada amacınız bütün taşları, bir yıldız oluşturacak şekilde dizmek. Bunun için alttan ikinci sıraya sağdan itibaren arada birer boşluk atlayarak dört taş, üçüncü sıraya soldan ve sağdan birer boşluk bırakarak iki taş, dördüncü sıraya da ikinci sıranın aynısı şeklinde taşları dizin. Yıldız şeklini oluşturunca KLIO'nun ekranında Extrapolasyon yazacak.

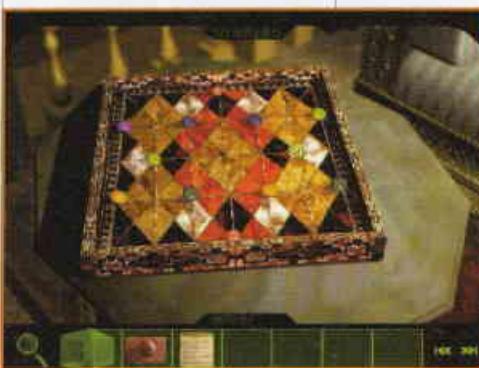
Ve hemen yanınızda tahtın üzerinde bir ferman ve bir de altın mühr ortaya çıkacak. Fermanı okuyun, altın mührü inceleyin. Ve sağdaki kapıdan bir sonraki odaya geçin. Odaya girişiniz kapının hemen solunda bir çeşme var ve bunda akan suyu kesmeniz lazım. Bunun için, bu odanın solundaki kapıdan bir başka odaya geçin, arkanızı dönüp hemen girişiniz kapının sağındaki boşluktan ana su vanasını kapatın. Havuzu odaya donup havuzun yanında vanayı da kapatın. Saray ahaliinden birtakım sesler duyacaksınız. Havuz ekranından geri çıkış, havuzun hemen altındaki mekana tıklayın, burada Sultan Süleyman ve dört saray insanının resmini göreceksiniz. İşte şu sekil...



Resmini gördüğünüz bu bulmacada amacınız sadece Sultan Süleyman'ın resminin açık kalmasını sağlayarak onun konuşurlarını duyabilmek. Bunun başırmak için resimlere şu sırayla tıklaymalısınız (soldan sağa) 3-5-2-2.

Sultan, bazı şeyle söylemekten sonra, yeni bir Extrapolasyon olayından sonra ortaya silindir şeklinde bir mühr çökacak. Onu da alın. Havuzun ana va-

nasının bulunduğu odaya geçin. Sağıdaki masanın üzerindeki mumu tıklayın, dökülen mumun üzerinde ise az önce aldığınız silindirik mührü kullanın. Bakın, mührde ne yazdığını...





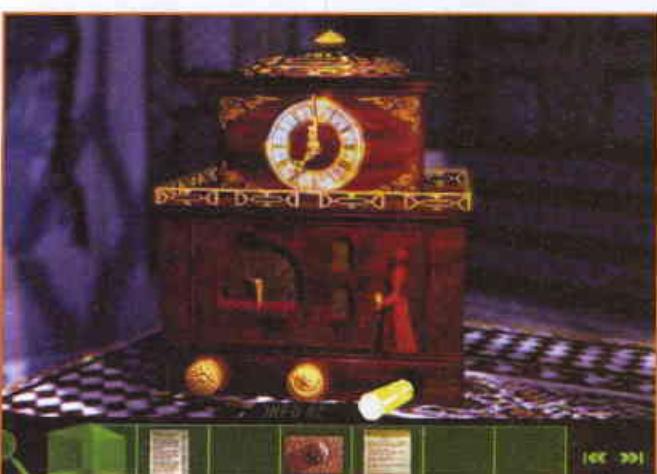
Pek anlamsız olan bu lafi anlamak, bir sonraki bilmecenin çözümü açısından pek önemli. O yüzden, hemen solunuzdaki masanın üzerindeki saatte bakın. Saatin sağ altındaki deliğe altın mührü taktiktan sonra, saatin yelkovan ve akrebini en uçlarından tutarak şu şekilde ayarlanmanız lazım.

#### Önce 12:00'a ayarlayın ve güneş düğmesine basın

06:30'a ayarlayın ve ay düşmesine basın.

03:45'e ayarlayın ve yıldız düşmesine basın.

Eğer doğru yaparsanız, her doğru düşmeye basisınızdan sonra bir "tinn" sesi duyacaksınız. Üçüncü seferden sonra saatin üzerindeki gizli bolme açılacak ve bir anahtar çıkacak. Tabii ki alın. Masanın üzerinde ortaya çıkan cam vazoyu da alın.



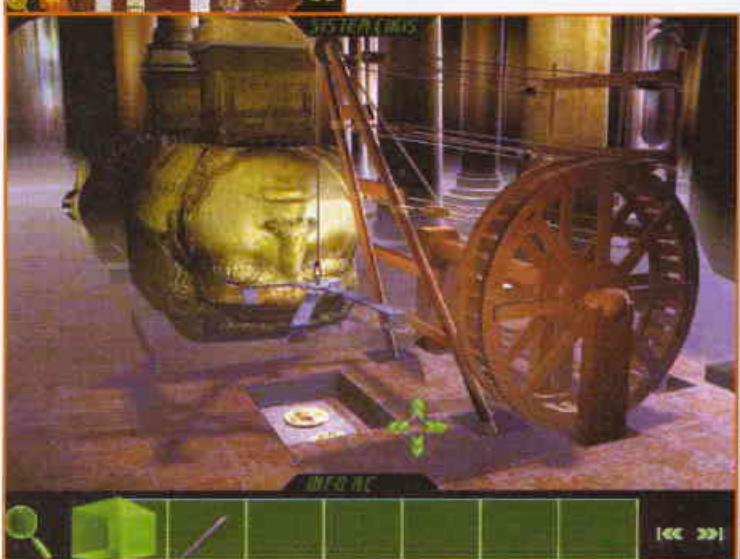
Geri donup bir önceki ekranlı havuzu, ortadaki lale şeklindeki yere cam vazoyu yerleştirin. Suyu açın, eğer akmazsa gidip diğer vanayı da açın tekrar deneşin. Vazo su dolup laleyi açınca, havuzun sağında da gizli bir geçit ortaya çıkıyor. Gizli geçide girdik-

ten sonra hazine odasına ulaşmanız gerekiyor. Bunun için sürekli dündüz ilerleyip, her admınızı attığınızda sola bakın ve sola gitdebildiğiniz ilk yere sapın. Dündüz ilerleyip Sultan Süleyman'ın hazine odasını bulduğunuzda, elinizdeki anahtarla kutuyu açın ve içinden çıkan pırlanta yüzüğü alın. Hemen karşınızda açılan yeni kapıdan ilerleyin ve Harem Odası'na gelin. Karşınızda kapıya zoomlayın, kapının hemen solundaki gizli bölümünü bulup açın, içindeki kolu çektiğinizde kapı açılacak ve Topkapı Simülasyonu'nu başarıyla tamamlamış olacaksınız.

#### Pırlanta Yüzük mü?

O da ne?

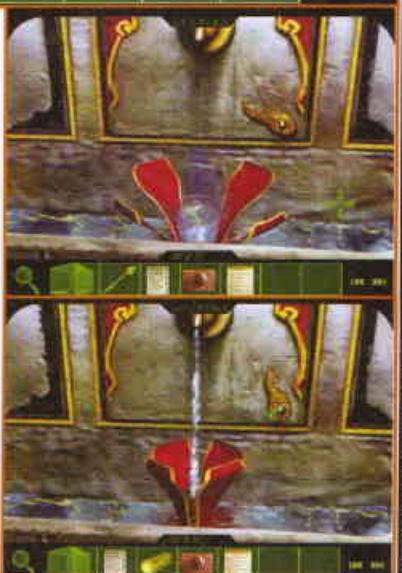
KLİO'da n çıktıktan sonra Şerife ile konuşup pırlanta yüzüğünü sorun. Tabii ki bir şey bilmiyor, bu sırada içeriye İskender Lasovich



nuzu söyleerseniz yalan söylediğiniz anlayıp bundan sonra size yardım etmiyor, böylece oyunun akışı değişebiliyor, o yüzden dikkat edin derim. Muzeının ustuna çıkin, görevli hanım sizi aşağıya sepetledikten sonra inatla tekrar yukarıya çıkıp hanımın odasına girin ve ona Basın Kartınızı gösterin ve konuşun. Konuşma bitince müzeden dışarı çıkin, sevimli Dedektifimiz Akalın sizi durdurup cinayette baş şüpheli olduğunu yumurtalayacak ve pasaportunu alacak. Elinizden geldiği kadar yardımcı olun ona. Haritaya çıkışınca Emre'nin evine gidin ve kapının önünde dikilen Şerife ile konuşun. Size KLİO'ya giriş için gereken sanal gözükleri verecek. Artık istediğiniz zaman KLİO'ya girişebilirsiniz, bunun için şehir haritasına çıkmaman yeterli olacaktır. Tekrar Ayasofya'ya gidin, soldan ileri, yukarıda tekrar ileri gidin ve sağa bakıp Nuray'ı görün. Nuray size bir not verecek. Verdiği kapıta, Emre ile birlikte arastırdıkları tarihi mekanların bir listesi var ve liste daha önce gitmediğimiz

Theodosius harabeleri de var. Haritaya çıkışın Theodosius harabelerine gidin. Oyunu bu noktada kaydetmenizi tavsiye ederim. Sola ilerleyip sütunun Scan edilebilir bölgesini HOMER ile tarayın. O anda katılımız sahneye girecek, hemen sağa doğru donup kaçın. Bir iki ekran kaçtıktan sonra İskender ile karşılaşacaksınız. Güzel bir İstanbul manzarası eşliğinde size içki ismarlayacak ama...  
aa...

Ne yazıkki bana ayrılan yer bu ay da doldu (lafa bak! Yeri ben ayırmıyorum sanki). Byzantine'in



tam çözümüne önmümüzdeki ay devam edeceğiz. Hem böylece bu ay verdiğimiz 4 CD'nin en zor bulmacaları ile uğraşacak ve başınız her sıkıştığında tam çözüme bakıp oyunun zevkini de kaçırımayacaksınız. Nisan ayına kadar, kolay gelsin diyorum.

**Sinan Akkol**

# DRACULA RESURRECTION

Yerimiz dar, biraz hızlı gidersek mazur görün. İşte Dracula tam çözüm...

**H**ana girin. Hancı kadınla ve oturan yaşlı adamla kale hakkında konuşun. Dışarı çıkmak ve dündündüz ilerleyin. Yol ayrimında (Pons-Lacus levhası) Pons yönüne ilerleyin. Cuemeterium yazılı levhanın olduğu patikadan girin. Yol ayrılmada tekrar Cuemeterium yazılı levhadan sağa sapın. Mezarlığa girin. İçerde yine sağdan girip duvara dayalı kazmayı alın. Kazmayı kapının hemen yanındaki mavi dumandan tüttüğü mezarla kullanın. Açılan mezardan Dragon's Ring'i alın. Bu alet oyundaki kilitlerin pek çoğunu açacak bir anahtar. Cuemeterium-Calvarium levhalarının olduğu sapaşa geri dönün. Calvarium yönünü seçin. Ortadaki büyük haçın yanına gidin ve yere bakan sapayı alın. Pons-Aureal Coronae Caupona levhalarının bulunduğu yol ayrimına gidip Pons yönüne sapın. Iorga geçmenize izin vermeyecek. Bir ekran geri dönüp kuyuya giden patikayı seçin. Kuyunun kapağına bakın. Aşmak için bir anahtar bulmamız gerekiyor. Şimdi ilk kapağı kilitli bırakıp hana dönün. Hancı kadın ve adamlı Drago's Ring ve sapan üzerine konuşun.

Adam size gol yanındaki ağaçtan söz edecek. Handan çıkışın Lacus-Pons levhasına gidin. Lacus yönünü seçin. Ardından karşınıza çıkacak Lacus-Metallium ve Lacus- Aureal Coronae Caupona levhalarında Lacus yönünü seçerek kulübeye varın. Kulubenin başında beklemekte olan Goran'a tıklayın. O da size yol vermeyecek. Bir adım geri atın ve ağaçta giden patikaya sapın. Ağaçta tırmanıp sapanı kuşlar üzerinde kullanarak Goran'ın dikatini dağıtan. Az önce onun durduğu yere gidip duvara dayalı odunu alın ve Goran'ın üzerinde kullanın. Goran suya düşüğünden sonra iskeledeki fiçıya sapılı bıçağı alın. Goran'a vurduğunuz yerdeki fiçinin içine bakiş pan flütü alın. Hana dönün. Kilere inip dolapta teleskopu alın. Hancı kadın ve adamlı flüt hakkında konuşup doğru melodiyi öğrenin. Üst kata çıkışın en ilerideki odaya girin. Odanın en ucuna dek ilerleyip yerdeki komodini itin. Komodinin üzerine çıkışın tavandaki kulpu alın. Kulpu tavandaki kapağın üzerinde kullanıp kapağı açın ve tavanı çıkin. İllerleyip teleskopu ayaklarının üzerine oturtun ve lorga'ya bakın.



Teleskop ekranından çıkmadan pan flütü lorga'nın üzerinde kullanın. Bir adım ilerleyip ipe bakın. Bıçağı ipte kullanıp lorga'yi saf dişi bırakın. Odaya dönün ve hancı kadınla konuşuktan sonra diğer kapıdan balkona çıkin. Zemindeki delikten aşağı inin. Lorga'nın kemeriinden anahtarlarını alın. Kopruye gidin ve yıklısına tanık olun. Kuyuya dönüp anahtarların biriyle kilidi açın. Kuyudan aşağı inip yolun

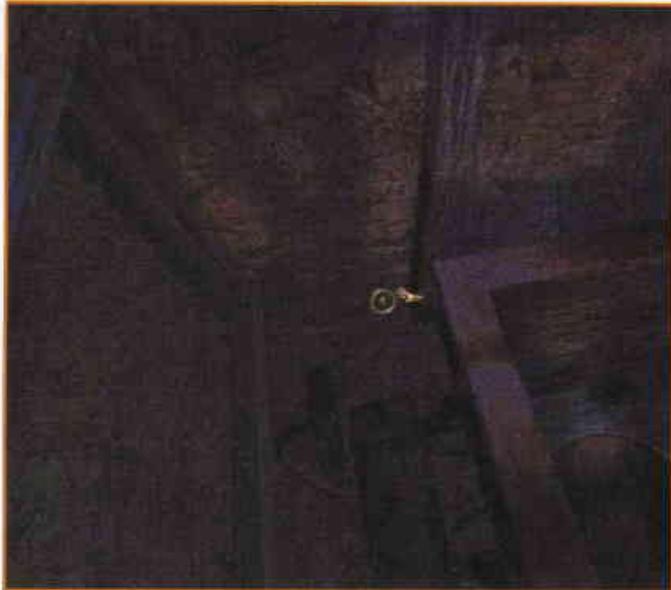
sonuna dek ilerleyin. Basamakları tırmanıp lambayı alın. Dönüp merdivenlerin yanındaki karanlık köşeye gidin. Biraz arşırınca lambayı asabileceğiniz bir çengel bulacaksınız. Çengele bakiş lambayı asın. Artık aydınlanan köşeden kancayı ve ipi alın. Hana dönüp indiğiniz deliğin altında kancayı ve ipi kullanıp yukarı tırmanın. Aşağı inip adamlı külübe, kadınla kopru hakkında konuşun ve kadından anahtarları alın. Hemen yanındaki dolabı açın ve kilitli çekmecede kadının verdiği anahtarları kullanın. Çekmecede günüğu okuyun ve çakmakla anahtarları alın. Kilere girin ve eğili mumu bakın. Çakmakla mumu yakın ve eskiden geçmediğiniz bölüme geçip fiçinin arkasına bakın. Çekmecedeki anahtarları fiçinin üzerindeki delikte kullanıp düzeneği açın. Dragon's Ring'i düzenek üzerinde kullanarak geçidi açın.

## Maden

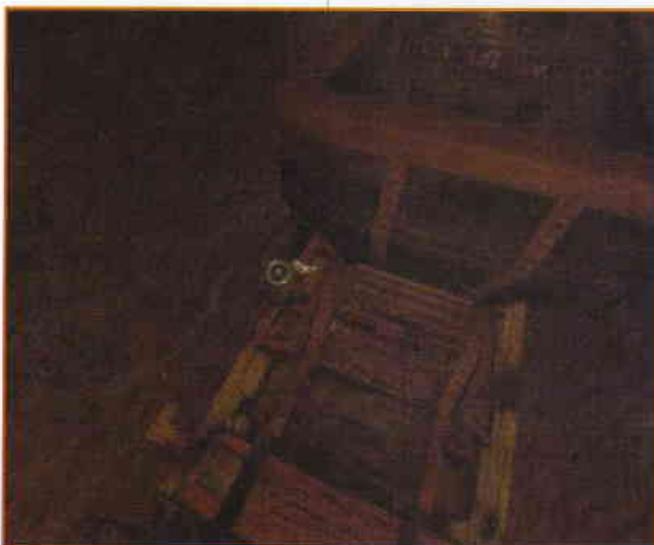
Tünelin sonuna dek ilerleyip sola dönün ve kapının yanındaki taş kureye bakın. Üzerine tıklayınca mekanizma dönecek ve Dragon's Ring'i tekrar kullanacaksınız. Artık madenin çıkışını açın. Çıkış kulübeye gidin. Lorga'nın diğer anahtarları ile kapıyı açıp içeri girin. Bir adım ilerleyin ve yere bakiş fiçıları tutan levye-



yi kaldırın. Fıçılar devrildikten sonra açılan asansör kabinine girin ve kapının yanındaki kolu çekin. Gürültü patirtinin ardından ilerleyip zincirlerin yanına gidin ve levyezi zincirlerde kullanın. Asansörün önünde durup karanlık oyuğa doğru iki adım atın. Şimdi ilerlemeden sola dönüp yerdeki kalası alın. İlerleyin ve kalaşı boşlukta kullanıp köprüyü oluşturun. Karşıya geçip taş yiğinına ilerleyin ve levyezi taş yiğinında kullanın. İskeletin kolunu alıp bir adım ilerleyin ve lambayı çakmakla yakın. İskeletin kolunu kullanarak artık aydınlanan parmaklıkların arkasından metal çubuğu alın. Yıkık köprüye gidip zincirlerde metal çubuğu kullanın. Karşıya geçip soldan aşağı inin, ardından bir kez daha aşağı inin. Masanın solundaki geçitten girin. Rayları takip edip tünel içindeki vagonun yanına gidin ve kaldırıcı itin. Kaldırıcı bulmada biraz zorlanabilirsiniz. Bunun için önce tünelin sonuna dek ilerleyin, sonra yüzünüüzü vagona dönün ve sol altı araştırın.



Dragon's Ring'i kullanın. Yukarı çıplak bir adım atın ve solda yerde duran feneri çakmakla yakıp elinize alın. Yalnızca bir adım ilerleyin ve feneri solda çukurun dibindeki petrol birikintisinde kullanıp yarasaları kaçırin. Karşıya geçin, sağa dönüp ilerleyin ve kolu çekin. Yolcu yolunda gerek !



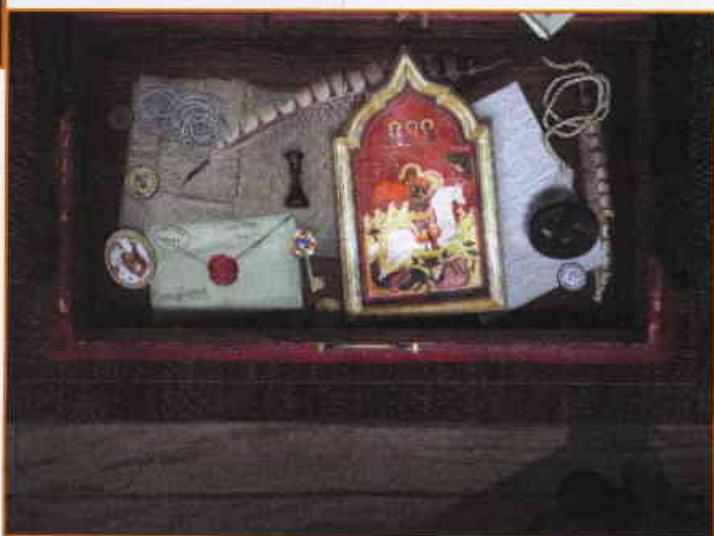
Vagonla platforma çarptıktan sonra platformun tam altında durup yukarı bakın ve kancayı alın. Vagonların olduğu ekrana geri dönüp rayları değiştiren mekanizma bakın ve burada kancayı kullanın. Şimdi yakından bakma ekranından çıplak kolu çekin. Kancayı aldıığınız ekrana dönüp platformun altında vagonu çalıştıran düzeneğe basın.

Vagon yolculuğunun ardından bir adım ilerleyip soldaki kapıyı açın. Aşağı inip düzeneğe

### Kale

Avludasınız Dumdüz ilerleyin ve basamakların yanında sağa dönüp spiral merdivenlerden aşağı inin. Kapının solundaki kilidi Dragon's Ring ile açın. Odaya girip ilerleyin ve asılı lambayı çakmakla yakın. Dorko'yu göreceksize. Onunla Mina üzerine konuşun. Dönüp merdivenlerden yukarı çıkarın. Kilitli kapının önünde peşinizden gelen Dorko'ya tıklayın ve kapıyı açmasını sağlayın. İçeri girin ve büyük merdivenlerin yanından sola dönün. İleride-

ki kapının üzerinden anahtar alın. Merdivenlerden yukarı çıplak ilk kapıdan dalın. Ufak holden Dracula'nın odasına geçin. Ortadaki büyük yopa tıklayıp mekanizmayı çalışın. Topu alın ve yatağın yanındaki sandığı açın. İçindeki resmi ve yüzüğü alın. Girişiniz kapı değil, diğerini seçin. Kütüphaneye girin ve sağa doğru bir adım atıp kapıyı açın. Karşınıza çıkan mekanizmayı çalışın. Çark döndükten sonra büyük salona dönün. Dracula'nın odasına giden kapının ve spiral merdivenlerin önünden geçerek asma katın en sonuna dek ilerleyin. Soldaki kapıdan kütüphaneye girin. Sola bir adım atın ve rafları inceleyin. Bulduğunuz ufak gözle yüzüğü yerleştirin. Raflar dayalı merdivenin yanına gidip üstüne bakın. Dracula'nın mektubunu okuduktan sonra onunuze gelecek mekanizmaya tıklayın. Mekanizma kitabı



çarpıp devrinde açılan düğmeye basın. İlk hümresi, yazı masası na düşecek. Masaya gidip kapağına tıklayın. Dolap kapakları açılarak Çekmeceyi açıp içindeki dört eşyayı alın.

Büyük salona dönüp kaldıldığından düzeneğin altın araştırın. Yerdeki kalkanı kaldırıp altından eldiveni alın. Tekrar büyük merdivenlerden çıplak yatak odasının önünden karşıya gidin. Merdivenlerden aşağı inin ve koridorun sonuna dek ilerleyin. Büyük salondan aldığıniz anahtarla kapıyı açıp avluya çıkışın. Dorko'nun yanına gidip eşyalar hakkında konuşun. Bazı eşyaları değiştirdip kullanılabılır hale getirecek. Yatak odasına geri dönün ve Dracula'nın resmini söminenin tam karşısındaki duvardaki yerine asın. Kristal topu ortadaki yerine oturtun ve çekmeceyi açıp burç sembollerini inceleyin. Dracula'nın resimde elinde tuttuğu üç karttaki burçlara bakın. Şimdi duvardaki burç şemasında sırasıyla Aslan-Başak-Oğlak sembollerine tıklayın

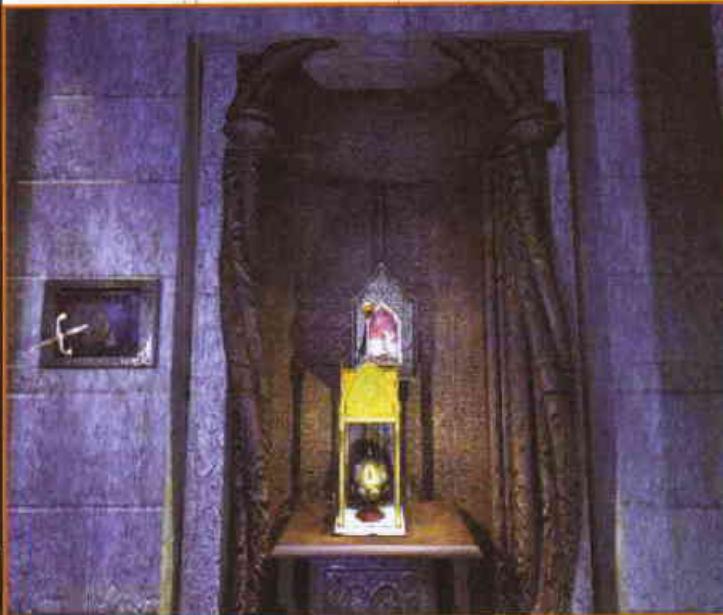


Gizli geçit açılınca geçitten ilerleyin ve kilidi Dragon's Ring ile açın. Kilit açılınca kayan hey-

kelen altındaki bıçağı alın ve kılıde saplayın. Şimdi bıçağı bir koltuk gibi itin ve yandaki figürün ağızının açılmasını sağlayın. Eldiveni figürün ağızına sokun ve ortaya çıkan halkaya tıklayın. Du-

dukten sonra arkasına Dorko'nun kanınıyla onardığı maldonyu yerleştirin.

Masaya gidip harita üzerindeki ağırlığı kaldırın. Masaya bakın



var dönünce kütüphanedeki çekmeceden aldığınız Saint George ikonasını açılan boşluğa yerleştirin. Mekanızma çalışacak ve altın bir kure açıja çıkaracak.

Çekmeceden aldığınız anahtarla kureyi açın. Anahtarı, elması alın. Duvardaki bıçağı da unutmayın tabii. Kütüphaneye gidin ve kürenin içinden çıkan anahtar ile saatı çalınırın. Dracula'nın aile ağacındaki resmi dön-

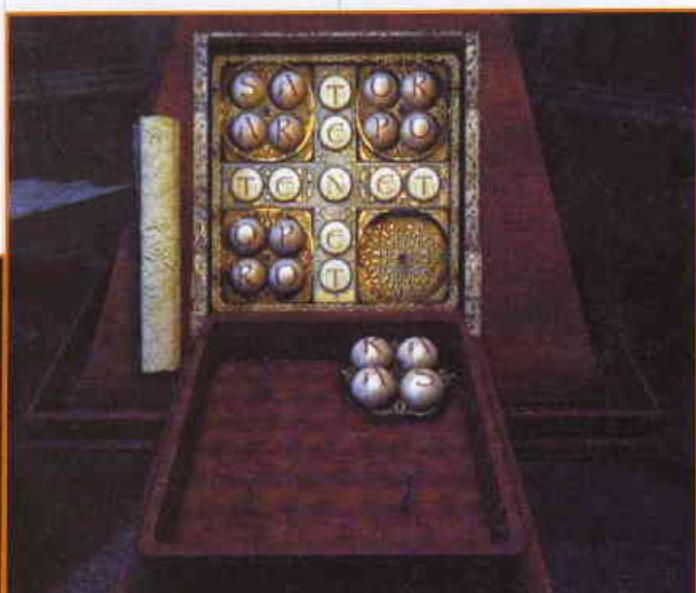
ve harita üzerinde Dragon's Ring'i kullanarak 40 ve 25 koordinatlarını okuyun. Kütüphanenin ortasındaki dünya kuresinin yanına gidip koordinatları 40 ve 25'e ayarlayın ve kureyi açın. Ortaya çıkan yeşil ejderin sırtına bıçağı saplayın. Şimdi bıçağın kabzasına bakın ve yuvaya elması yerleştirin. Gizli geçit açıldı. İçeri girm, merdivenlerden yukarı çıkin. Soldaki masaya bakın.



mektubu okuyun. Sağdaki masada duran kitabı çarpıp ortaya çıkan asit şipesini alın. Ortadaki kursuya yaklaşip boşluğa haçı yerleştirin.

Kursu dönecek ve bir Da Vinci ikonası belrecek. Bunu da alın ve ortaya çıkan kapağı açın. Karşınızda bulmacayı çözmek için ilk satırı SATOR, son satırı

tutan zincirlere asit boca edin. Uzuun bir animasyonun ardından soldaki kolu çekin. Odanın diğer tarafında az önce haçı yerleştirdiğiniz yere benzer bir oyuk var. Haçı yerleştirip düzeneği çalıstırın ve açılan merdivenlerden yukarı gitince Dorko ile ufak bir tartışma yaşayacaksınız. Dorko gitince Da Vinci ikonasını oda duvarındaki çarklı boşluğa yer-



da ROTAS yazmanız gerekiyor. Bunu yapınca haçı almaya hak kazanacaksınız.

Haçı alıp aşağı inin ve karşınızda taş oyuşa haçı yerleştirin. Açılan geçitten aşağı inin. Sunağa yaklaşın ve parmaklıklarını

ıştırıp çevirin. Son olarak ortaya çıkan düzenekte bir kez daha Dragon's Ring kullanın ve arkana yaşınan,

**Batu & Gökhan**

# GRAN TURISMO 2 Ehliyet Sınavları Rehberi

Bugüne kadar bize ulaşan birçok e-mail ve telefonda, okurlarımız Gran Turismo 2' deki ehliyet sınavları konusunda yardım istediler. Biz de düşündük, taşındık, kaçındık ve herkese sınavlarda gold alıracak bu rehberi hazırladık.

## B - Ehliyeti

### B-1: Kalkış, hızlanma ve fren 1:

Araba Toyota Vitz F '99 ve süre 0:39.800. En kolay sınav. Tüm yapmanız gereken iyi bir kalkış ve damalı bayrakları geçmeyen bir duruş. Daha ekranı yüklerken gaza basılı tutup devri vurdurun. İyi bir kalkıştan sonra hiç direksiyona dokunmayın ve yaklaşık 940 Metrede frenle re asılın.

### B-2: Kalkış, hızlanma ve fren 2:

Araba Fiat Coupe ve süre 0:30.500. Bir önceki sınavın aynısı fakat bu kez 970. Metre civarında frenle re asılın.

### B-3: Kalkış, hızlanma ve fren 3:

Araba Nissan Skyline GT-R V-spec (R34) ve süre 0:28.000. Aynı sınav fakat bu kez 900 metre civarında fren yapın.

### B-4: Hızlanmanın temeli 1:

Araba Nissan March G# '97 ve süre 0:27.000. İyi bir kalkış yapın. Kırmızı beyaz çizgilerden ve ortalama 45 mil hızla gidin. Bitiş çizgisini görür görmez gaza tamamen basın. (1 mil yaklaşık 1,6 km eder)

### B-5: Hızlanmanın temeli 2:

Araba Subaru Impreza WRX ST: Ver. V '98 ve süre 0:35.300. İyi bir kalkış yapın. Kırmızı beyaz çizgileri kullanarak ortalama 65 mil hızla gidin. Bitiş gördüğünüz anda gazi kökleyin.

### B-6: Viraj alınanın temeli:

Araba Mazda Demio GL-X '99 ve süre 0:27.000. Devri sona vurdurup kalkın. Üçüncü viteste

60 civarı bir hızla giderken sarı çizgileri takip edin. Döner donmez gaz pedalını dösemeye yapıştırın(basin yani)

### B-7: Viraj alınanın temeli 2:

Araba Honda Integra Type R (J) ve süre 0:22.800. Patinaj çekmeden hızlı bir kalkış yapmaya çalışın (devir ibresi kırmızıya gelmesin). Yapamazsanız da problem değil. Üçüncü viteste 70'lerde seyrederek sarı çizgileri takip edin. Çizgi sola dönmeye başladığında yumuşak bir fren yapın ve virajdan dıştan çıkacak şekilde oldukça hızlanın. Bitişe kadar gaza basın.

### B-8: Viraj alınanın temeli 3:

Araba Honda Integra Type R (J) ve süre 0:25.500. Aynı şekilde kalkın ve sarı çizgisi 75-80 mil hızla takip edin. Çizgi sağa dönmeye başladığında hafifçe fren yapın ve 65 mil civarı bir hızla virajdan çıkışın. Şimdi mümkün olduğu kadar hızlı bitişe ulaşın.

### B-9: Viraj alınanın temeli 4:

Araba Ford Cougar ve süre 0:26.000. İyi bir kalkış yapın ve sarı çizgisi üçüncü viteste 65 mil civarında takip edin. Ikinci dönümste sağa dönmeye başladığınızda kırmızı & beyaz çizgileri kullanın ve 5 virajları 60 mil civarı bir hız ile terk edin.

### B-10: Viraj alınanın temeli 5:

Araba Ford Cougar ve süre 0:22.700. Patinaj çekmemeye özen göstererek, hızlı bir kalkış yapın. Mümkün olduğu kadar sarı çizgilere uyarak kullanın. Sarı çizgi ilk dönmeye başladığında 57 mile kadar fren yapın. Diğer virajı 60 ile donun ve 65 ile terk edin. İşte B ehliyetiniz; ıslatırız artık değil mi?

## A - Ehliyeti

### A-1: Yüksek hızda durabilme:

Araba Nissan Skyline GT-R V-spec (R32) ve süre 0:19.700. Çok iyi bir kalkış yapın ve 880

metrede, yaklaşık 145 mil ile gitmekten fren yapın.

### A-2: Viraj alma ve fren:

Araba Subaru Legacy B4 RSK '98 ve süre 0:21.600. İyi bir kalkış yapın ve istediğiniz kadar hızlı gidin(bu fırsatı her zaman vermem he). Ama bu hızınızı az sonra önünüze çıkacak virajdan tek parça çökülecek şekilde ayarlamamanızı tavsiye ederim. Ben arabanızı sağa doğru spinletip virajı öyle almanızdır. Böylelikle aracınız daha kolay ve daha hızlı duracaktır.

### A-3: İleri viraj alma teknigi 1:

Araba Honda Integra Type R (J) ve süre 0:21.600. İyi bir kalkış yapın ve sarı çizgisi takip edin. 110 milde hafifçe fren yapın ve 65' e inerek viraja girin. 70 ile virajdan çıkışın ve bitişe kadar hızlanmaya devam edin.

### A-4: İleri viraj alma teknigi 2:

Araba Toyota Altezza RS200 '98 ve süre 0:21.800. İyi bir kalkış yapın. Bu araba çok kolay spin attığından dolayı çok dikkatli kullanmanız gereklidir. 110 milde yavaşlayın ve viraja 68-70 mil civarı bir hızla girin. Virajı 70 ile terk edin.

### A-5: İleri viraj alma teknigi 3:

Araba Honda Integra Type R (J) ve süre 0:14.700. İyi bir kalkış yapın. Burada size yardımcı olacak sarı çizgiler olmadığı için kendi çabanzıla yolum neresinden gideceğinizi bulacağınız. Yol dönmeye başladığı zaman hafifçe fren yapın. 104 mil ile viraja dışarıdan girin. 74 ile dönüp 80 ile virajı terk edin.

### A-6: İleri viraj alma teknigi 4:

Araba Toyota Altezza RS200 '98 ve süre 0:14.900. İyi bir kalkış yapın. Bu kez biraz daha erken fren yapın çünkü aracınız biraz daha kolay yayılıyor. 106 milde iken fren yapın. Viraja ortasından girin ve yola tutunabilemek için kırmızı & beyaz çizgileri kullanın. Virajı 75 ile dönüp 80



ile çıkışmanız gereklidir.

### A-7: Viraj alma uygulaması 1:

Araba 3000GT Turbo MR ve süre 0:27.000. Patinaj çekmeye çalışarak hızlı bir kalkış yapın. 110 mil civarında fren yapmaya başlayın. Hatta frenden biraz evvel arabanın burnunu viraja çevirin ki kolay yavaşlayıp rahat viraj alın. İlk virajı 60 ile alın ve ikinciye 75 ile ulaşın 70 ile girin. 75 ile çıkışın bitişe doğru gaza basın.

### A-8: Viraj alma uygulaması 2:

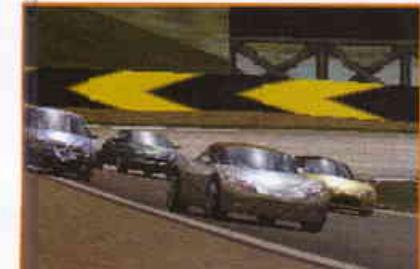
Araba Toyota Supra RZ '97 ve süre 0:26.000. İyi bir kalkış yapın ve bu kez biraz daha geç fren yapın. 65 ile ilk virajı alın. İkincisine gelene kadar 78-80 mil bulun. İkincisini de 65 ile alın ve 77 ile geçin.

### A-9: Viraj alma uygulamaları 3:

Araba 3000GT Turbo MR ve süre 0:17.700. İyi bir kalkış yapın ve bu kez daha erken fren yapın. Çünkü bu araba 4 çeker ve diğerleri kadar kolay döner. 103 mil civarında frenle basın ve 50 ile kırmızı & beyaz çizgileri kullanın. Yoldan dışarıya çıkmamaya özen gösterin. Daha hızlı donebilmek için açık fren yapın ve 58-60 ile dönün. Bitişe kadar gaza yüklenin.

### A-10: Viraj alma uygulamaları 4:

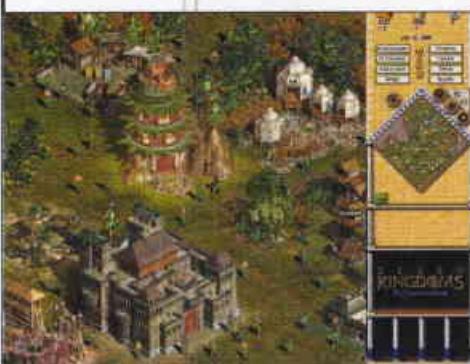
Araba Toyota Supra RZ '97 ve süre 0:17.000. Patinaj çekmeden, hızlı bir kalkış yapın. Daha geç fren yapın ve viraja dışarıdan içeriye doğru girin. Kırmızı & beyaz şeritleri kullanarak 105 mil ile virajı alın. İkincisini ise 65 ile alın ve 75 ile çıkışın bitişe kadar gaza yüklenin.



Hileleri, o oyin planinda bulunan oynlardan seip, www.avdolt.com'dan alacatsin ve eevre ceksin.  
Ho hilenin resminin de bulunus gerekken

# PC HİLELERİ

## SEVEN KINGDOMS 2



Aşağıda verilen hilelerden faydalánabilmek için öncelikle klavyeden !#%&& kodunu girin, "Cheat codes enabled" şeklinde bir mesaj göründüğünzde hile modu açılmış demektir. Bundan sonra aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanmanız mümkün olacaktır. Ancak bu işlemi her görev için tekrarlamamanız gerektini unutmayın.

Kod	Sonuç
<b>CTRL+M</b>	Tüm haritayı açar
<b>CTRL+T</b>	Tüm teknolojiyi verir
<b>CTRL+U</b>	Kralı ölümsüz kılar
<b>CTRL+I</b>	+1000 yiyecek verir
<b>CTRL+C</b>	+1000 hazine verir
<b>CTRL+Z</b>	Hızlı üretim yapmanızı sağlar
<b>CTRL+:</b>	Seçili kasabanın nüfusunu +10 çoğaltır
<b>ALT+CTRL+E</b>	-10 Reputasyon
<b>ALT+CTRL+R</b>	+10 Reputasyon
<b>ALT+CTRL+K</b>	Seçili binaya -20 hasar verir
<b>ALT+CTRL+J</b>	Seçili binaya +20 hasar verir
<b>ALT+CTRL+X</b>	-1000 hazine
<b>ALT+CTRL+C</b>	-1000 yiyecek

## DESCENT FREESPACE 2



Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle oyun esnasında klavyeden www.freespace2.com yazın. Ekranda "Cheats activated" mesajını gordüğünzde hile modu açılmış demektir. Bundan sonra - tusıyla birlikte basarak aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz. Yalnız dikkat edin, bu kodları kullanırsanız oyun bir sonraki görevde geçmenize izin vermeyecektir.

<b>C</b> –	Düşmana mesaj göndermenizi sağlar.
<b>Shift C</b> –	Tüm gemilere savunma sistemi verir.
<b>K</b> –	Seçili hedefi yokeder.
<b>Shift K</b> –	Seçili alt sistemi bozar.
<b>I</b> –	Ölümsüzlük verir.
<b>Shift I</b> –	Seçili hedefi ölümsüz kılar.
<b>O</b> –	Descent tarzı uçuş dinamiklerini açar.
<b>Shift W</b> –	Tüm gemilere sınırsız cepheane verir.
<b>W</b> –	Sadece sizin geminize sınırsız cepheane verir.
<b>R</b> –	Seçili hedef için cepheane ikmali yapılmasını sağlar.

### Sınırsız Cepheane:

Öncelikle bir Single Mission başlatın, daha sonra da sınırsız cepheane hilesini çalıştırın. Sonra görevden çıkm ve Campaign senaryolarına geri dönerek sıradaki görevi oynamaya başlayın. Bu şekilde geminizin sınırsız fuzyeye sahip olmasını sağlayacaksınız ve ustalık oyun görevlerde ilerlemenize de engel olmayacak.

### Votion Pirate Ship

Oyun esnasında klavyeden "arrrwalktheplank" kodunu girin, hemen Galleon sınıfı bir gemi olan Votion Pirate Ship bölgeye gitsektir. Bu gemi yerinden kimildamaz ve emir de dinlemez, ancak menziline giren tüm düşman araçlarına ateş açar. Özellikle uzayda mahsur kalmış bir gemiyi korumanız gereken görevde çok faydalıdır.

## HYPE THE TIME QUEST

Aşağıda bu oyunun hile kodları verilmiştir, bunları klavyeden yazarak kullanınız.

<b>Leben</b> –	<b>Tam sağlık</b>
<b>Druidik</b> –	<b>Tam büyü gücü</b>
<b>Protek</b> –	<b>Tam güçte kalkanlar</b>
<b>Frik</b> –	<b>1 ila 99 arasında bir miktar Plastyks verir</b>
<b>Littletroll</b> –	<b>Beklerken sağlık toplamanızı sağlar.</b>
<b>Littlegogoud</b> –	<b>Beklerken büyü gücü toplamanızı sağlar.</b>
<b>Youngelf</b> –	<b>10 adet mavi ok verir.</b>
<b>Oldelf</b> –	<b>10 adet kırmızı ok verir.</b>
<b>Grolot</b> –	<b>Envanterdeki her malzemeden bir tane daha verir.</b>
<b>Pouletfrit</b> –	<b>Envanterde bot ekler.</b>
<b>Wonderful</b> –	<b>Çok hızlı koşmanızı sağlar.</b>
<b>Glittergold</b> –	<b>Bol para verir.</b>
<b>Thundergod</b> –	<b>Ölümsüzlük verir.</b>
<b>Hermetik</b> –	<b>Sonsuz büyü gücü verir.</b>
<b>Houdini</b> –	<b>Sonsuz miktarda ok verir.</b>
<b>end02</b> –	<b>Barnak'ı tek vuruşta öldürmenizi sağlar.</b>
<b>epok1</b> –	<b>Epok 1 tamamlanır.</b>
<b>epok2</b> –	<b>Epok 2 tamamlanır.</b>
<b>epok3</b> –	<b>Epok 3 tamamlanır.</b>



## NOX

Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için oncelikle komut konsolunu açın, ve sonra da "Racolaws" yazarak hile moduna geçin. Ardından yine aynı konsoldan aşağıdaki kodları yazabilirsiniz:

help cheat: Tüm hilelerin bir listesini verir.  
cheat health: Tam sağlık verir.  
cheat mana: Tam büyülü enerjisi verir.  
cheat spells #: Tüm buyuleri # seviyesine getirir.  
cheat gold #: # miktar altın verir.



## SIMS

Oncelikle oyun esnasında [CTRL] + [SHIFT] + C tuşlarına basın ve sonra da aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin:



Klapaucius: \$1000  
Simoleons verir.  
water\_tool: Evinizi etrafı suyla çevrilir bir adaya dönüştür.  
set\_hour #: Saati # değerine ayarlar (1-24).  
set\_speed #: Oyun hızını # değerine ayarlar (-1000 ve +1000 arası).  
interests: Karakterlerinizin ilgi ve becerilerini listeler.  
autonomy #: Karakterlerinizin kendi başlarına düşünme kabiliyetini # değerine ayarlar(1-100).  
grow\_grass #: Çimleri # değeri kadar büyütür (1-150).  
map\_edit on/off: Harita editörünü açar.  
history: Aile tarihçesini siler.  
edit\_char: Karakter yaratma menüsünü açar.



## GP500

Single Race ekranında adınızı girmeniz gereken yerlere şu hileleri yazabilirsiniz

Hile	Sonuç
Iscooter!	Scooter cinsi bir motor kullanırsınız.
Ghostriders	Bir hayalet olursunuz.
BeamTeam	Yeni motorsikletler.
RedJocks	İç çamaşırlarınızla yarışsınız.
IMaateL	Doothan NSR '94 #4 marka bir motorsikler
Junior!	Bilinmiyor (  )

## PLANE SCAPE TORMENT

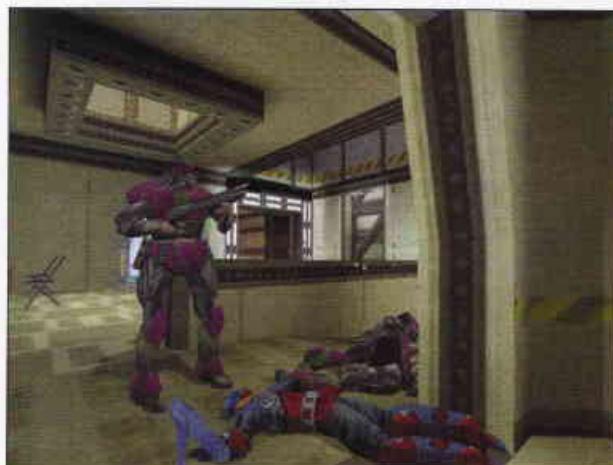
Butün demoları görmek için Tormentini dosyasını Notepad cinsi bir yazı editörü ile açın. [Movies] başlığının altındaki değerleri şu şekilde değiştirin.



## SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Aşağıda verilen hile kodlarını kullanabilmek için öncelikle oyun esnasında T tuşuna basarak komut satırını açın. Sonra buradan istediğiniz kodu girin ve ENTER tuşuna basarak hileyi çalıştırın.

MPGOD: Ölümşüzlük verir.  
MPKFA: Tam sağlık, cephanе ve zırh verir.  
MPHEALTH: Tam sağlık verir.  
MPAMMO: Tam cephanе verir.  
MPARMOR: Tam zırh verir.  
MPCLIP: Duvarlardan geçebilmenizi sağlar.  
MPPOS: Haritadaki konumunuzu gösterir.  
MPCAMERA: Kamera açısını ayarlamana imkan verir.  
MPMFCH: Robotunuzu değiştirir.  
MPTEARS: Sınırsız cephanе verir.



Ayrıca aşağıdaki kodları yine aynı yerden girerek o haritaya geçebilirsiniz:

01_Ambush	15_Depot	29_Airship
02_Quarters	16_Slums	30_Research
03_MCA_Dock	17_Lost_Cat	31_Avernus1
04_Shuttlebay	18_Slums	32_Museum
05_LZ_Minotaur	19_Rendezvous	33_Quarters
06_Entrance	20_Maritropa1	34_Energy_Plant
07_Avernus1	21_Maritropa2	34_Spires
08_Airshafis	22_Tram	35_Command
09_Comm1	24_CMC_Sec1	35_Fortress
10_Comm2	25_CMC_Sec2	36_Elevator
12_Comm3	26_Tram	36_Kato_Center
13_New_MCA	27_New_MCA	37_Gabriel
14_Maritropa1	28_Airshipdock	

[Movies]	DEATH=1	T1 ENTER=1
BISLOGO=1	MAZE1=1	METEOR=1
TSRLOGO=1	CURSTD=1	DRAGON=1
OPENING=1	OUTLANDS=1	T1 ABSORB=1
SS_MSLAB=1	BAATOR=1	FINALE=1
SIGIL=1	CARCERI=1	CONFLAG=1
TIME=1	CRETURN=1	T1 DEATH=1
SS_PHARD=1	FORTRESS=1	RUNE=1
SS_ADETH=1	FORTDOOR=1	
ALYBIRTH=1	ARRV_IGN=1	



# PLAYSTATION-HİLELERİ

## SPYRO 2: RIPTO'S REVENGE

Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için oncelikle oyunu dondurun ve sonra da verilen tuş kombinasyonlarını kullanın.

**Tüm yetenekler:** O, O, O, O, kare.

**Kırmızı dönüşme:** Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, sol, aşağı, sağ, yukarı, O.

**Maviye dönüşme:** Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, O.

**Pembeye dönüşme:** Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, kare.

**Yeşile dönüşme:** Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, üçgen.

**Sarıya dönüşme:** Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, yukarı.

**Siyaha dönüşme:** Yukarı, sağ, aşağı, sol, yukarı, kare, R1, R2, L1, L2, yukarı, sol, aşağı, sağ, yukarı, aşağı.

**Crash Team Racing demo:** Açılmış menüsünde L1 ve R2 tuşlarını basılı tutarak kare tuşunu girin.

**Değerli taşları bulma:** Oyun esnasında L1, L2, R1, R2 tuşlarına aynı anda basar ve basılı tutarsanız Spark size en yakındaki taşların yerini gösterir.



## MEDAL OF HONOR



Aşağıdaki kodları Password menüsünden girerek kullanabilirsiniz:

### Hile kodları:

Sınırsız cephanе	BADCOPSHOW
Seri atış	ICOSIDODEC
Sekeп mermiler	GOBLUE
Multiplay power-upları	DENNISMODE
Wire frame modу	TRACERON
American movie modу	SPRECHEN
Captain Dye modу	CAPTAINDYE
Audie Murphy modу	MOSTMEDALS
Yapımcıların resmi	DWIGALLERY
Programcıların resmi	DWIMOTEAM

### Multiplayer karakterleri:

Winston Churchill	FINESTHOUR
Velociraptor	SSPIELBERG
William Shakespeare	PAYBACK
Bismark The Dog	WOOFWOOF
Werner Von Braun	ROCKETMAN
Wolfgang	HOODUP
Noah	BEACHBALL
Otto	HERRZOMBIE
Kurt and Rosi	SMPSTMILK
Felix	HOODDOWN

### Yapımdan görüntüler:

Level 1	INVASION
Level 2	BIGGRETA
Level 3	DASBOOT
Level 4	STUKA
Level 5	KOMET
Level 6	TWOSIXTWO
Level 7	MISSLEAGUE
Level 8	VICTORYDAY



## CRASH TEAM RACING

Aşağıdaki kodları kullanabilmek için açılış ekranındayken L1 ve R1 tuşlarına basılı tutarak verilen tuş kombinasyonlarından birini girin, doğru yapabilirseniz kodu onaylayan bir sinyal sesi duyacaksınız.

### Çeşitli gizli karakterler:

**N. Tropy:** Aşağı, sol, sağ, yukarı, aşağı, sağ, sağ.



**Papu Papu:** Sol, üçgen, sağ, aşağı, sağ, O, sol, sol, aşağı.

**Ripper Roo:** Sağ, O, O, aşağı, yukarı, aşağı, sağ.

**Komodo Joe:** Aşağı, O, sol, sol, üçgen, sağ, aşağı.

**Pinstripe:** Sol, sağ, üçgen, aşağı, sağ, aşağı.

**Penta Penguin:** Aşağı, sağ, üçgen, aşağı, sol, üçgen, yukarı.

### Çeşitli hile kodları:

**Spyro the Dragon 2 Demo:** Aşağı, O, üçgen, sağ.

**Süper turbo pad:** Üçgen, sağ, sağ, O, sol.

**Turbo sayacı:** Üçgen, aşağı, aşağı, O, yukarı.

**Tam görünmezlik:** Yukarı, yukarı, aşağı, sağ, sağ, yukarı.

**Scrapbook:** Yukarı, yukarı, aşağı, sağ, sağ, sol, sağ, üçgen, sağ.

**Sınırsız Aku-Aku/Uka-Uka:** Sol, üçgen, sağ, sol, O, sağ, aşağı, aşağı.

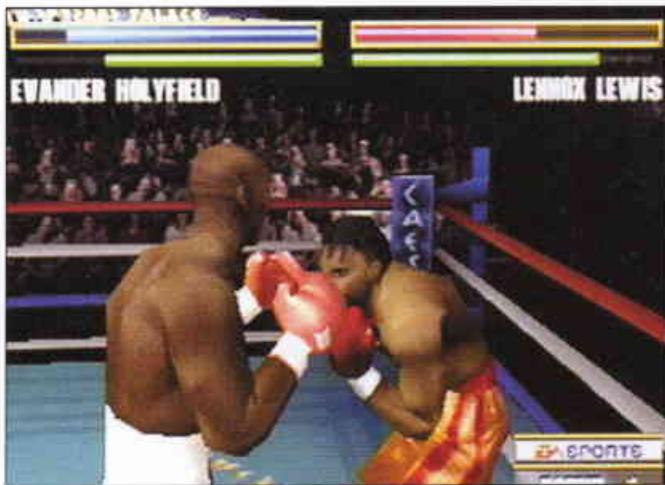
**Sınırsız Wumpa meyvesi:** Aşağı, sağ, sağ, aşağı, aşağı.

## KNOCKOUT KINGS 2000

Aşağıda verilen kodları kullanarak istediğiniz boksörü seçebilirsiniz. Bunun için kendi isminiz yerine bu kodlardan birini girmeniz yeterlidir. Aynı boksörü Career ve Exhibition modlarında da kullanabilmek için ise, dövüş öncesi sıralama ekranındayken O tuşuna basınız.

**Boksör: Kod:**

O-Tip	O TIP
O	O
Gargoyle	GARGOYLE
Jermaine Dupri	JERMAINE DUPRI
Mark Ecko	MARK ECKO
Marlon Wayans	MARLON WAYANS
Tim Duncan	TIM DUNCAN
Alien	ROSWELL
Clown	SHMACKO
Ed Mahone	ED MAHONE


**Çeşitli hileler:**
**Minyatür boksörler:**

Öncelikle Options menüsune girin ve burada "Cyber Athlete" filmini izleyin. Daha sonra Career moduna girin ve isim olarak MINIME yazın, bu şekilde tüm boksörler minyatürleşecektir. Boyutları eski haline getirmek için ise yine Career modunda iken isim olarak RESETPASS yazmanız yeterlidir.

**Judge Mills Lane olarak dövüşmek:**

Öncelikle Options menüsune girin ve burada "Cyber Athlete" filmini izleyin. Sonra Exhibition modunda oyuna girin ve bilerek diskalifiye olun. Böylece orta sınıf bir boksör olan Mills Lane serbest kalacaktır.

**280 lb. Super Heavyweight dövüşü:**

Career modundayken birinci dövüşünün özelliklerini belirlediğiniz ekrandan Heavyweight şıklını seçin, daha sonra da dövüşünün ağırlığını maksimum değer olan 230 olarak ayarlayın. Sonra X tuşuna basarak ikinci dövüşünüzün özelliklerine geçin, burada vucut tipini 1'den 2'ye getirin. Ardından Üçgen tuşuna basarak ilk dövüşüye geri dönün, şimdi bu karakterin ağırlığını 280'e kadar yükseltebilirsiniz.

**Kuraldisi vuruş:**

Bir karşılaşma sırasında Üçgen + O + X + Kare tuşlarına birlikte basarak rakibinizin orta kısmına bir tekme atın, bu kuraldisi vuruş diskalifiye edilmenize sebep olacaktır.

## Army Men 3D

**En Büyük Hile**

Bu hile size bütün bölümleri, bütün silahları, sonsuz cephe, ölümsüzlük, bütün nesneler ve herşeyin içinden geçebilme özelliğini verecek. Oyunu dondurduktan sonra L1, L2, R1, Sağ, Yukarı, Yukarı, X, Kare, Daire ve Üçgen tuşlarına basmanız yeterli.

**FPS Görüşü**

Oyunu oynarken Start + Daire + Kare tuşlarına basılı tutun. Oyunu devam etmek için tekrar START'a basın.

**Bütün Bölümleri Aç**

Options ekranında, Difficulty'yi seçin ve Üçgen, Kare, Daire tuşlarına basılı tutarken L1+L2'ye basın.

**Campaign Seçimi**

Ana menüde Kare, Daire, R1, L1, L1 + R1 tuşlarına basılı tutun.

**Hızlı Koşmak**

İki kişilik modda Kare + Üçgen tuşlarına basılı tutun.

**Multiplayer'da Daha Fazla Hasar**

Alev makinasına basılı tutarken, X tuşuna sürekli tıklayın. Böylece daha fazla hasar verirsiniz.

**Gizli Artifact**

İkinci bölümde, Blue Spy'ı öldürün ve arkasında bıraktığı bilgiyi alın. Bölgeyi boşaltma emri aldiğinizde emri duymadan gelin ve Tanrıların karargâhına gidin. Adamları öldürün ve silahlarınızı, ekrana bir yazı gelene kadar değiştirin. SELECT'e bain ve okuyun.



## FIGHTING FORCE 2

Aşağıda verilen hileleri anlatılan şekillerde uygulayınız:

**Ölümsüzlük ve sınırsız cephe:**

Oyunun "Press Start" yazan açılış ekranındayken L1 + L2 + R1 + Üçgen + X + Sol tuşlarına birlikte basın ve basılı tutun. Daha sonraki ekranda ise Start Game



seçeneğine basın ve bir seviye seçin. Oyun başladığından karakteriniz ölümsüz olacak ve silahlarının cephanesi asla bitmeyecektir. Ancak bu hileyi kullandığınızda oyuncunun Save fonksiyonu da devreden çıkmaktadır, yani oyunu kaydedemezsiniz.

**Tam dolu RageMeter:**

Etraftaki içecek makinelerinden birini kirin ve dışarı içecek kutuları dökülene dek vurun. Sonra kutuların üzerinde durun ve X tuşuna basarak birini alıp için, bu RageMeter'i dolduracaktır.

Online'ı ya Kağan, ya da Tuğbek ile ortaklaşa  
sen yapmalısın.

# ONLINE GAMING

**Merhaba sevgili okuyucular. Bu ay sizlerle birlikte Internet üzerindeki oyunların en büyük kaynağı olan Planet Online Gaming Web sitesi serisini inceleyeceğiz.**



meniz için bir web siteniz, bir logoınız ve en az 4 üyeye sahip olmanız gerekiyor. OLG sayfalarımızda clanlarınızı ve üyelerinizi tanıtmak istiyorsanız bu bilgilerde resimli olarak yukarıdaki adres'e maillemeniz yeterli.

Her hafta bir clandan bir üye ile röportajı röportajlar koşesinde, oyunlarda ilgili sık sorulan soruları, takıldığınız yerleri, 3D ekran kartı için yeni çıkan yamaları ve bilinen uyumsuzluk problemlerini, popüler mapleri, bilinmeyen eğlenceli modları, efsane oyuncuların demolarını, sizin yaptığıınız güzel maçların demolarını, sizin oylarınızla seçilecek haftanın en iyi

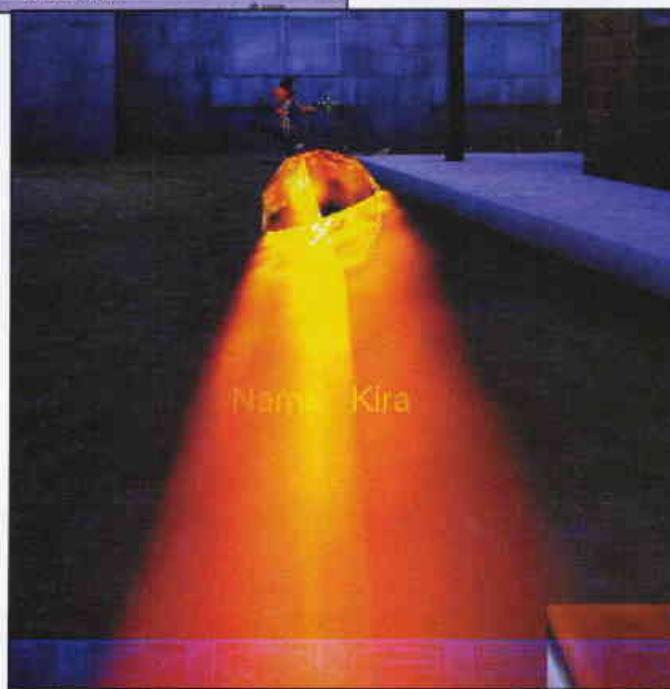


oyuncusunu ve en aktif clanını, gelen talebe bağlı olarak düzenlenecek turnuva organizasyonlarına ait en son haberleri www.level.com.tr/olg adresinden öğrenebileceksiniz.

Gelelim bu ayki yazı konumuza, az önceki haberini verdigim web sitemizin içeriği ile alakalı olan Planet serisi. Planet serisi Gamespy.networks'un geliştirdiği bir dizi özellikle First Person Shooter, Strateji ve RPG tarzı oyunlara ait web siteleri zincirdir. Bu sitelerde Quake serisinden Half Life'a, Hexen'den Kingpin'e bildiğiniz bilmemişiniz birçok oyununa ait aradığınız her türlü dosya ve içeriğe ulaşabilirsiniz. Kısa kısa bu gezegenlerden birikine ziyaret için uğrayma ne dersiniz...? Cevabınız evetse hemen takın kemerlerimizi...

**Y**eni bir ayda "Multiplayer"ların dünyasından tekrar merhaba, hemen yeni bir haber vermek istiyorum dergimizin yepyeni tasarımlı ve içerikli Online web sitesi açıldı. Bu yepyeni sayfalarда aradığınız pek çok şeyi bulacaksınız... Neler mi?

Her ay düzenli olarak güncellenecek sayfalarда, o aya ait Level dergisinde neler var içeriklerini görebileceksiniz. Level CD içinde neler var? Hangi oyular tanıtılıyor? Ayrıca Online sitesinde dergi haricindeki oyuları, magazin, simülasyon ve birbirinden ilginç farklı köseler ile Türkiye'nin en iyi oyun dergisinin en iyi web sitesinde sizler sizlerle buluşacakınız. Gene farklı içeriklerle www.level.com.tr adresinde OLG yanı Online Gaming bölümünde sizlerle beraber olacağız. Bu arada web sitemizin Online Gaming bölümünden oldukça geniş olarak hazırlanıyor, sizlere kısaca bir týyo verecek olursam, bugünün popüler oyularına ait sizlere ulaşabileceğimiz herşeyi eklemeyi düşünüyoruz. Bunun için sizden de yardım来找, Quake I, II, III, Half Life, Unreal ve benzeri popüler oyularda bir clan üyesi işiniz ve clanınızın tanıtılması Level Online'da linkleri olmasını istiyorsanız clanınızın web sitesi adresini ve logosunu olg@level.com.tr adresine yollayın. Yayınlayamamız için daha doğrusu clan sayılabil-



## Planet Unreal

([www.planetunreal.com](http://www.planetunreal.com))  
Bu gerçek düsi gezegenin orbitindeyiz ve yavaşça inşa ediyoruz, 10 dakika inceleme molası, menülerini karıştırmak ve tıklamak serbesttir, downloadlar şirketten.

Bu sayfalar genel olarak sürekli güncellenen haberleri içeriyor, tabii ki hepsi İngilizce. Bu günlük güncellenen haberlerden oyun hakkında çıkan en son bilgileri, dosya güncellemelerini, yamaları, yeni haritaları ve harita yapma programlarını, açık bulunan oyun sunucularının adreslerini ve benzeri birçok bilgiye hızlı bir şekilde ulaşabiliyorsunuz. Planet sensinin genelinde olduğu gibi PlanetUnreal'da da ekran uç sutun halinde bolülmüş durumda. Sol kısmında Unreal'a ait sanırım arayacağınız herşey bulunuyor. Sık sorulan sorular, konsol komutları, silahlara ait bilgiler, oyunu hızlandırmak için teknikler, botlar, onlarca harita ve modifikasyonlar vs. ortada az önce bahsettiğim haberler ve haberlere

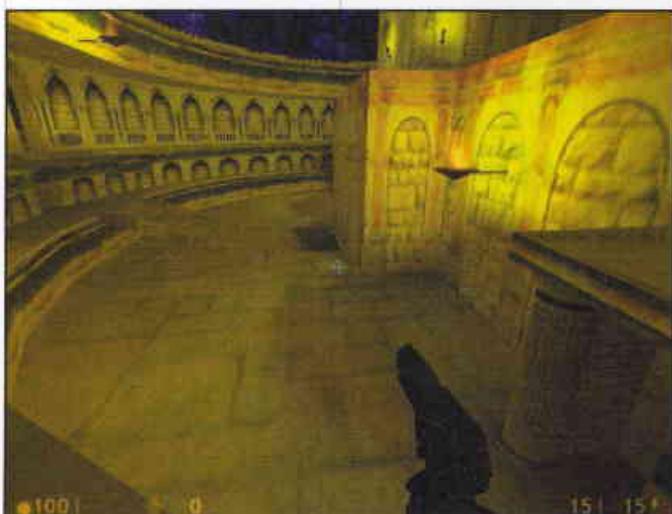




ait ekran görüntülerini, sağda ise Unreal oyunun satışından haftanın haritasına ve clanlara ait oylamalarla, oyun hakkında yapılan yeni eklenilere ait plan updateleri okuyabilirsiniz. Alt kısmında ise diğer Gamespy Network'e ait Planet zincirinin linkleri mevcut. Oradan tıklayıp PlanetDuke'ye giriyoruz.

#### **PlanetDuke** [www.planetduke.com](http://www.planetduke.com)

Duke'ün mekanına hoş geldiniz, birazda buraya konuk olalım bakalım.. Eski efsanelerden Duke abinin hakkında bulabileceğiniz her şey gene bu sayfalarda toplanmış durumda. Biliyorsunuz uzunca süredir reklamları yapılan Duke Nukem Forever veya diğer adıyla Duke 4 şu an hala geliştirmektedir, bu oyun hakkında en son durum nedir tabii ki buradan anılık izlenebiliyor. Ayrıca benim gibi eski Duke Nukem 3D fanatiklerin içeriğe sahip sitelere veya 3D Realms firmasının kendi



sitesinede linkleri gene bu civarında buluyorsunuz. Şu ana kadar çıkıştır. Daha sonra Duke serisine ait ürünler elinizin altında. Kemerlerini takın Half Life'a uçuyoruz.

#### **PlanetHalfLife** [www.planethalflife.com](http://www.planethalflife.com)

Bu gezegen en çok ziyaret edeceğinizi sandığım sitelerden

birisi. Ddunya ile paralel olarak Half Life bize de oldukça tutuldu. Bu sayfalarda da yok yok ne redeye, aradığınız herşeyi bulacağınız. Half Life en verimli oyularından biri olduğundan özellikle geniş modifikasyonlarına bir göz atmanızı tavsiye ederim. Benim hoşuma giden modifikasyon başlıklarını deneyin bakalım.

#### **Fist Full of Steel**

<http://www.planethalflife.com/community/motw/ffs.shtml>

#### **Inceleyin.**

**After-Life:** Gordon Freeman bir cinayette kurban gitmiştir. Freeman'in cesedi bulunduktan son-

görevlendirildiniz.. hmm

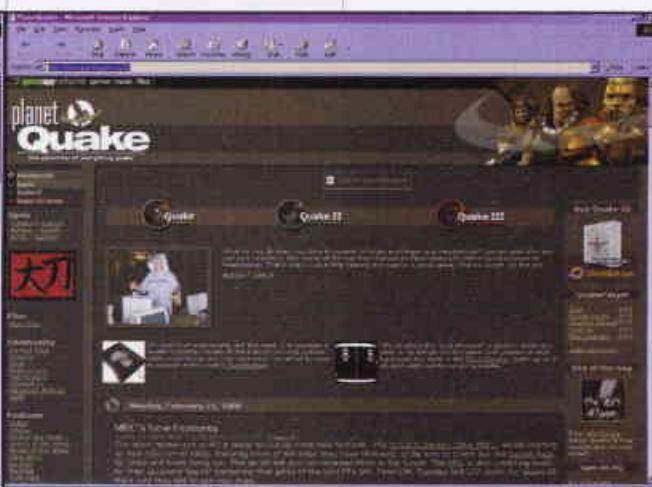
Şimdi son olarak ziyaret edeceğimiz en geniş çapta hazırlanmış ve hepsinin içinde ilk yapılan gezen Quake'e yolculuk.

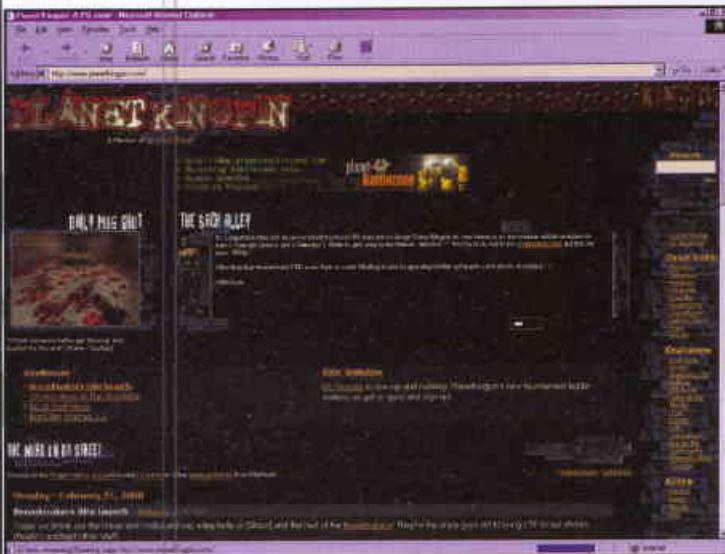
#### **PlanetQuake** [www.planetquake.com](http://www.planetquake.com)

Dediğim gibi Planet zinciri için de ilk inşa edilen PlanetQuake olduğunu daha sonra geliştirilecek ve büyütülen 3 kafadarın ortak olduğu Planet Hollywood'a kadar uzandı. Browserinize [www.planetquake.com](http://www.planetquake.com) yazdığınızda karşınıza bir bilgi ve link yığını çıkacak sakin panik olmayın çünkü herşey ilk göründüğü kadar urukutucu değil. Çok güzel hazırlanmış sayfa tasarımları aradığınız şeyi çabuk bulmanız konusunda da kendini belli ediyor. PlanetQuake kendi içerisinde ayrı ayrı olarak hazırlanmış, Quake 1, 2 ve 3 sayfaları içeriyor ekranındaki linklerden ulaşılabilirsiniz. Hatta gene buradan Quake III Arena'yi satın almanız bile mümkün sağıdaki linkten.

Bunların haricinde Strateji ve RPG Planetlerinin yanı sıra donanım ağırlıklı ([www.planethardware.com](http://www.planethardware.com)) sayfalarına, ([www.radiospo.com](http://www.radiospo.com)) ile her türlü müzik hakkında online bilgi veren linkler sağlayan ve ayrıca online hizmet veren radyo istasyonlarını bulup önünüze getiren harika bir site. Gene Gamespy Networks zinciri dahilinde ([www.planetdreamcast.com](http://www.planetdreamcast.com)) ise console oyunlarına yönelik geniş bir site buradan console meraklıları arkadaşlarını bulabilecekler.

Evet Planet serisi kısaca böyle





genelde bir zinâr olduğundan formatları ve içerik yapılan aşağı yukarı aynı o yüzden hepsi inceleme gerek yok, ama herbirisi oyun için gerçekten bir gezegen sıfatını hakediyor.

Şimdî de sizlere bu ayki Multiplayer dünyasından bir konumumu ve Online Gaming üzerine web sayfasını tanıtmak istiyorum, ardından kendisiyle yaptığım bir söyleşiyi okuyabilirsiniz. Bu ayki konumum Warhelmet, kendisi Türkiye'de çok fazla benzerine rastlanmayan bir çalışma gerçekleştirmiş sayfasında, özellikle Quake 2 üzerine birçok faydalı bilgiyi bulmak mümkün. Peki benzeri bulunmayan Türkçe kaynak niteliğindeki bu sayfa yeni başlayan Olg oyuncuları için bir referans olabilecek güzel bir başvuru sayfası, adresi ise <http://warhelmet.cjb.net>

Burada Türkiye'deki oyun sunucuları, nasıl bağlanılacağı, gerekli programlar, demolar, ünlü oyuncularla röportajlar, ekran görüntüler ve bunların Türkçe mizah yorumları, oyun takıtları, config ayarları, console komutları, gerekli linkler ve haberlere elinden geldiğince yer vermeye çalışmış. Kendisine çalışması hakkında birkaç sorumuz oldu, isterken neler konuştu sizde katılın..

**Level:** Warhelmet kendini biraz tanıtmışın hangi oyunları oynuyorsun, hangi konularla ilgileniyorsun bilgisayarda veya dışında?

**War:** Öncelikle bana bu fırsatı verdiniz için teşekkür ederim. 1973 İstanbul doğumluyum, 10 senedir Marmaris'te oturuyorum. Bilgisayar en büyük saplantı, onun dışında maket uçaklara, ya-

nış tipi motorlara aşırı ilgim vardır. Turistik yerde oturdugumdan dolayı Windsurfing, Scuba Diving gibi yaz sporları yapar, bara gitmeyi eğlennemeye severim. Strateji ve araba yarışı türü oyunları oynamam, Quake'ten väkit kalırsam :))

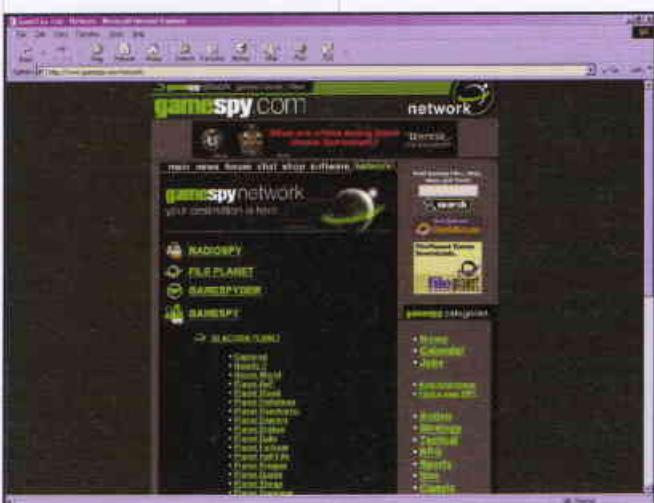
**Level:** Quake 2 oynuyorsun peki böyle ilginç bir sayfa yapmak nereden aklına geldi? Gerçekten başarılı bir çalışma olmuş bizce.

**War:** Teşekkürler Lütfen Bunu duymak güzel :)) Ben Quake oynamaya başladmadan önce çok zorluk çektim, Neden mi? Rehber olabilecek Türkçe detaylı bir sayfa aradım ama bulamadım. Hepsi İngilizce idi, takıldığım yerler oldu danişacak kimse yoktu. Başkalarının bu zorluğunu çekmemesini ama-

cekte yapmayı düşündüğün web tabanlı birşeyler var mı?

**War:** Evet akımda bir çok projenin zaman kalmıyor pek. Öncelikle bu sayfamı Türkiye'nin en geniş Türkçe içerikli Quake sitesi yapmak için ciddi projelerim var. Bu konuda en iyi olmak için daha çok çabalamacağım. Bence zaman en büyük problem, bir çok arkadaş benle ortak web tabanlı birşeyler yapmak istiyor, bir çoğu da bana yapar mısın diyor. İnanın zaman olsa çok daha hoş ve güzel şeyler yapacağım.

**Level:** Quake dışında oynadığınız FPS tarzı oyun var mı sadece Quake klanınızın hatta sadece Quake2 mi? Quake 1 veya 3 oy-



cıyla bî sayfa yapayım dedim. Öncelikle tamamen basit ve amatörceydî, karşılaşlığım ilgi beni daha da atesledi ve sayfam bugünkü haline geldi.

**Level:** Evet herseyden önemlidî ülkemizde bu tür amatör ruhla da olsa bir şeylein yapıy怂or olmasi ve sürekliliğin sağlanması bizleri çok mutlu etti ve diğer OLG'lilerde de örnek olması açısından yayınıyoruz, peki bir clanın var mı?

**War:** Evet, Quake oynarken yakaladığımız çok iyi dostluklar sonucu 3 arkadaş bir araya gelerek ExecutionerS, kısaca [ExS] adında bir Quake 2 Clanı kurduk şu an 6 kişiyiz. Clanımızla ilgili daha geniş bilgi ve detay <http://exs.cjb.net> ten öğrenebilirsınız.

**Level:** Peki bu yaptığın sayfa benzeri veya başka birsey, gele-

namıyor musunuz?

**War:** Quake dışında pek oynamıyorum açıkçası. Quake bayağı zamanımı alıyor. Clanımız ise Quake2 clanıdır, Quake1 yada Quake3 oynamıyoruz. Quake2'ye yoğunlaşmış durumdayız hepimiz. Ama Quake3 de geçiş yapacağız tabii :)) Multiplayer olarak Quake1 hiç oynamadım oynamak isterdim ve hala da isterim. Quake3'e gelince, ancak Net Cafelerde oynuyorum. Ama Quake2 daha iyi geliyor bana nedense,

**Level:** Peki Warhelmet sâson olarak şunu sormak istiyorum konumuz Multiplayer Gaming faktat nedense bunların içinde en çok bağımlılık yapılan neredense fanatik olunan iki oyun var Quake 1 ve 2, sen Quake2 oyuncusu olarak neler hissediyorsun Q2



maplerinde oynarken, sence bu oyunu diğer multiplayer oyular ve ayıran nedir?

**War:** Evet kesinlikle bağımlılık yaratıyor. Ben netteki zamanımın yüzde sekseninden fazlasını Quake2 oynayarak geçiriyorum.



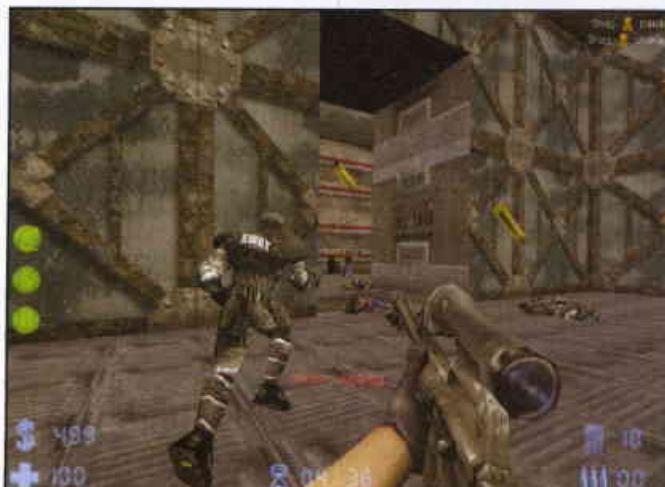
Hatta bu oyunu hiç oynamamış onceden bu da ne kadar acayıp oyun, bu adamlar da manyak, bu sadece bi oyun derken bi bakımlar kendilerini kaptırmışlar. Quake1 ve Quake2 olması bence oyunun özelliği yanı yaşattığı atmosfer, his, öldürme duygusu diyebilirim. ID Software bunu çok iyi başarmış bence. Maplerde do-

laşırken, insan gerçekten oradaymış hissine kapılıyor, multiplayer olarak çok başarılı bir oyun bence Quake serisi, zaten tüm dunyada bu kadar tutulmasından da bu rahatlıkla anlaşılıyor. Tam bir sanal dünya işte, hala bu oyunla tanışmamış arkadaşları kesinkle təsviye ederim !..

**Level:** Sayfamiza konuk olduğum için teşekkürler Warhelmet vakit buldukça çalışmalarının devamını diliyorum en azından yeni açılan Level Online sitemizin Online Gaming bölümune oyuncu ve Clan olarak katılmanızı ve kayıt olmanızı isterim bu sayede sizlerde sayfalarımızda görmek bizi mutlu edecektr.

**War:** Bana da bu fırsatı verdiniz için tekrar teşekkürler.

Bu aylıkta bu kadar öümüzdeki ay Half Life, Unreal ve hazır olurlarsa Quake 3 için bir çok modifikasyon inceleyeceğiz. Bu oyulara biraz değişiklik katma zamanı geldi. Bu modlardan der-



lediğimiz resimlere bir bakın ve şimdilik hoşçakalın.

Bu ay Online Gaming konusunda hizmet veren Internet Cafe 2000 ile Multiplayer Gaming hakkında kısa bir söyleşimiz daha var.

**Level:** Siz Müşterilerinize Online Gaming hizmeti veren bir kafe olarak yaptığınız faaliyetler hakkında biraz detaylı bilgi verip Online Gaming tanımını biraz açıklamışız?

**IntCafe2000:** Öncelikle sizlere bu konuda bilgilendirme fırsatı verdığınız için teşekkür etmek istiyorum. Ülkemizde büyük bir hızla artan Internet Cafe sayısına bakılacak olursak, potansiyelin kendini yeterince belli ettiği açıkça görülebilir. Bize bu konuda daha farklı bir yaklaşım sergilemek istedik ve klasik Internet Cafe anlayışının dışına çıkararak geniş bir Multiplayer Gaming hizmeti vermeyi hedefledik. Fikir ilk olarak buradan çıktı denebilir. Şimdi müşterilerimizden çok olumlu tepkiler alıyoruz. Online Gaming kısaca bir den fazla oyuncuya destek veren çeşitli oyular için hazırlanmış bir network ortamı diyebiliriz bizim ortamımızı.

**Level:** Multiplayer Gaming desteği veren oyularдан en çok rağbet görenler sizce hangileri ve neden bu derece ilgi goruyorlar?

**IntCafe2000:** Bu tarz oyular zaten çok fazla olduğundan hepisi bulunduramamız mümkün olmuyor. Ama özellikle First Person Shooter tarzı oyular arasında sırlınlardan tabii Quake serisi önplanda, onun ardından yeni rekabete giren Unreal Tournament, Half Life ve Delta Force ile benzerleri oldukça re�a ta. Hemen ardından spor oyularına büyük ilgi var Fifa serisi ile Need For Speed, Test Drive gibi araba yarışları çok popüler. Hemen ardından ise strateji oyuları özellikle Starcraft ve Age of Empires strateji meraklıları tarafından bırakılmıyor. Neden ilgi gördüklerine gelince bu oyular zaten kendilerini yeterince ispatlamış oyular ve gerçekten büyülüyci mekanlar içeriyor Multiplayer meraklılarının bu büyüden kaçmaları mümkün mü sizce? Ama burlara benzer birçok oyun olsa da henüz bu oynanabilirliği yakalayabilmiş çok sayıda oyun yok ne ya-

zikki yakında çıkışmasını beklediğimiz Soldier of Fortune ve birkaç surpriz oyundan da umitliyiz her an bizimde sürprizlerimiz olabilir.

**Level:** Peki sizce Multiplayer destekli Online Gaming oyuları nereye gidiyor ne tür bir geleceği var düşüncesindesiniz?

**IntCafe2000:** Bizim takip ettiğimiz kadriyla Multiplayer destekli Online Gaming sektörü çok büyük bir hızla büyüdü ve inanılmaz oyulara doğru buyuyor. Artık eski gibi kötü görüntüyü oyular yerine neredeyse gerçeğe dönüşürülmüş derin konulu veya çok derin grafik detaylı oyular bu sektörün çok daha ilerilere gideceğini ve yakın zamanda Virtual Reality konusunda tam olarak dahil edecekleri inancındayım. Bu sefer oyun olayı çok daha farklı boyutlara taşınacağından taleplerde kat artacak tabiki.

**Level:** Sizce Online Gaming hizmeti veren Internet Cafe lerdeki bilgisayar konfigürasyonları nasıl olmalı genetik yeterli görüyorsunuz? Çünkü bu oyuların hepsi Multiplayer oynanabilmesi için güçlü makinalara ihtiyaç duymaktadır.

**IntCafe2000:** Evet güzel bir konuya değindiniz, kafelerdeki bilgisayarların tüm bu oyuları kaldırabilecek kapasitede ve güçte olmaları esas önemli nokta, zira bu tür oyularda tam olarak oyuncuların tatmin olabilmesi için bunun yapılması zorunlu. Bizim kullandığımız ve benim təsviye edebileceğim ortalamada konfigürasyon ise saniyede ortalamada 70-80 kare verebilecek güçte ekran kartları, en az 64 mb ram, celeron 400 işlemci, monitör olarak ise 17" olması son derece önem kazanıyor. Mouse ve klavyelerin ise fonksiyonel özelliklerini olması bizzat müşteriler tarafından talep edilen maddeler.

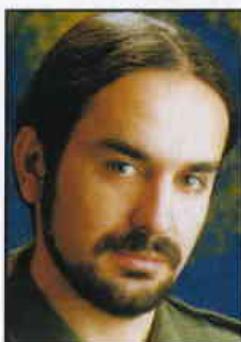
**Level:** Sayfalarımıza konuk olduğunuz için çok teşekkür ederiz onümüzdeki ay First Person Shooter oyular üzerine geçmiş modifikasyonları tanıtabağınız sizinde bunları eklemenizi təsviye ederiz.

**IntCafe2000:** Eibette tekrar biz teşekkür ederiz

Kaan Ünalı

# Windows 2000'e Merhaba Deyin

**Y**ılıbaşı ve sevgililer gününün ardından yılın üçüncü kutlaması 17 Şubat'ta yapıldı. Windows 2000'in piyasaya çıkıştı tüm dünyada ve yurta çeşitli etkinliklerle kutlandı. Yurdumuzdaki etkinlıkların ana merkezi Lütfü Kirdar'da Microsoft'un ev sahipliğindeydi. Görev bilinci ve bir parça eğlence umuduyla soluğu Lütfü Kirdar'da aldırm. Her yerdeki dev Windows 2000 afişleri, dehşet bir kalabalık ve San



Tuğbek Ölek

Fransisco'dan canlı yayına Microsoft tam bir gövde gösterisi yaptı. Ama doğrulu soylemek gerekirse her şey çok sıkıcıydı. Öncelikle her taraf lacivertleri içinde ve rengarenk kravatları ile beyefendi doluydu. Başka bir deyişle kuru kalabalık. Yeterince yemek yoktu ve karnı doyurabilmek için lacivertlerin bir kısmıyla itişip kakışmak zorunda kaldım. Kalabalık içinde görmeyi umduğum insanların çok azını bulabildim. Tanıtım sırasında hiç bir Windows çöküp kahkahalar arasında dev ekranı maviye boyamadı (ne de olsa NT tabanlı). Üstelik çıkışta bir Windows 2000 bile dağıtmadılar. Yoğun çabaşanma aldığıم cevap biz size daha sonra yollayacağımız yine. Mahsuru yok iki senedir bekliyoruz iki hafta daha bekleyebilirim. Ama insan böyle bir gösteride gerçek anlamda bir eğlence umuyor. O kadar canım sıkıldı ki Beko standında Selin Toktay'ı görmek bile keyfimi getiremedi. Belki geceyi bir parça renklendiren tek şey her "Enterprise" ve "Next Generation" dendiginde sahneye fırlayıp Bill Gates ile geyik yapan favori Atılgan kaptanımız Picard'dı.

Gecenin anafikri ise San Fransisco'dan tüm dünyaya duyurulan yeni Microsoft stratejisi "The Business Internet" idi. İş hayatı, sosyoloji ve küçük ölçekte insan psikolojisi üzerine etkileri uzun uzun incelenebilecek bir konu. Arma bizim derdimiz değil. Bu iş büyük kardeş ciddi dergilere bırakılmış. Bizim için önemli olan Windows 2000'in oyuncular içinde dikkate değer bir alternatif olması. Gerçi Microsoft her yerde Windows 2000'in iş amaçlı olduğunu bağırtıp duruyor. Ancak tüm beklenimiz Windows 2000'in sağlam kernel yapısı ve gelişmiş özelliklerinden bizimde yararlanabilelim. Gelecek ay Windows 2000'i yeterince kurcaladıktan sonra bu konuda daha uzun bir yazı yazmayı umuyorum.

**LEVEL**  
Performans

**LEVEL**  
Teknoloji

**LEVEL**  
Ekonomi

Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülu almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatına olursa olsun performansı ödülsüz bırakmayacağız.

Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacaktır. Teknolojileri ödüllendirirken yararliliklarını ön planda tutacağız.

Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukta rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlerde gidecek.

## Haberler

sf 116

GeForce DDR'lar hakkında  
Bilmeniz Gereken Her Şey

sf 118

## Aynı Ürünleri

LEADTEK WinFast GeForce DDR sf 120

ELSA ErazorX<sup>2</sup> sf 120

APPLE i Book sf 122

CASIO QV 8000SX sf 123

SONY CPD-G200 sf 123

CREATIVE Modem Blaster USB sf 124

CANON BJC-5100 sf 124

PHILIPS VESTA PRO sf 125

MICROSOFT Value Pack sf 125

## Ace's Zone

sf 126

## Donanım Pazarı

sf 127

## Mektup

sf 128

## Alev alev bir hard-disk

Bu ay sıkı DDR-RAMlı GeForce testleri sırasında test sistemimizin hard disk'i yandı. Hard-disk hakimin rahmetine kavuşurken içinden delik Athlon 500MHz ile yapılmış tam 3DMark2000 testlerini de beraberinde götürdü. Olayın test prosedürünum son günune denk gelmesi baştan yapılmak zorunda kalınan tüm testlerin işleri ıksatmasına yol açarken sevgili teknik editörümüz kendisine yoneltilen eleştiri oklarını büyük bir pişmanlık içinde "iyi teknik editörler back-up almaz" dileyerek yanıtladı. Bunu da yetirmeyen



editörümüz yazısında ne kadar iyi test yaptığıının yanında ne kadar iyi hard disk hakkında bilgini anlatmay gereklidir. Tüm buralar yetmiyor gibi durumu kırtarmak için yaptığı son manevra olan bu haberi kendi ağızından yazmaması tümümüzü şok etti. Kaybettigimiz sevgili hard-diskimize tanrıdan huzur, ailesine ve tüm Quantum camiasına baş sağlığındanızı itterken Tugbek'i hepinizin onunde kınıyoruz.

## Hoparlörün Upgrade'i

Güçlü hoparlörlerinizi yükseltmek istiyorsanız, bu yazımızda size en uygun çözümleri sunuyoruz. YST-MSW10, 25Watt RMS (400 Watt PMPO) gücündeki şahane subwooferin YST-MSW10 Mart ayı boyunca neredeyse yarı fiyatına satılacak. Şu an piyasada bulabileceğiniz en iyi subwooferlardan biri olan YST-MSW10 temiz ve güçlü basslar için çok iyi bir seçenek. Normalde 795



son kullanıcı fiyatları YST-MSW10 Mart ayı boyunca 495\$. Yamaha gibi kaliteli bir hoparlöre sahip olabilmek için böyle bir fırsat çok az olacağından. Eğer bir subwoofer'a gerçekten ihtiyacınız varsa sakın ama sakın kaçırın. Aynı zamanda 212 225 68 081 arayarak İthalatçı SKY'a direkt ulaşabileceğiniz gibi [www.shop.superonline.com/sky](http://www.shop.superonline.com/sky) adresinden de sipariş verebilirsiniz.

## CpuTrek 4: Hertzurrection

### İşlemci Dünyası Allak Bullak

**G**eçen ay anlatmaya başladığımız hikayeye kaldığımız yerden devam ediyoruz. Hatırlarsınız geçen ay kasabaya yeni gelen yabancı AMD ile emektar serifimiz Intel arasındaki düello iyice kızışmıştı. Bizde gittikçe artan işlemci hızları ve düşen fiyatlar karşısında kaç kişi olacağını bilememisti. Herkes gibi "bu mücadelenin tek galibi elbette biz kullanıcılar" gibi birkaç klişe cümle kurmuş ya da kurmayı düşünmüştük. Geçen bölümümüzde tam AMD 900MHz'lik Athlon'un duyurusunu yapmıştı ki sahne karamıştı.

Biz bu sıkı aksiyon filminin daha da hızlanarak devam etmesini bekliyorduk ki her şey bir anda tepe takla (allak bullak da denilebilir) oldu. Ve favori filmimiz bir anda bir tragediya hatta bir alaca karanlık kuşağına döndü.

İlk felaket Athlon'u destekleyen yegane çipset olan AMD 571 IronGate çipsetinin GeForce'lar ile uyumsuzluğunun ortaya çıkmasıydı. Bu konuya geçen ayki Elsa Erazor X incelemesinde bî-



raz dejinmiştim. Ancak bu ay "GeForce DDR'lar hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey!" yazımında Athlon - GeForce sorunlarının enine boyuna inceledim ve ne gibi çözümlere gitibileceğini anlattım. Her neye nerede kalıktık. Evet... IronGate içindeki bu ciddi bug bir anda Athlon'ların gözden düşmesine yol açtı. Bu durumda GeForce kullanmak isteyenlerin umut kapısı olan Intel durumdan gayet memnun

1GHz işlemcisinin oldukça yakın olduğunu henüz açıklamıştı ki daha büyük bir felaketin Intel cephesine dayandığı görüldü. Piyasada PentiumIII işlemci kalmamıştı. Ancak bu sorunun sebebi PentiumIII'lerin beklenenden çok satması değil Intel'in büyük bir stratejik hataşıydı. Pek çoğunuzun bildiği gibi Intel uzunca bir süre önce Slot işlemcilerden vazgeçip tekrar soket işlemci üreteceğini açıklamıştı. İşte Intel bu kararını uygulamaya çok yanlış bir zamanda başladı. Çünkü piyasada (Türkiye piyasasını kast ediyorum) yeni soket PentiumIII'lerimizi takabileceğimiz anakart yoktu. Intel ezeli rakibi AMD'nin yaptığı hatalın tam olarak aynısına düşüp piyasada onu tam destekleyebilecek bir anakart yokken bir



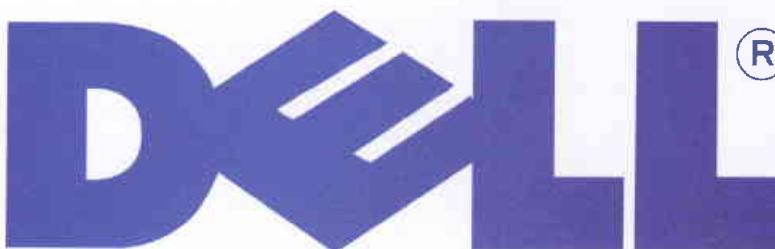
işlemciyi piyasaya sürdü. Ve sonunda delicesine suren bu işlemci yarısi anakartların bu hızza yetişmemesi sonucu piyasayı allak bulak etti. PentiumIII 500'lerin fiyatı ürün yetersizliği yüzünden 300\$'ın altından 400\$'ın üzerine çıkarken PentiumIII'ler tekrar piyasaya dolduruyor, hem Athlon hem de GeForce alma hatasına düşenler stabilite sorunları yüzünden saç baş yiyorlandı. Peki bu dev işlemci üreticilerinin bu duruma yaklaşımı ne oldu? AMD önce 1.1GHz'lık işlemcisi ve bu işlemcide bakır kullanacağını duyurdu. Intel "bizim bakır ihtiyacımız yok" demekle yetindi başlangıçta ama hemen ardından AMD 850MHz'lik işlemcisi piyasaya sürüp arayı açınca apar topar 1.5GHz hızında çalışan bir Willamete'in demosunu yaptı. Kısacası kendi kısır doğruları içinde hiç akıllanmadan aynı hatalara devam ettiler. Tüm bu kaos içinde bize rahat nefes aldıran tek bir firma vardı: VIA. Intel'in sorunlarla dolu i820 çipsetinin ardından çok daha mantıklı olan VIA 133 çipseti ile imdadımıza yetişen VIA, Athlon sorununu da KX133 çipseti ile çözdüğünü gösterdi. Ancak bu yeni anakartın sınırlarımıza ulaşması biraz vakit alacak gibi. Bu arada VIA Joshua adını verdiği kendi işlemcisi ay sonunda piyasaya sürdü.

## GeForce Plus Geliyor

**64MB DDR-RAM İle Daha Yüksek Performans**

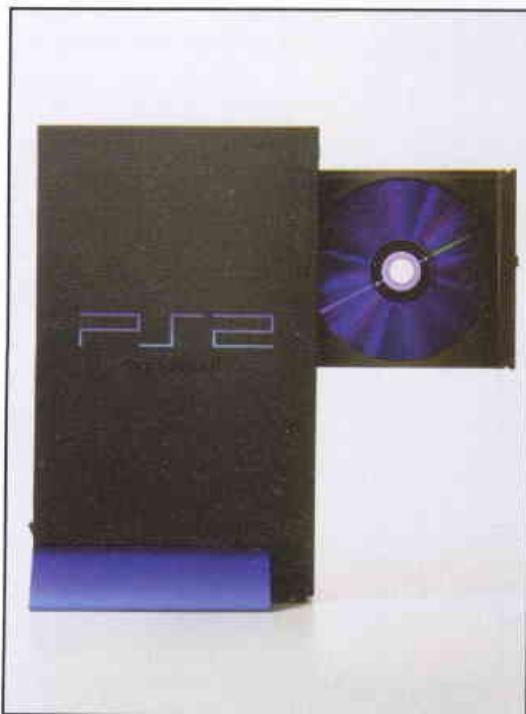
4MB DDR-RAM'e sahip ilk GeForce Plus nihayet yüzünü gösterdi. GeForce cipinin potansiyelinin halen tam olarak kullanılamadığını bildiğimizden bu bizim için hiç de surpriz olmadı. Ama bu haberde bir surpriz var. İlk GeForce Plus'u bildiğimiz meşhur ekran kartı üreticilerinden biri değil dünyanın en büyük bilgisayar üreticilerinden Dell tanıttı. Dell GeForce Plus'ı 128MB ECC RDRAM, i820 anakart ve Pentium III 800 işlemciye sahip oyun canavarı Dimension XPS-B serisi PC'lerinde kullanacak. 64MBlık yeni GeForce yapılan ilk Quake III testinde çok yüksek performans verdi: 1600x1200 çözünürlük ve 32-Bit renk

derinliğinde tüm grafik özelliklerini açıldığından GeForce Plus 20 kare civarı bir skora ulaşarak 32MB DDR-RAM'lı modellerin nerdeye 2.5 katı bir performansa ulaştı. Daha düşük çözünürlükte performans farkı %20 civarında. Ustelik bu sonuçlar Dell'in kendi testlerinden değil bağımsız ve güvenilir kaynaklardan geliyor. Ekran kartı üreten firmaların çok kısa süre içinde benzer GeForce Plus modelerini piyasaya sürmesi bekleniyor.



## Playstation 2 Server Çökertti

**Japon'lar PS2 İçin Birbirine Girdi**



Internetin ilk günlerinden beri güçlü sisteme sahip bilgisayarlarıyla site çökerten hacker'ları çok duyduk. Ama ilk defa bir konsol cihazı site çökertiyor. Siteyi çökerten Playstation 2 çöken site ise Sony'nin kendi Japonya sitesi. Ama bu site çökmesi hikayesi

oldukça farklı. Konsol dünyasına yeni bir çevre getirmesi planlanan Playstation 2'nin 4 Mart'tan itibaren Japonya'da satışa çıkacağını çoğunun biliyordur. Sony büyük bir gaflette bulunup ilk 1000 Playstation 2 için web sitesinden erken siparişler almaya kalkınca kaldırabileceğinden büyük bir hit ile karşılaştı. Siparişlerin kabulune başlanmasıın birkaç dakika ardından site dakikada 100.000 hit alınca Sony kendi serverlarını kapamak zorunda kaldı. İlkbine girme konusunda oldukça hırslı olan

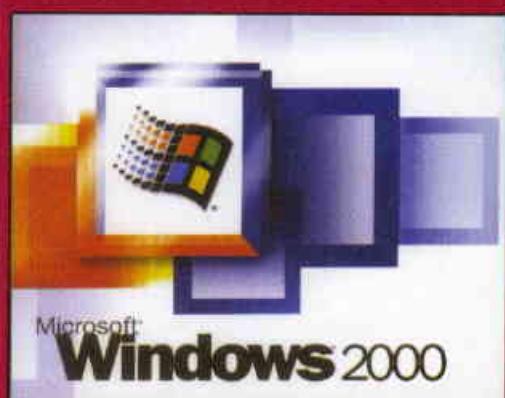
Japon'lar site kapatıldıktan uzun süre sonra bile siteme saldırmaya devam ettiler. Kapalı olan siteye girmeye çalışanların sayısı dakikada 400-500 bin kişiyi buldu.

## S3 ve nVidia Biraderler

S3 ve nVidia bir yılı aşkın bir süredir birbirini yiyip duruyordu. 3dfx'in kendi kartlarını üretme kararının ardından piyasada bas不好意思 kalan iki firma sıcak bir rekabet girişimi. Özellikle nVidia'nın M64 ve Vanta işlemcileri ile S3'ün iddialı olduğu düşük seviye ekran kartı piyasasına yönelmesi iki firmaların arasında iyice aştı. Ancak iki firma da bu düşmanlığın 3dfx'in dışında kalmışının işine yaramadığı gormuş olacak ki bir anda tekrar barışverdiler. İki firma kendi aralarında 7 yıllık bir süreyle kapşayan işbirliği anlaşması imzaladı. Anlaşmanın detayları venimeye de hedeflenen 3dfx'e karşı da hafta rekabet olduğu açık.



## Windows 2000'i böcekler sardı



Güney yazısında da uzun-uzun anlattığım gürkemli törən ile hayat bulan Windows 2000'in bolca bug'lu olduğu aştı. Bizzat Microsoft'un açıklamasına göre Windows 2000'in içinde bilinen 63.000 bug var. Ama tələşə gerək yok. Cənub bu bug'lardan sadəcə 28.000 tanesi sorun yaratabilecek düzəndə. Windows 2000'in toplam 29 milyon komut satırından oluşturduğunu düşünürsek kaba ve gereksiz bir hesapla her 460 satırda bir hata var. 750.000 beta testçisinin bu kadar hataları gözden kaçırmış olması da oldukça garip.

# GeForce DDR'lar hakkında

## Bilmeniz Gereken Her Şey

Piyasadaki en hızlı ekran kartının, artıları, eksileri, uyum sorunları, bunların çözümleri ve çok popüler iki modelin ayrıntılı karşılaştırması. Bu dosyayı okumadan GeForcealmayın!.

**G**eForce işlemci ile güçlendirilen ekran kartları piyasada bulabileceğinizin en hızlıları olmasına rağmen kendi bu performans delisi işlemcinin hakkını tam anlamıyla veremiyorlar. GeForce işlemcisi çok güçlü ve onun yanında zayıf kalan diğer yan faktörler onun performansını sınırlıyor. Piyasaya bir türülü stabil AGP 4X anakartların çıkışması ve SDRAM'lerin zayıf kalması bu problemler içinde en bilinenleri. Bu dertlerden en azından birini çözebilmek umuduyla geçtiğimiz ay içinde yeni bir tip RAM'e sahip olan ekran kartları çıktı. Double Data Rate (DDR) ismindeki bu yeni RAM'ler aynı anda iki kere veri taşıyabildikleri için otomatik olarak orijinal hızlarının iki katı bir hızda çalışıyorlar. Bu ay bu yeni DDR-RAM'lerin ikisini Elsa Erazor X2 ve Winfast GeForce256 DDR'ı inceleyeceğiz. Yapı olarak birbirinin hemen hemen aynısı olan bu iki kartı ayrı ayrı incelemek yerine iki incelemeyi birleştirmemi daha doğru buldum. Böylece hem GeForce'lerla ilgili son trendleri tartışabileceğiz hemde iki kartı karşılaştırma şanımız olacak.

### GeForce'u Hatırlamak

Daha derinlere inmeden önce GeForce neydi biraz hatırlayalım. GeForce hakkında bilmeniz gereken ilk şey onun sıradan bir 3D işlemci olmadığı. GeForce nVidia'nın verdiği isimle bir GPU. Yani bir Grafik İşlem Birimi (Graphics Processing Unit). Bu ismin verilmesinin sebebi CPU'la ra gönderme yapmak. Çünkü GeForce en az Athlon'lar ve Coppermine PentiumIII'ler kadar gelişmiş ve karmaşık bir yapıya sahip.

Peki GeForce'ü farklı klip onu GPU mertebesine çıkarır ne? Sahip olduğu fazladan iki Grafik pipeline'si yani Transform&Lightning. Bunlar daha önceki 3D kartlarda da olan Triangle Setup ve Texturing pipeline'larıyla birleşince 3D grafiklerin çizim işleminin (rendering) işleminden tamamen bağımsız olmasını sağlıyor.

### AGP'nin Faydalari

GeForce hakkında bu kadar konuşmak yeter. Piyasaya çıkış dört ay olduğunu düşünürsek zaten bir çoğunu onun hakkında gerekli her şeyi biliyorsunuz. Eğer daha detaylı bilgi istiyorsanız [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) adresinden istedığınız her şeye ulaşabilirsiniz.

266MB veri taşınabilmesini sağlıyor. 2X bunun iki katı, 4X ise dört katı yani saniyede 1066MB veri akışını mümkün kılmaktır. Bu rakamlara özellikle dikkat etmenizi istiyorum. Çünkü gerçekten çok yüksek değerler. Burada bahsettiğimiz saniyede 1GB veri aktarımı. Günümüzün ekran kartları ve özellikle de GeForce'ler böylesine geniş bir veriyoluna ihtiyaç duyuyorlar. Peki veri yolumuz bu kadar geniş olmaz ve dar kalırsa? O zaman kaynağı az olan bir üs nasıl daha az tank üretiyorsa ekran kartı da onu besleyen yeterli veri olmadığı için daha yavaş çalışır.

### AGP'nin Sorunları

Oylese AGP 4X tam da bir ekran kartının ihtiyacı olan şahane bir teknoloji. Aslında değil. Çünkü AGP'nin büyük handikapları var. Birincisi her ne kadar AGP 4X ekran kartını beslemeye yeterli olsa da mevcut RAM'lerimiz AGP'yi besleyecek kadar güçlü değil. Piyasaya çıkan yeni 133MHz'lik RAM'ler bile sisteme ancak 1GB veri sunabiliyor. Aslında bu AGP 4X'in ihtiyacını birebir karşılayacak bir değer. Ancak RAM'ın sunduğu bu 1GB'lık veriyolu PCI yuvaları, hard-disk'ler, işlemci ve AGP arasında paylaşılınca AGP hiçbir zaman istediği veriyi alamıyor.

Özetlemek gerekirse AGP 4X'in tam anlamıyla işe yarayabilmesi için çok daha hızlı RAM'lere ihtiyacımız var. Mesela bu ay incelediğimiz ekran kartlarında bulunan DDR-RAM veya sadece 1820 çipsetinin destek verdiği RAM-BUS (PC800) RAM'ler gibi. Bu gelişmiş RAM'ler olmadan AGP 4X bile ancak AGP 2X hadi bilemediniz AGP 3X performansını



di. Bu da oyunlarda daha fazla poligon yani daha iyi görüntü kalitesi anlamına geliyor. Transform&Lightning ile daha ayrıntılı bilgi için bu ay ki CHIP dergisindeki geniş dosyaya bir göz atabilirsiniz.

Bu temel özelliğinin dışında GeForce çok daha gerçekçi yansımalar sağlayan Cube Environment Mapping, Yüzeylerde giriş ve çıkışlar oluşturan Emboss Bump Mapping, Anti-Aliasing, 32-bit rendering gibi pek çok özellikle sahip. Bu konuda sahip olmadığı iki özellik Environmental Bump Mapping ve S3 Texture Compression. Bu iki özellik dışında GeForce'da istediğiniz tüm özellikleri bulabilirsiniz.

Bu yazımızda inceleyeceğimiz önemli konulardan biri AGP. Çünkü hali hazırda AGP ve piyasadaki ürünlerin AGP sorunları konusunda pek çok kararlı nokta var. Bu noktaları bir parça olsun aydınlatmaya çalışacağım. Oncelikle bir fikri olmayanlar için iki cumlede AGP nedir? Advanced Graphics Port ekran kartının sistem RAM'ine direkt olarak ulaşmasını sağlayan teknoloji. Bu sayede ekran kartı için gereken bilgiler ve özellikle texture'lar bu özel veriyolu ile ekran kartına çok daha hızlı ulaşarak kartın daha verimli çalışabilmesini sağlıyor.

Bildiğiniz gibi AGP'nin 1X, 2X ve 4X olarak üç ayrı tipi var. AGP 1X ekran kartına saniyede



geçemeyecek.

Bu sorunu bir nebze olsun aşmak için nVidia GeForce'ye Fast Writes dediğimiz özelliği ekledi. Fast Writes'in mantığı işlemci ile ekran kartı arasındaki tüm verilerin RAM üzerinden değil direkt ve bağımsız bir kanaldan taşınması. Böylece en azından RAM üzerindeki ağırlık azaltılarak buradaki dar boğazı bir nebze olsun azaltmak hedefleniyor. Fast Writes şu an sadece i820 çipsetli anakartlar tarafından destekleniyor (o da saibeli olarak) ve yakında bu teknoloji destekleyen bir anakartın çıkması bekleniyor.

### Ecran Kartı Değil Anakart

Tüm bu detaylardan ortaya çıkan gerçek önemli olanın hangi GeForce'ü değil hangi anakarti seçtiğiniz. Çünkü her anakartın ekran kartları ve AGP açısından artıları ve eksileri var. Peki ekran kartları konusundaki seçimi nasıl oluyor da bu kadar kolay harcayabiliyorum? Çünkü ekran kartlarında eski kadar çeşitlilik yok. Evet Voodoo3'ler ile GeForce'lerin birbirinden oldukça farklı ama iki GeForce arasında çok da fark yok. Bunun sebebi ekran kartı üreten tüm firmaların kartı piyasaya zamanında yetişirmek için tasarım yapmaktan kaçması ve referans tasarımları kullanması. Piyasada gördüğümüz son özgün kart geçen ay incelediğimiz ELSA ErazorX'dı. Bu ay incelediğimiz ErazorX2 ile ELSA da tasarım yapmayı bıraktı ve tüm ekran kartları referans tasarımlarını kullanır oldu. Şu an piyasada bulunan GeForce'ler arasında sadece detay farkları var. Kullanılan malzemenin kalitesi, soğutucu fanın ne kadar kaliteli olduğu, kullanılan RAM'lerin erişim süresi, yazılım ve sürücülerdeki fark-

lar gibi. Aslına bakarsanız küçük dediğimiz bu detaylar o kadar da kolay yataba atılır değil ve karar verirken dikkat etmeniz gereken parametrelere. Ama eski gibi aynı işlemci kullanın farklı kartlarda belirgin performans farkları yok. Birbirine çok

benzeyen kartlar arasındaki performans farkı çoğu zaman %1'i bile bulmuyor. Bu konuya iki kartımızı karşılaştırdığımız bölümde daha fazla değineceğim.

Madem bizim için önemli olan anakart o halde piyasada bulunan anakartlara bir göz atıp GeForce için doğru olanın hangisi olduğunu bulmaya çalışalım.

### Pentium III Anakartlar

#### 1- Intel BX:

BXler bizim eski ve emektar anakartlarımız. 1.5 seneyi aşkın bir süredir piyasadaki en sağlam anakart olma özelliğini koruyor. Ne yazık ki sevgili BXler artık çok yaşlandı. Yeni teknolojileri destekleyemiyor. Mesela AGP 4X, UDMA66, 133MHzlik BUS gibi. Gerçi geçen ay incelediğimiz Abit BE6-2 gibi gelişmiş BX anakartları en azından UDMA 66 ve 133MHz Bus hızını destekliyor. Ama çipset mimarisinin bunlara uygun olmamasından dolayı sorunlar yaşanıyor. Bunun altındaki en önemli sebeplerden biri RAM'e ayrılan BUS'un 133MHz olmaması. Ama bundan da önemli piyasadaki hiçbir BX anakartının AGP 4X desteği yok. Demek ki BX anakartlar GeForce'ün ihtiyacını karşılamaktan oldukça uzak. Oyleye GeForce alacak bir kişinin BX anakart seçmemesi gerekiyor. Ama GeForce dışında TNT2 veya Savage4 gibi daha hesaplı ekran kartı alacağınız gelişmiş BX anakartları ideal. En azından bsinizin agramayaçağı kesin.

#### 2- Intel i810

AGP portu olmayan bu anakartın birakın GeForce uyumluluğu S3 Trio 3D'yi bile hak et-

miyor. Eğer oyunları seviyorsanız i810'lardan şiddetle uzak durun. Eğer alma hatasına düşüyorsanız elinizden çıkarmaya bakın.

#### 3- Intel i820 Camino

Şu an piyasada ki anakartlar içinde GeForce'a en uyumlu Camino gibi gözüküyor. Bunun üç sebebi var. Birincisi AGP 4X

### K7M ve GeForce, Zor Bir Ask Hikayesi

Evet gelemi bu makalemin en can alıcı konusuna. K7M (ve doğal olarak diğer Irongate çipsetli anakartlar) ile GeForce arasındaki sorunlar ne ve nasıl çözülür. Sorunun kaynağını az önce açıkladım aslında. Irongate'deki bir bug yüzünden GeForce'un sürücülerini yüklemeye sırasında AGP hızını iX'e kilitliyorlar. AGP'yi tekrar 2X'e getirmek için biraz registry ayarı gerekiyor. (Dikkat! Registry ayarları hakkında bir fikriniz yoksa sadece bu linki takip ederek indirdiğiniz dosyayı çalıştırın: [web.ukonline.co.uk/christopher.hill/files/athlon2x.reg](http://web.ukonline.co.uk/christopher.hill/files/athlon2x.reg) aynı işi görecektir.) Yapmanız gereken "HKEY\_LOCAL\_MACHINE\Software\NVIDIA-Corporation-Global" takip etmek. "Global" in altına "System" isminde yeni bir anahtar yaratmak. Bu anahtarın içine yeni bir DWORD değeri oluşturun. Bu değere "EnableIrongate2X" adını verin ve dword değeri olarak "oooooooo" girin. Bu komut ekran kartının AGP 2X olarak çalışmasını sağlayacak. Tekrar AGP iX'e dönmem isterseniz tek yapmanız gereken bu anahtarı silmek.

#### Miniport Sürücüsü

Boylece GeForce'umu AGP 2X hızında çalıştırmayı başardık. Ancak yazılımın başlarında GeForce'un AGP2X ile stabil çalışmadığını söylemiştim. O halde şimdi ne yapacağız? Elbette ki sistemimizi stabil hale getirecek ince ayarları. Bunun için ilk yapmamız gereken AMD'nin sitesini ziyaret ederek [www.amd.com/products/cpg/bin/miniport\\_445.exe](http://www.amd.com/products/cpg/bin/miniport_445.exe) adresindeki son miniport sürücüsünü çekmek ve yüklemek.

#### BIOS Update'i

Daha sonra [www.asus.com.tw/products/motherboard/bios\\_slots.html](http://www.asus.com.tw/products/motherboard/bios_slots.html) adresine gidip buradaki km1008.zip dosyasını çekin. Bu dosyayı bir klasöre açın ve aynı sayfadan download edebileceğiniz flash\_ky.exe dosyasının yardımıyla BIOS update'ini gerçekleştirin. Bu BIOS 21 Şubat'ta çıktı ve büyük ihtimalle sizin anakartınızda daha eski versiyon bir BIOS var. BIOS update'ini nasıl gerçekleştireceğinizi bilmiyorsanız [www.cizgi.com.tr/ssssbios.htm](http://www.cizgi.com.tr/ssssbios.htm) adresinden öğrenebilirsiniz. Sizi çok fazla siteden siteye koşturduğumu biliyorum. Ama danışanın bir iki küçük isimiz kaldı.

#### Detonator Sürücüler

Sımdı yapmamız gereken ekran kartımız için son sürücülerini indirmek. Ancak bu sefer ekran kartı üreticimizin sürücülerini değil nVidia'nın kendi referans sürücülerini kullanacağız. Çünkü bu son sürücüler Athlon'larla olan performansı artırıyor ve henüz hiçbir ekran kartı üreticisi bu sürücünün kendilerince düzenlenmiş bir versiyonunu çıkarmadığından nVidia'nın sürücülerini kullanacağız. [www.nvidia.com/Products.nsf/htmlmedia/software\\_drivers.html](http://www.nvidia.com/Products.nsf/htmlmedia/software_drivers.html) adresinden GeForce için 3.68 detonator sürücüsünü bulup download edin. Download ettiğiniz 368Win9xagp.zip dosyasını bir klasöre açın ve ekran kartınızın sürücülerini bu sürücülerini kullanarak tazeleyin.

Artık K7-M'inin çok daha performanslı çalışıyor olması gerekiyor. En azından ben tüm bu basamakan tek tek uygulayarak test sistemimi Pentium III'lerin biraz üzerine çıkarmayı başardım. Ama Athlon testlerinin Pentium III'leri geçmesi sizi yanıtmasın. Burda Athlon testlerinde daha yeni ve performanslı sürücüler kullandığım gerçegini unutmamak gerekiyor. Optimize edilmiş K7-M'deki Athlon 500MHz performansının BE6-2'deki Pentium III' performansını yakaladığını söyleyebiliriz.

desteği, ikincisi Fast Writes özelliği ve üçüncüsü RAMBUS desteği. Yukarıda açıkladığımız gibi bu üç özellik GeForce'un ihtiyacı olan bant genişliğinin sağlanmasında gerekli. Ne var ki bu üç özellikten sadece bir tanesi AGP 4X desteği işe yarıyor. İkinci özellik olan Fast Writes tam bir fiyasko. Sorun nVIDIA cephesinden mi kaynaklanıyor yoksa Intel'den mi henüz bilen yok. Ama i820'lerde Fast Writes özelliğini açtığınızda performans belirgin şekilde düşüyor. Son özellik olan RAMBUS desteğinin ise şu an için mümkün olmadığını artık hepimiz biliyoruz. Tabii bir anakarta 270\$ ve 144MB RAM'e 800\$ ödeyebiliyorsanız iş başka. Ama alacağınız performansın sıfır bir bilgisayar parası etmeyeceği açık. Tüm bunların dışında i820 Intel'in bugüne kadar ürettiği en sorunlu çipset ve Fast Writes'da olduğu gibi sonradan yeni sürprizlerle karşılaşma şansımız olabilir.

#### 4- VIA Apollo 133

Bu ayki işlemci savaşları haberde söylediğim gibi VIA'nın yıldızı parlıyor. Intel'in yukarıda anlatığım üç anakartındaki hanedanlıkları değerlendirince VIA'nın daha makul ve mantıklı çipsetler ürettiği açık. VIA Apollo 133'ün artıları gerçek anlamda 133MHz FSB ve UDMA/66 destekine sahip olması. VIA Apollo 133'ün tek ekşi ise AGP 4X destekinden mahrum olması. Apollo 133 AGP 4X, RAMBUS ve Fast Writes özellikleri dışında Camino'ların hemen hemen tüm özelliklerine sahip. Apollo 133'ün yeni versiyonu Apollo 133A ise AGP 4X desteği ile arasındaki açığı biraz daha kılıyor. Camino'nun Fast Writes özelliğinin kullanılamıyor olduğu ve RAMBUS'ların satın alınabilirlikten uzak olduğunu düşünürseniz pratikte Camino'nun Apollo 133A'ya üstün bir yanı yok. Apollo 133'ün diğer

bir özelliği de Intel çipsetli anakartlardan daha ucuz olması. VIA çipsetli anakartlar 70-80\$ civarı. VIA'nın bu can simidi görünlüğündeki yeni anakartlarının tek handikapı Türkiye pazarında yeterince bilinmediğinden

zaman kendini otomatik olarak AGP 1X'e kilitliyor. Yanlış duymadınız. Biz AGP 4X'in peşinde koşarken kendimizi bir anda AGP

IX'de sürünenken buluyoruz. Bu sebepten geçen ay ki Elsa ErazorX incelemedemizde Athlon testleri Pentium

III'lerin %40 doğrulukta gerisinde kalmış ve o incelemede

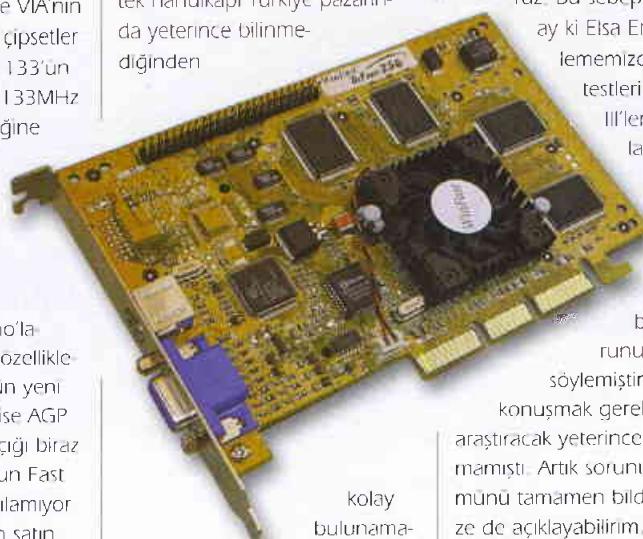
boyle bir sorunun varlığını söylemiştim. Ama açık

konusmak gereksiz sorunu araştıracak yeterince vaktim olmadığını. Artık sorunu ve çözümü tamamen bildiğimden size de açıklayabilirim. Bunun için yandaki kutuya bakabilirsiniz.

AMD IronGate'deki bu bug'i geç olsa da fark etti ve düzeltti. Ama nedense bir bug'ı düzelttiğini açıklamaktansa IronGate'e yeni bir özellik eklediğini açıklamayı tercih etti. Ama bu yeni bir özellik değil açıkça bir bug'ı yaramak için bulunmuş yöntem. Yöntemin ismi Super Bypass ve piyasaya sızı bu yazı okurken girmiş olan K7-M'lerde bulunacak. Bu yüzden K7-M alırken revision 1.5 olmasına mutlaka dikkat edin.

Tüm bu sorunlar açıkçası can sıkıcı ve az sonra okuyacağınız bölümde göreceğiniz gibi tam da çözüm değil. Bu durumda Athlon'lar ile GeForce'ların birbirine pek de uygun olmadığını ve şu an için GeForce kullanmak isteyenlerin Pentium III'ye yönelmesi gerektiğini söyleyebiliriz. Arma söylemiyoruz. Çünkü piyasadaki Pentium III sıkıntısı yüzünden aynı saat hızındaki Athlon ile Pentium III arasındaki fiyat farkı iki katını buldu. Ve fiyat performans oranını gözle aldığımda Athlon çok daha avantajlı.

Peki Athlon'ların bu anakart sorunu ne zaman kadar sürecek? Elbette gizli kahramanımız VIA gelip de bizi kurtarana dek. Çünkü VIA'nın yeni KX133 çipseti bizim için tek umut kapısı. Zaten halen Athlon için geliştirilmekte olan tek çipset KX133. KX 133 bize istediğimiz hemen herşeyi sunuyor. UDMA/66, 200MHz FSB, AGP 4X, 133MHz



kolay bulunamamalarındı.

Ancak geçen ay içinde adını bildiğiniz hemen hemen tüm anakart üreticilerinin Apollo 133 anakartları ülkeyimize geldi. Özellikle ABIT VA6 ve Asus P3V4X kolayca bulunabiliyor. Ne yazık ki Apollo 133A çipsetini kullanan bir modeli tüm araştırmalarına rağmen bulamadım. Ancak tüm bilindik üreticilerin Apollo 133A çipsetli anakartları var ve bunların bir iki hafta içinde piyasayı dolduracağı umuyorum.

#### Athlon Anakartlar

Athlon için anakartları bölümlere ayırmaya gerek yok. Çünkü Athlon için şu an sadece bir çipset bulunuyor: AMD K751 IronGate. AMD'nin kendi ürettiği bu çipset aslında oldukça eski ve demode. Her ne kadar UDMA/66 desteği olsa da teknolojisi daha çok Intel BX'e denk. Ustalık Türkiye piyasasında benim şu ana kadar gördüğüm dikkate değer tek Athlon anakartı Asus K7-M. Yani anakart konusunda sadece tek seçenekiniz var gibi gözükmüyor. Zaten bu anakartı testlerimizde kullanıyoruz. Ancak IronGate'ki bir bug onu GeForce'lar için kabus haline getiriyor. Buradaki sorun IronGate ile GeForce'lerin AGP 2X kullanıldığından stabil olarak çalışmaması. Bu nedenle GeForce'lerin sürücülerinin hazırlanıldığı sıradan farklı nVIDIA sürücülere özel bir kod yerleştirildi. Bu kod yüzünden sürücü IronGate bir anakartı gördüğü

#### Benchmark

##### WinFast GeForce DDR

Quake II 16-bit	
800x600	150.1
1024x768	125.3
Quake II 32-bit	
800x600	145.1
1024x768	111.5
Quake III Arena 16-bit	
800x600	80.1
1024x768	73.3
Quake III Arena 32-bit	
800x600	75.9
1024x768	58.5
3DMark2000 800x600 16 bit	
	3390 3Dmark
Gamer Medium	50.5
Gamez Medium	46.3
3DMark2000 1280x1024 16 bit	
	3106 3Dmark
Gamer Medium	46.7
Gamez Medium	40.7
Quake II 16-bit	
800x600	159.2
1024x768	127.7
Quake II 32-bit	
800x600	153.7
1024x768	112.4
Quake III Arena 16-bit	
800x600	84.1
1024x768	75.3
Quake III Arena 32-bit	
800x600	78.7
1024x768	58.6
3DMark2000 800x600 16 bit	
	4395 3Dmark
Gamer Medium	58.3
Gamez Medium	50.8
3DMark2000 1280x1024 16 bit	
	3106 3Dmark
Gamer Medium	46.7
Gamez Medium	40.7

##### ErazorX

##### Quake II 16-bit

800x600	145.0
1024x768	126.3
Quake II 32-bit	
800x600	141.7
1024x768	111.3
Quake III Arena 16-bit	
800x600	80.4
1024x768	74.1
Quake III Arena 32-bit	
800x600	76.5
1024x768	58.2
3DMark2000 800x600 16 bit	
	4414 3Dmark
Gamer Medium	60.5
Gamez Medium	46.2
3DMark2000 1280x1024 16 bit	
	3142 3Dmark
Gamer Medium	8.4
Gamez Medium	40.2
Quake II 16-bit	
800x600	158.0
1024x768	127.2
Quake II 32-bit	
800x600	154.2
1024x768	112.5
Quake III Arena 16-bit	
800x600	84.3
1024x768	74.6
Quake III Arena 32-bit	
800x600	78.1
1024x768	57.5
3DMark2000 800x600 16 bit	
	4269 3Dmark
Gamer Medium	58.4
Gamez Medium	50.6
3DMark2000 1280x1024 16 bit	
	3181 3Dmark
Gamer Medium	49.4
Gamez Medium	41.2

hafıza veriyolu. Yani tek eksiği RAMBUS desteği ki bu konuda ki yorumumuzu biliyorsunuz "olmaz olsun!". Üstelik rivayetlere göre VIA KX133'ün ardından DDR-RAM kullanan bir modeli piyasaya sürecek. DDR-RAM normal RAM'lerden iki kat hızlı ve fiyatı RAMBUS'a göre çok daha makul. Üstelik 133MHz'lik DDR-RAM'lerin kullanımı ilk basta aittığımız RAM dar boğazı için bir çözüm olacak. Çünkü RAM veriyolunun genişliği otomatik olarak saniyede 2GB'a çıkacak ve AGP rahat rahat ihtiyacı olan saniyede 1GB'lık veriyolunu kullanabilecek. O zaman Fast Writes'a ihtiyacımız kalmayıacak. Ancak bu Fast Writes'i kötü bir fikir addettiğimiz anlamına gelmiyor. Gelecekteki daha güçlü ekran kartları için AGP 4X yetersiz kaldığında Fast Writes çok işimize yarayacak.

Peki en can alıcı sorumuza gelelim. KX133'e ne zaman sahip olabileceğiz? Şu an için bilidik markalardan kesin olarak açıklanmış bir KX133 anakart yok. Ülkemizde bulunan anakart firmalarından sadece Luckystar ve Luckystar KX133'lü anakartlarını açıkladı. Bu iki markayı açısından pek tanıtmıyorum. Ancak favori markalarımızdan ASUS ve ABIT KX133'ün geliştirmiyle uğraşıyorlar. Gerçi her iki üreticinin de sitelerinde konuya ilgili bir bilgi yok. Ancak bu bilgiyi oldukça güvenilir bir yerden VIA'nın kendi sitesinden aldım. Asus'un modelinin ismi K7V ve ABIT'in ki KA7. Ürünü doğrulamak için ABIT yetkilileriyle görüşüğümde her zamanki gibi ser verip sıvı vermediler. Ancak ben her iki kartında Nisan ayı içinde piyasaya çıkışmasını ve en geç Mayıs sonunda ülkemize ulaşmasını bekliyorum. Bu iki anakart piyasaya çıktıığında Athlon kullanıcıları niyeten rahat bir nefes alabilecekler.

### Erazor X2 ve Winfast GeForce-DDR

Tüm bu sorunlarla canımızı yeterince sıkıktan sonra bu ayın ekran kartlarına gelebiliriz. Bu iki kartı birlikte incelemem temel sebeplerinden biri iki kartın çok benzer olması olduğunu söylemiştim. Peki neler bu benzerlikler?

Oncelikle ve doğal olarak her iki kart da aynı işlemciyi GeFor-

ce256'yi kullanıyor. İkinci temel benzerlikleri aynı RAM'ı Infineon'un 6ns'lik DDR-SGRAM'ını kullanmaları. Diğer bir benzer yanları aynı TV-out chipini Conexant'ın BT869'unu kullanmaları. Bu da yetmiyormuş gibi kullanılan fanlarda bir birinin aynısı. Kısacası dikkat etmeye bile değmeyecek bir iki detay dışında kartların fiziksel yapıları birbirinin aynısı. Üretim kaliteleri arasında da çok belirgin bir fark yok. ErazorX2 bir iki küçük ayrıntıda Winfast GeForce DDR'dan daha kaliteli üretilmiş gözüküyor. Zaten her iki üreticisi de kaliteli kartlar uren firmalar olarak tanıyoruz.

Peki performans değerleri nasıl? Her iki kartında eş performansda olduğunu söylemek de sakınca yok. Çünkü benchmark skorlarında aldığımız kare oranları bir iki istisna durum dışında 2 kareden fazla farketmedi ve genelde 1 karenin altında kaldı. Ve bu bir iki karelük fark da bir ErazorX2'nin avantajının bir de Winfast'ın. Bu çok doğal. Çünkü kartların fiziksel yapıları aynı, sürücüler referans sürücülerinin makyajlanmış hali. Aynı iki kartın aynı sonuçları vermesinden daha doğal ne olabilir di ki. Piyasada diğer kartları test etmeden kesin bir yargı vermek pek doğru değil aslında ama ben test edeceğim diğer tüm DDR-RAM'lı GeForce'ların aynı skoru vereceğini tahmin ediyorum.

Oylese bu iki karttan birine (veya bir üçüncüye) nasıl karar vereceğiz? Görünen o ki birbirlerinden sadece yazılım, ek sürücü özellikleri, marka ve fiyat cephesinde farklılaşıyorlar. O zaman bu özelliklere bakalım. Başta söylediğim gibi her iki kartın sürücüleride NVIDIA'nın sürücülerinin biraz makyajlanmış hali. Ancak Elsa sürücüsünden Overclock Utility'lerini çıkarmış. Bu durumda overclock yapabilmek için NVIDIA'nın referans sürücülerini yüklemek zorundasınız. Winfast'in sürücülerini ise bir GeForce için isteyebileceğimiz her şeye sahip. Ama referans sürücülerinden çok az farklı. Eğer referans sürücüler ile ekran kartı üreticilerinin sürücülerini yan yana görme şansınız olursa farkın sadece arayüze konan bir logo olduğunu görürsünüz. Elbette ekran kartı üreticilerinin hakkını yememek gerekiyor oraya logo-

ları yerleştirmek oldukça zor olsa gerek.

Sürücüler konusunda da bize fikir verecek bir karar varamayınca elimizde bir tek yazılımlar kaldı. Bu konuda Elsa daha üstün. Erazor X2 ile birlikte sürücülerin bulunduğu CD, içinde Driver ve GP500 gibi iyi birkaç oyununda bulunduğu 8 oyun demosundan oluşan bir CD, Dra-



kan: Order of

the Flame'in tam sürümü, Corel Draw ve Corel Photo-paint'in 7.0 versiyonu, Elsa'nın kendi hazırladığı video editing programı ELSA MainActor ve DVD player'ı ELSA-movie var. Winfast GeForce DDR ile birlikte ise WinDVD tabanlı olan WinfastDVD Player, görmeye çok alıştığımız Colorofic, web tasarımda kullanılan iki Asymetrix yazılımı ve VDOLive ve VRCreator.

Değerlendirmemizde kullanabileceğimiz ikinci etmen marka Markaya para verilemez demeyin. Çünkü iyi bir marka çok iyi detaylar demek. Bu noktada Elsa bir kez daha kendini gösteriyor. Elsa'nın farkı sadece daha sık bir kutudan ibaret değil. Bu kutunun içinde oldukça yetkin bir kullanma klavuzu var. Bundan da önemlisi ErazorX2 6 yıl garan-

tiye sahip. Dahası Elsa'nın 6 ayı dilde hazırlanmış sitesi size fazlaıyla yardımcı olacak kalitede. Bu 6 dil arasında Türkçe yok. Ancak distribütör TET'in sitesi www.tet.com.tr ihtiyacınız olan herşeyi Türkçe sunuyor.

Fiyat söz konusu olduğunda her iki

kartta bizi

gerçekten üzdü. Çünkü her iki kartında fiyatı oldukça yüksek. Özellikle ErazorX2'nin 375\$'lık fiyatı bizi oldukça ürküttü. Bu konuda Winfast GeForce256 çok daha üstün. Aradaki 40\$'lık fark çok ciddi. Ancak ErazorX2'nin geniş software arşivi, güzel kapaklı ve 6 yıl garantisini bence 45\$'a değer. İşte iki kartın arasında seçim yapmamıza yol açacak ayırmaburada. Sizde benim gibi bu ek hizmetlerin 45\$ edeceğine inanıysanız Elsa ErazorX2'yi seçmelisiniz. Ama sizin için önemli olan sadece kartın kendisi ve sürücüleriyse, yanında gelen yazılımlar sizin için çekmecede tozlanmaya mahkum gereksiz veri kaybıyla ve "zaten 6 ayda bir ekran kartı değiştiriyoruz 6 yıl garanti ne işe yarar ki?" diyorsanız hiç düşün-

#### Teknik Özellikler (Her iki kartta aynı)

NVIDIA GeForce 256 işlemci  
350MHz RAMDAC  
32MB önis DDR-RAM  
AGP 2X/4X veriyolu desteği

SVideo TV-Out  
256-bit 2D hızlandırma  
HDTV desteği

#### Winfast GeForce DDR

Turcom

Tel: (216) 330 57 83  
340\$ + %17KDV

Beraberinde Gelen Yazılımlar  
ELSA movie ve MainActor

Drakan: Order of the Flame  
Corel Draw ve Photopaint 7.0  
3D oyun demoları

#### ELSA Erazor X<sup>2</sup>

TET  
Tel: (212) 256 35 32  
375\$ + %17KDV

Beraberinde Gelen Yazılımlar  
Colorofic  
Asymetrix Web3D ve 3DF/X  
VR Creator  
VDO Live

LEVEL KARNESSI	<b>Teknoloji</b> 9 <b>Performans</b> 9 <b>Üretim Kalitesi</b> 8 <b>Fiyat/Performans</b> 5 <b>Yazılım Desteği</b> 8	<b>Teknoloji</b> 9 <b>Performans</b> 9 <b>Üretim Kalitesi</b> 8 <b>Fiyat/Performans</b> 6 <b>Yazılım Desteği</b> 6	
GENEL	9/10	GENEL	9/10

# Apple iBook

Bilgi İçin

İthalat: Bilkom Telefon: (212) 293 39 40 Fiyatı: 1899\$ +%17KDV

**Sevimli, yetenekli ve hesaplı. iBook gerçekten çok farklı.**

**B**u ay ki incelemelerimizden biri (doğal olarak şu an okuduğunuz) sürpriz yumurta niteliğinde. Çünkü iBook ne bugüne kadar incelediğimiz ürünlerle benziyor ne de normal bir kullanıcının ihtiyaç duyacağı bir ürün. Ama bilyorsunuz Level'in Donanım incelemeleri ihtiyaçları normalden farklı tüm azınlık kullanıcılarının yanında. Ayrıca bu inceleme Macintosh PowerPC'ler, taşınabilir bilgisayarlar ve tasarım estetiği üzerine düşüncelerimi açıklama fırsatı sunuyor.

iBook özellikle genç kesime hitap eden bir ürün. Bu renkli ve caçfaflı bilgisayarla takım elbiseli iş adamlarının ortaında da oldukça komik olurdu. Apple'in anavatani olan Amerika'da özellikle okul çocukların kullanımı için tasarlanmıştır. Bu yüzden oldukça sağlam bir kasaya ve yapıcı sahip. Sağlamlık konusunda yaptığımız tüm testlere ve benim tüm sakarlıklarına rağmen iBook sorunsuzca çalışmayı sürdürdü.

300MHz'lik G3 işlemcisine sahip olan iBook 160MB'a kadar upgrade edilebilen 32MB RAM'e sahip. iBook'un üzerinde 3 2GB HDD ve 24X CD-ROM bulunuyor. 12.1" TFT ekran bir dizüstü bilgisayar için oldukça geniş, ekran kartı ise 4MB'lık ATI Rage. Sisteme bir ses kartı, bir ethernet kartı, modem ve on-board hoparlörlerde dahil. iBook'un 6 saat dayanabilen oldukça güçlü bir Lithium-Ion pil var. Ancak bu onu oldukça ağır kılmış. 3kg'lık ağırlığıyla iBook'un dizüstü bilgisayar camiasında oldukça büyük bir ağırlığı var. Gençlerin ve çocukların her yere taşıabileceğini bir bilgisayar olarak düşünülen bir sistemin bu kadar ağır olması aslında oldukça garip. iBook'un boyutları bu durumu daha da koruyuyor, 34x29x4cm'lik bir cihazın öyle kolay kolay her çantaşa sığmayacağı açık. Bu yüzden olsa gerek iBook'un arka tarafında oldukça sık ve kullanışlı

bir taşıma kolu var.

### Mac ile oyun olur mu?

Merak edenler için teknik detayları söyle bir geçtikten sonra asıl konumuzu gelelim. Mac'lerde ve özellikle iBook'da oyun oynanır mı? Mac'ler işlemci olarak çok güçlü tasarımlar, G3 ve yeni çıkan G4 işlemciler aynı saat frekansındaki Pentium-II'lerden daha fazla performans göstermeye çalışıyor. Ama hangi konuda performans? Maalesef oyular değil. Çünkü G3 ve G4 Pentium işlemcilerdeki SSE, MMX gibi oyun performansını etkileyebilecek komut setlerine pek sahip değil. Yine de piyasadaki bütün oyunları kaldırabilecek güçte. Ama oyun için işlemci yeterli değil elbette. İyi bir ekran kartına da ihtiyacımız var. Yeni G4'ler bunun bilincinde 32MB ATI Rage128 ile geliyor. DDR-RAM'lı GeForce'ların yanında çok zayıf gözükse de pek de yabana atılabilecek bir kart değil Rage128. Peki iyi bir ekran kartımızda var ama bu da yeterli değil. Eğer oyun bulamazsanız oynamazsınız değil mi? İşte Mac'lerin en büyük handikapı bu. Oyun sıkıntısı. Halbuki Myth2, SimCity 3000, Alpha Centauri, Unreal Tournament, Rainbow Six gibi pek çok flaş oyunun Mac versiyonları yapıldı. Ama ülkemizde bu oyunları bulmak pek kolay değil. Internet'ten sipariş etmek de oldukça pahalıya patlıyor. Bu yüzden Mac sahipleri oyun bulmak konusunda oldukça zorlanıyor.

### Virtual Game Station

Aşında bu sorunun oldukça kolay bir çözümü var. Connectix'in hazırladığı PS emülatörü Virtual Game Station. Bu emülatörün diğerlerinden farkı hemen hemen tüm PS oyunlarını oynatabilmesi ve tamamen yasal olması. Sony bütün çabalarına kar-



şın VGS'nin yasaklanması sağlayamadı. Yani Mac'ı olan biri PlayStation'ın oyun zen-

dair pek çok şey bize oldukça ters gelsede OS 9'un Windows 98'den daha sağlam bir işletim sistemi olduğunu kabul etmek gerekiyor. OS 9 ile birlikte gelen Sherlock 2 isimli arama motoru ise tüm Windows kullanıcılarını kışkırtacak güzellikte. Sherlock 2'nin sık ve kullanımı arayüzü ile kendi bilgisayarlarınızdaki dosyalarдан, Internet'in popüler arama motorlarına, alış veriş sitelerine, haber gruplarına, adres rehberlerine aklınıza gelebilecek her yere ulaşabiliyor ve arama yapabiliyorsunuz.

### LEVEL'in yorumu

Apple iBook ile gerçek bir tasarım dersi veriyor. Bir dizüstü bilgisayara niacin ihtiyaçınız olur. Dizüstü bilgisayarınızın MAC olmasını ister misiniz bilmem. Ama emin olduğum bir şey var ki eğer bir gün iBook'a sahip olursanız yeni oyuncak alınmış çocukların gibi sevineceğiniz kesin. Kendini sevdiren hemen isındığınız canınızın çektiği bir ürün bu.

### Teknik Özellikler

- 300MHz PowerPC G3 işlemci
- 66MHz sistem veyüdü
- 32MB SDRAM • 3.2GB hard-disk
- 4MB ATI Rage ekran kartı
- 12.1" TFT monitör
- Lithium-Ion pil
- Bir USB portu
- 10/100BASE-T ethernet kartı
- 56K V90 modem
- 11Mbps kablosuz network
- 16-bit ses kartı • Apple Trackpad

LEVEL KARNESSI

Teknoloji	7
Performans	6
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	7
Ergonomi	8
Yazılım Desteği	8
GENEL	8/10

# Casio QV-8000SX

Bilgi İçin

İthalat: Ersa Telefon: (212) 220 10 55 Fiyat: 800\$ +KDV

**L**evel Donanım'da incelememiz ilk dijital kameramız Casio'nun yeni modeli QV-8000SX. Casio ilk günden biri içinde olduğu Dijital Kamera piyasasına bu harika kamera ile damgasını vuracak gibi gözüküyor. İlk bakışta bu değerlendirmeme itiraz edenleriniz olabilir. Çünkü QV-8000SX sadece 1.3 MegaPixel (1280x960) çözünürlükte ve piyasada 2 MegaPixel'in (1600x1200) üzerinde dijital kameralar var. Ama yazının sonunda sizinle görüşeceğiniz gibi asıl olan güzel resimdir büyük olan değil.

QV-8000SX'i daha ilk elinize aldiğinizde iki harika özelliği hemen dikkat çekiyor. Bunlardan birincisi merceği bulduğu parçanın ana gövdeden ayrı ve kendi ekseini etrafında 270 derece dönebilir olması. Bu daha rahat fotoğraf çekebilmenizi sağlıyor. Ikinci belirgin artı ise QV-8000SX'in ekranının oldukça büyük ve kaliteli olması. 2.5"lik ekran hem çok net bir gör-



runtüye (555x220 pixel) sahip hem de çok az yansırma oluşturacak şekilde tasarlanmıştır.

Bu kameraların 1000\$ altındaki diğer tüm kameralara en büyük farkı attığı nokta ise zoom. QV-8000SX, 8X optik zoom ile bu konuda lider. Ayrıca 4X sanal zoom'u olan QV-8000SX böylece 32X zoom yapabiliyor. Ustek dijital zoom'da görüntü kalitesi diğer kameralara oranla çok daha az düşüyor.

QV-8000SX'in diğer bir çarpıcı özelliği menüsünün çok güzel grafiklere sahip olması. Bu menünün çok daha anlaşılır olmasına sağlıyor. QV-8000SX'in tek handikapı ise çok fazla pil tüketmesi ve cihazla birlikte bir şırj edilebilir pil setinin gelmemesi.

Başta da söylediğimiz gibi QV-8000SX'de çözünürlük yüksek olmasa bile görüntü kalitesi çok yüksek. Bunun sebebi kullanılan kameraların merceği F değeri, resim sıkıştırma metodu, flaşın gücü ve kalitesi, genel üretim kalitesi vb. çok detaya dayanıyor.

QV-8000SX'de diğer kameralarda görmemiş olduğum bir özellik de kameraları dair tüm ayarları yapabileceğiniz bir uzaktan Kumanda ile birlikte gelmesi. Böylece kameraları titretmeden fotoğraf çekmeniz veya uzaktan kendi fotoğrafınızı çekmeniz mümkün oluyor. Diğer bir ilginç özellik de çektiğiniz tüm fotoğrafları bir html arayüzü ile paylaşması böylece hiçbir şey yapmanız gereklidir. Bir fotoğraf albümünüz olmuş oluyor. Ve son olarak PC'ne bağlanmak için com portunun yanı sıra USB portunu da kullanan QV-8000SX resim aktarma hızı olarak da bugüne kadar gördüğüm en hızlı ve pratik ürün.

## LEVEL Performans

### Level'in yorumu

Açık konuşmak gerekirse QV-8000SX bugüne dek gördüğüm en iyi dijital kamera. QV-8000SX'nin kalitesinden ödün vermeden daha da yüksek çözünürlüklerde çıkışması herhalde klasik kameraların mahsür borusu olur.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
	1280x960 piksel (1.3 mega piksel)
	8X Optik 4X Digital Zoom
	8 MB Compact Flash RAM
	USB Üzerinden Bağlantı

LEVEL KARNE'SI	8
Teknoloji	8
Performans	9
Üretim Kalitesi	10
Fiyat/Performans	10
Yazılım Desteği	8
Ergonomi	9
<b>GENEL</b>	<b>9/10</b>

# Sony CPD-G200

Bilgi İçin

İthalat: 4K, Empa, Karma Telefon: (212) 259 38 00, (212) 599 30 50, (212) 239 32 00  
Fiyat: 435\$ +% 17 KDV



**S**ony monitor ailesini tümde yeniledi. Eski modeller yerlerini teknoloji ve performans olarak daha üstün olduğu gibi daha sık görünen modellere bırakılar. Bu komple yeni seride Sony'nin 2000 modaşı diyebiliriz. Yeni modellerin ortak özelliği tümünün FD Trinitron teknolojisine sahip olmaları.

Bu serinin en yaygın olarak kullanılaçığını inandığımız modeli olan Multiscan G200'e 200GS'nin devamı olarak bakabiliyor. G200 bir 17" monitörden bekleyebileceğimiz tüm teknik özelliklere sahip. Öncelikle de tüm kardeşleri gibi FlatDisplay Trinitron teknolojisine. Yani G200'un ekranı tam düz. Nokta çözünürlük oranı 0.24mm ile 0.25mm arasında değişiyor, görülebilir alan 16" ve tazeleme oranı 120Hz'e kadar çıkıyor. G200'un önceki modellere göre önemli bir farkı anti-glare tabakasının biraz daha incelmiş olması.

Ekranın tam düz olmasından dolayı daha az yansırma oluşturan eski kadar kalın bir anti-glare tabakasına ihtiyaç olmadığı açık. Sony buradan kaynaklanan kazancını görüntü kalitesine çevirmeyi akıl etmiş.

Görüntünün 200GS'ye oranla daha iyi olduğunu söyleyebiliriz. Bunun sebeplerinden biri de Sony'nin yeni serisinde kullandığı teknoloji High Contrast Screen. Bu teknoloji adından da kolayca anlaşılabileceği gibi daha yüksek bir kontrast yakalamanızı sağlıyor. Kontrast görüntü için oldukça önemli. Bunu kendinizde test edebilirsiniz. Yüksek kalı-

teli bir resmi tam ekran açın (bu nu ACDSee ile yapabilirsiniz). Sonra kontrast'ı yavaş yavaş düşürürken parlaklığını artırın. Buna parlaklığa sonuna kadar çıkan ve kontrast yarıya gelene kadar devam edin. Sonra tam tersi işlemi deneyin ve kontrast'ı sonuna kadar getirip parlaklığını yarıya indirin. Bu yüksek kontrast'ın görüntü kalitesine nasıl etkidiği hakkında size bir fikir verecektir. Bu arada hazır dejinmişken, monitörünüzün kontrast ve parlaklığını ayarlarken kontrast'ın sonuna kadar açık olmasına fayda var.

İşinize ne kadar yarar bilemem ama G200'nin 16" bir özelliği çift VGA girişine sahip olması. Böylece aynı anda iki bilgisayar bağlayıp ön paneldeki bir switch yoluyla iki bilgisayar arasında kolayca geçiş yapabilirsiniz.

### Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	16" görülebilir alan 0.24mm - 0.25mm nokta çözünürlük 1600x1200 de 75Hz Tazeleme oranı FD-Trinitron ve Hi-Con teknolojileri
Teknoloji	9
Performans	9
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	6
Yazılım Desteği	6
Ergonomi	7
<b>GENEL</b>	<b>8/10</b>

### Level'in Yorumu

Sony G200 her özelliğle

# Creative ModemBlaster USB

Bilgi İçin

İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 79\$ +%17 KDV

**M**odemler bizim için öncelikli bir konu. Çünkü Internet'e ve multiplayer oyunlara açılan kapımız onlar. Ama pek çok kişi modem tercih ederken fiyatla kaliteden daha çok önem veriyor. Çünkü **üçüncü nesil** modemin performansı ne olursa olsun Internet'teki hızınız servis sağlayıcısının size sunduğuyla sınırlı kılıyor. Bir açıdan bu doğru bir yaklaşım, Ama tamamıyla değil. Çünkü modemler baş ağrıtma konusunda en hünerli donanım parçaları. Her halde içimizde modemler üzerine saç baş yoldururan anıllara sahip olmayan yoktur. Tahmin edebileceğiniz gibi benim oldukça var.

Modem sorunlarının başında sisteme tanıtamak gelir, daha sonra çakışmalar elbette. Modemler ses kartından, mouse'a ve hatta ekran kartlarına kadar her şeyle çakışabilme yeteneğine sahiptir. Ustalık pek çok modem



gerekli işlemlerin birçoğunu kendi donanımı üzerinden yapmak yerini pek çok gereksiz iş işlemciye yükleyerek performansını düşürüyor.

Tüm bu detaylardan kurtulmanın en iyi yolu biraz daha paraya kiyip external bir modem almak. Ama bundan da iyisi USB bir modem almak. USB modem bize ne gibi avantajlar getiriyor? Öncelikle standart external modemlere has tüm avantajlara sahipsiniz hem de fazlasıyla. Kurulum tüm USB cihazlarda olduğu gibi sorunsuz. Tek yapmanız gereken modem takip sürücülerin yerini göstermek. USB modemlerin di-

ğer external modemlere karşı diğer bir avantajı da adaptör gerektirmemeleri. Böylece gereksiz kablo kalabalığından da kurtulmuş oluyorsunuz.

İşte Creative'in yeni USB modem USB modemlere has tüm bu olumlu özelliklere sahip. Hatta fazladan birkaç iyi özelliği de var. Bunlardan biri sık bir görüntüme sahip olması. iMac modası var diye her donanımı şeffaf alaca bulacalara sarkan firmaların aksine Creative her seferinde daha karizmatik bir ürünle karşımıza çıkıyor. Modem Blaster USB'nin Creative ürünlerine has diğer bir özelliği de yazılım desteği. Diğer Creative ürünlerinden tanıdığımız MediaRing Talk '99 internet üzerinden sesli telefon görüşmesi yapmanızı sağlarken Communicate Lite e-mail, fax, telefon gibi her türlü görevi üstleniyor.

Modem Blaster USB'nin bir özelliği de V.90 üzerinden video

konferansa olanak vermesi. Ayrıca modem voice özellikleri ile tam bir telsekretör özelliği görüyor.

#### LEVEL'in Yorumu

Modem Blaster USB oldukça yetenekli, pratik ve sorunsuz bir modem. Ustalık fiyatı da oldukça makul. Kaliteli bir modem 79\$ bulmak günümüzde pek kolay değil.

#### Teknik Özellikler

ÖRÜN ÖZELLİKLERİ
V.90 ve K50flex desteği
USB varyolu
V.80 desteği ile video konferans desteği
Voice Özelliği

#### LEVEL KARNE'SI

Teknoloji	8
Performans	7
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	6
Yazılım Desteği	8

#### GENEL

7/10

# Canon BJC-5100

Bilgi İçin

İthalat: Hesmak Telefon: (216) 391 88 00 Fiyatı: 235\$ + %17 KDV

**L**evel'in Donanım sayfalarında azınlık haklarını korumaya kararlıyım. Hele söz konusu olan yazıcılar olunca Hatırlarsınız geçen ay ev için laser yazıcı arayanların derde deva olmuştu. Bu ay ki misyonum ise hesaplı ve performanslı bir A3 yazıcı isteyenler için.

BJC-5100'nin A3 ebatında çıktı alabilen bir yazıcı olduğunu anlamak ilk bakışta pek de kolay değil. Çünkü ebatları normal bir ink-jet yazıcısının biraz üzerinde. Bunu sağlayan BJC-5100'nin çift kağıt girişine sahip olması. Üsteki kağıt giriş A4 ve altındaki boyutlar için. Arkaya gizlenmiş olan diğer giriş ise A3 ebatındaki kağıtlar için. Bu sistem BJC-5100'nin gerçekten diğer A3 yazıcılarından küçük olmasını sağlıyor. Yazıcının ebatları ev kullanımı için çok önemli. Çünkü irice bir tane aldıktan sonra nereye koyacağınızı kara kara düşünmek zorunda kalabilirsiniz.



Sadece A3 ebatında çıktı alabilmesiyle değil BJC-5100 baskı performansıyla da oldukça iyi. 1440dpi çözünürlükte çıktı alabilen yazıcı aynı zamanda dakikada 10 sayfa gibi yüksek bir çıktı hızına da ulaşabiliyor. Renkli çıktılarında bu hız dakikada 4 sayfa olarak ön görülmüyor. Ancak bu iki başarılı değer her zaman işe yaramıyor. Önce 1440dpi çıktı alabilmek için ayrı kartuş ve kağıda ihtiyacınız var. Normal kağıt ve kartuş ile çababdığınız maksimum çözünürlük 720dpi. Baskı hızı da renkli

çıktılarda oldukça düşüyor. Tamamı dolu ve bol renkli, yüksek çözünürlük ve kalitede A3 bir çıktı almak için biraz sabırınız gerekiyor.

BJC-5100'de gördüğümüz önemli bir eksik USB bağlantısı olması. USB bağlantısı artık her yazıcıda görmek istediğimiz bir özellik. Çünkü hem kurulum çok daha kolay hem de USB ile daha fazla veri aktarılabilirliğinden performans artıyor.

#### LEVEL'in yorumu

BJC-5100'un siyah beyaz çıktı konusunda rakiplerinin birçoğundan daha önde olduğunu

ayık. Ancak renkli çıktı hızının düşük olması performans notunun düşmesine yol açtı. Ayrıca fotorealistik çıktılar için ayrı kartuş gereklidir. Ama tüm bular bir yana BJC-5100 bugune kadar gördüğüm ev kullanıcıları için en uygun yazıcı

#### Teknik Özellikler

ÖRÜN ÖZELLİKLERİ
1440dpi maksimum çözünürlük
Saniyede 10 sayfa 5/8 çıktı hızı
Saniyede 4 sayfa Renkli çıktı hızı
A3 ile A5 arası formatta basabileme

#### LEVEL KARNE'SI

Teknoloji	7
Performans	7
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	9
Yazılım Desteği	7
Ergonomi	9

#### GENEL

8/10

# Philips Vesta Pro

Bilgi İçin

İthalat: Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 120\$ +%17KDV

**P**hilips Vesta Pro bugüne kadar karşılaştığım web kameraları içinde 640x480 çözünürlükte saniyede 30 kare görüntü alabilen tek kamera. Ancak Casio QV8000 incelemede de belirttiğim üzere asıl olan görüntünün kalitesidir boyutu değil. Vesta Pro bu konuda yüzümüzü kara çıkarmıyor çünkü görüntü kalitesi çok iyi. Görüntü kalitesini olumlu yönde etkileyen bir etmen Vesta Pro'nun bulunduğu mekanın ışığını çok iyi algılaması ve kendini buna göre update edebilmesi. Mesela ortam karanıksa görüntünün karanlık çıkmaması için sizden kare oranını düşürmenizi isteyebiliyor. Böylece karanlık ortamlarda bile görüntü kalitesi düşmüyordur.

Vesta Pro veri yolu olarak USB portunu kullanıyor. Zaten 640x480'de 30fps görüntü alabilmesi için bu hızlı veriyoluna ihtiyac var. Elbette USB portu ko-

lay kurulum anlamına da geliyor. Ancak farklı olarak Vesta Pro'nun sürücülerini kurmak setup programı bu işi çok daha kolaylaştırıyor. Kameranın kurulumu sırasında kullanıcıyı sürekli olarak yönlendiren bu arayüz yapmanız gereken hareketleri küçük video klipler ile göstererek deneyimsiz kullanıcıları işini kolaylaştırıyor.

Kamerada ki hoş bir özellik üzerine yerleştirilen küçük düğme. Bu düğmeye bastığınızda kamera tek kare bir fotoğraf çekiyor. İşinizi daha da kolaylaştırmak için isterseniz bu küçük düğme çekilen bu resmi yeni bir e-mail'e attach size sunabiliyor. Size kalansa sadece göndermek istediğiniz kişinin ismini yazıp send'e basmak. Ayrıca kameranın üzerinde 44KHz ses kayde-



debilen oldukça başarılı bir mikrofon var.

Philips'in Vesta Pro'ya yaptığı güzel bir ek daha önceki modellerde de bulunan küçük ve sevimli tornbul ayaklar

(fotoğrafta gözüken) ek olarak küçük bir tripod eklemesi (fotoğrafta gözükmüyor). Bu tripod sayesinde kamerayı istediğiniz bir yere tam olarak monte edebiliyorsunuz. Philips kameraların küçük ve sevimli tornbul ayakları genelde arkadan çıkan kablo gerdiği zaman kamerayı tutmayı başaramazdı. Bu yeni çözüm estetik olarak ilk çözümden çok uzak olsa da çok daha kullanışlı.

#### LEVEL'in Yorumu

Philips Vesta Pro kamera her ayrıntısıyla çok iyi. Çok hoşuma gittiğinden test harici de onu sık sık kullandım ve beni rahatsız-

eden, "şurası söyle olsaymış keşke" dedirten hiçbir yanını bulamadım. Fiyat olarak da oldukça iyi. Kendinden daha kötü pek çok kameralardan daha ucuz. Eğer şu sıralar bir web kamerası almayı düşünüyorsanız Vesta Pro'ya mutlaka bir göz atın.

#### Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ
0.25" CCD algılayıcı
Maksimum 640x480 piksel resim çekme
Maksimum 30fps görüntü yakalama
USB veriyolu
44KHz mikrofon

#### Teknoloji

Performans

Üretim Kalitesi

Fiyat/Performans

Yazılım Desteği

Ergonomi

#### GENEL

7
9
8
8
7
9
<b>8/10</b>

# Microsoft Value Pack

Bilgi İçin

İthalat: Microsoft Telefon: (212) 258 59 98 Fiyatı: Son kullanıcı satışı yok

**G**eçen ay Microsoft'un yeni IntelliEye mouse'larını inceledi ve hem Teknoloji hem de Performans ödülü vermiştim. Microsoft Ekonomi ödülüñü alamamasına üzümüş olacak bizi bu ay yeni bir pakete sevindirdi. Value Pack, Microsoft'un klasik Intellimouse'u ve yeni Internet Keyboard adlı klavyesinden oluşan bir set. Asínda bu set son kullanıcılar için piyasaya sürülmeli. Yani upgrade etmek isteyenlerin her iki ürünü ayrı satın alması gerekiyor. Ancak konfigürasyonunu sizin belirlediğiniz yeni bir bilgisayar alıyorsanız Value Pack'ı tercih edebilirsiniz.

Bu her iki ürünlerde standardın üzerinde. Intellimouse'u zaten hepimiz en azından görmüşzdür. Yükseklikler ele daha iyi oturması sağlanmış arka yapı, büyükçe düğmeler ve Microsoft'un harika buluşlarından biri olan tekerlek. Hepsi gayet iyi çalışıyor ve hemen herkes için uygun. Mouse konu-

sunda getirebileceğiz tek eleştiri piyasaya yeni çi- kan IntelliEye mouse'ların çok daha cazip olması. Ama IntelliEye'la bir yana bırakıksız Intellimouse ile yanışabilecek çok az mouse var piyasada.

Internet klavye ise bugünlerde piyasada sıkça görmeye alıştığımız ekstra kısayol tuşlarına sahip. Ancak benzerleri gibi ölümcül hatalara sahip değil. Mesela shift'in sağında virgül, backspace'in solunda X veya yukarı ok'un hemen üzerinde sleep tuşu yok. Ekstra tuşlar klavyenin üst kısmında gayet makul mekanlara yerleşmişler. Ayrıca yapıları standart tuşlardan farklı ve güzel.

Ne bu ek tuşlarımız peki? Sol tarafta yer alan tuşlar Web'de dolanırken size kolaylık sağlama için yerleştirilen forward, back, stop, search ve home tuşlarının ve mail



programınızı açan bir tusdan ibaret. Ayrıca sağda bilgisayarınızı uyu pozisyonuna geçiren sleep ile birlikte bilgi- sayımları ve hesap makinasını açan tuşlar bulunuyor.

Eğer Microsoft'un seçtiği bu fonksiyonları beğenmediyiseniz istediginiz bir şeyle değiştirebilirsiniz. Mesela Internet fonksiyonlarını belirleyen tuşlara ofis yazılımının bileşenlerini atayabilirsiniz. Tüm bunlar Denetim Masasındaki klavye seçenekine eklenen fazladan iki sayfa ayar ile kolayca yapılabiliyor.

#### LEVEL'in Yorumu

Microsoft Value Pack harika bir ikili. Pek de sık görmeye alışık olmadığımız iki şeyi kaliteli bir klavye ve kaliteli bir mouse'u oldukça

ucuza sunuyor. Aslına bakarsanız Microsoft Value Pack'ın kesin bir fiyatı yok. Çünkü sadece bilgisayar üreticisi firma ve mağazalarla satılıyor. Ancak kendi konfigürasyonunu oluşturular için bir týyo verelim. Value Pack'ı listenize eklediğinizde sizin sisteminizde maliyeti 30 ila 50\$ arasında olacaktır.

#### Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ
Mouse Wheel
Klavye için 10 tane ek fonksiyon tuşu
PS2 mouse ve klavye
Türkçe Q klavye

#### Teknoloji

Performans

Üretim Kalitesi

Fiyat/Performans

Yazılım Desteği

Ergonomi

#### GENEL

6
7
8
9
7
<b>8/10</b>

# Voodoo 3'lerin Overclock Edilmesi ve Soğutulması

**Voodoo3 2000'i 3000, Voodoo3 3000'i de 3500 hızında çalıştırılmaya ne dersiniz?**

## Voodoo3'e Hız Verin!

Bundan sonra Donanım'da yeni bir kösemiz var. Ve siz çoktan bu yeni köşenin ilk şartlarını okumaya başladınız bile. Ace's Zone'da orta ve üzeri seviyede bilgiye sahip okuyucular için biraz daha gelişmiş bilgiler vereceğim. Ağırlık genelde performans artırmaya yönelik overclock yöntemleri, gelişmiş ayarlar için açıklamalar, soğutma metodları gibi konular olacak.

İlk konumuz günümüzün popüler ekran kartlarından Voodoo3'ün overclock edilmesi. Yalnız başlamadan önce şartlarımızı ortaya koyalım. Öncelikle bu konular gelişmiş bilgiye sahip okuyucular için. Yani kendinize güvenemiyorsanız veya anlatılanlara ilgili kafanızda şüpheler varsa bunları denemeyin. Anlattığım her şey benim daha onceden denedigim ve işe yarıdiginden emin olduğum şeyler. Ancak bu metodlar farklı konfigürasyondaki sistemlerde farklı sonuçlara yol açabilir. Bu yüzden anlatılan metodları denemeden önce kendi donanımınızla

## Voodoo3 overclock edilebilir mi?

3dfx sizin Voodoo3'lerinizi overclock etmenizi istemese de bunu yapmak mümkün. Biraz donanım bilgisi ve biraz el yeteneği ile aslında bu çok kolay. Mucizeler yaratmasanız bile gözle görülür bir artış sağlayabilirsiniz. Ancak unutmayın gereken bir nokta var. 3dfx overclock edilmiş ekran kartlarını garanti kapsamı içinde tutmuyor. Bu yüzden iki kat dikkatli olmalısınız.

İlgileneniz ilk sey soğutma. Üzerlerinde fan olmadığı için Voodoo3'ler normal çalışmalarında bile oldukça isinir. Overclock uygulandığında isinma artar ve bir noktadan sonra ekran kartının kilitlenir. Ancak bu tip isinmalar gerek ekran kartlarında gerekse işlemci lerde nadiren hasara yol açar. Yine de daha yüksek saat hızlarına ıckabilmek için sağlam bir soğutmaya ihtiyacımız olduğu açık.

## Hadi şunu soğutalım!

Soğutmanın aslında birden fazla metodu var. Ama en güvenli, etkili ve hesaplı Voodoo3'un o koca soğutucusunun üzerine bir fan takmak. Yurt dışında her bakkalarda satılısa da bizde ekran kartlarına uygun bir fan bulmak pek kolay değil. Ama tasalanmayın basit bir işlemci fanı da işinizi görebilir. Mesela celeron fanları bunun için uygun. Dikkat etmeniz gereken fanın elektrik kablosunun harddisk güç kablolarına benzer olması. Aksi takdirde fanı takacak bir yer bulamayabilirsiniz. Tek yapmanız gereken fanı ait olduğu soğutucudan süküp Voodoo3'un soğutucusuna vidalamak. Burada iki sorunla karşılaşacağımız. Birincisi fanın kendi vidalarının Voodoo3'un soğutucusunun mazgalları için büyük gelecek olması. Bu yüzden fanı soğutucuya tutturmanın bir yolunu bulmalısınız. Ben mazgalların arasına uygun bulduğum iki dolgu levhasını sıkıştırarak vidaları buna tutturmayı tercih ettim. Ama başka yöntemleri de kendiniz üre-



te-  
bilirsi-  
niz. Hayal  
gucunuzu çalıştırın.

İkinci sorunumuz fanı soğutucuya tutturma işlemi az önce açıkladığım sebepten biraz zahmetli olduğu için kartın hasar görme tehlikesi. Bu yüzden en iyi soğutucuya kartın üzerinden çıkışın fanı soğutucu kartın üzerinde değilken takmak. Soğutucu karttan kolayca ayrılmıyor. Tek yapmanız gereken kartın altındaki ayakları sıkıştırarak soğutucuya yandan sokmak. Ancak bunu çok ama çok dikkatli yapın. Devrelere zarar vermekten sakının. Bir not daha. Fanı soğutucunun dort köşesinden de tutturmak zorunda değilsiniz. Çapraz iki köşe genelde gayet iyi iş görüyor. Ayrıca soğutucuya karta tutturulan ayakların üstünü bırakırsanız soğutucuya karta geri takmanız daha kolay olur.

## Saat hızını artırıralım!

Voodoo3'lerin saat hızı sürücülerini üzerinden ayarlanamıyor. Bu yüzden saat hızını artırmak için Internet'te bolca bulunan ve Voodoo3'leri overclock etmeye yaranan utility'lerden birini kullanmalısınız. Benim size tavsiyem Gary Peterson'un yaptığı Voodoo3 Overclocker (www.voodoextreme.com/files/A3OC3100.zip). Programı kurduktan sonra kullanımı oldukça basit. Ancak readme.txt dosyasını okumanızda fayda var. Ayarlar hakkında daha detaylı bilgileri buradan alabilirsiniz.

Program yüklenliğinde Gelişmiş Görüntü Ayarları altında sizin seçtiğiniz bir yere yerleşecek. Overclock için tek yapmanız gereken slider'ları istediğiniz saat hızına getirmek. Buradan sadece çekirdek hızının değerini düşünebilirsiniz. Ancak Voodoo3'lerde çekirdek hızı ile RAM hızı eş değer ol-

du-  
gün-  
dan  
otomatik  
olarak  
RAM'ın hızı  
da artırtır  
yor olacaksı-  
niz. Sakın unut-  
mayın ayarlar

anında yürürlüğe girecek. Bu yüzden saat hızını stabilite sınırını bulana dek ufak ufak (mesela 5MHz'lik birimler halinde) arttırın. Hızı artırdıktan sonra Quake3 veya Unreal Tournament gibi ekran kartınızı yoracak güçte bir oyun açıp farklı çözünürlüklerde sorun çıkmadığını bakın. Sistemde kilitlemelerle karşılaşana kadar bu işleme devam edin.

## Peki kazancımız ne olacak?

Ben yaptığım denemede yukarıda ki resimden de anlayacağınız gibi oldukça güçlü bir fan kullandım. Daha iyi fan daha az ısı demek. Titan'ın bu canavarını bir Athlon soğutucusundan söktüm. Elbette fiyatı biraz daha pahalı ama hem yüksek performanslı hem de iki ay sonra bozulma riski yok. Size tavsiyem her tür fannizi seçerken tercihinizi iyi olan dan yana kullanmanız. Ne de olsa 5-10\$'lık cihazlar. Sadece iki dolar daha ucuz diye sıradan bir fan alıp daha sonra sistemin arından yas tutmanın anlamı yok.

Dedigim gibi benim fanım çok iyi ve oldukça iyi bir performans almayı başardım. Voodoo3 3000'imi 166MHz'den 185MHz'e kadar çıkardım. Performans artışı %5 ile %32 arasında değişti. Düşük ve yüksek çözünürlüklerde artış daha azdı. Ama 1024x768'de Voodoo3 3000'imi Voodoo3 3500'e yetiştirdi. Son bir şey daha aynı şeylerin hepsi Voodoo3 2000 ve 3500 içinde geçerli ve Voodoo3 2000'in standart hızı daha düşük olduğundan performans artışı çok daha fazla olacaktır.



uyumluluğunu değerlendirin. Ayrıca yazının tümünü okumadan hiçbir şeye kalkışmayın. Ve unutmadan; anlattığım metodlarla ilgili denemelerinizde sisteminizin veya sizin başına gelebilecek sorunlardan sorumluluk kabul etmiyoruz. Yani risk sizin. Ancak karşılaşığınız sorunlarla ilgili beni daima arayabilirsiniz. Elbette mesai saatleri içinde. Telefon numarasını künchede bulabilirsiniz.

# DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans dengesi oluşturduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar ithalatçı firmaların tavsiye ettiği son kullanıcı fiyatlarıdır ve KDV dahil edilmemiştir.

## Sistem Ekonomik | Ideal | Süper

### Ana Bileşenler

<b>İşlemci</b>	Intel Celeron 433 Emea/Karma Fiyatı: 81\$	AMD K7 500 4K/Czgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 200\$	AMD K7 700 4K/Czgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 500\$
<b>Anakart</b>	Tomato ZX AT Soket Emea Fiyatı: 65\$	Asus K7-M Czgi Elektronik Fiyatı: 142\$	Asus K7-M Czgi Elektronik Fiyatı: 142\$
<b>Bellek</b>	64MB SDRAM Fiyatı: 50\$	128MB SDRAM Fiyatı: 110\$	256MB SDRAM Fiyatı: 220\$
<b>Hard-disk</b>	10.2GB Quantum Fireball Ict Emea/Karma Fiyatı: 126\$	20.4 GB Seagate Barracuda DataGate/Karma Fiyatı: 215\$	28.4 GB Seagate Barracuda DataGate/Karma Fiyatı: 275\$
<b>Ekran Kartı</b>	Diamond Viper V770 Karma/Multimedya Fiyatı: 127\$	Diamond Viper V770 Ultra Karma/Multimedya Fiyatı: 175\$	ELSA ErazorX <sup>2</sup> TET Fiyatı: 375\$
<b>Monitör</b>	15" Hyundai S570 Emea/Multimedya Fiyatı: 147\$	17" Sony G200 4K/Emea/Karma Fiyatı: 395\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 855\$
<b>CD ve DVD-ROM</b>	Toshiba 48X 6702 CD Karma Fiyatı: 55\$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 122\$	Creative Encore8X DXR3 Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 160\$
<b>Ses kartı</b>	Creative SB Live Value Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 53\$	Creative SB Live Player Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81\$	Creative SB Live Platinum Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 209\$
<b>Modem</b>	56K USRobotics Internal Karma Fiyatı: 49\$	Diamond Supra Memory 56K Karma/Multimedya Fiyatı: 100\$	56K USRobotics Message External Karma Fiyatı: 133\$
<b>Kasa</b>	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 83\$	Elan Vital T-5 Czgi Elektronik Fiyatı: 66\$	Elan Vital T-10 Czgi Elektronik Fiyatı: 79\$
<b>Klavye ve Mouse</b>	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 35\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 90\$
<b>Hoparlör</b>	Genius Venus'e dahil	Creative FPS2000 Multimedya Fiyatı: 152\$	Creative DTT2500 Multimedya Fiyatı: 305\$
<b>Floppy</b>	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
<b>Toplam Fiyat</b>	846\$	1803\$	3353\$

### Yan Ürünler

<b>TV kartı</b>	Inca TV Explorer BT-878 Posiflik Bilgisayar Fiyatı: 51\$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 87\$	Hauppaupage TV Bilgisayar Fiyatı: 141\$
<b>Yazıcı</b>	HP 710C HP Fiyatı: 141\$	Epson Stylus 640 Romar Fiyatı: 205\$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı: 420\$
<b>Tarayıcı</b>	Mustek 1200CU Ricoh Fiyatı: 87\$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı: 252\$	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı: 289\$
<b>CDRW</b>	Yamaha 6424 Multimedya Fiyatı: 218\$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı: 263\$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı: 263\$
<b>Web Kamerası</b>	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69\$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 83\$	Creative Webcam GO Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 139\$

### Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Emea	(0212) 599 30 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 288 10 78	Pasifik	(0212) 212 88 65
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Romar	(0212) 252 08 09
Çizgi Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 233 30 30	Tellioglu	(0212) 213 34 40
		Multimedya	(0212) 216 45 68	TET	(0212) 256 35 32

# Teknik Servis

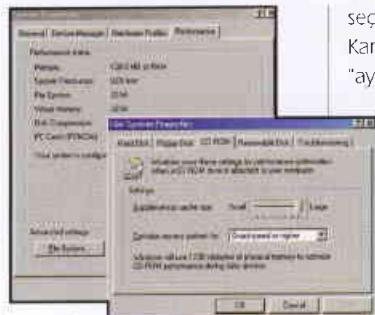
**M**erhaba arkadaşlar. Geçen ay sizlerden sorularınızla dolu o kadar çok mektup geldi ki gözleme inanamadım. Açıkçası bu kadar çok mektup beklemiyordum. Ve itiraf etmem gerekiyor ki bu ay sizin mektuplarınızın altından kalkmadım. Bu yüzden bazilarınızın mektubu cevapsız kaldı. Özellikle de posta yolu ile gelenler. Halbuki posta mektupları daha sıcak olur ve cevaplaması daha zevklidir. Ama biliyorsunuz geçen ay dergide bir devrim yaptık ve daha fazla sorumluluk yükledik. Bu yüzden işlerin tam olarak oturması ve sizin mektuplarınıza daha fazla vakit ayırmam zaman alacak. Yine de her ay sizden gelen tüm mektupları size yanıtlayarak içim elimden geleni yapacağım. Siz sormaya devam edin.

### CD-ROM'u hızlandırmak!

Demek donanım sorunlarını cevaplıyorsunuz. Umarım benim sorunuma da bir cevap bulursunuz. Benim 24X Creative Infra CD-ROM'um var. İlk çıktığı zamanlarda oldukça hızlıydı ama artık bana daha yavaş çalışıyor gibi geldi. CD-ROM'umun hızını artırmak için cache'ini artıran bir program yükledim. (Habu arada bu cache ne?). Ama sanki CD-ROM'um daha da yavaşladı. Bu programı kaldırıramıyorum çünkü hiçbir yerde不去. Ama CD-ROM'um baya bir yavaşladı. Yeni bir CD-ROM almak istemiyorum. Ne yapmalıyım. Lütfen yeni CD-ROM al demeyin. Şimdi teşküler.

Korcan Perendi

**LEVEL** Mucize yaratmasını bekleydiğim küçük programcık kabus oldu demek. Bu tip küçük programlar bazen çok işe yarayabilir. Ama ne işe yaradığını ne amaçla kullanılması gerektiğini iyi bilmem gerekiyor. Peki cache ne işe yarıyor. Cache (ön-bellek) CD-ROM'un okuduğu bilgilerin bir miktarının özel bir hafıza da sak-



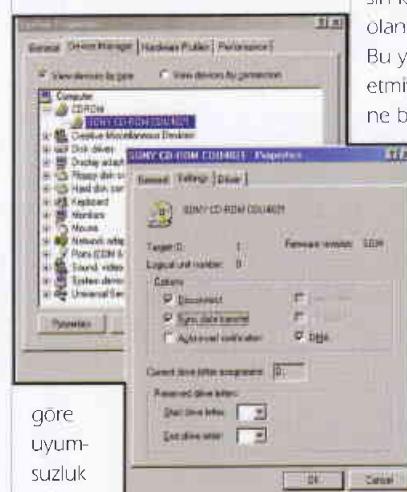
lanarak

tekrar istendiginde bu özel hafızadan daha hızlı ulaşmasını sağlayan sistem veya bu özel hafızanın ismi, Kulaga iyi bir şey gibi geliyor. Peki cache'ı büyütmek CD-ROM'unun performansını neye düşürsün? Bunun cevabı aslında çok basit. Oyunlar CD-ROM'a sadece oyunun kurulmasında ve ara videolarla ihtiyaç duyuyor. Artık hemen hemen hiçbir oyun'da haritalar, kaplamalar gibi sürekli yüklenmesi gereken bileşenler CD'de bulunmuyor. Bunlar direkt olarak hard-disk'ten çalışıyor. Kısacası siz oyun oynarken hiçbir veriye ikinci kez erişimi ihtiyacı doğmuyor. Ancak verilerin normal okunuşu sırasında CD-ROM bir yandan da o büyük cache'ı doldurulmasıyla meşgul olduğundan performans düşüyor.

Bu durumun çözümü aslında çok kolay. Yapmanız gereken "bilgisayarım" a sağ tık yapıp "özellikler" e girmek. Buradan "başarımlı" sekmesine gir ve aşağıdaki "dosya sistemi" he tıkla. Buradan da "CD-ROM" sekmesine geçiyoruz. Açılan pencereden "ek ön bellek boyutu" nu mümkün olan en küçük değere getir. Sistemi yeniden başlatıktan sonra CD-ROM'unuz hiçbir işinize yaramayan cache'ı doldurmayı bir yana bırakıp kendini veri okuma adayacak.

Bunun dışında performansı artıracak bir iki ayar daha var. Tekrar "bilgisayarım" a sağ tıkla ve "özellikler" e gir. Buradan "aygıt yöneticisi" sekmesine gir. Karşınıza çıkan listede "CD-ROM" maddesini göreceksin. "CD-ROM" yazısının solundaki artıya tıkla. Sahip olduğun CD-ROM'un marka ve modeli görünecek. CD-ROM'unu

seç ve aşağıdan "özellikler" e tıkla. Karşına çıkan yeni pencerede "ayarlar" sekmesine gel. Burada ilk seçmemiz gereken ayar "DMA" (Direct Memory Access). "DMA"nın seçili olması performansı mutlaka artıracaktır. Ayrıca "zaman uyumlu veri aktarımı"nı da seçebilirsin. Bu iki ayarın CD-ROM'unuzun modeline



göre uyumsuzluk gösterebilir. Ama bir sorunla karşılaşırsan gidip ayarı eski haline getirmek sorunu çözecektir.

### Direkt Kablo Bağlantısı

Bana Windows daki direct cable connection ve bunun kablosu hakkında biraz bilgi verir misiniz, lütfen?

Nereden alınır? Veya elimize alsak bir lehim makinesi nasıl yaparız? Günümüz oyunlarını kaldırabilecek mi?

Şimdiden teşekkürler

Alposky

**LEVEL** "Direct Cable Connection" dediğimiz sistem iki bilgisayar yazılıcları bağlamada kullandığımız LPT portu (paralel port) üzerinden bağlantı yöntemidir. Burada kullandığımız kablo (laplink kablosu olarak da bilinir) standart yazılıcının kablosuna çok benzer. Ama iç yapısı farklıdır. Bir printer kablosunun bir ucunu dağıtıp legitim yerlerini değiştirmek işe yarar. Ama bu kadar

zahmete gerek yok. Çünkü piyasada laplink kablosu bulmak hiç de zor değil.

Ancak bu sisteme performans çok düşük. Çünkü LPT portunun kapasitesi oldukça az. Üstelik veri transferinin sağlıklı olabilmesi için kablonun boyunun 3 metreyi geçmemesi gerekiyor. Dosya transferi içinde Null Modem tipi programlar kullanmalıdır ki daha önce kullanmadığınızlar için pek kolay değil. Bu yuzden bu yöntem tavsiye etmiyorum. İki bilgisayarı birbirine bağlamak için daha performanslı ve pratik çözümlerde var.

Bunlardan en mantıklısı USB link kablosu. Bu basit kablo laplink'in LPT üzerinden yaptığı USB portu üzerinden yapıyor. Hem daha hızlı hem de kurulumu daha kolay. Ama en önemli windows altında dosya paylaşımı çok çok daha sağıltılı. Elbette fiyatı da farklı. Laplink kablolarının fiyatı 2\$'ın altında [Fiyatın kaynağı www.pampa.com.tr/1pw-lis3.htm]. Ancak USB link kblolarının fiyatı en az 20\$ olacaktır. Olacaktır diyorum çünkü ben bu yazıyı yazdıktan sonra fiyat kesinleşmemiştir. Ancak siz bu yazıyı okurken en azından Titan EZ-Link'in piyasaya girmi olmayı bekliyorum. Gelecek ay bu ürünü inceleyip daha ayrıntılı bilgi vereceğim.

### Voodoo II Çalışmıyor

Öncelikle sizi Level deki donanım konusuna eğildiğiniz için kutuyorum. Sizinle aynı görüşü olduğumu belirtmek isterim. Ayrıca bu şekilde hızlı bir giriş yapmanız beni sevindirdi cunku bu demek ki bayağı kendinize güveniyorsunuz :) O halde alın size beni uzun zamandır uğraştıran bir donanım problemi... Bir Sparkle marka Voodoo II 12 MB'lık 3d kart aldım. İlk baslarında her şey güzeldi. Kurulumu yapıldı. Fakat iş oyunculara gelince kart sistemi kilitliyor. Yani oyunu baş-

latıyorum. Oyunun içinden Voodoo'yu seçip tam oyun ekranı başlayacağı sırada oyun kilitleniyor ve ekran karanlık kılıyor.

Sistemim: Celeron 333, i740 ekran kartlı, Abit BH6 boardlu, SB Live ses kartlı, 64MB SD-RAM

Tüm güncel sürücüler hem ekran kartı hem Voodoo için yükledim fakat sonuç nafile. PCI yuvasını değiştirdim olmadı. Tüm kartları söktüm öyle denedim yine yok. Sistemi baştan kurup denedim yine olmadı. Sanki bir şey tam oyun ekranı geleceğen önemini tıklıyor ve oyun orda kilitleniyor.

Merakla yanıtınızı bekliyorum, size iyi çalışmalar, Aramızda hoşgeldiniz.

Fırat Çakıroğlu

**LEVEL** Evet Emren kendime güveniyorum. Aksi takdirde burada olmazdım zaten. Ama kendinden ne kadar emin olursan olçzemeyeceğin bazı sorunlar vardır. Seninki gibi, Açıksıza böyle bir durumda yapılması gereken her şeyi yapmışsan. Ancak hala çözüm alamadığına göre ekran kartının ciddi bir sorunu var. Voodooll'erde böyle belirgin bir hata bulunmadığına göre bu sorun ya Sparkle Voodoo II'lere ya da senin kartına özel. Eğer sorun senin kartına özelse başka bir deyişle kartın bozuksa satın aldığı yere götürüp değiştirmelerini istemelisin. Değiştirmek istemezlerse bağır çağır hakkını ara ve hatta çingar çıkar. Değiştirmek zorundalar yağma yok, işi terbiyesizlikle vururlarsa beni ara birlikte dövelim. Eğer yeni kartında aynı sorunları devam ettirirse demek ki sorun Sparkle'in tüm Voodoo II'lerine has. Bu durumda sana o kartı satan arkadaş o kartı geri alıp eş değer düzeyde başka bir ekran kartı vermek durumunda. Aslında yasalara göre böyle bir şey yapmak zorunda değil. Sorumluluğu sana yeni bir Sparkle vermekten ibaret. Ama ilk kart değiştirme işlemi sırasında onları oldukça hırpaladığımızdan sorun çıkaracaklarını sanıyorum.

Eğer daha önce bir Sparkle Voodoo II kullanmış olsaydım belki daha fazla yaramam dokunabilirdi. Bu arada Sparkle seçmekte hiç iyİ etmediğini söylememesim değil mi? Zaten başına bu kadar iş geldiğine göre söyleye-

me gerek kalmamıştır.

### Bilgisayarım SOS Veriyor!

Su anda bilgisayarım çok kötü durumda bilgisayıri açıyorum monitöre görüntü gelmiyor ve DI DIIIT diye otüp RAM'ı sahibiyorum (sesinden anlaşılıyor) ve tekrar deminkin gibi oluyor yine monitöre görüntü gelmiyor. Ne Yapabiliyim?

Ne olur bana yardımcı olun. En çabuk şekilde mailinizi bekliyorum.

Eren Köksal

**LEVEL** Anakartlarınız acil durumlarda bize bu tip bilgiye mesaj verirler. Bu mesajlar genelde "işlemci çok ısındı veya fanı durdu" ya da "ekran kartı takılı değil veya yerinden oynadı"dır. Ekrana görüntü gelmediğine göre senin sorunun ekran kartında. Ya çok ciddi bir hasar oluştu veya ekran kartı sadece yerinden oynadı. Korkmama gerek yok büyük ihtimalle ekran kartı sadece yerinden oynamıştır. Yapmanız gereken kasayı açıp ekran kartının yerine oturup oturmadığını kontrol etmek. Eğer ekran kartı yerine tam olarak oturmasına karşın bu sorun devam ediyorsa sistemini acilen bir bilgisayarıya götür.

Bu arada yaptığın başka bir hatada bu sorunu bana e-mail ile sorman. Bu tip şeyler acil ve ciddidir. Eğer başına tekrar böyle bir şey gelirse e-mail atmak yerine telefon aç. Tabii bu hepiniz için geçerli. Ama çok rica ediyorum ekran kartı tavsiyesi veya bilmem ne ürün hakkındaki görüşlerim için telefon açamam. Hep Unreal Tournament kâşmalarının ortasında arıysınız sonra Sianan Bey'e ortalıkta böbürlene böbürlene dolaşma şansı doğuyor.

### Yeni Bir Sistem alırken!

Ben eski bilgisayarımı (Eski bilgisayıri hurdaya versem almaz; yakında kafayı yiyeceğim hiç bir oyun çalışmıyor) satıp yine:

AMD K7-M Mainboard  
AMD Athlon 600 Mhz CPU  
160 MB Century SDRAM  
13.6 GB Quantum Fireball KX  
Creative 3D Blaster GeForce Pro  
Creative SB Live! Player  
Apache Net Express 56K Internal Modem

Creative FPS 2000 Digital Speaker  
Inca TV Explorer Plus

özellikleri olan bir PC almak istiyorum ancak DVD (Sevgili 24x Creative'ım artık olmuş vaziyette hiç bir CD'yi okumuyor lensi kırılmıştır diye Lens Cleaner CD'si taktım onu bile okumadı). Monitör ve Ses Kartı konusunda biraz kararsızım. Şubat ayında Pioneer 10x DVD ile ilgili açıklamanızı okudum ancak şu "bölge kodu kilidi" biraz kafamı karıştırdı; yanı ben aldığım filmlerin hepsini izleyebilecek miyim? Bunu biraz açabilir misiniz? Ayrıca SB Live! Player sizce bir oyuncu için en iyi seçim midir? Yoksa SB Live! X-Gamer ya da SB Live! MP3+ tercih edilebilir mi?

Ge Force Pro mu? Ge Force Annihilator mı? Bir de bu kurdum sistemin birbirleriyle uyumlu çalışıp çalışmayağını söyleyiniz sevinirim (Özellikle Athlon ve anakartla ilgili şüphelerim var). Son olarak bize bir destek olmasından LEVEL'daki donanım bölümünün geliştirilmesinin gerçekten iyi olduğunu bildirmek isterim.

Merikan

**LEVEL** Yeni bilgisayarın hayatı olsun. Gördüğüm kadariyla oldukça iyi bir sistem. Aslında mektup köşesinde sistem tavsiyeleri vermek istemiyorum. Burası daha çok küçük sorunların çözülmüş fikirlerin paylaşıldığı bir yer olsun istiyorum. Ama senin soruların özellikle güzel. Bir bilgisayar alırken insanın aklına takılması gereken şeyler.

Sadece Pioneer 10X DVD'de değil artıktan tüm yeni nesil DVD-ROM sürücülerde bu bölgesel kod kilidi var. Bunu incelemeye açıldım ama bir daha üzerinde durmaka faydalı var. Yeni

DVD-ROM'lar daki kilit sistemi başlangıcta istediğiniz bölge nin filmini okumanıza izin veriyor. Ama bu sistem bir yandan gizli izlediğiniz filmlerin bölge kodlarını saymaya başlıyor. Hangi bölgeden izlediğiniz film sayısı 5'e ulaşrsa DVD-ROM bu bölgeyi kilitliyor ve diğer bölgelerin

filmlerini okumayı artık reddediyor. Dünyada kırılmayan hiçbir şey olmadığı gibi bu sistemde kolayca kırılabilir. Böylece DVD-ROM'daki bölge kodları bilgisini silinmiş. Ancak DVD-ROM bu kaydı baştan tutmaya başlıyor ve aynı bölgeden 5. film gördüğünde kilitliyor. Sistem kısaca özetenirse bu. Ama nasıl kırıram nereden bulurum derseñiz benden size bir fayda yok. Çünkü bu tamamen yasa dışı bir eylem.

SB Live! X-Gamer ve SB Live! MP3+ ülkemizde bulunan ses kartları değil. X-Gamer bizde ki SB Live Player'in Amerika versiyonu, MP3+ ise yine aynı kartın farklı yazılımlarla piyasaya sürülmüş hali. Sen bunları Creative'in Amerika sitesinde görmüş olmalısın. Her neye SB Live! Player gerçekten iyi bir kart ve bir oyuncunun tüm ihtiyaçlarını karşılayabilecek düzeyde. Tasalanmana gerek yok. Ustalık ses kartı ile hoparlörlerin bir biri için yaratılmışlar. Buradaki tek sorun player ile FPS2000'i digital yol ile bağlamak için kullanılan minijack-to-9pin DIN kablosunun her iki üründen de bulunmaması. Bu yüzden bu ikisini satın almadan önce satıcısından bu kabloyu temin etmeye çalış

Ecran kartına gelince. Elbette ki GeForce Pro çok daha iyi. Annihilator ile PRO arasındaki farkı anlamak için bu ay ki ErazorX2 ile geçen ay ki ErazorXi karşılaşırınsın.

Uyumsuzluklara gelince. Evet sisteminde çok ciddi bir uyumsuzluk var. Bu konuda daha fazla cevap almak için bu ay ki dosyamızı okumalısın. Peki bu uyumsuzluk sorununa rağmen Athlon ile GeForce'u birlikte almalıdır. Bence evet. Gözünü karart ve bunu yap. Ama alacağın

K7-M'in revision 1.5 olmasına dikkat et.

Ayrıca bu ay

ki dosya-

mızda anlatırm

yontemleri uygulamak zorunda kalabilirsin. Zaten Donanım Pazarı bölümünde tüm sorumlara rağmen halen Athlon ile GeForce'u birlikte önerdiğim görebilirsin.



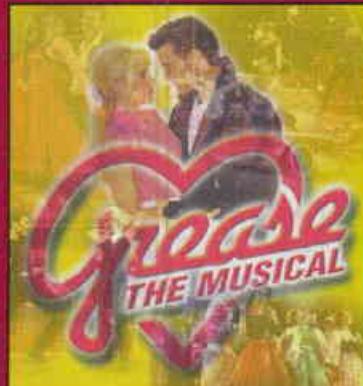
İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı!  
 (Kaynak: www.pandora.com.tr)

- 1.Yeşil Gece, *Kesap Nuri Güntekin, nkilap Kitapları*
- 2.Füreya, *Ayşe Külin, Remzi Kitabevi*
- 3.Timbuktu, *Paul Auster, Can Yayımları*
- 4.Cahaln Mektup, *Edgar Allan Poe, Dost Yayınları*
- 5.Marquis de Sade'in Usağı, *Nikolaj Frobenius, Günsel Yayıncılık*
- 6.Öteki Renkler, *Orhan Pamuk, İletişim Yayınevi*
- 7.Ben Cyrus, *Zerdüst'ün Torunu, Göre Vidal, Kükürt Yayınları*
- 8.Resimli Dünya, *Nedim, Gürsel, Can Yayınları*
- 9.Dönüşüm Hastanesi, *Stanislaw Lem, İletişim Yayınları*
- 10.Mavi Masal, *Marguerite Yourcenar, İletişim Yayınları*

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10-albumu!

- (Kaynak: www.billboard.com)
- 1.Supernatural *SANTANA*
  - 2.Voodoo *D'ANGELO*
  - 3.All The Way... A Decade Of Song *Celine DION*
  - 4.Twenty Four Seven *TINA TURNER*
  - 5.On How Life Is *MACY GRAY*
  - 6.The Screen Behind The Mirror *ENIGMA*
  - 7.Magnolia *Soundtrack*
  - 8.The night *MORPHINE*
  - 9.Dr. Dre - 2001 *DR. DRE*
  - 10.Europop *EIFFEL 65*

**Mydonose Showland** hızlı girdiği çalışma hayatını son surâti devam ettiyor. Artık klasikler arasında sayılan Grease müzikali 3-14 Mart arasında Mydonose Showland'da seyirciler ile buluşuyor. İletişimi hızla yükselen olsa da bu tür gelişmeler ile visi için oldukça umut verici. ([www.mydonose.com.tr](http://www.mydonose.com.tr))



Siz bu yazıyı okuduğunuz zaman belki de ayın 26 Şubat çöktür gemicisi ve fatboy Slim de konserini verip evinde akşam kahvesini yudumlamış dani olabilir. Evet yanlış duymadınız Fatboy Slim 26 Şubat akşamı Bostancı Gösteri Merkezi'nde Türkîye'deki ilk konserini verecek.



"Human Touch" Kişiye Masaj Aleti: Özellikle İstanbul gibi bir şehirde stres içinde yaşayanların devamlı yanında zulundurmak isteyebilecekleri bir ürün. İnsan Dokunuş teknolojisi kullanan bu masaj aletini yanınızda taşıyabilir ve istediğiniz yerde boyun ve omuz bölgeğine masaj yapabilirsiniz.



## Gökkusağı 6 Tom Clancy

B u kitabı okurken ilginç bir ikilem içinde kaldım. Aslında güzel bir roman, içe girmiş entrikalar dizisi, romanın sonuna kadar kendini ele vermeye "Büyük Proje" ve terörist eylemlere zamanında ve etkili bir şekilde müdahale etmek için kurmuş olan Gökkusağı timinin ope rasyon hazırlıkları, eski bir CIA (FBI miydi yoksa?) ajansı ve askeri ope rasyonlar konusunda bir uzman olan Tom Clancy tarafından ustaca kaleme alılmış. Bundan eminim. Emin olmadığım şey, Rainbow Six Türkçeye çevirisinin ne kadar doğru ve ustaca yapıldığı.

Gerçekten, kitabın anlatımı konusunda bir yorumda bulunmak istemiyorum, zaten ilk Rainbow Six oynayanlar onuya az buçuk aşınadır, ama benim yorum yapmak istemememin sebebi, kitabın orijinalindeki anlatımı da görmek istemem. Türkçe'ye çeviren arkadaşa haksızlık etmek istemem, yediyüz sayfalık askeri terimlerle dlu bir romanı çevirmek de her baba yiğidin harci değildir açıkçası. Ama Rainbow Six gibi önemli bir

eseri, keşke diyorum, başka bir "babayıgit'e çevirtselermiş. Romana okumaya başladıkten bir süre sonra kendinize "Ya bu kitapta beni rahatsız eden birşeyler var ama ne?" diye düşünmeye başlıyorsunuz. Ve bir süre sonra nedenini farkedyorsunuz. Cümlelerin yüzde doksanbesi "yapıyordu, demişti, diye düşündü, -di, -dü, -di" şeklinde, "di"li geçmiş zaman da kurulmuş. Tamam, sadece iki büyük senelik bir yazar olduğunu ve edebi sanat konusunda pek fazla ahkam kesmeye hakkım olmadığını biliyorum. Ama, özellikle burun gibi çok akıcı ve sürükleme olmasa gerekken bir romanda, bütün cümlelerin tamamen aynı kalıpla, tipik bir üniversitede bitirme projesi yazarcasına monoton şekilde çevrilmiş olması, kitabın vermesi gereken heyecanın yarısını alıp götürmüştür. Epsilon Yayınevi gibi bir kuruluşun, bu tür hassas ve önemli bir konuya biraz daha dikkat etmiş olması gerekiydi diye düşünüyorum...

Yine de romanın hakkını yemek lazımdır. Bazı yerlerinde yüreği

niz hoplatabilir, özellikle Gökkusağı timinin "uzlaştırıcı" psiko log doktorun tero-

risterin davranış ve düşünce yapısı üzerine yaptığı çikarsamalar son derece çarpıcı. Ayrıca benim gibi askeri terimlere, muhimmattara ve bilumuz özel operasyonlara ilginiz varsa, Gökkusağı Altı size hitap edebilecek en güzel roman. Once romanı okuyup, sonra da oyuncuları oynayın, oyuncuların atmosferinin nasıl değiştiğine hayret edeceksiniz. Adını bildiğiniz, geçmişini, düşünce yapınızı, ailesini tanıdığınız askerleri yönetmek her zaman mümkün değildir. Rainbow Six serisine hayran olan herkese tavsiye ediyorum, ama, ah çeviri ahhh. (Not: Kitap boyunca Horizon'un Büyük Projesinin gerçekleşmesini içten içe umit ettiğimi de buradan itiraf etmeliyim, deli miyim ne?!!)



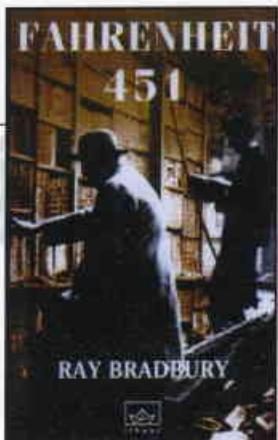
## Fahrenheit 451 Ray Bradbury

Peki ama, itfaiyecilerin ne ilgisi var o zaman?" diye sordu Montag.

"Ah" dedi Beatty piposundan çıkan bellî belirsiz dumanın içine, one doğru eğildi. "Bundan kolay açıklanan ve doğal olan nedir? Okullardan araştırmacılar, eleştirmenler, bilginler ve simgesel yaratıcılar yerine, koşucular, atlamaçilar, yarışçular, açgözüler, kapkaççılar, üçgüler, yüzüzüler circa "enteleküel" sözcüğü de hak ettiğü üzere bir küfür haline geldi. Her zaman bilinmeyen korkunuz, sınıflarındaki her soruya cevap veren, özellikle "parlak" arkadaşınızdan, kurşundan putlar gibi duran oturan diğer tüm öğrencilerin nefret ettiğini eminim hatırlarsın. Saatler sonra bile dövmek için, canını açtmak için seçilen kişi o parlak çocuk değil midir? Elbette oydu. Hepimiz birbirimize benzemeliyiz. Hic de, anaya sanının dediği gibi, kimse eşit ve özgür doğmamıştır, herkes eşit yapılır. Her insan bir diğerinin sırtı olunca herkes mutlu olur, ortada çekinilecek, korkulacak, herkesin kendisini yargılamasına yol

açacak dağlar yoktur. İşte böyle! Bitişik evdeki kitap dolu silahlı. Yak gitsin, Silahdan kurşunu çıkar. Adamın kafasını kopar. İyi okumuş bir adamın hedefinin kim olacağını kim bileyebilir ki? Ben mi? Bir dakika bile boylelerini hazırlamam. Sonunda, evlerin hepsi yanmaz duruma getirilince, tüm dünyada itfaiyecilere eski amaçla gerek kalmadı. O zaman onlara yeni bir görev verildi, bizim anlaşılabilir ve haklı aşagılık kompleksi'ne kapılma korkumuzun odağı olan iç huzurumuzun sorumluları olmak; resmi sansurcular, yargıçlar ve cellatlar olmak. İşte Montag, sen ve ben bunlardan biri.

Bilinmemeyen, ama yakın bir gelecekte hayat bulan Fahrenheit 451'de, itfaiyecilerin yeni görevi insanların evlerini basıp, kitapları, ve onlara direnenleri yakmak olmuştur. İnsanların evini işgal eden TV şeytanının, insanları yaşayan zombilere dönüştürüdüğü bu zaman diliinde itfaiyeci olarak çalışan Guy Montag, çevresindeki zombilerden çok farklı olan 17 yaşındaki Clarissa ile tanıştıktan sonra, bütün hayatı altüst olur. Dünyaya, kitaplara, gerçeklere gözlerini yummus insanlara olan bakış açısı değiştir. Ve ardından, başkaldırı başlar...



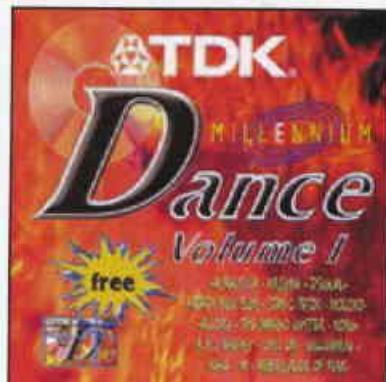
Sinan Akkol

# Millenium Dance Volume I

**H**ammer Müzik'in alt kuruluşu olan Deepnetic Records tarafından TDK sponsorlığında piyasaya çıkarılan bu albüm kendi dalında isminden de anlaşılabileceği üzere yeni bin yılın ilk toplaması. Albüm içinde önceki aylarda tanıdığımız Aural Flux - Autobeat Activator ve geçen yaz-sonbaharın en favori parçası olan Moloko -

Sing It Back de yer alıyor. Geri kalan isimler pek tanındık olmasa da toplam 12 tane canavar gibi Mix mevcut. Bunlar arasında özellikle Kong - Pump Probe ve R N' J Master - Acid Hole Banger kullandığı gitar Sound'u ve Stay-C Paton son zamanların favori parçası Blue (Da Ba Dee)'in Extended Mix'i ile ayrı bir yere sahip. Bu dört haricinde Krishna - The

Chant, Dsugal - Back Order, Nerdy Bum Bum - Sex In Your Head, Allora - Over The Mountains, The Mango Masters - Salsole, Lm & Lm - Family, Millenium - part 1, Raul M - Obsession, Ambassador of Funk - GSM albümdeki diğer parçalar. Kaset olarak da edinebileceğiniz albümün CD versiyonu ile beraber bir adet 90'luk boş kaset de hediye.



## Enigma The Screen Behind The Mirror

**E**nigma'nın arkasındaki insan Michael Cretu bu albüm hakkında şöyle diyor "Screen Behind The Mirror'da açık bir bildirim mevcut değil. Bunun yerine küçük şifreler ve gizlenmiş söyleşiler var. Bu küçük bulmacaları herkes kendi çözmeli. Zira albümün ismi "Kullanım Kılavuzu" değil. Aslında Micheal Cretu'nun tek kişili bir projesi olan Enigma'da Cretu'nun eşi Sandra'da bayan vokallerinde ona yardımçı

oluyor. Türkiye'de ilk çıktıği zamanlarda bir çok kesim tarafından kilise müzikleri olarak nitelendirilen Enigma son albümünde New Age, klasik (O Fortuna'da Carmina Burana'dan alıntıları mevcut) ve dünya müziği etkisi ve Dance Club ritmleri kendini belli ediyor. Enigma'nın bu dördüncü albümünde Cretu halen New Age çerçevesinde dolaşan ama çok daha fazla dünya müziği bileyenleri içeren bir sound yakala-

mış. Parçalar içinde kilise çanları, orta doğuya özgü vokal biçimleri, hip hop ritmleri ve alışla gelmiş Enigma Synthesizer'ları ile Cretu eski sound'unu bozmadan yeni bileşenler eklemeyi başarmış. Albümün genelinde kullanılan inişli çıkışlı ritmler sayesinde sıkılık önlenmiştir. Ak-



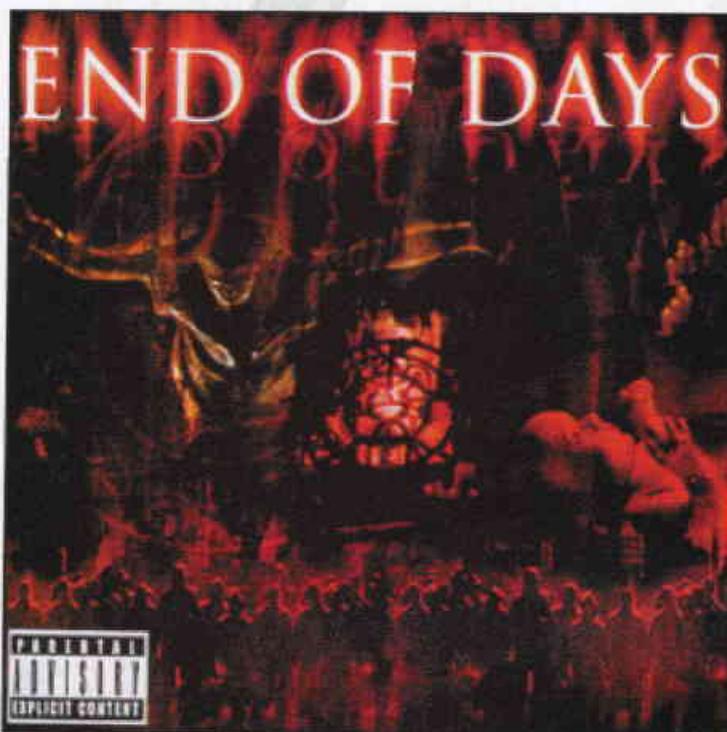
şam eve gelince bir kenara çekiliptik, kitap okurken uykuya dalmak için ideal bir album...

## End of Days Soundtrack

**A**rnold'ın son zamanlarda yaptığı en sağlam filmlerden biri olan End Of Days'e yakışır bir Soundtrack nasıl olur sorusuna gidenlerin cevabını tahmin edebiliyorum tabii ki rock ve artık her geçen gün kendini kabul ettiren elektronik müzik karışımı. Albümde yer alan gruplar itibarı ile film müziği olmasa da son zamanlarda piyasaya çıkan en iyi toplama album olarak kesinlikle bas koşede durmayı hakeden bu soundtrack'te Korn (Camel Song), Everlast (So Long), Limp Bizkit (Crushed), Prodigy (Poisom), Eminem (Bad Influence) ve tabii

ki Guns N' Roses (Oh My God) gibi kendini kabul ettimiş gruplar ilk etapta göze çarpıyorlar. Guns N' Roses'in 8 yıl aradan sonra çıkardıkları ilk parça olan "Oh My God" a bakılırsa arkadaşlar, özellikle Axl performansından pek bir şey kaybetmemiş gibi görünüyor. Zaten bu kadar dinlenmek de onlara yetmiş olmalı. Toplam 12 farklı grubun seslendirdiği 12 şarkidan oluşan album hakkında söyleyecek çok fazla bir şey yok Rock/Techno karışımından hoşlananların kesinlikle edinmesi gereken çok kaliteli ve hızlı bir toplama albüm

Kadir Tuzağ

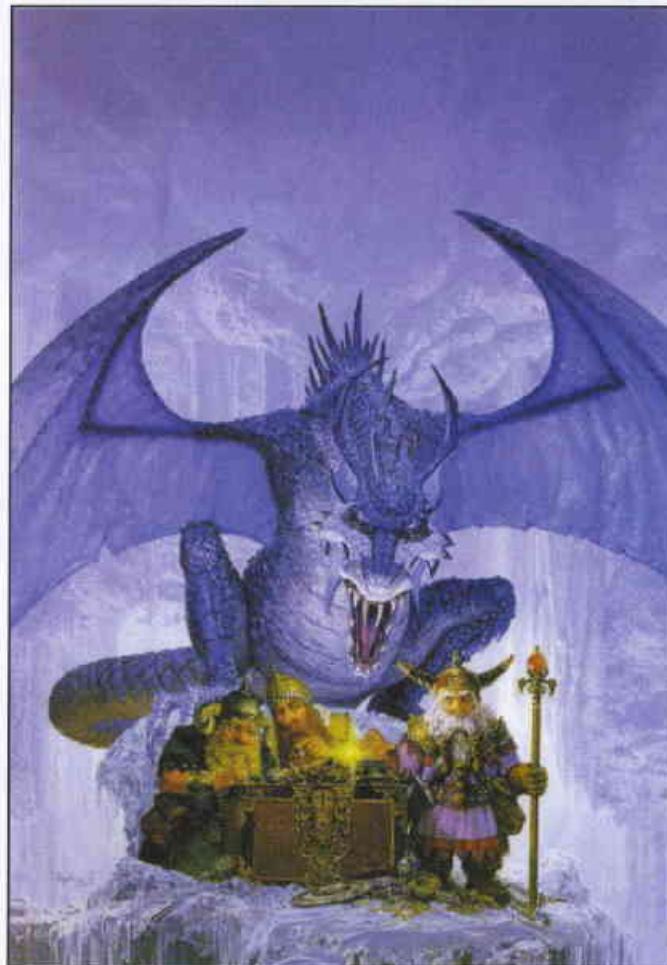


## OYUNDAKİ YANSIMALARIMIZ ..

Hoşgeldiniz. Keşke biraz daha önce gelebilseydiniz, tüm eski dostlar buradalardı...

**P**ek sevimli, pek meraklı, pek gevez, üstelik gi- derken kahve fincanımı da cebine indirmeye niyetli bir kender; atalarının ruhlarına ulaşmaya çalışan, eski çete üyesi, yeni büyüğün bir zenci, Konstantinopol'da olup biten her şeyi bilen Cenevizli korsan bir vampir; Dark Elf tanrıçası "orumcek kralice" Iloth'un saygıdeğer bir rahibesi ve daha kimler kimler... Tahmin etmişsinizdir, karakterlerim az önce sizin durduğunuz yerde duruyor, yazılı oldukları kağıttan sıyrılmış, benimle sohbet ediyorlardı. Anıtmamı istedikleri bir kaç konu varmış, siz geldiğinize göre başlayabiliriz...

Masaüstü FRP'lerinin en can alıcı (ve bence en zevklı) olan bölgümleri karakterlerin yaratıldığı anılar olsa gerek. Kimi oyuncuların aynı karakterle yıllar boyu oynayıp bebek buyuturcesine karakterlerini geliştirdiklerini bilirim. Karakterlerin uzun ömürlü olabilimeleri için oyuncu tarafından çok benimsemis ve denirlemesine tasarlanmış olmalar gerekiyor. Pek çok oyuncunun, karakterlerini yüksek gelen zara göre yaratıp FRP'yi de tavla gibi oynadıklarını görünce bu konuda bir iki çift söz etmek istedim. FRP'de kazanmanın ya da kaybetmenin söz konusu olmadığını, asıl amacın beraberce eşenmek olduğunu bir kez daha belirterek başlamakta yarar var. Bu nedenle yaratığınız karakterin "Asarım, keserim, uğarımlı" mantığıyla önüne her çırkanı deviren bir buldozer olması oyun daki başarınızı artırmayacaktır. Karakterinizi yaratırken sayısal skorlarından çok, onun ruhsal yapısı ve geçmişi üzerinde durma-



niz eğer "rol yapma" adına oynamışsanız size çok daha fazla eğlence sunacaktır. Karakterlerin düşünceleri da oyun sisteminde sistemine değişiklik gösterdiği için izninizle bu noktada biraz daha açılacağım.

### HAYATA HANGİ RENKTE CAMLARLA BAKMAK İSTERDİNİZ ?

AD&D'de pek çoğunuzun da bildiği üzere karakterlerin tutumları, yaşam görüşleri keskin sınırlarla çizilmiştir. İyilik, notralite, kötülük ile düzen, notralite, kaos gibi felsefelerden ikisinin kombine edilmesiyle (Notral-lyi ya da Kaotik-Kotu gibi) oluşturulan düşunce tarzları kimi zamanlar oyuncunun elini kolunu bağlayabilir. Or-

neğin düzen ve iyiliği seçen bir karakterin yaalanın y'sini düşünmesine bile izin yoktur. Bu durumu anlayışla karşılaşmak gerekdir, çünkü AD&D, iyilerin ve kötülerin açıkça ayrıldığı masallardır.

White Wolf oyun sistemlerinde kullanılan yöntem ise oyuncuya daha fazla hareket serbestliği tanır. Mevcut olan yaklaşık yirmi düşunce tipi içinden, bir karakterin kendi içerisinde taşındıkları (nature), bir de çevrelerine yansıtıkları (demeanor) dünya görüşleri seçilir. Orneğin Caregiver - Loner tipindeki bir karakter, gerçekle insanlara yardım etmek, onların sorunlarını çözmek istemekte, ancak bunu çevre ile bir bağı kurmadan, yalnız görünürek gizli gizli yapmaktadır. İyi ile kötü arasındaki kalın çizgiler artık incelmiş, yer yer birbirine girmiştir.

Kimi oyun sistemleri de bu si-

Gökhan Habiboglu & Batu Hergünel

### Bu aralar ne oynuyorlar?

Dracula

Atlantis 2

Amerzone

nırları tamamen silerek, karakterler hiç bir düşünce tarzi ile sınırlamamış, tüm dünya görüşünü oyuncunun kendisine bırakmıştır. Bir parça yönledirmenin kimi zaman daha yararlı olduğuna inanarak bu yontemi pek de elverişli bulmadığımı söylemeliyim.

Sistem ne olursa olsun, önce bir yaşam felsefesini benimserek karakterinizi onun üzerine kurmak yerine karakterinizi tasarladıkten sonra ona en uygun düşünce tarzını seçmek daha uygun olacaktır. Böylelikle oyun esnasında "Acaba ben bu durumda nasıl davranışmalıyım?" diye düşünmekten kurtulmuş olursunuz.

### KAĞITTAN DIŞARIYA...

İşin bu kısmını tamamladıktan ve karakterinizin olaylar karşısına nasıl tepki göstereceğini belirledikten sonra onu gerçeğe biraz daha yaklaştırmak için araştırmalar yapabilirsiniz. Özellikle dünya tarihine ait bir senaryoda oynayacağınız, o dönemin giyim kuşamı, sosyal oramı, hatta kullanılan dil ile ilgili bir kaç safa karıştırmanız menfaatiniz icabıdır. Eski bir İstanbul beyefendisi, "Çok komiksiz!" yerine "Zâti âilleri latife ediyorlar!" demeyi tercih edecektir. Eğer konu ile ilgili bir kaç kitap okumussanız, o zaman diğer oyunculara çevreyi anlatan bir rehber ya da kasabannın bir yerli rolünü oynayıp bir hayatı basmanız da mümkün olacaktır.

Karakterinize sıkı bir özgeçmiş hazırlayın. Elinizden geldiğince boşlukları doldurun. Orneğin karısını yollar önce kaybetmiş birini canlandırmayı düşünüyorsanız karakteriniz sohbetlerde yalnızca "Yıllar önce kaybettığım karımı"

kalibi ile yetinmesin. Gözleri ne renkti, gamzeleri var mıydı, en sevdığı yemek neydi? Tüm bunları da yerine yerleştirmeye çalışın. Ana hattarı belirledikten sonra karakterinizin geçmişine bir kaç ufak detay da sıkıştırılsın. Gruptaki diğer oyuncularla akşam bir tavernada ya da ateş başında konusken anılarını "Bizim oralar guzeldir," yerine "Doğu Nehrinin yukarı boyunda otururduk, Tuck Amca ile ara sıra bâliağa çıkardık." gibi cümlelerle anlatıbilirsiniz. Bu sayede karakteriniz yalnızca o anda var olan değil, geçmişi ve (isterseñiz) geleceği bulunan bir oluverecektir.

Sayısal özellikler elbette bu aşamadan sonra büyük önem taşıyacaktır. En klasik yöntem zar atmaktır. Kimi zaman verilen bir puan toplamını özelliklere dağıtmaya yöntemi de uygulanabilir,



ancak pek sevgili arkadaşım (ve uzun suredir kendisini aramadığım için kafamı her an kırması muhtemel) Bodur'un da dediği gibi toplamı dağıtmaya yönteminde birbirine pek yakın tipler ortaya çıkar. Özellikle AD&D oyuncuları arasında dexterity/çeviklik'ye kendi eliyle düşük puan veren pek azdır. Zar atmak, surprizlere ve farklı karakterlere imkan tanıyan bir sistem olduğu için tercih edilebilir. Zar atarken skorlarınızin bir ikisi düşük çikarsa üzülmeye yi de bira kin artik. Karakteriniz iki keli-



meyi bir araya getiremeyecek kadar kafasız ya da ufak bir kılıç kaldırılamayacak kadar celimsizmiş. N'oolur? Beyinsiz bir dev ya da yüzüne bâkılmayacak denli çirkin ama arkasından yetişilmeyecek kadar hızlı bir hırsız olmayı bir dene yin, mükemmeli olmamak ki mi zaman daha eğlenceli olabilir!

Kişisel özelliklerini seçerken de "Bu oyunun hangi aşamasında ne işime yarar?" diye düşünmek yerine karakterinizi bütünlüyecek özellikleri seçin. Misal: AD&D'de "proficiency" adı verilen bireysel yetenekler arasında kunduracılık, marangozluk, dikiş dikiş, yemek yapma gibi pek çok oyuncu tarafından angarya kabul edilen bir dolu seçenek vardır. Bu



yetenekler genellikle oyun içinde kullanışız olacağı düşüncesiyle seçilmmezler. Ancak karakterinizin yıllardır yalnız bir yaşam sürdürüğünü iddia ediyorsanız ve karakteriniz her tur silahı çok iyi kullanıyor, çok iyi ata biniyor, beş dil biliyor, ancak ne hikmetse "bunca yıllık yalnız yaşamımda bir kez bile kendime bir şeyler pişirmeye ihtiyaci hissetmedim" diyorsa, bir yerlerde bir boşluk bırakmışınız demektir. Yetenekler işe yaramayanlar ve işe yaramayanlar diye ikiye ayrılmazlar. Bir konudaki uzmanlığınız elbet yeri geldiğinde size yardımcı olacaktır. Baktınız hiç olmuyor, oyun yöneticinize önce tatlı dil, etkili olmadığı takdirde de kalınca bir sopa yardımıyla yapacağınız ricalarla kendinizi saraya baş aşçı olarak seçirtebilirsiniz ;)

### DM İLE ROMANTİK BİR YEMEK...

Karakterlerinizi oyun yöneticinizle baş başa yaratmanızın doğuracağı avantajları da göz ardı etmeyin. Hem yöneticinizin inisiyatifi ile karakterinizi kitap kurallarının dışına çıkarıp biraz daha

yontabılır, kendinize daha fazla yaklaştırılabilirsiniz, hem de onun, karakterinizi oyundan önce tanımasını sağlaysınız.

Boylelikle senaryo içine karakterini

ze göre kurgulanmış ve işi daha eğlenceli hale getirecek detaylar eklemesi mümkün olacaktır

(Yükseklik korkusu olan bir karakterin dağ'a tırmanmak zorunda kalması gibi). "Sen karakterini yarat da gel, gerisini düşunerüz!" diyen yöneticiden korkunuz!

Oyuncuların karakterlerine ışınabilme için uygula-

nan bir iki yöntem de mevcuttur. Bunlardan ilki olan "Prelude", oyuncunun yönetici ile tek başına oynadığı kısa bir senaryodur. Boylelikle oyunların ilk beş on dakikasında yaşanan isınma sorunu bir derece giderilebilir. "Blue booking" yönteminde ise prelude, kağıda geçirilir. Yönetici, uygun bir öykü giriş yapar, oyuncu da alır eline kalemi, devamını getirir. Yönetici biraz daha yazar, oyuncu biraz daha. Biraz daha biraz daha derken karakterin kısa bir özgeçmiş hazırlıdır bile. Gerisi oyuncuya kalmıştır.

### Başarı ve Eğlence

Bir kez daha: Karakterinizin başarısının ölçüsü, onun ne kadar güçlü, ne kadar becerikli ya da ne kadar karizmatik olduğu değil, gerçeğe ne kadar yakın olduğu ve onu ne kadar iyi canlandırdığınızdır. Sakar bir halfling olun ve vazolara çarpın, sehpaları devirin; kim bilir yedi yüz orc öldürmüş bir savaşçıdan daha çok renk getireceksiniz oyuna. Ya da aptal bir dwarf olup size sorulan sorularda kafanızı kaşıyıp boş gözlerle bakın; kiadaki tüm dilleri bilen bir büyüğü kadar iyi olacaksınız, belki de daha iyi. Rol yapın, karakterinizi oynayın, eğlenin! FRP'yi farklı kılanın ne olduğunu görün, oyun oynayın, kazanmak ya da kaybetmek kaygısı olmadan, yalnızca ...

... OYUN oynayın ...

Not: Bu ay tutmadık kendimizi, yazı fazla didaktik oldu, kusurumuz varsa affola!

Nnot: Uzunca bir süre internetle büyük sorunları var. Ne kadar büyük derseniz, okunmamış 99 e-mail kadar! Arma şanda hepsine ulaşmış durumdayım. Yanıt yazmadım diye lütfen bozulmayın, yeni yeni yanıtlarınızı göndermeye başlayabiliyorum. Beklettiğim için herkesten özür dilerim (Batu). Bir de ben canlı kurbağalara el sürmedim, sürmeyeceğim de!

**Batu, bol bol kurbağa kesebileceği bir kariyer sahibi olmak yolunda ilerlemektedir. Gökhan'ın ise ne okuduğu meçhul. Sahi, sen ne okuyordun?**

## Level Vakası

Soğuk bir kiş gecesi, saatler gece yarısına yaklaşmışken Kasımpaşa'da ışıkları yanın tek bina, Level Oyun İnceleme Kompleksidir...

**C**unku ülke genelindeki elektrik kesintilerinden etkilenmeden, oyunları rahat rahat incelememize olanak veren dev jenarator tüm Kasımpaşa'da yataklarına uzanmış uyumak isteyen insanları çıldırtıcısına yeri göğü inletiyordu.

Kahkalarımızın ve oyunlardaki buglara ettiğimiz küfürlerimizin yine çevre halkın terbiyesini bozmaması için ses geçirmez malzemeyle kaplanmış duvarlarımız sayesinde uzak kalabildiğimiz jenarator gürültüsünün yerini Soldier Of Fortune demosundaki silah ve haykırış sesleri dolduruyordu.

Oyun salonuna giren YIM Şinanın kullanılmayan bilgisayarlarında Unreal Tournament'ı açması ile hem Soldier Of Fortune oynayan Level editorlerinin, hem de Level Komplex'in bodrum katındaki küçük bir odada çalışmalarını yürüten kardeş dergi Chip'in mağdur yazarlarının oyun salonuna dolması bir ol-

muştu.

Herkes bir makinenin başına geçip, Internet'ten sunucumuza bağlanarak zevk içinde Unreal Tournament oynamayaçlığını sanan zavallı bir kurbanın gelmesini ve 15 kurt-1 kuzu oynamayı beklerken her zaman olduğu gibi yanlış oyunu çalıştan grafikerimiz Gökhan'ın yanlışlıkla açtığı oyunun Fifa olması nedeniyle makinelerdeki bütün Unreal'ler kapatılarak derhal Fifa'lar açılmış ve iki dakika içinde Lan üzerinden gereksiz bir futbol maçı başlamıştı.

### Kadınlar! %100 Baş Belaları

Maalesef, erkek arkadaşımın bir üretim hatalı olan ve tüm hayatımı etkileyen bu futbol manşaklısını düzelticek bir patchin çıkışını beklemekle hayatı harcamak niyetinde olsamdağım için havanın buzuna almadan paltomu alıp, Level binasının arka bahçesindeki yapay gölün kıyısın-

da uzun bir yürüyüş yaparak biraz kafamı dağıtmak üzere dışarı çıktım. Soldier of Fortune'daki harika atmosferi düşündüm biraz. Grafikleri veya sesleri hiç de büyük bir yenilik olmayan (hatta yeni değil eski olan) bu oyundaki harika sinematik aralar ve anlatımlarla bölüm dizaynlarının oyunu ne kadar çekici yaptığından düşündüm. Oyun üreticilerinin deliller gibi yeni teknolojiler geliştirmek için yarışacaklarını ve sistem ihtiyaçlarını her geçen gün artırıp oyun severlere masraf çkartacaklarına mevcut teknolojilerinin sınırlarını biraz zorlayıp, Soldier of Fortune da olduğu gibi akıllica bir dizayn ve etkileyici bir senaryo ile yeni oyunlar yaratısal, oyun severlerin yeni malikaneler almak için harcayacakları parayla daha çok oyun alabileceklerini neden göremediklerinin cevabını bulmayı çalıştım. Düşünsenize, hepiniz orjinal oyun almadığınızdan şikayet ediyorsunuz ama neredeyse her yıl mutlaka 300-500 dolar-



Cem Şancı

### Bu aralar ne oynuyor?

Rising Sun  
Team Fortress  
Çiftetelli

lk bir upgrade yapmanız gerekiyor. Neyse, işte tam bunlara kafamı yorarken, gölün uzakta kalan tarafında, Level kompleksinden çılgın sesler gelmeye başladı. Gözlerimi kırıp biraz dikkatli bakışımında binanın polis arabaları ile çevrildiğini gördüm. Neler olduğunu ben de sizler kadar çok merak etmiştim ama hikayenin gerisi buraya sığacak gibi değil. Bu ay hazırladığım fotoromanı bakmanız halinde merakınızın dağılacağına eminim.

Allah hepimizi kadınların şerrinden ve futbol peşinde koşturulan erkeklerin sıkılığından korusun. Sevgiyle kalın

## Bir haykırışın öyküsü

# BANU

Aylardır yazdım durdum. Bizim dergide bir Banu var diye. Okuyucular onun ismini hiç görmediler yazıların altında. Ama o hep buradaydı. Son oylarda gitikçe güçlenen ve dergimizdeki, derginizdeki kontrolü ele almak üzere o olan bu hanımın en son marifetini sizlere anlatmayı ve bu şahıs hakkındaki takdiri yine sizlere bırakmayı görev bilirim. Buyrun okuyun...



Ortamında dolaşarak, yaşı gelen her hanım gibi beyaz gelinlikle mürrüvetine ermeyi hayal eden sevgili Banu, bu amacına ulaşabilmek için girmedik delik, katılmadık doğa gezisi bırakmamıştır, ama sonuç yine de nafiledir.

Her hafta sonu dağlar tepeler teperek katıldığı doğa gezilerinden eli boş şekilde dergiye dönen sevgili Banu her geçen gün biraz daha agresif, biraz daha tehlikeli hale gelmektedir ve dergide terör havası estirmektedir.



Aslında Banu'nun olayı çok daha eskilere dayanmaktadır. Daha ilkokuldan beri çok şirin bir kız olan Banu, daima etrafındaki ilginin odağı olduğu için son derece şımarık yetişmiştir. Ve şeytanlık ruhuna işlemiştir.



Ancak elbette Banu'ya da dersini verecek gurur kaynağı erkekler vardır dünyada. Lisenin mezuniyet balosu, sevgili Banu'nun hayatındaki dönüm noktası olur. O gün yaşadığı şoktan bir daha asla çıkamaz...



### LEVEL Dergisi, Oyun İnceleme ve Değerlendirme Merkezi. Kasımpaşa-İstanbul....

Banu, hain planlarını uygulamak için yeterince beklediğini düşünmektedir. O gün Level'in merkez binasında sakın bir Level günü daha yaşanmaktadır ama her gün olduğu gibi sakın sakın işine gelen Banu artık içindeki dinmeye öfkeli ve nefreti daha fazla bastırmak niyetinde olmadığı göstererektir.

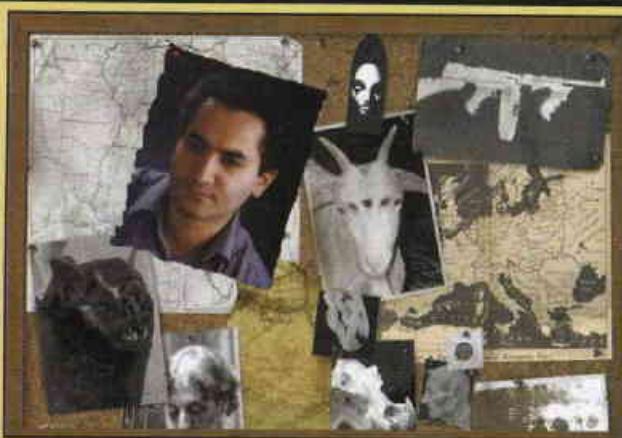
Aslında bu acı olay maalesef bilgisayar oyunlarının bayanlar üzerindeki etkisini ve bayanların neden bilgisayar oyunlarından hoşlanmayıp uzak durduklarını açıklayan sosyolojik değeri yüksek bir örnek olur bizim için. Ne yazık ki kızlar bir oyuna uzun süre ilgilendikleri zaman oyuna gerçeği birbirinden ayırt edebilme becerisini korusabilecek kadar gelişmemişlerdir.



Dergide bizimle birlikte tüm gününü oyunların içinde geçiren zavallı Banu da bu kaosun içine düşmüştü. İşte, saldırıyla başladığı anda Banu'nun aklından geçenler...



Ancak, çok kısa bir süre içinde polis gerceği anlar ve dergi binasına operasyon düzenleyerek Banu'yu etkisiz hale getirirler.



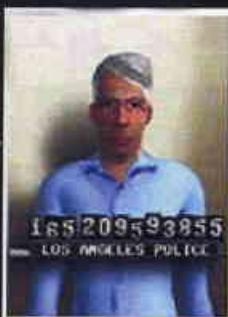
İşte o günden beri Sevgili Banu, erkeklerle karşı çok büyük bir kin duymaktadır ve insan ya da hayvan olsun, bütün erkekleri yok etmek için planlar kurmaktadır.



Herkesin mutluluk ve huzur içinde yeni gelen oyunları test ettiği bir anda koridorlardan gelen seslerle Level Oyun Komplex'inde korku dolu saatler başlar. Banu artık harekete geçmiştir ve önce erkeklerin kalei konumudaki bu dergiyi ve sonra nefret ettiği yazarı, Cem Şancı'yı yok etmekte son derece kararlı görülmektedir.

### SUSPECT PROFILE

#### "MADDOD"



Silah Kaçakçılığı  
Cinayet  
Toplu Katliam  
ÇOK TEHLİKELİ

Elbette, LEVEL Komplex'inden silah sesleri gelince polis derhal harekete geçer ve ilk iş olarak, içерiden haber almadıkları için, olayın sorumlu olabilecek potansiyel şüphelileri araştırmaya başlarlar.



Onbeş yerinden yaralanan Maho hastaneye kaldırılırken, diğer yazarlar saklandıkları deliklerden çıkararak kazasız belasız kurtulmalarının şerefine birkaç posta "Soldier of Fortune" oynarlar ve kendilerine pizza ismarlarlar. Dergiden bir kız daha eksilmıştır.



bitti...

# Bu ayın özelliği neydi?

## 29 güne sığması dışında...

Bir takvim taşıyor musunuz yanınızda? Hatta daha basiti, saatiniz var mı? Kaçı gösterdiğiyle ne kadar ilgilisiniz? Kaç defa mesela 11'i 25 gece saatinize baktınız?

**K**aç yaşındasınız, kaçını hatırlıyorsunuz? Daha kaç dakika, kaç birim zaman devam edebilirsiniz soru işaretleriyle dolu bir yazı okumaya? Peki, tüm bu sorulan "ne farket" diye cevaplar misiniz?

Gecenin bu geç saatinde (ama geceyi uykuya geçirenler için günün erken bir saat) oturup zaman üzerine acımasız yorumlar yapmanın bizi nereye götüreceğini söyleyeyim; zaman dediğimiz, önce 24 saatle güne, sonra 7 günle haftaya, sonra 4 haftaya aya, 12 ayla yıla tamamladığımız zamanın, adaletsizce parçalandığını, bu zamanın sadece onu icat edenlere ait olduğunu ama hepimizi birer kurmali saat gibi itaatkar hale getirdiği için değiştirilmeden (ya da ortadan kaldırılmadan) kullanılmaya devam ettiğini söyleyeceğim. Sonra belki biraz daha abartıp bu haliyle zamanı inkar ettiğimi ilan edeceğim. Bizi yaşlandıran şeyin yıllar değil, katıksız zamanın kendisi olduğunu hatırlatacağım ama hep aynı cevap gelecek; "farketmez ki..."

### Simulated Life

Aslında sadece geçip giden, hayatı da yanında sürükleyen bir zaman kavramı söz konusu insanlar için. Bunu gündelik hayatınızda çok sık hissedebilme şansınız olmuyor ama mesela doğum gününüzde ya da okulun bir yılı daha bittiğinde ya da defterinizin son sayfasını doldururken ya da The Sims gibi bir oyuna oynarken farkediyorsunuz zamanın gerçekten geçtiğini.

Internet hayatımıza girdiğinden beri pek coğumuzun kendini ait hissettiği bir başka hayatı daha var. Sanal yaşamımızda bir yandan gerçek hayatımıza siğdıramadığımız bir şeyleri yürütmemek, bir yandan da bu yan gerçekliği alışığımız gerçeklerle bağıdaştırmak için fırsatlar yaratıyoruz. Aslında burada da öğrenmeye, iletişim kurmaya, bilgi paylaşmaya, zamanı tüketmeye devam ediyoruz, gerçek hayatımızın verilerini kullanıyoruz. Ama belki de "gerçek"in önemli bileşenlerinden bir olan "meykan"ın yokluğu (ya da alışığımızdan başka bir başka anlamda var olması) kaçınlırmaz ola-

rak ikinci bir gerçeklik içinde olduğumu hissettiriyor, online iken. Her neye, konumuz Internet değil, konumuz Internet'ten sonra kendimize ikinci bir hayat yürütebileceğimiz yeni bir şey bulmuş olmamız

Başlangıçta iyi bir oyun olduğunu düşündüm The Sims'in Arayüzüne, oynamışma, grafiklerine kısa sürede uyum sağlayabileceğim, sürükleme bir oyundu. Sonra orada sürdürdüğüm hatta da uyum sağlamaya başladığımı farkettim. Kurallarını sizin belirlediğiniz bir hayata itiraz etmeniz söz konusu olmadığı için çok çabuk olarak, yapılabilecek ne kadar çok şey olduğunu düşünüren ve yeni bir hayatı idame ettirmeye şansı veren ve artık sadece bir bilgisayar oyunu olduğunu emin olmadığım bir yaşam biçimini sunan çarpıcı bir seydi. Zamanın geçişini gündelik hayat takinden çok daha belirgin bir biçimde hissettiyordu ve sizi içine alan Sim dünyasının bir parçası olabilmek için yapılabilecek her şeyi yapmaya zorluyordu. Bilemiyorum, oyunda bu dun-

Serpil Ulutürk

### Bu aralar ne oynuyor?

Urban Chaos  
Gabriel Knight 3  
Omkron

yada yaşadıklarınızın hepsine yer verilmemiş ve aslında gündelik hayat pek çok noktada şimdi olduğundan daha fazla aksıyor ama oyuna yön veren mantık o kadar kusursuz ki işte itiraf ediyorum, şu sıralarda günümün bir bölümünü Sim'lerimin hayatını düşünerek geçiriyorum.

### Yaşamın Perdesi

Hatta kendi evimdeki davranış biçimlerimi, insanların ilişkilerimi de Sim hayatındaki yaşam biçimle karşılaştırıyorum, karşılaştırıldığımı farkediyorum sık sık. Tipki Internet'teki sanal dünyada olduğu gibi Sim dünyasında da aslında gerçek hayatımızın bir çözümünü yapabilmek, ne yaşadığımızı farkedebilmek için fırsatları karşılaşıyorum. The Sims'in bu çözümlemede yapabildiği en iyi şey zaman kavramını hiç unutturmaması ve sadece köşelerde değil bütün yol boyunca hangi hızla aktığını düşündürecek bir yapı üzerinde kurulmuş olması.

Şimdilik beni düşündüren şey bu oyunu günün birinde Internet üzerinden oynamaya başladığımızda, yanı iki ayrı sanal gerçeklik duygusunu bir araya getirip kendi hayatımızın karşısına çıkardığımızda nasıl bir şeyle karşılaşacağımız. Belki de kendinizi bir Sim olarak tanımlamaya başlayacaksınız, sanal komşularınızla, sanal akvaryumunuzla, sanal işiniz ve paraınızla. Sanal kaygilarınız, bekçileriniz, düz ekran televizyonunuz, berjer koltuğunuz, sevgiliniz, sanal olmayan bir zaman eşliğinde hayatınızın iyice parçası haline geldiğinde belki de Sim'ınızı öldürmek istersiniz. Bu beni ciddi şekilde düşündürüyor.

*Serpil Ulutürk, kendini sanal yaşamın koridorları içinde çoktan kaybetmişti. Sims de üzerinde tuz biber ekti.*



# Oyunların Garip Dünyası

Yaşamımızda kabuslarımızı süsleyen her şey oyunlarda eğlence kaynağı olmak zorunda mı?

**B**öyle bir şey var mı sizce? Oyun dünyasını kaslıyorum. Yani şu oyunlarda olup biten her şeyi bir dünya olarak algılayabilir miyiz? Bence evet. Çünkü oyunlar her yönleriyle birbirlerinden ne kadar farklı olsalar da hepsinin ortak yanları var. Bu ortak yanları grafiklerde veya oynanışta aramayın sakın. Bunlar oyunların etik değerlerinde oyunların içindeki ritüellerde gizli. Bunları hiç hissetmediniz mi yoksa. Mesela oyunlardaki iyi ve kötü karakterler. Bir oyunda kötü bir karakter de olabilirsiniz iyi bir karakterde ama asla Nazi olmazsınız, ya da küçük çocuklara tecavüz edip onları öldüren bir sapık, omrunu fahişelikle geçirmiş yaşlı bir kadın. Çünkü bunlar gerçekten kötüdür. Oyunlarda bizim olabileceğimiz kötü karakterler ise ne kadar kotu kalpli ve acımasız olurlarsa olsunlar tam bir kahramandır. Ve kahramanlar aslen iyidir. Değil mi Horny.

(Not 1 / Blax'ın Yazısına Gonderme: Şimdi hepinizin ayrı soruma hemen cevap vermenizi istiyorum. "Bir oyunda Nazi olmazsınız" dediğimde içinde Nazi olan bir oyun hatırlamaya çalıştırınız mı? Peki hatırlamaya çalışanlara soruyorum. Şu iki şablondan hangisi düşüncenize daha çok uyuyor? "acaba gerçekten yok mu?" mutlak şüpheyile yazın doğru olup olamayacağını mı düşünündünüz yoksa "mutlaka vardır bu herif hatırlıyor. Dur ben şimdi bularum ha şey vardı hanı" ukalalıkıyla mı? Evet şüpheciler kalabilir, ukalalar hayat dersi almaya Had Safhada'ya gitiyor. Ben size geçen ay oyun yok dememiş miydim!?)

Tamam fazla uzatmayalım. Verdiğim örnek doğru ya da yanlış. Oyunların dünyası var ya da yok. Ama bir gerçek var ki gün gibi ortada. Bu işte bir gariplik var. Yani oyunlarda ilgili pek çok şey mantıksız. Bu yüzden Oyunların garip Dünyası dedim yazının başlığını. Demek istiyorum ki bir oyun dünyası olsun ya da olmasın

çok garip. Neyse benimde kafam karıştı demek istediğimi açıyorum biraz. Dün gece Mad Dog yanındaki bilgisayarda oyun oynuyor. Her şey sıradan ve rutin her zamanki akşamlardan biri işte. Oynadığı oyun Soldier of Fortune. Vurduğu adamların kolları bacakları ortaEGA saçılıkça zevktten dört köşe oluyor bağıriп çağırıyor. Ben tam Sim'lerimin sosyal ilişkileri için tasalanırken yardımında bir ses patlıyor "oha olum kurşun arkadan nasıl çıkmış bak!" İşte o an doğru an. Tüm zamanın yavaşlığı herkesin slow motion hareket ettiği gerçekleri gorduğunuz an. O bir an sizin için aslında 10 saniye kadar sürüyor ve beyniniz şu eşsiz paragrafi üretiyor konuşmak için o ender fırsatlardan birini yakalamışken.

"Bu adam ne zevk alıyor bu işten. Yani gerçekten bir silahı olsa bu adamın. Kalksa 30cm'den beynime bir kurşun sıkışa ve beynim ofisin duvarlarına dağılsa bu onu mutlu eder mi? Hayır sadece önce derin bir ürperti hissederek sonra hic durmamacasına kusar. Hatta Banu'dan bile fazla kusar yufka yürekli Mad Dog."

Sonra ona dönüyorum ve aslen yukarıda ki paragrafin özeti olan şu cumleyi sarf ediyorum "Olum ne zevk alıyorsun bundan!" O beni duymuyor bile. Çünkü yakın mesafeden shotgun ile vurulan birinin anatomsinde oluşan değişimler şu an onun için sosyal ilişkilerden daha önemli. Ona bakıyor ve yargılıyorum "zavallı sim". Sonra monitö-

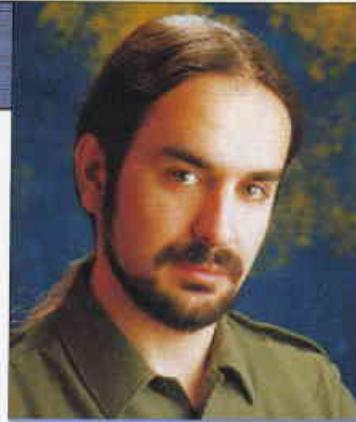
rume dönüyorum. İşte o doğru an. Her şeyin yavaşladığı ve beyniniz fazladan bir paragraf daha kurmak için bir on saniye daha bulduğu o eşsiz an.

"Ukalalık etmek ve hor görmek beni niçin mutlu etmeli ki? Ben ne zevk alıyorum şu karşımıda oyundan. Kendi banal yaşamımı bu zavallı sanal evcillere tekrarlatmak bana niye keyif versin ki. Kendi yaşamamamışlığımı bir oyunda niye tekrar ediyorum ki?"

Sonra tekrar Mad Dog'a dönüyorum ve yukarıdaki paragrafin özeti mahiyetindeki şu cümleleri kuruyorum "Şşşt küçüğ. Bu oyunun multi-player'i vardı değil mi? Bak açımadam yoktur ama. Kan çıkmazsa para yok biliyosun."

(Not 2 / Loser'in yazısına gönderme: Tekrar bir sorum var. Mad Dog ile yaşadığım macerayı okuduğunuza "bu adam oyunları fazla ciddiye alıyor" dediniz mi kendinize? Eğer cevabınız evet ise yazılı okumaya devam edin. Eğer hayır ise gerisini okumanıza gerek yok. Serpi'nin yazısına geçip sanal hayatın anlamı üzerine kaygılanın.)

Sanırım böylesi daha iyi oldu. Yani aklımda yer eden olaylardan birini anlatmam. Şimdi düşüncelerimi daha rahat paylaşabilirim. Mad Dog'la iken yaşadıklarını ve düşündüklerimi bir değerlendirebilir. Size hiç doğal geliyor mu? Yani garip değil mi? İlkim o an oyun dünyasının birer parçasıyken. Bence öyle.



Tuğbek Ölek

## Bu aralar ne oynuyor?

Urban Chaos

Unreal Tournament

Swat 3

Oyunlardan niçin zevk aldığınızı düşünün. Zevkle eğlencenin ilişkisini düşünün. Oyunlarda atıldığı maceraları düşünün. Siz Day of the Tentacles'in garip olmadığını söyleyebilir misiniz?

Bir süredir bunu aklımdan atamıyorum. Bizim için oyunları zevkli veya eğlenceli kılan ne? Niçin oyunlardan zevk almak için birilerini öldürüp duruyoruz. Oyunlardaki kan ve vahşet ve zavallı küçük çocuklar gibi saçma geyiklere girmeyeceğim elbette. Ama mülkerce uzanan koridorlar boyunca binlerce insan öldürmenin zevki nerede. Niye gerçek yaşamda bizim için içrenç olan şeyler oyunlarda ekstra keyif malzemesi. Bu acıdan tutarlı olan tek oyun tipi spor oyunları olsa gerek. Ne de olsa zevk ve eğlence için yeterli nedenleri olduğu gibi gerçek yaşamda da bu faaliyetler benzer şeyler ifade ediyor. Ama ben 600 metreden birini sniper'la vurmayı 90. dakikada gol atmaktan daha çok seviyorum. Ama bunu eğlenceli kılan ne açıkçası bilmiyorum.

Neyse bu ay aklım çok karışık. Zaten fark etmişinizdir yazının başından beri bir kısmını diğer köşelere geçirmeye çalışıyorum. Ama diğer yazıları tekrar okuduğunda onlarında kafalarının çok karışık olduğunu gördüm.

Ne oldu bize bu ay çok çok uykusuz mu kaldı vitamini az geldi. Neyse ben oyunların garipliğini bir yana bırakıp Şubat'a neyin kasvet veriğini düşüneyim bir süre. Hem daha fazla sizin kafanızı yormamış olurum.

Tuğbek Ölek, bu ay ürpertiyi hisseden okuyucunun arayışında yazmıştır...



## Şablon Hayatlar

Hiç düşündünüz mü, tanımadığınız insanlar hayatınızı nasıl etkiliyor? Kafanızdan geçenlerin hangileri gerçekten size ait, hangileri başkalarının empozesi? İyi düşünün...

**I**nsan, sanıyorum sosyal bir yaratık olmasından dolayı, kendini bulmak için sürekli olarak dışarıya açılma ihtiyacı içinde. Ozümüze ulaşmak için, diğer insanlardan yola çıkması gerektiği gibi komik bir duşunceye saplanmış kalmışız. Doğduğunda hám bir kıl parçası olan insan, bebeklikten yetişkinliğe kadar uzanan kısacık zaman içinde çevresinden aldığı darbelel, etkiler ve buntara karşı verdiği tepkiler sonucunda ortaya çıkan bir heykel gibi. Bu çok doğal, doğal olmayan, neden kendimizi sürekli olarak "diğerleri ne düşünür" boyutuna endeksli bir yaşam etrafında geliştiriyoruz? Size basit bir örnek, neden kendi evimizin içinde eşofman veya şortla dola-

şırken, Ağustos'un sokakları kavurduğu bir günde, en fiyatlı (ve bunaltıcı) pantolonumuzu, Polo gömleğimizi giyip ev sınırlarından oyle çıkarız? Çünkü, bizim için her şeyden önemli olan kriter "diğer"lerinin gözündeki "biz"iz. Ne yaptığımız, nasıl yaptığımız, hatta onu gerçekten bizim yapmak isteyip istemediğimiz bile başkalarının görüşünde. İnanıyor musunuz? O zaman size minik bir test uygulayalım. Üstünüzde en sevdığınız eşofmanınızı çekin. Yaşadığınız mekanın en havlu cafe'sine girin, gerçekten hoşunuza giden herhangi bir yere oturun. En sevdığınız içeceğin söyleyin. Kahvenizi (veya her neye) yudumlarken, oradaki diğer insanlarla, oraya birbirleri-

ne kendilerini satmak için gelmiş olanlarla göz göre gelmeye çalışın. Sizi ezen bakışlarına karşılık vermeye çalışın. Buraya kadar hersey yolunda gitmişse bile, insanların bakışları altında ezilmeye başladığınızda çok sevdığınız o eşofmandan utanacak, beğenerek oturduğunuz o masadan kalıp, en sevdığınız içeceğin yarımbırakıp mahcup bakışlarınızla birlikte dışarıya kaçacağınız. Peki neden? Çünkü insanların gözünde değeriniz belirlenmiştir. "Basit herif", "Rüküş kadın", "Kesinlikle bize ait biri değil". O cafe'de bulunan ve çok yüksek ihtimalle hayatınız boyunca bir daha asla görmeyeceğiniz, görseniz bile hiçbir şeyin değişimeyeceği o insanların hakkınızda düşünceleri sizin için her şeyden önemlidir, bir yaşam kriteri haline gelir. Artık olmak istediğiniz kişi değilsiniz, "olmanızı istedikler" kişisizsin. Kendi içindeki kısırlıdnız.

Nereden çıktı bu şimdiden demeyin. Her zaman olduğu gibi, bu ay da köşemi en son saniyede yazdım için ortalıkta kafası kesilmiş horoz gibi "Bu ay ne yazacam, ne yazacam?!!" diye dolanırken, konu kendi ayağıyla bana geldi. Kapıdan içeriye hızla giren bir arkadaşım (ismini ve birazdan anlatacağım olaydaki bazı noktaları belirsiz bırakacağım) bir Internet servis sajlayıcının açığını bulduğunu, bunu kullanarak normalden çok daha fazla süre boyunca, normalden daha az ücret ödeyerek Internet bağlantısı sağlanabilecek bir hinlik bulduğunu heymecanla anlatmaya çalışıyordu. Sonradan, üzerinde düşünecek kadar zaman olduğunda, aslında çocuğun haklı ol-

**Sinan Akkol**

**Bu aralar ne oynuyor?**

**Sims**  
**Final Fantasy 8**  
**Delta Force**

duğunu anladık. Ama o heymecanla bulduğu bu "yasal hınlık"e inanmak istemeyen biz, hemen yaftayı yapıştırdık: "Oğlum, tek uyanık sen misin? Mutlaka daha önce düşünmüştür boyle bir şeyi, sen ancak kendini kazıklarsın, ha ha ha!"

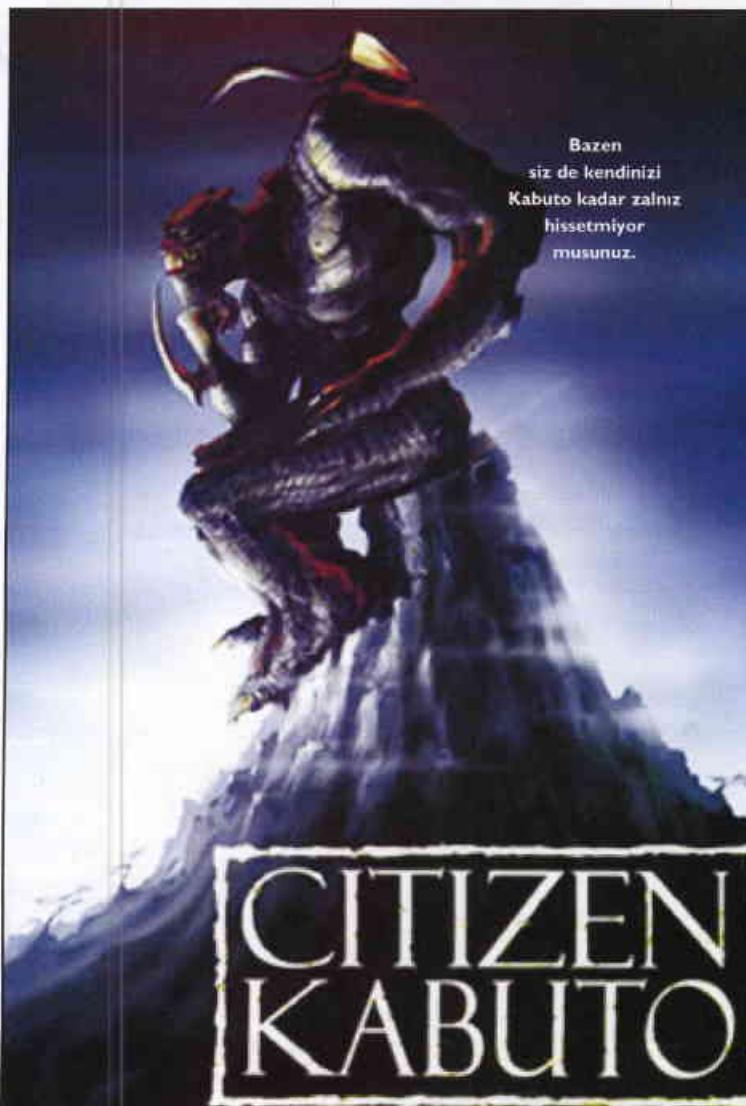
Ne kadar kolay değil mi? "Sen kimsin ki kocamaaan büyüklerin düşünemediği bir hatayı, koca bir şirketin pazarlama politikasında açık bulduğunu iddia ediyorsun? Sen günübirlik işler yapmakla yükümlü, hayalleri olmayan, aklı bütün insanların toplam IQ'sunun, toplam insan sayısına bölünmesiyle bulunan rakama eşit, gayet vasat bir insansın. Çünkü oyle olmanı istiyoruz. Çünkü farklı, daha zeki, atık, girişken, hayallerine inanan ve bundan güç alan birisi olursan senden korkarız. Sen, en iyisi mi, uyu... Taa ki ölüm omzuna elini koyup seni uyandırana dek..."

Ama siz uyumayın. İnsanların size bıraktığı hayat elbiselerine siğmaya çalışmayın. Hayatınız üzerinde asla tam olarak kontrol sahibi olmayacağından zaten biliyorsunuz. Ama, en azından ortalıkta dolaşan birkaç çeşit "yasam şablonu"na uymak için çabalamanı. Bırakın, hayat sizi bir süre sürüklensin. Gerçek kendinizi nerede bulacağınızı asla bileyemezsiniz. Bir murekkep damlası olduğunuzu farzedin, suya düşüğünzde biraz dağılacağınız, ama fazlalıklar sizden ayrıldığında geriye kalan gerçek "SİZ" olacaksınız.

Ne diyorum ben ya?!

*Sinan Akkol, önce kafasında dolaşan kırk tıkkının kuyruklarını birbirine bağlayıp, sonra*

*"Acaba hangisininki önce kopacak" diye düşünmekten kafayı üzüttü.*



# POSTA KUTUSU

Level oyun incelemeleri ve test binasının sonu görülmeyen uzun koridorlarına gece-nin karanlığı ve sessizliği çöktüğünde, dışarıdaki soğuğa karşı kendisini koruyacak kalın paltosunu üzerine geçirmiş bir adam çıkar ofisten ve yavaşça adımlar uzun ko-ridoru çıkış kapısına kadar.



**K**oltuğunun altında yüzlerce mektup arasından seçilmiş bir deste zarf taşıyan, yanaklarındaki ve alnındaki hayatın belirginleştiği çizgileri acı çekmekten çok açılaraya rağmen bol bol gülümsemesine borçlu olan ve bununla gurur duyan o adam, bir yandan yürekten bir yandan da gözluğunun çıkartır gömleğinin üst cebin-de.

Koridorun ışığına rağmen merakla okumaya çalıştığı mektuplardan birine takılmıştır gözü. Gözünün bir sapından tutarak takar gözüne. Binadan çıktıığında, dışında onu bekleyen Zeyno'nun [Şivas Kangal] başını okşayıp, eve doğru yol almaya başlılar birlikte. Kasımpaşa'nın tehlikeli sessizliğinde hiç bir gölge yanaşmaya cesaret edemezken ona ve Zeyno'ya, gece lambalarının bir giden bir gelen işıklarının altında mektuplardan birini okumaya çalışır adam... Eski bir arkadaşının sözü aklına gelir ilk mektuba göz atarken,

"Cemil" demistir arkadaşı vakti zamanında "Bir mektup sadece yazılarından oluşmaz, mektuptaki duyguları da okumayı başarmalısun. Elindeki kağıt parçasına, onu yazanın duygularını da ekleymeyorsan italik harflerle, mektup okumuş sayılımazsun. Ders kitaplarındaki uniteleri okur gibi okuyamazsun bir mektubu, unutma..."

Hafifçe gülümser adam ve "Ah Burcu!" diye geçirir içinden. "Nerdeşin simdi kimdir?..." Düşüncelerini eski günlerden kurtarıldığından tekrar elindeki mektuplara döner bakışları

Zeyno bir yandan adının etrafında dönüp, bacaklarını, paltosunu koklayıp çektiğirip oyun oynamak isterken bir yandan da haince yaklaşmaya çalışan karanlık gölgelere hırayarak sevdiği adamı tehlikelerden uzak tutmak için uğraşmaktadır. Sadık dostunun hassas duyuları saye-



sinde güvenlikte olduğunu bilen adam tüm dikkatini elindeki kağıtlara vermiştir.

#### Tomb Raider Hastasıyız

Izmir'den gelen bir mektubu okurken gülümser, kendini tutamaz. **Simten ve Burçak** ismindeki iki okurun yazdıklarını okurken bir yandan da Zeyno'nun başını okşamaktadır.

"Merhaba. Biz 13 yaşında iki kuzeniz. Tam bir Tomb Raider hastasıyız. Tomb Raider'in bütün CD'lerini aldık. Tomb Raider IV'de Tomb of Set bölümündeyiz. Fakat yanın parça üzerinden atlama bölümünü pek anlayamadık. Bu bölümün biraz daha açıklayabilir misiniz? Hilesini yapmak istedigimizde ise ibre sabit durmuyor ve saydamlıyor. Bulunduğumuz yerde tırmama-

cak bir yer de yok. Bize yardımcı olur musunuz? Şimdi teşekkürler." Diyen iki afacanı ne cevap vereceğini düşünür, evine gidip bilgisayarının başına oturduğuna...

Sonra, mektuptaki duyguları okumayı unuttuğunu hatırlar ve utanır, Burcu olsaydı herhalde çok kızardı. Tekrar bakar mektuba, dikkatlice ve arayış içinde, iki afacanın duyguları orada durmaktadır.

"13 yaşındayız ama insanların bize bebek gözüyle bakmasını sevmiyoruz. Neden sadece Tomb Raider hakkında sorularla dolu bir mektup yazıyoruz? Aca-ba büyüklerimiz onlara ev ödevi veren hocaları olmadığı için daha mı mutludurlar? Yoksa biz Tomb Raider oynayabildiğimiz için daha mı mutluyuz onlardan..."

Adam kısa bir süre durur, önündeki büyük taşın yolun ortasında ne aradığını düşünür ama bu fazla uzun sürmez. Taşın üzerinden atlayıp yoluna devam ederken, Simten ve Burçak'ın Tomb Raider'in tam çözümünü verdikleri sayıyı almamış olabileceklerini düşünür. Oysa son sayıyı ellerine alsalar aradıkları tüm cevabın orada olduğunu görebileceklerdir. Ustelik bu iki genç oyun severin yazıya döke-medikleri endişelerinin Tomb Raider'daki sorunlarından daha büyük olduğunu farkeder. Kırın daha mutlu olduğunu o da bilmemektedir. Bilmeğe de istememektedir. Tek arzusu bir an önce Soldier of Fortune veya Team Fortress 2 oynayıp, delice sağa sola ates etmektir.

#### Nisan'dan Beri Çok Yol Aldınız, Aferin!

Adam, karanlık yolda ilerlerken, Level'a girdiği ilk günler aklına gelir, ilk yazısının yayınlandığı Nisan sayısından beri okurlarının yoğun ilgisini ile karşılaşmıştır. Gülümser. Elindeki diğer mektuba döner. **Alican Yalçın** denilen mektup sorularla doludur...

"Derginizi Nisan '99'dan beri正在看。O zamandan bu zama-na epey yol aldınız. Gerek CD sayısında, gerek sayfa sayısı artışı konusunda tüm rakiplerini geride bıraktınız. Derginizi kendim aldığım gibi, 4-5 arkadaşım da alıyorum." Adam gülümser ve "Bravo" der içinden. Okumaya devam eder.

"Size bazı sorularım olacak, bunları yanıtlayarsınız sevinirim."

1- Level CD'sinde DLH (oyun hilesi) programını Türkçe'ye nasıl çevirebilirim?

2- Benim Internet Explorer silindili ve yenisini yükleyemiyorum. Ne yapmam gerek?

3- Derginizde Game Boy Color'dan haberler verirseniz çok iyi olur.



4- Resident Evil 3 bilgisayara ne zaman çıkacak?

Ayrıca kopya oyunlara karşı açığınız mücadeleyi destekliyoruz. Ama 10-15 milyon lira ve rip orijinal oyun alanlarının sayısı ülkemizde çok az. Yazının sonuna gelirken tüm Level editörlerine ve okurlarına sevgiler ve saygıları diliyorum.

*Ayşe'ye çıkış teklifi edicem ama cesaret edemiyorum.*

Adam karanlık sokakta durur aniden. Zeyno ne olduğunu anlamak için sahibine bakar dikkate. Adamın aklından pek çok şey geçmektedir. Level CD'sindeki DLH programının Türkçe'ye çevrilmesinin mümkün olmadığılığını, canından çok sevdiği okuruna nasıl söyleyeceğini düşünür uzun bir süre. Sonra, yoluna devam eder.

Mektupdaki soruya dayanarak, Internet Explorer'in neden silindiğini düşünür. Yani IE'nin kendi kendini silme özelliği yoktur. "Internet Explorer silindi!" ne demektir. Bu "bilgisayarım bana gizlilik olsun diye iki de bir oyunu çokertiyor" demek gibi bir seydirdir.

Adam güler kendi kendine, Mad Dog aklına gelir... O koca adamın, devamlı mavi ekranla karşılaşışı için monitöre kafa atlığı ve kırılan monitorün içindeki devrelerin düz kontak yaparak! dergi binasındaki sigortalanı dümde ettiğini, Level bilgisayarlarından pek coğunun bu anı ve beklenmeyen elektrik olayından dolayı hasar görüp yandığına hatırlar. "Ah koca Mad, akillanmadın gitti" diye geçirir içinden. "O koca sinirin yüzünden bu ay dergi nerdeye bir hafta geç çıkacak, Ah Mad, Ahlı!"

Adam, bilgisayarların kendi başına hareket etmeyeceğini, ne oluyorsa bizim halımız olduğunu anlatmak ister Alican'a. Internet Explorer'ını sildiye yanlışlıkla ve tekrar Install edemiyorsa, Windows'un program ekle/kaldır seçenekini denemesini satılık

verecektir yazısında ama muhtemelen sorun daha büyütür ve Windows'u yeniden Install etmek daha sağlam olacaktır. Kafasını daha fazla bu gereksiz probleme yormak istemez. "Bi de Gameboy mu tanıtımızı istiyorsun peeeekii" de demeyi eksek etmez. "Sürpriz yumartaların içinden çıkan oyunları da anlatalım, olur mu?" gibi bir cümle de yazmayı düşünür ama onu seven bir okurunu üzmem istemez. Bir HLB (Herkes İçin Bilgisayar) dergisi alarak bu tür sorularını onlara paylaşmasını öğütlemenin daha mantıklı bir çözüm olacağını düşünür ve aynen böyle yapmaya karar verir.

Sonra, siniri iyice geçince Alican'ın son sorusuna cevap vermek istemediğini anlar. "Resident Evil III'ün ne zaman çıkacağını düşünüğe Ayşe'yle ne zaman çıkacağını düşünmelisin bence," der kendi kendine. Zeyno'nun kendisine garip garip baktığını görünce de susar. "Kendi kendime konuşmamalıyım!" diye düşünür. Bu arada Resident Evil'in PC versiyonundan en ufak bir haber dahi geldiğini hatırlar.

### Ece Seni Seviyorum

Gözlerini Zeyno'dan kaçırarak, utançla diğer mektuba geçer Adam. "Başka işiniz yok mu kardeşim, nasıl oturup yazınızı üznenmeden, ben okumaktan bıktım, siz yazmaktan bıkmadınız!" diye söyleyen ama maaşını haketmek için okumaya devam eder. Hetketen (H@K@N) isimli okuyucusunun mektubu ilginç gelir, tekrar gülümser daha ilk satırları okurken. 400 milyonluk zarar değil, 400 milyonluk zevk kazandığını düşünür okuyucusunu.

"Selam, Ben bir PSX sahibiyim. Oyunlarının tümü orijinal ve ben de bundan gurur duyuyorum. Fakat bu bana yaklaşık 400 milyonluk bir zarar verdi. Gran Turismo 2'yi hiçbir yerde bulamıyorum. Ne olur yardım edin. Yeni bir bilgisayar alacağım, çünkü eskisi çok eski (486, CD-ROM'u bile yok). 2000 dolar nakit para var. Nasıl bir şey alsam?

PSX oyunlarını yazıyorum, sen dergide yazmasan da olur: NBA Live 98-99, NHL 98, World Cup 98, NFS 3-4, Croc 1, Crash Bandicoot 1-2-3 (harika bir oyuu, tüm PSX'cilerle tavsiye ederim, böyle bir oyunu incele memekle hata ettiniz Level), Hercules (valfa bunu kardeşlerim

aldi), Nuclear Strike, Extreme Games, Top Gun vb. iyiler mi, ne dersin?

Bu arada Kültür sayfasına Christian Jacq'ın "Mısır Yargıcı" ülemesini eklersiniz çok iyi olur. Ramses'i sevenler bunu da bıgenecektir.

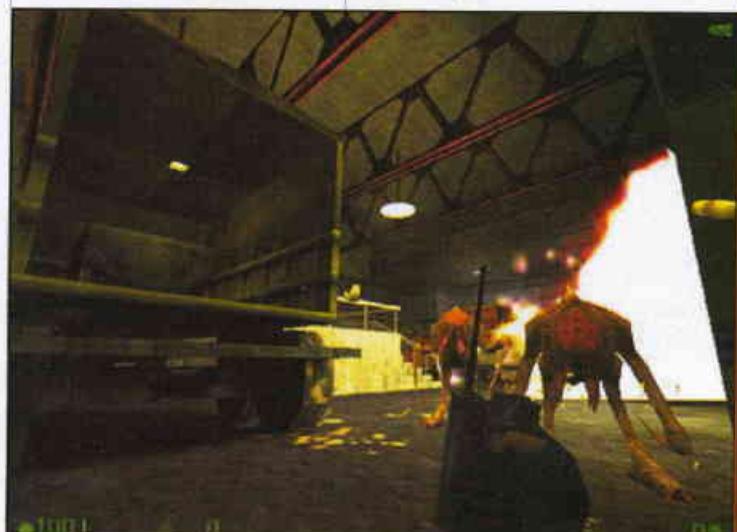
Şubat sayısı çok iyi olmuş, Kutlamı ve en içten dileklerimle "SİZ SEVİYORUM"

*(Ece seni daha çok seviyorum. Duy ve anla artık beni!)*

"2000 doların varsa çok iyi bir şey alabilirsin. Ama PIII, GeForce 256'nın en hızlarından aza olmasın," demek isteyen adam, aylardır bir türü oraya buraya para harcamaktan fırsat bulup birkirlerediği 2000 doların bu olduğunu anladığında tavsiye vermekte vazgeçer. Aynı anda, bu tür soruların Donanım köşesine gönderilmesini Sinan'ın ne kadar çok istediği hatırlar. İlahi bir kudret bu okuyucuya ona göndermiştir. Tam da Generall Stuff sayfasına 6 ay için 2000 dolarla sponsor almayı ve sponsorun adını 6 ay boyunca Generall Stuff sayfasında yayımlamayı, düşündüğünü hatırlayınca, Hetketen'e daha cazip bir öneride bulunmayı düşünür

"2000 doları bana yolla sen, Level'in en çok okunan sayfasında, Generall Stuff'in en üstünde büyük puanlarda, -Ece, Hetketen seni seviyor, anla artık be kimzil yazıyorum.. Hem de 6 ay boyunca..."

Sonra bu düşüncelerinden ötürü bir an korkuya duraklar, gözbebekleri büyür, yüzünde dehşetin izleri belirler. Derginin reklamçı hatunları geliverir aniden aklına. "Bu dergide bizden başka kimse reklam anlaşması yapamaz, alırız saçasını aşaaa"





### Stratejî Hastasıyım

Soğuk Kasımipaşa sokaklarında geçenin bir yarısı karanlığa alındı etmeden ve bir taksi bılmaktan umidini kesmiş şekilde Taksim'e doğru yürüyen adam, kendisi gibi Strateji oyunlarından hoşlanan bir okurun mektubunu elinde tuttuğunu anladığında sevinir. "Sonunda bir strateji sever" der ve **Trabzon'dan Servet Çakır'ın** yazdıklarını okuma ya koyulur.

### "Sevgili Level çalışanları,

Bir yılı aşkın süredir derginizi正在玩着。Tüm bu süre içerisinde dikkatimi çeken en büyük özelliğiniz sürekli kendinizi yenilemeniz ve mükemmel bir adım daha yaklaşmanız oldu. Ben de yayın hayatında bu ilkeye göre ilerleyen bir ailenin küçük de olsa bir parçası olmaktan gurur duyuyorum. Sizlerden birkaç istejim olacak,

1- Heroes III'ün strateji köşesinde incelenmesiyle rahat bir soluk almış ve Erathia'yı Malkoçlu misali kurtarmışım. Ancak şimdiden başım Disciples ile dertte. Yapı ve artifactleri tanıtan bir Disciples dosyası eminim benim gibi pek çok kişiyi havalara uçuracaktır.

2- Çoktan anladığınız gibi bir strateji hastasıyım ve geçen ay larda Impression bize Pharaoh adlı bir oyun yolladı ki başından kalkmak mümkün değil. Bu oldukça zor oyununda ancak sizin yardımlarınızla rahatlayabiliriz. Bir gün Strateji Ustası'nda ona da yer açarsanız Ra sizden razı olsun.

3- Abi nedir benim bu Armageddon's Blade'den çektiğim. Oyun yüklenmesine yükleniyor, ancak iş oynamaya gelince "CD not found" olayı başlıyor. Yoksa bu da bir kopya oyun sendromu mu?

4- Ve son olarak birkaç küçük

öneri. Bence oyun CD'si vermek yerine sayfa sayısını artırın ya da bir poster daha verin. Derginin fiyatının artması önemli değil, çünkü diğer dergilerin fiyatlarına söyle bir baktığımızda Level'in kalitesi kadar fiyatıyla da zoru başardığını görüyoruz.

Her geçen gün gelişimizi görmekten ve böyle kararlı bir derginin okuyucusu olmaktan gurur duyuyorum. Umarım hep bizimle olursunuz.

*Mad Dog kim, Mad Dog'un gerçek ismi ne? Bu adam neden bu kadar gizli bir sırlar olarak saklıyor. Amacı nedir. Gizli ajan mıdır? Neye benzer? Gerçekten söylendiği kadar büyük ve yuvvarlak mı yoksa bu sadece bir atlatmaca mı?*

Servet'in, Ceasar III'ü oynayıp oynamadığını merak eder adam, çünkü Pharaoh, Ceasar'ın görev pakedi gibi bir şeydir. Ceasar'II'deki pek çok strateji Pharaoh için de geçerlidir. Yani mutlu bir şehir kurmak için gerekli alt yapı ve yerleşim sorunları Ceasar III ile ilgili bir tam çözüm okunarak kolaylıkla çözülebilir. Ancak iki oyun arasındaki diğer farklılıklara ve yeni bir strateji rehberine önemüzdeki aylarda yer verebileceğini aklında tutmaya karar veren adam yürümeye devam ederek, diğer sorular için ne cevap vereceğini düşünür

Bu arada Disciples ile ilgili soğuya cevap vermek istemese de, eninde sonunda bilgisayarının başına oturduğunda bir cevap yazacağını bilir ama ne yazacağını bilmek. Disciples gibi nispeten kolay sayılabilen bir oyun için ne tur bir strateji rehberi hazırlanabilir ki? diye düşünür. Servet'in henüz Age of Wonders'i oynamadığı çok açıkır. Adam, Servet'e yazacağı cevap yazısında Age of Wonders'i oynaması gerektiğini söylemeye karar verir. Heroes III'ü seven birinin AoW'den hoşlanamaması mümkün değildir çünkü. Aslında taktik savaş kısmında Heroes serisini aşmış olan AoW'in Avrupa ve Amerika da çok büyük ilgi göründüğünü ve Heroes Serisinin hayranlarını çaldığını Servet'e mutlaka anlatması gerektiğini düşünür adam ve mektuplarla ilgiliendiği için dikkat etmediği yoldaki derin su birkintisine giren ayağını

bileğine kadar islandılığını hissettiğinde büyük bir sınırlı elindeki mektupla paçاسını temizleyip, borusunu atar İstanbul'un dar, karanlık, çamurlu yollarından birine. Ancak bir kaç adım attıktan sonra daha cevaplama olmadığı sorular olduğunu hatırladığında geri dönüp o İslak, yırtık ve çamurlu mektubu geri almak istemez ve bu ayki Posta Kutusu köşesine Trabzon'dan Servet'in mektubunu koymayaçağı için üzgün olduğunu düşünerek yoluna devam eder. Level okuyucuları bir strateji severin Trabzonlardan yazdığı bir mektubu okuyamayaçaktır, ona uzulmekteydi. Bu arada, eğer mektubu yayınlasaydı, Servet'in üçüncü sorusuna ne cevap vereceğini düşünür ister istemez.. "Evet %99 ihtimalle kopyadır, dejilse CD-Rom'un bozuktur. Geçmiş olsun. Bu arada o oyunun kopya ise hemen çöpe atmayı ve bir daha kopya oyun almamanı tavsiye ederim Tabi eğer orijinali Türkiye'ye gelmemişse elimizden ne gelir?"

### We've Got Hostiles: Illegal Copies

Paltosunun cebinden yeni bir mektup çıkartır dikkatsizliğine veryansın ederek. Hevesle okumaya başladığı, Ankara Semalarından Melih Biçer'in mektubu ise standart, alışılmış, oyun çalışmıyor, buyum bozuk, şu oyunun burasında kaldım, bu oyunun sırasında kaldım türünden mektuplardan biridir. Büyük bir sıkılık içinde mektubu okumaya devam eder adam, ne yazık ki bu iş için para alamaktadır. Oysa okuyucularından daha ağır, daha hayat ve oyun dolu mektuplar beklemektedir bu yor-

gun adam. "Aşka, hayatla, duygularla ve elbette oyunlarla dolu mektuplar yazmak çok mu zor?" diye geçirir içinden ve mektubu bir çırpıda bitirir.

"1-Bilgisayarım: Intel Celeron 333 MHz, 64 MB SD-RAM, 4.3 GB Fly video audio, FMRadio, S3 Trio 64 VX PCI (765), 8 MB ekran kartı, 40 hızlı ATAPI CD-ROM. Size sistemim nasıl acaa? Değişmesi gereken parça var mı? Pentium'um çok mu düşük?

2- Bilgisayarımda iki sabit sürücü var; C ve D. C sürücüsüne yüklediğim oyunlar normal hızda çalışırken, D'deki oyunlar 15-20 saniyede bir 1.5-2 saniye tatkılıp devam ediyor. Fakat hiçbir virus ya da hata bulunamıyor. Acaba sebebi nedir?

3- Heretic II'nin tam çözümünü verdiniz mi? Vermediyseniz lütfen verin. Andrea bölümünün son kademesinde kaldım, hiçbir yerde çıkış yok, çıldırmak üzereyim.

4- Bilgisayarda yeni bir sabit sürücü nasıl oluşturulabilir?

5- 50 milyon gibi bir fiyatla 3Dfx ya da D3d (Direct 3d) kullanılır mı?

6- Byzantine çok güzel bir oyunmuş, özellikle grafikler ve Türkçeleştirme yönünden, fakat siz ona 7/10 vermişsiniz. Ne yönü eksik acaba?

7- Half-Life'ı arkadaşımın çok oyunculu CD'sinden yükledim. We've Got Hostiles bölümünde ileri kısımda uçağı düşündükten sonra ekran yavaş yavaş kararlıyor ve sonra ana menüye geri dönüyor. Bunun sebebi nedir?

4. bölümde oyun bitiyor.

8- Vigilance sizce nasıl bir oyun? Puan yönünden kaç ve-





firsınız?

9- CD'nizin Toolbox kısmında WinRAR sıkıştırma programını verir misiniz? Bence WinZIP'ten çok daha güzel.

Banu kim? Ne iş yapar? Neden dergide adı hiç görünülmüyor?"

Adam, bu mektuba cevap yazmamaya karar verir. Ama sonra vazgeçer. Bilgisayarının başında oturduğunu ve cevaplara çatır çatır sıraladığını düşünür kafasının bir köşesinde.

"1-Bilgisayarın iyi CPU'unu yükseltmen lazımlı yine de...

2-D sürücünün boyutu çok büyük veya erişim hızı çok düşük olabilir. Yine de Scandisk yap belki biraz hızlanabilir.

3-Heretic II'nin tam çözümünü vermedik, bundan sonra da vereceğimizi sanmıyorum. Bor'un pazarı toplanlı çok oluydu.

4-Once FDisk denilen bir programla Harddiski parçalara bölebilirsin. Sonra da formattarsın. Ama bu işler zordur. En kolay bir kıl testeresi ile harddiski, üzerindeki etiketin belirttiği yerden ikiye bölmendir. Üretici firmalar, Fdisk gibi programları kullanmayı bilmeyenler için böyle bir kolaylık düşünmüştürler ama ben de bu konuda tam bilgili değilim sen en iyisi bu soruları HIB'e sor (Herkes İçin Bilgisayar)

5-Arayanın mevlasını da belasını da bulabildiği konusunda bazı dedikodular var. Bulabilirsinsiz, özellikle de bu konuya ilgilenen Donanım köşesine bakarsan.

6-Oyunu Banu inceledi. Açık mı? (Sen şu uzun, gereksiz ve sıkıcı hayatın boyunca, 25 metreden geriliş olana hızıyla sana doğru koşan, havaya zıplayıp bumunun tam üstüne uçan kafa atan bir YİM gördün mü? Hiç

sanmıyorum -BLX)(O yazılı ben yazmıştım da)

7-Oyunun kopya, Hala anladım mı? Seni kazıklamışlar. Korsanların hazırladığı eksik ve kopya oyunu almışsin. Orjinalini nerden bulacağımı sorma bilmiyorum.

8-Uzak dur. Zaten eskidi o. Çok oldu çok. Geç.

9- Tabii veririz, neden vermeliyim. Biz sizler için varız. İtinaya. (AHAHAHAHAAA - BLX)(Bu sorunun cevabını aslında böyle yazmamıştım da)

Adam gülümser ve hiç bir yazarın, okurlarına bu şekilde cevap vermeye hakkı olmadığını düşünür. Asla yazıya dökülmeyecek bu cevaplarını İstanbul'un karanlığında bırakıp yeni bir mektuba geçer.

Şubat Tirajınızı Söyleyin Bana Denizli'den Çağlar Gürbüz'ün mektubunda ilk ilgisini çeken adamın, mektubun Denizli'den geliyor olmasıdır. Denizliye bir arkadaşının sürüklemeyle gittiğini ve koskoca iki gün boyunca travetenleri, antik tiyatroları dolaşıp darduklarını hatırlayınca irkılır. Yine de konuyu daha fazla düşünmek istemeyip hızla mektubu okur.

**Sevgili Level çalışanları,**  
Derginizi begenerek okuyorum. Gerçekten işinizi profesyonelce yapıyorsunuz. Böyle güzel bir dergiyle bizle sunduğunuz için size ben ve arkadaşlarım adına minnetlerimi sunarım. Neyse uzatmadan sorularıma geçeyim.

1- Ben herkes gibi orijinal oyun taraftarıyım. Ama fiyatları çok pahalı. Sizce orijinal oyuncular piyasada yaygınlaşırsa ve çok tâlep görürse fiyatları düşer mi?

2- Fifa 2000 ilk çıktığında hem alımıştım (tabii kopyasını). Oda Beta çıktı. Kopya oyunun Beta olup olmadığını oyunu almadan nasıl anlarız?

3- 3Dfx Voodoo 2 almayı düşünüyorum. 100-160 dolar arasında bir fiyatla önerileceğiniz bir marka var mı?

4- Delta Force 2 benim PC'mde yavaş çalışıyor, acaba neden? Ve bu oyundaki jeepler, kamyonlar kullanılmıyor mu?

5- FPS tarzı oyunlardan herhangi birine (Half Life) turnuva düzenleyemez misiniz?

6- Unreal Tournament'u surekli oynuyorum. Fakat Galleon bölü-

münü geçeren PC kilitlenip kalıyor. Ne yapmalıyım?

7- Level dergisinin Şubat tırajını öğrenebilir miyim?

8- Pentium III 450 ile 733 arasındaki zaman farkı nedir?

9- Benim PC'm Pentium III 450, 64 MB, 4.3 GB HDD, 48x CD-ROM sürücü, 8 MB ekran kartı (D 3d) ile çalışıyor. Bu PC'de NFS5 çalışır mı?

Çok soru sordum galiba (çok haklısan-dıgıcı) (dizgicinin kim olduğunu bilseniz akılınız uçarcasım). Bu mektubu ister yayınlayın, ister yayımlamayın, ister seniz kirpin. Ama sorularımı cevaplandırın.

*Ben kimim? Yaşım kaç? Kaçıncı sınıftayım. Kimlik bunalımında yım\**

"Yavrum" diyerek soze başlayabileceğini düşünür adam, "ümme kendini al sana cevaplar: 1-Evet, 2-Anlayamazsin, hiç kopya alma. 3-Diamond 4-O oyun her bilgisayarda yavaş çalışıyor, hâyır. 5-Düzenleriz. 6-Kına yak. 7-Oğrenebilirsin. 8-Biri on altinci yüzünlü ünlü simalarından diğeri ise 12. Yüzünlü önemli resamlarından biridir (HİB). 9-Hatta çalışmaz, senin Zorritron3688MHz (daha çıkmadı Pentium'dan sonra çıkacak) alman lazımdır."

Bu ultra sıkıcı mektubu bu kadar kısa şekilde cevaplayabildiği için kendisiyle gurur duyan adam elbette böyle bir cevabın LEVÜK'den (Level Ust Kurulu-Sansür sansüru) geçmeyeceğini bildiğinden yazmaya bile teşebbüs etmeyeceğini, tüm bu cevap tasarılarının aklının bir kösesinde unutulup gideceğini düşünerek daha mantıklı bir mektup aramaya koyulur elindeki toptan ve bulur.

### Cem! Cem! Haddini Bil!

Akarında, cadde üzerinde uzun bir çizgi oluşturan onca harcanmış mektup bırakan adam sonunda ilginç bir seye rastlamasının sevinciyle Sinem'in yazdıklarını okumaya başlar.

### "Sonsuz teşekkürler

Hayat monoton bir şekilde, durgun denizdeki dalgalar gibi (artık durgun bir denizde ne kadar dalga olursa) akmaya devam ederken, moralimizi düzeltten hatta had safhaya çıkarın-

sızlar oluyorsunuz. Ben Adapazarı'nda oturuyordum (dum çünkü deprem maalesef bizi Antep'e gönderdi). Yeni bir şehre alısmak çok zor, hele bir de o cehennem gününü (depremi) yaşadıysanız. Ama şükürler olsun ki siz varsınız!

Hangi konuda olursa olsun, diğer dergilerden üstün olduğunuz kanıtlıyorum; bilgisayar ve oyular hakkında aynı bilgiler olsun, bize söz hakkı vermeniz (Posta Kutusu) olsun, güncel konuları eleştirmeye târzınız olsun....

Haklısınız Halkımızın çoğu yenicilere pek açık değil ve ot gibi yaşamaktan memnun, ayrıca çok da duyarız.

Size, bizlere doğru yolu gösterdiğiniz ve bizlere onayak olduğunuz (bizim yapmaya cesaret edemediğimizi yaparak bizim yeminize konuştugunuz) için sonsuz teşekkürlerim sunarım.

Umarım tüm gençlerin sizetik etmelerini sağlaysınız.

Başarılarınızın devamını diler, sevgi ve saygılarını sunarım.

*Not: Sayın Cem Abi'mize de sözlerine biraz dikkat etmesini tavsiye ederim. Unutmasın ki tüm kızlar aptal değildir. Ben de aptal kızlardan nefret ederim ama tüm kızları aşağılamamanıza da gelemiyorum.*

Sarsıntılı günlerde tekrar kavuşturmak dileğimle.

*Oh bel içimi biraz olsun boşalttım ya, rahatladımlı Sağ olun, var olun!*

Okuyucularının kendisi hakkını boyle düşünmesine üzülen adam, kendisinin kızlar hakkında kötü düşünceleri olmadığını okuyucularına nasıl anlatabileceğini bilmektedir. Dizgiden sorumlu olan Şeytan Banu ve onunla işbirliği yapan YİM her defasında onun yazılarına, kendisinin yazmadığı cümleler eklemektedirler. Ancak YİM yakında askere gitmektedir ve Cem de koruyucusu kalmayan Ba-





nuyu işten attıracak bu soruna son noktayı koyacaktır.

Yine de adam Sinem'in mektubunu okuduğu için çok mutlu olur. Sonunda hayattan ve yaşamdan bahseden bir mektupla karşılaşmıştır çünkü. Biraz da oyun olsa iyi olurdu içinde diye düşünür ama zamanla onun da olacağını bilmenin rahatlığı ile katıayı zarfına koyar mektubu.

#### 64'LER

Son olarak bir mektup daha okumaya karar verir ama eline yarısı yırtılmış bir mektup gelir. Biraz daha yakından bakınca bunun yırtılmış değil, yenilmiş bir mektup olduğunu anlar. İçerdiği selülonun lifli bir madde olması nedeniyle kilo vermeyi sağlaması, kağıt mektupları MadDog ve YIM için gözde besin maddesi yapmaktadır ve belli ki adam yüz numaraya gitmek için mektupların başından ayrılmışken Mad Dog ve YIM okuyucularından gelen mektupları yemişlerdir yine gizli gizli çünkü gizemli mektup altındaki isim bölge sine kadar kemirilmiştir. Kimin yazdığını bilmeden okur adam mektubu, Mad Dog'a ve YIM'e kufurlar savurarak.

#### "Selamlar Olsun Sana Level

Meraba çocuklar... "Bu ay dergiyi aldım ve ne de göreyim Level daha da bi DEĞİŞMİŞ" diye başlayan sözlen hiç sevmiyorum, ehh ne diyim bi dergi tabiki sürekli gelişecektir, ama yinede bu ay dergiyi aldım ve ne de göreyim Level daha da bi DEĞİŞMİŞ. Yillardan beri Türkiye'de gittikçe gelişen bilgisayar pazar diğer ülkeleri sollamakta (İngiltere'de sağıyo - KÜLTÜUUUUR) Eh, ilk nesil bilgisayarcılarından biri olarak ilk başta C64, sonra Amiga ve nihayet PC ile bunlarla beraber çıkmaya baş-

layan Amiga, 64ler, Gameshow, PC Oyun, CD Oyun ve Level ve daha bir suru bize gözüküp sonrasında yok olan dergilerle büyündük. (Eh artık cümle de kuramıyo demezsin). Bir çoğu battı, yok oldu. Bugün ise her ay aldığı iki dergi var. Artık herkesin rahatlıkla hangileri olduğu anladığlı bu dergiler güzel, gerçekten güzel. Ama bu iki dergiyi alırken her ay kendime soruyordum. Olm Turhan, bırak şu Level'i niye alıyosun? Verdiği CD mi? Anlattığı oyular için mi? Bedava oyular? Yooo, hiç biri. Diğer dergiyi muhabbeti için alıyordum. Dergi içi yazarların kavgaları, esprileri, falan felan... Ama Level niye? Bu ay Level'i alındığında cevabı anladım. Eminim bir sürü insan size "OHA, derginiz mükemmel olmuş" diye mektup gönderecek. Bakın bilmem cevabı biliyor musunuz. Sizi alma sebebi hala verdığınız CD'ler dii, çünkü bende hemen hemen hepsi vardı. Level'i almak için duygusal bir başında yok, ne bilim sanki dier dergiyle olduğunu duşundüğüm gibi. Fakat gelişmeyi biliyorsunuz. HİÇBİR ZAMAN aratör olduğunuzu söyleyip PROFESYONEL kayıyla CD vermeye başlamışınız. En başından, modernin çağın gerekliliklerine uyarak gelişip kendi özelliklerinden ödün vermiyorsunuz. Gameshow (Oh be... ne bu diğer dergi, diğer dergi) kapandığında Gameshow'a ulaşmaya çalışığınızı biraz olsun bütün okurları düşündü. O dönem size kızdım, dedim naapıyo bunlar. Şimdi ise anlıyorum (ister bunu denemiş olsun, ister olmayın, artık gözümüzde onemi yok) siz sadece kendinizi iyi bir yönde geliştirdiniz. Gameshow'a hala kızın değilim, almaya da devam ediyorum. Bu arada bu ay dergi bayaa güzel olmuş ey güzel in-

sanlar. Ne diyim fotolar karizma Anlaşılan benim gibi düşünen insanların sayısı bu ay bayaa artacak... Sinan Abi de Matrix'deki Neo gibi çıkmış vala..."

Eski günler canlanır adamın gözünde.. 64'ler de ilk kez kapak konus olan yazısı, Sevgili Murat ile (MAC) devamlı ettiği kavgaları gelir gözünün onune:

- Murat!
- Efendim Cem!
- Dergiyi gordün mü?
- Evet tabi, ben hazırladım onu
- O zaman neden adı 64'ler olan bir dergide hiç C64 oyunu bulunmadığını bana açıklayabilir misin? - Hiç C64 oyunu gelmedi bu ay Cem
- Sen bir Amigasevicisin olm
- Hakkımı yeme
- Amiga yalakasının (Genç adam sözünü bitirir bitirmez koşarak çıkar odadan büyük bir hatalı kırkıltı ile)

- Cem dur geri gel bu ay onbes tane C64 oyunu koyucam dergiye, üzme kendimi

- HAYIR HAYIR YALANCISIN"

Anılanını hatırlayan adam güldümser sessizce. İç gelecekle ilgili umutla doludur, okuyucularının da bu umudu paylaşmasına sevinir. Ve bitmeyecekmiş gibi görünen issızlığın dibinden bir otomobil fan belirir. Gözlerini kışkırtarak adan, gelenin bir taksi olması için dua eder. Ve gelenin bir taksi olduğunu anladığında duyduğu sevinci saklayamaz, büyük bir coşkuyla elini kaldırıp durdurur taksiyi. Evine gidebilecek olmanın sevinci ile biner taksiye. Zeyno, geride kalmak istemiyormuş gibi ya da adamın gitmesini istemiyormuş gibi çığırınca havalar. Çok yorgun olan adam, Zeyno'ya dergi binasına geri dönmüşini söyler. Yarın sabah tekrar geleceğini söyler. Zeyno yine de susmaz ama artık araç hareket etmiştir. Zeyno arkalarından koşarken, adam nereye gideceğini söylemek için şoföre dener ki şoförün de belinden bir silah çıkardığını görür.

"Cüzdanını ver ahbab!" Adam bir ilki daha yaşamış ve müşterilerinin takımları soyduğu dönemin çok gerilerde kaldığını artık takımlarının müşterilerini soyamaya başladığına şahit olmuştur. Belki de bir milyonda bir yaşanacak bu ender olayı da yaşamış olmanın huzurıyla sonsuzluğa doğru yol alırlar.

**CEM ŞANCI**

#### Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan gina mi geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içınızı kemiren, ortalığa hakimk各个方面 istediginiz birşey mi var kafanızda? Yazın bize...

#### Posta Kutusuna Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Caddesi 23/3

80380 Kadıköy / İstanbul veya [mektup@level.com.tr](mailto:mektup@level.com.tr)

#### Level Editörlerine Ulaşmak İçin

Sinan Akkol

[sakkol@level.com.tr](mailto:sakkol@level.com.tr)

Berker Güngör

[gberker@level.com.tr](mailto:gberker@level.com.tr)

Cem Şancı

[cemsanci@level.com.tr](mailto:cemsanci@level.com.tr)

Ozan Simitçiler

[ozans@level.com.tr](mailto:ozans@level.com.tr)

Gökhan Habiboglu

[gokhab@level.com.tr](mailto:gokhab@level.com.tr)

Batu Hergünel

[batuher@level.com.tr](mailto:batuher@level.com.tr)

Emin Barış

[megaemin@level.com.tr](mailto:megaemin@level.com.tr)

Kağan Ünalı

[kunaldi@level.com.tr](mailto:kunaldi@level.com.tr)

Ozan Ali Dönmez

[ozand@level.com.tr](mailto:ozand@level.com.tr)

Tuğbek Ölek

[tugbek@level.com.tr](mailto:tugbek@level.com.tr)

Serpil Ulutürk

[serpil@level.com.tr](mailto:serpil@level.com.tr)

Eser Güven

[eser@level.com.tr](mailto:eser@level.com.tr)

## TAM SÜRÜM OYUN Byzantine: Sırlar Labirenti

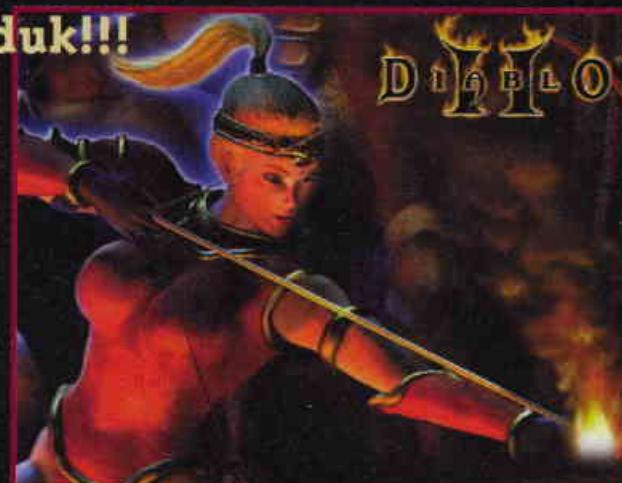
Büyük sır perdesi aralanıyor. Türkiye'ye ait olanı çalan tarihi eser kaçaklarının başındaki "esas adam"ın aslında kim olduğu. Nisan sayımızda açılığa kavuşuyor. Altı CD'lik dev yapım, Sırlar Labirenti'nin son iki CD'siyle birlikte İstanbul'da girdiğiniz en büyük macera da sonuçlanacak. Dikkat edin, esas katil aslında hiç beklemedığınız birisi çıkabilir!



## Diablo 2: KAPAK KONUSU

### Şeytanın Oyuncağı Olduk!!!

Nerede? Nerede kaldı bu oyun? Bir seneden fazla gecikmeye uğrayan Diablo 2'yi hayranları büyük bir iştahla beklerken, Blizzard'da perde arkasında neler olduğunu araştırdık sizler için. Son göz attığımızdan beri neredeyse altı ay geçen Diablo 2'ye neler eklendi ve neler çıkarıldı? Bölümler, büyüler, karakterler, düşmanlar...



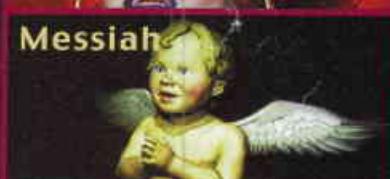
## Incelemeler



eXtreme Biker



Nox



Messiah



Creatures 3



Rally Championship 2000

Oyun hakkında çok isteyip de bir türlü öğrenemediğiniz bütün gizli noktalar. Halka kapalı Multiplayer Beta testlerinin hali hızında sürügü Diablo 2'nin akibeti ne olacak? Tıpkı Tiberian Sun gibi patlayacak mı, yoksa beklete beklete tam kıvamına getirdiği fanatikleri üzerinde tam anılarıyla "İlac" etkisi mi yaratacak? Veee, Level'in bu muamma konuda sizlere hazırladığı büyük sürpriz ne olabilir? Gelecek ay bütün sorularınız cevaplanacak...

## VEE,

Abartık mı? Hiç sanmıyoruz... Bu sefer...

### 26 sayfa tam çözüm!

The Sims

Planescape Torment - 2. Bölüm

Final Fantasy VIII - 2. Bölüm

Tomb Raider 4 - 3. Bölüm

Byzantine: Sırlar Labirenti - 3. Bölüm