

BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

1/99

www.level.com.tr

OCAK 99

ISSN 1301-2134

950.000 TL (KDV DAHİL)

sıra

Günahlarınızla yüzleşin!...

TOMB RAIDER 3

Ünlü seri devam ediyor...

FALLOUT 2

Nükleer savaştan 120 yıl sonra...

HALF LIFE

Gelmiş geçmiş en iyi action oyunu...

SETTLERS 3

Minik köylüler geri döndü...

MIG 29

Simülasyon ustalarına özel

GRIM FANDANGO

Lucas Arts'ın yeni şaheseri...

BU Ay Poster
Hediyeli

TAM ÇÖZÜM

MULTIMEDIA : RAKS NEW MEDIA'nın Expert serisinden Lottery ve Landscape Designer 3D Program paketleri

DONANIM : Colour Max 8 MB Voodoo 2 3D Hızlandırıcı kartı ► ColorMAX VP 375 PCI ve VA-740 AGP Ekran kartları

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhan Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozan Simitiler, Ozan Ali Dönmez,
Çağdaş Koçigit, Kadir Tuztaş, Sinan Almanç

Yazı İşleri Sekreteri
Yeliz Aygül

Grafik Tasarım
Didem Inceşajır

Yazı İşleri Tel: (212) 297-1724 (Pbx)
Yazı İşleri Faks: (212) 238-7326
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyuz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü
 Beste Özerdem

Pazarlama Bölümü
Özlem Çenker, Ayten Çar

Halkla İlişkiler Müdürü
Güler Okumus

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Nur Geçili, Özlem Polat
Serap Ezgin, Ebru Epik

Doğruım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abonesi@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatın

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adana Sahibi
O. Şakir Batumlu

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

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

Doğruım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen

Ankara Büro
CeliinErmen Bulvarı
73. Sok. 8/1 06450
Öveçler ANKARA

YENİ YERİMİZDEN MERHABA

Evet, bu ay Vogel Yayıncılık olarak taşınma təlaşı içindeydik. Geçtiğimiz ay başımıza gelen türlü olumsuzluklardan sonra oluşan belirsizlik ortamı Aralık ayı içinde dağıldı ve yeni yerimizde çalışma düzenimizi kurup çalışmaya başladık. Kasım ve Aralık aylarında başımıza gelenlerin, yaşadığımız tersliklerin sonucusu olması dileyile yeni bir sayıya daha başlıyoruz.

Bunca telaşımızın arasında yeni yılın ilk sayısının şimdije kadar gördüğümüz en kaliteli oyunlarla dolu olmasına gayret gösterdik. Tabii, bunun olması çok doğal çünkü bütün firmalar en iyi oyunlarını yılanına, daha doğrusu hediyeye sezonuna yetiştirdi daha fazla kazanmak istemektedir. Neyse, işin bizi ilgilendiren tarafı dış ülkelerdeki bu oyun firyasının şimdije kadar gördüğümüz en kaliteli oyunların elimize geçmesini sağlamış olması. Yeni yılın yeni sayısının yıldızı kuşkusuz Half Life. Şimdije kadar birçok 3D shooter oynamış olabilirsiniz, ama Half Life'ı görmediyiseniz, hiçbir şey görmemişsiniz demektir. Half Life'in ardından Sin geliyor, bütün hatalarına ve çıldırtıcı uzunluktaki ara yüklemelerine rağmen çok kaliteli olan bu 3D shooter da kalbimizi kazanmayı başardı. Ve tabii kalbimizi kazanmaktan bahsedip de, herkesin aşkı Lara Croft'u unutmak olmaz. Yeni maceraları ve serinin üçüncü oyunuyla Lara yine sizlerle. Oyunlarda parmaklarından çok beyninin kullanmaktan hoşlanan oyuncular için uzun zamandır beklenen Settlers 3 de bu sayımızda açıklandı. Dethkarz, Viper Racing ve Moto Racer 2 gibi üç yarış oyununun, hız tutkunlarının memnun edecekinden eminiz. Donanım sayfalarında hepinizin aklındaki soru işaretleri olan 3D hızlandırıcı kartlarda en çok kullanılan yongalardan olan Voodoo 2 ve Intel740 yonga setlerini barındıran iki ekran kartının testini bulacaksınız.

Multimedia CD'mizde bu ay biraz değişiklik yaptıktır. Bu ay başladığımız Best of serisi ile, belli türden oyunların en iyi örneklerinin demolarını arşiv yapan sizlerin beğenisine sunuyoruz. Seyirlik demolar bölümünde ise henüz çıkmamış veya yeni çıkan oyunlardan alınmış video görüntüleri seyredip, kağıt üzerinde iyi gibi görünen bir oyunun aslında nasıl olduğuna karar verebilirisiniz.

Ocak sayısıyla beraber, uzun zamandır yapmayı düşündüğümüz anketi de size ulaştırmış bulunuyoruz. Sizden ricamız bu anketleri mümkün olduğunda objektif olarak ve en kısa zamanda bize ulaştırmanız. Böylece gelecekte dergimizde yapmamızı istediğiniz değişiklikler hakkında bir fikir sahibi olabilir ve buna göre davranışabiliriz.

Hepinizin yeni yılını tekrar kutluyorum. Önümüzdeki aya kadar, hoşçakalın.

Sinan AKKOL

HABERLER



TZAR Yakında Piyasada Olacak!

Haemimont Software, bu firmannı adını hiç duydunuz mu? Hayır? Şaşılacak bir şey yok, çünkü bu nispeten yeni kurulmuş bir Bulgar firma, şu an üzerinde çalıştığı oyun ise TZAR adlı bir RTS. Peki konusu nedir, burada siz kral babası karanlık güçler tarafından katledilen bir prensi canlandırmışınız, uzun yıllar sonra prens bu güçlerin kaynağını buluyor, ancak tek başına intikam alması nerede imkansız. Tabii büyük bir ordu kurması gereklidir, fakat üç büyük krallık arasında yüllarca süren savaş ve kaos prensimizin işini zorlaştırmıyor. Öncelikle yapması gereken büyük güçlerden de faydalananak bu üç büyük krallığın olmuş olan kralların diriltmek, bu sayede kanlılık içindeki tilkelere barsa geri döncektir, tabii sonra sıra karanlık güçleri yoketmektir. Burada pek çok açıdan Starcraft'a benzeyen bir oyun yapısı buluyoruz, Avrupa, Arap ve Asya krallıklarını olarak ayrılan üç farklı ırk mevcut, tabii hepsi kendine has uyguluklar. Her krallık için bir dizi görev var, bu arada senaryoya uygun olarak ortaya çıkan özel karakterler ve konuyu gözler önüne seren ara sahneler de mevcut tabii. Oyundaki görevler ise büyük değişkenlik gösteriyor, bazen bir grup savaşçıyla haritada özel bir işi başarmaya, bazen de büyük bir kent ve ordu kurup düşmanları ezmeye çalışıyorsunuz. Oyun haritalarının bugüne dek yapılmamış büyüklikte olması oyunculara büyük esneklik sağlayacak. Ne var ki aynı büyük haritalar aynı zamanda bol hafızı ve hızlı işlemci gerektirecektir. Oyunun ekonomik yapısı için Age of Empires ve Knights & Merchants, savaş tarzı olarak ise Total Annihilation benzeri demek pek yanlış olmaz, fakat tabii özel karakterler ve güçlü büyüler işi bir hayli ilginç kılacaktır. Oyunun 1999 başında piyasada olması bekleniyor.



Altın Post'un Peşinde!

Antik Yunan kültürü modern Batı medeniyetinin oluşmasında büyük bir rol oynamıştır, onların inançları, yaşamları, savaşları ve prensipleri bugüne dek pek çok medeniyeti etkilemiştir. Bilinen en eski yerleşik medeniyetlerden birini kurdukları düşünülürse bu pek şaşırtıcı olmaz. Peki o dönemde yaşamak ve o elsanevi maceralara katılmak nasıl bir şey olurdu? Bu sorunun cevabını almak için Avustralyalı oyun firması Megamedia tarafından yapılan Ancient Conquest adlı yeni oyunun çıkışını beklemek gerekecek. Bu yapım pek çok açıdan tam bir RTS olmasına rağmen, genel çizgisi standartlarının dışına çıkıyor. Antik Hellen uygulığı yıkılmak üzerinden, Pers Krallığı ve barbar kavimlerin saldıruları sonucu hersey alt üst olmuştur. Kuraklı ve ağız ülkeyi kasıp kavurmaktadır, hatta tanrılar bile onlara sırt çevirmiştir. Fakat Krall Eson işlerin bu şekilde devam etmesine göz yummayaçaktır, ülkeyi birlesitmek ve savunmak için harekete geçer. Yapılması gereken ellsanevi Altın Post'un yerini bulmaktır, bu sayede büyük bir güç açığa çıkarılacak tüm ülke yeniden eski güzel günlere dönmeye fırsatı bulacaktır. Tabii bu oyunuda da kaynak toplayıp bina yapıyorsunuz, ancak hemen tüm macera denizde geçiyor. Her ırkın çeşitli amaçları olan bir düzineye yakın gemi mevcut. Oyunu

Pers ya da Yunan tarafından oynayabiliyorsunuz, ancak barbar kavimleri, her tür ellsanevi canavar ve antik tanrılar ne tarattı olursanız olsun sık sık karşınıza çıkıyor. Burada tüm yapacağınız mavi bir ekranın karşısında gemilerin birbirine ateş edisi ni seyretemek değil, belli yerlere seyahat edip Altın Post'un parçalarını aramalısınız, bu esnada bazı kahramanları grubunuza katma imkânınız da olacak, bu özel tipler size çeşitli şekillerde yardımcı olacaklar. Oldukça ilginç özelliklere sahip olan Ancient Conquest bu yılbaşıında çıktıması olması planlanan bir oyun, ancak bir dağıtmacı firma bulunamamış olması piyasaya sunulmasını biraz geciktirebilir.



HOMM 3 Yılbaşından Sonra!

Heroes of Might & Magic 3, pek çok kişinin hevesle beklediği ve turn bazlı stratejilerin gücünden hiçbir şey kaybetmediğini gösteren bir oyun bu. Konuya FRP dünyalarında her zaman rastlanan güçlü krallıklar arasın-

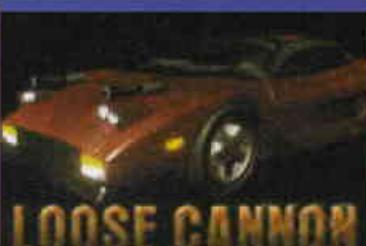


daki iktidar kaygısı oluşturuyor, tabii büyük krallıkların savaş her zaman için daha küçük olanlarına güç kazanma fırsatı tanıyor, sonuçta ortaya tam bir kaos çıkarıyor. Genel oynamış yapısı HOMM 2'den çok farklı değil, yine kasabalarını geliştirmek, türkülü ellsanevi yaratıklarından oluşan ordular kuruyor, bu orduların başına her tür ırktan ve meslekten kahramanı geçiriyorsunuz. Harita üzerinde bulunan kaynakları kendi bölgelerine katmak ekonomik istenlik için gereklidir, tabii yine haritanın pek çok yerindeki şehirler ve antik kalmalar gibi şeyler size güç kazandırabilecek unsurlar barındırıyorlar. Güçlenmek ve düşmanlarınızı yoketmek belli başlı amacımız. Ancak HOMM 3 pek çok açıdan ilkinde çok daha gelişmiş, öncelikle düşmanın yapav zekası bir hayli elden geçti, artık düşman orduları önceki oyununda olduğu gibi amaçsızca etrafı dolanıyorlar, aksine siz takip ve analiz ediyorlar. Bundan sonra kasaba tasarımları geliyor, burada şehirlerinizi geliştirmek ekonomik ya da savaş açılığı olmasına karar verebilirsiniz, fakat para ve asker kaynaklarınızı doğru ayarlamak zorundasınız. Ayrıca savunma yapıtlarına çok daha önem verilmiş, bir şehir fethetmek eskisi kadar basit olmayacak. Tabii savaş alanı tasarımları ve kahramanların yetenekleri konuları da elden geçti, eski oyundaki pek çok sıkıcı yan ortadan kaldırılmış. Grafiklere gelince, artık daha karanlık ve daha inandırmayı başlattılar söylenebilir, önceleri hafif çizgi film havası taşıyordu. Aslında HOMM 3 şayetekle bitmeyecek yenilik içeriyor, 1999 yılının ilk aylarında çıkıştı beklenen oyunun bir öncekinden de fazla ilgi çekmesi kaçınılmaz.

HABERLER

Loose Cannon 1999 Yazında Hazır Olacak!

Lil 2016, ABD ekonomisi tamamen çökmiş ve sonucu olarak suç oranı tavanı delmiştir. Tüm ülkede organize suç örgütleri ekonomiden geri kalımı idare etmekte, kaos her geçen gün yayılmaktadır. Çelik yelek ve müfettiş olmadan soğuk çırakmayacagınız böyle bir ortamda paralı askerlik ve ödüllü avcılığı oldukça kârlı fakat bir o kadar da riskli işlerdir. İşte Loose Cannon sizin bu ödüllü avcılarından birinin yerine koymuyor, adınız Ashe ve bugüne dek yirmiden fazla "işin" altına imzınızı atmış bir ödüllü avcısı olarak bir hayli ünlüsünüz. Yine bir gün böyle bir "iş" teklifi alıyor ve kabul ediyorsunuz, ancak olaylar sizin sonunda ilkenin en büyük mafya patronu olan Bishop ile karşı karşıya bırakıyor, onun ordusuna



karşı sizin zekanız ve silahlarınız, sonuçta birinin kaybetmesi gerek. Microsoft ve Digital Anvil tarafından ortaklaşa geliştirilen Loose Cannon tam anlamıyla yeni nesil bir FPS, ancak koridorlardan çok daha geniş bir alanda geçiyor. Oyunda ister vaya, ister kendi donattığınız onbeş aracın birlikle savaşsınız, Quake 2 ve Interstate 76 karışımı denebilir. Fakat grafikler oldukça güzel olacak gibi, tabii hep bu değil, oyunda 20 ana görev dışında pek çok seçilebilir ek görev de bulunuyor ve bunlar senaryonun akışını etkiliyorlar. Son derece detaylı ve gerçekçi şehirler sizin gelip ortamı şenlendirmeniz için hazırlıyor, tabii yapay zeka da buna uygun olacak. Oyun bu yaz aylarında piyasada olacak fakat ne denli güçlü bir sistem isteyeceğini siz de tahmin edersiniz herhalde, sabırsızlık bekliyoruz.

Unreal Tekrar Geliyor!

GT Interactive ve Epic Megagames tarafından piyasaya sürülen Unreal hem grafik, hem de yapay zeka açısından FPS oyunları piyasasında bir devrim yarattı. Tabii yapımcıları bu kadar emek döktükten sonra bunu bekliyorlardı, şimdi ilkinden daha mükemmel olması beklenen Unreal 2 üzerinde çalışıyorlar. Ne var ki tek yapıtları oyun bu değil, ilk Unreal engine üzerine kurulu olarak geliştirdikleri Unreal Tournament isimli oyunları da bitmeye oldukça yakın. Bu oyun sizin galaksinin en yaman suçlularıyla karşı karşıya getirecek, ancak yalnız olmayacaksınız. Bazan yanınızda çoğu insan oyuncudan daha becerikli olan Bot savaşçılar bulunacak. Tabii yapımcılar bazı dersler almışlar, özellikle Multiplayer desteği konusunda bu defa hata yapmamaya kararlılar, oyunu Net üzerinde çok sayıda oyuncuya birlikte sorunsuz oynayabilmeniz için ellerinden gelen çabayı gösteriyorlar. Çıkış tarihi tam belli değil, ancak oyundan ilk görüntüler ortaya çıkmaya başladı, grafiklerin detayına dikkatinizi çekmek isterim, nasıl bir sistem isteyeceğini ise hayalgücüne bırakıyorum.

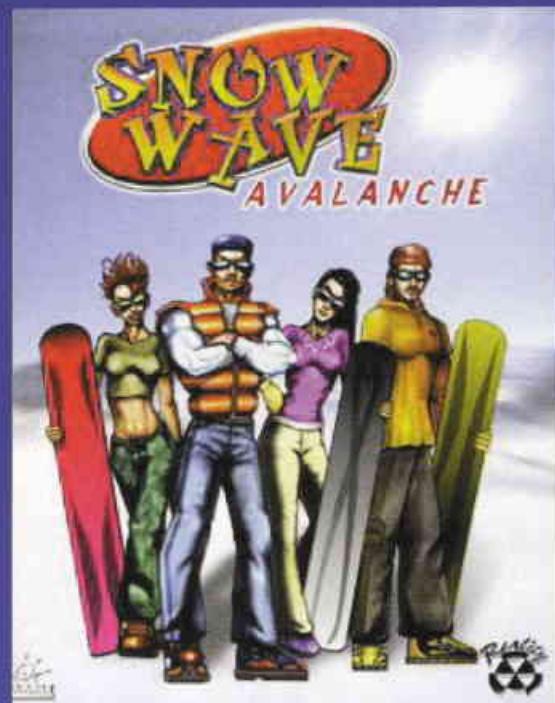


Sim City 3000 Çok Yakında

Maxis'in Sim serisinin suyunu çkarttığım düşündürdenseniz, fikriniz çok yakında değişebilir. Electronic Art'ın dağıtımını üstlendiği ve ülkemize Aral İthalat tarafından getirilecek olan Sim City 3000'in tam sürüm öncesi ön inceleme (preview) versiyonunu Aralık ayında inceleme fırsatı bulduk. Ve gördüklerimizden oldukça hoşumuza gittigini söyleyebilirim. İlk etapta yapmayı düşündükleri 3D Sim City fikrinden vazgeçmemiştir. Grafiklerde yapılacak böylesine köklü bir değişikliğin, serinin sadık takipçilerini üzücegeni düşündüklerinden olsa gerek, Sim City 2000'deki izometrik grafik sistemine bağlı kalılmış. Ama grafiklerin oldukça gelişmiş olduğunu söyleyebilirim, özellikle bütün şehri görebildiğimiz uyduların görüntüsünden şehirdeki her insan tek tek görebildiğiniz yakın görüntüye kadar her görüntü kademesinde grafiklerdeki detay bizi etkiledi. Şehirlerin ekonomik ve yerleşim yapısı da eski den olduğu gibi sizin kontrolünüzde olacak, ama eklenen yeni özellikler ve diğer şehirlerle etkileşim halinde olmanız gibi yenilikler Sim City'yi eski günlerdeki gibi zirveye taşıyacak gibi görünüyor.



HABERLER



Buzların Arasındaki Heyecan : Snowwave Avalanche

Hollanda kökenli Midas Interactive yeni bir spor oyunuyla karşımıza çıkmak üzere. Snowwave Avalanche adlı ve snowboarding konulu bu oyun, kış sezonuna girdiğimiz bu dönemlerde baygı iş yapacak gibi görünüyor. Oldukça sık grafiklere sahip ve birbirinden farklı 8 kayakçıyı seçebilme imkânına sahipsiniz. Slalom, hız denemesi, rampadan atlama gibi farklı birçok kategoride yarışabileceksiniz. Aslında bu özellikler hemen her spor oyununda bulunan özellikler. Snowwave Avalanche'da diğerlerinden ayıran özellikler mükemmel grafikleri ve üstün oynanabilirliği. Gerçekten de şöylede kadar bir spor oyununda gördüğüm en iyi grafiklere sahip (Fifa 99 hariç). Ne zaman geleceğini bilmemiyoruz ama kış bitmeden gelse iyi olur. Uludağ'a gidemiyoruz, bari bilgisayarımızda kar havanın zevkine varalım.

The Longest Journey

Bir gün uyanıp da, aslında rüya sandığınız şeylerin gerçek olduğunu görseniz ne yapardınız? İste bu soru bu aralar April Ryan'ın aklını kurcalayan tek soru. Sürekli olarak rüyalarında gördüğü Arcadia adlı hününün ve fantastik yaratıkların hüküm sürdüğü memleketin aslında gerçek olduğunu anladığında hayatı altüst olur. Sert bir rejimin mantık, bilim ve düzen-kuralları içinde yönettiği dünyasından Arcadia'ya geçen April, her iki dünyayı da ayakta tutan aralarındaki dengenin giderek bozulmakta olduğunu ve bu dengeyi düzeltme görevinin kendi üzerine düşüğünü anlar.

The Longest Journey adlı yeni adventure iki farklı dünyada geçtiğinden grafikleri bilim kurgu ve fantezi temaları arasında hoş bir birelilik sağlanmış. Geleceğin karanlık, metallerik ve soğuk ortamlarını yansıtan Stark'ın şehir grafiklerinden, daha mutlu ve aydınlatık olan ama büyük bir gizemi içinde barındıran fantastik dünya Arcadia'ya kadar her mekan detaylı ve çok iyi bir derinlik hissi verilerek çizilmiş. Oyunun oynanışı ise eski moda adventure oyunlarında olduğu gibi işaretle ve seç (point & click) şeklinde düzenlenmiştir. Ama ana karakter olan April'in çok detaylıca düşünüldüğü ve aynı insana farklı zamanlardaki nihâline göre farklı davranışlar göstermesi gibi ince detaylar unutulmamış. Müziklerin ise tamamen orkestrasıyla ve surreal ses efektleriyle birlikte oyunun atmosferini tamamlayacak.



HABERLER

Excessive Speed

Death Rally ve Micro Machines'ın mükemmel bir karışımı diyeebileceğimiz Excessive Speed, uzun zamanlı hasret kaldığımız "silahlı minik arabalarla birbirinin canına okuma" türü oyunların yeni örneği. Her arabanın kendine has silahları ve özellikleri olacak. Katılıp yarışabileceğiniz beş farklı yarış türü var. Tabii ki multiplayer desteği unutulmamış, tam 16 kişi aynı anda oynayabiliyor oyunu. Oyunda izometrik 3D grafikler kullanılmış, bu yüzden bazı pistlerde kendinizi kısa süreligine gözden kaybedebilirsiniz, ama her pistin teması birbirinden oldukça farklı ve dizaynları kayda değer derecede detaylı. Genel olarak bakıldığından küçük arabalarla yapılan bu yarış büyük eğlencelerin kaynağı olabilir.



GELİYORLAR!!!!

Ve işte Ocak ayında ülkemize gelmesini beklediğimiz oyunlar. Yine söylüyorum, firmaların verdiği çıkış tarihlerine güven olmaz, yanı beklediğiniz oyun çıkmazsa suçlu biz değiliz.

Baldur's Gate	Interplay	FRP
Battle of Britain	Empire	Simülasyon
Carmageddon 2	SCI	Yarış
Close Combat 3	Microsoft	Turn Based Strateji
Earthworm Jim 3D	Interplay	Platform
Extreme G 2	Acclaim	Shoot Em Up
Fireteam	Multitude	Çok Oyunculu Strateji
Luftwaffe Commander	SSI	Simülasyon
Myth 2 - Soulblighter	Bungie	Real Time Strateji
Oddworld-Abe's Exoddus	GT Interactive	Platform
Phantasmagoria 3	Sierra	Adventure
Starcraft Broodwars	Blizzard	Real Time Strateji
Ultra Fighters	I-Magic	Simülasyon
War of the Worlds	GT Interactive	Real Time Strateji

Önder Sport'tan LEVEL Okurlarına İndirimli Alışveriş

Her zaman ilklerle imza atmayı ilke haline getirmiş olan Level yılbaşı ve bayram alışverişlerinde de yanınızda. Puma ve Reebok yetkili satıcısı Önder Sport'dan yapacağınız alışverişlerde %25'lere varan indirimler sizleri bekliyor. Ayakkabıdan eşofmana, dizlikten bereye kadar hemen her türlü spor eksesuarını bulabileceğiniz Önder Sport Suadiye'de. Bu indirimlerden faydalanan için yapmanız gereklidir tek şey alışveriş giderken Level Ocak sayısını beraberinizde götürmek. Şemsettin Günaltay Cad. 8/A Ayşekadın/Suadiye adresinde bulunan Önder Sport'a (0216)384 19 46 telefon numarasından ulaşabilirsiniz.

Cık iyi hatırlıyorum herşey 5 yıl önce başladi. O zamanlar PC babaların ofislerinde duran siyah beyaz monitörlü, sıkıcı, hesap makinesi gibi bir aletti. Oyun oynamak isteyen herkesin bir Amiga'sı vardı. Ama 1993'ün bir sonbahar günü piyasaya sürülen bir oyun, yıllardır uykuda olan PC'cileri uyanırdı. Olayları kahramanın gözünden gördüğünüz oyunlar tabii ki daha önce de yapılmıştı ama hiçbirini bu yeni oyundaki hareketliliğe, gerçekçilikle ve korku unsuruna sahip değildi. Hangi oyundan bahsettiğimi anladınız tabii. Doom'dan bahsediyorum. Doom piyasaya çıktıktan sonra insanlar sırf bu oyunu oynayabilmek için PC almaya başladılar. Tabii popüler olan her şeye olan Doom'un da başına geldi, bir sürü kopyası yapıldı. Doom 2'yi aynı türden daha gelişmiş başka oyunlar izledi. Tabii daha gelişmiş grafikler daha yüksek sistem ihtiyaçları gerektirdiğinden, bilgisayarında zevkle oyun oynamak isteyen herkes sistemlerini upgrade etmek zorunda kaldı. Firmalar da bu işin ne kadar karlı olduğunu anladığında, işler çırılçıplak çıktı. Her altı ayda bir işlemci gücü 1,5 kat artmaya başladı. Ama bu bile yeni nesil üç boyutlu oyunların üstün grafiklerini kaldırımıya yetmeyeceğini, sırf üç boyutla ilgilenecek olan ve hepinizin hayallerini süsleyen 3D hızlandırıcı kartlar ortaya çıktı. Oyun teknolojisinde bundan sonrası gelisme ne olur bileyem, bildiğim tek şey Doom'u yapan insanların istemeden de olsa dünya üzerindeki milyonlarca gente (ve babalarının cüzdanına) büyük bir kötülük yapmış olduğunu. Umarım cehennemdeki verilerini

begenirler.

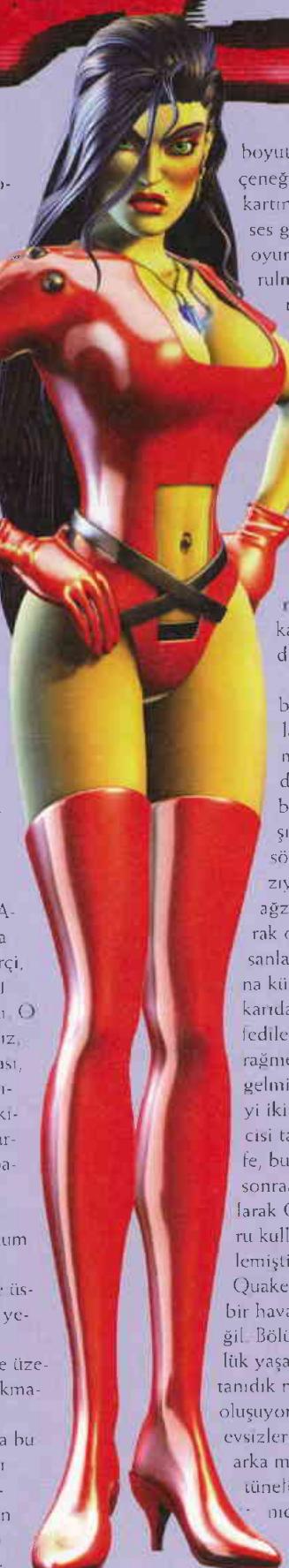
Bu ay (siz bünü Ocak'ta o-kuyacaksunız ama, biz halen Aralık'ın başındayız) PC o-yun tarihindeki en iyi 3 boyutlu oyunların piyasaya sürülümüşüne şahit ol-dük. Bun-lardan birisi Sin, di-ğeri ise Half Life (incelemesini bu sayıda bulabi-lirsınız). Half Life başlı başına bir şaheser, ama şimdilik o konuya girmeyelim, bir daha çıka-mayız. Biz Sin'e bakalım. Sin yaklaşık 1 senedir üzere-rinde çalışılan ve elden geçirilmiş bir Quake 2 grafik motoru kullanan bir First Person Shooter (FPS). As-lında mükemmel bir oyundu ama, piyasaya ilk çıktığında öylesine büyük hatalarla (BUG) doluydu ki, hataları bulmakla sorumlu olan BETA-TESTER'ların klavye başında uyuduklarını düşündüm. Gerçi, bu hataların düzeltildiği 1.01 yaması Internet'te yayınlandı, yüzden, bu oyunu alacaksanız, ya sınırlarınızın sağlam olması, veya 18 MB'lık yama dosyasının elinizde bulunması gerekiyor. Yaması olmayanların kar-şılaşacakları tuhaflıklardan bazıları söyle:

- Bölümlet arası yükleme sürelerinin uzunluğu (minimum 4 dakika)
 - Bazı bölümlerin iki kere üstüste yüklenip iki kat hafıza yemesi.
 - Sound Blaster Awe32 ve üzerrindeki ses kartlarında ses çıkışması.

Daha birçok hata var ama bu kadarı yeter. Yama dosyasını kurduktan bu hataların en önemlileri düzeliyor ama oyun boyunca ufak tefek hatalarla karşılaştım. Maalesef bunlardan en önemlisi bir bölümü bitirememenizi sağlayacak kadar önemli bir hataydı. Bir diğeri ise üç

boyutlu ses kartı seçeneklerini açınca ses kartından bir daha ses gelmemesini ve oyuncunun baştan kırulmasını gerektiriyordu. Bütün bu zorluklara rağmen Sin'i sonuna kadar büyük bir keyifle oynadım ve eminim ki bir sonraki yama dosyasında kalan hataları da düzellecektir.

Size Sin'ı ballandırıra ballandırıa anlatmaya başlamadan önce ne gibi hatalarla karşılaşacağınızı söyledim ki, yazıyla okuyup da ağzının suyu akrak oyunu alan insanlar sonradan bananı küfretmesin. Yukarıda saydığım afeşilemez hatalarına rağmen Sin bence gelmiş geçmiş en iyi ikinci FPS (birincisi tabii ki Half Life, bu sayıda, az sonraaaa). Grafik olarak Quake 2 moturu kullandığımı söylemiştim ama Sin, Quake gibi karanlık bir havaya sahip değil. Bölgüler de günlük yaşamdan alınmış tanındık mekanlardan oluşuyor. Bir banka, evsizlerin yaşadığı bir arka mahalle, metro tüneli, baraj gibi tanındık bölgelerde dolasmak uzak bir gezende ucubik yaratıklar ile başbaşa olmaktan çok daha fazla hoşuma gitti. Karşılaştı-



ğınız düşmanların da çoğu insan o-lunca, kendimi iyice oyunun ana karakteri John R. Blade gibi hissetmeye başladım.

Cök SINirli Bir Günüm Denk Geldin Dostum

Evet, yönettiğiniz karakterin adı John Blade, 2013 yılında Hard-corpslu özel polis teşkilatının en sağlam elmanını ve tahmin edebileceğiniz gibi tam bir kas torbası. Olaylar basit bir banka soygununu

yaratıklara çevirecek yeni bir evrime olduğunu düşünen Elexis, bütün canlıları mutasyona uğratacak biyolojik bir silah yapıyor. Emrindeki binlerce insan, cyborg, robot ve mutasyona uğramış yaratıklardan oluşan ordusuyla çevrili olan Sinclair'ı durdurmak ise, bilin bakalım ki-me düşüyor?

Quake 2 ve Unreal'in oyunlarını en büyük şikayetü ortamlarının interaktif olmamasıdır. Sin'de en büyük artışı ise bu oluşturuyor; mekanlar olabildiğince etkileşimli olarak programlanmış. Tanrı bu denli değil ki elinizde bazuka varsa her duvarda kendi kapınızı yapabilece-siniz, ama bu türden diğer oyuncularda göremeyeceğiniz kadar üstün bir etkileşim var Sin'de. Mesela, bankanın üzerinde helikopterle uçtuğunu ilk bölümde rastgele sağa sola ateş ederken, bir binanın çatısındaki SinTek tabelasına ateş ettiğimde tabela uçup bankanın çatısını deldi ve aşağıdaki havuzu

düşü. Bir sonraki bölümde geçtiğimde ise havyette gördüm ki tabela tam olarak bir önceki bölümde düşüğünden gördüğüm yerde, havuzun içinde duruyor. Aynı bölümün tekrar oynadığım bir başka sefer ise tabela yine sağa düştü ama çatayı delemedi, öylece asılı kaldı. İkinci bölümde geçtiğimde ne gördüm dersiniz? Tabela tam olarak önceki bölümde düşündigüm yerde asılı duruyordu. Yine aynı bölümde bankanın bilgisayarına girip DOS'a çıktığınızda bilgisayara DIR komutu verip dosyaları görebiliyor, EXE uzantılı dosyaları çalıştırabiliyorsunuz. Belki bunlar gereksiz ayrıntılar gibi görülebilir ama unutmayın ki mükemmel iyiden ayıran ayrıntılardır ve bu oyunda ayrıntıdan bol bir şey yok.

Gelelim yapay zekaya, yapay zekanın Half Life'daki gibi mükemmel olduğunu söyleyemeyeceğim (Half Life, Level'in Ocak sayısında, mutlaka okuyun...) ama bir yapay zeka Top Ten'i olsayı ilk beşe girdi. Ne Quake 2'deki gibi öldürmeye bekleyen düşmanlar var, ne de Unreal'daki gibi bir çita çevikliğinde hareket eden yaratıklar. Karşınlardakiler sizi gerçekten insan olduklarına inandıracak kadar gerçekçi bir şekilde hareket ediyorlar. Önce ateş edip sonra duvar arkasına çekilmeler, ölmek üzere olduğunda

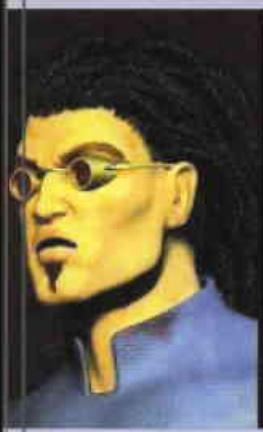


en yakın çıkıştan sıvışmalar (ki bu hataya düşenler genellikle sırtlarında ekstra bir delikle yere seriliyorlar) veya sinirlenip kamikaze saldırısına girişmeler (ki bu hataya düşenler de genellikle Hakkın rahmetine kısa yoldan kavuşuyorlar, ama genellikle yanlarında sizi de götür-



rek). Yani sıkı çatışmalara hazırlıklı olun. Çatışma demişken, özellikle ilk bölgelerde büyük bir cephe sıkıntısı çekeceksiniz, bu da düşmanlarınızın bacaklarına ateş etmekense daha hayatı yerlerine, kesin olarak söylemek gerekirse KA-FALARINA nişan almanızı gerektirecek. Karşılaştığınız hemen he-





men her serserde çelik yelek olduğundan birisini öldürüne kadar bir şarjör boşaltmanız isten bile değil, tabii bu arada diğerleri canınıza okumazsa. Ama alınlarına yiyecekleri tek bir kurşun cehenneme tek yönlü gidiş biletlerini kesecektir. Aynı şekilde, ellerinde vurup silahlarını düşürmelerini de sağlayabilirsiniz, ama bunu yapınca size ucan tekmeyle giriçceklendir ki bu hem panik olmanıza, hem de bayağı bir hasar almanıza sebep oluyor. Bu arada, sizin eliniz de boş değil tabii ki, tam 11 farklı silahınız var ve bunlardan birkaçı ikinci bir kullanıma sahip. Ayrıca, kafa, gövde ve bacaklar olmak üzere üç farklı zırh alıp giyebiliyorsunuz, bunun için öldürdüğünüz adamların üzerine giyip SPACE (veya ACTION tuşu o-

larak hangisini ayarladığınız olsa) basmalısınız. Eğer adamın üstündeki zırh sizinkinden daha iyiyse Blade onu alacaktır, aksi takdirde almaz

SİN'dirme Yarışması?

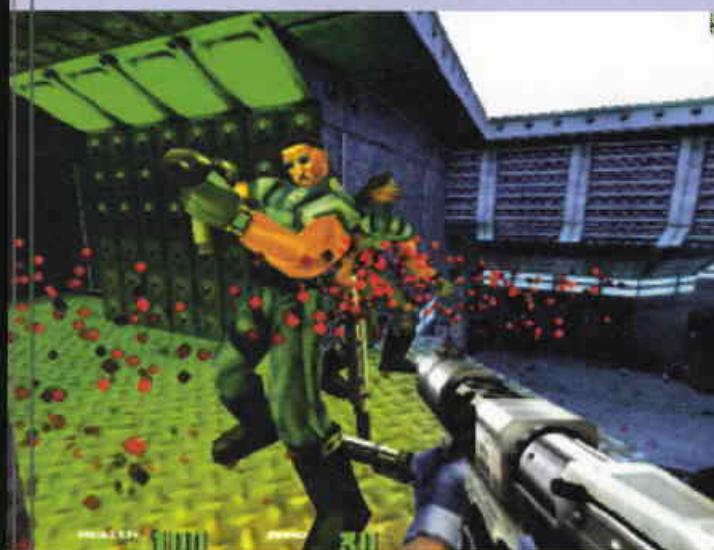
Sin'deki mekanlardan biraz daha bahsetmek istiyorum. Sin şimdiden kadar gördüğüm en gerçekçi ve güzel tasarlanmış bölümlere sahip, tabii ki Half Life'dan sonra (hanımların selülit sorununa kesin gözüm Half Life, az sonra, müthiş haber sunucunuzdan dinleyiniz). Bu tür oyunlar genellikle kendilerini tekrar-

lama hatasına düşerler ama Sin'deki değil iki bölüm, iki ayrı oda bile birbirine benzemiyor. Oynanış olarak da monotonluğu kıracak kadar çeşitlilik var, bir bölümde kimseye gözükmeden kimya laboratuarına sizmanız gerekiyor, bir diğerinde kendinizi nereye gideceğinizi bilmeden Atlantik Okyanusunun dibinde bulabilirsiniz. Bu arada akıma gelmişken söyleyeyim, FPS türü bir oyunda ilk defa yalnız olmadığınızı göreceksiniz. Hardcorps ana üssündeki JC adlı bilgisayar kurdu ortağınız sizin sürekli olarak tehlilere karşı uyarıyor, görevlerinizi bildiriyor ve güvenlik sistemlerini sizin için bozuyor. Tabii birbirine taban tabana zıt olan bu iki ortağın arasındaki muhabbetler de bazen çok komik bir hal alıyor. Konu sesten açılmışken, oyun sırasında hem siz sürekli konuşuyorsunuz, hem düşmanlarınız kendi aralarında konuşuyor, hem de düşmanlarınız sizinle konuşuyor. Mesela, bir kapıyı açmak üzereyken kapının arkasında iki kişiden birisinin önceki gün bir polisin beynini nasıl uçurduğunu duyabilirsiniz. Yine aynı adamın kafasından yaralanınca "Göremiyorum, GÖREMİYORUM" diye feryat fığan kaçışığına şahit olabilirsiniz. İşte bütün bu detaylar birike birike Sin'in mükemmel yakın bir seviyeye getiriyor.

Şimdi birşeyi kabul edelim, insanlar her ne kadar vahşet karşıtı olduklarını söylese de, bù tür oyunları oy-



ma ve vahşice gelse de kabul edin, hepiniz içinde birazcık da olsa şeytanlık var (hayvanlık demedim çünkü hayvanlar insanlardan çok daha iyidirler). Ve bu şeytan bir şekilde doyurulmak ister, bu bir bilgisayar oyunuyla veya maç çıkışında evlerindeki insanları vurarak olabilir, ama sonuçta bu şeytan kan ister. Sin, size istemeyeceğiniz kadar kan ve vahşet sağlayacaktır ve "Şeytan"ınızın da bir süre sessiz kalmasını sağlayacaktır. Benim şeytanım ise artık böyle şeylere kanmadı, artık bilgisayar milgisayar onu durduramıyor. Yani demem o ki, bundan böyle geceleri sokakta yürüken bir gözünüz de arkanzıda olsun. NIHI-HAHHAHAHAAAAAAA.



nanmasıının tek bir sebebi vardır: İnsanın vicdan azabı duymadan ve kanunla başı derde girmeden bir başka insanı öldürme hissini yaşamak istemesi. Bu her ne kadar saçılım, insanlar her ne kadar vahşet karşıtı olduklarını söylese de, bù tür oyunları oy-



SIN Ritual /FPS/ 1 CD

YAZAR : Sinan Akkol

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32 MB

Extra : 2 MB Video kartı, 28.800 Modem

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

HD Alanı : 150 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : YTCP/IP, IPX

GRAFİK : ★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★

OYNANABILİRLİK : ★★★★★★★★★

LEVEL CD :





RETURN TO WASTELAND

Fallout, bugüne dek oynadığım en güzel RPG tarzı oyunlarından biriydi. Olukça orijinal konusu ve son derece kolay anlaşılır yapısıyla bir sürü saçma sapan yapının arasında sıyrılmamış pek zor olmadı denebilir. Eğer hâlâ oynamadıysanız yazık etmişsiniz demektir, büyük kayıp! Fakat tüm iyi yanlarına rağmen oyunun bir de zayıf yönü vardı, yetenince büyük ve detaylı değildi. Bu na rağmen en az otuz defa bitirmekten, her defasında da keşke ikincisini yapsalar, diye düşünmekten kendimi almadım. En sonunda şirket oyunun devamını piyasaya sürdü, tabii benim homurdanmamı duydukları için değil, ilk oyun onların bile beklememiği bir başarı kazandıktan böyle bir karar aldılar. Fallout 2 gerçekten de beklenlerimin çok ötesinde bir oyun olmuş, ne yalan söyleyeyim bu denli büyük ve detaylı bir oyunu bir yıl kadar kısa bir sürede bitirebileceklerini sanmıyorum, ama bunu başarmışlar. Tabii bunda ilk oyun için hazırladıkları temel yapıyı aynen korumış olmalarının büyük bir payı var. Eğer ilk oyunu oynamadıysanız ikincisinde kesinlikle yabancılık çekmeyeceksiniz demektir. Grafikler olsun, genel oynanış kuralları olsun, ilk oyunla hemen hemen aynı özellikleri taşıyorlar, tabii ana yapı üzerinde bir miktar geliştirme gidilmiş ve bunda başarılı da olmuş.

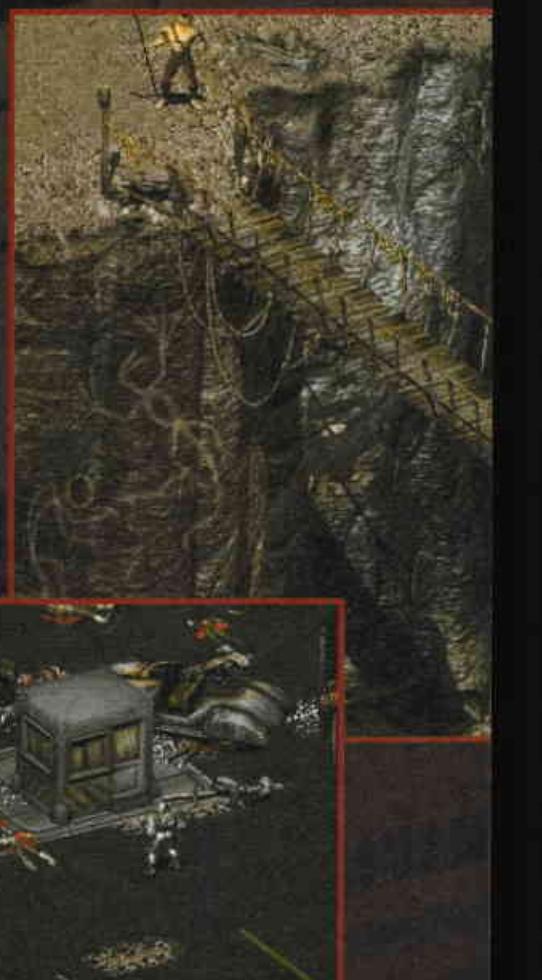
Pipboy 2000

Oncelikle oyunu çalıştmak için nasıl bir sistem gerektiğine bir bakalım. İşletim sistemi olarak Windows 95, 98 ve NT destekleniyor. Temel işlemci Pentium 90 olarak

bırılmış, ancak yüksek performans alabilmek için P-166 işlemci tavsiye olunuyor. Hafıza ihtiyacı ise 16 MB RAM olarak belli olmuş olmasına rağmen, oyun için hazırlanan haritaların büyüklüğünü göz önünde alırsanız 32 ya da daha iyi 64 MB RAM kullanılması gerektiği ortaya çıkar. Kurulum ve oynanış için en az 4x hızlı bir CD-ROM gerekiyor, tabii ki bundan fazlası iyi sonuçlar almak için gerekli. Ayrıca kurulum için HDD üzerinde bir miktar boş alanı ihtiyacınız olacaktır, bu miktar kurulum esnasında sizin seçiminize göre 10 ila 600 MB arasında değişiyor. Eğer orta hali bir HDD kullanıyorsanız, 80 MB kurulum seçenekleri tamenkarg bir performans sağlayacaktır. Oyun bunların dışında tüm sürücülerini eksiksiz yüklenmiş düzgün çalışan bir ses kartına ve bir de ekran kartına ihtiyaç duyuyor, tabii Mouse unutulmamalı. Benzer çoğu oyunun aksine Fallout 2 herhangi bir Multiplayer desteği içermiyor, ancak zaten oyunun yapısı böyle bir şeysi pek gerektirmiyor, bu oyun herşeyden önce tek kişilik bir oyun.

Brotherhood of Steel

Pekala, şimdi oyunun konusuna ve oynanış tarzına bir bakalım, fakat hemen önce yapmam gereken bir uyarı var, Fallout 2 biraz sıradışı bir atmosferde sahip. Tamam bu oyunda savaş ve cinayet görmeye



bekliyorsunuz, fakat aslında bu karda da kalmıyor. Bu oyun küresel bir nükleer savaştan yaklaşık 160 yıl kadar sonrası konu alıyor, tüm medeniyetlerin çöktüğü ve her tür değer yargısının birbirine karıştığı bir dünya borusu. İnsanlar para karşılığı alıp satılıyor, uyuşturucu kullanımı ve fahişlik çok yaygın görülen şeyler, her şehirde en az bir kumarhane ve bir sürü sapık var, silah ticareti, kaçakçılık ve her tür

suc ekonomik yaşamın bir parçası haline gelmiş. Bunun dışında oldukça karmaşık bir güç savaşı ve buna bağlı dolaplar dönüyor ortada, bir sürü manyak diktator, çeteçi ve paraş asker güç için birbirinin gırlagını kesiyor ya da işbirliği yapıyor. Özellikle cinsellik temasının çok sık olarak işlendiği bir oyun bu, hatta oyun esnasında kazanabileceğiniz yeteneklerden bazıları "farklı alanlardı" size avantaj kazandırmak üzere tasarlanmıştır. Tüm bunlar gözüne alındığında oyunun yurtdışında neden 18 yaş ve üzerinde satılma izniyle piyasaya sürüldüğünü anlamak çok zor, çünkü tüm bunlar

olsa olsun adam öldürmek çok mu ahlaklı ve güzel bir davranış? Bunu bir düşünün bakalım:

The Exclusive

İlk Fallout ve oradaki oyların üzerinden yaklaşık 80 yıl geçmiştir. Vault 13 için hayatım tehlkeye atan kahramanımız ödüller olarak sürgüne gönderilmiş ve halkı tarafından dislanchıstır. Ne var ki Wasteland tarihindeki yeri unutulmazdır, çünkü dünyayı Master ve onun acımasız Mutant ordusundan kurtarmıştır. Maceraları esnasında edindiği tecrübelerin yardımıyla kuzey bölgelerine doğru yolculuk eder, bir süre sonra etrafındaki vadiler içinde dış dünyadan yarılılmış olan nispeten güvenli bir bölgeye ulaşır. Burada kendisine katılan insanlarla birlikte Arroyo kasabasını kurar, artık soyu burada devam edecektir. Aradan yıllar geçer, Vault Dweller adıyla tanınan kahramanımız olur, ancak zaman halkına da pek iyi davranışmamaktadır, on yıl boyunca süren büyük bir kuraklık yaşamıştır. Her ne kadar Arroyo halkı bu kuraklığa dayanmayı başarmışsa da artık tüm stokları erimektedir, bu yüzden köyün reisi olan yaşlı kadın merhum kahramanın soyundan gelen birini eski bir mirası bulması için çöle göndermeye karar verir. Bu miras savaştan sonra tekrar tamam yapılmasına imkan sağlayacak olan G.E.C.K. isimli bir genetik bilgi bankasıdır, her Vault yapıtların içine buntardan yerleştirilmiştir. Merhum kahramanın hikayelerine göre bu araç köyü kurtarabilecektir, ancak ne Vault 13 ne de bu cihazın bulunabileceği başka herhangi bir yer hakkında kesin bir bilgi yoktur. İşte bu şekilde siz dış dünyaya doğru yola koyulursunuz, fakat olaylar siz tam bir çığlığını ortasına sürükleyecektir.

Brother Hills

Fallout 2 tipki ilk gibi kauksuz bir RPG, fakat pek çok konuda ilkinden kat kat daha ileri bir seviyede. Öncelikle oyunda kullanacağınız bir karakter yaratmanız gereklidir, bunun cinsiyeti, adı ve her alanda sahip olduğu genel yetenekleri belirledikten sonra artık oyuna başlayabilirsiniz. İlk olarak Temple of Trials adlı bir tapımda sınavdan geçtiğinizde, bu kısım hafif bir alıştırma ve oyuna isindırma bölümü olarak düşünülmüş, bu yüzden



sizi fazla zorlamayacaktır. Buradan başarıyla geçtikten sonra, atanızın kutsal emaneti olan Vault 13 gysicsini gzymeye hak kazanırsınız. Köyün reisi olan yaşlı kadın size görevinizi anlattıktan sonra da voltara düşüyorsunuz. Bu oyunda ilkinin aksine gazoz kapaklı yerine standart bir para birimi kullanıyor, ancak yine de takas sistemi ve savaş alanında cesetleri yağmalama hâlâ en geçerli olan ikmal yöntemleri. Kullanabileceğiniz silah ve zırh türleri ilk oyundakine nazaran inanılmaz bir artış göstermiş, üstelik simdi cesidin yanında kullanım alanı da oldukça farklılık gösteriyor. Mesela 44 Magnum çok yakın mesafelerde oldukça etkili bir silah, ancak menzil uzun ise Hunting Rifle ya da benzeri bir şey kullanmak ihtiyacı doğuyor. Ayrıca bu oyunda yine yakın dönüş konusuna büyük ağırlık verilmiş, eğer karakteriniz buna müsaite seferberliğinde yummak ya da balyoz kullanmak oldukça etkili olabiliyor, oyun içinde karakterinizin ne yönde gelişeceğini tabii siz karar veriyorsunuz. Onu ister hızlı bir silahşör, ister tam bir Ninja olarak geliştirebilirsiniz. İlk oyunda en can sıkıcı noktalardan biri yapay zekâının zayıflığı idi. Özellikle grubunuza katılan türler tam bir aptal gibi dövüşüyorlar, ortasına roket mermisi yolladığınız bir Mutant grubu ise onca gürtülüye rağmen aptal aptal kaçınmaya devam ediyordu. Burada işler tamamen farklı, artık düşmanlarınız ve dostlarınız yapay zeka açısından oldukça gelişmiş durumdadalar. Her karakterin belli bir görme ve duyma alanı var, sadece sizin değil birbirlerinin sine de duyarlılar, bir yardım istediginde ortaklı bir anda karşılabiliyor. Bunun dışında vurulmamaya ve birbirlerini yaramamaya özen



zaten günlük hayatı gırlağına kadar içine gömülmüş olduğumuz pıstığın PC ekranındaki yansımıtı! Bazen sokakta yürüken ya da haberleri izlerken Fallout dünyası ile şu an yaşadığım dünya arasında ne fark var diye merak ediyorum? Üstelik oyunda cinsellik sadece kelimelerde kalınsa, tam hareket beklerken ekran karaniveriyor ve neler olduğunu sadece hayal etmek zorunda kalmıyorum! Ah tabii, bazılarınız hemen genel ahlâkin bozulması üzerine söyley vermeye başlayacaktır, fakat size sunu sormama izin verin, çocuklarınızın cinayet ve hırsızlığı öğrenmesini takoşidle karşılarken, cinsellik hakkında en ufak bir şey bilmeleri siz neden bu kadar rahatsız ediyor? Sonuçta hiçbirini leylek getirmemi! Ne sebeple



gösteriyorlar. Dost karakterlere gelince, bunları kendi grubunuzla tabilmeyi başarısızsanız oldukça yararlı olduklarını görecesiniz; ne var ki size körük körüğe bağlı değiller, kendi değer yargıları var. Meseğe hemen hiçbir kölecelerden hoşlanmamıyor, ayrıca bilerek bir çocuğa ateş etmeniz de sizin için pek hayırı olmayacağından. Yanınızda kaldıkları sürece sizinle beraber gelişenler ve tecrübe kazanacaklar, bu her alanda daha da güçlemeleri anlamına geliyor. Herbiri farklı konularda uzman, kimi hafif silahlar, kimi ağır silahlar, kimi de daha başıngıl alanlarda hüner sahibi. Onların bu hüneleri sizin için kullanmasını sağlayabiliyorsunuz. Bunun dışında artık malzeme takası yapmak ve savaş taktikleri vermek için ayrıntılı bir arabirim sahipsiniz. Buradan her karakterin zırhını, silahını, savaşta nasıl bir taktik uygulayacağı, envanterindeki ilaçları nasıl kullanacağını ayarlayabiliyorsunuz. Ancak tabii burada da karakterlerine uygun sınırlamalar söz konusu, bazları tavan gibi kaçarken, bazları ise ölene dek geri çekilmeyebiliyorlar.

Vaftiz Çayı

Çoğu oyun haritası hakkında söylemeyecek tek şey var, oldukça büyük ve surprizlerle dolu. Tabii Might & Magic 6 kadar büyük değil, ama zaten o denli abartı bir oyun alanına sahip başka bir oyun daha var midir, bilmemiyorum. Bu haritanın ilk oyundan yaklaşık dört kat daha büyük olduğunu söylemek

herhalde yanlış olmaz, fakat bununla kalmıyor, girdığınız kasabalar ve benzerleri de ilkinden çok daha büyük, olmadık bir yerde bir kapak bulup yeraltına inmek ve sonra tamamen başka bir bölgede tekrar yüzeye çıkmak son derece doğal. Tabii karşılaşacağınız tiplerin ve başınıza gelebilecek olayların sayısı da son derece fazla, mesela gizlice girdığınız bir odada kızın babası tarafından basılıbilir ve çifte zoruya evlendirilebilirsiniz. Çözümünde rol alabileceğiniz çok miktar

"Quest" mevcut, fakat bunlar cinsinden zamanlamaya kadar değişen pek çok unsuru bağlı olarak karşımıza çıkabiliyor, yanı bir defa oynamak oyundaki herşeyi görmek için yeterli değil. Harita bu kadar büyük olunca yapımcılar işleri biraz kolaylaştmak için oyuna bir de eski bir otomobil eklemeler, ancak tabii onu bulmak, satın alacak parayı toplamak, onarım için gereken parçaların izini sünnek kolay değil, fakat bir defa ele geçirdiğiniz zaman yüksek sıradı ve genis bagajıyla hayatınınızı ayırmaz bir parçası olacak.

planlanıyor. Peki bu oyun için söyle güzel, böyle güzel dedik darduk, hiç mi kökü yanı yok? Maalesef var, hem de pek çok! Oncelikle oyun biraz fazla acelî hazırlanmış, bu yüzden de pek çok yapısal hata, yanı "Bug" mevcut. Oncelikle oyun hiç beklemediginiz bir anda çöküyor, ayrıca Save-Load süreçleri oldukça uzun. Bunun yanında özellikle çok sık karşılaştığım bir başka durum malzemelerin birden bire ortadan kaybolması sorunu oldu, hele son seferinde otomobilin yarısı ortadan kaybolup kullanılmaz hale gelince az daha çıldırıyorum! Bu nedenle tiplerin savaş esnasındaki yerlerinin yanlış hesaplanması da mümkün, yanı siz kuzeye dönüp yayılım ateş açıyorsunuz, güneyde duran dost bir karakter vuruluyor! Tabii yapımcı şirket hemen bir dizi Patch ile bu sorunu çözmeye çalışı ve bir miktar başarılı da oldu, ancak hala çok anlamsız hatalara rastlamak mümkün olabiliyor. Eğer Internet bağlantınız varsa

WWW.INTERPLAY.COM adresine bağlanıp bu yamaları indirebilirsiniz, bunu yapmanız özellikle tavsiye olunur. Sonuç olarak Fallout 2 alınıp oynanması gereken bir oyun, her açıdan oldukça özel ve tüm hatalarına rağmen verilen parayı hak ediyor.

Oyunun bir diğer ilginç yanı ise ana macerayı bitirseniz hile oyunu devam edebilmenize imkan tanımıyor. Böylelikle görmediginiz yerlere gitme fırsatı buluyorsunuz. Bu na olağan tamimmasındaki bir başka amaç ise oyunun genişlemeye açık bir tasarımlı olması, ilerde yapımcılar yeni yerler ve maceraları tasarlayıp Internet üzerinden bedava dağıtmayı planlıyorlar, bu sayede oyunun devamlı gündemde kalması



Fallout 2 Interplay-Block Isle /RPG/ 1 CD

YAZAR	Mad Dog	GRAFİK	*****
SİSTEM	Windows 95/98/NT	SES/MÜZİK	*****
İŞLEMCI	Pentium 90	ATMOSFER	*****
RAM	16 MB	OYNANABILİRLİK	*****

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick

LEVEL CD :

GENEL
PUAN

8

The Adventures of Lara Croft

Hangi bazı oyunlar var-
dn, gizlukları andan
ittären oyunseverlerin
kalbinde yer edi-
nirler. Artık onlar için
başka bir oyun yok-
tur. Ona benzeyen bir oyun çıkışına
hep işte "O oyunun tarzında" diye
anlatır, nitelendirir insanlar bu yeni
oyunları. İşte Tomb Raider böyle
bir oyun. Tabii ki bunda başrol
oyuncusu Lara'nın payını unutma-
mak lazım. İşte günlerdir sabahla-
mama neden olan bu serinin üçüncü
ve şimdilik son oyunu. Bu oyun
o kadar çok tuttu ki, son zamanlar-
da ortalık Tomb Raider tarzı oyuna-
lardan geçilmez oldu. Ama ne ka-
dar iyi olsalar da bu taklitler asla
Tomb Raider kadar tutulmadılar ve
ne kadar kötü olsalar da insanları
Tomb Raider'dan bıktırmadılar.
Üreticiler bal tutan parmaklarını
yalamak için seriene her yıl bir bö-
lüm eklediler. Tomb Raider I'den
II'ye geçişte tüm serilerde olduğu
gibi oyun biraz daha zorlaşmıştı,
Lara gelişmiş, zengin olmuş, saç
uzatmış vs. II'den III'e geçişte E-
dioslu Core Design'ı karşıma alıp
OHA demek geldi içimden. Üllam
bu kadar da abartılmaz ki... Ayrıntı-
ları yazının ilerleyen bölümlerinde

Eh Ne de Olsa Yeni Sır Selam

Diger tüm bölümündeki olsugu
gibi, bu sefer de oyuna başlamadan
önce hareketlen eğrenmek ve de-
memek için Lara'ya evinde zıvanet
edebilirsiniz. Eh bayan her bölüm
den sağlam panta aldığı için evini
öpey degistirmis, güzellestirmis.
Dışındaki çalışma parkuru eklenen
aus poligonlarında çalışmak için ilk
olankı bulucede gözükmenig istahlan
belirtilihsiniz. Sizi bilip usanmadan
takip eten isagen kışafeti ve davran-
ısması da bu bölümde oldukça ko-
miklesiyor. Ve işte sürpriz, Lara
vaginolu havalandı da düşürerek es-
sin salonuna bir çalışma alamımsa
etmiş. Ama esdeki en büyük de-
gisiklik içonisine bir puzzle eklen-
miş olması. Kaldırmalar, açılım za-
manlı kapılar, gizli yollar vs. İşte
ilk defa Tomb Raider oynamacık
olun, işte önceki bölümünden de-
metmeli olan, bunada kaybetmeyiniz
herkac dükka size oyun içenisinde
gök elbette fazlasını kazandıracaktır.

Of yaa. Tam da vize zamanı
yapılır mıydı bu bana yahu. Ders
çalışmadığımı mı yansam,
uyuyamadığımı mı, yoksa "Yazilar
nerde?" diye başımın etini yiyen
müdürlere mi? Bir oyun beni neden
bu kadar etkiler, neden bu kadar
hırslanırmı da gözüm başka bir şey
görmez?...

TOMB RAIDER III



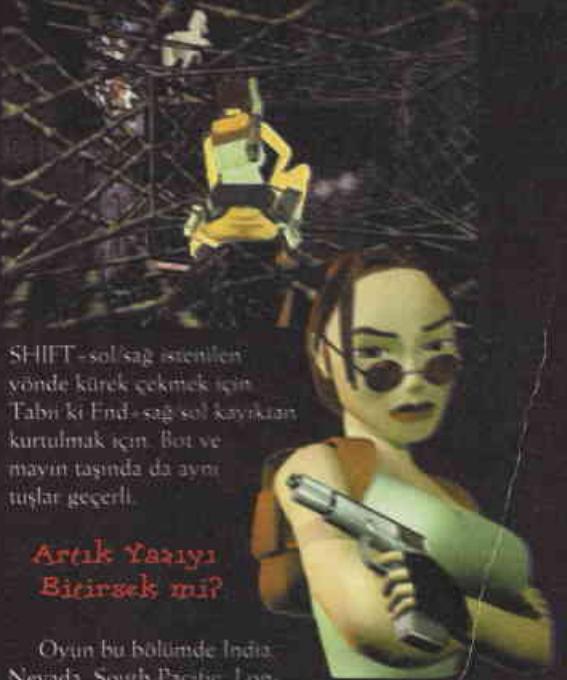
bundan emin olabilirsiniz. İşte size oyun boyunca sıkça kullanacağınız bir hareket (ilgili tuşları Kontrol kutusunda bulabilirsiniz). İleri ve geri adım atmak için yürüme ve ileri/geri tuşlarını aynı anda basmalıdır. Sağ ve sola adım atmak için de yürüme tuşu basılı iken sağ sol tuşlarına basılabilirsiniz. Artık, "Yeter ama sıktın" diyebilirsiniz. Ama ben de haklıyım. Okulum süresince dergide devamlı bulunamıyorum ve dergiyi Tomb Raiderla ilgili bilgi almak amacıyla arayanların beni bulmamaları durumunda mağdur olmamaları için bu kadar ayrıntıya iniyorum. Her neys... Yürüme haliindeki kenarlarla gelince Lara otomatik olarak duracaktır. Eğer yuvarlan tuşuna basarsanız, Lara yuvarlanarak yön değiştirecektir. Özellikle sualtında iştinze yarayacak bir hareket. Eğer zipla tuşuna bastıktan sonra herhangi bir yön tuşuna basılı tutarsanız, Lara o yönde yere inecektir. Lara'nın havada parandatmasını isterseniz, ileri zipladıktan sonra yuvarlan veya geri tuşlarına basmanız yeterli olacaktır. Eğer ileri doğru zipladıktan sonra hareket tuşuna basılı tutarsanız Lara hedef noktaya tutunmaya çalışır. Ne de güzel yuzenmiş Phantom'unun bir tanesi. Yeterli bir derinlige sahip olan su birikintilerinde yüzebilen Lara, akıntılarla karşı oldukça savunmasız. Nefesini yaklaşık bir dakika tutan bayan yönlenmek için yön tuşlarını, yüzdürmek için de zipla tuşunu kullanabilirsiniz. Su altında bulunan parçaları alabilmek için hareket tuşunu kullanmalısınız. Bu nazik bayan bazısofarın ışıını soğuk olmasının nedeniyle bu rularda çok fazla kalamaz. Dikkat! Lara'nın silahlarını

cıkarması için silah tuşuna basın. Bundan sonra Lara bir düşman görecək olursa ona kilitlenecek. Hareket tuşuna basarak Lara'nın ateş etmesini sağlayabilirsiniz.

Helal Olsun Adamlara

Tırmanabileceğiniz bir alana geldiğinizde ileri ve hareket tuşuna aynı anda basacak olursanz, Lara zipler ve merdivenlere tutunur. Burada önemli olan tırmananına kadar hareket tuşunu bırakmamak. Merdiven astılyken geri ziplamak için yön tuşlarını bırakın ve zipla+hareket tuşlarına aynı anda basın. Eğil tuşuna basılı tutarken yön tuşlarına basacak olursanz Lara istedigimiz yönde hareket edecektir. Hareketli bir kayayı çekmek için öndeği boş alana gelip hareket+geri, itmek için de hareket+ileri tuşlarına aynı anda basın. Eğer asılı olarak ilerlenecek bir yerle karşılaşırsanız, zipla tuşuna basıktan sonra hareket tuş ile tutun ve yön tuşlarını kullanarak hareket edin. Etraftaki elemanları toplamak, envanterleri kullanmak, kaldırıcıları çalıştmak için de hareket tuşunu kullanabilirsiniz. Yeteneklerimi araç kullanmakta da kanıtlayan Lara, bu bölümde beş ayrı araç kullanıyor. Underwater Propulsion Unit (bir nevi denizaltı) sol/sağ tuşları yön vermek için, CTRL ates.

ALT hızlanmak ve END+yön tuşu da araçtan kurtulmak için Kum motorunda CTRL hızlanmak, ALT yavaşlamak için ve bunlara ek olarak Numpad 0 el freni tuşu mevcut. Eğer el frenine basarken hızlama tuşuna basar ve son olarak el frenimi bırakırsanız, turbolar çalışacaktır. Sandalda ise, ileri/geri tuşları kürek çekmek için, sağ/sol yön değiştirmek için



SHIFT-sol/sağ istenilen yönde kürek çekmek için Taban ki End+sağ sol kayıdan kurtulmak için. Bot ve mayın taşında da aynı tuşlar geçer.

Artık Yazıyı Bitirsek mi?

Oyun bu bölümde India Nevada, South Pacific, London, Antarctica olmak üzere beş ayrı mekanda geçiyor ve toplam yirmi bölümden oluşuyor. Bu oyun da Lara'nın mevcut silahları geliştirilmiş ve birkaç tane yeni silah eklenmiştir. En sağlamdan Bazooka varken başka silah kullanılmamış ben yahu... Oyun grafik olarak da oldukça iiddialı ama 3D hızlandırmcası olana. Özellikle ateşlerde ve sudaki hareketlerdeki ayrıntılar çok güzel ama asıl güzel olan Lara'nın saçının rüzgarında sallanması. Ve şimdii... Evet şimdii... Şimdi yazacıkları, eğer yazının başına yazdım, hiçbiriniz yazımı okumadınız. İşte sırlar: Bölüm geçmek için silah okartın, bir ileri, bir geri, eğil, kalk, aç tur dön ve ileri zipla.

Tüm araçları almak için de son harekete kadar aynı takip bu sefer geri ziplayın. Başarılar

Geçen sene bu zamanlarda

Tomb Raider II'yi görmüş

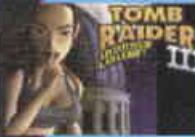
Phantom der ki neden bu sinemalar

İnen Lara ile yalnız bırakın

GENEL
PUAN
9

TOMB RAIDER 3

EIDOS/3D Action/1 CD



YAZAR

Phantom

SİSTEM

Windows 95/98

İŞLEMÇİ

Pentium 166

RAM

32 MB

HD Alanı

30 MB

CD-ROM

4 Hızlı

MULTIPLAYER

Yok

GRAFIK

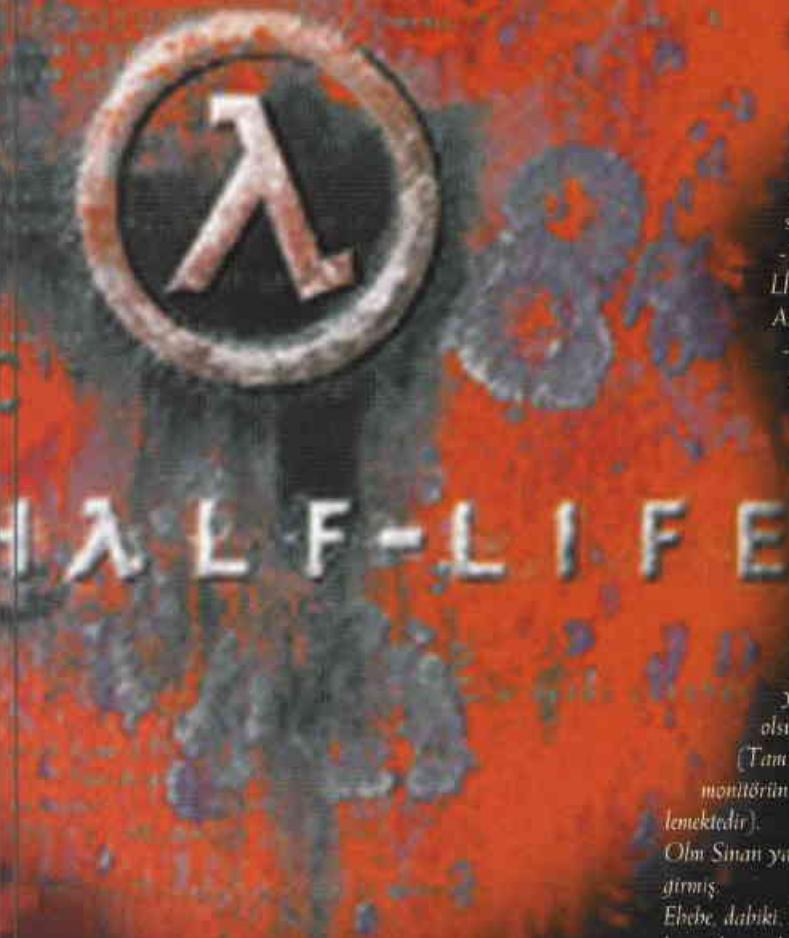
SES/MÜZİK

ATMOSFER

OYNANABILİRİK

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD : Ocak 99



- Delta 1, cevap ver. DELTA 1...

- Efendim, devriyelerden birisi rutin telsiz kontrollüne 15 dakikadır cevap vermiyor, ne yapalım?

- Kabretsin, mutlaka o Freeman denilen berfin işidir yine. Bir türlü anlayamıyorum, bir tabur içi eğitimli asker nasıl olur da Freeman gibi bir laboratuvar fareini yakelayamaz?

- Merkezde mesaj geldi efendim, "BÜYÜK TEMİZLİK" için geri sayımdayanmış.

- Tamam asker, Biz de toparlanıp helikopterlere binsek iyi olacak, 45 dakika sonra bu vadide cebenneme döñecək.

- Hazırlıklar tamamlanmak üzere efendim, helikopterleri bekliyoruz.

- Çok iyi, ama şu Freeman'in beyninde bir kırışın sıklamasından bıradan ayrılmak biçime sim....

- KOMUTANIM YARATIKLAR, YARATIKLAR GÜNEY SAVUNMA HATTINI YARDILAR HIZLA BURAYA GELİYORLAR.

- Nasıl olur? En ağır silablın konuşulmuştu o tarafta.

- Efendim, yaratıklar beklediğimiz yoldan değil, yemin altından geldiler. Ağır silablın o yöne çevrene kadar hattın bir taburu parçaladılar. Bir tek ben sağ kaldim efendim.

- Yani kaçtım ve silab arkadaşlarını ö-

lume terkettim mi de-

mek istiyorum?

- Efendim, ben...
(DAN DAN)

- Korkaklığım bedeli ağırdu ve ne kadar kaçsan da er-geç seni bulur.
- KOMUTANIM, GE-

LİYORLAAAAAA-

ARR....

- İki adam gängi siyam-

gına, bir kişi kudeye, di-

ğerleri birebirle birlikte

kapınum arkasına gel-

sin. Elinizde ne kadar

silah varsa onları

durdurmak için kullan-

ın, gerekirse cam-

ını ortaya koyun ama

buradan ileriye

geçmeye izin verme-

yir. Tamı yardımınız

olsun, ATEŞ SERBEEEST.

(Tam bu strada iki çift göz bir

montörün arkasından oyları iz-

lenektedir).

Olm Sinan yaratıklar yine askerlere

girmış

Ebebe, dabiki. Devriye olarak koydukları askeri indirdikten sonra içeri siz- mak kolay oldu.

Bence ortalık sakınçesine kadar bir kö-
şeye simetim, sonra çırıp ayakta kalan-

ları da biz temizleriz

Muhataba, çok kötüsun olm.

eman. Kendisinin de içinde olduğu bir enerji testinde, bir seyler yanlış gitmiş, başka bir boyuttan borsuru yaratık dünyaya geçmiş, laboratuvar havaya uçmuş, her yer harabeye dönüştür ve üstelik veryüzüne çıkışın hiçbir yolu yok gibidir. İş arkadaşlarının hemen hepsi yaratıklar tarafından vahşice parçalanmış, diğerleri ise korku içinde yüzeyden gelecek yardımı beklemektedir. Tabii bekledikleri "yardım" gelir, ama askerlerin olayı kontrol altına alma gücü onların düşündüklerinden biraz farklıdır. Yaratık veya insan, alındıkları emre göre laboratuvarдан canlı hiçbir şey çıkmayacaktır. Büttün bu olayların merkezinde siz olacaksınız. Ve sadece kendinizin ya da iş arkadaşlarınızın değil, bütün dünyanın geleceğinin sizin ellerinizde olduğunu anladığınızda şansınız küfredeceksiniz. Korkacaksınız, hem de çok. Evet, bazı günlerde kesinlikle vataktan çıkmamak gerekiyor.

Bence ne yapın, biliyor musunuz? Bence bu yazıyı okumakla va-
kit kaybetmeyein, hemen gidin

Half-Life'ı alın ve oynamaya başla-
yın. Bu kalitede oyular çok sık
gelmiyor ve bu kaliteye ulaşmak
hic de kolay olmuyor. Half-Life
tam iki vıldır yapım aşamasında o-
lan bir 3D Action oyunu. Half-Life
Quake benzeri bir oyun değil, o tür
oyunlar sürekli koş-oldür-kos man-
tığıyla oynanır. Half-Life ta da aksi-
yon dolu bölümler var, hem de



Black Mesa Laboratuvarlarına Hoşgeldiniz

Bazı günler vardır, o günlerde
yataginizdan hiç çıkmamış olmak
istersiniz. Gordon Freeman de bö-
yle bir gün yaşıyordu. Nevada eyale-
tinde, en yakın şehirden yüzlerce
mil uzak bir yeraltı laboratuvarında
asistan olarak görev yapıyordu Fre-

degme üç boyutlu oyunlardakinden
çoğ daha iyi uygulanmış aksiyon
sahneleri bunlar. Ama Half-Life oyu-
namak, daha çok bir korku-bilim
kurgu filmının içinde olmaya benzi-
yor. Adrenalin bezlerinizi tam ya-
diya çalıştıracak sahneleri-
nin yanında, sürekli stres içinde ol-
manızı sağlayan, karanlık ve sessiz,
her köşenin arkasında veya her ka-
nalızasyon deliginde bir tehlikenin
beklediği hissini yaşamamanızı sağla-

yan bölümler de var. Ve bazı bölgelerde silahlarınızı düşmanın üzerine boşaltarak ortalıkta koşturmanız sadece sizin sonunuza hazırlayacaktır, sadece beyninizi kullanarak geçebileceğimiz bölümler de var.

LİSTE Radyasyon Testinden Geçmeyi Unutmayın

Half Life'in üç sayfada anlatmak

Katliam Araçları

Levye

Minibus sürücülerinin standart silahı olan bu alet, oyunun hemen başında kavuşturacaksınız



HKS Handgun

18 mermi alır. Tek ve seri ateş modları vardır ve vuruş kesinliği oldukça yüksektir.



44 Magnum

O kadar güçlidir ki, arkadan bir arabaya ateş etseniz, arka camı, şoför koltugunu, solonu ve ön camı delip çıkar.



MK6 Otomatik Tüfek

Cok seri ates eder ve HK5 ile aynı mermileri kullanır. Üzerinde ek olarak el bombası-tar vardır.



Combat Shotgun

Yakından oldukça etkilidir, ama uzak mesafede etki alanı daralar. Tek veya çift mermi sıkabilir.



Crossbow

Uyusunlu oklar atar. Üzerindeki dörtbünle uzak mesafeden etkili atışlar yapabilirsiniz.



Infrared Bazuka

Lazer güdümlü roketler atar. Roketin hedefi vurma için lazeri sürekli üzerinde tutmanız gereklidir. Güdümsüz atışlar da yapılabilir.



Proton Laser

Hala prototip aşamasında olan bu lazer silahı, düşmanı delip geçme özelliğine sahiptir. İkinci ates modunda şarj edilip yıkıcı etkileri olan bir lazer topuna dönüşür.



Blue Gun

Radyoaktif ışınlarla düşmanı parçalar. Ondan sonra etkili olur.



Hornet Gun

Oyundaki ikinci biyolojik silah. Hedefi arayıp bulan zehirli arılar atar. Arılar sönüdür, ama yeniden oluşması biraz zaman alır.



Grenade

El bombası. Attıktan sonra kaçmayı unutmayın.



Laser Trip Bomb

Yapıştırıldığı yüzeyden karşıya bir lazer ışını çıkar. Bu ışından bir nesne geçeceğ olursa ona kısaca "rahmetli" deriz.



C4 Patlayıcı

Bu bir çanta dolusu patlayıcıyı attıktan sonra uzaktan kumandası ile uçurabilirsiniz.

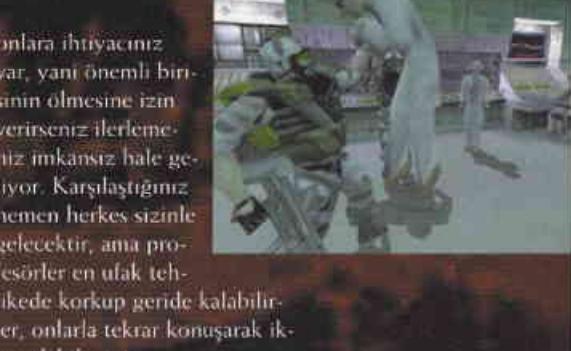


Hatchling

Bir oyunda görevleneceğiniz en ilginç silah. Yakındaki her canlıya saldırın minik yarıtlıklar bunlar, yere bırakıldığınız zaman etrafında bulunmasanız iyi olur, çünkü hedefini öldürené kadar rahat bırakmaz.



veya burada gördüğünüz resimlerden oyun hakkında bir fikir yürütmek çok zor. Oyunun kalitesini anlamak için mutlaka oynamanız lazımdır, çünkü piyasadaki diğer üç boyutlu oyunlardan oldukça farklı. Birincisi, yanlış değildir. Etrafta saklanmış profesörler ve güvenlik görevlileriyle karşılaşıp yardım alabilirsiniz. Bunlar size ne yapmanız gerektiği konusunda bilgi veriyorlar. Profesörler sağlığını iyileştiriyor, güvenlik görevlileri sizinle birlikte savaşıyorlar. Bazı kapıları açmak için



onlara ihtiyaçınız var, yanı önemli birisinin ölmesine izin veritseniz işlerleminiz imkansız hale gelmeyecek. Karşılaştığınız herkes sizinle gelecektir, ama profesörler en ufak tehlikede korkup geride kalabilirler, onlarla tekrar konuşarak ikna edebilirsiniz.

Oyunda Quake 2 grafik motoru kullanılmış, ama grafik motorunu bayarı geliştirmiştir ve böylece düşük sistemlerde bile gerçekçi ışık ve patlama efektleri elde etmek mümkün olmuş. Öyle ki, 3D hızlandırmıcısız bir Pentium 133'te ve düşük çözünürlükte oyun hiç de leza gözükmemek, tabii ne kadar çok bellek varsa o kadar iyi. 3D hızlandırmıcısı olanlar ise tam bir görsel soya (ve kabosalarla dolu gecelere) hazır olsun. Hersey o kadar gerçekçi ki, karşısına çı-



kan her canlı kör-kudan zıplamamıza sebep oluyor.

Korku dedim de, Half Life'daki filmleri sahnelere geldi aklıma. Ün-

Dar bir kanalizasyon borusunda ilerliyoruz, 10 metre kadar ilerde çıkış kapısı var. Birden kapak açılıyor ve bir asker içeriye napalm bombasıyla dolu bir çanta atıyor. Kulaklıları yırtan bir patlamanın ardından hızla bize doğru ilerleyen a-



real'i oynayanlar oyunun başında olayı bilirler, hani şu kapılı kapının arkasından gelen silah sesleri ve çığlıklar. Unreal oynarken "Way be, film gibi yapmışlar" demiştim bu noktada. Ama o oyunda böyle bir sahne vardı, Half-Life ise bunları döldü. Örnek mi istedim?

Klik-klak - Bölüm 1, Sahne 3

Koridorda ilerlerken soldaki ofis camından içerdeki profesörün başının belada olduğunu görüyoruz. Bir beyin emci tarafından köşeye sıkıştırılan prof. dolabı yaratığın üstünde devirerek kurtulmayı başarıyor. Tam sevinçten vatağın altından çıkan bir başka yaratık atlayıp beynini ele geçiriyor, profesör yere yığılıyor. İşıklar patlayıp söüyor:

Ka-kli-klak - Bölüm 3, Sahne 1

Yıkılmış bir duvarın önünde yüzüştü yatan ölü bir asker. Elinin yanında silahı almak için bir adım attığımızda, askerin cesedi duvardaki delikten içeriye doğru kemikleri ezile, göremedigimiz bir şey tarafından çekiliyor. Askerin iç organları delikten dışarı fışkırırken, biz de arkamızı bakmamacasına olay mahallinden sıvışıyoruz.

Klik & Play - Bölüm 7, Sahne 2

levlerden kaçmak için geri dönüp kanalizasyona doğru koşuyoruz. Alevler tam ensemizi yalarken aşağıdaki suya dalıp kılpatı kurtuluyoruz.

Böyle sahneler ve müziğin akıllıca kullanımını Half-Life'den diğerlerinden ayıran detaylar. Oyun müzikleri yoğunlukla ses efektlerini boğar, böylece atmosferden çok şey kaybetmiş olur. Half-Life'da müzikler film mantığıyla kullanılmış. Genellikle sadece ses efektleriyle başbaşa yız, ama önemli bir yere yaklaşlığında birden başlayan müzik oyunun yaratığı stresi kat kat çoğaltıyor. Öyle ki, müzik girdiği anda "Eyvah, bakalım şimdî neler olacak?" diyorsunuz. Ama müziklerin çok güzel olması oyunun tek ekseni oluyor: Daha fazlasını istiyorsunuz, ama müzik sadece belli yerlerde devreye giriyor. Ses efektlerine de lahm yok, yaratıkların çıkardığı içten seslerden komando-lann telsiz cıztılarıyla dolu sentetik seslerine kadar herşey mükemmel. Sıfır sesleri de kesinlikle yabanı atılacak cinsten değil. MP3'yi bulduğumuzda silahdan çıkan ses hayran olacagınızı eminim.

İş Arkadaşlarınızın Güvenliğinden Siz Sorumlusunuz

Gelelim her oyunun (daha doğrusu programcının) korkulu rüyası olan yapay zekaya. Unreal'da yaratıklar ne kadar gerçekçi hareket ettiklerini ve zor oldukları görünce takdir ettim. Half-Life'ı gördükten sonra ise yapay zekanın nasıl olması gereği konusundaki fikrim değişti. Farkettim ki, Unreal'da yaratıkların çoğu zekasından dolayı değil, insanüstü çeviklikleri yüzünden zor oluyorlar. Yine de Unreal'da bu konuda takdir ederim hem itiraf edin şimdî, hiçbirimiz ellerinden elektrikler saçan bir uzay canayı ile karşılaşmadık. O yüzden böyle birinin nasıl davranışacağı hakkında bir fikrimiz yok. Ama Half-Life'da büyük ölçüde insanlarla, özel tim askerleriyle savaşıyoruz. Yani gerçeğe ne kadar yakın davranışları hakkında aşağı yukarı bir fikrimiz var. Ve bu askerlerin çok, ama çok gerçekçi davranışlarını söyleyebilirim. Half-Life'daki askerler 20 metre havaya zıplıyorlar, Half-Life'daki askerler silahının tetine basılı tutarak üzerinize kamika ze dalışı yapmıyorlar, çünkü askerler böyle yapmaz, lityum eğitimli askerler haberleşir, saklanır, etrafınıza sarar ve hiç beklemediginiz bir anda saldırıp sizin garip avlar. Half-Life'daki de aynen böyle yapıyorlar. Inanın bana, yaratıklardan korkacaksınız ama, askerlerle karşılaşınca yaratıkların arasına dönmeyi eğleneceksiniz.

Evet sevgili okuyucular, karşınızda gerçek bir baygıtı duyuyor. Sierra'daki bu oyunun üzerinde tam iki yıl uğraştılar ama onca emeği degdi ortada. Half-Life 3D oyun piyasasındaki çatayı öylesine yükseltti ki bundan sonra çıkacak herhangi bir oyunun tutunabilmesi için çok ama çok iyi olması lazım. Half-Life'i sadece 3D action oyunlarından hoşlananlar değil, bilimkurgu ve korku temali oyunlardan hoşlanan herkes alıp oynamalı. Kendiniye iyi bakın ve bilmediğiniz maddelelerle deney yapmaya kalkmayın. Sakın haaa.

GENEL
PUAN
• 10 •

HALFLIFE Sierra/3D Action/ 1 CD

YAZAR Sinan Akkol

SİSTEM Windows 95/98

İŞLEMCI Pentium 133

RAM 24 MB

HD Alanı 420 MB

CD-ROM 4 Hızlı

MULTIPLAYER 32 Kişi

GRAFİK : ★★★★★★★★★

SES/MUZIK : ★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★

DİYANABILİRİLİK : ★★★★★★★★★

LEVEL CD : Verilmedi

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

DETHKARZ

Kayıtlı Hocası

Aaaa, geldin mi hocam, dergide işler nasıl? Geldi mi yeni yazılacak oyular he?

- Heee, geldi, geldi, al bak hemen! Senin babanın kurvesi var, çünkü burda, onu taşı, bunu taşı, bilincaltı karakterleri bayram eisin!

- Lan gene mi yarış oyunu yaaa! Ühü, valla bana fenalıklar geldi ha!

Esasen gerekten kart Voodoo 1 ya da 2 imis, fakat hemen tüm grafik kartlarını kullanabiliyor. Tabii S3 kartlarla felan performans ne olabilir, bilinmez. Ben en iyisi doğrudan iki sinden de deniyim.

- Kurulum seçenekleri ne?

- İki tür kurulum var, ama küçük olamında CD müzikleri duyamıyor galba, ben tam kurayım, bakayım ne kadar yet yiyecek?

- Aha 140 MB yer yemis:

- Eh gene o kadar kötü sayılmaz, neyse ben oyuna ince ayar çekerken sen sıcak bi kaave yap ta gri hütçelerim kendine gelsin,

Akşide Şekeri

- Hmm, bakalım nerdece, hah işte Opti on menüsü, güzel grafik kalitesini telan dibi ne kadar ayarlayabilirim. Aaaa, Force Feedback joystick felan da destekliyomus,

benim bağlayalım cihazı

- Baba kahverenı sogutmadan iç hemen. Eeee, oyun nası?

- Lan bi dur, daha ayar olayın dayız

- Kongo ne?

- Lan olm, yarış oyundan ne konuş olur?

- Yani bitiş varmak dışında hiç detay yok mu?

- Bakıyo işte, hmm, dört taner takip takım koymuşlar oyunu amcamfar, tabii her biri farklı bir fabrikadan arabasını sürüyo. Yol ikibinden fazla telan, tabii arabalar füzyon reaktörüyle çalışıyor, ama ne nikmese hala dört taner tekerellileri var. Üç sınıf var, bir alt sınıfın yarışlarını bitirince daha gelişmiş araba modelleri çikiyo.

- Pist olayı nasıl?

- Sadece dört taner pist koymuş

lar oyuna, ama tipki arabalarda olduğu gibi yarışları kazandıkça pistlere yeni kısımlar ekleniyor. Bi sınıf de turnuva düzenlemiş, farklı pistlerde farklı zorluk seviyelerinde felan kapışiyosun, ööle ite.

Sıcak Plasma

- Ya bu sadece yarış dili değil, baksana silah felan var aracılarda

- Ya, yarış ama geride kalınca rakipleri tüt, laser, plasma gibi seylerle vurup eşitlik sağlamak gibi bi sansin var, her arabanın beli miktar enerjisi var, vurulunca felan eksiliyo işte. Tabii yollardan bi sürü Power-up felan toplayosun, silah, onarım, ölümsüzlik gibi seyler var.

- Graflar fena dil sanksi, yalnız renk ve efekt olayını abartımlar haa. Voodoo kart olmadan oynamaz lan bu!

- Valla çok zor, 3D kart olmadan oyun sürülmeyebilir, baksana, hem neredeyse türkçe okşeler ortadan kayboldu!

- Bana biraz Motorhead hatırlatı yaa, ama savaşlı felan şekli tabii.

- Hm, evet graflar benziyo, ama baksana, sanksi arabalar pistte degilde hafif havada gidivomus gibi dil mi? Yanı ne biliim, silah felan yoktu ama Motorhead bundan da bir gerçekçi bir oyundu gibime gelir, tercih meselesi tabii.

- Yok be, kötü dil, hem Multiplayer desteği felan da var, işte yalnız güçlü bi sistem lazım bunu adam gibi oynamak için.

- Eh işte ya, meraklısına vardır zaten 3D kart filan. Savaşlı yarış oyunu seven alır oynar bunu.

- Sen pek tutmadın galba?

- Ya, benim tarzım dil baba bülüler, ama gelip beni buluyo hep bu tür oyular. Neyse, sen git bulasıkları yıka simdi, ben de az daha Fallout 2 taktılım, bakiim enteresan bi yere denk geleceem mi?

GENEL
PUAN
8

DETHKARZ Melburn House / Yarış / 1 CD

YAZAR : Mod DOG

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 16 MB

HD Alanı : 140 MB

CD-ROM : 6 Hızlı

MULTIPLAYER : 16 Kişi

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

OYNANABILIRLIK :

LEVEL CD : Verilmedi



DESTEKLЕНENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

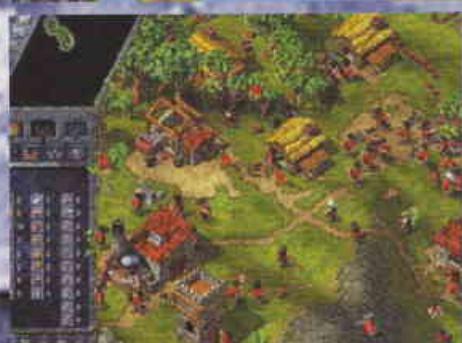


Nihayet çıkardılar

Strateji oyunları arasında önemli bir yeri olan Settlers, uzun bir aradan sonra üçüncü bölümyle yeniden karşımıza çıktı. Disketten oynamaya alıştığımız bu oyun CD teknolojisine geçişten nasibini almış gibi görünüyor, yüksek görüntü kalitesi, etkileyici atmosferi, zengin karakterleri, çoklu oynanabilirlik seçenekleri ve daha birçok yenilikleri ile bambaşka ve çok daha etkileyici bir oyunla karşı karşıyayız, anlayacağımız... (Başımız büyük belada sanırırmı)

Bu oyunu çıkar çıkmaz alanlardanım (Övünmek gibi olmasın). İfrah olmaz bir strateji manyağı olduğundan, oyun elimde geçtiği anda beşyacamina hakim olmaya çalışarak kutusunu dikatlice parçaladım. Kütüdan sağ salım kurtulan iki CD hemim için ayrı bir mutluluk vesilesiydi, uzun bir stratejiyle karşı karşıyaydık demek.

Uzunluk oyunun her yerine işlenmiş, mentillerine bile Başlangıç menüsü dahil olmak üzere bir göz atalım derim.



Etaba başlıyoruz

START GAME: Oynamaya karar verdim harketimin ilk adım buradan gerçekleştir.

MANUAL: Oyun hakkında bilgiler. Çok faydalı. Yabancı diliniz varsa buraya bir bakın.

SETUP: Burayı gerçekleştirmeye düşündür. CPU'nuzun hızına göre bir seçenekleriniz var. Bir pip, kendi makinenize uygun şekilde yapıyor, makinenizi çok iyi tanıyorsanız, ayarınızı kendiniz yapabilirsiniz.

EXIT: Oyunu gitmeden önceki ile çıkış.

Ana menü

TUTORIAL: Bu tür oyunlarda mutlaka gereklili olan bir选项. Oyun oynaması ile ilgili adım adım bilgi sunuluyor. Ayagınızı kaldırın, sonra deri itiniz ve yere sıkıca basınız).

SINGLE PLAYER - CAMPAIGN: Hazır karşınıza çıkan görevleri oynamaya başlayın.

SINGLE PLAYER - SCENARIO: Kendi hazırladığınız ve veya özel ayarladığınız oyunu oynayın.

INTERNET: Internet üzerinden kışkırtma yapın ve arkadaşlarınızla paylaşın.

LOAD GAME: Hic uğradığından kaybettiginiz vere ulaşırınız.

CREDITS: Oyunu hazırlayan arkadaşların hakkını ödemeye geldi.

EXIT GAME: İlki kadar oyun dan sonra çıkış yapılabilir.

Üç günde iki gün bittiğine karşı savaşının söz konusu olduğu bu oyun da herhangi bir iki seçip oyna başlıyoruz.

Menüyü atlattıktan sonra sonunda oyunu girmemi başardık, aman oyun menüsü daha çok ugrastırıcığa benzeyen. Buna bir de gelenelim

yerini almış durumda, istediğiniz yere buradan gidebilirsiniz. Daha kişi böylesi çok daha hızlı.

Haritanın altı oyunun kalbini atıyor. Aslı iş burada bitiyor.

Resimli Bulutlarda: Ana Menüler

WOOD CUTTERS: Çelmeviyor.

Ağaç kesicisi.

SAW MILL: Kesilen ağaçları burada düzgün birer kâlak haline getir.

(Otomotiv).

STONE CUTTER'S HUT: Taş şıkmaya.

FORESTER'S HUT: Taş isteyip taşla yapın. Bunları yapın aksanızı bina da yapamazsınız.

IRON ORE MINE: Demir madeni.

IRON SMELTING WORKS: Demir istenip çelik haline getir.

GOLD MINE: Altın madeni.

GOLD SMELTING WORKS: Altın istenir.

COAL MINE: Kömür madeni.

TOOL SMITHS: Amaç ve gerekliliklerin buradan sağlanır.

İşbu Bulutlarda: Tıpkı Bulutlarda

Hepsinin besinde beslenmiyor. Anlayacağınız yemek seçiyorlar.

FISHERMAN'S HUT: Balık tutmak isteyenler buraya.

GRAIN FARM: Mısır çiftliği.

PIG FARM: Domuz çiftliği.

GRAIN MILL: Değirmeniniz. Oğurcunu bugdayı, mısırı.

SLAUGHTER HOUSE: Mezbâha.

Hayvan katliamına son!

BAKERY: Çorbayı ekmezsiz yemezsiniz.

WATER WORKS: Tahminde bulu-

nun...

DONKEY FARM: Eşek çiftliği ya da Dingonun ahını.**BREWERY:** Bira fabrikası. Bizim de içmeye ihtiyacımız var baba...**MILITARY BUILDINGS:**

Askeri binalar

GUARD TOWERS:

Sınır kaleşi. Dışarıdan buralar ilk buraya dalarlar, dışarıdan olun. Savunun, Mälküc geliyor.

LARGE GUARD: Sınır kaleşinin biraz daha geniş kılaklı fatı.**CASTLE:** Kalesiniz. Bütün askerleriniz burada yetişmektedir.**LOOK OUT TOWER:** Gözleme kaleşi. Tehlikeli röntgendifen kaçınıncı.**WEAPON SMITHS:** Silah silahı.**BALLISTA HALL:** Oluşan genel genel konular.**BARAKAS****SHIP YARDS****HEOLERS QUARTERS****Nice Buildings: İnceleme ve yapıalarım**

Buradaki binalar savaş gücünü artırır etkileri düşer. Binalardan mükemmel birer tanrı kurun.

SETTLERS: Adamların gün durağını gösterir.**POPULATIONS:** Nüfusları var acaba kim nerede kimle.**OCCUPATIONS:** Hızlarını ayarlayın.**RECRUITMANT:** Hangi silahtan ne kadar neler var, ne kadar yapılmış yapılacak. Her şey burada.**Settlers 3****INVENTORY:** Neden ne kadar var. Yiyecek kısmı olarak tabii.**TOOLS AND WEAPONS:**
Silahlar ve gereğlerin duru-

mu.

reken düzgün bir iletim. Hangi maddeye ihtiyacınız varsa, taşıma öncelikini ona verin. Eşya taşıma önceliklerini dikkatli ayarlamamız gerekiyor. Herşey çok iyi avarlanmış, ayrıntılar önemsememiz, grafin yanısıra, oyuna şekli de oyuna aynı bir hayatı katmış.

**İç gruba ait olan
adamlarınızın var**

Ameli grubu, eşya getirip götürme işini yaparlar (ayak işi gibi birşey). İşçi grubu: Bina için gerçekçi araziyi düzeltip oraya bina yapmakla yükümlüdürler. Hızlı çalışırlar, tabii doyurmayı ihmal etmeseniz. Asker grubu: Herşeyiniz onlara emanet. Parayı bastırırsanız iyi savasırlar. Her adam kendi işini yapıyor iyi yapar. Onlara ugrasmamız gereklidir, yok, düzenli turun ve besleyin yete. Askerlerimizi kontrol etme şansınız var. Bu da oyunda olması gereken bir özellik: Yardım gelmesini beklemeden hareket etmenizi sağlayabilir.

Oyunda dikkat edilmesi gereken bir başka özellik de başlangıçta yapılmazı gereken binalar. Öncelikle odun ve taş fabrikalarını yapın, bunlar bina yapmanız için gerekli verler. Daha sonra elinizde hiç taş ve ağaç kalmamış olarak bekleyin.

**Kontrol: Kontrol, you
control control**

Cok kapsamlı bir oyun olduğu için kontrol etmesi biraz zor, ama yapılamayacak gibi değil. İlk başlarda biraz zorlanabilirsiniz, ama bir yerden sonra alıştıysanız kontrolü kaybetmemeseniz kazanan hep siz olursunuz.

Oynayın.

Bu kadar özelliğin biraraya yığıldığı bir strateji oyununu oynamak olamaz tabii. Bu oyunu oynamadan tam bir strateji oynamış sayılımıyorsunuz demektir. Eğer oyun oynamaya zamanınız varsa ve stratejiden hoşlanıyorsanız, bir bakın derim. Bundan sonra kontrol sizde iyi oyunlar.

GENEL
PUAN
7

**SETTLERS 3 Blue Byte/RTS/ 2 CD**

YAZAR: Sinan Almacı

SİSTEM: Windows 95/98

İŞLEMCI: Pentium 100

RAM: 32 MB

HD Alanı: 300 MB

CD-ROM: 4 Hızlı

MULTIPLAYER: 8 Kişi

GRAFİK: ★★★★★★★★

SES/MÜZİK: ★★★★★★★★

ATMOSFER: ★★★★★★★★

OYNANABILİRÜK: ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER: ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD : Ocak 98

Delta Force

Hayaletin Ayak İzleri

Hizli adımlarla tepenin yamacına tırmandı. Zirveye az kala yere uzamp süninemeye başladı. Tam tepeye geldiğinde ise durdu. Şimdi adeta topraga gömülmüşü o denmiş hareksiz ve sessizdi. Gece gönül dörbünü ile onndde uzanan vadisi taradı. Karadığın içinde gezinen nobetçileri gözleme kulelerini ve kampın girişini tarayan ışıkları rahatça görübiliyordu. Dörbünü tekrar kılıfına sokarken telsiz hafifçe vınladı. "Alpha yerinde. Charlie şimdi verine geçti. hedeli açıkça görüyoruz. Bravo dan sinval bekliyoruz. Tamam", diğer takımlar verine geçmişti. İlk atısı yapma



serefi ise kendindeydi. Dislerini sıkıp 0,50 kalibre Barrett Sniper tülegini destek ayaklarının üzerine oturutmuş ve dürbünü ayarladı. Şimdi namlu tam kuledeki nobetçinin göğsüne yönelmişti. Birazdan kopacak gürültüyü dikkate alındığında gece sağlamış denli sessiz ve sakindi. Aşağıdaki kampta dolanın askerlerin seslerini arada bir duymak mümkün oluyordu, bir de gecenin sesleri vardı. İşaret parçası kasıldı ve tetik hafif çitürtüyle düştü, sıfahan gümbürtüsü adeta sessizliği darmadığını etti. Karanlığı yvirtip gelen yüksek suratlı çelik çekirdek patlama sesinden önce ulaşmış nobetçinin göğsünü parçalamıştı, adam boguk bir eğiklikla yere yıkıldı. Daha ilk patla-



vakını!" diye düşündü. Tepelere doğru koşarken bir an Alpha takımından birini gördü, aynı yönde koşuyorlardı ama o ağır ates altındaydı, derhal sıfırı doğrultup ates karşılık verdi. Yanından geçen elemanla birlikte tepelere doğru koşmaya devam ettiler, gecenin içinden randevu noktasına doğru gelen helikopteri gördüğünde sırıtmaktan

Varelmayaşlar

1998 Fıbrice P-77 yılında gittiği
çevrimiçi video oyunları teröriste karşı
kurtardı. Amerikan Ordusu'ndan
tek tek seçilerek sevdamız olarak
egilen bir askerler gezeğen dizerin
de bulabileceğimiz en ölçümeli sa-
vasçılardır. Varlığı ve operasyonları
resmi olarak asla kabul edilmeyen
bu birim pek çok filme ve romana
konu olmuştur. Aslında ABD buna
benzer bir kaç lâkhlî gizli askeri biri-
me sahiptir, ama nedense Delta
birliği en çok ilgi çekenleri olmuş-
tur. Şimdi de Nova Logic tarafından
piyasa sürülen bu yeni oyuna
konu oluyorlar, bu oyunda seckim
bir Delta üyesi olarak dünyanın
dört bir yanındaki çok gizli askeri
operasyonlara katılıyorsunuz. Bu
operasyonların amacı rehine kurtar-
maktan tutun da, gizli terorist
kamplarını basıp liderlerini kaçır-
maya dek deviyor. Oyun tür elâ-
raak Spec Ops ve Rainbow Six tarzı
bir yapıda, ancak özellikle kullanı-
lan gelişmiş Voxel Space 3 grafik
motoru sayesinde
coğrafi yapı çok daha
inançlı özellikleri
sergiliyor. Fakat ne-
dense programcılar
oyuna 3D grafik hız-
landırmacı kart desteği
koymamışlar, bu yüz-
den grafikler ve oyun
sürücü olabileceğinden
çok daha zayıf kalır-
yor. Gerçekten ise
söyle, işletim sistemi
olarak Windows
95/98 ve NT (Service

Pack 3 destegile) kullanılabiliyor. İşlemeciniz ise MMX olmak zorunda, en az 166 MMX gerekiyor fakat bir P-2 işlemci kullanılması tavsiye ediliyor. Hafıza miktarı ise en az 32 MB, optimum 64 MB RAM olarak belirlenmiş. Kurulum için HDD üzerinde 120 MB kadar boş alana ve en az 4x CD-ROM sürücüye ihtiyacınız var. Oyun klavye ve Mo-



use yardımıyla oynamıyor, verimli bir oyuncu için ise her ikisini de istediginiz konfigürasyonda ayarlama imkanı tamımsız.

Kripto Taktikler

Bu oyunda senaryolar genellikle açık havada geçiyor, her ne kadar zaman zaman bina ve barakaların içine girseniz de, bunlar tasarım olarak pek karmaşık sayılmasız, yanı Doom tarzı bir kidor kovalaması söz konusu değil, eğer kloströfobik bir oyuncusamız bu oldukça iyi bir haber sahibi. Önce hile ana menüde kendimize bir karakter seçiyorsunuz, bunun amacı bitirdigimiz görevler ve oyuncuların gibi kişisel tercihlerimizin belli bir dosyaya kaydedilmesi. Görev seçenek ekranına geçtiğiniz zaman orada tüm senaryoların seçilebilir olduğunu göreceksiniz, ancak seferler yukarıdan aşağı doğru gitmek zorlaşıyor. Her seferde ilk olarak bir ya da iki görev açık oluyor, ancak her görevi bitirdigimizde konu ya bağlı olarak diğer görevler ortaya çıkarıyor. Oyunda toplam olarak kırktañ fazla görev mevcut, fakat eğer tek kişilik oyunculardan skilurşanız ve iyi bir Internet erişiminiz varsa, oyunu Multiplayer olarak oynayabilirsiniz. Belli bir görevi hatta dan seçtiğiniz zaman brifing ekranına geçiyor ve kısa bir bilgi alırsınız. Change Gear seçeneksi size görev için önerilen donanımı değiştirmeye imkanı veriyor, kullanılan silahlar ve malzeme standartı ABD ordusu donanımı, yanı Plasma

Rifle gibi üçük seyler beklemeyin. Ancak bunların dogru seçilmesi ve kullanılması çok önemli, sessizlik gerektiren bir görevde ağır makineli ile etrafı kurşun saçarak başarılı olabileceğinizi sanmayın sakin.

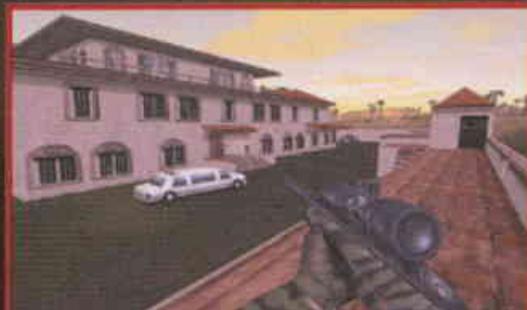
Gölgeler Aya

Görev hakkında brifing aldıktan ve donanımı seçtiğinden sonra görev bolgesine intikal ediyorsunuz, oyun esnasında karakterinizi çeşitli açılardan görme imkanınız olsa da ben en güzelim kendi gözümüzden gerek oynanan şekli olduğumu düşünüyorum, çünkü bu şekilde etrafından gelen sesleri en doğru biçimde değerlendireme imkanı buluyorsunuz, bu oyunda kulakları dört açmak çok önemli. Görev bolgesi hakkında detaylı bir haritamız ve istihbarat sonucu toplamış bilgileriniz mevcut, fakat her zaman için bu bilgilerin oldukça eksik olması ihtiyimali mevcut, mesela genelde etrafı dolanan nobetçilerin sizin dikkat etmeniz gereklidir. Savaş alanına tek başına giriyorsunuz tabii, genelde operasyona katılan diğer dört kuvvetler de mevcut, bunları yutmamanız sizin açısından iyi olur, çünkü her adamın ates gücüne ihtiyacınız olacaktır. Her görevi bitirmek için belki bir koşulu yerine getirmeniz gerektiğini unutmayın, kampa siz, rehineyi al ve buluşma noktasına ulaşın gibi örneğin. Oyunda son derece hızlı ve mümkün olduğunda sessiz olmanız gereklidir, hatta da herkesi yutmaya çalışmak genelde sizin surulma ihtimalinizi yükseltiyor, ta-

bı bazı görevlerde bunu da yapmanız, hatta açık bir meydanda savaşna katılmamanız gerekecek.

Sessiz Galen Ölümleri

Delta Force bence oldukça iyi ve fakat biraz zor bir oyun, özellikle düşmanın bir yerde beklemeyip çatışma olan bölgeye akması, taktik uygulaması ve dört kuvvetlerin de buna cevap vermesi oyunu hem daha zor, hem daha zevkli hale getiriyor. Benzer oyunlarda olduğu gibi etrafa zırh, malzeme ve sağlık paketleri saçılmış değil, ayrıca karakterinizin taşıdığı malzeme ve sağlığı oldukça sınırlı. Bazı görevlerde bir sandık cephe ve da belki bir medikit bulmak mümkün olabiliyor, ancak dikkatli olmazsanız zaten bunları bulacak kadar bile sağlamıyorsunuz. En utak hata başarısız olmak ve görevi baştan oynamak demek oluyor. Oyun grafik ve etkileşim açısından daha zengin olabilir, bir de en büyük sıkıntı görevlerin düz bir bat üzerinde akması, yanı yaptıklarımız diğer görevleri ya da ana senaryoyu etkilemiyor. Fakat bence oyun atmosferi açısından benzerlerinden daha başarılı, insan ne denli kolay olsundanın hatırlıyor. Şahsen oğlu görevde gerçekten üzerinde kurşun yağıyor samp masasının üstüne sindigini hatırlıyorum da, benzeri bir duyguya her oyuncu yaşamaz insana. Belli konulardaki monotonluğununa rağmen oynaması son derece zevkli bir oyun, tavsiye ederim.



Delta Force

Interplay-Black Isle /RPG/ 1 CD

YAZAR	War Lord	GRAFİK	*****
SİSTEM	Windows 95/98/NT	HD Alanı	120 MB
İŞLEMCI	Pentium 166 MMX	CD-ROM	4 Hızlı
RAM	32 MB	MULTIPLAYER	Var
DESTEKLENENLER :	<input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> D3D <input type="checkbox"/> Joystick	LEVEL CD :	*****
SES/MÜZİK	*****	OYNANABILİRİK:	*****
ATMOSFER	*****		

8

GENEL
PUAN

MiG-29 FULCRUM



Cehennem Kanatlarının Aksindalar

Himmim, Mikoyan-Gurevich MiG-29, NATO kod adı Fulcrum, ilk uçuş tarihi 1977, resmen hizmete giriş tarihi 1984. Batılı uçak tasarımcılarının hayretten donakalma tarihi 1985! Ehem, bu sonuncusu işin esprisi tabii, aslında "büyük" devletler her zaman "karşı" tarafın ne yaptığıni iyi bilirler, askeri endüstrilerde pek az gerçek "şır" vardır. Fakat tabii işin esprisi bu, karşı tarafa çaktırmadan elindeki güçlü kartları göstereceksin ki hafif panik yapısınlar. Sonra da herkes en güçlü nükleer silah ben üreteyim diyip gezegenin canına okusun, vallah bunların yaptığını üç aylık çocukların yapmaz ha, deylet mi yönetiyorlar, kumdan kale mi yapıyorlar belli değil Neyse, gelelim Fulcrum kardeşimize, bu küçük, şirin, sevimli metal bildircin gerçekten de oldukça manifeli ve ölümcül, pek çok açıdan Batılı kardeşlerinden daha üstün sayılıyor. Nitekim hali hazırda yaklaşık 30 kadar ülkenin envanterinde bulunan uçağı, Çin ve Hindistan gibi bazı ülkeler anlaşmalararak üretiyor ve satıyorlar. Uçuş oyunları yapmayı iyi bilen nadir firmalardan biri olan Nova Logic ise未曾memiş bu uçağı konu alan bir simülasyon üretmiş, elleri dert görmesin. Aslında bir sürü

F-bilmem ne

modeli Batılı uçağının birbirine benzeyen oyunundan sonra, kalkıp bir MiG uçurmak hâlâ ilaç gibi geldi, tabii firmatın oyunu oldukça yi yapmış olması da burada büyük rol oynuyor. Son zamanlarda piyasaya çıkan bir sürü clandest oyundan sonra bu kadar kaliteli bir yapımı denk gelmek beni şaşırmadı desem yalan olur.

Cagiltisiz Hızla Uçarız!

Ya siz bilmem ama, uçaklar ve hele de savaş uçakları beni eskiden beri çok eklemeştir. Sesten daha hızlı bir biçimde hedefe yönelik, düşmanları beni göremeden tepe lerinde belirmek, gökleri yürüp gerek onlara ölüm yağdırma ve sonra da onlar yaktığım cehennem atesyle yanarken tekrar gögün sınırsızlığında kaybolmak fikri hâla acayıp bir heyecan veriyor, adeta bir dokunulmazlık ve ölümsüzlük hissi uyandırıyor! Tabii hiç savaşmadan öylesine uçmak da tene değil, ama bir avcı uçağı oyunu genelde tek bir amaç güdü, sizin atesin en ortasına salmak ve kuyruğunuza biraz tutusturmak! Doğrusu etrafta bir sürü düşman uçağı varken aynı ölümsüzlük hissini yakalamak o kadar kolay olmuyor, hele de çok iyi bir PC pilotu değilseniz ve oyun bir hayli gerçekçi yapılmışsa! Peki bu kuşu uçurmak için nasıl bir sistem lazımlı? İşletim sistemi Windows

95/98 olarak belirlenmiş. Oyun son derece gerçekçi ve akıcı grafiklerini Voxel Space 3 adlı bir engine üzerine kurulmasına borçlu, fakat bunun bir

bedeli var tabii, işlemci MMX komut setini içermeli, yani en az Pentium 166 MMX olmalı, tavsiye edilen ise P-2 serisi bir işlemci. Ben oyunu 200 MMX üzerinde denedim ve oldukça tatmikard sonuçlar aldim, fakat bu 3Dfx Diamond Monster grafik hızlandırıcı kartı yardımıyla mümkün oldu. Eğer güçlü bir grafik kartınız yoksa o zaman oyunu Software modunda çalıştırınca zorluklar kalacaksanız, bunun anlamı eğer işlemciniz ve hafızanız çok super değilse oyun hızının güvenilirliği demektir! Peki ne kadar yavaş? Merak edip 3Dfx kartı devreden çektiğim, sonuç MiG simülasyonundan ziyade tosbağa yarışı gibiydi. Hafıza için 32 RAM yeter deniyor, fakat 64 MB olunca halihâl performans daha yüksek oluyor. CD sürücünüz en az 6X olmalı, ayrıca kurulum için HDD üzerinde 100 MB kadar boş alanı ihtiyacınız olacak. Oyun oldukça geniş bir Multiplayer destegine sahip, tabii gerekli Internet bağlantısına sahipseniz, bunun haricinde oyunu hâkim ve tercih oynamak için iyi bir analog joystick gerekecek. Eğer oyun hakkında öğrenmek istediğiniz şeyler olursa, mesela belli uçuş teknikleri, genel performans bilgileri, klavye örtüsü gibi, o zaman oyun dosya üzerinde oyunun el kitabı binin bir kopyasını bulabilirsiniz.

Taldırın, Tagħsuru!

Bir uçuş oyununda genellikle iki önemli unsur vardır, ilki kullanılan ekipmanın gerçekliği, ikincisi ise grafiklerin kalitesi, ne yazık ki uçağınız görevlerin gerçekliği o kadar önemli değil. İşte bu oyunda da tipik bir senaryo sıkıntısı gözle çarpıyor, mesele Somali ordusu petrol kaynakları için Etiyopya'yı işgal ediyor, öte

yanda

bir u-

yuşumcu tü-

cari ot-

do

kurup Çin-

toplaklarına dala-

yor vs, vs, vs. Pe-

ki bir Rus uçağının

tüm bu işlerle ne ilgisi

var? Hah işte, Ruslar da fir-

sat bu fırsat diye Birleşmiş Milletler operasyonlarına filan katılıp dünyaya şirin gözükmeye çalışıyor, super güç olma iddialarından da vazgeçmiyorlar, ne de olsa Somaliye kala tutmak kolay tabii. Benim anlamadığım şey aşıktan nefesi kokan ga-riban bir ülkenin nasıl olup da bir

anda işgal ordusı kurabildiği, her halde bilgisayar oyunlarına bu yüzden 'oyun' deniyor. İşin kötüsü kitabı okumaktan acız yeni nesil bu oyunları oynayınca dünyanın tamamen farklı bir izlenimini edinecek, çocukların bunlar sadece senaryo, yani işin film kısmı, tamam mı? Fazla ciddiye almayın yani! Oyun bu tür senaryolar etrafına kurulmuş görevlerden oluşuyor, bir Campaign başladı mı sırasıyla görevleri uçup bitirmeye çalışırsınız. Tabii bir zaman sonra bayması kaçınılmaz olduğundan oyuna bir senaryo editörü eklenmiş, böylece teorik olarak sınırsız sayıda yeni görev yapabilirsiniz, tabii uğraşmak hoşunuza giderse! Öte yandan işin bir de Multiplayer yönü var, Nova Logic bu işe bayağı önem veriyor. Aynı firmannın yapımı olan MiG-29 Fulcrum, F-16 Viper ve F-22 Raptor oyunları Net üzerinde birebirleriley tam uyumlu olarak çalışabiliyor ve karşılıklı oynamanıza imkan tanıyorlar. LAN ve Internet üzerinde oyuncu sayısı 16 kişiyle sınırlı, fakat firmannın kendi servisi olan Nova World üzerinde oynamak isterseniz bu sayı 168 kişiye kadar yükseltiliyor! Deathmatch ya da Team oyuncularına imkan sağlayan bu servis oldukça yeni sayılır ve öncelikle yukarıda adı geçen oyunları desteklemek üzere kurulmuş.

Uçuş Sistemi

Gelelim oyunun grafiklerine, doğrusu mükemmel diyebilirim, Voxel Space 3 isimli bu yeni engine özellikle 3D kartlarıyla desteklendirdiğinde son derece gerçek bir sahne yapısı ortaya koyuyor. Çogu oyunda kendinizi yamalı poligon

bir yorganın üzerinde uçuyormuş gibi hissederken, burada dağlar dağ, deniz de denize benzeyor. Uçakların grafikleri de oldukça iyi, yüksek G çekeren kanatlarında oluşan buhar izlerine dek pek çok detay oyuna tad katıyor. Tabii bazı hileler yok değil, mesela uçakların düşüşü hep aynı şekilde gerçekleşiyor, halbuki gerçek dünyada buna imkan yok. Ayrıca belli bir irritinden sonra bulutları üstüne çöküyoruz ve aşağısı kayboluyor, yani havada belli bir yerden sonra hep bulutlu! Ancak bunun bilgisayarın grafik gücünü fazla zorlamamak için yapılmış bir hile olduğunu düşürel, fazla güçlü sistemi olmayanların çok şikayet edeceğini sanmam.



BÜYÜLÜ TOPLAKLARA YOLCULUK



Efsaneler insan havaligicinin (ya da sallama kabiliyetinin) eşsiz ürünleridir. Ne tesadüftür ki bu efsanelerin hepsi eski dir. Yani bırgün biri kılıf size 'Abi yesen, az kullanılmış, gıcırlı bir efsanem var alır mıyım?' derse, önce eğer varsa eşegini suya göndermenizi, sonra eşegen sudan gelme süreci içerisinde bu şakacı arkadaşın kaba etlerine hatre sayılır darbeler indirmenizi öneririm.

Bütün bunlar işin şaka tarafı. Ash istenirse -ki genelde istenir- efsaneler büyük oranda gerçek paryada taşırlar. Ama zaman içerisinde düşle gerçek bu efsanelerde öyle iç içe geçer ki, bunları dinleyen insanlar bir noktadan sonra 'Yok devinen nah' deme ihtiyacı duyarlar ve hatta derler (Terbiyesizler!!!).

Bu ay açıklayacağımız oyun da bir efsaneyi konu alıyor. Ya da alımayor da bana öyle geldi. Aslında efsanelere dair buncu şey zıvalı diktan sonra, bunun benim için pek de önemi yok. Yalnız oyun hakkında emin olduğum birşey var: o da bu oyunun kendi alanında bir efsane olduğu (Yalannnnnnn!!!). Kılıçlar, oklar, kalkanlar, büyüler, yaratılar, hayaletiler, garip yaratıklar, hepsi burda gel vatandaş gecceeeeceeeeee...

İnceleme: Bir gece aslanca

NEW GAME: Yeni oyun. Yeni macera buradan haydi. Yeni macera kalkıyor abi bir iki bir iki.

Load Game: Kayıt ettığınız olay yerine direkt ışınlar. Kendi otomatik kayıt sistemi de var. Bölüm başlarını her zaman kayıt ediyor. Eğer oynadığınız oyunu beğenmediyeiniz veya adamınız kötü durumdaysa, bölüm baştan oynamaya şansınız var.

MULTIPLAYER: Kendi yarattığınız karakterler ile daha farklı oyun şekilleri sunan bir seçenek. Ugrasımayi sevenler (bagışla bela almayı sevenler de diyebiliriz) için ideal bir seçenek.

SERWER: Benim módemim var. Ethernet kartım var. Ben tek makinede oynamam diyenler için.

CUTSCENES: Başlangıç, ara, orta,

sağda solda çıkmış demoları seyretemenizi sağlıyor ('Bakin demoları ne kadar iyi yapmışız' kavramını kafaya yerleştirmeye çalışıyorlar').

HALL OF FAMES: En çok puanı kim almış acaba... Multiplayer veya Server ortamında oynayan insanlar için iyi düşünülmüş, bu tür oyunlarda pek rastlanmamış bir seçenek.

CREDITS: Oyunda emeği geçen sahşilerin listesinin yavaşlatılmış sinematik şekli. Film sonrasında sinema salonunda yer işgal etmek gibi bir şey...

QUIT: Oyundan çıkmak için bir saat tuş aramayınız diye yapılmış çıkış tuşunun kısa vol...

New Game dedik ve oyuna başladık, başlangıç demosunun devamı izleme şansını koymuşlar. Oynamak istediğimiz tipler demodan sonra karşımıza, korkusuz kendiniz de kahramanınız bir isim koymabilirsiniz. Sözlükteki satranç taslağından zorluk derecesini belirledikten sonra, sizin hünerinize kalmış olan kosma başlıyorsunuz.

Taban burada da kullanılan menüler, kısa yollar ve bir sürü ivr zivari. Bunlara da ayaküstü bir değinim.

Ekranın sağ üst köşesinde nazi-zane bir haritamız var. Harita saklı durumda, sadece geçtiğiniz bölgeleri görebiliyorsunuz. Bir hukumayı, çünkü gittiğiniz yerleri tekrar dolasmak istemeyiniz herhalde (Bu arada oyunun harita tasarımını pek iyi olmamış).

KOMUT ÇUBUĞU: Haritanın hemen altındaki Action olayında girmenizi sağlayan ikonları dolu. (Daha iyi anlamak için cümle içinde kullanılmış: Babamın komut çubuğu var). Bunun üstündeki lere de bir dokunuş yapalım.

ATTACK (A): Kılıç, saldırkıyığı emrinin düşmanlar üzerinde uygularsınız.

MOVE (M): Daire, iç içe oklar, yürütmek tutar seni, sadece hareket emri.

GUARD (G): Savunmadık kal, biri gelirse indiğim siksık beyninin tasına.

DEFEND (D): Defansta kal biri bir oyuncu gelmesin geriye (top geçer oyuncu geçmez hala).

SWARM (S): Sunu halinde saldırmayı amaçlayan emir.

RETREAT (R): Baktınız fazla laşalar basemediyorsunuz bu emir tabancaları yağlayarak olay mahalinden kaçabilmenizi sağlar.

Bir alta inelim

Boz portreniz aslanlar gibi duruyor, dört bir yanındaki ikonlar da işinize yanyor.

SOL ÜST KÖŞE: (Kitap resmi) **SPELL BOOK (B):** Büyü kitabıңız. Envi çeşitli büyüler seçeneğin bu kitapta. Tabii ki bunlar belş değil bunları kazanmanız gerekiyor (ileriki bölümde bolca bulabilirsiniz). Bu büyülerinizi dikkatli kullanmanız önerim.

SAĞ ÜST KÖŞE: (Adam resmi) **SWIFT TO STATS (TAB):** Elinizdeki gereçleri görsel olarak görmesi sağlanan resim (Kılıç da eline çok yakıştı) ve elinizdekiğerin güc dayanıklılık istatistiklerini gösteren tablodan ibarettir. Cozunuzun her zaman burda olması gerekebilir.

SOL ALT KÖŞE: (Kese resmi) Inventory (-): kullandığınız herşeyin listesi. Neler var neler yok buradan görebilir, bunları kullanabiliyoruz. Kullanacağınız parçanın

farklı tazdan hoşlananları bir oyunda bulusturuyor. İçinde çok fazla malzeme kullanıldığı için pek de ayrıntıya inmemiş. Bu durum oynamaya zevkini etkilememiş. Kullanacağınız eşyalar rasgele karşımıza çıkıyor (Ya bir kayanın dibinde ya da öldürdüğünüz adamın içinde olabilir) ve alana kadar ne olduğunu bilmiyorsunuz. Ne bulursanız toplayın derim (ileride belki işe yarar), düşmanın yapısına göre silah seçmenizi öneririm. Bazı düşmanlar ancak özel silahlara ölebiliyorlar (Örnek: Yarasalar ok ile ölüyorlar (ziplayarak kılıçla vururum kabasına girmeyin)). Lep tek başına değilsiniz. Karşınıza çıkan köylülerden adam toplayabilirsiniz. Bunu size katılmaya hazır insanlar (abu beni de al yani) diye hatırlıyorum.



devam etmenizde fayda var. Yavaş ilerliyorsunuz, ama diğer duruma göre daha güvende sayılırsınız, görülmeye riski epey azalıyor. Bilgisayarın sanal belleği gayet iyi, düşmanla bir anda karşılaşabilirsiniz. Az adamı varsa kaçıyor, çok adamı varsa tepenize biniyor. Başedemeyecek gibiyseñiz kafan derim, bir anda işinizi bitirebilirler (mertliğinin yüzde doksanı kaçmaktadır dostum). Bazı bölümler çok uzun sürenken, bazıları da çok çabuk bitiyor. Bu da sıkılığının engellemiştir.

Özet: Kullanıcıda olsun!

Oyunumuz kısaca söylemek: Düşük sistemde bile gayet iyi çalışıyor. Oyun ilk başlarda sıkıcı gelebilir ama birkaç bölüm ilerledikten sonra tadını almaya başlıyorsunuz. Ruhumuzda biraz şövalyelik, eski savaşlara ve efsanelerin ilginçliklerine dalmak varsa. Onları şimdilik yapamayacağınızı varsayıarak tamam olayı açısından bu oyunu oynayabilirsiniz. Bilgelik nihayetinde güç kılıcınızda olsun. İyi oyunlar



üstünde basılı tutup resmin üstüne bırakmanız yeterli olacaktır. Bıraklığınız parça resimdeki yerini hemen alacaktır.

SAĞ ALT KÖŞE: (Main Menu) **(ESC):** Ana menüye dönüş. Buradan oyunu kayıt edip yükleyebilirsiniz ve oyun arkadaşıyla oynayabilirsiniz.

Fantastik bir stratejiyi birbiri içine kademeli bir hikaye.
Rage of Mages karşında.

Hem strateji hem de fantastik öğeler içeren Rage of Mages iki

büyük kükürdümeyin. Birkaç bir araya geldi mi epey işe yarıyorlar. Önemli kişileri arkadan uzun menzilli silahları kullanarak saldıracaktır, diğerlerini de onden sürebilirsiniz. Büyüleriniz olduğunu daha önce de söylemişik, bunların çok çeşitli özellikleri var. Adamına göre büyüler kullanmanız önerim. Bazi kafalarına büyü yemeyince ölmüyorum. İki saat öldürmek için uğraşyorsunuz. Gecenin yanı sıra, hızında önemli var, ama diğer unsurlar kadar değil. Gece gündüz gün geçme özellikleri var. Elinizi ne kadar çobuk tutarsanız, o kadar iyi olur. Ağaç ve otların arasından yoluza-



GENEL PÜAN

7



Rage Of Mages

Monolith /RTS/ 1 CD

YAZAR	Sinan Almac	HD Alanı	90 MB	GRAFİK	*****
SİSTEM	Windows 95/98	CD-ROM	4 Hızlı	SES/MÜZİK	*****
İŞLEMCI	Pentium 100	MULTIPLAYER	Yok	ATMOSFER	*****
RAM	32 MB	OYNANABILİRİLİK			*****

DESTEKLЕНENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD :

GRIM FANDANGO

TAM CÖNÜL

Ölüm, herkesin başına gelecek olan kaçınılmaz son. Ölümden herkes korkar ama için içen merak etmeden de duramaz. Ölüm eninde sonunda hepimizi yakalayacağına ve o andan itibaren de ondan korkmamıza gerek kalmayacağına göre, bütün günlerimizi ölümden korkarak geçirmemek son derece yersiz. Bütün kendimize sormamız gereken, ne zaman öleceğimiz değil, ölümden sonra neler olacak...

Lucas Arts iyi firmanın. Hadi bırakın Star Wars film serilerini ve bilimkurgu oyunlarını yapmış olmalarını, piyasada oynamaya değer冒险 game'ini mumla aranırken, hep kalite kokan adventure oyunları yaptıkları için sevirim. Şimdiye kadar Lucas Arts'tan gelmiş olan

ölüler festivalinden (Day of the Dead) yola çıkararak oluşturulan seyircisine göre, biz ölüler diyarında sıkışık kalmış bir adamı, Manny Calavera'yı canlandırıyoruz. Görevi yeni ölen kişilere dünyada yaptıkları iyilikler oranında, cennete giden

oyunanıyor. Manny'yi ok tuşlarıyla yönetiyor, eşya alma ve kullanma işini ise ENTER tuşu ile hallediyoruz. Rahat kontrol için numarik klavyeyi kullanmanız öneririm, tabii ki isterseniz tuşları değiştirebilirsiniz. Taşıdigınız eşyalar ise cebinizden çıkartıp kullanıyorsunuz.

Oyunda canımı sıkın tek şey buydu, yanınızda bütün eşyaları aynı anda göremedığınızdan cebinizdeki teker teker ve sırayla bakmanız gerekiyor. Etrafta dolaşırken alabileceğiniz birşeyin yanından geçerken veya yapabileceğiniz bir şey olduğunda Manny kafasını oraya doğru çeviriyor. Bence diğer adventure oyunlarındaki gibi her girdiğiniz yeni mekanda bütün ekranı fare ile taramaktan çok daha iyi bir yöntem.

Oyunun grafiklerine söylemeye değer bir şey yok. Lucas Arts firması, ismindeki

SANAT lakabını fazlaıyla hakediyor doğrusu, bütün grafikler harika ve üç boyutlu mekanlar oldukça çarpıcı. Sabit gratiklerin dışındaki herşey ise (karakterler, objeler) gerçek üç boyutlu olarak tasarlanmış ve oyuncuların hizlandırmalarla da destek veriyor. 3D kartı olmayanlar hemen ağlamaya başlasın, kartınız yoksa sadece karakterleri biraz daha pürtüzlü olarak göreceksiniz, mekanların grafikleri muhteşemliğinden hiçbirşey kaybetmiyor. Seslere ve müziklere gelince, inanmak için duymalısınız. Profesyonel tiyatro oyuncularının seslendirdiği karakterler sürekli değişen ve yine tamdır



herhangi bir oyundan kötü olduğunu görmedim, görüldüğünü de sanmam. Tabii ki Grim Fandango da bunu istisna değil.

Grim Fandango konusunu Meksika folklöründen almış bir macera oyunu. Meksika'da her yıl kutlanan

en iyi yolculuk pakedini satmak olan Manny, en pahalı yolculuk olan 9 numaralı tren yolculüğünden yeterince satabilirse, kendisi de buradan kurtulup cennete gitmeye hak kazanacak. Ama bir türlü iki yakası bir araya gelmez Manny'nin, kendi payına sürekli gangsterler, hırsızlar düşerken, yeni iş arkadaşı ve en büyük rakibi Dominic en iyi insanları (yani ölüleri) kapımaktadır. Bu şanssızlık midir, yoksa işin içinde başka güçler mi vardır?

Grim Fandango, adventure oyunlarında alıştığımız gibi fare ile



olan grupların hazırladığı müzikler eklenince, bana da bu oyunda emeği geçen herkese saygılarımı sunmamakta başka bir şey kalıyor.

TAM ÇÖZÜM

BİRİNCİ YIL

Demo bittiğinde (bittiğini mesaj tüpüne bir mesajın gelmesinden anılsınız) gelen mesajı alın ve okuyun. Ofisinizden dışarı çıkmak, sekreterin yanından geçip soldaki asansörden aşağıya inin. Garajın sol üst köşesindeki minik kulübeye gidin ve kapıyı çalın. İçeriden çıkan yaratıkla (Glottis) size imzalanacak kağıdı (work order) verene kadar konuşun. Sekreterin yanına dönün ve kağıdı imzalatmaya çalışın. Patronunuz kimseyle görüşmek istemediğini söyleyecek. Siz de geri dönüp karşısındaki asansörden inin, dış kapıyı açıp çıkışın sağa gidin ve ara sokaga sapın. Düz ileriye gidip kravatlardan oluşan halata tırmanın. Soldaki açık pencereden patronun ofisine girin ve bilgisayarını inceleyip otomatik cevabı "Ah, Cripes Eva..." ile başlayan cümleye değiştirin. Geldiğiniz yoldan sekreterin yanına dönün ve kağıdı yeniden imzalatmayı deneyin. Değiştirdiğiniz otomatik cevabı duyan Eva, kağıdı sizin için imzalayacaktır. Yaşayanlar diyarına gelince, yerdeki kese kağıdına sarılı ruhu (oyundaki esprili anlayışına bakın), orağını kuşlanarak serbest bırakın.

Ofisimize girip soldaki masanın üzerinden iskambil kağıtlarını alın. Eva'nın masasına gidin ve iskambil kağıtlarını masanın üzerindeki kağıt deliciinin (hole punch) üzerinde kullanın. Lobiye inin, mesaj tüpünün ne kadar hassas bir makine olduğunu bahseden kırmızı bir yaratıkla karşılaş-

caksınız. Dışarı çıkip festivalin olduğu yere gidin. Palyaço ile, size ikinci adet şişmemiş balon ve bir tane balon-kedi yapana kadar konuşun ("A dead worm" ve "Bet you can't do a cat")

seçeneklerini seçeceksiniz)
Lobiye
geri dönüp sağdaki
odaya girin,
bir balonu
mavi, diğe-
rini kırmı-
zi hor-

tumda sivıyla doldurun. Ofisimize
çıkip iki balonu da mesaj tüpünün
üzerinde kullanın. Mesaj makinasi
bozulunca tekrar lobiye inip soldaki
odaya girin. Açık kapının kolunu
çevirin (deadbolt). Yaratıkla konuşun
ve buradan çıkışın. Tekrar içeri
girin, duvardan yangın söndürücüyü
alın. Kapıyı açıp delikli iskambil ka-
ğıdını kırmızı tüpün üzerinde kullanın.
Demodan sonra patronun oda-
sına girin ve başınızın nasıl bir bela-

da olduğunu öğrenin

Glottis'in kulübesine kapatıldık
ve o da etrafta değil. Kapıyi sıklatıp
dişardaki gölge ile sizin dışarı çıkart-
tana kadar konuşun. Orgütün karar-
gahına geldiğinizde Salvador'la ve
Eva ile konuşun. Dışarı çıkip festi-
valin olduğu yerdeki orta cadıdan

bir ekmek aşırın.

Kravat ipin olduğu
yere geri dönün. Yukarı

çıkip sofa devam edin. Açık
pencereden girin ve çekmeceyi
açıp yeşil bitkiyi alın. Boks torbası-
nın yanına gidin ve ağızlık (mo-
uthpiece) yere düşene kadar vu-
run. Dışarı çıkip ipin yanına dö-
nün, ipin kısa olan ucunu elinize
alın ve yeşil bitkiyi üzerinde kul-
lanın. İpi (yani kravatları) alıp
karşıya atın. Çatıya çıkışınca, orta-
daki metal çukurun üzerinde önce
balon-kediyi, sonra da ekmeği
kullanıp kuşları korkutun. Gür-
verciler gidince, bulundukları yer-
den yumurtaları alın. Tekrar sokaga
dönün, garaja girip Glottis'in kulü-
besine gidin. Ağızlığı sağdaki masa-
nın üzerindeki çamur makinası ile
doldurun (fill-a-dent). Boş bir yere
gidip HİÇBİRŞEYE BAKMAZKEN
ağızlığı kendi üzerinde kullanın.
Dışarı çıkip duvardaki mavi gözü
kullanın. Yumurtaları Salvador'a, a-
ğızlığını Eva'ya verin.

Ormanlık bir yerde bulacağınız
kendinizi. Sağdaki ekrana
geçip Glottis'le konu-
sun. Aptal Glottis larkına
varmadan kendi kalbini
söküp atacak. Yattığı ye-
rin arkasındaki ormana
girin. Örümcek ağını
yanındaki kemik yığınından
bir kemik alın ve bu-
nu örümcek ağını üz-
erinde kullanın. Oragınızı
çıkartıp ağını üzerinde
kullanın ev Glottis'in bu-
lunduğu yere geri dönün.
Kalbi yerden alıp Glot-



tis'in üzerinde kullanım. İsmi Bone-wagon olan arabanızı binip sağdaki açıklıktan geçin. İki yanında pompalar olan ağacın yanında yapmanız gereken, Glotus'un getirdiği el arabasını yerdeki hortumların üzerinden geçirerek, hortumlara bağlı olan sağ ve sol pompaların aynı anda çalışmasını sağlamak (yani bir sağ bir sol pompalar çalışacak) Böylece ağaç sağa sola salanmaya başlayacak. Biraz zamanlama ve biraz sabırla başarılabilirsiniz. Makinanın üzerindeki kolu çekip aletin durmasını sağlayın. Glottis yukarıda çıkışın makinayı tekrar çalıştırın. Demodan sonra Bonewagon'dan inin, sağ alttaki işaret levhasını alıp ormanın sol üstündeki açıklıktan geçin. Levhayı herhangi bir yere koyduğunuzda bir noktayı gösterecek. Gösterdiği yöne biraz ilerleyip levhayı yeniden yere koyun. Sürekli olarak levhanın gösterdiği yöne giderseniz, doğru yeri bulacaksınız (ekranın ortasının bir sol altındaki koyu yer).

Açılan kapıdan girin ve sağ alttaki işaret direğini sallayın. Düşen anahatları otomatik olarak alacaksınız. Arabanız geri dönüp üstteki taşlık araziden devam edin. Kapıyı açıp içeri girin. Ateşten kunduzlar tara-

fından kovalanacaksınız. Tekrar içeri girin ve kemik yığınlarının başladığı yerden üç dört tane kemik alın (ortadaki yeşil kemigin yanından). Solá gidin, bir kunduz üstünüzdeki kayanın üzerine gelip oturacak. Aldığınız kemiklerden birini zift nehrine atın ve hemen yanın söndürücüyü çıkartıp kemigin peşinden atlayan kunduzu söndürün. Nişan almak için sağsol, sıkmak için ENTER tuşlarını kullanın. Üç-dört kere bu işlemi tekrarlayın, taa ki bütün kunduzlar bitene kadar. Dışarı çıkip soldaki kilitli kapıyı anahtarınızla açın.

Rubucawa'ya varınca, merdivenlerden en üste çıkışın ve yeri paspas-

lamakta olan Celso ile konuşun (hatırlmadınız mı? Hani şu asa verip gönderdiğiniz ilk müsteri). Kayıp karısının resmini alıp dışarı çıkin. Sağdaki sisin içine girin ve denize üçün, merak etmeye denizci Valesco sizi kurtaracak. Aşağı inip Valesco ile konuşun. Celso'nun karısının resmini gösterin ve gemi kayıt defterini alın. Kayıt defterini Celso'ya verin. Artık bir işiniz var.

IKINCI YIL

Şu bir sene Manny'ye yaramış galiba, işleri bayagi iplerlemiş doğrusu. Neyse, içeri girip sağdaki masanın üzerindeki Salvador'dan gelen mesajı alın. Aşağıya inin ve Lupe ile konuşun. Dışarı çıkin. Demodan sonra Valesco ile konuşun soldaki uzantıdan geçip

konusun. Kedi yarışlarını VIP salonundan izlemenizi sağlayacak bir bilet ve sahte kedi yarışı bilet basmanızı sağlayacak bir makine verecek. Bara geri dönüp Glottis ile konuşun. VIP biletini alıp yarışlara kaçacak. Merkezden aşağıdaki yola gidin ve ilerideki kolu çekip kedi yarışlarının yapıldığı yere gidin. İçeri girince sağa dönüp büyük kedi heykelinin yanındaki açık kapıdan girin. Kedi mamaşının üzerindeki konserve açacağınızı alın. Geri dönüp merdivenden yukarı çıkin. Sağa gidip asansörle VIP salonuna çıkin. Mutfağa girin ve hindi sosu aletini alın (turkey baster). Garson dolaba girince kapıları arkasından kapatıp orağınızı da kapiya sıkıştırın. Merdivenden çıkip konserve açacağınızı şarap fırısının üzerinde kullanın.

Bodrum katına gelince, forklift'e binin ve asansöre girin, ama forklift'in kaldırıclarının kapıya dönmiş olmasını dikkat edin. Düğmeye basıp asansörü çalıştırın ve hemen forklift'e binin. Üst kata çıkarken asansör boşluğunca bir açıklık göreceksiniz, tam oradan geçerken forklift'i ileri sürüp asansörün durmasını sağlayın. Forklift'in yanındaki kolu çekip kollarını kaldırmasını ve böylece geçebileceğiniz bir boşluk oluşturmasını sağlayın. Yolu takip edin ve çantayı alın. Demodan sonunda bir adet

denizciler birliği kartınız olacak

Blue Caset barına gidin. Demodan sonra mutfağa girip hindi şeysini (turkey baster) bulsağlı suyunun üzerinde kullanın. Dövmeci Toto'nun yerine gidin, kulübenin arkasına geçin. Buzdolabını ve içindeki rafı açın. İki adam da dolapla ilgilenirken, içki şişesine koşup hindi aletine doldurduğunuz sıvayı içine boşaltın. Naranja uyuyunca üzərinin araştırın ve künyesini alın. Kedi yarışlarının olduğu yerdeki merdivenlerin en üstünde çıkip kara-kola gelin. Anna ile konuşun. Sağdaki dedektörden geçmemeyi denevin. Altın içkinizden içip tekrar deneyin. Carla ile yalnız kalıp, eski



muhabetlere girince "Hey Carla, that's an awfully nice metal detector" seçenekçi çikana kadar konuşun, çıkışınca onu seçin ve "Yes" deyin. Kedi heykelinin yanındaki kapıya geri dönün. Trampolinin en ucundan biraz geride durup yüzünü ekrana gönün ve orağınızı kum havuzunun üzerinde kullanın. Metal dedektörünü bulunca, polis merkezine çıkan merdivenlerin başına gelin ve sola devam edin. Yolun sonundaki yeşil demir kapıdan morga girin. Naranja'nın künnesini cesetlerden birisinin üzerinde kullanın. Membrillo ile konuşup metal dedektörünü ona verin. Ölüm olmadığı halde Naranja'yı ölüm olarak kabul ettirdik.

Merkeze geri dönüp sola gidin ve arıllarla konuşun. Arkadaşın iletişim problemi var sanırın. Blue Casket'e gidip sol onde oturan üç tiple konuşun. Salvador'un mesajını gösterin ve masanın üzerindeki kitabı alın. Kitabı arıların başı Terry'ye götürün. Kedi yarışlarının VIP salonuna geri dönün. Masalardan birinde oturan avukat Nick ile konuşun. Avukatınız olması için ikna etmelisiniz. Kesinlikle ikna olmayaç ama siz yine de hep en iyi seçenekleri seçerek konuşun ve en sonunda Olivia ile olan ilişkisinden Max'e bahsetmekle tehdit edin. Masada bıraktığı sigara paketini alın ve polis merkezine gidin. Sigara kutusunu Carla'ya verip "I don't know, I found it under your desk." "Yes" seçenekleri ile konuşun. Yeni aldiginiz anahtar ile birlikte deniz fenerine gidin ve kapayı açın. Zavallı Lola'yı son nefesini verirken göreceksizez. Arkasında bıraktığı kağıdı alın. Calavera Cafe'ye geri dönüp kağıdı vestiyer üzerinde kullanın. Çeketi araştırın. Çikan kağıdı dövmeci Toto'ya götürüp göstelin. Size bir fotoğraf verecek. Kedi yarışlarına geri dönün ve bilet gişesinin yanında durun. Sahte bilet basma makinasını çikartıp soldan sağa "2 - Tuesday (TUE) - 6" yazacak şekilde ayılayıp üstteki düğmeye basın. Sahte bilet soldaki gişe üzerinde kullanın. VIP salonuna geri dönüp Nick ile Olivia'nın resmi-



ni Nick'e gösterin. Terry'yi kurtardınız, arıları bulunduğu limana geri dönüp sağdaki aletleri inceleyin.

Calavera Cafe'ye geri dönün ve ofisimize gürün. Masanızın üzerindeki rulet masalarının ayarlarını değiştiren mekanizmayı çalıştırın. Soldaki dairedeki sağdaki kırmızı nokta yanınca miknatıs işaretini olan düğmeye basın. Böylece polis şefi cafenizi kapatacak ve siz de bir gemide yer silici olarak yeni bir maceraya atılacaksınız.

ÜÇUNCU YIL

Manny oğlum, senin bu şansına (azmine demeliydim aslında) ben ne diyim, şimdi de gemi kaptanı olmuşsun. Neyse, demodan sonra soldaki kapıdan aşağı inin. Merdivenden aşağı inin ve Glottis tarafından kurtarılin. Sağdaki düğmeye

basıp sağ demiri kaldırın. Kontrolere gidip Enter'a ve sağa basın. Sağ demirin üzerinde orağınızı kullanın. Sol tarafa gidip düğmeye basın. Geçimi tamamen ikiye ayırmak için kontrollere gidip kolları tamamen geriye çekin.

Denizin dibini boylayınca, sola ışığın bittiği yere gidin. Kafasında lamba olan adam geçerken Enter'a basıp konuşun. Adı Chepito olan bu adamlı konuşmayı kesmezseniz sizi gereksiz yere dolastırıp aynı yere getirecektir. O yüzden, konuşmayı kesin. Chepito tam Glottis'in yanından geçerken tekrar Enter'a basın. Lambasından yakaladığınız Chepito'yu sola, Glottis'e doğru çevirin. Mavi ışığın kaynağına ulaşınca, sola ve ileriye, ilerdeki kayanın yanına gidin ve kayanın etrafında bir tura atın. Chepito yakalanacak, demo olacak.

İlerideki asansöre binin, sağdaki yoldan ilerleyin. Sonunda yıllardır peşinde olduğunuz kadını bulduğunuz. Ama eski arkadaşınız Domino da onunla birlikte. Yeni ofisinizde uyandığınızda kafesteki çocukların konuşun. Kafanıza attığı küçük çekici yerden alın. Meche'nin ofisine gidin ve onunla konuşun. Meche'nin çorabını almanız lazım. Bunun için yanındaki kültablmasını öyle bir zamanda kullanmanız lazım ki, Meche sigarasının küllerini döktüğünde bacaklarına gelsin. Biraz uğraşarak ve iyi bir zamanlamayla başarabilirsiniz. Çorabı kaçan Meche, çorabı arkandaki çöp kutusuna atacak. Çorabı alıp asansörle aşağıya inin ve sola gidin. Matkapla çalışan Che-





pito ile konuşsun. Küçük çekici verip

matkabi, çorabı vererek silahı alın. Asansörün olduğu yerden sağa gidin. Taşıma bandının üzerine çıkıp yukarıya gidin. Soldaki merdiven-

Vinç ile birlikte adanın diğer tarafını gidin ve zinciri taşıma bandının üzerine indirin. Vinçteninin, tekrar denize girin. Bandın yönünü değiştiren kolu çekip zinciri aşağı salın. Kolu iki kere daha çekip zincirin taşıma hattına sarılmasını sağlayın

mir kapıya gelin. Matkabi kapının sağında kullanın. Kilit mekanizması ortaya çıkınca kapının ortasındaki kolu çevirmeye başlayın. Yapmanız gereken soldaki yarı dairelerin kenarlarının sağa bakmasını sağlamak. Sürekli sağa veya sola çevirerek ve en üstekinden başlayıp, diğer daireye geçtiğinizde yönünü değiştirek başarabilirsiniz. Bütün dairelerin kenarları sağa bakınca oragnızı kilidin üzerinde kullanın. Kapının kolunu çekip açın. İçeri girip kapıyı arkanızdan kapatın. Kapının üstündeki açık kabloların üzerinde orağımızı kullanın, gizli kapıdan geçin. Oragnızı yandırın söndürme sistemi üzerinde kullanın. Sağdaki borunun üzerindeki vanayı açın. Suyun aktığı parkeyi gördünüz mü? İyi, o zaman bir önceki odaya döndüp yerden baltayı alın. Suyun gittiği parkenin üzerine sürükleşin baltayı ve orada kullanın.

Demoldan sonra Domino ile karşılaşacağınız. Orağınızı çıkarın ama Domino'nun değil, ahtapotun gözünün üzerinde kullanın. İşte bitti (mi?)

DÖRDUNCU YIL

Vince
geri
dönün
ve zinciri
yükarı

kaldırıp ge-
miyi takıldığı yer-
den kurtarın

Meche'nin ofisine
geri dönüp silahı ona
verin. Demodan sonra
dişarı çıkıp soldaki de-



den vince çıkışın
ve vinci adanın
diğer tarafına
kadar götürün.
Vincin zincirini
aşağıya indirin.
Vinçteninin, zincirin
ucundaki aletin üzerinde
matkabi kullanın. Vince
geri dönüp zinciri tekrar aşa-
ğıya indirin ve sonra tekrar
kaçırdırı silindirleri sökün.

Merdivenlerden inip tabutu açın. Bruno ile konuşun ve size vereceği kupayı alın. Yukarı gidip kapı bekçisiyle konuşun. Bir kat aşağı inip merdivenlerin alundaki kapıdan girin. Glottis ile konuşun. Aşağıdaki mutfağa inin, kupayı kahve rafının (coffee cup rack) üzerinde kullanın. Sağdaki çekmecceyi açıp bezini alın. Dışarı çıkıp bez petrol bidonuna daldırın. Mutfağa dönüp



bezi tost makinasının üzerinde kulanın

Rubacawa'ya geri döndüğünüzde limana gidip Valesco ile konuşun. Biraktığı şşeyi alın. Blue Castet'e gidip mutfağa girin ve şşeyi fiçinin üzerinde kullanın. Glottis'in yanına dönüp şşeyi ona verin. Glottis geri döndüğünde tekrar konuşun. Dövmecinin yerine gidip ilaç dolabından sıvı nitrojeni alın. Garaja dönüp sıvı nitrojeni yerdeki sıvinin üzerinde kullanın. Arabanın arkasındaki bombayı kullanıp Rubucawa'yi terkedin.

Cesedin kolunu alın. Meche ile konuşun ve dışarı çıkip arabanın arkasından devam edin. Merdivenden çıkışın, diğer merdivenden de çıkışın. Ekranın önündeki kahve sürahisini alın ve merdivenden yukarı çıkışın. Kahveyi aşağıdaki adamların üzerine dökün. Aşağı inip sağdaki kapıdan girin. Tekrar merdivenden çıkışın ve soldaki aleti (grinder) kesik kolu kullanarak alın. Merdivenden ve diğer merdivenden inin, gazinoya girin. Pardesülü adamlı iki kere konuşun. Meche ile iki defa konuşun. Çarşafı Charlie'nin üzerinde kullanın ve hemen pardesülü adamlı konuşun

Tuvalete gidin ve yeni kıyafetinizle birlikte dışarı çıkışın.

Gizli karargaha geri döñün. Çöpten fotoğrafı alın. Hector'un notunu ve fotoğrafı güvercinin üzerinde kullanın. Merdivenin yanına

dönün ve Glottis'ten uzaktan kumandayı a-



hn.
Bonnewa-

gon'un arkasında
ki yoldan devam edin. Sağdaki tünelden girin ve tünelin girişinde içine kolu koyduğunuz grinder'i kulanın. Timsahla karşılaşınca uzaktan

kumandayı kullanıp arabayı yukarı kaldırın. Üstteki geçitten merdivenin yanına gelin. Uzaktan kumanda elinizdeyken aşağı inmeye deneyin. Timsah geri döñünce hemen yukarı çıkip kumandayı kullanın ve kuyruğun arabanın altına sıkışmasını sağlayın. İlerleyip çiçekçiye girin. Oragınızı çıkartıp kapının üzerindeki yapışkan bant topağını söküñ. Tekrar içeri girip adamlı konuşun silahı ve çiçek tohumlarını alın.

Gazinoya geri döñün. Asansörün önünde duran pembe yaratıkla konuşun. Size sorduğu sorunun cevabı, arkanızdaki panoda en son yana numara olacak. Yukarı çıkışın Celso ile konuşup bilet alması için ikna edin. Uzun bir demodan sonra çatının sağ tarafındaki uzantının yanına gidin. Çatının kenarına tırmanıp çatının üzerinde Grinder'i kullanın. Çiçek tohumlarını da kullanın ve geri dönüp merdivenden tırmanın.

Tepeñin üzerindeki eve gidin, vurulduktan sonra sıvı nitrojeni kendi üzerinizde kullanın. Arabaya geri dönüp Salvador ile konuşun. Bavulu açın ve dışarı çıkan biletini alın. Evin arkasına gidin ve biletini elinize alın. Bilet size sürekli olarak Salvador'un vücutundan bulunduğu yeri gösterecektir. Doğru yeri bulduğunuzda oragınızı çıkartıp Salvador'un cesedini bulun (buradaki demo çok güzel). Cesedi arayıp anahtarları alın. Arabanın yanına dönüp anahtarla bagajı açın ve silahı alın. İlerideki su tankının yanına gidin ve silahı su tankının üzerinde kullanın, e-ve geri dönüp kapıyı açın ve oyunu bitirin.

Grim Fandango kesinlikle şimdije kadar oynadığım en iyi adventure. Belki Sanitarium ile başabaş gelebilir ama o da çok kolaydı. Grim Fandango'yu bitirmek için aşağı yukarı 10 saat oynamanız gerekecektir, tabii ki çözümünü biliyorsanız. Bu oyun için Lucasarts'ı tebrik etmek istiyorum, macera oyunlarına olan ilginin azlığı sırıldarda böyle bir şaheseri piyasaya çıkartarak adventure piyasasını yeniden canlanmasını sağlayacaklarına inanıyorum.



GRIM FANDANGO

Lucas Arts /Adventure/ 2 CD

YAZAR : Sinan Akkol

SİSTEM : Windows 95/98

HD Alanı : 130 MB

GRAFİK : ★★★★★★★★★★★

İŞLEMCI : Pentium 133

CD-ROM : 6 Hızlı

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★★

RAM : 32 MB

MULTIPLAYER : Yok

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★★

Bilgi İçin : Aral İthalat Tel:

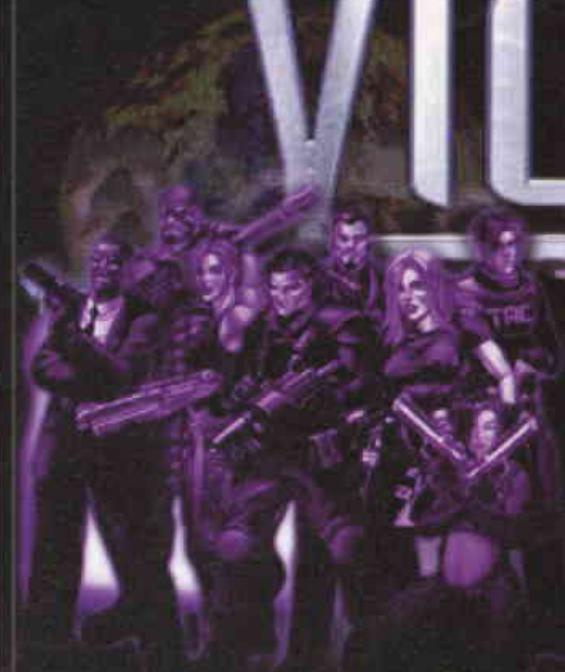
DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

OYNANABILIRLIK : ★★★★★★★★★★★

LEVEL CD : Ağustos 98

GENEL
• PUAN •
10

Vigilance



*Onlar dünyanın çeşitli ülkelerinden
zelerek aynı amaç doğrultusunda,
iyi yerde toplandılar. Onların tek
imaci dünyayı teröristlerin hain
aldırılarına karşı korumak.
Tabii ki sizin yardımınızla...*



Yeni yılın bu ilk sayısına hazırlarken elimizde o kadar çok oyuncu vardı ki, istesek simiden Mart sayısını bile hazırlayabilirdik. Ama bizim için önemli olan çok yazmak değil, en iyisini en yenisini yazmak. Bizim için önemli olan oyunlar hakkında kendi düşüncemizi, gereklse nasıl çalıştığını, başarıyı elde etmek için ne yapılması gerektiğini, gereklse tam çözümünü kendi kalememizden yazmaktır. Öyle başkalarının papagım olup onlar ne derse yazmak veya şirketlere para kazandırmak için "Ulan aslında oyun kötü ama, işte adamlar da getirmişler, boşver satılsın" düşüncesiyle kötü olana da iyi diye yazmak bize yakışmaz. Ben bir kere delikanlının el kitabı okumuştum daonda böyle bir şeyin çok kötü olabileceği ve böyle bir düşüncenin delikanlıya yaklaşmayacağından bahsediliyordu annadin mi? Çünkü bizim amacı, biz bu dergiyi alanların seçici davranışları, önüne gelen her oyunu almaması. İşte böyle en iyileri seçmeye karar vermişken de Vigilance'i yazmadan edemedik. Aslında benim bu türle tanışmam çok da eskiye dayanıyor. Geride bıraktığımız yılın en iyi oyularından biri olarak nitelendirilebilecek Spec OPS, SWAT, Rainbow Six derken, geldik şimdi Vigilance'a. Bu oyuların tümünde gerek asker, gerek polislerden oluşan özel bir tim yönetiyor, yeri geldiğinde düşman mevzilerine sızıyor, yeri geldiğinde teröristlerin rehin aldığı insanları kurtarıyorduk. İşte Vigilance bu türün en son örneklerinden biri.

Gelelim Konuya

Yakın gelecekte dünya teröristlerin saldırılari karşısında bulanık ve her geçen gün terörist saldırılari sayisi artmaktadır. Eh

şimdi bu da bir bilgisayar oyunu olduğuna göre iyilerden yana olmamız gerekiyor ve bu saldırılara karşı insanlığı koruyabilecek tek vurucu gücü yönettiyorsunuz. Special Intelligence Operations Network yani kısaltası SION. SION askerleri, görevlileri vs. dünyanın çeşitli ülkelerinden seçilmiş kendi dallarındaki en iyi kişiler. Bir tanesi bilgisayar konusunda bir dahi, bir tanesi bir biyomekanik mühendisi vs. Dannn. Arkası ve ayrıntılı açıklamalar az sonra, belki alt paragrafta veya sonraki sayfada. Şu an için nerede olacağını tam olarak ben de bilmiyorum.

Bu kuvvet kurulmuştur, fakat terörizm zehirli mantar gibi dünyadın her yerinde üremeye devam eder. Ama bir süre sonra bir düşünce ortaya atılır. Kendi çapında küçük ve pek öneşiz görünen saldırılar acaba büyük bir komplonun bir parçası veya hazırlık çalışması olabilir mi? İşte önce cevabının bulunup daha sonra da çözüme kavuşturulması gereken soru bu. Aşaba bunlar sadece küçük saldırılar mıydı, yoksa bunlar arasında bir bağlantı var mıydı? Ben de bilmiyorum. Gerçekten... Oyunda tek tek kullanabileceğiniz toplam 8 karakter mevcut ve bunların özgeçmişlerine bakarak başlayacağınız görev için arasından uygun olanı seçebilirsiniz. Büyük bir bölüm siyah olmak üzere kırkın üzerinden parça çatışmalarda size en iyi şekilde yardımcı olmak için hazır dumuda bekliyor. Single Player mode'da oldukça kaliteli, heyecanlı görevlerde oldukça zeki olduğunu söyleyebileceğim teröristlerle karşı karşıyasınız. Üç zorluk derecesinden en kolay olan Rookie'de bile kaçıyorlar, saklanıyor, pusul kuryolar vs. Diğer dereceleri düşünmek bile istemiyorum. Olayın geçtiği mekanlar fotorealistik teknolojisi kullanılarak günümüz dünyasının farklı yerlerinden hazırlanmış. Tabii ki her şey üç boyutlu.

Gelidiyor Oyunu

Single Player modunda oynarken maalefet görev seçme hakkınız yok. Yani öünüze ne konursa onu yiyeceksiniz artık. Ne yapalım. Bence oyuna başlamadan Training Center'a uğramak ve sıradaki görevi bir oynamak lazım. Training Center'da oynamak için de bir karakter ve zorluk derecesi seçmeniz gereklili. Eğer Training Center'da sıradaki görevi bitirseniz, bu bölümde geçmiş sayılmayorsunuz. Görevi gerçekten oynayıp bitirmeniz gereklili. Oyuna söyle bir baktığımız zaman hiçbir şeyin görüldüğü kadar kolay olmadığını görüyoruz. Herşeyden önce kaprılı devlet savunucusu Vigilance kurulum için 650 MB sabitdisk alanı istiyor. Eh bu kadar da kolay değil. Herşey sabit bir disquette olmasına rağmen, bir görevin hazırlanması, ayaküstü bir şeyler yemek için size gerekli zamanı sunuyor. Siz de bu arada görevi hazırlanıp dinç kafa ve dolu bir mide ile oynayabilirsiniz. Değidik ya o kadar kolay değil diye. Teröristlerin zekası gerçekte olamayacak kadar yüksek tutulmuş. Sese karşı tepki verebiliyor, mahalledeki arkadaşları kahveden çağrıbiliyor, saklanabiliyor, kaçabiliyor, pusuya kurabiliyor ve bunların hepsi ni çaylakta oynarken yapıyorlar. Oyunda 25'in üzerinde silah mevcut ve hepsinin size ve karşısındaki verdikleri zararlar farklı. Karakterin otomatik nişan alma özelliği olmadığı için burada bütün iş size düşüyor. Bu tür oyumlarda sık karşılaşılan birkaç sorun maalefet bu oyunda da mevcut. Ama tabii belki de bunları dünya üzerinde kafasına takan tek insan benimdir. Duvarlardaki ateş izleri oldukça iyi ve kaybolmuyor. Ama cesetler öyle mi, tamam öyle kalas gibi yere yığılarak ölmüyorlar belki ama, ilginçtir öldükten sonra buhar olup uçuyorlar. Duvarlarda falan kan izi var, ama acaba nerede bu cesetler? Bir de şöyle bir olay var. Mesela bir yapıya giriyorsun ama dışında kimseyi bırakmıyorsun, camlardan dışarısını gözlüyorsun, kimsecikler yok. Oh be deyip tam dışarı çıktıysın, karşında senden hiç hoşlanmayan dört tip. Haydaa utan nereden çıktı bunlar ne yapacam ben şimdi. Öyle bir durum ki bu insanların başka bir yerden gelme ihtimali yok. Havadan indirme yapmaları da imkansız. Neyse ama bu durum biraz da olsa oyuncunun heyecanına ve stresine eklenlerde bulunuyor. Oyunu sadece Mission

Briefing ekranında Saveleyebiliyorsunuz. Eğer bu ekranın çıkışını olmadığı için önceki görevi tekrar oynamak zorundasınız. Oyun esnasında kayıt seçenekleri olmadığı için sadece görevi başından kaydedebiliyorsunuz. Ve eğer ölecek olursanız görevi en başından oynamak zorundasınız.

Vigilance'a Gel Kapışalımı

Eh şimdi böyle bir oyunun Multiplayer oyunu desteklememesi bir abes olurdu. Adamlar da abesle iştigal etmemek için koymuşlar oradan iki Multiplayer. Vigilance'ı LAN üzerinden oynayabilmek için her makinede birer Vigilance CD'si, bir de IPX protokolüne ihtiyacınız. Toplam 16 kişinin eş zamanlı olarak oynayabildiği Multiplayer modunda Deathmatch için 27 karakter arasından size uygun olanı seçebilirsiniz.

Heat üzerinden de oynayabileceğiniz bu oyun içerisinde kendi özel yazılımı bulunuyor. Ama burada oynayabilmek için bazı şartları yerine getirmeniz lazım. Bunnardan donanım kısmına dahil olanlar: 4x CD-ROM, 28.8 Modem, Java Destekli Netscape Navigator 3.04 veya Internet Explorer 3.02A üstü sürümler ve en önemlidisi bir adet Internet bağlantısı. Bu kadarla da kalmıyor tabii gereklenler. Bunun için bir de Heat'e kayıt olmanız gerekiyor. Size verilen şifre ve kullanıcı



ismi ile Heat'e girdikten sonra karakterinizi seçin ve ister yeni bir yol oluşturun, isterse de varolan bir oyuna dahil olmaya çalışın.

Sen Ne İşe Yararsın

Abi elimden her iş gelir, ne iş olsa yaparım abi mantığı bu oyun da biraz gereksiz. Çünkü her karakterin kendine has özellikleri mevcut. Bunun için görev hakkında bilgi aldıktan sonra uygun karakteri seçerseniz, işiniz oldukça kolaylaşacak. Bakalım kimler gelmiş. Gelmışler mi?



Alexander Blair

Uyruk: Amerika Birleşik Devletleri
Yaş: 35 Boy: 5'9" Kilo: 145 lbs.
Uzmanlık Alanı: Gizlilik
Diger: Adam Öldürme, Haberleşme, Patlayıcı, Tıp

**John Blutanski**

Uyruk: Amerika Birleşik Devletleri
Yaş: 29 Boy: 6'1" Kilo: 205 lbs.
Uzmanlık: Patlayıcı
Diger: Adam Öldürme, Yakın Dövüş, Tamir

**Nikki Davis**

Uyruk: Rusya
Yaş: 32 Boy: 5'11" Kilo: 140 lbs.
Uzmanlık: Güvenlik Sistemleri
Diger: Haberleşme, Bilgisayar, Tıp, Tamir

**Amy Long**

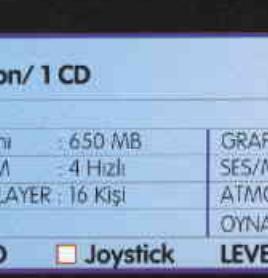
Uyruk: Çin
Yaş: 25 Boy: 5'1" Kilo: 120 lbs.
Uzmanlık: Keskin Nişan
Diger: Adam Öldürme, Güvenlik Sistemleri, Gizlilik, Keşif

**Tasmin Leandri**

Uyruk: Fransız
Yaş: 23 Boy: 5'10" Kilo: 140 lbs.
Uzmanlık: Cinayet
Diger: Keskin Nişan, Yakın Dövüş, Gizlilik

**Scott Maxwell**

Uyruk: Amerika Birleşik Devletleri
Yaş: 22 Boy: 5'8" Kilo: 145 lbs.
Uzmanlık: Bilgisayar
Diger: Haberleşme, Güvenlik Sistemleri, Tamir, Gizlilik

**Lorenzo Menez**

Uyruk: İspanya
Yaş: 50 Boy: 5'9" Kilo: 150 lbs.
Uzmanlık: Keşif
Diger: Patlayıcı, Tıp, Yakın Dövüş, Gizlilik

Damen Rush

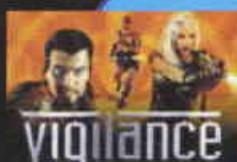
Uyruk: Amerika Birleşik Devletleri
Yaş: 34 Boy: 6'0" Kilo: 180 lbs.
Uzmanlık: Tıp
Diger: Keskin Nişan, Güvenlik Sistemleri, Gizlilik, Keşif

Oyundaki elemanlar ve özellikler bunlar. Oynayacağınız karakterleri seçerken bayanların çekiciliğine, erkeklerin karizmasına aman diym kapılmayın. Oyunda sunan dünya üzerinde var olanlar yanında bir çok fantezi silah da mevcut. Bu silahlardan mermileri görev içerisinde çeşitli noktalara gizlenmiş veya öldürdüğünüz kişiler size son bir iyilik yaparak gidiyorlar öteki tarafa. Büyük/küçük Medical Kitleri kullanarak enerjinizi maksimumda tutabilirsiniz. Bunun dışında hafif/agır olmak üzere iki çeşitte çelik yelek mevcut. Bunun haricinde C4 bomba paketi, kirmizi, mavi ve sarı anahtar kartlar, bilgisayar CD'leri de oyunda kullanılabilirsiniz.

Hareket Zamanı

3D Action tarzındaki bu oyuncu özellikle fantezi ve mistik hikayelerden sıkılanların tercih edebileceği bir oyun. Mekanların da gerçek olması görevlere ayrı bir hava katıyor. 3Dfx Voodoo, Voodoo2 or Voodoo Banshee destekleyen oyuncu maalesef Voodoo Rush ve D3D kartlara tepkisiz kahyolar. Seslerin kalitesi ve konuşmalarla oyuncunun çekiciliği yükselirken, uzun süren yükleme işlemi insanı çileden çıkarıyor.

GENEL
PUAN
7

**Vigilance** *Segasoft /3D Action/ 1 CD*

YAZAR	Phantom	HD Alanı	650 MB	GRAFİK	*****
SİSTEM	Windows 95/98	CD-ROM	4 Hızlı	SES/MÜZİK	*****
İŞLEMCİ	Pentium 166 MMX	MULTIPLAYER	16 Kişi	ATMOSFER	*****
RAM	: 32 MB			OYNANABILİRLİK	*****

DESTEKLЕНENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD :

Mükemmel Fizik Herşey Değildir...

TRESPASSER



Gençlik yıllarında seyredip de gerçekten etkilendiğim filmlerin sahibi bir elin parmaklarını geçmez. Ama bu filmlerden birisi var ki, üniversiteme hazırlandığım sıralarda neredeyse bütün yaşamının yönünü değiştirdi. Jurassic Park'dan bahsediyorum. Beni etkileyen ne mükemmel efektlər, ne de gerçekçi dinazorlar değil. 65 milyon yıl önceinin yaratıklarının yeniden hayatı doldurabileceğine ikni etkilemiş beni. Jurassic Park'ı beşinci seyrişinden sonra (çünkü hâlâ hayal ediyorum, "hâdi sinemaya gidiyoruz" diyen herkese "hâdi Jurassic Park'a gidelim" demiştim) kararımı vermiştim, genetik mühendisi olacaktım. Ama olamadım. Kader ağlamı örmüşü bir kere 4 senenin sonunda Endüstri Mühendisliğinden mezun ve bir bilgisayar dergisine de müdür oldum. Ama o koca devlerin yeniden yaşama döndüğünü görmek hala en büyük hayallerimden biridir.

Trespasser, ikinci (ve rezalet) Jurassic Park filminden hemen sonra başlıyor. Tatil amacıyla Karaiplere giden kahramanımız (kendisi bir bayan) elin bir üçak kazası sonrasında kendisini iskelet adada bulur. Kendine geldikten sonra etrafı araştırmaya koysular ve aslında adada o kadar da "yalnız" olmadığını farkeder. Adada tarih öncesi 100

tonluk yaratıklarla birliktedir ve ev sahipleri ve komşularından hiç de memnun değildir.

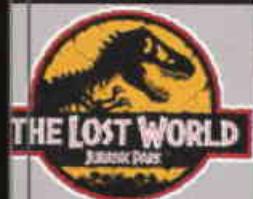
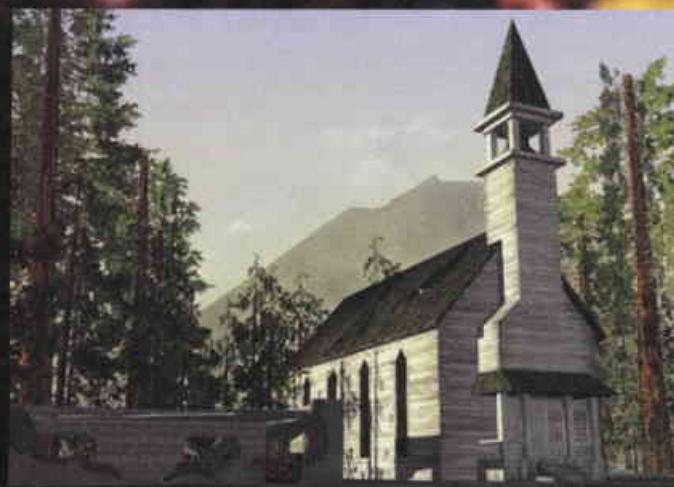
Yonettinginiz karakter her işi sağ koluya yapıyor. Silahları sağ eliyle alıyor, etrafındaki eşyaları sağ eliyle yönetiyor, 50 kütür kiloluk ağır makinalı topu bile bir tek sağ kolıyla kullanabiliyor. Koskoca demir balyaları sağ koluya kaldırıp evinri gevirebiliyor ve 20 metre uzaga hr. latabiliyor. Ne kadar gerçekçi değil mi? Bu arada, oyuncunun mithis fizik kurallarından bahsetmeden edemeyeceğim. Etraftaki her kutu, varil ve bilimum nesne gerçek hayatı gibi bir ağırlık noktasına, bir kütle ve ağırlığa sahip. Üstüste duran iki yarıldan attakine ateş ederseniz, ikisinin de gerçekde ne kadar yakın bir şekilde devrildiklerini göreceksiniz. Veya bir kutuyu yardımından aşağı itip önüne bir engel çıkana kadar yuvarlanması seyredebilirsiniz. Buraya kadar her şey iyi gibi. Ama malesef bütün bu fizik kuralları oyun içinde birer makyaj olmaktan öteye gidemiyor. Oyunun esasını teşkil etmesi gereken fizik kuralları, oyunun oynamanı üzerinde hiçbir etkiye sahip değil. Dış dünya ile tek etkileşim aracınız sağ kolunuza kullanmak ise bir süre sonra oyunesine sığmaya başlıyor ki, heye-canlı bir aksiyon olması gereken Trespasser, "Kol Simülasyonu 98'e dönüyor.

Peki Ya Dinazorlar?

Trespasser hayatınızda görülebilir en gerçekçi ve korkutucu şekilde dinazorları hayatı geçiriyor

ilk Velociraptorla karşılaşmamı unutamam. Bombes bir arazide gitmekten duyduğum bir hırıltıyla birlikte arkama döndüm ve bir Velociraptor'a hiçbir zaman istemeyeceğim kadar yakın olduğunu farkettim. Hemen arkasından vere düşen cansız bedenim parçalanıp yerken, hemim de seyretemekten başka yapabileceğim bir şey kalmadı. Sadece Velociraptorlar değil, diğer dinazorların modellemeleri ve hareketleri de gerçeğe oldukça yakın bir şekilde tasarılanmış ama onları hem gerçekçi, hem de oynanabilir bir seviyede hızlı olarak ekranı gösterebilecek bir bilgisayar var mı bilmemiyorum.

Trespasser'da yaşadığım en büyük hayal kırıklığı grafikler yüzünden oldu. Daha önce gelen haberlerde 3D hızlandırmıcısız basit bir Pentium 200'de bile oynanabilir seviyede olacağı söylenen oyun, 4 MB 3Dfx kartı ve 64 MB RAM'lı olan 233 MMX'inde 640x480 çözünürlük ve orta grafik kalitesinde zorla çalışır. Üstelik Dreamworks'ın oyun çıkmadan önce piyasaya verdiği resimleri görüp de Trespasser'la ilgili güzel hayallere daldısanız onları da umutun, büyük ihtiyale oyunun grafik motorunu değiştirmişler ve oyun içi grafikleri o resimlerdekiin yarıya kadar bile iyi değil. Bir kere karakterin ilerlemesi hâzır çok yavaş, koşarken bile herhangi bir FPS'deki yürüme hızının yarıya kadar bir hızla ilerleyebiliyorsunuz. Tabii bu durumda geniş ağaç anılarında yol almak bir işkence haline geliyor. Sonra, 3Dfx'in bir amacı da görüş alanınızı giren



RESPASSER
JURASSIC PARK™

bir nesnenin uzaklığını ne olursa olsun düzgün gözükmesini sağlamaktır. Sanırım programcılar bunu bilmiyorlar, çünkü herhangi bir nesneyi gördüğünüz anda o kadar kare kare oluyor ki, burnunuzun dibine gelene kadar ne olduğunu anlayamayorsunuz. Siz ilerlerken ekranın pat diye kahverengi bir konserve açacağı peydahlıyor, biraz daha yaklaşıyorsunuz ve açacak zamanınızın seyin aslında dört tekerlegi olan bir kutu olduğunu düşünüyorsunuz. Ne zaman ki burnunuzun dibine kadar gidiyor, işte o zaman o nesnenin bir ip olduğunu anlıyorsunuz. Durum bu kadar vahim yanı. Peki, grafikler bu kadar kötü olduğuna göre en azından oyun hızı olmalı değil mi? Maalesef değil. Bomboş arazide ilerlerken yavaşlığından şikayet ederken, ekranın bir dinazor girdiği anda her şey ağır çekimdeymiş gibi yavaşlıyor. Özellikle büyük dinazorları gördüğünüz anda dönüp kaçmak isteyeceksiniz, korkugundan falan değil, oyunun hızı sakat bir sürüngenin hızına inceğinden:

Peki hic mi iyi yanı yok bu oyunun?

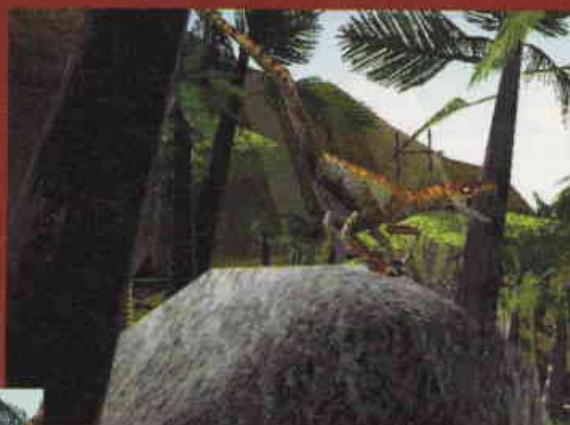
Var elbette, özellikle benim gibi Jurassic Park hayranları gerçek bir dinazora bundan daha fazla yaklaşamaz. Velociraptorların yapay zekası çok çok iyi. Tıpkı filmdeki gibi, gruplar halinde avlıyorlar ve etrafınıza sırip hiç beklemediginiz

bir anda saldırıyorlar. Dinazorların hareketleri de çok gerçekçi. Bir dinazoru bacagından vurdugunuzda, önce tözezledigini, sonra topallayaarak kaçarken bir ağaç kokune takılıp yere düşüğünü ve ayaga kalkıp sınırlı bir şekilde bağırmasını görebilirsiniz. Grafik yönünden adamları ne kadar vurmak istediysem de, hareket gerçekçiliği bakımdan takdir ettim. Bu oyunu oynamak cogulkukla korkulu anılar yaşamama sebeb oldular, bu da hoşuma gitti, stresli



ortamları severim.

Oyunun oynanışından bahsetmeye hiç gerek yok. Her bölümde amacınız hayatı kalmak ve bir sonraki bölüme geçmek. "Hayatta kalmak için ne kullanacağınız size kalmış" diyor oyunun kitapçığında. "İsterseniz dinazorları bir masanın bacagiyla, isterseniz masanın kendisiyle öldürürsiniz" diyor. Tabii canım, bırgün adım başı silah olan sisiz bir adada kalırsam, dinazorlara onları bırakıp tahta parçalarıyla grisirim, böyle de zekiyimdir yani. Thicbir oyunda gormedigimiz sekil-



de çözüme ulaşmak için birinden fazla yol olması dediniz eger dinazorları tahta sopa, taş gibi geylerle öldürmekse, o Doom'da da vardı. Adamları elektrikli testere, yumruk, shotgun, BFG ve daha bir sürü farklı silahla öldürürebiliyorduk, ama o oyun 386'da bile hızlı çalışabiliyordu. Bu arada ıstınlı seviyede gerçekçi olarak lans ettiğiniz bu oyunda öyle saçılıklar var ki, 10 yaşında bir çocugun bile sizden daha iyi fizik bildigini ortaya çıkarmıyor. Mesela, iki tahta nesne birbirine çarpınca lastik top gibi sekmezler. Açı bir dinazordan koşan bir insan dakikada 2 metreden daha fazla yol alabilir, hem de rahatlıkla. Tatil gitmiş bir kadın bırakın, dünya vücut şampiyonu bile 100 kilouluk demir balyaları sadice sağ koluya kaldırıp evirip çeviremez. Ha bir de, hiçbir insannın bacağı kendi etrafında 360 derece döner. Tamam mı canım?

Trespasser hakkında son söyleyeceğim, Jurassic Park'ın adına yazık etmekten. Dreamwork'steki ilk başta bu kadar mükemmel başlamış oldukları bir projeyi nasıl olmuş da rezil etmişler anlamadım. Sanırım film yapmaktan arta kalan zamanlarında oyun yapmaya kalkmışca böyle varım ve imalat birşeyler çıkmış ortaya (Dreamworks Barışçı, Derin Darbe gibi filmleri yapmışlar). Bence bilgisayar oyunu yapmayı bırakıp, bilgisayarı sadece film efekti yapmak için kullanısalar çok daha iyi olur.

TRES PASSER



GENEL
PUAN
9



TRES DASSER

Dreamworks /FPS/ 1 CD

YAZAR Sinan Akkol

SİSTEM Windows 95/98

İŞLEMCI Pentium 166

RAM 32 MB

Bilgi için Aral İthalat Tel: 0212 659 26 73

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

GRAFİK

SES/MÜZİK

ATMOSFER

OYNANABILİRLİK

LEVEL CD :



Ezazın derinliklerindeki bir ilk neslini tüm evrene yayma çabasındadır (gezegeni kendine dar getiyor herhalde) ve tohumlarını uzayın derinliklerine doğru bırakmaktadır. Uzayın birbir kosesine dağılan tohumların bir çoğu amaca ulaşamadan ya bir gökasma çarparak yada bir yıldızın çekiminde girerek yok olurlar. Aralarından bir tanesi uzayın bir köşesinde bulunan güneş sisteminin içindeki dünya adı verilen gezegene ulaşmayı başarır. Gündümüzden ileri seviyede olan insanlığı bunu atmosfere girerken algılar. Olası bir saldırı karşı önlem alınır oysa bu bir saldırı değil istiladır. İnsanlığın başına ne olduğunu bilmediği bir bela gelmiştir. Bu durumda tohumları durduramazlarsa, bu dünyada üzerinde yaşayan bir insan bile kalınamayacaktır.

Bilim kurgunun stratejisi

Yeni sıla girdiğimiz şu sıralarda oyun firmaları da oyunlarını büyük

bir hızla çıkarmaya başladıklar. Yeni yılda oynayacak çok oyunumuz olacak anlaşılan, *Enemy Infestation* yılbaşı önceşsi piyasaya sürülmüş bir oyun. Bu tarzdan fazla çıkmadığı için uzun zaman daha vitrinlerde kalmaya devam edecektir. Bilim kurgu bir hikayesi olan *Enemy Infestation* adından uzunca bir süre bahsettiğe benzeyor. Real time strateji olan oyun, insanırkı tehlkiye atacak bir tohumun dünyaya düşmeye başlıyor. Yaratıklar hızlı ilerlediği için bir çok yerde iletişim kesiliyor. Bağlantının kesildiği yerlere ulaşmak ve bu yarağını ortadan kaldırınmak için bir grup kuruluyor ve biz de bu grubun yöneticisi olarak oyunuyuz.

Her zaman olduğu gibi oyunu başlatıktan sonra karşımıza ilk gelen yer menudur, geliniz bir göz atalım.

I love this MENU

Single player: Oyunu başlayabileceğimiz tek yer Single Player. İlk olarak iki seçenekle başlıyor. Oyundaki silahların ve gereşlerin nasıl kullanıldığı gösteren bir yer ve ilk görevimiz var. Otomatik kayıt sistemini koymuşlar, her görev kayıt kavıtları, tabii siz içinde bulunługunuz oyunuda ayrıca kayıt edebilirsiniz.

LOAD GAME: Oyun içinde kayıt

ettığınız verilere buradan ulaşabilirsiniz.

MULTIPLAYER: Internetten veya Network'ten oynamayı seçeneğin buradan ulaşılabilirsiniz. Bu şekilde oynamayacaksanız buraya hiç girmeyin.

QUIT GAME: Çıkımız ve gidiyoruz. Kapıyı kapatmayı umutmayınız.

Savaşa hazırız

Kendinizi her bölümde farklı bir yerde buluyorsunuz demek isterdim ama bu sefer kazın ayağı öyle değil. Değişik yerler var ama geçtiğiniz bölgelere de tekrar başka bir şey yapmak için geri dönebilirsiniz. Oyun üsté geçtiği için bir süre sonra koca üssü avcunuzun içi gibi biliyorsunuz. Bölümde başladığınızda iyileştirmeniz gereken yaralılar olabilir, bunları sağlık odalarında iyileştirebilirsiniz. Yaralıyı taşıyabilmek için üstüne tıkmanız yetерli, yaralıyı taşıma konumuna geçiriyor. Hem yaralı taşıyıp hemde savaşabiliyorsunuz. Görevlere silahsız olarak başlıyorsunuz Silahlarını yerden toplamız gerekiyor. Bunları çok iyi kullanmanız önerim, fazla atış imkanları yok, en fazla olam 10 kez ateş edebiliyor. Silahların da özelliklerine kullan-



manız gereklidir. Bazıları toplu katliam yaratır (gas weapons), bazıları yaratığın metabolizmasını değiştirebilir, daha güçlendirmesini veya çoğalmasını sağlıyor (ray gun). Bunu önlemeniz mümkün değil, araştırma odaları var. Yaratık ömrlerini bu odalara götürüp silahlannıza yaratıkları öldürmek zehir yükleyebiliyorsunuz. İşin silahlara tekrar doluyor, bu biraz zaman istiyor. Eğer etrafı başka işe yarar silah görürseniz onu almanızı tavsiye ederim. (Boş bırakığınız silahı başka adama verirseniz dolu alıyor (bu sahne şarj olabilen silahlarda geçerli). Yangın söndürme teknikleri bayağı işe yarıyor, soğutucu özelliğe sahip olduğundan yaratıkları kozaya çeviriyor. Böylece yaratığı temelli öldürmüs olursunuz. Her adamın elinde mutlaka bir silah bulunsun, yaratığın ne zaman karşınıza çıkacağı belli olmuyor, bir girdiginiz oda içinde bir kaç yarank olabiliyor, dikkatli olun derim.

Yönettiğiniz adamlar her seferinde farklı olabiliyor, özellikle bilim adamları, kilit açıcılar, sağlık görevlileri. Bunları mutlaka sağ tutun bunların dışında saldırmak ve defans için askerleri ve robotları kullanabilirsiniz. En güçlü silahları onlara verin, onlara birsey olmaz korkmayın. Bu şartlara dayansınlar diye eğitildiler.

Karşınızdaki yaratıkları kesinlikle kükürtsemeyin. Çok adamlı da gireseniz bazen karambol yaratıp sizin öldürülmemeler. Bazıları görünmez olmayı başarmış, bu yüzden ilk bir kaç bölümden sonra odalarını iyiye kontrol etmeden dalmayıp. Her adamın elinde mutlaka gaz taban-

ıtı bulundurun. Bazıları karşısına toplu çıkarırlar, böyle zamanlarda onları yoketmenin kolay yolu gaz tabancası, aksi takdirde bayagi uğrışıyorsunuz. Yaratıklar da yarılırları taşıp iyileştiriliyorlar.

Dikkat!!

Kullandığınız insanların bir ka-

şının adını vereyim. Tanış tasımı

İntro vapatsıma

BONIE BANKS: Kilit açıcıımız (bir zamanlar yankeeçilik yapmış sonra profesörün biri bunu yanına almış ve adam etmiş.)

CLARE NEWTON: Doktor ve araştırmacı. Kısaca sağlık sorumlusu devlet bakani.

EMILE BATISTA: Tam bir asker. Sert sesiyle şiddet yanlısı olduğunu gösterir.

DEXTER: Servis robottu. Kahve yapar, ortalığı temizler, çiçekleri sular. Her eve lazım bunun dışında da bir kaç robot çokiyor onların da çeşitli hüneleri var.

VINCENT MALANE: Tamirci arkadaş. Her türlü bakım onarım işinden anlayan bu arkadaş Feridun ustasının yanında on sene çalışıp yetişmiştir.

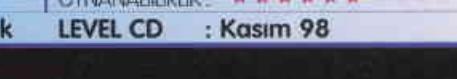
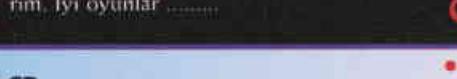
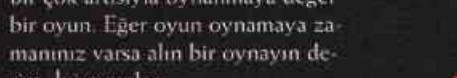
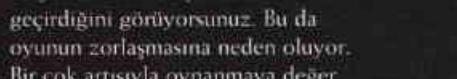
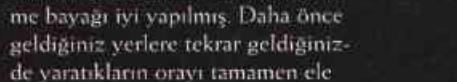
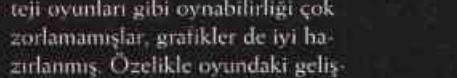
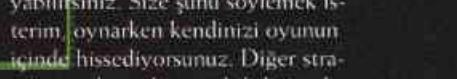
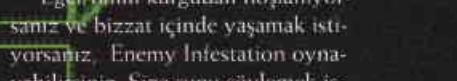
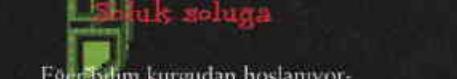
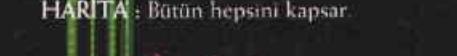
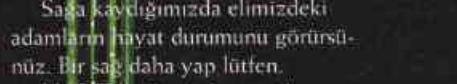
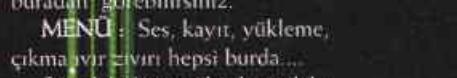
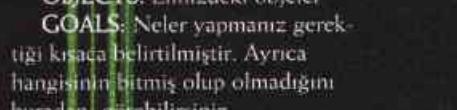
LINDA MEDICI MD: Hemşire araştırmacı gözükerek doktor adayı. İyileştirme özelliğine sahip, +ya basıp iyileştirin.

Adamların bazlarına göz attıktan sonra oyun içindeki menüye de bir göz atalım.

CREW: Adamların kişisel bilgilerini gösterir. Güç, kullandığı silah, defans, hangi konumda olduğu.

WEAPONS: Silahlar ve özellikleri hakkında bilgi alır.

COMMS: Son geldiginiz ana kadar olan konuşmalar burada ka-



ENEMY INFESTATION Ripcord/RTS/ 1 CD

YAZAR Sinan Altınaç

SİSTEM Windows 95/98

İŞLEMCI Pentium 100

RAM 32 MB

HD Alanı : 70 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : Var

GRAFİK : ★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★

OYNANABILİRLİK : ★★★★★★★★★

DESTEKLЕНENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD : Kasım 98

CYDONIA

Mars: The First Manned Mission

Bilim-kurgu konulu Adventure oyunları seviyorsanız Cydonia alımaya değer bir oyun. Mars yüzeyinde yapılan bir gezinti, doğrusu pek çok hayal türünü gezenin çok daha ilgi çekici oluyor.

Teori ve Pratik

Mars, bu isim Antik Roma Savaş Tanrılarının adı olmaktan çok daha fazla bir anlam sahip günümüz bilim dünyası için. Güneş olan yakınlığı ve diğer pek çok yapısal özelligi nedeniyle dünyamızı anımsatan bu kırmızı gezegen, bir zamanlar oldukça zengin bir biyolojik yaşamda ev sahipliği etmiş olabilir, en azından son zamanlarda yapılan keşfelerin ışığında böyle bir sonuca u-

laşmak son derece doğal görünüyor. Nitekim son kırk yılda toplanan bilgiler bize bu gezegenin bir zamanlar sulak bir yüzeye ve yoğun bir atmosferde sahip olmuş olabileceğini düşündürüyor, tabii şu anki terkedilmiş ve ölü halini neye borçlu olduğu hakkında kimsenin bir fikri yok. Hayalgücü aşırı çalışanlar gezegenin üzerindeki gelişmiş medeniyetlerin ölümcül hataları sonucu bu halini aldığına öne sürüyor. Tipik bilimsel yaklaşım ise elle tutular, gözle görülür ve neşterle doğrulanabilir kanıtlar bulmadan bu tarz şeylerden bahsetmenin delilik olduğu yönünde. Tabii her iki yaklaşım da kendince haklı yönler sahipler, ancak yapılan bir keşif var ki, ortaya çıktıığı ilk günden beri insanları derin ve sıcak tartışmalara sürükledi. Yıllar önce Mars yüzeyinin resimlerini çekmesi için gönderilen bir keşif aracı oldukça ilginç

zü biçiminde bir yapının olduğu hayretle müşahade edildi. Tabii hemen insanlar iki kampa bölündü, NASA yetkilileri ve akademisyenlerin çoğu bunların işik oyularını ve doğal jeolojik oluşumlar olduğunu söyledi. Diğer grup ise Misirfarın Mars yüzeyinde piramit ve Stenks inşa ettiğini iddia ettiler. Bu fikir çatışması bugün hala acımasızca sürmektedir, taraflar birbirlerini yalancılık ve çiğnılıkla suçlamaktadırlar.

Olumlu Taklaşmalar

Tüm bu fikir çatışmalarının içinde benim naçizane fikrimi belirtmemi izin verin, bence her iki taraf da fikirlerimi savunurken aşırı uçlara kaçıyorlar. Evrende olmayacak şey yoktur, nitekim yaşamın sadece bizim gezegenimizde ortaya

cıkmış olması için hiçbir mantıklı sebep yok. Teorik olarak uzay boşluğu bile belli tipte yaşam formlarının olması için gerekli koşullara sahip, neden Mars olmasın? Ayrıca adı geçen resimleri nispeten tarafsız bir gözle inceledikten sonra vardığımı kaniş oldum, belki bunlar Misir yapımı piramitler değil, fakat bulunduğu bölge ve yapıları doğal oluşumlar olma ihtiyallerini de pek yüksek killiyor. Neyse, bu konu üzerine pek çok fikir belirtildi ve tabii pek çok eser verildi. Bunların kimisi ciddi kitaplar, kimisi de ikinci sınıf

komedy filmleri, burada bakacağımız oyun ise yabancı uygurlıklar fikrimi ele alarak yapılmış bir macea, fakat yaklaşım biraz daha bilimsel tutulmuş. Öncelikle sistem özelliklerine bir bakalım, işletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor. İşlemci olarak en az Pentium 166 kullanılmalı, hafta ise 16 MB RAM olarak belirlenmiş. Grafik kartınızın ise 2 MB ya da daha üzeri hızıza sahip olması gerekiyor. Oyun beş adet CD üzerinde geldiğinden en az 8x hızlı bir CD-ROM sürücüye ihtiyacınız olacak. Kulum içince Harddisk üzerinde 200 MB kadar boş alan gereklidir, tabii kayıt dosyalıyla bu rakam biraz daha büyütülebilir. Tabii burada veri-

Burası Stenks'in giriş kapısı, yaklaşığınızda kendiliğinden açılacaktır.



Mars'ta akşam saatleri, romantik değil mi?



Bu ilginç keşif aracı oyunda büyük bir rol oynuyor.

len rakamların minimum sistem ihtiyacı olduğu unutulmamalı, daha fazla hafıza ve hızlı bir işlemci akıcı bir performans için şart. Oyunu sadece Mouse yardımıyla oynuyorsunuz ve herhangi bir Multiplayer desteği mevcut değil, yani bu tek kişilik bir macera.

Yeni Bir Koloni

Mars gezegeni, geçmişteki konumu ne olursa olsun, insanların geleceği açısından oldukça büyük önem taşıyor. Sistemizimiz içindeki kolonizasyona en uygun gezegen o ve önmüzdekielli yıl içerisinde bu büyük ihtimalle gerçekleştirilmiş olacak, çünkü artık insanlığı tek gezegenle sigmayacak kadar büydü. Oyun da konusunu bu alandaki çalışmalarından alıyor, 21. yüzyıl insanlık açısından büyük çevresel felaketlere sahne olur. Dünya asını kırjenme ve yoğun populasyon sonucu yaşamamız zor ve düşman bir gezegen halini alır. Kaynakların hızla tükenmesi de işe dahil edilince yılardır üzerinde çalışılan insanlı Mars uçuşlarının başlatılması kaçınılmaz olur. Dünya yörungesinde inşa edilen Gaia isimli dev uzay istasyonu bu alandaki çalışmalarla üs olarak hazırlanmıştır. Buradan hareket eden bir keşif gemisi Mars üzerine ilk kâşifleri ulaştırmak üzere yola koyulur. Uzun bir yolculuktan sonra gezegenin yörungesine giren gemi ilk grubu indirmek için hazırlıklarını tamamlar. İniş için Cydonia bölgesi seçilmiştir, kapsül üç astronot, gelişmiş bir yüzey keşif aracı ve diğer donanımı taşımaktadır. Görev tam plantandığı gibi

gelişmektedir, kapsül Mars atmosferine girer ve belirlenen imiş noktasına yönelir. Ne var ki hiç beklenmedik bir anda son derece güçlü bir elektromanyetik alana çarpar ve sonuç olarak sistemlerin çoğu yanar. Kontrolden çıkan ve ana gemiyle haberleşmesini kaybeden kapsül kontolsüz bir biçimde derin bir vadide çakılır. Astronotlardan ikisi yaralıdır ve gemi her an havaya uçma tehlikesiyle karşı karşıyadır.

Antik Bir Uyarılık

Oyunda siz yaralanmadan kurtulan üçüncü astronotu canlandırmışınız, yapmanız gereken derhal harekete geçip durumu kontrol altına almak ve arkadaşımıza yardım etmek. Kapsülü güvenceye almak yapılacak tek iş değil tabii, daha sonra gemiden çıkararak oyun manyetik alanının kaynağına gitmeli ve onu ka-

patmalısınız, aksi takdirde kurtarma kapsülünü çalıştmak ve ana gemiye geri dönenbilmek mümkün olmayacağındır. Bu enerji alanının kaynağı ise yüzeydeki Sfenks şekilli yapı, olaya vardığımızda son derece eski bir medeniyetin hala çalışan makineleryle karşılaşacağınızı sanırız kolayca tahmin edebilirsiniz. Fakat buradaki tek kalıntı Sfenks değil, yüzeyde doğal olarak eski bir tapınak ve daha pek çok yapı bulacaksınız. Oyundaki bulmacalar oldukça farklılık gösteriyor, kimileri basit geometri ile çözülebiliyor. Diğerleri için ise giysinize yerleştirilmiş olan bilgisayarın simgesel çeviri cihazını kullanmanız gerekecek, bu sizin bir miktar uğraştırabilir. Ayrıca fotoğ-

raf makineniz, kapsülün bilgisayarına bağlantı hattınız ve daha pek çok envanter malzemesi oyunda önemli rol oynuyor. Yine gemideki gelişmiş keşif aracı maceranızda size oldukça yardımcı olacak. Oynamış olarak Cydonia tipik Adventure kuralları dışına çıkacak bir düzene-



Gezegende bol bulunan hiyeroglif yazıtlara güzel bir örnek!



Bu eski tapınakta çok büyük bir sırları... Gömülü...

me taşımıyor. Grafik yapı ise neredeyse Atlantis ve benzerleriyle aynı denedir, çevrenizi tamamen inceleyebilirsiniz ancak sadece belli noktalar arasında hareket edebiliyorsunuz. Tüm grafikler önceden render edilmiş manzaralardan oluşuyor, bu yöntem programcılara 3D hızlandırıcı olmadan entes grafikler yaratma imkanı veriyor ancak hareket serbestliğinin olmayı gerçekçiğe ve oynanabilirliğe bir hayatı veriyor, hele Unreal gibi oyunların olduğu günümüz piyasasında bu yöntem daha ne kadar uygulanabilir bilinmez. Yine de, eğer Adventure tarzı oyunların tutkunusunuz, Cydonia atmosferi ve içeriğiyle ilgınızı çekecektir.



CYDONIA

Southpeak /Adventure/ 4 CD

YAZAR	M.Berker Gündör	HD ALANI	200 MB	GRAFIK	*****
SİSTEM	Windows 95/98	CD-ROM	8 Hızlı	SES/MÜZİK	*****
İŞLEMCI	Pentium 166	MULTIPLAYER	Yok	ATMOSFER	*****
RAM	16 MB			OYNANABILİRLİK	*****

DESTEKLЕНENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

LEVEL CD : Verilmedi

8

GENEL
PUAN



Cocukluğunuzda oynanmış olabileceğiniz vitrinlerde dijital tren rayları, istasyonlar ve minyatür lokomotiflerden oluşan satlere ağızınız sulanarak bakınız mı hiç? Dogrusu ben çocukken o kadar fazla oyuncak çeşidi olmazdı dükkanlarda, hala yerli malı yurdun ölüydi o zamanlar. Kim, ben mi yaşıyim? Yok canım, sadece artık insanların hafızası kapasitesi sadece üç dakikaya sınırlı, MTV ve video-clip çağrı şimdilik, hayat o kadar hızlı geçiyor ki sadece kuru ve içi boş imajlar hafızalarda yer ediyor, o da çok kısa süreliğine. Ah evet, ben bir dinazorum, ama bundan kime ne, zaten soyum tükkendigine göre benim gibiler için endişelenmeniz gereklidir. Neyse gelelim konuya, Amerika bugün ki zenginliğini neye borçlu? Nükleer silahlara mı? Dongggg, yanlış cevabı Peki tüm Batı nasıl bu denli işleri bir endüstriye sahip oldu dersiniz? Sanırım yine cevap yok ha? Peki ben söyleyeyim size, trenler! Evet şu bildiginiz kömürle çalışan rayların üzerinde tıknır mıdır işler, büyükbaş çiftlik hayvanlarının çok ilgisini çeken trenlere borçlular bugün ki durumlarını.

Beyaz Adamin Demir Kusları

Söyle anlatayım, 1800'lü yılların başında gittikçe artan bir hızla yayılan endüstri devrimi tüm gelişmeleri

Beyaz Adamin Demir Atları



ye aç ülkelerde feodalizmin biletini kesti ve kapitalizmi baş köşeye oturttu, artık ünvan sahipleri değil fabrika sahiplerinin sözü geçecekti. Hızla artan nüfusun ihtiyaçlarını derebeylik ve el işçiliği ile karşılamak mümkün olmuyor maalesef, ne var ki endüstri devrimi kendi sorunlarını da getirdi. Herşeyden önce bu tarz bir sistemin işlemesi için büyük miktarda ham madde ve tüketime hazırlanmış ürünün hızla taşınması gereklidir. Üstelik bazen çok büyük mesafelere. Kalabalıklaşan şehirler ve artan toplu taşımacılık ihtiyaçlarından söz etmek bile istemiyorum, tam bir kabus. Tüm bunları at arabası ve yelkenli gemiyle yapamazsınız. Tabii belli yerler arasında ray düşmek ve üzerinde vagonlar yürütmek hemen akla gelen bir fikirdir, ama hangi güçle? Yelkeni ve atı denediler, tabii pek işe yaramadı, neysse ki bir kaç ileri görüşlü insanın özverisi ve çalışması sayesinde buhar kazanlı ilk lokomotifler üretilmeye başlandı da zavallı beygirler rahat bir nefes aldılar. Tabii zaman içinde verimli lokomotiflerin üretilmesi ve sonra da elektrik kullanılmaya başlanması, bau dünyasının kaynaklarını rahatça kullanmasını sağladı, bugün demiryolları hâlâ Batı endüstrisinin can damadıdır, üstelik yıllar geçtikçe önemini daha da artırıyor. Ne de olsa uzun vadede hala daha güvenli ve karlı bir ulaşım sistemi mevcut

degil. Efendim, karayolları mı? Rica ederim güldürmeyin insanı, Avrupa ülkeleri uzun zaman önce her yere asfalt dökmekten vaz geçti, çünkü görüldü ki yeni karayolları bitmeden araç sayısı ikiye katlanıyor, tam bir kısır döngü!

Beyaz Adamin Demir Kentleri

Railroad Tycoon 2 işte bu demir atlari konu alıyor, oyunda kendi demiryolu şirketini kurun ve dünyanın en zengin adamı olmayı amaçlayan girişimci bir işadamını canlandırıncaz. Önce şu oyun nasıl bir sistem istiyor ona bir bakalım, işletim sistemi olarak Windows 95, 98 ve NT 4.0 destekleniyor. Ancak NT 4.0 altında oynayabilmek için Service Pack 3 ek yazılım paketini alıp kurmuş olmanız gereklidir, bu olmadan Direct X desteklenmiyor, yanı NT altında oyun oynamak mümkün olamıyor. Gerekli işlemci en az Pentium 133, fakat bu oldukça yetersiz kalacaktır. Minimum hafıza miktarı ise iyimser bir biçimde 16 MB RAM olarak belirlenmiş, bu miktarla Windows 98 yarım yamalak çalışır, ve NT hiç çalışmaz, nerede kaldı oyun çalışmaz. Yani en az 32 MB RAM yoksa boşverin, en güzel ise 64 MB RAM edinmek. Kurulum ve oyun için en az 4x hızlı bir CD-





ROM sürücü ve HDD üzerinde yaklaşık 130 MB kadar boş alanı ihtiyacınız olacaktır. Oyun yüksek grafik çözünürlükte çalışıyor, yani 1024x768 ve 16 bit renk derinliğinde, bunun anlamı bol hafızalı iyi bir ekran kartına, ayrıca bu çözünürlükte gözmeyecek bir monitöre ihtiyacınız olacaktır. Eğer emin degilseniz masaüstünde sağlam tıkalın ve "Özellikler" seçenek里的 altındaki "Ayarlar" sekmesine bir bakın, buradan gereken değişikliği yaptığınız zaman görüntü yamulmuyor ya da kaybolmuyorsa o zaman tamam demektir. Eğer ekran kartınız 1 MB RAM takılı bir model ise zahmet etmeyin, bu oyunu çalışıramazsınız, ama zaten yeni çıkan hiçbir oyunu çalışıramazsınız.

Beyaz Adamın Demir Silahları

Eveet, gelelim oyunu nasıl oynadığımıza, ha-unutmadan İngilizce ile aranız nasıl? Bu oyun tam bir iş stratejisi ve yahancı dinlitz iyi değilse o zaman olaya isinmekte biraz zorluk çekebilirsiniz. Neyse, oyun üç farklı şekilde oynanıyor, tek kişilik bir Campaign başlatabilirsiniz ki bu pek çok alt görevden oluşuyor ve her görev belli bir amaca ulaşmanız gerektiriyor. Mesele belli bir zamanda belli şehirleri demiryolu ile bağlayıp bir miktar yükü başarıyla taşımak gibi. Seçebileceğiniz farklı karakterler, yani şirket

patronları ve farklı genel müdürleriniz oluyor, hepsinin gerçek sahipler olması işe ilginçlik katıyor. Ikinci sık tek bir görev oynamak, burada amaç genelde rakip şirkete üstünlük sağlamak, oyun süresini sizin marifetiniz belirliyor. Üçüncü sık ise Internet üzerinde oynamak, hızlı bir bağlan-

nız varsa ilginç bir tecrübe olabilir. Ya da tüm görevleri bitirip sıkılsanız, oyunun editörünü çalıştırıp tamamen yeni görevler yapabiliyoruz, fakat aşırı detaylı ve emek isteyen bir iş olduğunu söylememeliyim. Yapılacak iş sadece ray döşeme ve tren satın almaktan ibaret değil, sonun bu rayları hangi bölgeler arasında düşeyeceğimiz. İki temel tip bölge mevcut, verleşim alanları (Housing) posta ve yolcu üretir, tüketim maddelen alır. Endüstri bölgeleri de ikiye ayrılır, ham madde üreticiler ve bunları işleyenler, mesele çiftlik bugday üretir, ancak fabrikaların akla gelebilecek her türlü ham maddeye ihtiyacı vardır, bunları alamazsa üretim yapamazlar.

Beyaz Adamın Demir Gemileri

Oyunda temel amaç para kazanmak, peki nasıl? Öncelikle taşımacılıktan kazanabilirsiniz tabii, ancak istasyonlarınıza yapacağınız ekler,



mesela bir lokanta, ek gelir elde etmenizi sağlayacaktır. Fakat bu size asla yetmeyecektir, o yüzden şirket hisselerini borsada değerlendirmek iyi bir fikir olabilir, özellikle kârlık oranınız yüksekse. Bir başka yöntem ise kazandığınız parayı farklı endüstrilere yatırmak, diyalim ki bir düzine fabrika arasında başarıyla çalışan bir ulaşım ağı kurduğunuz. Neden bu fabrikaları satın alımıyorsunuz? Herbir şirketinize fazladan bir gelir getirecektir, hele aralarındaki bağlantı düzgün kurduysanız ve üretilen malları tüketiciye ulaştırıbiliyorsanız kasanızın hızla dolması kaçınılmazdır. Ancak dikkat edin, politik, ekonomik ve doğal değişimleri gözden kaçırıkmak size pahalıya malolabilir. Burada oyunu sık sık kaydetmek ve oyun hizmini kendinize göre ayarlamak alınacak en iyi önekleler.

Üçüncü Beyaz Adam Kafa-yı Demirle Bozmuş!

Railroad Tycoon 2 özellikle ekonomik strateji türünden hoşlananların seveceği bir oyun, tabii ben Transport Tycoon gibi nispeten daha fazla araç çeşitliliği içeren oyunları severim, ancak bu sizi yankıltımasın. Eğer ilkini oynadıysanız ve begendiyorsanız, şüphesiz bunu da seveceksiniz. Biraz güçlü bir sistem istemesine ve bazen grafiklerde hafif bozulmalar yaşanmasına rağmen bu güzel bir oyun, özellikle Blues tarzındaki müziğini çok tutum diyebilirim. Daha düşük grafik çözünürlükleri desteklememesi eksik bir puana gibi görünebilir, ancak haritayı istediğiniz yönde çevirip yakını ayarlayabilmeniz işi nispeten rahat kılıyor. Bir de el alışkanlığı meselesi var tabii, ray döşeme işi elinizin ince ayar turansı dek sizi biraz sıkabilir. Uzun latin kışası, eğer sisteminiz kaldırıysa Railroad Tycoon 2 alımı oynamabilecek bir oyun.

GENEL
PUAN
8

Railroad Tycoon 2

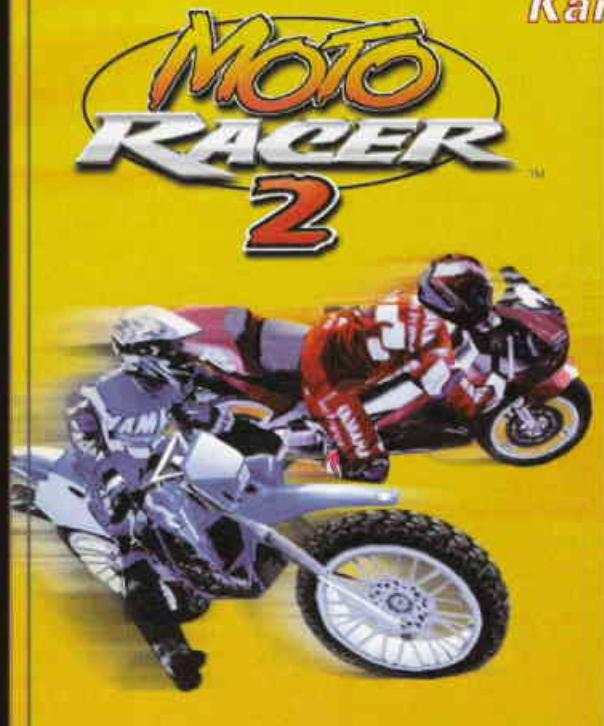
Pop Top Software/Strateji/1 CD



YAZAR	Storm Guard	GRAFIK	*****
SİSTEM	Windows 95/98/N.T.	HD Alanı	135 MB
İŞLEMCI	Pentium 133	CD-ROM	4 Hızlı
RAM	16 MB	MULTIPLAYER	Var
DESTEKLЕНENLER	■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick	SES/MÜZİK	*****
DESTEKLENENLER	■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick	ATMOSFER	*****
DESTEKLЕНENLER	■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick	OYNANABILIRLIK	*****

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick LEVEL CD : Verilmemi

Karanlık Gökler



Kafamı kaldırıp gökyüzüne baktıktan, henüz öğle saatleri ama hava zifiri karanlık, yoksa bugün güneş doğmayı mı unuttu? Masmavi gökyüzünün derinliklerine bakmadığım zaman ne denli saldırgan olabileceğime inanamazsanız, gizli içe kafamın üzerinde adeta bulutlardan bir tavan var, gökyüzün hangi cehenneme gitmiş? Tüm şehir eski bir lanetin pengesinde kurbanıcasına ölü ve cansız görünüyor, sokakları dolduran milyonlarca dört tekerlekli sardalye konservevi kornalarını çalıp duruyorlar, bu ne acele, nasıl olsa kimse bir yere gitmiyor! İstanbul trafiği tam bir bataklık görüntümünde simdi, çamur kaplı sokaklarda teneke mandalar ve zeki (!) sümeulen deboleşen duruyorlar, çamur dalgaları bazen kaldırıma yarıyor, bu şehrden çok daha derin troplu köyler gördüm

ben. Gözlerimi kapatıp ilk bir yüz akşamının hayalini kuruyorum, ben ve motorum bombaş bir yolda sızılırcasına ilerliyoruz, varılacak bir yer yok, sadece motora düşen bomurtusu, astıltı kavrayan lastiklerin sesi ve yüregimi soğutan rüzgar. Ah evet, motora her havada binebilirsiniz, yağmurda motor kullanmakambaşkadır. Ama bu şehrin çamur ve manda dolu hendekelarında kınanmotör kullanmak, aklı eziyet bir iş. Zavallı bebeğini çamurla kaplıyor, başka ülkelerin sokakları kasırgada bile tertemiz kalırken burası neden böyle? Sonra aklına geliyor bir şebebe ruhunu veren içindeki insanlardır. O zaman burası cehennem olmalı.

Karanlık Ruhlar

Pekala, kışın motora binemiyorum, o zaman içimdeki asfalt tutkusunu nasıl tamam ederim? Belki motosiklet dergileri otumak bir yere kadar iyi bir ilaç olabilir tabii sık sık garajla uğramak, bir kova sıcak su ve cila ile küçük sevgilinin mak-

kıyar, işlemci en az Pentium 166, hafıza ise 16 ya da ten han 32 MB RAM olmalı. Ekran kartı ise en az 2 MB hafızalı ve 3D kapasiteli olmalı, 3Dfx ekran kartınız varsa çok daha mükemmel bir performans elde edebilirsiniz tabii. Kurulum ve çalıştırma için en az 4x hızlı bir CD-ROM sürücüsü ve 30 MB kadar boş HD'de alana ihtiyacınız olacaktır. Bunun haricinde, eğer iyi bir analog joystick kullanırsanız oyun daha rahat oynanıyor. Multiplayer desteğini kullanacağınız hızlı bir Internet bağlantınızı da lisgaya ekleyin ihmal etmeyin. Tüm bunların dışında oyunun düzgün çalışabilmesi igeridik etmeniz gereken bir kaç küçük hatası var, ilk DirectX 6.0 sürücülerinin doğru kurulduğundan emin olun, ikinci ise makadınızı 16 bit renge ayarlı olması gerektiğini unutmayın.

Aşkın Malezi

Moto Racer 2, Electronic Arts tarafından piyasaya sürülen bir oyun, Delphine Software tarafından



yazılı tazelemek de iyi bir ugrasıdır. Ah, fakat benim bir de bilgisayarım var, o zaman ne yapmalı, yine çeken motor oyularına bir göz atmak iyi olur. Tabii bu oyuların dynamik igen uygun bir donanım lazımlı, mesela Moto Racer 2, bunu oynamak için neler gerekecek bir bakalım. Oncelikle su eski motor kaskını kafamiza getirelim, sindirim rüzgar etkisini sağlamak için ventilatörü ekranın üzerine yerleştirelim, işte oldu artık hazırız. Şimdi de gerekken minimum sistem ihtiyaçlarını tespit edelim, işletim sisteminin Windows 95/98 olması gere-

gelistirilmiş ve Yamaha firmasının sponsorluğuna sahip. Tabii Yamaha'nın müzik aletleri ürettiği bölümde oyuna destek sağlayan, motosiklet yarışı siz konuşu olduğuna göre Yamaha Motors söz konusu demektir. Bu yüzden oyunda kullanılan motorlar Yamaha tasarımlı makinalar. Oyun iki farklı yarış tipini kapsıyor, Motocross ve Supersport. Burada Supersport adıyla tanıtan klasman yoğunlukla cadde motoru olarak bilinen tür, konu alan model ise Yamaha tarafından çok yakın bir zamanda üretilen YZE 750 RT. Bu araç 750 cc dört-



silindirli son derece gelişmiş bir motora sahip, ayrıca şasi ve süspansiyon da tasarım hâkâsi olarak görülmektedir. ancak zaten bu modelin üretilme amacı oncelikle Dünya

Sampiyonasında firmayı söz sahibi kılmak. Asfalt pist yarışlarında ise bu bebeği kullanma fırsatı buluyorsunuz. Binicinin ve aracın grafiklerinin özenle hazırlandığı bir gerçek oyunu ister geride bir kamerasından, ister pilotun gözünden gerek oynayabiliyoruz. Motorun şahlandırmaması dahil pek çok detay unutulmamış, pistler ve sizi dünyanın dört bir yanına götürüyor, ancak hemen hiç biri orijinal yansımalar değil, yine de tasarımlarının kötü olmadığını söylemek gerek.

Kocaks Çamur Canavarı

Oyunda yer verilen diğer Yamaha ile YZ sınıfı 250 cc, tek silindirli ve iki zantaklı bir Motocross makinesi. Bu araç, Yamaha tarafından binicileri yolun bulunmadığı yerlere ve şampiyonluklara taşımak için yapılmış. Motocross bölümlerinde bu araçla dağlardan aşağı şanslı yakalayacağınız. Ne var ki ben oyunun Motocross kısmının inspeçyon detayları kaldırılmış kâğıtine vardım, bunda en önemli rolü Microsoft yapımı Motocross Madness oynamıyor. Oyunun gerçekten çok iyidir, burada ise Off-Road makineleri asfalt makinelere göre çok farklı davranış göstermektedir. Gerçeklik açısından bu pek mümkün değil. Fakat yine de bu oyunun neşesini fazla kaçırmıyor, ancak gerçekte bir Motocross makinesi neler yapabilin püremek isterseniz, o zaman diğerini alıp oynamanız şart demektir. Burada da farklı iklim ve toprak yapısına sahip yerlerde yarışma imkanı buluyorsunuz. Aslında oyunda her iki klasman için de bolca pist mevcut, fakat esas güzel detay bir pist editörünün mevcut olması, kullanımı oldukça basit olan bu editörle mevcut pistleri elden geçirebilir ya da tamamen yeni pistler yaratılabilirsiniz.

Bu sayede oyunun oynanabilirliği de oldukça artıyor tabii.

Lazılık İsteleri

Moto Racer 2 yüksek hızlı motosiklet yarışlarını konu alan bir oyun, ancak kanıtca tüm benzer oyunlar gibi o da birleşyelerin sıkıntısını çekiyor. Peki nedir? Motorsikletler diğer taşıtlar gibi değil, bir koltuğa kurulup sadece direksiyonu çevirerek kullanamazsınız. Motor ve binicisi yolda fiziken bir bütün olmak zorundadırlar, oyum içinde hareket edilmeli, doğal bir ritim ve akış sağlanmalıdır. Binici motorunu tanımak ve sınırlarını bilmek zorundadır. İki yolda dans edercesine gitmelidir, upki serin bir yaz akşamı başbaşa vals yapan iki sevgili gibi hareket etmelidirler, bu gerçekten önemlidir. Eğer motorunuza fazla zorlar ya da yapamayacağın bir şey denerseniz başınızın belaya girmesi kaçınılmazdır. Ancak bir ekran başında otururken bu fiziksel etkiye sağlamak neredeyse imkansız sayılar, hatta Force Feedback destekli bir joystick bile burada çok yardımcı olamıyor. Sonuç olarak PC üzerindeki en güzel motor oyunu bile

ruhunu kaybediyor ve iki tekerlekli otomobil yarışına dönüyor, eğer oturup bir simülör inşa etmezseniz bundan kurtulmanıza imkan yok, yani bu programların suçu değil. Fakat yine de oyunun özellikle asta kismı oldukça gerçekçi tasarlanmıştır, motorun çeşitli zeminlerde verdiği değişik tepkiler oldukça iyi düşünülmüş. Değişik hava koşulları ve gece yarışlarının umutlu olması oyun için olumlu bir puan.

İlk Harekete

Oyunun grafikleri oldukça güzel, ne var ki bazen biraz fazla renkli, insan bazen kendini sekeri dükkanında motora biniyormuş gibi hissediyor. Fakat tabii bu bir yerde kişisel bir zevk meselesi, kimse sever kimse de sevmez. Genel olarak Moto Racer 2 fena bir oyun değil, özellikle spor makinenin o abartılı surat duygusu az çok yakalanmış denebilir, fakat keşke birden fazla motor modeli olsayıdı. Onun yerine motor karakteristiklerini basitçe ayarlama imkanı tanımış, fakat bu pek yetenekli değil. Bir de yapay zekanın biraz fazla kusursuz olması söz konusu, bu gerçekten de bazen can sıkıcı olabiliyor. Bana gelince, şahsen ben birilerinin kalkıp bir Chopper simülasyonu yapmasını bekliyorum böylece soğuk kış günlerinde ekranı bile olsa sıcak iklimlere doğru gazlayabilirim.



MOTO RACER 2 Electronic Arts / Yarış / 1 CD

YAZAR	Mad Dog	HD Alanı	30 MB	GRAFİK	★★★★★
SİSTEM	Windows 95/98	CD-ROM	4 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★
İŞLEMCI	Pentium 166	MULTIPLAYER	Vari	ATMOSFER	★★★★★
RAM	16 MB	DESTEKLЕНENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick ■ LEVEL CD : Verilmedi			

GENEL
PUAN
• 8



Yılanın Gözleri

Dodge Viper, Amerikan spor otomobil zeykini tipik bir ürünü, Avrupa paflar spor otomobileti küçük ve çevik tasarılamayı severler. Amerikalılar ise bulabildikleri en büyük motoru alıp etrafına çelik ya da fiberglas kapılarlar. Nitekim Viper'in kaputundan altından yatan 8 litrelik V-10 motor aslında yük kamyonları için tasarlanmış bir benzin dumanı. Dodge bu moturu alıp eski günlerin hattını bir asfalt canavarı



yaratmak için üzerinde bir kaç ufak değişiklik yapmış. Sonuçta ortaya bir zorlanmadan 450 beygir güç üreten ve her gazı dokunusunda lastiklerin yarısını astalita bırakın fiberglas gövdeli bu engerek yılan çıkmış. Tabii kod adının Viper (Engerek yılanı) olmasının sebebi sadece aşırı güçlü motoru değil, yol tutus Özellikleri de buna büyük katkı-

da bulunuyor. Gövdesi halif, motor bloğu ağır ve aracın onune yerleştirilmiş her arkadan çekili Amerikan otomobili gibi, Viper düz yolda korkunç sıratiere ulaşabiliyor ancak virajlara geldiğinde iş biraz karışıyor. Eğer aracın ustası değilseniz Japon ve Avrupa arabaların tersine onu keskin virajlarda kontrol etmeniz oldukça zor, tipik sinirli bir yılan gibi hatalarınızı size acı odeltiyor. Fakat zaten usta sürücüler tarafından beğenilmesinin sebebi



biraz da bu bu kapaklı araç pistte öğrenci ve öğretmen arasındaki farklılık çok iyi ortaya koyuyor.

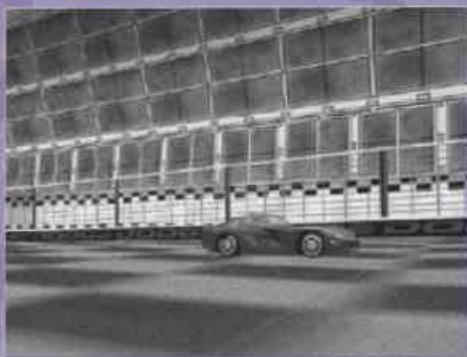


Düzen ve Zehir

Sieer Sports tarafından yapılan Viper Racing iyle bu güçlü ve kapsamlı aracı konuşuyor. Oyunda kullanabileceğiniz tek araç, Viper, yanıbu bir Viper simülasyonu denemebilir. Gerçek sistem ise Windows 95/98, Pentium 133 işlemci, 2 MB grafik hızlandırıcı ekran kartı, 32 MB RAM, 15 MB boş HDD alanı, 4x CD-ROM sürücü olarak bilinmiş. Ne var ki böyle bir sisteme oyunu düzgün çalıştırıkmak hemen hemen imkansız, o yüzden yukarıdaki rakamları iki ile çarpın ve bunu bir de 3Dfx ekran kartı eklemin. Özellikle 3Dfx kartı çok önemli, çünkü bunun dışındaki diğer kartlarda grafikler genellikle içten bir hal alıyor. Mesela S3 kartları Alpha Blending yeteneğine sahip olmadıklarından yol kenarındaki her cisim ekranla iskambil kardı gibi görünüyor. Bunun dışında oyunu rahat oynayabilmek için analog bir joystick gereklidir. Force Feedback desteği bulunduğu hemen belirtiyorum. Eğer tek başınızda oynamaktan sıkıldınız Internet üzerinde 16 kişiye kadar Multiplayer oyun desteği olduğunu unutmayın, tabii hızlı bir bağlantı ihtiyacınız olacak.

Sıcak Asfalt

Oyunda kullanıları tek araç Viper, ancak pek çok açıdan otomobilin üzerinde oynamanızı mümkün kılmaktadır. İlk önce mekanik aksam üzerinde pek çok ayar gerçekleştirilebilir ve sonra da pistte buların sonuçlarını test edebiliyorsunuz. Bunun dışında aracınızın boyasında ciddi değişiklikler yapmanızı ve çeşitli çıkartmalar eklemenize imkan tanrıyan bir



kiplerinizin vapay zekası i-
se oldukça değişken, ge-
nelliye iyi yansıyorlar ancak
hata yaptıkları zaman hu-
manılmaz derecede aptalca
oluyor, her henu pek i-
nardırıcı bulmadım, ama
yine de idare ediyor den-
ebilir

Tanık Lascik Re- lansı

Grafik açıdan ele alduğumda
Viper Racing için çok başarılı de-
mek mümkün değil. NFS 3 ve
Dethkar gibi grafik sınırları zorla-
yan oyuların yanında nispeten so-
nuk kaldığı söylenebilir, hele 3Dfx
ekran kartınız yoksa iş daha da be-
ter bir hal alıyor. Öte yandan oyun

bazı can sıkıcı çalışma hatalarına da
sahip, mesela bir detay gördüğün ek-
ran kartını bir sonra ki kundumda
görmüyor, vs. Benzer oyulara us-
tılılığı araçların hasar alması ve
pistin dışına çıkabileme özgürlüğü-
nün olması, ne var ki hasar model-
len gerçekçi olmaktan uzak. Takla-
lar attığınız zaman araç buruşuyor,
fakat kırılan camlar kopup giden
parçalar gibi seylere ver verilmem-
iş. Ayrıca pist dışına çıkışınız za-
man da gidebileceğiniz pek fazla
bir yer yol doğrusu, yani bu detay
da o kadar önemli değil. Sonuç ola-
rak Viper Racing çok özel bir oyun
değil, onda olan özelliklerin ve ol-
mayan oyun atmosferini NFS 3 gibi
oyunlarda çuvalla bulabilirsiniz.

Dodge Viper sapantınız yoksa pe-
şinde koşulacak kadar nadir bir par-

GENEL
PUAN

7

VIPER RACING Sierra/Yarış/ 1 CD



YAZAR

M. Berker Güngör

SİSTEM

Windows 95/98

İŞLEMCI

Pentium 133

RAM

32 MB

HD Alanı : 15 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : 16 Kişi

GRAFİK

SES/MÜZİK

ATMOSFER

OYNANABILİRLİK:

LEVEL CD : Verilmedi

DESTEKLЕНENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick

57

click here



to enter the world
of computers!

KISA KISA



Space Bunnies Must Die

Bir çölün ortasından geçen yıl kenarında restoran işleten tatlı tatlı, güzel mi güzel, sevimli mi sevimli iki kız kardeşin başından geçen olayları anlatan bu oyun için kaliteli bir Tomb Raider taklısı denebilir. İlerleye dönük güzel düşüneleri olan bu iki bayan bir gece eve dönerlerken birden yola çıkan dev bir tavşanı istemeden dündüz ederler. Vücutundan yeşil sıvılar akan tavşan cesedi ile kızlardan biri uzaylı tavşanlar tarafından kaçırılır. Tavşandan kalan silahı alan kardeş son surat ortamdan uzaklaşmaya çalışır ama diğer tavşanlar geride şahit bırakmak istemezler. Saldırıdan kaçmayı başaran güzel ve sevimli kardeşin tek amacı ablasını kurtarmak ve veryüzündeki tüm uzayı tavşanları öldürmektir. Ne bu şiddet güzeli...

Çizgofilm tarzında hazırlanan oyunda, normal ve yüksek çözünürlük olmak üzere iki ayrı yükleme seçeneği mevcut. Tabii bir de 3D hızlandırıcınız varsa degene keyfine gitisin. Oyunda genel bir içgerek sevimilik hakim ve müzikler bu ortamı oldukça iyi tamamlıyor.

RIPCORD/JINX- 3D ACTION

7|10



CAPCOM: 2D ADVENTURE

3|10



Iron John Hawk: The Shards Of Power

Hikayemiz yanı birbirini kovalayan macera, enstrüman ve aşk dolu olaylar (Kendimi biraz kapturdum galiba) 1944 yılında Iron John Hawk'in (Bu oyundaki kahramanımız) babasını ve The Shards Of Power'ı aramak için yola çıkmasıyla başlıyor. Pasifik te bulunan bir ada hakkında duyduklarından sonra buraya hareket eden John'un uçagına yıldırım düşüyor (aksilik bu ya), ama ona hiçbir şey olmadan uçağı sahilé indiriyor ve aranmaya başlıyor.

Crime Killer

Polis olan babasının suçlular tarafından öldürülmesine tanık olan çocuk, büyümeye polis olmaya karar verir. 2015 senesinde Uriel Consortium's City Police Department'ta görev'e başlayan dinün çocuğu, bugünün 88 numarası hayatını suçlarla savaşmaya adar. Carmageddon'daki arabaların dehşetinden

hoşlananlar ve Need For Speed'deki polisi etkisiz görenlerin isteklerine en azından karşılık verebilecek bir oyun Crime Killer. Oyunda üç ayrı araç kullanabiliyorsunuz: 2015 yılına ait polis arabası, motosikleti ve özel bir uçak. 3Dfx desteği olmasına rağmen, pek de fayda sağladığını söylemem.

Bu araçları kullanarak kanunlara karşı gelen araçları size verilen emre göre imha edebiliyor veya etkisiz hale getirebiliyorsunuz. Yanlış parkın cezası arabanın havaya uçması. Tabii ki bu sırada sıvıflere zarar vermemeniz gereklidir. Grafik, ses ve oynanabilirlik kalitesi iyi olmasa da, ilk 15 dakika oyun zevkli olabiliyor. Daha sonra oyuna monotonluğun hakim olmasıyla beraber bende ortamdan uzaklaşma fikri doğdu.

INTERPLAY / ARABA SAVAŞI

LEVEL 1/99

Pro Pinball Big Race USA

Arkadaşlarla oyun salonlarına gittığımızda onlar stres atmak için Street Fighter oynarken bende Tilt makineleri arasında mekkik dokurdum. Terminator favori makinemdi. Ama nedense bilgisayarda bir türlü beceremedim. Nitekim Addiction Pinball yazısını okuyanlar olanları hatırlar. İşte öyle nereden nereye mirim. Şimdi gelelim Big Race USA adlı tilt simülasyonuna. Bu oyun kesinlikle her türlü övgüyü hak ediyor. Oldukça gerçekçi tek bir tilt makinesi üzerinde oynanan oyunda her şey düşünülmüş. Grafikler, sesler bir bütün oluşturuyor. Oyun içerisinde oyun bulunduran (Oynamadığınız zaman anlayacağınız) Pinball'da flipper güçleri ni dahi ayarlayabiliyorsunuz.

Modem, Network üzerinden veya seri bağlanarak Head to Head çarpışma imkanı olan bu oyunu sira beklemek kaydıyla birden fazla oyuncu da oynayabilir. Özellikle u-



zun süren oyunlardan hoşlanmanın yanları için gerekli bir oyun.

EMPIRE / TILT

9|10

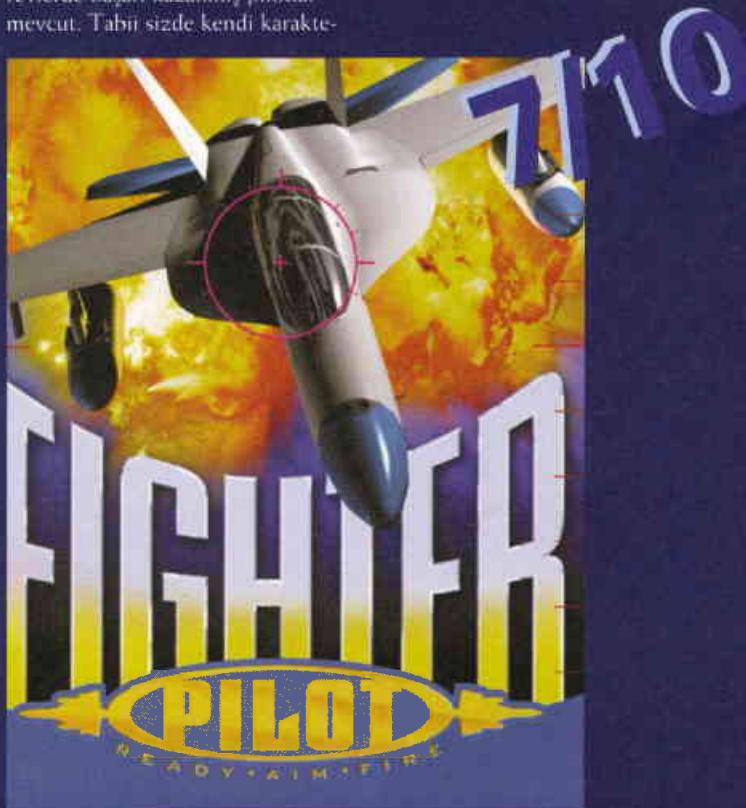
Fighter Pilot

Electronic Arts firması tarafından piyasaya sürülen Fighter Pilot isminden de anlaşılabileceği gibi bir uçak simülasyonu. Aslında uçağın içlerini göremeyeceğiniz bir simülasyon. Diğer tüm uçak simülasyonları gibi bunda da oyuna hakim olabilmek için fonksiyon tuşlarına hakim olmanız gereklidir. Klavye, fare ve Joystick kullanarak oynanabilen bu Fighter Pilot, 3DFX desteği sayesinde oldukça kaliteli görüntü sunuyor. Oyun içerisinde çeşitli görevlerde başarı kazanmış pilotlar mevcut. Tabii sizde kendi karakter-

rınızı oluşturabiliyorsunuz. Oyunda çeşitli silahlara sahip her görev için farklı olarak F/A-18, F-117, F-22 ve Su-35 olmak üzere dört tane uçak mevcut.

Sade ve kolay kullanımı sayesinde karmaşık simülasyonlardan uzak duran tammin edebilecek bir oyun. Rock tarzındaki müzikleri ile de siz bilgisayar karşısına uzun süre tutabilecek bir oyun. Ama tabii ki görevler gerçek hikayelere dayansayı çok daha iyi olurdu herhalde.

ELECTRONIC ARTS /
UÇAK SIMÜLASYONU



PROBİM BİLGİSAYAR

A.Z.S.

PC OYUNLARI MERKEZİ

- ◆ EN YENİ PC VE CD OYUNLARI
- ◆ ARŞİVİMİZDEN 450 DISKETLİK OYUN SEÇİP NOSTALJİYİ YAKALAYIN, CD'YE YAZALIM SÜPRİZ HEDİYELERLE BERABER!
- ◆ BİLGİSAYARLAR, UPGRADE, YAN URUNLER EN UYGUN FİYATLARLA!
- ◆ TÜKETİM MALZEMELERİNDE KALİTE ve BOL SEÇENEKLER SİZİ BEKLİYOR

BESTEKAR SOK. EKŞİOĞLU İŞ HANI 11/69
3. KAT KADIKÖY İSTANBUL
TEL: 0 216 414 22 33 FAX: 0 216 349 82 83

Hileleri



Elinizden gelen herşeyi yaptınız, ama o yaratık gelip gidip canınıza okumaya devam ediyor. O zaman size verdığımız hileleri kullanmakta serbestsiniz.

Blood 2

Buradaki hile kodları oyuncunun demo versiyonu içindir. Bunları girebilmenek için "T" tuşuna basarak mesaj satırını açın ve oradan hileleri yazın:

- MPGOD - Ölümüslük
- MPKFA - Tam cephane, sağlık ve zırh
- MPCLIP - Duvarlardan geçme modunu açar, kapar
- MPCAMERA - Kamera açınızı ayarlamınızı sağlar.

Delta Force

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle " ~ " tuşuna basarak komut satırını açın, buradan da aşağıda verilen kodları girin:

- iwillsurvive - Ölümüslük
- raindropskeepfallonmyhead - Her yazıldığında 5 atışlık topçu desteği sağlar
- takethothelimit - Tüm cephanenizi yeniden doldurur

DethKarz

Bu oyunda hile yapabilmek için aşağıdaki kodları ana menüdeyken klavyeden girmeniz yeterlidir:

- Itsa small world - Tüm arabaları verir
- Kcolnu - Tüm pistleri açar
- Zrakhted - Herşeyi açar

Fantasy Empire

Bu oyunda yeni bir karakter yaratırken adını "JIM WARD" olarak

belirleyin. Karakteriniz hem ölümsüz olacaktır, hem de her turn 999,999,999 alacaksınız. Ayrıca tüm sıhri kürüler büyü enerjisile dolacak. Bu sayede asla parazit ve büyü enerjiniz tükenmeyecektir.

Half-Life

Burada hile yapabilmek için oyunu şu komut satırıyla çalıştırın, "hl.exe -dev -console", bu sayede oyun esnasında " ~ " tuşuna basarak komut konsolunu açma imkanına kavuştursınız. Oyun esnasında konsolu açıp ve ilk olarak "sv_cheats 1" kodunu girin, sonra yine aynı yerden aşağıdaki hileleri kullanabilirsiniz:

- IMPULSE 101 - Tüm silahları ve cephaneyi verir
- /GOD - Ölümüslük
- /NOCLIP - Duvarlardan geçme ve uçma modu
- /GIVE xxxx - xxxx yerine aşağıdakilerden birini girip o malzemeyi alabilirsiniz:

- item_airtank
- item_antidote
- item_battery item_healthkit
- item_longjump
- item_security
- item_sodacan
- item_suit ammo_357
- ammo_9mmAR
- ammo_9mmbox
- ammo_9mmclip
- ammo_ARgrenades
- ammo_buckshot
- ammo_crossbow
- ammo_egonclip
- ammo_gaussclip
- ammo_glockclip

- ammo_mp5clip
- ammo_mp5grenades
- ammo_rpgclip
- weapon_357
- weapon_9mmAR
- weapon_9mmhandgun
- weapon_crossbow
- weapon_crowbar
- weapon_egon
- weapon_gauss
- weapon_glock
- weapon_handgrenade
- weapon_hornetgun
- weapon_mp5
- weapon_python
- weapon_rpg
- weapon_satchel
- weapon_shotgun
- weapon_snark
- weapon_tripmine
- weapon_quantumdestabilizer

Have a NICE Day 2

Yarış esnasında oyunu dondurun ve aşağıdaki hileleri klavyeden girin:

- MACHTHREE - Yarı ve çok hızlı bir araba verir

IMPACT - Deathmatch esnasında sınırsız cephane verir

OVERKILL - Ekstra güçlü silahlar

ALLOFF - Tüm hileleri kapatır

Heretic 2

Buradaki hileler oyuncunun tam versiyonunda çalışır. Kodları girmek için önce " ~ " basarak komut konsolunu açın, kosu yazdıktan sonra ENTER gitmemeyi unutmayın.

playbetter - Ölümüslüğü açar,

kapatur
twoweeks - Powerup verir.
meatwagon - Tüm düşmanları öldürür.
victor - Bölüm sonu canavarı dahil herkesi öldürür.
angermonsters - Canavarları daha da kızdırır.
crazymonsters - Canavarları çıldırtır.
kiwi - Duvarlardan geçme modu.
spawn <xxxx> - <xxxx> yerine aşağıdakilerden birin yapıp o malzemeyi alabilirsiniz:

- item_weapon_firewall
- item_weapon_maceballs
- item_weapon_magcmmissile
- item_weapon_phoenixbow
- item_weapon_redrain_bow
- item_wea-
pon_sphereofannihilation
- item_defense_meteorbarrier
- item_defense_polymorph
- item_defense_powerup
- item_defense_ringofrepulsion
- item_defense_shield
- item_defense_teleport
- item_health_full
- item_health_half
- item_mana_combo_half
- item_mana_combo_quarter
- item_mana_defensive_full
- item_mana_defensive_half
- item_mana_offensive_full
- item_mana_offensive_half

Independence War

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle uçuş esnasında klavyeden "Darkgoat" kodunu girin. Daha sonra sol SHIFT tuşunu basılı tutarak aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz:

- K - Herhangi bir gemije yanaşma imkani verir.
- O - Hedef gemiyi yokeder.
- Hedefi dondurur.
- I - Ölümşüzlük verir.
- J - Lagrange noktasına götürür.
- 8 - Seçili hedefe götürür.
- 9 - Hızınızı hedefinkine uydurur.
- A - Süper hız modu.
- BACKSPACE - Onceki filmi izletir.
- W - Görevi bitirmenizi sağlar.

Mig 29 Fulcrum - F-16 Multirole Fighter

Bu oyunların her ikisi de aynı firmaya ait ve aynı engine üzerine kurulu, bu yüzden aynı hileleri her

ikisi için de kullanmak mümkün. Yapmanız gereken uçuş esnasında "T" tuşuna basarak mesaj satırını açmak ve buradan hile kodlarını girmek

YOU GOT WHAT I NEED - Sinirsız cepheane
FOOD GOES HERE - Cepheanizi doldurur
BIG GULP - Yakıt tanklarınızı doldurur
YOU ARE HERE FOREVER - Ölümşüzlük
DAMN THAT CORNER - Çakılmanızı önler
CHILIBURGER - Uçağı tamamen onarır
SPINDIVE - Vurulmanızı önler
PAPERAIRPLANE - Kağıttan uçak

Populous: The Beginning

Oyun esnasında TAB ve F11 tuşlarına birlikte basarak komut satırını açın ve oradan "byrne" kodunu girerek hile modunu çalıştırın, artuk aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz:

- <TAB> + <F3>: Tüm büyülerini verir.
- <TAB> + <F4>: Tüm binaları verir.
- <TAB> + <F5>: Mana verir.

Railroad Tycoon 2

Oyun esnasında TAB tuşuna basarak komut satırını açın ve oradan aşağıdaki kodları girin:

"BIGFOOTGOLD" - Altın zafer
"BIGFOOTSILVER" - Gümüş zafer
"BIGFOOTBRONZE" - Bronz zafer.
"BOBO" - Görev başarısızlıkla sonuçlanır.
"KING OF THE HILL" - Karakterinize 100.000 dolar verir.
"POWERBALL" - Şirketinize 100 milyon dolar verir.
"LET ME IN" - Yasak bölgeleri açar.

"SPEED RACER" - Tüm trenleri iki kat hızlandırır.
"AMD103" - Tüm trenlerinizi AMD-103 modeline dönüştürür.
"SHOW ME THE TRAINS" - Tüm lokomotifleri verir.
"VIAGRA" - Şehri büyütür.

SIN

Bu oyunda hile yapabilmek için ön-

ce " " tuşuna basarak komut konsolunu açın, buradan aşağıda verilen kodları girin ve ENTER tuşuna basın:

/HEALTH 999 - 999 sağlık verir.
/WUSS - Tüm silahlar
/SUPERFUZZ - Ölümşüzlük verir.
/NOCOLLISION - Duvarlardan geçmenizi sağlar.
/WALLFLOWER - Düşmanlar size saldırınız
/SPAWN MAGNUM - Magnum
/SPAWN SHOTGUN - Shotgun
/SPAWN ASSAULTRIFLE - Assaultrifle
/SPAWN ROCKETLAUNCHER - Rocketlauncher
/SPAWN SNIPERRIFLE - Sniperrifle
/SPAWN HELIGUN - Helikopter Topu
/SPAWN REACTIVESHIELDS - ReactiveShield
/SPAWN ROCKETS - Roket
/GIVE THRALLGUN - Gizli bir silah

Spearhead

Bu oyunda ölümşüzlük alabilmek için oyun esnasında S + P + E + A + R + H tuşlarına basılı tutarken Backspace tuşunu girin.

Tomb Raider 3

Bu oyunda hile yapabilmek için aşağıdaki hareketleri sırasıyla yapın:

BÖLÜM GEÇME:

- Tabancalarınızı çekin
- Geriye bir adım atın
- İleriye bir adım atın
- Çömelip tekrar kalkın
- Kendi etrafınızda üç defa dönün
- İleriye doğru atlayın

TÜM SILAHLAR:

- Tabancalarınızı çekin
- Geriye bir adım atın
- İleriye bir adım atın
- Çömelip tekrar kalkın
- Kendi etrafınızda üç defa dönün
- Geriye doğru atlayın

Wargasm

Bu oyuncu için geçerli seviye kodları:
SEVIYE - PASSWORD

- 1 - CHEESE
- 2 - TOAST
- 3 - BUTTIES
- 4 - KEBAB
- 5 - GATEAUX

F&F

ÜÇKAÇT VE İNANÇ

Serseriler ve Din Adamları

Evet. Geçen yazımızda başladığımız meslekler dizimizi bu sayıda tamamlayız. Sizlere yeni başlayan oyuncular tarafından, tasavvur etmesi bir nebze daha zor olmasına istinden, daha az tercih edilen (Amin...)

iki yeni meslek grubunu tanıtabiliriz.
Serseriler ve Din Adamları

Serseri:

AD&D dünyalarında rahat bir hayatı, kanuni yollardan para kazanmaya tercih edenlerin seçtiği yoldur serserilik (Rogue). Serseri diyince pejmürde giyinip, köşे başında dilenenleri, ya da kasaba

meydanında kırmızı ışıkta duran at arabalarının camını silen çapulculanı (Ha...Ne?) kasdetmemiştir. Serseri diyince aklımıza gelmesi gereken kişiler, Robin Hood ya da Kara Korsan olmalıdır. Serseri meslek grubunun temel olarak iki alt sınıfı vardır.

Hırsızlar, şehrin ara sokaklarında olduğu kadar, karanlık mahzenlerin tuzakları dolu koridorlarında



da kendilerini rahat hissederler. Adam çarpmak, sırttan bıçaklamak ve gölgelere sinmek gibi antin-kun-tin işlerde usta olsalar da, hırsızlar, tuzak bulmak, düz duvara tırmamak, kilit açmak ve sessiz hareket etmek gibi bir maceracı grubunun her zaman işine yarayacak yeteklere de sahiptirler.

Ozanlar ise hayatlarını şehrden şehire dolaşıp, destanlar yazarak ya da ellерinde saz maceraları hakkında besteler yaparak yaşarlar. "Çok okuyan değil çok gezen bilir." Sözünü doğrularcasına Ozanlar her bir şeyden anılmak surudadırlar. Onlar her bölgenin efsane ve tarihi hakkında fikir yürüttibildikleri gibi bazı hırsız yeteneklerine de sahiptirler. Meraklıları o kadar çeşitli alanlara yayılmıştır ki bir miktar büyümeye yarabılırler.

Simdi de bu ilginç meslek grubunda seçebileceğiniz tiplere bir göz atalım:

Akrobat: Hem ozanlar, hem hırsızlar için iyi bir seçim. Bu tip adamlar genelde amauda kalkıp yürütmevi ya da ip cambazlığı yapmayı pek severler. Lord'un kaleinden alınacak bir şey var ise işin chlidirler.

Suikastçı (Assassin): İşte Antonio Banderas ve Sylvester Stallone'un seçimi. Ben ne diyorum yahu? Neyse, suikastçiler hayatlarını anlaşma karşılığı adam temizlemekle kazanırlar. Bu tiplere sekerken dikkat olmanızı salık veririm.

Haydut: İşte yol kesip adam soyma meraklılarına tek seçenek. Kim demiş her AD&D karakteri onurlu olur diye. Calın, çırpn ve kisa yoldan köşeyi dönün.

Dilenci: Büyükl şehrlerde bu adamlar hep karşınıza çıkar. "Paladine, rızası için bir gümüş!" ya da "Eğerha savaşında kolunu kaybetmiş bir gaziye sadaka" diye ortalıkta dolayır dururlar.

Ödüll Avcısı: Boba Fett'i tanımısınız? Gerçi o Star Wars'daydı ama hepimize bir ödül avcısının ne kadar yılmaz ve acımasız olduğunu öğretti. Bu arada konumuz dışa amsa bir sur vereyim: Boba Fett, o yaratığın karmından kutulmayı başardı. Inanınmn... .

Korsan: Açık denizlerin haydutları. Temiz have bol güneş bu adamları acayıp sağlıklı yapmıştır.

Soyguncu: Her türlü hazine, her türlü kasa bu adamlar için heftedir. Kilit açma ve duvara tırmam-

ma konusunda uzman olan bu seriler, yakalanırlarsa kollarını kaybedebilirler.

Yankesici (ceptor): Bu tip adamlar tener çekip, kasabanın pazar yerinde, etrafı dolan zenginleri hafifleterek geçirirler. Tener çekme olayı şaka tabii.

Dedekek: Bu da nereden çıktı demeyin. Dinzisin hakkından imansız gelir, demişler. Dedekek diye adlandırdığımız bu tiplere mensup adamlar, çok usta hırsız avcisidirlar. Tüm çapulcu takımının nasıl çalışıklarını bildiklerinden, suçlu ensemeleri çoğu zaman daha kolaydır.

Izci: Izciler şehr dışında yaşayan serserilerdir. Çok usta kiralık olarak macera grupları yol gösterirler ya da ordularda casus ve sabotajçı olarak görev alırlar.

Kapaklı: Tanım olarak, kaçakçı yasa dışı malların belli bir yerden başka bir yere teslim edilmesinden sorumludur. Bir kaç sayı önceki prototip maceralarımızı hatırlarsınız ne demek istediğimiz anlaşınez.

Casus: İşte ilginç bir tiplere. Oynaması bir o kadar da zor. Her zaman tehlike altında yaşayan bu adamlar, genelde çeşitli organizasyonlara biliği sızdırırlar.

Hırı (Thug): Hırı denilen hırfı, hırsız mesleğinin en gaddarlarıdır. Suikastçiler profesyonel çalışır, ödüll avcısı ödül peşinden yılmadan giderler. Hırtırsa, bir hırsızdan çok bir savaşçı gibi harekete ederler. Onuru olmayan bir savaşçı gibi. Bu adamlar her işlerini kas gücüyle görmeye alıştırlar.

Din Adamları

Tüm AD&D dünyalarında Pantheon adı verilen Tanrılar topluluğu vardır. Bu Tanrılar genelde o dünyayı yaratmış olan bir üst yaratıcı tarafından ölümlülere gözükük olmakla görevlendirilmiştir. Her tanrıının kendine özgü bir görev alanı vardır. Tüm bu tanrılar güçleri kendilerine inanan ölümlülerden alırlar. Din adamları tanrıların dünya üzerindeki temsilcileridir. Tanrılarla inançlarının ve dualarının karşılığı olarak bu kişiler büyük benzeri bazı güçlere sahip olurlar.

Tek tek her tanrıya inanan din adamlarını burada incelemeye yerim yetmez. Ancak biz şimdilik din adamlı tiplere yetinelim:

Barbar (barbar): Vahşi bir kültürün temsilcisi olan bu din adamlı, genelde kabilelerde bilge olarak sözüne başvurulan kişidir. Kabilesi içinde gördüğü saygıyı uygar dünyada çoğu zaman görmez ve bir barbar olarak kabul edilir.

Savaşçı Keşif: Evet, çekirge! Bir gün savaşçı keşif ne olduğunu anlayacaksın. Ancak o zamana kadar, tapınağın yerlerini süpür ve bahçedeki bitkileri buda. Bak Buda da sanın söyleyiyor.

Soylu Rahip: Bu adamlar genelde soylu bir ailenin üçüncü ya da dördüncü çocuğu olup can sıkıntısından kendini dine vermişlerdir.

Kazanımsız Rahip: Bu din adamlı ise kendini bir kanun dışı örgüt üyelerinin ruhani ihtiyaçlarını karşılamaya adamıştır. En ünlü örneği Robin Hood'un yanındaki Rahip Tuck'dır.

Pasifist Rahip: Savaşma, seviş Ya da ibadet et. İşte bu tip adamların hayat felsefesi. Oynatması çok zor olan butipleme genelde var oduğu grup içinde de huzursuzluğa yol açar.

Kovaklı Rahip: Küçük kasabalarda ve köylerde yaşayan din adamları buradaki halka yol gösterdikleri gibi, bu ezilmiş serflerin haklarını da konumayı amaçları.

Elçi Rahip: Elçi rahipler, tanrılarından doğrudan doğruya işaretler alan kişilerdir. Genelde gelecekler ilgili kahanetlerde bulunurlar.

Bir yazımızın daha sonuna gelik. Artık oynatabileceğiniz karakterler hakkında iyi bir fikir sahibi olmuşsunuzdur. Gelecek sayidan itibaren size çok değişik bir sürprizimiz olacak.

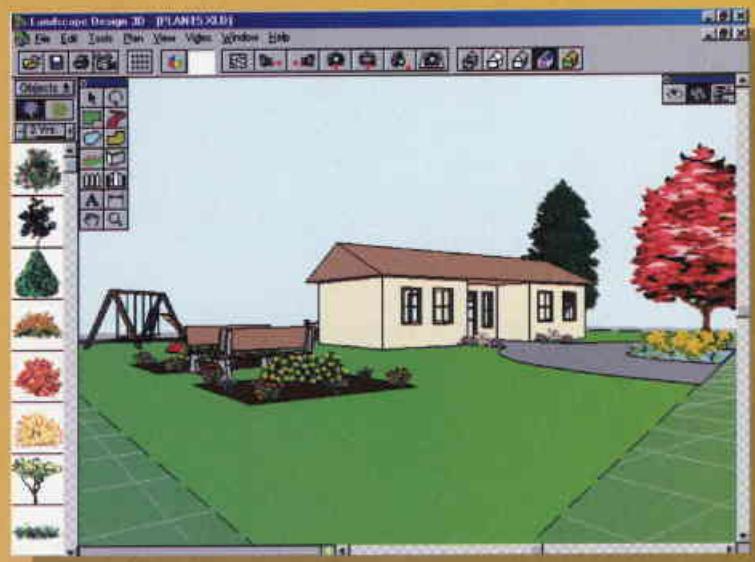
Zindancıbaşı



30 CD'lik dev Expert serisinden bu ay da iki yeni ürün inceledim. Sadece sizler için canım okuyucularım, biz sizler için varız... Valla kendim için bir şey istiyorsam Cameron Diaz öpsün...

LANDSCAPE DESIGN 3D

Expert adlı şirkete bir programcı parçası olarak hayran olmanın yanında, hayret etmemek mümkün değil. Adamlar akıllarına gelen her konuda birer yazılım çıkarmışlar. Ne yedilerse bayağı bir şey çıkarmışlar. Dergiye devamlı alanlar önceki sayıtlardan birkaç şey hatırlayabilirler, ama onların haricinde neler yok ki. Köpek balıkları hakkında ve daha birçok konuda ekran koruyucular, restoran rehberi, gezi düzenleyici gibi sosyal hayatınızı düzenleyebileceğiniz yazılımların yanı sıra, Pinball, kart oyunları, satranç gibi belli bir bilgi veya en azından sabır gerektiren oyun CD'lerinden uşuz bucaksız bir deñiz... Expert ürünlerinde göze çarpan ortak nokta çok fazla iddiyalı olmamaları ve bu sayede amatör, profesyonel kullanıcı seçimi yap-



Kullanımı çok kolay olan yazılım sayesinde kendi çevre tasarımlarınızı oluştururken, ev tasarımını da Home Design 3D'den alabilirsiniz.

Türkçe olsun ve çok daha fazla kullanıcıya hitap etsin. Ne demişler, isteyenin bir yüzü kara, vermeyen zenci olsun.

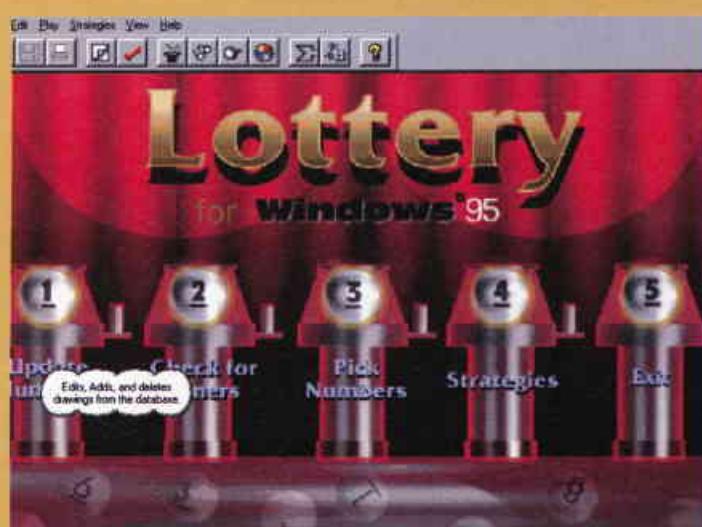
Bir Bahçem Olsa

İsminden de anlaşılabileceği gibi Landscape Design 3D, üç boyutlu bir çevre düzenlemesi programı. CD içerisinde Windows 3.1 ve Windows 95 için iki versiyonu bulunan bu programın kullanımını çözmek için saatler harcamaya gerek yok. Programla beraber gelen ağaç, çiçek, çayır, bahçe mobilyaları vs. olmak üzere 440'in üzerinde nesnenin örneklerini pencere üzerinde görebilir ve sürükle&bırak özelliğini kullanarak harita üzerinde istediğiniz yere yerlestirebilirsiniz. Bu nesnelerin boyutlarını istege göre ayarlayabilir ve nesne menüsü üzerinde bulunan yaş cubuğu kullanarak 3 ay ve 20 sene arasında yașlar atayabilirsiniz. Yine Expert şirketine, Home Design 3D yazılımına ait çizim ve 3B nesnelerini kullanabileceğiniz bu programda yaptığınız çi-

zimleri tepe, dönen ve hareketli olmak üzere üç açıdan görebilirsiniz. Ayrıca kullandığınız nesnelere fiyat atayarak, bahçe üzerinde yapılan düzenlemenin yaklaşık maliyetini otomatik olarak hesaplayabilirsiniz.

Lottery

Bir deli kuyuya taş atmış, kırkaklı çıkarmamış misali geldi Türkiye'ye sayısız loto. Zaten hayatını umut içinde geçiren birçok insana bir kapı daha açılmış oldu böylece. Saatlerce kuyruk bekleyenler, ikramiye kazanınca neler yapacağınız düşünerek vakit geçirirken, yaratıcı insanlar da nasıl yapsak da biz de sebeplensek derken ortaya kalemler, 900'lü hatlar çıktı. İşte Expert bu soruna (!!!) bilgisayar kullanarak çözüm getirmeye çalışmış. Simdilik sadece ABD, Kanada, İngiltere, İspanya, İrlanda, Avustralya ve Almanya'daki özgün lotoları desteklese de, bu yazılımı Türkiye'deki sayısız loto için de kullanılamaz yapmıyor. Yani kullanılabılır anlamına geliyor galiba. Kullanımı oldukça kolay olan bu yazılımı loto ile ciddi anlamda uğraşanlara tavsiye ederken, yazma burada son vermek istiyorum. En derin uykularımla...



Loto oynarken size madan hemen her seviyeden kullanımcı olacak bu programın ne kadar başarılı olacağı meşhur Şans mı, istatistik mi?

madan hemen her seviyeden kullanımcı hitap ediyor olmaları. Eh Raks New Media'da oldukça güzel bir iş yaparak bu şirketin ürünlerini Türk kullanıcısının beğenmesine sundu. Ama gönül isterdi ki bu ürünler

Sistem Gereksinimi

: 386 DX, Win3.1/95

Fiyatı

:

Bilgi İçin

: Raks New Media (0212) 273 27 91

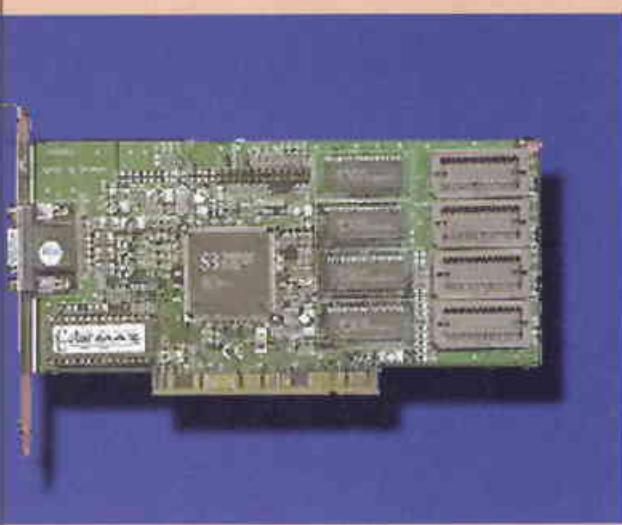
COLORMAX VP-375

Color Max VP-375 S3 Virge/DX 375 yongasaklı 2D/3D grafik ve 64 bit video işlemcili bir PCI ekran kartı.

Kartın üzerinde 4MB Ram var ve

1600x1200 çözünürlükte 256 renkte çalışabilmekte. Direct X standartlarını desteklediği gibi 2D/3D standartlarını da destekliyor. Ayrıca bu kart Vesa DPMS, PS/2 monitörler, EGA ve VGA standartlarına uygun. Color Max VP-375'in ideal çözünürlüğü 64k renkte 1280x1024 dir. Çıkabildiği maksimum frekansı ise 120 hz. Color Max VP-375 renk filtremeleri, perspektif düzeltmeleri, gölgelendirmeler (Gouraud/flat shading effects), gizlenmiş 3 boyutlu bir görüntüyü ortaya çıkartan Z tamponlama, renk filtremeleri yapabiliyor ve plug and play olmasından dolayı windows'a tanıtılması da gayet kolay.

Bu kart test ettiğimizde Mpeg, Quicktime ve Datları tam ekran olarak seyredebildik. Bu görüntüler oynatmadı herhangi bir kayma veya ekran donması gözlenmedi. Ayrıca resimleri gerçek renklerde ve yüksek çözünürlükte görebildik. Color Max VP-375'e genell olarak bakıldığıda onun ortalama bir kart olduğunu söyleyebiliriz. Neticede test merkezi olarak bu kartın daha çok temel multimedya gereksinimlerini karşılamak için olduğunu söyleyebiliriz.



COLORMAX VP-375

Pasifik Bilgisayar

21\$

KURULUM KOLAYLIĞI:

YAZILIM DESTEGİ:

TEKNOLOJİ:

BİLGİ İÇİN Tel: (0212) 212 88 65

COLORMAX VA-740

COLORMAX VA-740 yüksek performanslı 2d/3d Intel 740 grafik hızlandırıcıları olan bir AGP ekran kartı. Üzerinde 8MB SCRAM'ı var ve maksimum 1600x1200 çözünürlüğünde çalışabilmekte. COLORMAX VA-740'un ideal çözünürlüğü ise 16 bit renkte 1024x768 dir ve çıkışabildiği maksimum frekansı ise 85hz dir. Bu kart tak çalışır monitörlerle uyumludur (DDC-2B) ve 2D/3D standartlarına tam olarak desteklemekte. Mip Mapping, Fogging, Alpha Blending ve Z-Buffering yapabiliyor ve plug and play olmasından dolayı windows'a tanıtılması da gayet kolay. COLORMAX VA-740 DirectX, GDI ve OpenGL uyumlu ve Win95, Win98 ve WinNT işletim sistemlerinde çalışıyor. Bu kartın

genell performansına bakacak olursak multimedya uygulamalarında gayet güzel sonuçlar verdiği söyleyebiliriz. Özellikle video CD lerinde ve oyunlarda iyi bir performans yakalayabildik. Bu kartın 4mb'lik Color Max VP-375 arasındaki fark ise görüntü yakalama hızının, performansının ve zoom özellikle daha iyi olmasıdır. Neticede biz bu kartı iyi bir performans yakalamak isteyen herkese tavsiye edebiliriz.



COLORMAX VA-740

Pasifik Bilgisayar

43\$

KURULUM KOLAYLIĞI:

YAZILIM DESTEGİ:

TEKNOLOJİ:

BİLGİ İÇİN Tel: (0212) 212 88 65

COLORMAX VOOODOO 2 EKRAN KARTI

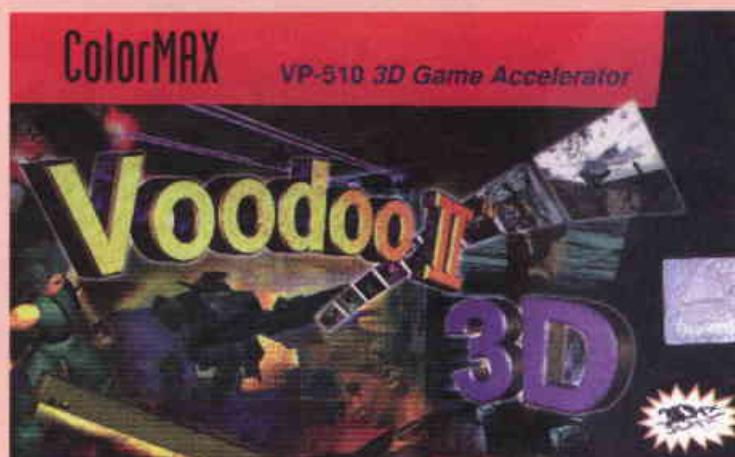
3D oyun teknolojisindeki gelişmeleri düzenli olarak takip edenler, son bir sene'dir piyasaya çıkan bütün üç boyutlu oyunların 3D hızlandırıcıları kartlara tam destek verdiklerini biliyorlar. Eğer üç boyutlu oyunlardan hoşlanıyorsanız, ister istemez bu kartlardan bir tane edinmek zorundasınız. Üç boyutlu aksiyon oyunlarından hoşlanmasanız bile 3D hızlandırıcısız bir hayat sizin için çok zor olacaktır, çoğu macera ve FRP oyunları dahil olmak üzere birçok türden oyun şöyle veya böyle 3D hızlandırıcılarından faydalıyor. Bizim tahminimize göre öümüzdeki bir büyük sene içinde 3D hızlandırıcı kullanan oyunların piyasadaki oranı %90'ı geçecektir. Bu durumda, sizi ilgilendiren soru şu : Madem bu kartları almaya elimiz mahkum, hangisini alalım?

Piyasada 3DFX'in Voodoo 2 cipsetini kullanan birçok kart var. Bunların arasında performans açısından o kadar düşük farklılıklar var ki, herhangi birisinin daha iyi veya daha kötü olduğunu söylemek imkansızlaşıyor. Sonuçta hepsinin kalbinde itici güç olarak Voodoo 2 var. Bu kartların aralarındaki farklar daha çok üzerinde ne kadar bellek bulunduguuna, kullanılan bellek yongalarının hızına ve kartın genel mimarisine dayalı olarak belirleniyor. Bu ay incelediğimiz ColorMAX Voodoo 2 hızlandırıcı ekran kartı ise pek fazla adı duyulmamış bir firmmanın ürünü olduğu halde (Voodoo 2'nin orijinal sitesinde adı geçmiyor) çoğu yönden akranlarını aratmıyor. Üzerinde 12 MB bellek bulunan ColorMAX Voodoo 2 ekran kartının kurulumu sırasında hiçbir sorunla karşılaşmadık. Ama kartla beraber gelen Glide sürücüleri güncel olmadığından, LEVEL CD'sinden güncel olan sürücülerini yükleyip sorunsuz bir kurulum sağlandı. ColorMAX Voodoo 2, denedigimiz bütün 3D oyunlarda sorunsuz bir biçimde çal-

ıştı. 4 MB'i texture (kaplama) için kullanılan 12 MB'lık belleğin izin verdiği maksimum çözünürlük olan 800-600 çözünürlükte Quake 2, Forsaken gibi 3D kartların test edilmesinde kullanılan oyunlarda hiç sorun çıkartmadan çalışırken, Heretic 2, Return to Krondor gibi yeni oyunlarda da oldukça tatmin edici bir şekilde çalıştığını gördük. Test için kullandığımız bilgisayarın

TEKNİK ÖZELLİKLER :

- Open GL, Glide, Direct 3D desteği
- Max. 800-600 çözünürlük
- 8 MB/12 MB yüksek hızlı EDO RAM (25 ns)
- Bi-linear ve tri-linear texture filtreleme
- LOD MIP Mapping
- Piksel başına birden çok kaplama
- Perspektif düzeltme
- 24-bit rendering



özellikleri şunlardır : Intel Pentium 200 MMX işlemci, 32 MB EDO RAM, 4 MB S3 Virge DX Ekran Kartı, 2,1 Quantum Fireball Harddisk. Bu sistemde çalıştırıldığız bütün 3D destekli oyunlar sorunsuzça çalıştı. Yine de saniyede gözükken kare sayısı, piyasada isim yapmış rakiplerinden çok az da olsa düşük çıktı. Ama bu farklılık o kadar düşük ki, normal bir kullanıcının farketmesi hemen hemen olanağsız. Eğer 3D teknolojisine yetişmek istiyorsanız, oldukça makul fiyat ve ortalamanın çok üzerindeki performansıyla ColorMAX Voodoo 2 ekran kartı sizin tercihiniz olabilir.

Artılar : Düşük fiyat, sorunsuz kurulum, bütün 3D oyunlar destekliyor

Eksiler : Kutudan hediye oyun çıkmıyor

DÜZELTME

Geçen sayımızda tanıttığımız INCO 56600 Fax Modem'in K56Flex standartını desteklediğini yazmıştık. Kartın Türkiye temsilcisi olan Pasifik bilgisayardan kartın aslında V90 standartını desteklediğini belirten bir uyarı aldı. Bu yanlışlıktan dolayı sizlerden özür dileriz.

COLORMAX VOOODOO 2		Pasifik Bilgisayar 110\$
KURULLUM KOLAYLIĞI:	*****	
YAZILIM DESTEGİ:	*****	
TEKNOLOJİ:	*****	
BİLGİ İÇİN Tel: (0212) 212 88 65		



Playstation'da Bir İlk:

Knockout Kings (KK), Playstation için çıkan ilk boks oyunu olma özelliğine sahip olmasına rağmen, bilgisayar ve video oyunları arasında gördüğümüz en başarılı boks uyarlaması olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Yine de biraz daha geliştirilmeye ihtiyacı varmış gibi görünüyor. Bakalım, nasıl?

KK'nın hiç bir geliştirmeye ihtiyacı olan, dört dörtlük bir yönü gerçeklere bağlı kalması. Oyunda hafif, orta ve ağır sıklet olmak üzere, gelmiş geçmiş en iyi 38 boksör yer verilmiş. Bokslar arasında Muhammed Ali, Oscar De La Hoya, Ray Leonard gibi onlarcası yer alıyor. Bundan da öte, tasarımcılar oyuna, meşhur Ceasar's Palace ve Madison Square Garden gibi gerçek mekanlar eklemişler.

Bir Kahraman Yaratın

Oyunda seçebileceğiniz 3 oyundan modu var. "Exhibition" modunda favori boksörünü seçip olaya kafadan dalyorsunuz. "Slugfest" adı verilen bir başkasında 2 adet boksör alıp bunları daha çok "arcade" mantığı dediğimiz abartılı bir dövüşe sokuyorsunuz. Üçüncü ve son oyun şeklinin adı ise "Career mode". Bunu seçerseniz kendi boksörünüzü sıfırdan yaratıktan sonra listelerde yükseltmek üzere elinizden geleni yapıyorsunuz. Kariyer modunda altetmeniz gereken toplam 30 boksör var. Her maçtan önce bir antrenman stiline karar veriyorsunuz. Kum torbasıyla çalışırsınız boksörünüzün gücü artıyor. "Speed bag" denen daha küçük ve hızlı atletle çalışırsınız bu sefer oyuncunuz sürat kazanacak-

tır. İşin tek kötü yanı, antrenman boyunca neredeyse 1 dakika, hiçbir şey yapmadan bunu seymek zorunda kalacak olmanız.

Görsel olarak, KK basit ama etkili görünüyor. Boksörler 3D poligonlardan oluşuyor ama bunlar diğer oyunlardan alıştığımız aptal kutu kutu adamlara benzemiyor. Hep

sinin de smooth, gerçekçi vücutları var

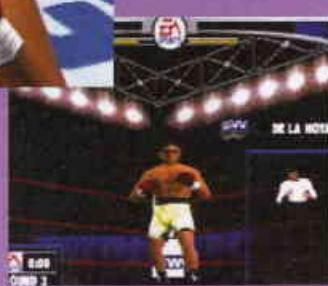
Omuz ve dirsek eklemleri

yine başka 3D oyunlardan alıştığımız gibi abuk subuk hareket etmiyor.

Yumrukların ve diğer vuruşların animasyonları ve ayak oyunları harika görünüyor. Bu bölümde ilgili olarak tek can sıkıcı şey, seyircilerin donmuş bir kare görüntüden ibaret olmaları. Öte yandan seyircilerin tezahüratı ve kalabalığın çıkardığı sesler yeterince gerçekçilik katıyor

Ünlü Seslere Kulak Verin

Ses efektlerinin geri kalımı da başarıyla kotarılmış. Yumruk sesi, hakemin yorumları ve boksörlerin inlemeleri epically gerçekçi. KK'deki sesle ilgili en muhteşem ayrıntı ise, ABD'nin meşhur boks yorumcularından iki tanesi olan Al Albert ve Sean O'Grady'nin oyun boyunca



yaptıkları yorumları dinleyebiliyor olmamız. KK'nın yaratıcıları yine boks camiasının, Atlantik'in öte tarafındaki meşhur simaları arasındaki maç anonsusu Jimmy Lennon ve hakem Mills Lane'in seslerinden yararlanmışlar. Bu da ayrıca güzellikle güzellik katmış.

İlk başta oyunun kontrolleri size biraz garip ve alışılmış zor gelecek çünkü değişik yumrukların animasyonarı değişik sürelerde tamamlayıyor ve zamanlama konusunda biraz çalışmanız gerekiyor. Ama bir kere boksörlerin ringde nasıl hareket ettiğini kavradıktan sonra sorun kalmayacak. Oyunun 3 ayrı kontrol konfigürasyonuna izin veriyor olması, size uygun bir stil seçmeye yardımcı olacak.

Sahip Olunası Bir Oyun

Sonuç olarak Knockout Kings, boks sporunun şimdiden kadar bir oyununda yapılmış en iyi simülasyonu. Yine de gerçek boksun küçük nüanslarından bazılarını bu oyunda da bulamayacaksınız. Tabii bu eksikleri gerçek bir boks fanatığının başkası farketmeyecek. Sıradan kavga dövüş meraklısı olan sizler fazlaıyla eğleneceksiniz bunu garantili edebilirim. Umarım Electronic Arts bu yeni başladığını boks simülörünü de diğer spor oyunlarında yaptığı gibi, her versiyonda biraz daha gelişen bir seride dönüştürebilir.

GENEL Puan 8



Knockout Kings 99 Electronic Arts /Spor /1 CD

YAZAR : Çağdaş Koçaklı
SİSTEM : Playstation
Oyuncu sayısı : 1-2
Memory Blok : 1

popüler @i.am
GRAFİK : ★★★★★
SES/MÜZİK : ★★★★★
ATMOSFER : ★★★★★
OYNANABILİRlik : ★★★★★

Dual Shock ve Analog Joystick Desteği

Bir Playstation Klasiği Daha

Tabi ya, Playstation sahiplerinin kafası kel değil ki. Neden PC'ciler Fifa 99 oynarken, onlar bu zevkten mahrum kalsınlar? Electronic Arts'ı şimdi de Fifa 99'un Playstation versiyonu ile yeniden karşımızda.

Uzun zamandır bilgisayar oyunlarıyla içiçeyim, ama Electronic Arts'ın 96-99 serisi kadar istikrarlı ve başarılı bir oyun serisi daha görmedim. Her alandan spor dallarını bir çatı altında toplayan serinin belkemiğini oluşturan oyun ise Fifa'dır. Uzun zaman değil, 1 yıl kadar önce Fifa 98 ile yaşadığımız yeşil sahalarda top koşturma zevkini yeni yıla girenken Fifa 99'la yeniden yaşayacağız gibi gözükmektedir. Fifa 99, atası Fifa 98'in (ve World Cup 98'in) taşıdığı bütün iyi özelliklerini bünyesinde barındırıyor, ve üstünde birçok güzellik katarak önmüze sunuyor.

Öncelikle, Fifa 99 kesinlikle Fifa 98 kadar kolay bir oyun değil. Kaleciler çaprazdan gelen her şutu direğin futbol oyunlarındaki gibi içeriye almıyor. Ama esas sorun, kaleciye ulaşabilmek. Aynen PC versiyonunda olduğu gibi, Playstation versiyonunda da rakip oyunculara çalım atmak bir hayli zor, özellikle PROFESSIONAL veya daha üzeri bir seviyede oynuyorsanız... Bunun haricinde grafiklerdeki değişimler dikkatinizi çekecektir. Tabii çekmeyebilir de, oyunu biraz oynadıkta sonra "Tamam de biz bu grafikleri daha önce World Cup 98'de de görmemiş miydi?" diyebilirsiniz. Ama iki üç saat Fifa 99 oynadıktan sonra ahlın elinize World Cup 98

tamamen mükemmel bir hale getirmiştir.

Grafikler de daha bi hoşlaşmış sanki

Fifa 99'da yapabilediğiniz özel hareketler World Cup 98'de alışıklarınızın hemen hemen aynısı. Sadece birkaç zamanlama farkı var ve herhangi bir çalım hareketi sırasında zamanlamayı yanlış yaparsanız, hakem büyük ihtimalle foul çalacaktır. Sakatlanan futbolcular ise sahada sürünerken hareket ediyorlar, ama sizi "beni oyundan al hoca'a" diye uyarmıyorlar. Böylece hangi futbolcunun sakatlandığını direk olarak ekranında göremiyorsunuz ama takım listesine girip sakat oyuncuyu oyundan alabilirsiniz.

Maçların anlatımı sanırım İngiltere liglerinde oldukça ünlü olan dörtlü spiker seti tarafından yapılmaktır. Bunlardan Gary Lineker'i zaten tanıymışsınız. Diğerleri ise John Motson, Mark Lawrenson ve Chris Waddle üçlemesinden oluşan bu spikerlerin maç sırasında oylarla ve farklı gelişmelere gösterdikleri tepkiler kayda değer derecede güzel. Oyun içi ses efektlerine de diyecek yok doğrusu, seyircilerin seslerinden, maç içindeki diğer sesselere kadar her ses oldukça kaliteli olarak yapılmış. Menü ve demo müzikleri ise son iki yıldır Fifa serilerinde kullandığımız üzere ünlü grupların şar-



kılarından oluşuyor. Özellikle intro sırasında çalan Fatboy Slim'in şarkısını ünlü müzik kanallarında duymayı kendini hazırlasınız iyi olur.

Bize yine parasal bir cıkma gözüküyor

Fifa 99 yine atalarının üzerinde bir gelişme sağlıyor. World Cup 98'den sonra seriyi daha nasıl geliştirebileceklerini merak etmiştim, ama programcılar ve grafikerler çok iyi bir iş çıkartmışlar. World Cup 98 veya Fifa 98 sahibi iseniz belki de vereceğiniz paraya değmeyeceğin düşüneceksiniz, ama Fifa 99'un 200'den fazla takımın güncel kadrolarıyla bünyesine aldığı, grafiklerde ve oynanabilirlikte gözle görülür bir gelişme olduğunu gözününe al-

dığınızda, hepinizin uçarak Fifa 99 satan mağazalara gideceğinden eminim.



CD'sini ve oynamaya çalışın. Şok olacağımıza eminim. Fifa 99'dan sonra World Cup 98 yavaş, eskimiş ve birçok yönden geri kalmış gibi görünecektir. Electronic Arts'ta çalışan Fifa programcılarını tebrik etmek lazımdır. Oldukça zor bir iş başınp oldukça güzel olan bir oyunu

FIFA 99

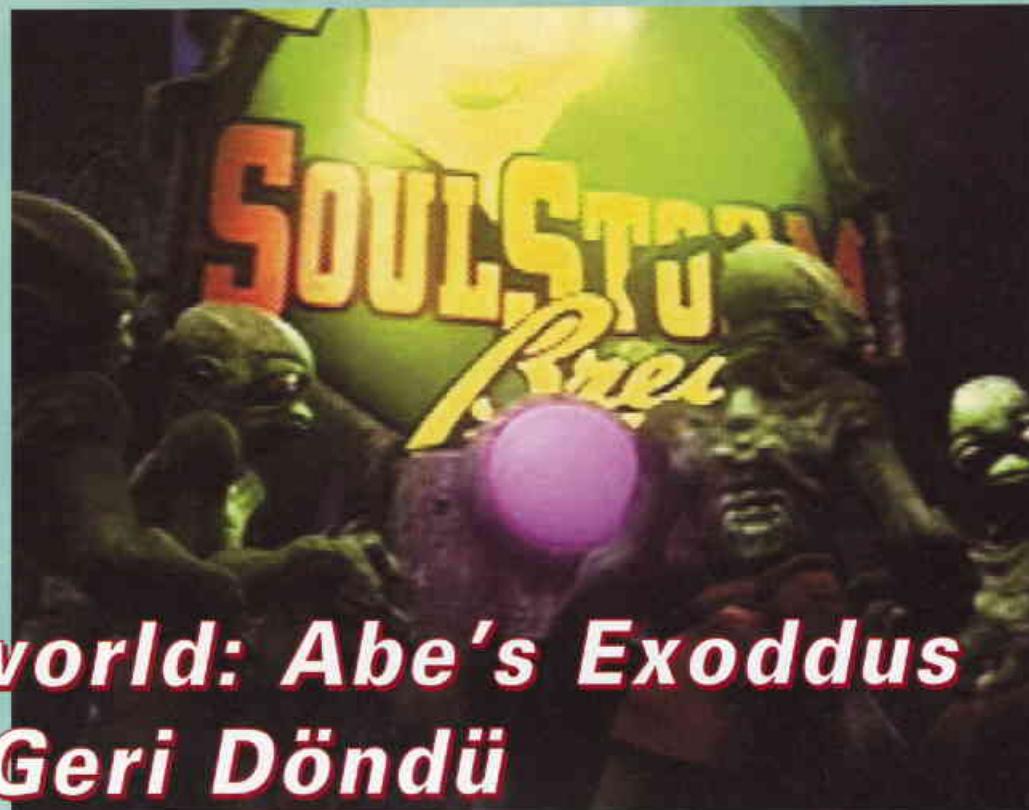
Electronic Arts / Spor / 1 CD

YAZAR : Sinan Akkol
SİSTEM : Playstation
Oyuncu sayısı : 1-8
Memory Blok : 31

GRAFİK	★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★
ATMOSFER	★★★★★★★★★★
OYNANABILİRLİK	★★★★★★★★★★

Dual Shock Desteği

GENEL
10
PUAN



Oddworld: Abe's Exoddus Abe Geri Döndü

Eğer Oddworld Inhabitants'ın ilk oyunları olan Abe's Oddysee'yi çok ciddiye alarak, tadına vararak oynamadıysanız, serinin bu ikinci oyunu olan Abe's Exoddus'la aralarında pek bir fark yokmuş yanlıgısına kapılacaksınız, ilk bakışta. Her ne kadar Exoddus'un oynanabilirliği önceki üzerine yapılmış güzelleştirmelerden ibaret görünse de, sonuçta zaten ilk hali dahi mükemmel bir konseptten bahsediyoruz.

Abe's Oddysee'nin en muhtemel özelliği "gamespeak" adı verilen yeni teknoloji idi. Bu teknik sayesinde oyundaki her karakter kendine has sesler çıkararak iletişim kurabiliyordu. Serinin bu ikinci aşamasında da "gamespeak" iyice geliştirilerek oyunda yerini almış. Oddworld dünyasında yeni olanlar, hiç bir silah kullanamadan oyunda ne yapacağını şaşradursunlar, "gamespeak"e alışık olanlar ortaklı patlatmaya çalışmak yerine oyundaki yaratıklarla iletişim kurarak fersah

fersah yol katedecekler. Video oyunlarının klasik "önce ateş et, sonra sor" mantığı, yerini çok daha zeki bir yöntemle bırakıyor. Siz de değişecek ve yeni eğilimlere ayak uyduracaksınız. Yoksa hayatı kalma şansınız yokmuş gibi görüüyor, benim küçük zombilerim.

Bir Mudokon'u Tokatlamak
Herneyse bu oyunda "gamespeak" biraz daha geliştirilmiş. İlk oyundaki basit "Merhaba - Beni Takip Et" falań gibi komutların yerini çok daha karmaşıkları almış. Artık Mudokonlar sınırlenebiliyor, deliriyor ya da tuhaf karakter özelliklerini gösterebiliyor. Bu kez siz, yeni komutları kullanarak nabza göre şerbet vererek onları sakinleştirme, sistematik olarak sorguya çekerkeniz ve istedığınızı alacaksınız. Eskiden dostça bir geçirme ya da gaz çıkışma sesi bile, ırkdaşınız olan Mudokonların sempatisini kazanmanızda yetiyordu. Oysa artık özür dileme ya da söz dinlemeyen bir Mudokonu tokatlama şansına sahipsiniz. Ne harika değil mi?

Oddysee'de olduğu gibi Exoddus'ta da kurtarmanız gereken sürüyle zavallı Mudokon var. Hatırlarsanız ilk oyunu bitirseniz dahil, yeterli sayıda Mudokon kurtaramışsanız, televizyon karşısında harcadığınız bütün saatleriniz ziyan oluyor ve oyunun sonunda ölüyordunuz. Bu kez işiniz daha zor, çünkü karşınızda kurtarılmayı bekleyen ama bu konuda size pek de yardımcı olmayan sarhoş, kör ya da





aksi Mudokonlar da var. Sinirlendiklerinde kırmızı, hastalandıklarında ise giderek sararan yesil tonlara bürünüen bu aptal ırkadaşlarınızı kurtarmak için Şaman Mudokonları bulup onlardan ilaç falan toplamalı gerekecek. Ofkelj tipler ise alttan alınarak, özür dilenerek ya da sırtlarına dosta vurularak sakınleştiriliyor. Eğer körlerle konuşarak yürüyecekleri yolu tam olarak tarif etmezseniz zavallılar deliklerden aşağıya düşüyorlar, ya da çeşit çeşit tuzaklara kapilarak yok oluyorlar. İlk oyunda adamları tek tek toplayordunuz. Bu kez "hadi bakalım gelin hepiniz" tipi laflar ederek Mudokonları gruplar halinde yönlendirebiliyorsunuz.

Oyunumuzda yapılan yeniliklerin en güzelı tabii ki "gamespeak" değil. Tasarımcılar, oyunu istediği noktada save etme olanağı getirmişler ve bizi bir ton zahmetten kurtarmışlar. Bu iyi olmuş zira Abe's Exodus sadece zor bir oyun değil, aynı zamanda bir sürü şeyi tekrar tekrar yapmak zorunda kaldığımız ve hayatı (ne hayat ama) yaşayarak zor yoldan öğrendiğimiz bir oyun. Artık oyunun istediğimiz yerinde istediğimiz kadar "quick save" yapabiliyoruz. Playstation'ımızı kapatıp, aslında çok daha muhteşem bir yer olan gerçek dünyaya dönmek istediğimizde tek yapmamız gereken şey ise, oyunu "quicksave" etmek yerine memory kartımıza kaydetmek (Quicksave, hafızaya kaydediyor, dolayısıyla makinanızı kapadığınızda bilgiler uyar, sürpriiz!)

Eski Dostlar, Yeni Düşmanlar Grafiklere gelince, Abe's Exodus, orijinal oyunındaki iki boyutlu mantığım aynısı koruyor hatta bu kez daha ziyade, sizlere daha önce tanıttığım "Heart of Darkness'i anlıyor diyebilirim. Bu kez grafikler daha harika görünüyor. Bölüm tasarımları daha çok sayıda çeşitlilik ve güzellik içeriyor. İlk oyundaki,



episodlar arasında kullanılan 3D visuelardan Exodus'ta da bol kepçe var. Hem de ilk oyundaki kadar muhteşem, eğlendirici ve şaşırtıcı. Bunlara ek olarak, bu kez oyunumuz daha uzun sürüyor ve mekanlar dehşet verici büyülükte. Bir kez daha, ölmüş Mudokonların ruhlarını kurtaracak, geçen oyun dan tanındığınız (ama bu kez daha tehlikeli) Slig ve Scrab'larla dövüştürmek ve yeni bir set ölümcül düşmanla tanışacaksınız (Fleeche'ler gibi). Tabii, madenlerin içinde küçük vagonlara binmiş olarak dolamak ve daha bir dolu yenilik de casabası. Oyunumuz, sesler açısından da yenilmez görünüyor. Tüm karakterlerin konuşmaları (bilinmediği lisanslarda konuşuyor olsalar bile) çok etkileyici. Efectlerin ne kadar muhteşem olduğunu anlayabileceğiniz içinse, gerçekten de oyunu oynamak ve bir mayın tarafından havaya uçurulmak zorunda olduğunuzu bilseniz iyi olur.

Abe's Exodus, aynı zamanda iki oyunculu bir modu da destekliyor. Aslında oyun matığı tek oyuncuya göre kurulmuş bile olsa, iki kişilik yardımlaşma modunun da kendi cazibesi var doğrusu. Arkadaşınız ve siz, Abe'e sırayla yardım ediyorsunuz. Biri öldüğünde, kaldığı yerden diğer oyuncu devam ediyor falan. Her ne kadar eğlenceli olsa da, partnerinizin oynamasını beklemek yerine, bencilce bu oyunu kendinize saklamanız ve her zamanki antisosyal tadların peşinde koşmanız pek tabii ki siz zombiler için daha

uygun olacaktır. Bu satırların sadık okurlarının, geri dönülmey noktayı çotan geçiklerini her geçen gün kendileri de ufak ufak fark ediyorlardır, eminim. İnsan ırkının yüzkaraları siz.

Kogunuş Alınız.

Netice olarak, Abe's Exodus, bir oyunun orijinal konseptinden bir şey kaybetmeden, ruhunu koruyarak nasıl da geliştirilebileceğinin harikulade bir örneği olarak karşımıza duruyor. İlk oyunu sevdiyeseñ bunu daha çok seveceksiniz. Eğer hiç oynamadıysanız Exodus'tan başlayabilirsiniz. Oddysee'den nefret ettiyiseniz de, muhtemelen oyunu istediğiniz sıklıkta save edemiyor olmanızdandır, bu kez o iş de halledilmiş durumda. Her neye, karşımızda hepiniz ayrı ayrı koşarak gidip almanızda bir sakınca görmeyeceğim bir oyun duruyor. Hadi bakalım.

Abe's Exodus GT Interactive / Action / 1 CD

YAZAR	: Çağdaş Koçyiğit
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1-2
Memory Blok	: 1

E-mail: popular@i.am

GRAFİK : ★★★★★★★★★★

SES/MUZIK : ★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★

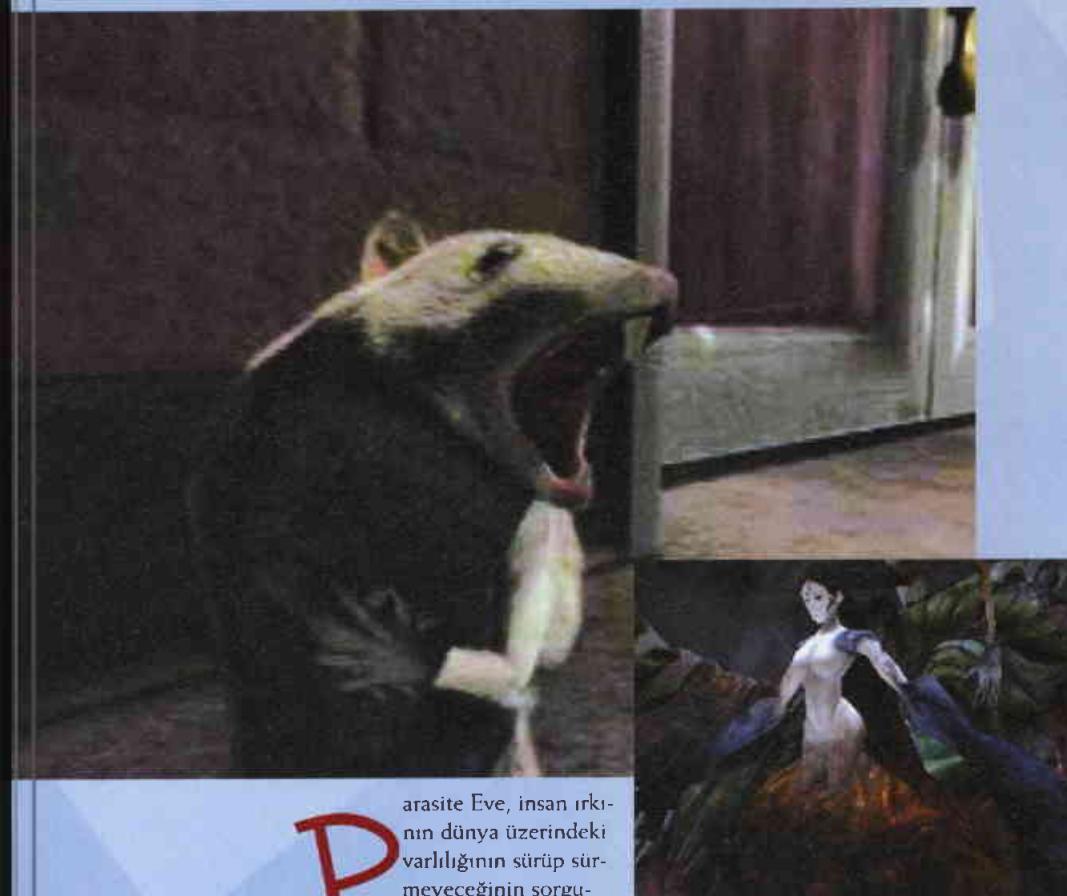
OYNANABILİRLİK : ★★★★★★★★★★

Analog ve Dual Shock Desteği





Parasite Eve, Gerçekten O Kadar İyi mi?



Parasite Eve, insanırkıının dünya üzerindeki varlığını sürüp sürmeyeceğinin sorguladığı şiddet ve terör dolu 6 günün hikayesini anlatıyor. Manhattan'daki bir ope ra gecesinde, bir kadının içindeki gizli güçlerin dehşet verici bir şekilde ortaya çıkması ve başka bir kadının da kaderin oyunu olarak bu güçlere karşı dayanıklılığının anlaşılmasıyla açılıyor oyunumuz. Dehşet verici kadın, yanı Eve, insan hücrelerindeki en kritik öğelerden biri olan mitokondriyi etkisi altına alarak çok fazla enerji yaymasını ve insanların kendi kendilere alev alıp yanmalarını sağlıyor. Eve (Frenkçe Havva demek) aynı şekilde canlıların değişime uğrayarak canavarlaşmasına ya da eriyip yok olmasına yol açabiliyor. Bütün bunların karşısında duran genç ve güzel kadın ise New York polisine yeni katılmış olan Aya'dan başkası değil. Biz oyunda giderek insanların kaderini ellerinde tuttuğunu anlayan Aya'yı canlandırıyoruz.

Square Soft'un efsanevi Final

Fantasy 7'den sonra çıkardığı en büyük hiti olan Parasite Eve (PE), yüksek düzeyde produksiyon maliyetleri ve gerçekten sürükleyici bir senaryo içeriyor. Square Soft'un tabiriyle, karşımızda yeni bir "Cinematic RPG" duruyor. PE'nin mekanikleri, klasik Role Playing ögele riyle aksiyon ve korkuya bir potada eriter, karşımıza Final Fantasy 7 ve Resident 2'nin bir karışımını getiriyor. PE, ilk bakışta her iki oyunun da en iyi yönlerini almış ve zayıflıklarından arınmış görünüyor. Bakalım gerçekten de öyle mi?

Gesit Gesit Mahlukat

Iddiaları doğrularcasına, PE oldukça sık, gaza getirici ve güzel görünüyor, aynı iyi bir film gibi. Oyunun senaryosu, New York'un 3D Render edilmiş (ama sabit) mekanlarında geçiyor. Ister karlı bir gecede Central Park'ta kötüluğun peşinde koşun, ister kanalizasyon

tünellerinde mutasyona uğramış timsahtlarla dövüşün, PE son derece gerçekçi bir atmosfer yaratıyor. Arkaplan grafikleri o kadar güzel ki, kendinizi çoğu kez macerayı unutmuş bir şekilde, hayranlıkla etrafındaki eşyaları seyrederken bulacaksınız. Genç ve baştan çıkarıcı polis dedektifi Aya olarak siz, doğru yolu çoğu kere değişime uğrayıp tiksindirici ve korkunç bir hal almış tehlikeli hayvanların arasından dövüşerek bulacaksınız. Arada bir karşınıza çıkan "Boss" yaratıkların arasında üç başlı bir canavara dönünen masum bir köpektentutunda, devleşmiş bir istakoza kadar uzanan bir seri mahlukat var.

Oyunumuzda ayrıca, 3D Render edilmiş nefis animasyonlar var. Öykümüz gelişikçe, sık sık karşımıza çıkan bu videoların herbiri neredeyse birer başyapıt. Bu videoların arasında panoramik New York manzaraları, sokaklar arasında uçan jetler, metamorfoza uğrayan yaratıklar ve daha bir dolu harika görüntü yer alıyor.

Sesler söz konusu olduğunda, malesef PE birazcık sınıfta kala cak gibi görünüyor bize. Aynı Final Fantasy 7'deki gibi, oyunun kendi içinde hiç konuşma yok. Tasarımcıların 6 ay boyunca, New York'ta oyunun geçtiği yerlerde araştırma yaptıklarını öğrendigimizde, nefis bir senaryo ve görsellik ortaya koymak için gösterilen bu çabadan seslerin de nasibini almış olmasını isterdik. Böylece, her ne kadar akıcı olsa da, sadece altyazılarda yetinmez, biraz seslendirme dinlemiş olduk. Ayrıca, oyun Analog Joystick desteklediği halde, Dual Sock'un titreşim özelliğini kullanamıyor. Bu da bir eksİ.

Ortam Olayları

PE, daha güzel bir Soundtrack'e de sahip olabilmiş gibi geliyor bize. Oyundaki müziğin çoğu havaya sokucu teknolojilerden oluşuyor. Her ne kadar oyuna bir şeyle katsa da, teknonun yapısı gereği a kilda kalıcı yanı zayıf oluyor. Ote yandan, dövüş sekanslarında müzik



değişip daha gaza getirici bir hal alıyor. Oyunun çoğu sessizlik hâkim. Doğru kullanıldığında sessizliğin dramatik etkisi ve gerilime sağladığı katkılar tartışılmaz (bakınız Resident Evil 2), oysa PE'de sadece Aya'nın ayak seslerini duymak sınır bozucu oluyor. Neyse ki zemin değişikçe ayak sesleri de değişerek gerçekçi atmosfere biraz olsun yardımında bulunuyor. Sesle ilgili bir şey daha var: Aya oyun boyunca, tabancadan roketatar'a dek bir seri silah kullanıyor, ama ses efektleri bu silahlardaki değişimi pek fazla desteklemiyor doğrusu.

Final Fantasy 7'nin, PE'nin oyun mekanikleri üzerindeki etkisi görmezden gelinmeyecek kadar açık. Aya'yı oyunda bir Controller ya da Dual Shock benzeri bir Analog Joystick kullanarak kolayca idare edebiliyorsunuz. Kamera açısı sahneden sahneye değişiyor, bu yüzden de ekranlar değiştiğinde birçok kez kendinizi yeniden ayarlamanız gerekiyor. Neyse ki bu tüm 3D oyunların sorunu. Oyundaki kavgalar aynı Final Fantasy 7'de olduğu gibi nereden çıktıığı belli olmadan birden bire vuku buluyor (tipik Role Playing mantığı). Ekran birden soluyor, kalp atışları duyuyorsunuz ve aniden kendinizi bir ya da daha çok rakiple karşı karşıya buluyorsunuz. PE, Aya yeni bir saldırı yapmak üzere reşarj olana dek onu ortalıkta koşturup saldırılardan kaçırığınız, kendine has bir dövüş sistemi kullanıyor. Sonuç olarak bu sekanslar, klasik bir RPG'den çok bir aksiyon oyunundaki gibi geçiyor. Bu bölümlerde rakiplerinizin atışlarından korunmak için çok hassas manevralar yapmazsanız sonunuz pek iyi olmuyor. Hiç kuşkusuz bu şekilde sunulan dövüş bölümleri, klasik Ja-

se item	
	Aya
LEVEL	1
NEXT LEVEL	3
EQUIPMENT	
MAGE	
VEST	
BONUS POINT	0
DEFENSE	1
DEFENDER	1
PE ENERGY	1
STATUS RECOVER	1
ACTIVETIME	1
HONEYCOMBITY	1

pon RPG'leri- nin aptalca mantığından daha iyidir. Final Fantasy 7 bunun has bir örneğiydi. Öte yandan gelen istihbarata göre Final Fantasy 8'in dövüş bölümleri de PE'ninkine benzer bir takım zekvli mekanikler üzerine inşa ediliyormuş, bilginiz olsun.

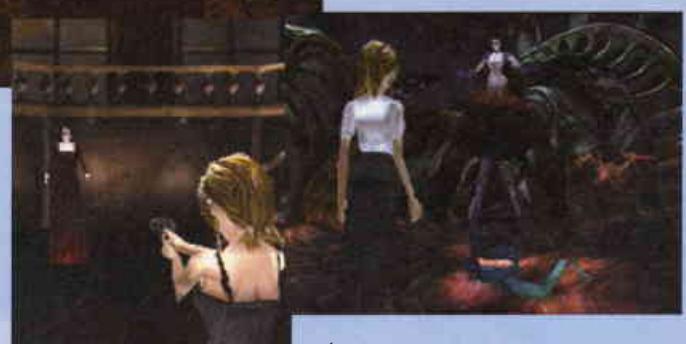
Kimse Rol Yapmıyor

Oyunda seviye atlaklığa (Role Playing gelenegi), hem özellikleriniz güçleniyor hem de FRP'lerdeki büyük-sihir mantığına uygun olarak "Parasite Energy" denilen insanüstü özelliğinizden aldiğiniz süper güçler artıyor. Bu konsept çok iyi düşünülmüş. Parasite Energy, kavga sırasında şarj oluyor, böylece tekrar tekrar kullanabiliyorsunuz, ama güçlerinizi ne kadar sık kullanırsanız, o kadar yavaş dolduğu da bilin. Her ne kadar günümüz New York'unda pek rastlanmayacak bir şey olsa da, Aya, ortaaltıktaki kutuların, dolapların, çekmecelerin içinde sürekli yeni silahlar, cephaneler ve bonuslar buluyor. Her silahın şekli, hızı, etkisi ve menzili farklı tutulmuş. Daha da ötesi, bazı silahlardan özel yetenekleri

var. Örneğin asit etkisi olan bir silahla atılan mermiler düşmanınızı yaraladıktan sonra, düzenli olarak Hit Point'ını azaltarak ölümünü hızlandırmıyor. Oyunun en güzel özelliklerinden biri ise silahlarınıza ve zırhlarınıza ince ayar yaparak özeliklerini birbirine taşıyabilmeniz. Böylelikle, isteğe uygun olarak tamamen "Custom" alet edevata sahip oluyorsunuz.

Filmler çoğu kere uzun sürmez. Kendine has sinematik sekanslarıyla ve senaryosyla bir filmi andıran PE de bir istisna değil. Oyunu baştan sona bitirmeniz 15 saatten daha az

bir zaman alacak. Eğer çok iyisindir, bunu 10 saat yapın. Yine de sağlıklı bir insanın içinde bir-bir büyüğün saatten fazla



video oyunu oynamayacağını düşünürseniz, PE'nin en az 2 hafta dayanacağını söylemek çok da yanlış olmaz. Öte yandan oyunu bir kere bitirdikten sonra, yeni silah ve alet edevat ve de mekanikler dolu bir bonus versiyonu da serbest bırakmış oluyorsunuz. Bir süre de onunla oynanmak güzel olabilir. Oyunun harika senaryosundan fazla bahsetmedim, çünkü kendiniz oynayarak yaşadığınızda, karşılaşacağınız sürprizlerden olmanız istemedim.

Hastaları Alın

Güzel kızları, dehşetli yaratıkları, Role Playing'i ve heyecanı sevenler bu oyunu deneyebilirler. İngilizcesi henüz çıkmışken ve çok da popülerken.

Parasite Eve Square Soft/Action/RPG

YAZAR	Cadoş Koçyiğit
SİSTEM	Playstation
Oyuncu sayısı	1
Memory Blok	1

e-posta: popular@iam.com

GRAFIK	★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★
ATMOSFER	★★★★★
OYNANABILİRLİK	★★★★★

Analog Desteği

GENE
• 8
PUA



Playstation HİLEKAR

Aradan üç ay geçti, ama siz aynı oyunun aynı bölümünde takılıp kaldınız. Çıldırmak üzeresiniz. Ne yapacaksınız? Tabii ki Level editörlerinin sizler için derlediği hilelere başvuracaksınız.

Colony Wars: Vengeance

Oyunda Password ekranına girin ve oradan "Blizzard" şifresini yazın. Bu hile sınırsız ikincil silah cephanesi, bölüm seçme, tüm gemiler, bol para ve daha pek çok şeyi harekete geçiriyor.

Cool Boarders 3

Aşağıdakileri Tournament modu için isim olarak girin:
WONITALL: Tüm pistler
OPEN_EM: Tüm yanışçilar

Darkstalkers 3

Bu oyundaki gizli karakterlere ulaşabilmek için aşağıda verilen kodları uygulayın:
SHADOW (ERKEK): Karakter seçim ekranında "?" şıklını aydınlatın, sonra beş defa Select tuşuna, ardından herhangi bir tuşa basın.
SHADOW (KADIN): Karakter seçim ekranında "?" şıklını aydınlatın, sonra yedi defa Select tuşuna, ardından herhangi bir tuşa basın.

OBORO (SHIN BISHAMON): Karakter seçim ekranında "Bishamon" şıklını aydınlatın, sonra Select tuşuna basılı tutarak herhangi bir tuşa basın.

Moto Racer 2

Bu oyunda aşağıdaki hileleri uygulayabilirsiniz:
BONUS PIST: Açıłış ekranındayken sırasıyla R1, R2, yukarı, sol, üçgen tuşlarına basın.
TÜM PİSTLER: İsim olarak "CDNALSI" girin, oyun size tekrar isim sordduğunda ise başka bir isim girin.
MİNİ-MOTORLAR: İsim olarak "CTEKCP" girin, oyun size tekrar isim sordduğunda ise başka bir isim girin.
TERSİNİ PİSTLER: İsim olarak "CESREVER" girin, oyun size tekrar isim sordduğunda ise başka bir isim girin.

Pool Hustler

Burada gizli bir oyun mevcut, yarı bilardo, yarı bowling karışımı neşeli bir şey, oynayamamak için ise aşağıdaki yöntemi deneyin. Açıłış ekranındayken sırasıyla şu tuşları girin,

yukarı, yukarı, aşağı, üçgen, üçgen, X, X, sol, sağ, kare, O. Ana menüye girdiğinizde seçeneklere Bowliard adlı yeni bir şıkkın eklendiğini göreceksiniz, bunu seçin ve oyuna başlayın.

S.C.A.R.S.

Burada verilen hileleri girebilmek için öncelikle Password menüsüne girin, sonra aşağıdakilerden istediğinizlerden istediklerinizi girerek belirtilen etkileri sağlayın.
GLASSX - Crystal Cup açılır.
ROCKYY - Diamond Cup açılır.
ZDEPEAK - Zenith Cup açılır.
XPERTS - Challenge Mode açılır.
RUNNER - Cheetah model arabayı verir.
DESERT - Scorpion model arabayı verir.
RATTLE - Cobra model arabayı verir.
MYSTER - Panther model arabayı verir.
ALLVID - Tüm hileleri birden çalıştırır.

Test Drive: Off-Road 2

Bu oyunda iki gizli araç mevcut, onlarla ulaşabilmek için öncelikle Transmission menüsüne girin ve oradan uygun kodu Select tuşuna basılı tutarak girin.
OKUL OTOBÜSÜ: Select tuşuna basılı tutarak, L1, yukarı, L2, aşağı, aşağı, L2, L2, R2.
DONDURMA KAMYONU: Select tuşuna basılı tutarak, R2, L2, L2, aşağı, aşağı, L2, L2, R1.

Twisted Metal 3

Burada verilen hileleri Password ekranından girmelisiniz. İlk iki hile gizli karakterlerle oynamanız sağlar, diğerleri ise bazı karakterler için kullanılan seviye kodlarındır.
GİZLİ KARAKTERLER:
SWEET TOOTH: O, O, L1, L1, Start
MINION: Yukarı, Start, aşağı, L1, Kare
SEVIYE KODLARI:
CLUB KID: D.C. - Select, R1, aşağı, X, sağ
HANGAR 18 - Start, Start, Select, R2, X
NORTH POLE - Sağ, R1, L2, sağ, üçgen
LONDON - Select, yukarı, O, R1, yukarı
TOKYO - R1, L1, R1, üçgen, yukarı
EGYPT - X, yukarı, Select, L2, L1

BLIMP - L1, O, Start, üçgen, sol
OUTLAW 3:

D.C. - Üçgen, Select, aşağı, O, L1
NORTH POLE - Start, O, sağ, yukarı, L2

LONDON - Yukarı, R2, üçgen, Select, R2

TOKYO - Sol, sağ, yukarı, O, X

EGYPT - L1, R2, X, sol, Start

BLIMP - O, sol, R1, yukarı, L2

FIRESTARTER:

D.C. - Sol, R2, kare, L1, yukarı
HANGAR 18 - L1, R2, X, sol, aşağı

NORTH POLE - O, R2, R1, R1, R2

LONDON - Select, R1, sağ, kare, Select

TOKYO - Start, R2, sağ, L2, Start

EGYPT - Aşağı, Select, X, üçgen, sol

BLIMP - L2, L2, sol, kare, R1

AXEL:

D.C. - L2, üçgen, üçgen, kare, Start

HANGAR 18 - R1, yukarı, aşağı, L1

NORTH POLE - X, üçgen, kare,

R2, X

LONDON - Yukarı, L2, O, kare, L1

TOKYO - Yukarı, üçgen, Select, sağ, yukarı

EGYPT - Sol, yukarı, L1, yukarı, R2

BLIMP - L1, R1, yukarı, sol, O

HAMMERHEAD:

D.C. - O, sağ, O, X, Select

HANGAR 18 - Select, O, aşağı, yu-

kari, kare

NORTH POLE - Start, yukarı, kare, sağ, L2

LONDON - Aşağı, üçgen, L2, R2, R1

TOKYO - R2, yukarı, üçgen, kare, X

EGYPT - Üçgen, üçgen, R1, Select, Start

BLIMP - Kare, yukarı, yukarı, Start, sol

Tomb Raider 3

BÖLÜM GEÇME: Oyun esnasında hızla şu tuşları girin, L2, R2, L2(x2), R2, L2, R2, L2, R2(x4), R2, L2, R2(x4), L2.

TÜM SILAHILAR: Oyun esnasında hızla şu tuşları girin, L2, R2(x2), L2(x4), R2, L2, R2(x2), L2, R2(x2), L2(x2), R2, L2, R2(x2).

TÜM GİZLİ BÖLGELER: Oyun esnasında hızla şu tuşları girin, L2(x5), R2, L2(x3), R2, L2, R2, L2(x2), R2, L2(x2), R2, L2(x2).

TAM SAĞLIK: Oyun esnasında hızla şu tuşları girin, R2(x2), L2, R2, L2(x6), R2, L2(x3), R2, L2(x5).

Level - Müzik



Trail Of Tears

Aşağıda ben de sıklıkla hem ilkleri yapmaktan ana ne yapalım. Eğer bir şey yapıyorsak en iyisini yapmalıyız. Bu yazının konusu olan Trail Of Tears'in Disclosure in Red isimli albümleri bu dergiyi okurken belki de daha piyasaya çıkmış olacak Hammer Müzik tarafından (bu arada teşekkür etmeden geçemeyeceğim) Türkiye'ye getirilen bu albüm en küçük parçasına kadar Doom yüklü ve bizleri doyuracak gibi. Ronny Thorsen (vocals), Helena Iren Michaelsen (vocals), Runar Hanse (Guitars), Terje Heiseldal (Guitars), Jonathan Perez (Drums, Percussion), Kjell R. Hagen (Bass), Frank R. Hagen (Synths) kurulu olan grupta en fazla dikkat çeken kişi opera sanatçısı olan bayan vokal Helena Iren Michaelsen. Bu müzik türüne uygunluk açısından en zor kullanılan enstrüman olan Synthesizer'in hiç batmayan sesi ile bütünleşen Helena sayesinde albümü baştan sona sıkılmadan defalarca dinleyebilirsiniz. Ben dinledim. Ayrıntılı bilgi ve sipariş için www.hammermuzik.com.

Sarısan, Sevimli ve Güzel Sesli

Biz Türklerde biraz abartma huyu vardır. Tamam, kabul ediyorum. Birazdan fazla abartma huyumuz var. Jennifer Paige ve ilk single'sı olan Crush ile dünya listelerinde 1 numaraya kadar yükseldi ve bir çok kişiyi kendine aşık etti. Tamam bir şarkıcı bayan hem sarısan, hem güzel, hem sevimli hem de güzel sesli diye bu kadar abartılma ki diye düşünürken albümü beni şaşırttı. Beklemediğimden daha iyi olan bu albümden bir iki tane daha bir numara çıkar herhalde. Tabii bunda All 4 One, Elton John gibi kimselerle çalışmış olan yapımcı Andy Goldmark'in bayağı bir etkisi olduğunu söylemek yanlış olmaz herhalde. O da küçük yașlarda başlamış şarkı söylemeye 8 yaşındayken abisiyle beraber Cafe ve Restoranlarda şarkı söylemiş ve 10 yaşında rock ve



poplu ilgilenmeye başladığında sırada piyano çalabildiğini fark etmiş. Eğer Crush'u dinlediyseniz ki ister istemez mutlaka dinlemişsinizdir. Diğer parçalarında hupa benzer ve genelde daha bir yavaş olduğunu söyleyelim. Bu türden hoşlananlar veya dinlediği türden sıkılanlar için ideal bir insan.



Big Beat Royale

Dumtak Dumtakata-katak... Normal bir giriş yapmak yerine son bir haftadır beynimin içini kemiren bu ritim yazarak başlamak istedim yazımı. Bu ritim Freestylers'in Ruffneck isimli şarkısına ait. Tabii ki bu şarkı da bu ay ki müzik sayfasında yer edinmeyi hak eden Big Beat Royale. Bu piyasada haklı bir yere sahip Kickin

Records'dan çıkan albüm de göze ilk çarpan isim Everybody Loves A Carnival'le Fatboy Slim. Bunlar haricinde Sniper, Paradox, Dee Jay Punk Roc olmak üzere 10 kişi daha mevcut. Bu albüm hakkında Piyasa mantığı ile "Ulen bunlar da kimmiş bea Prodigy lelən vərken" diye düşünecek olursanız kesinlikle çok büyük hata etmiş olursunuz. Zaten dans müziğini diğerlerin ayıran en büyük nokta parçaların üretici isimler ile değil melodiler ile hatırlanmasıdır. Diğer turler de parçalar arası geçiş denen işlemenin pek bir anlamı olmadığı için, parça aralarında hep isimler duyurulur. Ama dans müziği bir kez başladı mı durmaz... Özellikle ritim vuruşlarından hoşlananlara hitap eden parçalar için ne tam bir DrumNBAss (veya Jungle) ne de Dance müziği denilemez.

Film-Kitap

Banderas'ın tango olayı: ZORRO

Tam anlamıyla klişelerden oluşan bir film. Evet, doğru, ama sizin yaşında olduğunuz ve TV'deki pazar sinemasında Üç Silahşorları ya da eski bir Erol Flynn filmini seyrettığınız zamanları hatırlıyor musunuz? Ne kadar eğlendiniz ve filmden sonra ortafta dolanıp saçma sapan işler yaptığınızı...

İşte Zorro tam olarak böyle bir film. Banderas ortafta dolanıp saçma sapan işler yapıyor ve elinde tekrar çocuklarınuzdaki o havalı kılıcı tuttuşturanıyor. Her şey çok super görüntüyor.

20 yılını kodeste geçirdikten sonra özgür kalan Don Diego de la Vega (Anthony Hopkins) artık Zorro maskesini takmak için çok yaşlıdır. Zamanında, karısını da öldürün ve bebek yaştaki kızını kaçırın Don Rafael Montero'nun etdigi California halkının haklarını koru-

mak için savaşmıştır. Zorroluğun devam ettirecek yeni bir kahraman adayı ararken, sarhoş ve başarısız bir hırsız olan Antonio Banderas'ın canlandırduğu ve şimdi ismini unuttugum serseriye rast gelir. Bildiklerinin hepsi bu kıracağa öğretir. İşte böylece komedi, kılıç kalkan, romantizm, kahramanlar ve hainlerle dolu maceramız başlar.

Filminizin görüntüleri oldukça başarılı. Aktörler yakışıklı, aktrisler güzel. Eski usul kalabalık geniş sahneler ve kutlama sekansları pek hoş. Hatta atlar ve pazardaki meyve-sebze dahi oldukça çekici. Bir de Banderas'ın Catherine Zeta-Jones ile tango attığı bir sahne var ki, sormayın gitsin. Kızların bu cüce adamı neden çekici bulduklarını daha önce anlayamıyorum. Hoş yine anlayamıyorum. Ama işin sırrı tango olayında olabilir. Üzerine gidiniz.



Hopkins, Banderas ve adını unuttugum güzel kız, çok şahane ortam yapmışlar

Herneyse yönetmen Martin Campbell (GoldenEye olayı) kılıç ustası Zorro'yu tekrar diriltirken komedi ve duygusalının dozunu çok iyi ayarlamış. Böylece yer yer kendiyle de dalga geçen bir film olmuş. Bu sebepledır ki, bu ay geleneği bozup olumlu bir eleştiri yazmış bulunuyorum. Sadık okurlarım üzülmesen, gelecek sayıya yine berbat filmleri tespit edip beraberce dalgasını geçeceğiz. Bir diyeceği olan, bana popular@i am adresinden ulaşabilirsiniz.

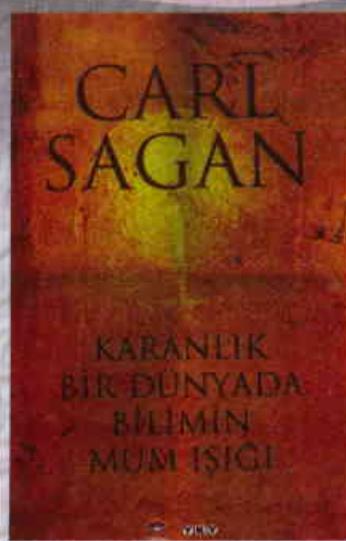
Çağdaş Koçiyigit

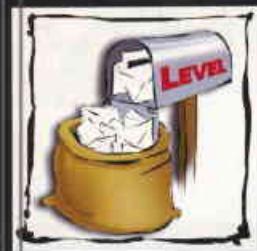
Karanlık Bir Dünyada Bilimin Mum Işığı - Carl Sagan

Bilim nedir? Sorulara yanıt aramak ve bulmakta, ancak arayışın olduğu yerde şüphe de olmak zorundadır. Biri size birşey anlatır fakat önlüğünüzde somut bir kanıt koymazsa ona ne kadar inanabilirsiniz? Belki bilim tek başına her soruya cevap veremez, ancak bugün bildiğimiz cevapların hepsi bize bilimin sağladığını inkar edemezsiniz. Kullandığınız cep telefonu, oyun oynadığınız bilgisayar, bindiğiniz otomobil, hatta şuan okuduğunuz derginin oluşumunu sağlayan yöntemler, hepsi çağlar boyunca kendini aydınlatmaya adamış bilimadamlarının sınırsız fedakârlıkları sonucu ortaya çıkmıştır. O fedakârlıklar ki insanları genel inançla karşı çıktııkları içincadılkı ve büyülükle suçlanıp yakılmaya kadar götürmüştür. Hiç şüphe etmediğiniz anda kandırılmaya ve kullanılmaya hazır hale gelirsiniz, şüphe ol-

masaydı biz insanlar hâlâ mağaralarda oturup bize ateşi vermesi için gitmeye yalvarmaya devam edecektik. Peki yaklaşan şu yeni astrada, hani uzaya açılmıştı, insan doğasını tamamen çözümlemeyi umduğumuz zamanda tüm bu eski bağnazlıklarından kurtulabildik mi? Hayır, insanlar hâlâ sahte peygamberlerin, para tuzağı mezheplerin peşinde koşuyorlar. İlyesnek için hastahane yerine büyütülere gidiyor, tavuk kanında fal bakıyor, bir göktaşının kendilerini cennete götüreğine inanıp topluca intihar ediyorlar, ABD ve Japonya gibi bilimin sınırlarını zorlayan ülkelerde bile halkın yüzde doksanbeşî cehalet ve karanlığın pençesinde mutluluğu yıldızlarda arıyor, hatta başkanları bile ülkelerini yıldız falına göre yönetmeyi seçiyorlar. Carl Sagan ölümeden önce yazdığı son kitabında tüm bu korkunç resmi gözler önüne seriyor ve bizleri hızla yaklaşan ka-

ranlık bir çağ'a karşı uyarıyor. Kitabı ülkemizde TÜBİTAK yayınlamış, okuduğunuz zaman dünyaya bakış açısından değişmesi kaçınılmaz olacaktır.





Bu ay size kırgınım. Neden mi? Çünkü herkes sadece işi düşünce mektup yazıyor. Veya söyle söyliyeyim, hemen hemen bütün mektuplar sadece sorulardan oluşuyor. Mektubunuzun başına biraz olsun muhabbet ekleseniz, ne bileyim, kendinizden, o an sizi üzen veya hoşunuza git den bir olay varsa ondan bahsetseniz günaha mı girersiniz. Kendimi danışma görevlisi gibi hissetmeye başladım, mektuplarınıza biraz olsun muhabbet eklemezseniz gerçekten de öyle davranışmaya başlıyacağım, haberiniz ola.

Sevgili LEVEL ve Sinan;

Ben Serkan, 12 kişilik fanatik Level ve Chip okuyucusu arkadaş grubum adına soracağım soruları geçmeden önce bu mektubumuzun yayımlanmasını veya cevaplandırılmasını yükten istiyoruz. Çünkü bu grubun dışından bir arkadaş, ismi lazım değil, birkaç bilgisayar dergisine defalarca sorular yöneltmış fakat bir türlü cevap alamamış. Biz de onun artık LEVEL'le tanışması gerektiğini söylemiş. Ancak o "LEVEL'da aynışım yapacaktır" dediğimizle önemli bir iddiaya girdi. Biz de size ve başarınızdan kaynaklanan büyülüğünize güvenerek bunu kabul ettik. Ne olur bizi mahcup etmeye... İddiayı kazanırsak ki bu size bağlı, gruptaki LEVEL.

Fanatiklerinin sayısı 13'e çıkacak. Bu arada hayatında ilk kez bir dergi serisini ciltletip ansiklopedik hale getirdim. O da tabii ki LEVEL. Kendinizi daha da geliştireceğinize inanarak başılarımıza yeniyil devam etmesini diliyoruz.

Sorularımız:

1- Şu anda bilgisayarm 233MMX - 32 MB Ram (4 MB S3, Ses Kartı, 56K Modem, TV Kartı...) Kardeşinden kalan Pentium 200 PRO - 64 MB Ram bir bilgisayaram daha var. Açıka kendi bilgisayaramda PRO işlemci MMX ile bir araya getirip ve hafızalarını birleştirip yeni bir sistem oluşturabilir miyim?

Olursa CPU hızı-performans ne olur? Eksileri ve artıları neler olabilir? Önerileriniz...

2- Son zamanlarda bazı TV kartlarının CINE5 gibi şifreli kanalları gösterebildiğini duydum ve buna gözleriyle şahit olan bazı arkadaşımız var. INCA marka bir tv kartının bunu yapabildigini söylüyorlar. Bu tür kartlar donanımlarında mı, yoksa yanında gelen yazılımlarda mı, mi bu özellige sahipler? Bu ko-

nuda bildığınız bir marka veya diğer TV kartlarına da bu özelliğini sağlayan yazılımlar varsa bunlar nelerdir?

3- USR 56K Internal Fax-Modem sahibiyim. Hem Explorer hem de Navigator

kullanıyorum. Ancak daha çok Navigator. Internet hızınızı artıracak iyi bir program veya yine varsa donanım önerebilir misiniz?

4- QUAKE-3 hakkında herhangi bir çalışma bilgi var mı?

IZMİR'den....

NOT: Biraz uzun oldu ancak yayımlamayı düşünüreniz (Lütfen yaymayıń) kısaltabilirsiniz. Yeter ki sorularımıza yanıt verin ve bize iddiayı ne olur bırakbettirmeyin. Size haksızlık etmek istemeyiz ama yarımlama şansınız kalmadıysa soruları e-mail ile çok kısa cümlelerle yanıtlayabilirsiniz. Bu bile iddiamızda haklı olduğumuzu göstermeye yeter.

LEVEL

Hmm, bir mektupta 12 kuş, 8 üzeri 2 okuyucu falan ha. İyi oldu bu, herkes böyle birlik olsa daha fazla kişinin soruları cevaplanır. Ama aklımı kurcalayan nokta, neden yandaki diğer 11 arkadaşın hiçbirsey sormadı, niye sadece kendi bilgisayarıyla ilgili sorular var? Başkaları varmış gibi yapıp mektubunun yayınlanması sağlamak istemiş olmayın sakın? Neyse, başladık bir kere cevaplamasak olmaz.

1- İki işlemciyi birden kullanımlı için bunu destekleyen bir anakartının olması lazım. Ama dual işlemci desteği sadece Pentium 2 işlemcilerde olduğundan, MMX ve PRO gibi eski işlemcileri beraber kullanıma şansın pek yok. Gerçi eski işlemciler için dual işlemci anakartlar olduğunu biliyorum ama bulman imkansız gibi bir şey.

2- Doğrudur, çözüklerini söylüyorlar. Vardır öyle bir söyleti ama biz görmedik (anlayan anlaşım).

3- Internet hızını artırmak için bir program yok. Donanımsal olarak

ise hızlı bir modem teoride Internet hızını artıracaktır, ama Türkiye'deki Internet sağlayıcılar ve Türk Telekom Internet alt yapısını geliştirmedikçe böyle bir şey söz konusu değil. Tek çare kiralık hat (lease-line) alman, böylece çok hızlı bir Internet'e sahip olursun ama böyle bir hattın kirاسının astronomik fiyatlarla karşılaşmayı unutma. Kiralık hat ücretlerini öğrenmek için ISS'leri arayabilirsin.

4- Var ama maalesef multiplayer ağırlıklı olacak. Tek kişilik oyunda, multiplayer haritalarda amaçsızca dolaşıp yapay zekâ botlara karşı savaşacaksınız. Bunun sebebi Quake 2'nin şimdiden kadar en çok online oynanan oyun olması ve oyunun multiplayer pazarının, tek kişilik pazardan çok daha geniş olması gösteriliyor. Eğer Türkiye'deki ISS'ler adam akılı Quake server'ları kurarsa biz de bu zevke katılsak iyi olacak.

Sevgili Sinan abi

Bu mektubumun posta kutusu bölümünde yayınlanmasını isteyip sorularıma geçiyorum.

1- Bunu özellikle yazıyorum baylar. Dreams adlı oyunu 2 ayda vermek ve bizi kandırmak için CD'nin içine en az 250 MB'lık demo oyun koymamız bir harikaydı. Nasıl da kek yerine koyduğunuz bizi... Abiler arkadaşlar, lütfen politikacılar gibi olmayın bu davranışınız onların i-zinden gittığınızı gösteriyor. Şunu bilin ki sizi sevenler derginizi BIRAKAMAZ! Ama böyle yaparsanız size güveniniz incinir (en azından benim).

2- Monkey Island'in 3Dfx desteğini çalıştmak için ne yapmalıyım? (Options'dan seçeneği aktif yap demenin sakin, Denedim olmadı).

3- Kültür bölümü kaldırın. Reklamları biraz aza indirgevin ve Unreal'in demosunu verin.

4- Ben NFS'nin resimlerini masaüstü resmi yapmak istiyorum.

Geçen ay bu konuda bir arkadaş biseyler yazmış ama iyi basılmadığından okunmuyor. Bi açıklama (anladığım kadarıyla EA firması dosyaya kilit koyuyor. Bu kiliti bi programla açabiliyoruz.)

5-PINK FLOYD ve ALAN PARSONS isimlerini duydum mu hiç Sinan abi? ve bu kişilerin müzikerleri ni severmisin?

Hepsini...

Celecek ay görüşünüz!
Hocakalın! Sevgiler!

Sedat Ertürk

LEVEL

Sevgili Sedat,

1 - Bizi ne güzel de sahtekar yine koymuşsun! Yani biraz daha uğraşsan hırsız damgası vuracaksin. Tam olarak fikir sahibi olmadığın konularda insanların suçlamak kolaydır, zor olan sebepleri ve sonuçları inceleyip doğruyu bulmak. Senin vardığın sonuca göre Dreams'i bir seferde vermememiz bir paraşal bir oyundu, ama bilmediğin açık sebeplerin olduğu ortada. Birincisi, Dreams zaten 2 CD'lik bir oyundu. Yani "su oyunu iki parça halinde verelim, kalan CD boşluğunu da oyunla doldurup milleti kazıklavalım" diye düşünmedik. Ama sen şimdi "neden 2 CD'yi birleştirdi tek CD halinde vermediniz" dersin. Kendin söyleyorsun, her iki CD'de de 250'er MB oyun demosu vardı. Yani kalan 400 MB'ı Dreams kaplıyordu. Dreams'in iki CD'deki toplam kapladığı alanın 400+350'den 750 MB tuttuğunu ve bir CD'nin kapasitesinin 650 MB olduğunu herhalde biliyorsundur. O halde, 750 MB'lık bir oyunu 650 MB'lık bir CD'ye, üstelik oyunun orijinali bile 2 CD iken, sığdırmayı beceremeyen bize haber ver de gelip seni bir tebrik edelim.

2 - Monkey Island'da 3Dfx desteği yok. Zaten o seçenekin üzerine tıklarsan "bu oyunda 3D seçeneği yoktur", "bu bir şaka" ve "ne kadar tıklarsan tıkla oyunda 3D desteği yok" gibi mesajlar göreceksin. Ekrana bakman yeter.

3 - Kültür bölümünü kalkmıyacak, bu ay verdigimiz anketin sonuçlarını alana kadar en azından Sanırım zenginsin reklamları aza indirgersek dergiyi iki katı fiyat almak zorunda kalacaksın. Unreal'in demosunu da veremeyiz, çünkü yok.

4 - Kilidi falan boşver, herhangi bir oyundan resim almak için HypersnapDX adlı programı kullanıyoruz. Sana da onu tavsiye eder-

im.

5 - Pink Floyd'u iyi biliyorum, Alan Parsons'un ise şimdide kadar bir tane parçasını dinledim o yüzden fazla bir fikrim yok.

Sevgili Sinan Abi,

Sizi çok begenerek okudugumu belirtmek isterim. Başarılannızın devamını diliyorum. Ve hemen sorulma geçmek istiyorum.

1- Asus P2 BLX anakart, PII 300 40x Crea-Infra CD, 32 MB Ram, 3,2 GB Quantum Hdd, 15" Philips monitör, 8 MB Monster ve Creative 64 ISA OEM ses kartı bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Bu sistemde değiştirmemi istediginiz bir şey var mı? (Tavsiyenizi bekleyeceğim.)

2 - Bu sistemli bilgisayar bana ne kadar patlar (USD üzerinden)? Tavsiyelerinizdeki sistemle birlikte söyleyiniz mutlu olurum.

3 - Kötü haber bana Fifa 98'in para çoğaltma Cheat'ını verir misiniz?

4 - En iyi RTS oyunları hangileridir? Red Alert bunların içine dahil mi?

5 - Fifa 99'un incelemesini ne zaman vereceksiniz?

6 - En iyi Formula 1 oyunu hangisidir?

7 - Windows'ta 2000 yılı tehlike si var mı?

Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler.

Maydo/Mugladam

LEVEL

1 - Bir bakalım. Eğer işlemci bakımdan daha uzun bir süre başının ağrımamasını istersem, PII 400 almalsın. 3,2 GB Harddisk seni idare eder ama giderek daha fazla oyun 300-400 MB kurulum yer istemeye başladı. Hazır aradaki fiyat farkı da bayagi düşünen 6,4 GB Quantum veya Western Digital al. Eğer param var diyorsan SB Live al. Türkiye'ye gelen Value Pack'in fiyatı 100 dolar civarında, ama gerçekten verdığın paraya fazlaıyla değecektir. Tabii yanında PC Soundworks dörtlü hoparlör setini de eklemeyi unutma. Hadi bunların hiçbirini yapamam diyorsan, en azından bilgisayarının belleği mutlaka 64 MB veya daha fazla olsun, diğerlerini yapmayı bilisin ama sisteme bu değişiklik bilgisayarının hızını büyük ölçüde etkileyecektir.

2 - Fiyatı vermek isterdim ama ben şimdiden bir fiyat yazarmış, sen bu okuyana kadar fiyatlar düşer.

Senin istediği sistem 900 dolar civarındadır sanırım; benim tavsiye ettiğim sistem ise 1250 dolar civarında tutacaktır.

3- Kötü haber, hayır.

4- Tabii ki, ama Red Alert çok eski. En iyi RTS'leri sıralamamı istersem ben derim ki 1-Starcraft 2-Age of Empires 3-Dark Reign 4-Red Alert 5-Totall Annihilation

5- Geçen ay verdik (sanırım sen bu mektubu göndereli çok oluyor, kendimi suçlu hissettim şimdiler)

6- Sanırım bu aralar gelen en sıkı Formula 1 oyunu Johnny Herbert's Grand Prix

7- Bill amca unutmadıysa yoktur herhalde (ama genellikle unutur).

Sevgili Level,

Bu size yazdığım 6'ncı mektup ama şu ana kadar hiçbiri yayınlamadı. Bu sefer de yayımlamazsanız, posta masraflarını Level'e keseceğim haat!

Sorularıma geçmeden önce birkaç eleştiri yapacağım. Bence en gereksiz bölüm FRP sayfaları. Eğer FRP ile ilgili bir şeyle anlatmak istiyorsam, oyun tanıtımıyla yapın ayrıca bu gereksiz sayfalar yerine "Kısa Kısa" bölümünü artırabilirsiniz.

1 - 200 MMX, 32 MB Ram, 2 MB ekran kartı ve 2 GB Hdd'e sahip olan bir bilgisayarım var. Ayrıca bir de 4 MB 3DFX Voodoo'm var. Upgrade yapmayı düşünüyorum, bana uzun süre dayanabilecek bir sistem önerebilir misiniz?

2 - Ekim ayında vermiş olduğum CD'de bulunan Cheat dosyası beni yeteri kadar tatmin etti, onun için de hile istemeyeceğim.

3 - Bana Sanitarium haric sıkı bir Adventure önerirseniz sevinirim.

4 - Pedalli bir direksiyon aldım ama her oyunda sola takılıyorum. Test ettiğimde ise her şey normal çalışıyordu. Sizce sorun nerede?

5 - Quake 3 çıktığında tek kişiyle oynamamışım. Bu doğru mu?

6 - NFS 3'de bir türü araba içi görüntü elde edemiyorum. Nasıl olağanı anlatır misiniz?

Bir dahaki ay görüşmek üzere.

Burak

LEVEL

Sevgili Burak,

Sayı sayısı konusundaki skıntımız, yaptığımız anket'e doğru cevap verip bir an önce bize göndermenize bağlı olarak düzellecek. Sayfa dağılımını nasıl değiştireceğimizi anket sonuçlarına göre belirleyeceğiz.



1 - Gerçekten sağlam bir sistem için bir önceki mektupta verdığım sisteme bir göz at.

2 - Boşuna koymadık o programı CD'ye herhalde.

3 - Hangi bireinden başlasam? Oncelikle Grim Fandango'yu mutlaka oyna, onun haricinde Morpheus ve Cydonia da bakmaya değer.

4 - Kalibrasyon ayarlarını doğru yapmadığını düşünüyorum. Direksiyon kendi kalibrasyon ayarlarını yaptıktan sonra da sorun devam ederse, oyunun direksiyonu doğru olarak algılayıp algılamadığını bak. Ve eğer varsa oyunun içindeki kendi kalibrasyon programını kullan.

5 - Tam olarak değil. Tek kişilik de oynayabileceksiniz ama Unreal'daki gibi yapıyapayı zekâsı bottura karşı. Yani bir hikaye veya senaryo olmayacak, sanki multiplayer oynamış gibi ekratta kostümüne duraçsınız. Yazık etmişler bence.

6 - Araba içi görüntü elde etmenin yolunu ben de bulamadım. Büyük ihtimale 3Dfx kartının bitmap grafikleri çizmemesinden kaynaklanıyor. Araba içi görüntülerinin sadece software modunda çalıştığını söyleyen bir mektup gelmiş, sarmı sorun 3Dfx'ten değil de, oyunun programlanmasından kaynaklanıyor.

Sevgili Level Çalışanları,

Ben bir otomobil ve PSX manyağım. (16) Piyasaya çıkan en iyi otomobil yarışlarını ve en iyi dergiyi alıyorum (size). Biz PSX'cileri düşünüdüğünüz için teşekkürler. Başka dergilerde olmayan bu özellik size çok şey kazandırıyor. Çok uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1 - Şu ana kadar aldığım en iyi üç otomobil yarışı GT (Grand Turismo), GT ve GT. Daha iyisi yok mu? Ya da yeni versiyonu ne zaman çıkacak?

2 - GT şifresi vermiştim. En iyi otomobil Nissan Skyline'a her şeyi eklemek demissiniz. Fakat daha iyişini yaptım (ne diyeceğiz! Takrik teknik işi). Bu otomobil 380 basan (yanlış değil) bir Mitsubishi GTO Twinturbo.

3 - En iyi ve en yeni PSX menajerlik oyunu hangisi?

4 - PSX demo CD'sine hala sponsor bulunamadı mı? Bu kadar zor mu?

5 - Niye oyunların en zevkli ye-

rinde telefon yada kapı çalar?

Tek kelimeyle mükemmelınız. Çünkü herkes siz okuyor.

Abmet Bozkurt
Kozyatağı/Istanbul

LEVEL

1 - Playstation'da araba yarışından bol başka bir şey yok, ben PS'dan pek anlamam, o yüzden sana bir tavsiyede bulunuyorum. Bir de Need for Speed 3'ü dene. Grand Turismo 2 hakkında bir haber yok ama bu kadar popüler bir oyunun devamının yapılacağı kesin.

2 - Ne mutlu sana...

3 - Premiere Manager 98 den başka PS menajerlik oyunu yok sunuyorum. PM98'ı al. PC versiyonundan daha güzel (en azından maşhulerden).

4 - Maaleset bulunamadı, hala bekliyoruz.

5 - Neden biliyor musun? Çünkü sürekli oyun oynuyoruz da ondan.



Sevgili Level

Merhaba Sinan ağbığa Sana ve tüm Level çalışanlarına başarınızın ve istikrarınızın devamını diliyorum. Sizi daha uzun yıllar aynı kalite ve başarıyla görmek istiyoruz. Nasılsın? lisindir herhalde. Havalarda soğudu. Şu an Ankara'da yılın ilk kar yağıyor (ama yanlış anlaşılmasından, ciddiyim). Ve yarın okullar tatil mi? (Televizyonum önde diyyoo). İstanbul'da da yağışlıyor herhalde. Aman diyim hasta hasta olursun. Derginizi geçen Nisan ayı keşfettim (meşhur edecem). Düzenli olarak alıyorum (sabah ve akşamları yemekten sonra 2 adet). Şimdi sıra sorularda galiba Dur bakıymı? Ssssst Çocuklar hazzımızı... Hazırız ağbığa geliyor.

1 - LBA2 de dahil birçok adventure bitirdim. En güzelleri LBA2 ve Dark Earth id. LBA 3 veya Dark Earth 2 çıkar mı sence? Hiç Haber var mı?

2 - Peki ya Quake 3'ten haber var mı? Resident Evil 2 ya da Larry 8?

3 - Daha yeni aldığım Tomb Raider 3 te India'nın 2. bölümünde takıldım... (kirt)

4 - Ne tür müzik dinliyorsun? Yerli metal Pentagram'ı hiç dinledin mi?

5 - Duke Nukem Forever, Outcast, Max Payne ne zaman çıkar? Derginizde de yayınladığınız

gibi Max Payne en az 64 mb ram mi istiyor. Ram dışında benim sistemim 32 mb. İşlemci 200 MMX. Kartım S3 VirgeDX GX üzerinde Diamond Monster (Elmas Canavar). 1.

6 - 2-3 hafta önce iki kez oldu. Ondan beri olmadı. Windows 95 açılınca sevgili Bill amca bana "Kayıt belgesi sorunu. Bellegi yüklenemiyor. Zırva da zırva zırva zırva" gibi bir error veriyor. Önümde ise geri al yükle dize bir seçenek çıkıyor. Başka seçenek olmadığı için üzerine tıklıyorum. Windows bana 1,2 gün önceki bellegimi yükliyor. Yani arkadaşım resim telan 2 gün önce ayarladığımı göre oluyor. Ne divorsun?

7 - Tam olarak bilgisayar formalamayı bilmiyorum. Dos'ta Format C: yazdıktan sonra ekranda neresi çıkacak? Windows CD'sini nereden yükleyeceğim? Dos'tan mı? Karşılık DOS mu çıkacak ki? Ağacı olacak mı? Sen olacaksın?

8 - Ayrıca bu soruyu da sırf Yalçın adlı arkadaşımı bozmak için sunuyorum. Dreamcast çıkış yeryüzünde konsolun krallı olup, Playstation'ın telan dağıtmayacak mı? Kendisi Playstation saltibidir de.

Sorularım bu kadar. 7 ve 6 en önemlileri. Buradan sana Level çalışanlarına Gölbaşı Anadolu Lisesi'nden Bizim okul Emre Kamarlı İteris ve Yalçın'a selamlarımlı yolluyorum. Ayrıca bilmemem gereken de deyzeme halâma, kayıvalide, me sporun ve sporcunun destuna ve eeeee...

Emin Ab Galatasarayım
abUEFA kurbanıyz. Bal

LEVEL

Selamlar,

Ah eski güzel günler. Kar yağışında okullar tatil olsun diye dua ederdim. Sonra da dışarıya çıktıktan deheler gibi kartopu oynardık. Ah gençliğim aaaaah...

1 - LBA'yı pek sevmem ama Dark Earth'u çok severim. Keşke devamı yapılsa, ama yapılmayacak çünkü oyunun sonunda devam edecek konusunda hiçbir ipucu yoktu. Sanırım LBA 3 çıkacak, ama ilk iki oyundan biraz farklı olacak.

2 - Quake 3'un haberini okumuş olmalısım. Resident Evil 2 de Nisan ayı civarında çıkacak. Larry 8'den benim bile haberim yok.

3 - Tomb Raider 3 ile ilgili sorun devam edip gidiyordu ama altın ma-

kas devreye girdi. Neden? Çünkü Şubat ayında tam çözümünü vermeye başlayacağız.

4 - Valla kulağıma hoş gelen her tür müzigi dinlerim. Kendimi kısıtlamamı müzik konusunda, sadece bir tür müzik dinleyip, diğerlerini aşağılayanlara ise sadece acırım.

5 - Hepsi de 99 yazından önce çıkacak. Ama senin sisteminin oyunları adam gibi çalıştıracağını hiç sanmam. Max Payne'de çalışacağımı ise hiç zannetme çünkü senin sistemin oyunun minimum gereksinimi ne ancak yetiyor.

6 - Hiçbir lükrem yok, artık Windows hata mesajlarının anlamalarını gözemeyeceğimi iyice anlamış bulunuyorum. Büyük ihtimalle ufak bir hatadır ama Windows baştan kurmanın gerektirecek kadar sorun çıkartır. Bill'e hücum.

7 - Bilgisayarı formatlayacak, san elinde su materyallerin bulunmasına dikkat et. DOS setup disketleri, CD-Rom kurulum diski. Windows 95 veya 98 CD'si ve bilgisayardaki kartların sürücü disketleri. Yoksa kurulum eksik kalır sen de bir şey yapamazsun.

8 - Sana söyle cevap vereyim. Benim Internet'te sürekli olarak takip ettiğim bir site olan Adrenalin Vault'ta Dreamcast'in Japonya'da çıkışını belirten haberı gördüm. Ertesi gün tekrar aynı siteye baktığında ise söyle bir haber vardı "Dreamcast Japonya'da tükendi".



(Meraba) Sana Level'da Çalışan Ağabeylerime

Meraba

Benim adım Selçuk. Arkadaşlar bana "PSYCHO" derler (sende diyebilirsin yan). Derginizi Şubat ayında tesadüfen keşfettim. O zamandan beri alıyorum. Derginizi her aldığında karşılıkla Türkiye'nin en iyi aylık oyun ve Multimedia dergisini gördüm. Umarım emeginizin karşılığını alıyorsunuzdur. Tuh, daha başta çok konuşuyum. Daha fazla lâk lâk yapmadan sonlarına geçiyorum.

1. Bunu sizin için çok zor olduğunu ve her yaptığınızda bazı açık gözlerin bayram ettiğini bile bile kendimi sormaktan alamıyorum. Bir daha ne zaman tam sürüm oyunu vereceksiniz? (hemen kızma şu zavallı Psycho'a bak beni de ağlatın... ühü....).

2. Hani bazı oyunlar olur ya film

gibidir, beş altı CD'lidir, çok pahalıdır, bilgisayarcılara geldiği gün tükenir, puzzllerlerla doludur, tam çözüm olmadan bitiremez yani Black Dahlia, X-Files, Phantasmagoria gibi oyunlar. Bir bilgin varsa diye soruyum, öyle bir oyun, bir daha ne zaman piyasaya çıkacak?

3. Bana öyle kanlı canlı, bol demolü, tavyise edebileceğin bir oyun var mı? (Psycho lakabının nereden geldiğini anlamışındır)

4. CD'nizdeki ve aldığım oyunların çoğunu oynamıyorum. Bunun sebebi ise Direct X 5.0'ı yüklememesi (242 kere yükledim bana misin dedi). Oyunu başlatırken ya ekran pitir pitir yapıp yine Windows'a çıktı yada "I cannot find DirectX 5.0" dedi. Bende sınırlenip Windows klösürü içinde her bir hâli sildim. Bilgisayarı yalnızca MS-Dos kipinde kullanıyorum. Oynayabildigim 2 oyun var onlarda Doom 2 ve Shadow Warrior. Ne tür bir bunalım içinde olduğumu anla yam! Mad Dog abimde söyle eğer oda benim gibi cesur olursa Windows 95'in Türkçe versiyonuna karşı büyük bir savaş kazanabilir.

5. Bana güzel bir strateji oyunu tavsiye et ama saçılık dolu olmasın. Yani uzaylı muzaylı, robotlu mobotlu, canavarlı bilmem ne olmasın gerçek insanlar savaşın. People's General ve Command & Conquer harici. Real Time, Turn bazlı fark etmez.

6. Her fırsatta bazı kısaltmalar geçiyor FRP, RPG, RTS vb. daha birçok kısaltmalar geçiyor. Bende hiç bir şey anlayamıyorum abim nedir bunların anlamı, ne manada kullanılır? Bunları kısa ve öz açıklarsan sevinirim.

Vaayy be!!! Anma çok konuşmuşum. Yazının orası burası kesersen seni anlarım fakat lütfen yazımlı. Daha çok okuyucunuz olması dileğimle Eyyallah!

Selçuk (Psycho) Kayabol/Istanbul

LEVEL

Selamlar Psycho,

Bir kere sana asla Psycho demem, insanlara tuhaf isimler takmanın son derece yanlış bir davranış olduğuna inanıyorum. İkinci olarak, fazla lâk lâk ben de sevmem. O yüzden hemen sorulara geçmekle çok iyi etmişsin. Alerim (agresifim bugün, kusura bakma)

1 - Aaaa, ayıp ettin saykocugum. Bak, önemizdeki ay ne varmış Level

ile birlikte? Ne varmış? Hadi ben söylememiyim de sen biraz uğrasıp anlamaya çalış.

2 - Aaaa, ayıp ettin sapıcı, güm. Daha yepisyeni o tür oyunlar geldi. Bir kere kafadan Dark Side of the Moon'u alırsın, çünkü çok güzel (6 CD). Tam olarak film gibi sayılmalar da Cydonia ve Morpheus'a da bakabilirsin.

3 - Aaaa, ayıp ettim pisayko, al sana uzun zamandır gelen en kanlı-canlı oyunları: Sin, Half Life, Fallout 2. Hepsi de vahşet had safhada. Ama ben ilâ da film gibin oyun isterim dersen bilemem

4 - Aaaa, ayıp ettin Selçuk, Bizim Level CD'sindeki Drivers dizininden Direct X'in en son sürümünü kurabilirsin. Üstelik her ay da yenileniyor.

5 - Aaaaaaa! Esseği boğmak lazım. Hmm, sen insanı, gerçekçi strateji istiyorsun da bakalım öylesi var mı? Bakalım, bakalım... Varmış Age of Empires bitti, Project Airos ikisi, Commandos tüttü.

6 - Dabiki, hepsini açıkla.

FRP - Fantasy Role Playing Yani fantastik bir dünyada başkasının rolünü üstlendinizin türden oyunlar. Fallout, Lands of Lore, Final Fantasy bu türün örnekleri.

RPG - Role Playing Game. Yine bir kişinin rolünü üstlensiniz ama bulunduğu dünya fantastik olmak zorunda değildir. Bir asker, bir avukat, hatta bir simitçi bile olabilirsiniz.

RTS - Real Time Strateji. Hareketlerinizi bilgisayarla aynı anda ve karşılıklı yaptığınız strateji oyunlarındır. Mesela Starcraft, Red Alert. Bir de sıralı (turn-based) stratejiler vardır ki, bu tür oyunlarda bir siz bir rakibiniz oynar. En eski örneği satrançtır.

FPS - First Person Shooter. Mekanı kendi gözünüzden görüğünüz ve genellikle önüne çıkan herşeyi öldürmek teması üzerine kurulmuş olan oyunlar İlk örneği Doom, en iyi örneği Half Life tır (bu sayıda, okudunuz değil mi?)

Eveet, bir ay daha böylece bitti. Önümüzdeki aya hazırlıklı olun, yine tam sürüm bir oyunla karşınızdayız.



AYIN OKUYUCU İNCİSİ

Bu ay, bir arkadaşımızdan çok ilginç bir oyun konusu fikri geldi. Hiçbir yorumda bulunmadan yazıyoruz. Elastik Türkçe'miz sağolsun...

...Ve diyorum ki neden bütün futbol oyunları hep birbirine benzıyor. Mesela, bir futbol oyununda da biz top olsak, belli bir enerjimiz olsa. Adamlar da bize vurmaya çalışsa, biz kaçsak. Nasıl, iyi olmaz mıydı?...

Sonun Başlangıcı

Hmm, Ocak sayısını da bitirdiniz, tükettiniz. Acaba gözden kaçırığınız birşeyler var mı diye dergiyi karıştırırken bir de baktınız ki o da ne? Daha önce görmediniz bir sayı: Son Sayfa. Acaba bu da ne ola ki dediniz kendi kendinize. Anlatayım, son sayı Alacakaranlık Kuşağı'nın Türkiye temsilcisidir. Her an herşeyin olabileceği bu bölgede zaman durur, biz başlarız. Burada her an her şezi çığlık olabilir, olmayıabilir de. Dergi içi dedikodular, bizden haberler, resimler, o ay kim ne yapmış ne etmiş? Yani bir nevi Paparazzi tadi olacak. Bilgisayar endüstrisinde ne gibi ürkügtürler dönüyor, kimin eli kimin cebinde, neden her Allah'ın günü yeni bir şey çıkıyor ve mutlaka almamız gerekiyor? Bizi kimler sömürüyor, ipler kimin elinde? Yani bir nevi Uğur Dündar ambansı olacak. Yazarlar neden yazı yazacaklarına Starcraft oynuyor, kültür sayfaları nasıl oluyor da hâlâ ve inatla devam ediyor ve bütün kadınları selülit sorunundan kurtarmak için Level camiası olarak neler yapabiliriz? Yani bir nevi ana haber lezzeti de olacak. Burada herşey olacak, herşey hazırlıklı olun, can simidi, çekme halatı, ilk yardım şantası, ceset torbası, elinizde ne varsa herşeyi hazır tutun, cünkü başlıyoruz.

Aralık ayında bize ulaşmak isteyenlerin surat ifadelerini görmek isterdim. Taşındığımız için telefonlarımız da kapatıldı haliyle. Bizi aراسıp da kapı duvarla karşılaşan herkes "Amanın, Level da mı kapanı yoksa?" diye düşünmüştür herhalde. Hehehe. Hoho. Korkun biraz, korkun ki kıymetimizi bilin. Siz yeni adresimizi ve telefonlarınıza öğrenene kadar biraz başımıza dinledik en azından. Cheat istemeyin kardeşim, yok, taze bütü. Telefonda cheat-hile-tam çözüm veremeyeiz. Hele tam çözüm hiç veremeyiz, "6 sayfalık tam çözümü hâna okur musun?" diyen arkadaşım. Deve ve pavucu yanı.

Vogel Yayıncılık olarak bu ay çok değerli bir arkadaşımızı kaybettik. CHIP dergisini alanların iyitaneği G.A. kardeşimizi çok elim ve hazır bir şekilde kaybettik. 25 yaşındaki isadami ve yazar ve stand-up-or-sit-down-it-really-do-

esn't-matter komedyen G.A. dergide feci bir şekilde uyurken bulundu. 60 adet monitör günde 3 kere bir yerden başka bir yere naklederek kırılması çok güç bir rekora imza atan sevgili G.A., sonunda uykuya canavarına yenik düşerek bir köşede sızdı kaldı. Ve bunu fırsat bilen askeriye görevlileri, "Hazır uykuya dayken su arkadaşı bir askere alıversek Gözlerini 3-5 nöbetinde açmak çok büyük bir sürpriz olur

kendilerine" diyerken zavallı G.A.'yı en savunmasız anında gafil avlayarak askere aldılar. Kendisine asker ocağında başarılar diliyor ve bize sağ salim dönmesini bekliyoruz. Kendine iyi bak G.A.

Evet ilk son sayfanın sonuna geldik. Kendimize iyi bakın, veya bakmayın, o sizin bileceğiniz bir şey. Şubat ayında Level'i kaçırın yeter. Sonra üzülsünüz (evet, Narsist'iz, itirazınız mı var?)

Bu ay kim ne oynadı?

Berker : Fallout 2 oynadı. O kadar çok oynadı ki, kendini oyundaki karakterle özdeşleştirdi ve onun gibi düşünmeye başladı. Ama yakın zamanlarda nükleer bir savaş çıkmadığından bir eksikslik hissediyor ve bunu telafi etmek için kişisel çaba içine girdiğini duyduk. Bir füze silosuna sisidiktan sonra bağlantımız kesildi ama telsizinden gelen en son mesajda "Hımm, bakalım bu kırmızı düğme ne işe yarıyormuş?" diyormuş gibi geldi bize. Yíyecek ve su depolamaya başladık bile.

Sinan Almaç : Müdür ne yazmasını istediyse onu oynadı, hemen yarın yazlarını teslim ederim sözü verdi ama üç gün ortaklıktan kayboldu ve kendisinden bir daha haber alınmadı. Yazlıklar nasıl olup da elimize geçtiği ise hâlâ tartışma konusu.

Kadir : Dergimizin Don Juanı, peşindeki bütün kızlara evde değil, toplantıda veya dağa çıktı, dağ yandı kül oldu dedirtti. Çünkü eski aşkı, Lara'sı geri döndü ve gözü başkasını görmez oldu.

Ozan Simitçiler : Piyasada ne kadar 2. Dünya Savaşı konulu oyun varsa hepsini alıp oynadı. Dediğine göre bütün taktik ve stratejileri öğrenince 4. Reich diye birşeyin başına gececekmış. Ne olduğunu bilmiyoruz, iyi bişey olmamaa gerek.

Ozan Ali : Windows'unun sürekli göçmesi nedeniyle hiçbirşey oynamadı ama Windows Setup ekranını avucunun içi gibi ezberledi. Hatta dediğine göre o minik davulun üzerindeki bagetlerin davula kaç kere vurduguunu bile sayımiş. Yazılımik.

Gökhan : Oyun değil ama, bir ayda üç kere "Hadi taşıyoruz" diyerken hepimizin hayatıyla oynadı.

Sinan Akkol : Sin, Half Life, Blood 2 ve bilimum kan vahşet içeren oyunları oynadı. En son oiarak bir silah dükkanından Shot-Gun ve bol miktarda fişek alırken görülmüş. Korkuyoruz.

Kan ve vahşet: İste Blood 2

FRP sevenlere özel: Return to Krondor.

Lara sizi yine üzüyor mu? İste: Tomb Raider 3 Tam Çözüm.

İlk Türk dijitize macera oyunu: Gerçekin Ötesinde,

Şubat ayında Level ile birlikte, herkese, BEDAVA.

Ve daha bizim bile bilmemişimiz birçok şey...

Şubat ayında Level'i kaçırın.