

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • 2001/07 • ISSN 1301-2134 • 2.950.000 TL (KDV Dahil)

Emperor: Battle for Dune

Efsanevi stratejinin yeniden doğuşuna tanık olun

E3: Oyunların Kalbi

16 sayfalık dosyamızda tam 74 oyunu inceledik

Blade of Darkness

Son zamanların en iyi action oyunlarından biri

Tropico

Göründüğünden çok daha ciddi bir strateji

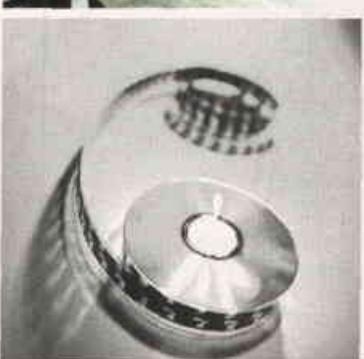
ilk bakış Jedi Knight 2,

Seraphim, Stronghold, One Must Fall

inceleme Kohan, XCom Enforcer,

London Racer, TV Star, Ducati Racing, E-Racer

tam çözüm Icewind Dale: Heart of Winter, Tropico



20480 KBs

SİNAN AKKOL GENEL YAYIN YÖNETMENİ

...diye bir mesaj gördüğümü hatırlıyorum üç ay önceki CD'yi yazarken. Tam o sıralar sizlerden gelen bazı mailerlerde "Eski CD'de en az 20 demo olurdu, artık neden 10 tane veriyorsunuz" diye tepkiler almaya başlamıştım. Bütün bu arkadaşlara nasıl anlatabaktım kafamda şekillenen şu cümleleri:

1-2 sene öncesine kadar bütün oyun demoları en fazla 5-15 MB arasındaydalar. Efendiydiler. Ama teknolojinin ilerlemesiyle paralel olarak oyunlar da, oyunların demoları da büydü. Artık boyutu 50 MB'dan az olan demoyu adam yerine koymuyoruz. Bu da demek oluyor ki $10 \times 50 = 500$ MB demo, CD'nin ağa payını alıp götürüyor. Sizlere zengin bir içerik sağlamak için her ay DLH, masaüstü temaları, shareware programlar verelim vs. derken, koca 650 MB doluveriyor...

Bunları tek tek "Eski CD'de en az 20 demo olurdu, artık neden 10 tane veriyorsunuz" diyen her kişiye göndermeyi düşündüm. Ama yukarıdaki mesajı gördüğüm anda, aklıma LvL Underground fikri geldi. Kalan yere demo koyulamazdı, o zaman neden kalan 20 MB'ta oyunların dışında, herkesin seveceği bir şeyler bulabileceğii bir klasör olmasın? Burası hem dergide yapamadığımız bazı şeyleri yapabileceğimiz, hem de okuyucularımızın her daldaki kendi çalışmalarını birbirileyle paylaşabileceği bir "kaçış köşesi" olabilirdi. İyi bir fikir gibi görünmüştü o an. Hemen editör köşeme küçük bir not düştüm... Ardından mailer yağmaya başladı, resimler, mp3'ler, minik 3D renderlar... Ve geçen ay sessiz sedasız LvL Underground yayın hayatına başladı.

Şu an ise karşısında Outlook Express, son 1 ay içinde LvL Underground'da kendi el emeklerini yirmibin Level'ci ile paylaşmak isteyen okuyucularımızdan gelen 200'e yakın mail arasından seçim yapmaya çalışıyorum. Bu kadar sevileceğini açıkçası hiç düşünmemiştim LvL-U'nun, çekimser bir tavırla CD'ye yerleşen LvL-U, belki de CD'de en çok sevilen köşe oluverdi bir ayda (tabii haberi olup bulabilenler arasında :). Ama artık yeri sağlam, yakında belki de özgürlüğünü ilan edip bir klasör olarak başladığı hayatına CD'de ayrı, offline bir dergi olarak devam ettirebilir... Kim bilir...

İlgilenen herkese teşekkür, "CD verenleri inatla taşlamaya devam" diyenlere de selamlar olsun bizden.

Gelecek aya kadar şunu düşünün bakalım: Bugünkü bir başarınız, yarıńki bir çok başarılarınızın en büyük düşmanıdır...

LE
F
on
DISC



haberler

oyun dünyasından

brokensword3

Evet efendim tam tahmin ettiğiniz gibi bu oyun Broken Sword 3'ün ta kendisi. Şu anda PC dışında Xbox ve Playstation 2 için de hazırlanmaktadır. Hatırlarsanız önceki oyunlarda öyle oyunu ismi gibi kılıcımız pek kırık değildi. Amerikalı bir turist olarak macera uğruna her şeye burnumuzu sokup duruyorduk. Bu şirin grafikli adventure'in üçüncü bölümünde de gene Hollywood aksiyon filmlerinin aktörlerinden pek farklı bir yanımız

yok. Oyun biz çarpışmaları kazanıp, bulmacalarını çözdükçe açılacak. Eski arkadaşlarla karşılaşıp yeni ama ömrüleri kısa olacak düşmanlarla kirişken gene egzotik bölgelerde koşturup duraçız. Uzun zamandır sessiz kalan adventure türü can çekişmeye devam diyor. Nadiren çakan oyunlar sayı olarak azda olsalar nitelik olarak üst sıraları zorluyorlar. Broken Sword: The Sleeping Dragon da üst sıralara aday görünüyor.



evernight

Eğer yüksek bir bağlantı gerektirmeden yalnızca browserinizde oynayabileceğiniz online oyuların dan hoşlanıyorsanız bu haber tam size göre. VR 1

Entertainment'in sitesinden (<http://evernight.vr1.com/index.html>) ulaşabileceğiniz Evernight kolay arayüzüyle yüzlerce oyuncuya bir ara-

ya getiriyor. Oyuna girebilmek için ilk partilerde bir ücret ödemek zorunda değilsiniz. Sitesinden üye olduktan sonra günlük olarak turn bazlı bir şekilde krallınızı yönetmeye başlıyorsunuz. Her gün günlük emirlerini verdikten sonra turn sonunda verilen tüm emirler bir seferde uygulama konuluyor ve buna göre savaşlar yapılıyor, büyüler atılıyor ve işgaller tamamlanıyor. Fantastik bir dünyayı konu alan oyunda başarılı oldukça daha tecrübeli oyuncuların katıldığı savaşlara girebiliyorsunuz. Böylelikle rütbenizi yükseltip daha da zor oyulara katılmaya hak kazanıyorsunuz. Her oyun partisi yaklaşık olarak altı veya yedi hafta sürüyor. Bu süre içinde diğer rakiplerle anlaşma yaparak paktlar kurabilir veya onları tehdit edebilirsiniz. İnternet bağlantınız kötü olsa bile oyun oynamaktan sizin kim alıkoyabilir ki?



● Everquest serverlarında yerel dillere yer vermek için çalışmalarla başladı. Otomatik çeviri programları sayesinde, oyuncular kendi dillerinde mesajlar yazdıklarından, karşı tarafın ana dili ne olursa olsun dertlerini anlatabilecekler. Verant, Everquest'in genişleme paketi The Ashadows of Luclin ile sunmaya başlayacağı bu hizmetin aynısı Star Wars evrenini konu alan başka bir online oyun seti Galaxies'te kullanmayı planlıyor.

● Legacy Interactive iki yeni oyun projesi olduğunu açıkladı. Bu projelerden birincisi Moon Tycoon'da

bir ay kolonisini yöneteceğiz. İkinci oyun ise Emergency Room'un Online versiyonu olacak. Doktorlara ve doktor adaylarına iyi oyular dileriz.

● Bir süre önce büyük umutlarla piyasaya sürülen Allegiance isimli Online uzay simülasyonu beklenen ilgiyi görmedi. Bunun üzerine Zone oyunu serverlarında bedava olarak oynatacağını açıkladı. Oyun son bir kez daha patchlendikten sonra oynanabilecek. Altmış dört kişiye kadar destek veren server ise Allegiance için yalnızca otuz iki oyuncuya kadar destek sağlayacak.

● Half Life için tipki Quake gibi oynanabilecek bir Deathmatch Classic modu hazırlanıyor. Resmi olarak yapılan açıklamada modun orijinal silahlar dışında esya spawnları, zırh ve cephe ve bölgeleri içereceği söylendi. Yakında Valve'dan piyasaya çıkartılacak olan mod ile Half Life ta zıplarken rakiplerini vurmayı özleyenlerde kaybetmeklerine yeniden kavuşabilecekler.

● TimeGate Studios gerçek zamanlı strateji oyunu Kohan: Immortal Sovereigns için bir ek görev paketi yapıyor. Pakette Kohan'ın hikayesi kaldırıldı ➤

ghostrecon

Eğer herhangi bir oyunu içinde Tom Clancy adı geçiyorsa sakin kaçırın! Çünkü Tom amca eski bir CIA danışmanıdır ve kendisi dünyanın en iyi takım bazlı 3D shooter oyunlarından biri olan Rainbow Six'in yaratıcısıdır. Aynı zamanda aksiyon içeriği romanlarıyla da tanınır. Kendisi şimdide mesleğindeki engin tecrübesini başka bir 3D shooter oyununa aktarıyor. Tom Clancy's Ghost Recon da gene gelecekte gelebilecek potansiyel çatışmaların içinde yer alacağınız. Fakat bu kez özel

bir anti terör timi yerine Amerikan Ordusunda gizli operasyonlarda kullanılmak üzere kurulmuş olan Ghost birliği emrimizde olacak. Oyunda bir üyeden ötekine geçerek 3D shooter şeklinde oynamanın yanında taktik yanı sıra da ilgileneceğiz. Ghost Recon yakın geleceği konu aldığından kulananımız teçhizat zamanımızdan biraz önde olacak. Konu askerlik olunca oynanışta haliyle hızlı olacak. Bu kez Rainbow Six serisinden farklı olarak Delta Force'a daha yakın bir oynanış bizi

bekliyor. Aksiyon ve gerçekçilik bir araya geldiğinde oyun bizi bayağı zorlayabilir. Tankların ve hava araçlarının da bulunacağı Ghost Recon 2001 sonunda piyasada olacak. Eski Rainbow Six fanatikleri olarak, oyunu bitirip yeni görev paketini elimize alıncaya kadar sabır taşı olup çatlamıştık. O yüzden tek dileğimiz bu oyuna çok fazla görev koymaları ki bizi görev paketi çıkışına kadar idare edebilsin.

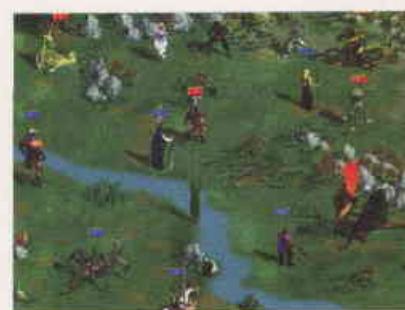


heroes of might & magic 4

Şimdiye kadar eline herhangi bir HoMaM oyunu alıp da başından kalkabilen bir oyuncuya rastlamadım. Öylesine elinize almış olsanız da "aman şunu da alayım, şu sandığı da açıyım" derken bir bakarsınız sabahın ilk ışıkları odanızı aydınlatmayı başlamıştır bile. HoMaM bir defa kanınıza girmiştir. Bağımlılık yapma özellikle bir efsane olmayı sürdürün turn bazlı strateji klasiği yeni versiyonıyla sonbahara hazırlıyor. Bu defa kahramanlarıңıza da savaş alanına sürebileceksiniz. Üstelik artık

her ordunuzda yalnızca bir kahraman bulunma şartı kaldırılmış. Grafiklerde devrimsel değişikliklere gidilmiş. Oyunun sistemi ise büyük bir değişime uğramamış ama yeni yaratıklar dışında yepyeni yetenekler eklenerek kahramanların üzerinde yoğunlaşmış. Artık kahramanların yetenekleri her zamankinden daha önemli ve artifactler daha çok işe yarıyor. Örneğin kahramanlarınız savaşta yaralandığında kendilerini iyileştirecek bir iksir içebiliyor ya da bir wand kullanabiliyor. Eğer kah-

ramanlarınız savaşta ölürsen savaşın sonucuna göre kurtulabiliyorlar ya da düşman tarafından ölüme terk ediliyorlar. Bunun yanında hapse de atılabilirler ki onları kurtarmak gene size düşüyor. Oyun ilerledikçe aldiğiniz skillere göre kahramanınızın sınıfı belirleniyor ve buna göre büyü ezberleyebiliyorlar. Biliyorsunuz değişmeyen tek şey deşimdır. Heroes serisi de artık treni yakalıyor ve bu en çok bize yarayacak.



→ yerden devam edecek. Yaklaşık olarak 30-40 saatte bitirebileceğiniz pakette kötü taraf olan CEYAH faction'u oynayabileceksiniz. Ayrıca iki ek campaign daha oynamaya şansına sahipsiniz. Üstelik bu campaign'leri online olarak da oynayabileceksiniz. Çıkış tarihi henüz belli değil.

Valusoft üzerinde çalıştığı oyunu CIA Operative'i Quake motoru üzerine kuruyor. Oyunda Ortadoğu, Afrika ve Asya'da gizli görevlere gider teröristlere ve organize suç kartellere günlerini göstermeye çalışacağız.

● Biz kendimize oynamaya oyun bulamıyoruz el kedisi bile oyun yapmış. Cyber Pounce isimli oyun kedileri tam anlamıyla deliriyor. Ekranda oynayan Balık, Kuş gibi 11 farklı oynacı görüneceğinde deliye dönüyor. Oyunun yapımcıları Cyber Pounce'un bir kediyi 11 dakika boyunca oyalayabildiğini söylüyor. Bu gerçekten çok başarılı çünkü kediler genelde 1-2 dakikadan fazla oynamaz dikkatlerini hemen kaybederler. Ben yeterince oynadım birazda kedim oynasın diyeysanız aynı zamanda screen-saver olan bu

oyunla ilgili detaylı bilgiyi www.cyberpounce.com adresinden alabilirsiniz. Vivendi Universal ürün stratejilerine uymadığı gerekçesiyle Warrior Kings adlı strateji oyunlarını iptal ettiklerini duyurdu.

● Black Moon Chronicles'ı oynayıp beğeneler için güzel bir haberimiz var. Cyro, Black Moon Chronicles: Winds of War ismiyle oyunu devasa multiplayer olarak hazırlıyor. Francois Froideval ve Olivier Ledroit adlı romancıların ödüllü eserinden yola çıkılarak yapılan oyun birbirinden



hitman2

Geceler boyunca oynadığı için barkoddaki numaraları en iyi Sinan ezberlemiştir herhalde. Eğer bu barkodu birkaç gece daha görmek istiyorsanız beklemeniz gerekecek. Çünkü Hitman 2 yapım aşamasında ve Io Interactive bu konu hakkında maalesef pek konuşmuyor.

İlk oyundaki fizik modellermelerine bayıldığım oyunda iyi taraftaki bir suikastçıyı oynuyor ve dünya üzerindeki büyük suçluları "kendi tarzımızla" ortadan kaldırırıveriyoruk.

Tıpkı gerçek hayatı gibi oyunda da düşmanlarımız vurulduğu zaman kalıp gibi yerine düşmek yerine bükülüyor, mermilerin şiddetile havaya fırlayıp arkasındaki duvara yapışıyor. Hatta balıkonda ya da çatıda birisini vurur-

sak çatıdan yere düşüyor ya da bir su oluına takılıp kalmıştır. Eğer doğru yerinden vurursak onu oradan da yere düşürebiliyoruz. İşte böyle etkileyici bir motora sahip olunca Hitman umulandan da büyük bir sükse yaparak piyasaya yakıp geçmiştir. Yapımcılar aynı oyun üzerine modlar üretmek ya da görev paketleri çıkartmak yerine ikincisini yapmayı tercih ettiler. Bu ne kadar iyi işaret bilemiyoruz. Programcılar tembellik edip

oyunun popülerliğinden yararlanmayı mı beceremeler? Yoksa bu işi daha sıkı tutup yarımları malak işler yapmaktadır çok daha iyi bir devam oyunu yapmayı mı tercih ettiler? Bu iki sorudan birisi doğru cevap ama hangisi bilemiyoruz. Ancak oyun gelince göreceğiz. Henüz oyun hakkında görsel bir şey olmadığından buradaki resimler Hitman 1 den alınma.



midgard

Ya Funcom yatak satan firmalarla kavga halinde ya da Norveçiler uyumayı pek sevmiyorlar. Çünkü uzun zamandır adından meraklı bahsedilen Massively Multiplayer oyunları Anarchy Online piyasaya yeni çıktı ve biz daha gecelerimizi bu oyu-

na harcamaya başlamadan firma Vikingleri ve kuzey mitolojisini konu alan Midgard isimli başka bir MMRPG üzerinde çalışmaya çoktan başlamış durumda. Midgard yapı olarak Everquest ya da Ultima Online türü bir

skill sistemine sahip. Fakat bunun yanında oyunda experience kazanmak ve skill geliştirmek için yalnızca yaratık öldürmek ya da PVP yapmak gerekmeyecek. Sadece ticaret yaparak ta level atlayabiliyorsunuz. Kendi evinizi kendiniz yapabiliyorsunuz. Hatta bir sürü arkadaş bir araya toplanıp evlerinizi aynı yere kurarak kendi köyünüzü bile oluşturabiliyorsunuz. Eğer bunlarla uğraşmak yine ben diğer oyuncuları öldürmek istiyorum diyeysanız öldükten sonra gideceğiniz Valhalla'da bunu kolayca yapabileceksiniz. Ayrıca Valhalla'nın tüm serverlar için ortak bir server olması planlanıyor. Yani hangi serverda ölüseniz ölüne gideceğiniz bir tek Valhalla olacak. Ne kadar gerçekçi öyle değil mi? Hem böyleselike oyuncuların çok geniş odalarda chat yapması da sağlanacak. Midgard da sizin işlerinizi yapması için NPC'ler kitalayabileceksiniz. Yaratıklar ve tanrılar da tabii ki Titan ve Odin, Loki gibi karakterler olacak. Valhalla bu Valhalla sürprizlerle dolu.



bağımsız dört güç tarafından yönetilen fantastik bir evrende geçiyor. Oyuncu bu dört taraftan birine katılarak diğerlerine karşı akınlarda bulunacak. Sonbahara doğru oynamaya başlıyoruz.

Take Two Interactive Green Berets adlı takım bazlı bir strateji oyunu üzerinde çalışıyor. Myth II motoruyla yapılan Green Berets'de düşman hatları gerisine akınlar düzenleyen bir grubu canlandıracıız. Bu tip gizli operasyonlarda kullanılan tüm ekipmanların yanında hava deseneği, sniperlar, havacılar gibi değişik birimlerde bulunacak. Myth gibi bir oyunun motoru

bir strateji oyununda nasıl görünür merak ediyorsanız beklemeniz gerekecek.

Age of Empires III adlı bir projenin varlığı Ensemble Studios tarafından yalanlandı. Şirket böyle bir planlarının olmadığını ve çıkan haberlerin asılsız olduğunu belirtti. Şu andaki projeleri Age of Mythologies üzerinde yoğunlaştıklarını söyleyen yetkililer belki ilerde böyle bir projenin var olabileceği de altın çizdiler.

Serious Sam için bir map editörü piyasaya sü-

rıldı. İlgiilenenler Fileplanet veya 3D Action Planet'a bakabilirler.

Mechwarrior 4 : Black Knight Microsoft programcının maharetli ellerinde bizler için yapılmıyor. Mechwarrior 4: Vengeance için bir ek görev paketi olacak olan oyun yeni Mech'ler, araçlar, daha fazla modifikasyon özelliği, birkaç multiplayer modu ve House Steiner için dövüşen bir paralı asker, bir Black Legion üyesini oynayabileceğiniz tek kişilik yeni bir campaign içeriyor. Ayrıca artık ele geçirdiğiniz parçaları satabileceğiniz bir pazarda oyunda mevcut olacak.

sting

Yüzyılın suçlarını işlemeye hazırlanan! Kingpin'den sonra yeni bir suç örgütü daha bizi bekliyor. Bu defa evleri soyup soğana çeviren bir hırsız oynayacağınız. Küçük işlerle başlayıp gittikçe daha büyük soygunlar gerçekleştireceğiz. Doğru işleri doğru insanlarla yaptıkça suç imparatorluğunda basamak basamak yükseleceğiz. Çizgi filmleri andırın grafikleriyle Sting'ye 90 adet binaya girebileceğiz. Binalara girmek için alarm sistemleri, kapalı devre kameraları, hareket sensörleri, mikrofonlar gibi güvenlik sistemlerini atlatmaya çalışacağız. Zorlanacağımızı hissettiğimiz işlerde yanımıza yar-

dımcılar alabileceğiz. Yalnız unutmayın. Yanımıza ne kadar az yardımcı alırsak o kadar az hisse dağıtırız demektir. Oyun boyunca koştururacagımız dünya ise trafiği ve insanlarıyla kapcanlı bir şehir olacak. Altmış değişik tipte insanla ilişki kurabileceğiz ve elli çeşit aracı kullanabileceğiz. Gerekçiğinde taksi bile tutabileceğiz. Yeni yapılan oyunların reklamlarında hep böyle yuvarlak rakamlar duruyor. İşte 15 çeşit uçak, 20 çeşit araba gibi. Acaba neden bu rakamları hep böyle yaparlar 13 çeşit araba ya da 28 çeşit karakter dermezler? Çünkü sayın bakalım rakamlar tutuyor mu?



venom

Sovyetler birliği dağıldıktan sonra Rusların bu kadar çabuk topalanabileceklerini umuyorduk. Hala kötü bir ekonomiye sahip olmalarına rağmen kısa süre içinde oyun piyasasında söz sahibi oluyordular. Üstelik gayet iddialı ve her seferinde bir öncekinden daha iyi çalışmalarla karşımıza çıkyorlar. Mesela Cos-

sacks bir grup Rus programcının işiydi ve güzel bir çalışmaya. Bu oyunu yapan grub şimdi de Venom adlı bir 3D first person shooter üzerinde çalışıyor. Dünyaya çarpmadan kıl payı geçen bir göktaşı büyük mevsimsel değişikler yaratmıştır ve tüm geçen kalın bir orman tabakasıyla kaplanmıştır. Göktaşının Dünya'ya çarpa ihtiyatlı yüzünden çıkan karışıklıklar da bu değişimin üstüne eklenince insanların yaşamı kökten değişmiştir. Üstüne üstlük göktaşının insanlığı yeryüzünden silebilecek bir yabancı irki dünyaya getirmesi ve bu irkin hızla yayılmaya başlaması herşeyin üstüne tuz biber ekmiştir. İşte böyle bir ortamda bizde yanımıza badımızı alıp operasyon dan operasyona koşarak etrafı düzeltmeye çalışacağız. Yapımcılar tamamen kendi motorlarını ve yapıyap zekalarını programlıyorlar ve bu konuda da son derece iddialılar. Tıpkı Metal Gear Solid'de olduğu gibi düşmanlarınızın bir duyma ve görme kapasitesi olacak. Ayrıca takım halinde size tuzaklar kuracaklar. Hiçbir zaman belli hareketleri tekrarlamayacaklar ve duruma göre davranışacaklar. Ayrıca oyunu multiplayer oynarken 600 ping de bile bir problem yaşayacağımızı söyleyen programcılar oyunu 2001 in sonuna doğru hazır edeceklermiş. Valla bu kadar kısa zamanda bu kadar büyük işler başardıklarına göre bu Ruslardan korkulur.



oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Gecikmelerden bizi sorumlu tutanların kalbi itinayla kırılacaktır!!

TEMMUZ 2001

- 2 - International Rally Championship
- 2 - Starfleet Command Orion Pirates
- 10 - Disciples 2
- 12 - Harpoon 4
- 16 - 4th Prophecy, The
- 16 - Arthur's Knights
- 16 - Schizm
- 17 - Max Payne
- 17 - Settlers IV
- 19 - MechCommander 2
- 26 - Commandos 2
- 27 - Green Berets
- 31 - Throne of Darkness

INTERPLAY
INTERPLAY
STRATEGY FIRST
UBI SOFT
INTERPLAY
DREAMCATCHER
DREAMCATCHER
GATHERING OF DEVELOPERS
UBI SOFT
MICROSOFT
EIDOS
TAKE 2
SIERRA

AĞUSTOS 2001

- 1 - Red Faction
- 1 - Stars! Supernova
- 9 - Dragons Lair 2 Time Warp
- 14 - Conquest
- 15 - Sudden Strike Add-On
- 20 - Dragons Lair
- 20 - Peacemakers
- 21 - Arcanum
- 21 - Destroyer Command
- 21 - Empire Earth
- 21 - Silent Hunter II
- 23 - Pool of Radiance

THQ
TO BE DETERMINED
DIGITAL LEISURE
UBI SOFT
STRATEGY FIRST
DIGITAL LEISURE
UBI SOFT
SIERRA
UBI SOFT
SIERRA
UBI SOFT
UBI SOFT
UBI SOFT

EYLÜL 2001

- 3 - Coaster Works
- 3 - Elite Forces
- 3 - Monopoly City
- 3 - SimsVille
- 11 - Dragon's Lair 3D
- 11 - O.R.B.
- 17 - RIM
- 18 - Motor City Online
- 18 - Trade Empires
- 25 - Lock On: Modern Air Combat
- 25 - Project Eden

INFOGRAMES
INFOGRAMES
INFOGRAMES
ELECTRONIC ARTS
UBI SOFT
STRATEGY FIRST
FISHTANK INTERACTIVE
ELECTRONIC ARTS
EIDOS
UBI SOFT
EIDOS

EKİM 2001

- 1 - Car Tycoon
- 1 - Civilization III
- 1 - Dungeon Siege
- 1 - Fun Racer
- 1 - Star Trek Bridge Commander
- 1 - S.W.I.N.E.
- 8 - Aquanox
- 9 - Command & Conquer: Renegade
- 15 - Etherlords
- 15 - Everquest Trilogy
- 15 - Freelancer
- 29 - Duke Nukem Forever
- 29 - Hidden and Dangerous II
- 29 - Mafia
- 29 - Myth 3: The Wolf Age

FISHTANK INTERACTIVE
INFOGRAMES
MICROSOFT
FISHTANK INTERACTIVE
ACTIVISION
FISHTANK INTERACTIVE
FISHTANK INTERACTIVE
WESTWOOD STUDIOS
FISHTANK INTERACTIVE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
MICROSOFT
GATHERING OF DEVELOPERS
GATHERING OF DEVELOPERS
GATHERING OF DEVELOPERS
GATHERING OF DEVELOPERS

KASIM 2001

- 1 - Evil Twin
- 1 - Ghost Recon
- 1 - Hooters: Road Trip
- 1 - IL 2: Sturmovik
- 1 - Rayman M
- 1 - Rogue Spear: Black Thorn
- 1 - Star Wars Galactic Battleground
- 1 - Wizardry 8
- 6 - Return to Castle Wolfenstein
- 8 - Elder Scrolls III: Morrowind
- 12 - Capitalism 2
- 15 - Forbidden Forest

UBI SOFT
UBI SOFT
UBI SOFT
UBI SOFT
UBI SOFT
UBI SOFT
UBI SOFT
LUCAS ARTS
SIRTECH
ACTIVISION
BETHESDA
UBI SOFT
3COSMI

ARALIK 2001

- 1 - Jedi Knight 2
- 1 - Star Wars Starfighter
- 1 - Star Wars Super Bombad Racing
- 1 - Beam Breakers
- 1 - Arx Fatalis
- 1 - Planetside
- 3 - Everquest Shadows of Luclin
- 3 - Warcraft III

LUCAS ARTS
LUCAS ARTS
LUCAS ARTS
FISHTANK INTERACTIVE
FISHTANK INTERACTIVE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
BLIZZARD

2002 VE SONRASI

- Ace of Angels
- Art of Magic
- Call of Cthulu
- Divine Divinity
- Jumpgate
- Lineage: The Blood Pledge
- Neverwinter Nights
- Red Moon
- Republic: The Revolution
- Shadows of Reality
- Strifeshadow
- Team Fortress II

FLYING ROCK ENTERPRISES
BETHESDA / CHARYBDIS
FISHTANK INTERACTIVE
CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT
GERMAN TELECOM
NC INTERACTIVE
INTERPLAY
JOYCITY ENTERTAINMENT
EIDOS
NEVOLUTION
ETHERMOON ENTERTAINMENT
SIERRA

jedi knight 2

Kyle Katarn tekrar iş başında!

Tam da LucasArts artık PC için oyun yapmayacak derken, E3 fuarından korkunç güzel bir haber geldi. Jedi Knight 2 geliyor! Hem de kim yapıyor dersiniz? En tuttuğum, eskiden beri en beğendiğim firmalardan biri olan Raven Software! Evet, Heretic, Hexen, Soldier of Fortune ve Elite Force gibi süper kalite oyuları yapan firmadan bahsediyorum. Ve bu adamlar şimdi LucasArts ile lisans anlaşması yaparak Jedi Knight 2 üzerinde çalışıyorlar. Bu oyunun senaryosu henüz tam olarak açıklanmış değil, ancak kısa bir başlık basına verildi. Buna göre yıllar önce gücün karanlık yanına çekilmekten son anda kurtulan Kyle Katarn uzun bir süre o korkuya Jedi güçlerini kullanmaktan kaçınır. Fakat yeni bir tehlike ufukta belirdiğinde geçmişiyle yüzleşmek ve kendisine verilmiş olan büyük güçleri kullanmak zorunda kalacaktır.

Quake 3 grafiklerini geliştirmek...

Raven gerek yazılım, gerek oyun tasarımlı konusunda kendini zaten kanıtlamış bir firmadır. Bu defa

da beklenileri aşacak gibi görünüyorlar. Quake 3 grafik motorunu normalden iki kat daha fazla poligon kullanabilecek ve yüksek etkileşimli ortamlar hazırlayabilecek biçimde geliştiren Raven programcılar, bu sayede neredeyse filmdeki karakterler bile daha gerçekçi görünen karakterler hazırlamayı başarmışlar. Programcılar aynı zamanda Soldier of Fortune için geliştirilen GHOUL fizik motorunun ikinci sürümü olan GHOUL 2'yi de oyun içine entegre ederek, karakterlerin hareketlerini ve çevreye olan tepkilerini çok daha gerçekçi hale getirmeyi başarmışlar. Bu sayede oyunda bir karakterin kafadan vurulması anında ölüm demek olurken, laser kılıcı ile düşmandan küçük parçalar yontarak onları etkisiz hale getirmek de mümkün olabiliyor. Aynı zamanda laser kılıcı kullanarak etrafına etkileşime de girebileceksiniz, tabii bunun açılması imkansız gibi görünen kapıları eritmekte kullanılabilirliğini göreceğiz.

Çevreyle etkileşim demişken...

Jedi Knight 2 tipik FPS özelliklerini taşımamasına rağmen, dışarıdan görünüşle de oynanabiliyor. Özellikle laser kılıcı kullanırken bu moda geçmek dövüşün çok daha iyi kontrol edilebilmesine imkan tanıyor. Burada bir yenilik olarak Kyle laser kılıcını tipki bir bumerang gibi kullanarak uzaktaki hedefleri de indirebiliyor. Ancak tabii ki tek silah bu değil, serinin eski oyularındaki bazı silahlardır ve yenileri de hem tarafınızdan, hem de size karşı kullanılacak. Karşınıza bolca çıkacak olmalarına rağmen tek düşmanlarınız IMPARATORLUK askerleri değil, Star Wars dünyasından pek çok canlı türlü şu ya da bu şekilde karşılaşacaksınız. Şu ya da bu şekilde derken oyundaki herkesin düşman olmadığını anlatmak istiyorum, bazı karakterler

JEDI KNIGHT 2

06.2002

Tür • FPS

Yapım • Raven Software

Dağıtım • LucasArts

Bize Göre • Uzun zamandır beklenen bir oyun, hem de Raven imzası ve kalitesiyle! Bir Jedi olmak fırsatı yeniden yakalayabileceğiz, insan daha ne isteyebilir ki?

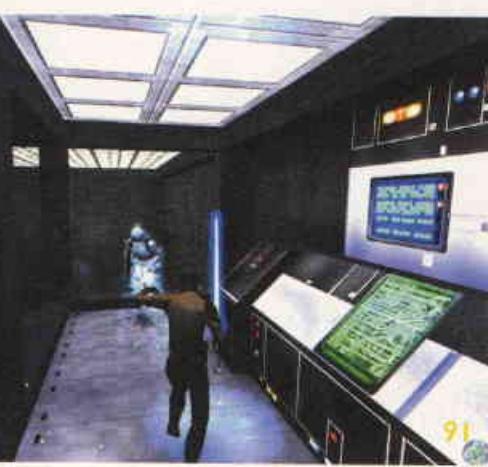
size mücadelede yardım edecekler, bazlarını ise Jedi güçlerini kullanarak kendi tarafınızda çarpışmaya mecbur edebileceksiniz.

Güçü kullanmak...

Bir Jedi şövalyesini, özellikle de Kyle Katarn gibi tecrübeli bir savaşçıyı gerçekten tehlikeli ve yenilmez kılan şeyin ne olduğunu herhalde herkes biliyor. Dark Forces 2 özellikle Jedi güçlerinin oyunda uygun bir biçimde kullanımı sayesinde çok daha farklı bir havaya bürünmüş, benzerlerine fark atmış. Bu oyunda Jedi güçleriniz daha da gelişerek yer alıyorlar. Mesela önceki eklenti "Jedi Mind Trick" numarası sayesinde çeşitli canlıların düşünce ve hareketleri kontrol edebilme yeteneğini kazanacaksınız. Tabii daha hızlı koşabilmenize ya da düşmanlarınızı bir köşeden aşağı itebilmenize imkan tanıyan daha bir sürü Jedi numarasını da unutmadık lazıim.

Uzun lafın kasası, Raven gibi bir firma, Quake 3 gibi bir grafik motoru ve Kyle Katarn gibi bir karakterin aynı kapta erimesi sayesinde ortaya son derece lezzetli bir yemek çıkacak gibi görünüyor. 2002 yazı gelse de sıcak sıcak yesek diyorum, başka da bir şey demiyorum. ■ ■ ■

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr



Vader amca nasıl yapıyordu yaa? Şöyle yumruğunu sıkıyordu... Pardon birader seni de boğuyorum ama...



Stronghold

Orada bir şato var uzakta...

Bugün neden eskiden olduğu gibi surlarla çevrili küçük şehirlerde yaşamadığımızı merak ediyor musunuz? Bunun başlıca sorumlusu "barut" denen o tehlikeli nesnedir. Barutun ve tabii ki topların ordularında kullanılmasından önce, krallar ve derebeyleri sahip oldukları toprakları büyük surlarla çevrili şatolarının içinde güvenle yörenlerdi. Bu şatoları ele geçirmek çoğu zaman en güçlü ordular için bile neredeyse imkansızdı, baskından bunalıp isyan etmeye kalkan silahsız halk için ise düşünülmüş bile saçmayı. Ne var ki Osmanlı ordusunun İstanbul'u kuşatırken tüm dünyaya gösterdiği bir gerçek vardı, o da en kalın ve sağlam surların bile top güllelerine dayanamayacağı idi. Özellikle İstanbul'un fethinden sonra büyük şatolar ve kalın surlar inşa etmek çok hızlı bir biçimde demode bir savunma yöntemi oldu, bu da başta Avrupa olmak üzere dünyanın hemen her yerinde derebeylerinin gücünü kırdı.

Bir şatom olsa...

Bugüne dek başta strateji oyunları olmak üzere pek çok oyunda şatolar karşımıza çıkmıştır. Onlardan bazen kuvvetlerimizi oluşturacak üsler olarak faydalananmış, bazen de elimizde bir makineliyle koridorlarında koşturup "yaratık" avlamışızdır. Peki ya bu şatoları tuyla tuyla inşa etmek, onların ve içlerinde yaşayınların ihtiyaçlarını karşılamak, kuşatmaya gelen düşmanlara karşı bilinen tüm takımları kullanarak savunmak? Böyle bir oyuna ne



• Yağı getirin! Yağı getirin çabuk! Nee? Patates mi kızartınız?

dersiniz? İşte Firefly firması Stronghold ile tam bunu yapmayı amaçlıyor. Stronghold temel olarak Orta Çağ İngiltere'si ve oradaki düzeni konu alıyor denebilir. Orta Ülkeyi yöneten dört derebeyi var ve kral da yabancı bir ülkede rehin tutuluyor. Sizin yapmanız gereken ülkeyi yeniden tek bayrak altında toplamak, ayrıca yeterli altını biriktirip kralı geri getirmek. Fakat bunun için toprağa ve vergi verecek halka ihtiyacınız olacak. Emrindeki insanların iyi bir yaşam sürmesini sağlayarak daha da fazlasının size katılmasını sağlayabilirsiniz, ama onları korumak için şatolar da inşa etmelisiniz.

Kulesinden gün doğumunu izlesem...

Oyunda şatonuzu kurduğunuz yer kadar, nasıl kurduğunuz ve nasıl donattığınız da çok önemli olacak. Hem inşaat, hem de savunma için kaynak

STRONGHOLD

11.2001

Tür • Strateji

Yapım • Firefly Studios

Dağıtım • GOD Games

Bize Göre • Bugüne hemen her strateji oyununda üs kurduk, savunduk. Ama bu defa işler çok daha farklı ve detaylı olacak gibi. Gerçekten iyi bir oyun olabilir, yeter ki ekran bir sürü anımsız menüyle dolup insanı boğmasın.

ve insan gerekecek. Mesela kereste sadece şatunun ve onun yanındaki kentin kurulmasında değil, düşmana dökülecek kızgın yağın kaynatılmasında da kullanılacak. Demiryardınız çıkaramıyorsanız, köylülerinizin ürettiği peynir satarak it-tal edebileceksiniz. Ayrıca tüm yapıtlarınız çevrenizdeki doğayı etkileyebilecek, yani eko-sisteme de özen göstermeniz gerekecek. Tüm bunlara bir de "kale mühendisliği" yapmak zorunda olduğunuzu eklerseniz, Stronghold'un ne denli detaylı bir oyun olacağını anlaysınız. Kurduğunuz şatolar büyülükleriyle eşdeğer "etki alanlarına" sahip olacaklar ve bu da sınırlarınızı etkileyeceler. Ancak tüm oyuncu sadece şatonuzu savunmakla geçmeyecek, bazen düşman şatolarını da ele geçirmeniz gerekecek.

Salonunda ziyafet versem...

Tabii bu tür bir oyuncu oldukça detaylı olacaktır, bu da çoğu insanın canını sıkabilir. Ne var ki yapımcılar bunu düşünerek ilk bölümlerden itibaren gerek bina türlerini, gerek teknolojileri gittikçe artan bir düzen içinde hazırlıyorlar. Böylece oyuna ilk defa başlayan bir kolayca temel unsurları kavrayabilecek, oyuncunun giderek artan zorluğu karşısında ilk baştan sıkıntıya düşmeyecek. Eğer tüm istedığınız kavgasız dövüşüz bir ortamda, düşman derebeyleri tarafından rahatsız edilmenden kendinize şatolar kurmak ise, bunu da özel bir bölümde yapabileceksiniz. Bu bölüm size rakipsiz bir alanda istediğiniz gibi oynamaya fırsatı verecek. Ayrıca isterseniz Internet üzerinden oyuncular da oynayabileceksiniz. Yapımcılar bunun tamamen kendine has ve ilginç bir oyun olacağını vurguluyorlar, Kasım ayına dek bekleyip hakkılık derecelerine kendimiz karar vereceğiz. ■ ■ ■

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr





counterstrike condition zero

Counter-Strike, Sıfırıncı Durum ile sizinle bir yere sürüklüyor.

Counter-Strike: Condition Zero Half-Life için Blue Shift gibi bir Expansion Pack. 11 yeni silah, bir çok yeni ekipman, 16 yeni görev ve yeni bir Counter-Terrorist timi (Rus Spetsnaz), yeni izleyici modu, Voice over IP teknolojisi, iyi oynayanların rütbelerinin olmasına kadar özellikleyle yepyeni bir oyunuçmasına karşımıza çıkacak. Valve'in Proje Yöneticisi Eric Johnson'a göre "Counter-Strike'nın online deneyimlerini gerçeklik ve o atmosferle, multiplasma yemekçesine oynadığınız bir single player" olacak Condition Zero.

Single Player?

"Multiplayer hissini veren singleplayer" düşünülmesi ve yapılması bir o kadar zor olan bir durum. Daha zekice oynamaya, daha hızlı tepki verme gibi bir çok özellik, Valve'in takım arkadaşlarını vereceği yapay zekaya kılıyor.

Takım arkadaşlarınız, sadece kendine verilen görevleri yapmakla kalmıyor, o anda bulunduğu duruma göre kendileri hareket ediyorlar. Oyunu girmeden önce takım arkadaşlarınıza verdığınız detaylı taktikleri belirleyebiliyorsunuz. VIP'nin nasıl kurtarılacağından, onde gidenin nasıl korunağına çok detaylı bir scripting teknolojisi kullanılıyor. Ama single player durumu, bize multipla-

yer'in ne derecede zevk olacağının konusunda bir hayli iyi izlenim veriyor.

Yeni silahlar ve ekipmanlar

Takımlara ve genelde olmak üzere Valve, 11 yeni silah ve ekipman sunuyor bizlere. CT'lere özel M-79 Grenade Launcher ile artık girmek istediğiniz bölgeleri rahat bir şekilde temizleyebiliyorsunuz. Yani T takımı birden zıplayarak üstlerine gelen bri bombayı büyük hırsana uğrayabilir.

Flashbangler ve HE grenade'lerden bıkanlar için be en önemli "soteciler" için, her iki takımın da alabildiği "Şok bombası"nı unutmamak gereklidir. Bu bombanın etkisinde kalan herkesin silahını düşürmesi ve geri çekilmesi gayet başarılı.

T'lere özel bir başka bomba yöntemi ise "Bouncing Betty" mayın döşeyebilmeleri. Sürekli gizlenmeye çalışan CT'lerin ilacı gibi duruyor. Ama yine de takımını kurtarmak için kendini feda etmek isteyen T'ler için bir de "Canlı bomba" var ki, intihar saldırularında bellerine sardıkları C4'lerle onlara yaklaşmak isteyen CT'nin olabileceğini sanmıyorum.

Tabi bu demek değildir ki mayınları ve bombalar karşısında CT'ler etkisiz kalsın. Gelişmiş bir defuse kit ile, kilitli kapıları açıp, mayınları ve bombaları imha edebilirler. Gece görüşü alabilecek parası olmayanlar için karanlık yerler artık sorun olmayacak attığınız fişeklerle..

Sıcak temaslar için neler mi var?

Pancore Jackhammer (Her iki takım için de): 12 rps'li otomatik pompalı tüfek

M-60 Ağır makinalı (SAW) (CT): Paraya göre çok daha hızlı atış yapabiliyor.

Aut-Crossbow (T) : Uzaklardan CT'lere saplanacak oklar, bir hayli moral bozacak gibi.



CS: CONDITION ZERO

09.2001

Tür • FPS

Yapım • Valve Software

Dağıtım • Sierra

Bize Göre • Counter Strike'ı botlara karşı senaryosuz oynamaya son! Counter Strike'ın multiplayer'daki gücü, single player'a taşınıyor...

.357 Magnum (Her iki takım içinde): Her zaman cebinizde bulunsun. Her ne kadar fazla kullanılmasa da hayat kurtarabilir.

Diğer Özellikler

Rus Spetsnaz (Türkçe açılımı Özel Görev Timi) modelleri, CT'lere yeni kan gibi olacak. Belki de üstlendikleri görevlerden dolayı "iyi adam" olmayı sevmeyenler bir kez daha düşünenecekler.

Belki de en can alıcı özellik olan Voice over IP (Sesli iletişim) ile hızlı internet bağlantısı olanlar telsiz mesajlarını kullanma zahmetinden kurtulacaklar. Tabi Sidewinder'ımla bu özelliği dört gözle (!) beklemekteyim desem yalan olmaz.

Sihal alma scriptleri de yerini artık grafik aracılım silah alma menüsüne bırakacak. Oyunun önce belirlediğiniz silah ve ekipman kombinasyonlarını istediğiniz tuşlara atayabileceksiniz.

Tabi yüksek skor manyakları için bir de madalya töreniniz olduğunu söylemem gereklidir. Tabi tören sadece skor tablosuna yansıyor. Oyun içi istatistik sistemi ile kim bir turda en çok frag yaptı, kim en çok headshot'u hangi silahlarla yaptı gibi istatistikleri ve aldığı rütbeleri görebileceğiz.

Sizi bilmiyorum ama ben bir Counter-Strike hastası olarak 2001 Sonbaharını bekleyemiyorum. Artan popülerlikle birlikte hile tartışmalarının ve "frag yapmalıyım, herkes benden korkmalı niohaha" diye elinden gelen her aracı kullananları had safhada olduğu günümüzde, her ne kadar eski tadi alamasam da, bu temanın, bu atmosferin böylesine iyi ve hızlı yaşadığı başka bir oyun tanımıyorum... ■ ■ ■

Selçuk İslamoğlu | sislamo@internetimiz.com

one must fall: battlegrounds

Dev robotlar paslandıkları yerden uyansınlar! Parti zamanı!

Bundan çok uzun yıllar önce PC'yi ilk aldığımız zamanlarda, PC'de tek tük atarilerdeki gibi birbir dövüş oyunları yapılar ve bunların da çok çok azı başarılı olur, daha doğrusu atarideki versiyonlarına yakın derecede sürükleyici olurdu. Bunlardan Mortal Kombat'ı hatırlıyorum, ama hepimizin atarı koluna alışıği o dönemlerde böyle bir oyunu klavyeden oynamak hem saçma hem de aptalca geliyordu. İşte o zamanlarda birden sessiz sedasız piyasaya ilginç bir dövüş oyunu çıktı. 2097 yılında geçen oyunda eski Transformers ve hatta Voltran çizgifilmelerindeki gibi dev robotları yönetmiş, bir-biriley dövüştürmüştür, turnuvadan turnuvaya katılmıştık. İşte bu oyun klavyeyle rahatça oynanması bir yana robotlarını zamanla geliştirme özelliği, hızlı müzikleri ve aralardaki Japon anime tarzında grafikleriyle bizi rehin almış, çok uzun zamanlar oyunun peşinde sürüklənmemize neden olmuştu. İşte nihayet bu oyunun, One Must Fall'ın, yillardır beklediğim devamı nitelikindeki oyunu One Must Fall: Battlegrounds ufukta gözükü.

Robot gücü

Şu an, günümüzde ister adventure, ister RTS ister de Beat'em Up yapın yine de 2D boyutlu olmasını düşünməsiniz. Diversions Entertainment da aynı zihniyetle davranışarak ve tabii ki son moda uyararak oyunu baştan sona 3D olarak hazırladı. Yani artık 2D karakterleri, sabitlenmiş bir kamera açısından oynamayacağınız. Oyundaki tüm karakterler tamamen 3D renderlanmış olacak ve 8 değişik arenada istediğiniz yöne özgürce koşabileceksiniz. Tabii tüm bunlar 94'deki küçük kardeşten çok daha gelişmiş kaliteli grafiklerle olacak. Multi texturing, dinamik ışıklandırma, yansıtmalı ve özel kum ve duman efektleri ile epey süslenmiş teknolojinin tüm nimetlerinden yararlanılmış.

Oyun aynı eski versiyonundaki gibi robotlardan ve onların içine binen pilotlardan oluşuyor. Bir robot seçtiğiniz ve sonra para kazandıkça robotun özelliklerini (bacak, kol, hız ve gücü, çeviklik, dayanıklılık vs.) artıtabiliyorsunuz. Tabii robo-



tu kullanan pilot da savaş gücünü birinci dereceden etkiliyor. Jaguar, Pyros, Chronos, Gargoyle ve Katana eski tanık isimler olacak; ama Force (yerçekimini etkileyebiliyor ve istediği yere meteor yağıdırıyor), Mantis (dev elleri var ve kung fu bilen) ve Warlord (roket, el bombası atıp makineli tüfek ve daha bilimum silahı kullanabiliyor) gibi yeni robotlar da bu sefer emrinize amade olacak.

Ayrıca oyunda bu sefer ilginç multiplayer özellikleri de olacak. Her şeyden önce böyle bir oyun-

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

11.2001

Tür • Dövüş

Yapım • Diversions Entertainment

Dağıtım • Belli değil

Bize Göre • Piyasaya çok erken bu tarza dövüş oyunu geldiği ve oyunun ilk versiyonu gibi lyl bir referansı olduğu düşünülürse bence kesinlikle 2002'nin ilk çeyreğine kadar beklemeye değer

da en az 8 robotun bir arenada kırın kırana birbirine girdiğini düşünseniz (One Must Fall'un ilkini oynamış olsaydınız demek istedigimi daha iyi anlaysınız, aşırı zevkli olacak böyle bir olay!). Ayrıca Nitro Ball denilen bir mod olacak ki bir tür patlayıcı futbol topuyla ilginç maçlar yapabileceksiniz robot robota!! Aynı şekilde single playerda da zevkli dakikalar geçireceksiniz. Zamanla daha zorlu turnuvalara katılacak ve başarılı oldukça yeni pilotlar ve yeni robotlar açacaktır.

Güç robottu

Diversions Entertainment (ki bu firma Rob Elam'ın evinde kurulmuş, gelişmiş bir firmadır) oyunu yaparken PC oyuncularının çok büyük bir çoğunluğun joysticki olmadığını düşünmüştür ve buna göre oyunun kontrollerinin klavyeyle rahatça yapılması sağlanmış (ki zaten bir dövüş oyununda bu aşırı önemlidir). Aynı şekilde bir çok oyunda olan mod hastalığını gören Diversions firması oyunu da mod'larla zenginleştirilebilir bir yapıda sunmayı planlıyorlar. Yeni robotlar, arenalar, savaş hareketleri, müzikler ve oyundaki hemen hemen her öğe yeterince uğraşan herkes tarafından baştan yapılabılır olacak.

Sonuç itibarıyle ben One Must Fall'ın ilk oyunundan aşırı keyif almıştım, ve ne deyse adım gibi eminim ki oyunun bu yeni versiyonu da ilk kadar etkileyici ve sürükleyici olacak. Kesinlikle beklenmesi gereklidir! ■ ■ ■

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr

seraphim

Kaptan, sanıyorum yeni bir Requiem vakası ile karşı karşıyayız...

Sevgili okuyucu, eminim sen de farkındasın, şu Hollywood kendine bir konu seçti mi, üstüne birkaç film çekmeden yakasını bırakmıyor. Hani bir ara Men in Black, Independence Day, Contact, Arrival diye giden bir uzayı furyası vardı; şimdi ise Stigmata, Ninth Gate, End of Days, Exorcist (hem eski hem de yeni haliyle gösterime girdi, dedim ya muhakkak sinekten yağ çıkartacakları!) ve Lost Souls ile devam eden ilahi güçler, cennet-cehennem mücadelesi, şeytanın dünyaya getiği konulu filmleri izliyoruz. Hal böyle olunca Hollywood'u yakın takipte tutan oyun endüstrisinden de benzeri yapımlar bekliyoruk, ama Requiem + Avenging Angel'dan beri pek sesleri solukla çıkmadı. Kabul ediyorum, Diablo II gibi bazı oyunlarda meleklerle şeytanların savaşına tanık olduk, ama biz yalnızca bu ilahi mücadeleye karışmak üzere seçilmiş bir ölümlüydük. Valkyrie Studios'un hala üzerinde çalıştığı Seraphim'de ise kanatlarını açıp göze süzülecek olan bizden başkası değil. Bulutları bekletmemek gerek sevgili okuyucu, uğraşa hazırlanzı başlıyoruz.

Seraphim'in öyküsü taa cennetteki savaşlara dayanıyor. Meleklerin aralarındaki mücadele öyle büyüyor ki, dev savaş makineleri yapmaktan, efsanevi ejderleri uyandırmaya, hatta cennetin üzerindeki güç olan Manna'yı kullanmaya kadar götürüyorlar işi. Ama böyle büyük bir suç işledikleri için cennetten sürülp yeryüzüne, "ölümlüler" arasına gönderiliyor ve onlarla birlikte yaşamaya mahkum ediliyorlar. "Seraphim" adı verilen bu yüce yaratıklar yeryüzünde üç farklı klan oluşturuyorlar. Kuş kanatlarına sahip, emirleri altındaki

ölümlüler çok sıkı dini kurallara göre yöneten Seraphim'ler, "Angel" olarak biliniyorlar. Yarası kanatlı Seraphim'ler ise "Demon" adını alıyor ve tahmin edersiniz yönetiklerine çiçek-chokolata falan dağıtmıyorlar. Üçüncü klan olan Fey'lerin ise böcek kanatları bulunuyor. Bu klan dünyadaki sürünlerini kabul etmiş, dahası kendilerini toprak anayı korumaya adamışlar, hatta demokrasiye dayalı bir yönetim bile kurmuş Seraphim'lerden oluşuyor.

Tüm bunlara ek olarak klanlar, cennetten kovalandıkları liderleri olan Demiurge adlı güçlü bir Seraphim tarafından birbirlerine karşı piyon gibi kullanıldıklarından savaşlarını dünyada da sürdürür olmuşlar. Bu savaşlar sırasında zaman kazanan Demiurge ise eminim şu sıralar bir yerlerde cennete kesin olarak dönüş planları üzerinde çalışıyor!

Bir Kuşun Kanatları...

Valkyrie Studios'un bundan önceki çıkışını Fallout'u andıran bir RPG olan Septerra Core ile yaptığı hatırlar misiniz bilmiyorum. Elbette tür ve oynanış bakımından Septerra Core ve Seraphim bir-

SERAPHIM

10.2001

Tür • Action RPG

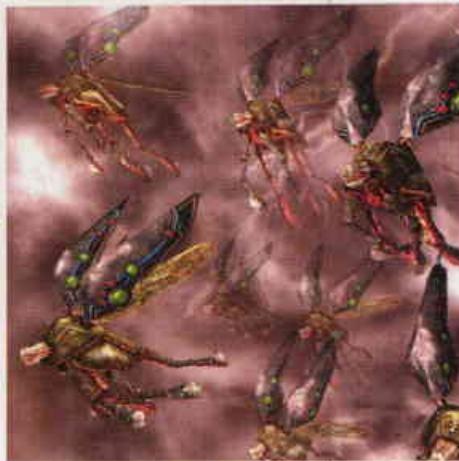
Yapım • Valkyrie

Dağıtım • Fox Interactive

Bize Göre • Oynanış ve grafikler göz önüne alındığında PC'ler için başarılı bir oyun olacak gibi. Bakalım PS2 ve XBOX için de hazırlanan Seraphim bu gelişmiş grafik donanımına sahip konsol kullanıcılarını da mutlu edecek mi?

birlerinden bir hayli uzaklar, ama Seraphim'e "yalnızca bir action oyunu" etiketini yapıştırmak da oldukça güç. Bunun nedeni de Seraphim'de RPG öğelerine de yer verilmiş olması. Örneğin oyuna başlarken karakterini ve özelliklerini belirliyor, her bölüm geçtiğinizde kazandığınız puanları da yeteneklerini geliştirmek ya da daha iyi bir silah almak için harcayabiliyorsunuz. Yani karakter geliştirme konusunda Diablo II'ye benzer bir durum söz konusu. Senaryonun ilerleyışı konusunda ise yapımcılar Wing Commander ve Deus Ex'den esinlenmişler. Bunun anlamı da oyunda bir bölümde yaptıklarınızın daha ilerideki bölümleri etkilemesi ve senaryoyu değiştirmesi. Örneğin rakte-





→ rinizden birisinin amacına ulaşmasını engelleyemezeniz de bölümü bitirebilirsiniz. Elbette buna bağlı olarak daha sonraki bölümlerin değişimini göze alırsınız.

...ile bir böceğinkiler...

Seraphim'de karakter özelliklerini seçerken hangi klanı mensup olduğunuza dikkat etmelisiniz. Angel klanı havada muhteşemdir. Tüylü kanatları sayesinde hızlı ulaşabilir ve daha kolay manevra yapabilirler. Fey'ler o kadar iyi uçamasalar da büyüğe karşı yatkınlıklarını bu açıklarını kapatır. Demon'lar ise yakın dövüşte usta olmalarına ve kalın zırhlarına karşın uzun menzilli saldırılarda zayıflar, üstelik büyüğe dirençleri de o kadar yüksek değildir.

Tabii bu özellikleriniz oyunda ilerlediğiniz sürece gelişcek ve siz kendi karakterinizi şekillendireceksiniz. (İşin komik tarafı bir RPG olmasına karşın Septerra Core'un karakter gelişim özellikleri bile Seraphim'in gerisinde kalmış!) Daha fazla büyü ve silah için görevdeki başarınızı yanı sıra gözünüzü dört açmanız ve bölümdeki gizli yerleri keşfetmeniz gerekecektir. Ama endişeniz olmasın, karakterinizi hangi yönde geliştirirseniz geliştirin, asla özel bir silaha ya da -kaçan bölüm sonu yaratığını yakalamak için- belirli bir hız ulaşmaya ihtiyac duymayacaksınız. Yani Valkyrie'deki amcalarınız diyorlar ki "Bu bölümü geçebilmek için yanlış

özelliklerimi geliştirmişim!" cümlesi olmayacak! (Bak, söz vermiş bulundunuz caymayın ha!) Diyeлим ki yeteneklerinizle o bölüm geçmek olsak siz değil ama çok zor, o zaman da bölüm başına dönüp kazandığınız puanları başka bir şelyere harcama şansına sahip olacaksınız (Gördünüz mü dünya da ne esnek yapımcılar var. Bir de Commandos oynadığınızı düşünün (Şimdilik Eidos'un da hakkını yememeli, çıldırtırı ama güzel oyundu vesselam, hani nerede kaldı ikincisi ?!)).

...farklı yapıda ama aynı işlevde...

Seraphim'in Septerra Core ile benzerlik gösteren bir diğer yönü de büyü animasyonlarına gösterilen özen. Büyüler henüz tam olarak kesinleşmemiş olsa da şu ana dek tasarılananların ışık ve ses efektlerinin çok tatmin edici olduğunu söyleyebiliyoruz. Siz yukarıdaki satırları okurken ben de bir koşu cephaneliye göz atverdim, diyebilirim ki kılıçlar, baltalar, çekiçler, mızraklar, ne ararsanız var. Elbette bu silahları "ölümüş" rakiplerini öyle olmadıklarına ikna etmek için kullanacaksınız, ama bunu babadan kalma metodla (kafalarına kafalarına vurarak) yapabileceğiniz gibi silahi büyüleriniz için enerji üretip sonra bu enerjiyi fırlatan bir aracı olarak da kullanabileceksiniz. Valkyrie'dekilerin şuna da üzerinde çalışıkları bir diğer silah da rakiplerinizin kanatlarına takılıp onları söküben ucu kançalı bir zincir. Yalnız bu konuda biraz sorunları var: Tek kanatlı bir meleğin fizik kurallarına uygun şekilde nasıl düşeceğini hesaplamakla meşguller! (Inanın dalga geçmiyorum!)

...olduklarından analog organ adını alırlar!

Firma oyun için Unreal motorunu kullanmayı uygun bulmuş, netekim oyunun daha eski videolarını izlediğinizde grafik konusunda bir hayli yol aldırlarını görebiliyorsunuz. Örneğin kanatlar artık kazık gibi olmaktan kurtulmuşlar, hareketlere gözle görürler bir yumuşaklıık gelmiş. Ancak Seraphim'i bir simülasyon oyunu gibi düşünmek ve havadaki manevralardan çok şey beklemek yanlış olur. Oyunda uçmanın temel amacı bir yerden diğerine ulaşmak, bu nedenle uçak simülasyonları benzeri karmaşık kontroller yerine içine Üçüncü boyutun da katıldığı bir action oyunu gibi tasarlanmış olması daha uygun. Ayrıca oyunda yere konmanız, yürümeyiz, koşmanız, hatta kapalı mekanlarda rakiplerinize ebelemece oynamanıza da imkan tanınıyor. Bu sırada ekranda bulunan radarınız da çok işinize yarayacak (Oyunda bu radarın adına "duyu" denmiş, artık yerseniz!).

Gelelim Seraphim'in multiplayer desteğine. Bu konuda Valkyrie çok umutlu olduğu için standart Deathmatch'ın yanısıra Capture The Flag ve King of the Hill gibi artık alıştığımız özel oyun tarzları da geliştiriyorlar. Ayrıca yine incelikle düşünülmüş ve takdirimi kazanan bir konu da karakterler arasındaki dengenin server tarafından sağlanacak olması. Eğer isterseniz karakterler o ana dek tek kişilik oyunda topladıkları puanlara (Yani tecrübe edersek ulaştıkları seviyeye) göre farklı takımlara ayrılaracaklar. Örneğin çok güçlü bir karaktere karşı birkaç zayıf karakterin eşleşmesi mümkün olacak.

İnişe geçmeden önce birkaç soru daha yanıtlayabilirim. Efendim? Valkyrie'nin Septerra Core gibi bir projesi daha var mıydı? Sevgili okuyucu, acele etme, bak adamlar harıl harıl Seraphim üzerinde çalışıyorlar, ama seni mutlu edecekse, evet var, önce bu işin bitmesi koşuluyla tabii!! Peki Seraphim ne zaman mı piyasada olacak, hmm, iyi soru, siz şuralarda bir yere konun, ben birkaç tur daha atacağım, döndünce yanıtlarıım! ■ ■ ■

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



smashbots

Hiç kablolu, çarklı, motorlu gladyatör görmüş müydünüz ?

Küçükülüğü Robotech, Voltran, Transformers izleyerek, One Must Fall oynayarak (ya okuduğunuza, ya da az sonra okuyacaksınız OMF geri dönüyor, hoba hoba hey!!) geçirmiş birine "robot" dediğiniz zaman aklına gelecek ilk kavram "mutfak robotu" olmaz herhalde. Şöyleden daha görkemli bir şey düşünmek ister, rende yerine işin kılıcı, mikser yerine dönen bıçaklar, portakal sıkacağı yerine lazer kalkanları hayal eder. Patates püresi

yapmaktadır, biraz civata, biraz dişli, üzerine hafif makine yağı gezdirilmiş "kötü düşman robot" salatası yapmak ister. Niyeti başkadır çünkü, akşam yemeğini hazırlayıvermek kimin umrunda? O, akşamda dünyayı kurtaracaktır.

Peki bu insanlar Amerika ve Avrupa'da gösterilen, son birkaç yılın popüler TV programı "Robot Wars"tan bahsedildiğini hiç duymuşlardır mı? Hatta bu programın Io Productions yapımılığında PC, PS2 ve Xbox'a uyarlandığını onlara söyleyen var mıdır?

HANI BENİM ATÖLYEM ?

Io Productions ekibi bakmış ki "Robot Wars'a ilgi çok fazla, katılmak için can atan bir dolu insan var, ama insanlar ya işin yüksek maliyeti ya da kendi elektronik/mekanik bilgilerinin yetersizliği nedeniyle yarışmadaya yer almaktan kaçınıyorlar. Bunun üzerine de "Robot Wars'un bilgisayar oyununu hazırlanma projesi ortaya çıkmıştır.

Oyun tipki gerçekte olduğu gibi iki ana bölümden oluşuyor. İlk bölümde robotunuzun dizaynıyla uçaşınızı yapın. Hazır robotlardan birini seçerek de başlayabileceğiniz (Umarım aranızda bunu düşünen yoktur, hani yaratıcılık, hani eğlence?!). Kendi robotunuzu dizayn etmeye karar verdığınızda robotun kasasından, silah ve tekerlekler için gerekli enerjiye, üzerine eklenecek zırha deşin pek çok ayrintı göz önünde bulundurmak zorunda kalırsınız. Tüm bu ek malzeme alım gücünüzle sınırlı olduğu için başlangıçta kafanızdakilerin hepsini gerçekleştiremeyebilirsiniz. Ama ilerledikçe, dövüşler sonucunda kazandığınız paranın onarımından arta

SMASHBOTS

06.2002

Tür • Dizayn / Dövüş

Yapım • Io Productions

Dağıtım • Belli Değil

Bize Göre • Araç geliştirmeli oyunların çok yabancı değiliz, ama tasarımında oyuncuya bu denli esneklik sağlayan fazla oyun yoktur herhalde. Dersten kopup defterini otomobil, robot çizimleriyle dolduranlara ithaf olunur!

kalan kısmını yeni ekipman için harcayabilirsiniz (Evet, tipki OMF'de olduğu gibi). Oyun, monte ettiğiniz parçaları arenaya çıkmadan önce test etme şansını da sunuyor. Böylece karşılaşma öncesinde yetersiz bulduğunuz aksamları söküp yenilerini takabiliyorsunuz.

RUST IN PIECES..

İkinci bölüm olan arenanın bildik dövüş oyunlarından pek farklı yok. Ama arenadaki sonucun lehine olması tamamen ilk bölümdeki dizayn yeteneğinize bağlı. Gerçek hayatındaki silah kısıtlamaları burada kullanılmıyor, yani robotunuza sınırsız silah yükleyebiliyorsunuz. Yalnız Sır Isaac Newton'un bundan bir süre önce keşfettiği bazı yasalar gereği aldiğiniz her silah size hareketinizi kısıtlayan ekstra ağırlık olarak geri dönüyor. Bu durumda da ağır, hantal ve güçlü bir robot ile hafif silahlarla donatılmış çevik bir robot arasında tercih yapmanız gerekiyor (Oyunlardan alışık olduğumuz hikaye işte!). Aynı zamanda eklenecek silahları da siz tasarlayabiliyorsunuz. Programcılar temel parçaları hazırlıyorlar, onları bir-



"Gerçek" Robot Savaşları

Robot Savaşları'nın tarihi bünden dokuz yıl önce - sine kadar uzanıyor. Marc Thorpe adında mucit kişilik atölyesinde uzaktan kumandalı bir elektrik süpürgeyi icat etmeye çalışırken ortaya çıkan bazı beklenmedik (!) olaylar onun akında Robot Savaşları lambasını yakar. Aradan iki sene geçtikten de San Francisco'da bir grup katılımcı ve bin kadar seyirci eşliğinde ilk "Robot Wars" yarışması düzenlenir. İlk yıllar boyunca artar ve robot dövüşürmeye meraklı önce Avrupa'ya, ardından da Kanada'ya sıçrar. Medyamız da ilgisyle bu yarışmalar birer şov programı haline gelir.

Bugün Robot Wars, Robot Combat, Robot Rumbles, BattleBots gibi farklı isimlerde pek çok aynı robot dövüş yarışmaları düzenleniyor. Bu yarışmaların robotlarının ağırlıkları 10 kg dan 200 kg'a kadar değişebiliyor. Robotların maliyetleri de aynı şekilde farklılıklar gösteriyor. Robotlara harcanan para 500-70.000 Dolar arası. Ortalama bir robotun fiyatı ise 5000 Dolar civarında. Yarışmaların birincilik ödüllerinin yaklaşık 6000 Dolar olduğunu düşünürseniz para için yarışmak bir iş olmadır. Sonuçunu veryorsunuz, ama zaten robot dövüşleriyle uğraşanlar hepsi de bunun paraya hiçbir ilgişi olmamıştır. Kendi tasarımlarını geliştirmek ve onları kullanmaktan duydukları hız için bu pahali hobiyi seçiklerini söyleyebilir.

Eğer konuya ilgi duyuyorsanız www.robotcombat.com, www.battlebots.com, www.dangerous-machines.com gibi sitelerden daha detaylı bilgiye ulaşabilirsiniz.



BİR B PLANIMIZ VAR MI?!

Silah kısıtlamaları demetik değil mi? Gerçekte izleyicileri korumak amacıyla izin verilmeyen roketler, ya da zipkin benzeri silahlar Smashbots'ta sonuna kadar kullanımlınıza açıktır. Ama bu silahları kullanmak için de oldukça iyi stratejiler geliştirmek zorunda kalıyorsunuz. Örneğin rakibinizin önce savunmasına mı nişan almanız, yoksa savunmasını mı saf dışı bırakmanız gerektiğine karar vermelisiniz. Ağır bir robotun silahları olmaksızın bile sizi ezme tehdisi vardır. Eğer hareket sistemlerini hedeflerseniz, bu kez de silahlardan korunmak zorunda kalırsınız. Bu öncelikleri düşünerek hareket etmelii ve kendi robotunuza da aynı şekilde düşünerek tasarlamalısınız. Örneğin aküyü robotun ortasına saklayıp üzere birkaç kat zırh döşemeak akılçılabilir.

Io Productions, Smashbots'u tasarımaya baş-



layalı bir yıldan fazla zaman geçti ve 2002'nin yazından önce de piyasada olması beklenmiyor. Aslında oyuncunun eline hazır robotlar tutuşturup bir sürü upgrade seçenekleri ekleyerek bu iten kolayca silinebilirlerdi, ama her şeyi oyuncunun kendi yeteneğine bırakarak kalbimizi kazanmış oldular. Bu kadar özgürlük için ben daha da beklemeye hazırlımlı arkadaşlar! ■ ■ ■

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

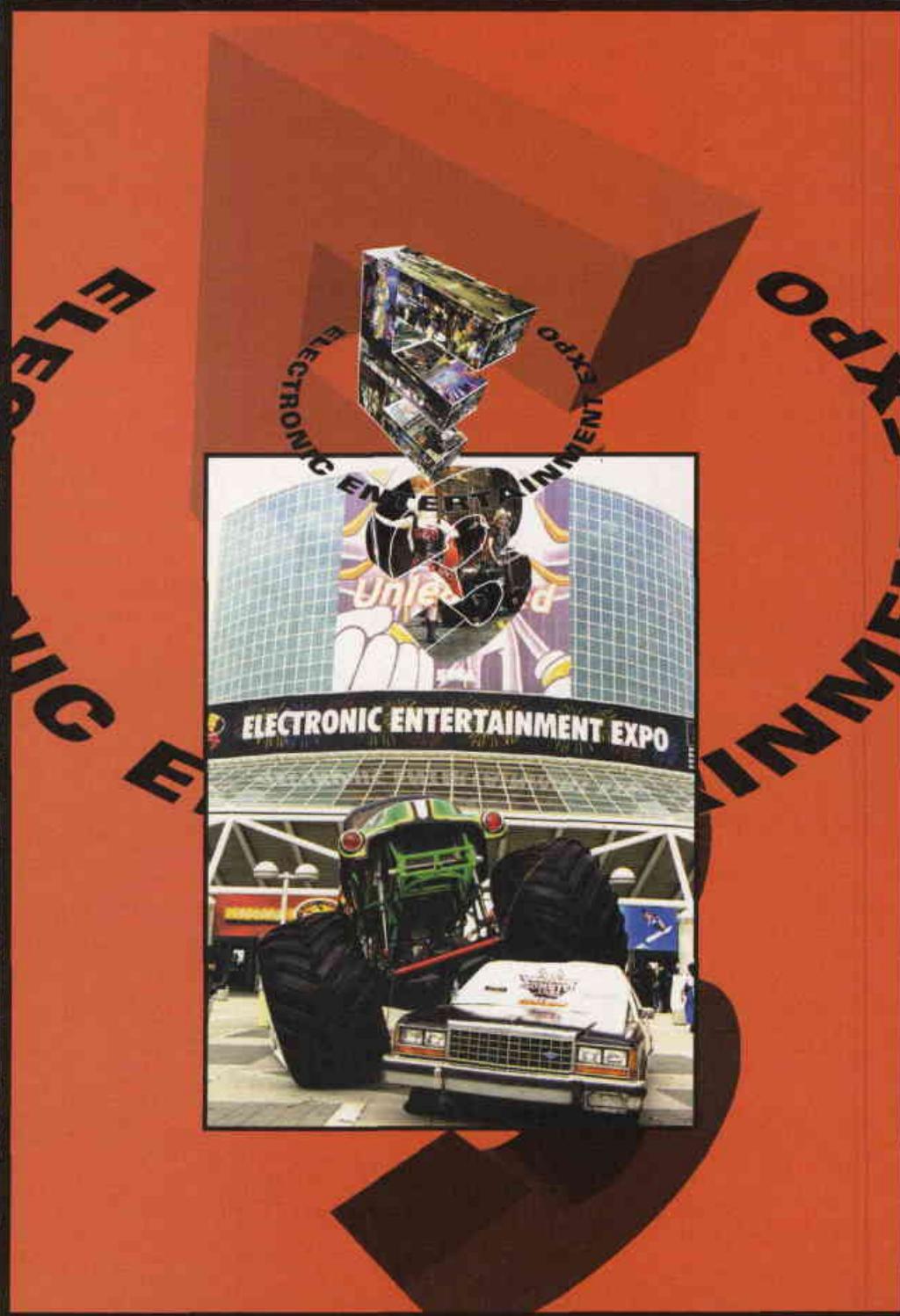


birleriyle kombine etmek işi size kalyor.

Smashbots'ta tipki güreş ya da boksta olduğu gibi ağır sıkletten tıpkı sıklete varan kategoriler bulunuyor. Belli bir turnuvada başarı elde ederseniz, diğer turnuvalara ya da yeni sıkletlere giden yolu açmış oluyorsunuz. Başarı cüzdanınızı da etkiliyor demetim, ancak bir karşılaşmada robotunuz çok ağır hasar almışsa çok yükü bir onarım masrafını gözden çıkarmak yerine yeni bir kasa alıp işe baştan başlamak daha uygun olabiliyor. İlerledikçe arenalar da değişiyorlar ve her arenada siz ya da rakibiniz için tehdit arz eden bölgeler bulunuyor. Eğer akıllıca davranışsanız arenayı da bir silah gibi kullanabiliyorsunuz.

Yapımcılar yalnızca dövüş üzerinde değil, capture the flag tarzı farklı modlar üzerinde de çalışıyorlar. Örneğin bu, bayrak değil de satın alınamayan güçlü bir silah olabiliyor. Silah taşıyan robotu alt edip, onu kendi yararınız için kullanmanız mümkün, ama bu sefer de ardınıza düşen diğerleri ile uğraşmak zorunda kalıyorsunuz.





Her yıl Los Angeles'ta üç gün süreyle küçük bir kasabâ künür. Bütün oyun firmaları, hiç kimsenin daha önce görmemiş yeni bebeklerni bu fuar'da çıkartırır görücüye. Ve sadece başına açık degildir bu fuar, bazlarının yanlış bildiği gibi. Ama doğrudur, coğulukla dergi yazıları ve basın mensupları girer fuara, çünkü diğer ziyaretçilerin 18 yaş üzerinde olması ve 100 doları bastırması gereklidir içerisindeki bilimim: şovlara ve en son oyulara tanık olabilmeleri için...

Evet, bu yıl gideemedik E3'e. Bir yandan işlerimizin yoğunluğu,

bir yandan elimizi kolumuzu bağlayan başka nedenlerden (çok iyi bildiğiniz) gideemedik. Ama, inatçı olduğumuzu bilsiniz: E3'u başladığın dakikadan, bittiği ana kadar Net üzerinden izledik. Bütün videoları, resimleri, dokümanları kafamiza kazaya kadar inceledik.

Ve işte, önmde 5 CD dolusu video, 1821 resim ve 600 kusur sayfa doküman ile başlıyorum bu maratona... 2001 E3'e, oyuların kalbinin attığı yere hoş geldiniz...

Sinan Akkol | sakko@level.com.tr



Age of Mythology

Görünen o ki, Ensemble Studios tamamen gerçeğe bağlı stratejiler üretmekten sıkılmış. Age serisinin yeni oyunu Age of Mythology, Age of Empires serisinin gerçek kaynak ve kasaba yönetimini mitolojik yaratıklarla harmanlıyor ve üstüne bir de yeni 3D grafik motoru sunuyor. Tabii bu, savaş alanları medusa ve ejderhalarla dolu olacak, bilimum büyüler uçusacak demek olmuyor. Genel olarak Age of serisinin gerçekçi ve tarihsel yaklaşımı korunarak, mitolojik yaratıklar ve eski uygarlıkların inanıldığı tanrılarından bir bukle eklenmiş.

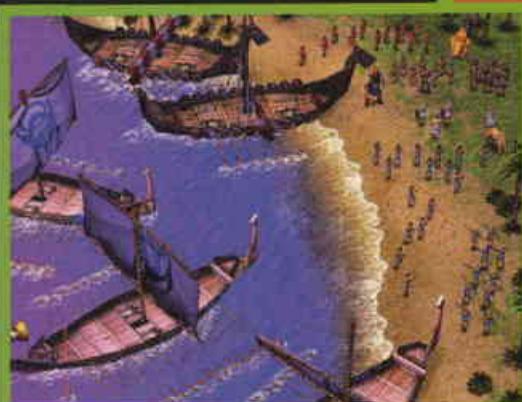
3D grafik motoruna geglimesinde biraz "yapsak yapsak, Battle Realms'e rakip ne yapsak" yaklaşımı sezmedim desem yalan olur. Ama grafik ve animasyonlardaki detaylan görünce, adamlara hak vermemek elde değil açıkçası. Dalgalar sahile vuruşunu, içinde oynayan balıkları görebiliyorsunuz. Gündüz/gece dönüşümleri var. Kuşluk vakti yapılan bir savaşta atılan alevli oklar savaşı bir hayli dramatize ediyor. Karemaya istediğiniz gibi evirip çevreleyebilecek ve savaş alanına zoom edebileceksiniz. Ama

klasik Age of oynamış oyuncular için, sabit bir kamera açısı da olacak.

Oyunda üç ana ilk ve bunlara bağlı toplam dokuz uygarlık olacak. Ana ilkler antik Yunanlılar, Vikingler ve Misirliler olacak, böylece mitolojik açıdan kullanılabilecek bol bol malzeme ökmüş yapımcılara. Her ilkin üç tane tanrı var. Yunanlığının Zeus, Poseidon ve Hades, Vikinglerin Odin, Thor ve Loki, Misirlilərin ise Ra, Osiris ve Set tanrıları var. Bu tanrıların tapınaklarını yaptıgınızda Favor (yani o tanrı tarafından ne kadar sevildiğiniz) puanı kazanmaya başlıyorsunuz. Favor puanyyla çeşitli mitolojik yaratıkları çağırabiliyorsunuz. Mitolojik yaratıkların toplam 30 çeşidi var ve aralarında minotaur, tepegoz (cyclops), anubite (Mumya 2'deki köpek başlı askerler), medusa ve dev murekkep balıkları ilk dikkatimi çekenler.

Ne yazık ki Age of Mythology adınahecacanlanmak için çok erken, söylenenlere bakılırsa oyun 2002'nin ilk yarısında piyasaya çıkacak. Ama çıkışında ortańska bizi pek fazla göremezseniz sakin şasırmayın.

Ensemble Studios



Aliens vs Predator: The Sequel

Bu yıl göremeyeceğimiz bir diğer oyun da Aliens vs Predator: The Sequel. E3'te gösterilen ve oynanabilir halde olan AvP 2, ilk oyunla büyük benzerliklere sahip. Ama bazı yönleriyle AvP 1'den farklı olduğu dikkatimi çekti. LithTech 2.5 grafik motoru ile hazırlanan grafikleri ilk oynaya göre çok iyi. Ayrıca, ilk oyundaki kadar karanlık ve klastrofobik bir ortama sahip olmadığı belli oluyor. Tabii ikinci söylediğim fark bana göre bir dezavantaj, içinde Alien'lar bulunan bir oyun ne kadar karanlıksa o kadar atmosferik olur.

Yeni oyundaki üç ilk de grafik olarak aynı detaylandırılmış. Artık Marine'in üstündeki silahları, Predator'in lazer ışığının huzmesini görmek mümkün. Ama bütün bu grafik makyaj haricinde, devrim yapacak bir yenilik gözükmemiyor. E3'te gösterilen silahlar, ilk oyundakiyle birebir aynı, sadece Marine'ye bir biçak verilmiş, tabii Alien ve Predator'lara karşı ne kadar işe yarayacağı tartışılır.

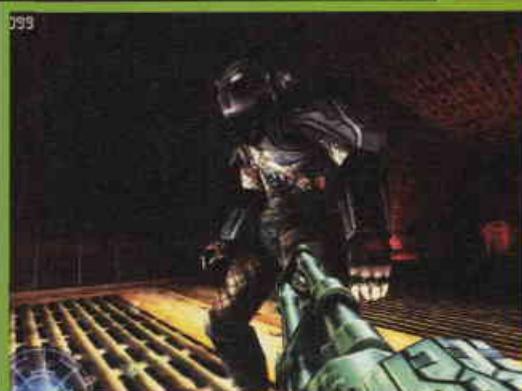
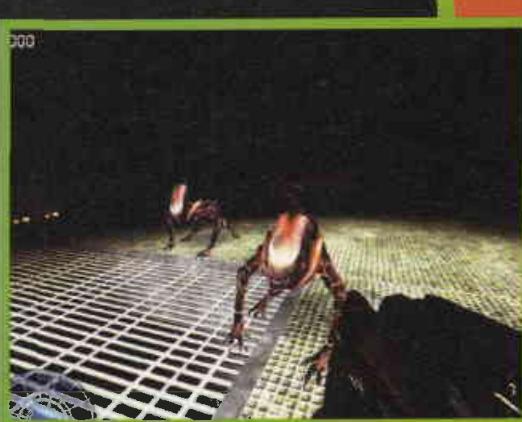
Oyunca eklenen yeni düşmanlar arasında bir köpek gibi yerde sürünerken koşan

kırmızı "Runner Alien"lar, gezegen yüzeyinde karşısına çıkan örümcek ve zehir saçan bitkiler sayılabilir. Köpek-Alien zorlu bir düşman olacak, Alien 3'teki yaratığa benzer şekilde hareket ediyor ve ultra hızı (3. filmdede yaratığın embriyosu bir köpeğin içindedi hatırlarsınız). Ama örümcek ve zehirli bitki olayı hiç hoşuma gitmedi. İçinde Alien olan bir oyunda bu saçmalıkları düşman olarak ciddiye alamam ben.

Görevlerin çok daha belirgin ve birbirile ilişkili olacağını da söylendi. E3'te, ama ilk oyundaki gibi sürekli bir stres ve korku içinde olmayacağı da eklendi. Monolith çalışanları tarafından, Kafadan bir eksi daha. Sanırım birilerinin bu oyunu oynayan insanların zaten korkmak istediğini birileri Monolith'dekilere anlatması gerekiyor.

Sı haliyle AvP 2, beni çok da fazla etkilemedi açıkçası. Ama çıkışına daha tam bir yıl var ve bir yılda birçok şey değişim. Umarım değişim, çünkü biz ofiste hala Alien vs Predator'ı multiplayer oynayıp eğlenen insanlarız.

Monolith





Return to Castle Wolfenstein



Castle Wolfenstein, CD'deki videosunda da görebileceğiniz gibi, iyi denemeyecek kadar müthiş gözüküyor. Karakter animasyonlarından, alev makinasının efektinin gerçekliğine kadar oyunun her yanından ID Software profesyonelliliği akıyor.

Oyunun ana kahramanı, İlk Wolfenstein'daki William J. "B.J." Blazkowicz, müttefiklerin super ajan-askeri. Urkutucu bir şənayosu var oyunun. Nazilerin ölüleri diriltmek üzerine giriştiği biyoloji mühendisliği deneyleri sonucunda ortaya çıkan korkunç savaş makinalarını durdurmayı çalışacağız. Ve bunu yaparken arada bir bayılacağım sanırım, çünkü oyun Quake 3 grafik motorunu ve Half Life tarzı bir tetikleme sistemini sonuna kadar kullanıyor. Bina dışı mekanlar devasa, modeller müthiş gözüküyor ve etrafındaki hemen herşeyi kırıp dökebileceğiz. Özellikle

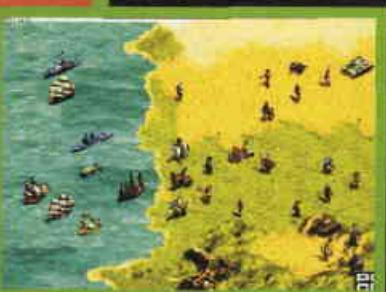
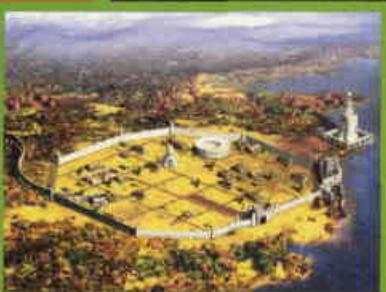


Gray Matter

alev makinesinin efekti, şimdije kadar denmiş bütün alev efektlerini silip atacak kadar gerçekçi.

E3 sırasında Castle Wolfenstein'in multiplayer yönü hakkında kesintiksiz bir verilmedi. Sadece, ilk defa Wolfenstein'da göreceğimiz birçok Multiplayer sürprizi hazırladıklarını söylemek yetindiler. Adılsız Neyse ki 2001 sonuna doğru gelecek, o zaman hiçbir şey gizleyemezler bizden!

Sid Meier's Civilization 3



Bu yıldı E3'te en çok ilgi çeken oyunlar, bir seyirin devamı olanlardı. Civilization 3'te öyle. Sadece isminin geçmesi bile bizi birbirine kalp spazmları geçirtmeye yetiyor (tüğbek ve Serpil gibi). Tarihin en ünlu liderlerine karşı oynamanıza imkan veren Civ strateji serilerinin son oyununda grafikler tamamen 3D render edilmiş ve ilk oyulara göre müthiş görünüyorlar. Ayrıca oyuna yeni savaş, ticaret ve diplomasi seçenekleri, yeni dünya harikaları, çok daha geniş bir teknoloji ağaçları var. Oyuna kültür ve milliyetçilik öğeleri de eklenmiş.

İlk defa bu yıldı E3'te gösterilen Civ3'te, bitmiş gözüken ticaret seçeneği çok kurcalanmış. Rakip liderlerle ticari anlaşmalar yaparken, sundığınız seçeneklere göre liderin ne düşündüğünü değiştiren surat ifadesinden anlayabiliyorsunuz. Ayrıca, düşman ülkeler ambargo uygulama imkanı eklenmiş oyuna. Böylece mesela savaş sırasında kitlik çıkışmasını sağlayabileceksiniz.

Kültürde rakip uygarlıkları etkileyebilme de Civ 3'ün yeniliklerinden. Dini bina, uni-

versite, kütüphane gibi öğrenim ve kültür ile ilgili binalar kurarak, kültür puanınızı artırırsınız. Böylece diğer uygarlıkların size yakın şehirlerini gelişmiş kültürünüzle kendinize çekip bağlayabiliyorsunuz. Ama oyundaki her halkın bir milliyeti olacak, ve bir şehri kültürünüzle ele geçirebilirseniz bile ufak bir grubun işyan çıkartıp şehirden ayrıldığını görebileceksiniz. Civilization oyunlarındaki dengeleri etkileyebilecek bir değişim bence.

Sonuç olarak Civilization 3 de önceki oyunlar gibi başarılı olacağı şimdiden kesinleşmiş bir oyuktur.



Firaxis



Command&Conquer: Renegade

C&C Renegade de uzun zamandır beklenen bir oyun. Ama son zamanlarda pek ses çıkmıyor hakkında. Bu yıl ise E3'te Westwood'un gizli bir us gibi dekor ettiğinde neredeyse tamamlanmış hali gösterilen oyun bayağı ses getirecek gibi gözüüyor. Neden mi?

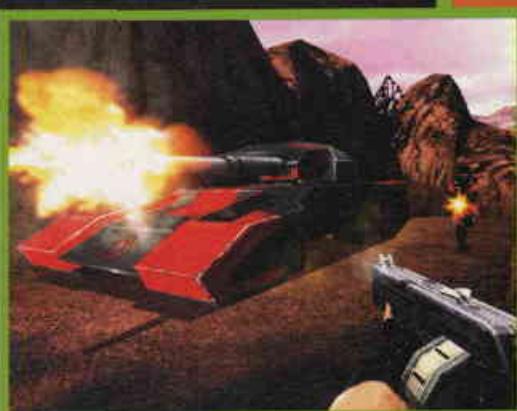
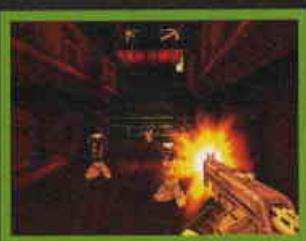
Oyunun senaryosu ilk C&C zamanı dilden geçiyor, tabii ilk C&C'de en sevilen karakteri, komando amcayı yönetiyoruz. İlk C&C'de karşılaştığımız hemen her şeyle Renegade'de karşılaşacağınız, E3'te gösterilen demoda bir NOD üssüne sizmaya çalışan komandonorun tepesinden ORCA'lar geçiyor, bir NOD gun turreti, üssün yakınına inen ORCA transportu vurmaya çalışıyordu. Üssé sizan komando da karışıklıkta istifade edip Power Plant'ın içine girdi ve bir köşeye C4'ü kondurup dışarı çıktı. Resmen C&C evreninin içindeyimmiş gibi hissettim bu videoyu seyrederken.

Oyunda birçok NOD ve GDI aracı kullanabileceksiniz. Araç yönetimi biraz Midtown Madness'ı andırıyor, aracı biraz ust-

ten görüyorsunuz ve ateş etmenizi kolaylaştıracak bir crosshair çkyor ekranın ortasında. Savaşlara genellikle tek başınıza gitmeyorsunuz, ama bazı görevlerde GDI askerleriyle birlikte çalışmanız da gerekecek.

Renegade'in grafikleri beni etkilemedi, desem yalan olur, etkiledi. Sesler ise C&C seven herkesin hoşuna gidecek, çünkü ilk C&C'deki bütün sesler birebir kullanılmış. Ölen askerlerin canlılaş bagırtısından, komandonorun C4'ü yerleştirdikten sonra "I've got a present for ya!" demesine kadar.

C&C Renegade'in gelmesine çok az kaldı. Ne kadar az kaldığı hakkında kesin bir bilgi verilmiyor. Ama benim tahminim, üç aya kadar NOD avlıyor olacağımız yönünde.



Duke Nukem Forever

Ne belayim be, dört yıldır çıktı çıkaç, yok çıkmayacak, hayır hayır dağa kaçtı muhabbeti siktı beni. Adamların tuzu kuru tabii, ne zaman sorulsa "Bittiğinde çıkaç kardeşim, hadeee" gibi salak bir ifadeyle kurtuluyorlar. İnanmayacaksınız, 1999'dan beri oyunun yeni bir ekran görüntüsünü vermediler basına. Onu da ben bizzat giip almışım 3D Realms'dan, tartaklıdım adamın adını CD'deki videoya yazmışlar nedense. Biraz elimini ayarı kaçırmış herhalde.

Duke Nukem II'nin sonunda öldüğü sanılan Doctor Proton aslında hayattaymış ve geri dönmüş. Ve Nevada'daki şu ünlü Area 51'ele geçip, oradaki uzaylı teknolojisini ve uzaylıları kullanarak dünyaya hakim olmayı düşünlüyor: Evet, yıllardır beklediğimiz bu oyunun böyle de denyo bir konusu var, bilesiniz.

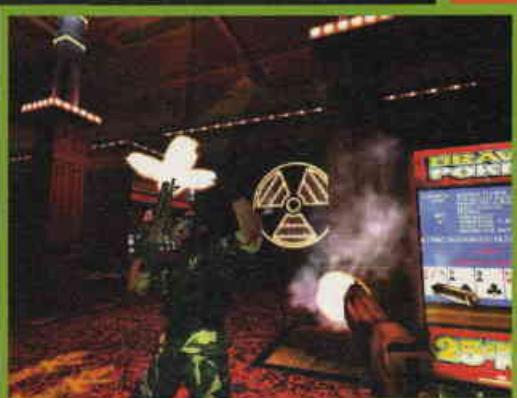
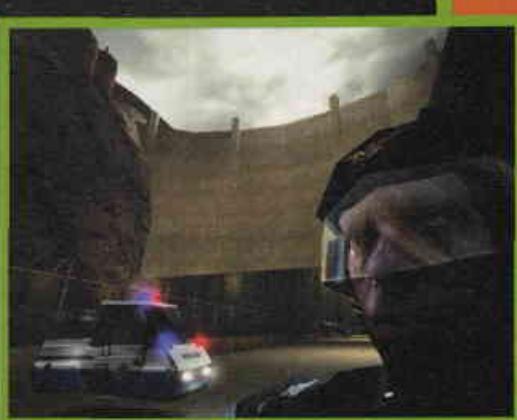
Oyun hakkında hala bilinen pek bir şey yok. Tabii bu beni yıldırmadı, gittim 3D Realms'den birkaç kişiyi daha boğazladım (çoğunu sınırlıyorum) ve birçok bilgi edindim. Grafiklerin Unreal Tournament motoru ile hazırlandığını biliyoruz, zaten oyunun gecikmesinin başlica sebebi başından bu yana 3 kere grafik motoru değişmesi. Hatta oyun ekibinden bazıları aramızdan kaçmaya bile başlamış, ee yaş-

landılar tabii o kadar senede. İlk oyunda çok sevilen silahlara ek olarak bir Desert Eagle (CS?), bir elektrikli testere (Doom?), bir de kalashnikof eklenmiş (yne CS?). Ha, bir de Shadow Warrior'daki gibi bir nükleer silah olacakmış. Zaten anladığım kadaryla oyunun gecikmesinin bir diğer sebebi de 3D Realms'deki denyoların acayıp maymun istaklı olması. Heftiler yillardır piyasaya yeni bir oyun çıktı mı hemen oynayıp, ilginç gördükleri herşeyi "Bu da koyalım! Bu da olsun! Bu da eksik kalmasın!" mantığıyla oyuna eklemişler (bakınız CD'deki Duke Nukem videosu, dikkatinizi çekiniz polislerin saydam kalkan olayı ve ekranı sıçrayan yağmur damlaları, hatırlayınız henüz size vermedigimiz Metal Gear Solid 2 videosu (oha bu ne şimdidi?!)).

İlgimi cezbeden bir başka minik nokta da, hani sizi küçüldür şu Shriner silahı vardı ya, bu oyunda küçülseniz bile ateş edebileceksiniz. Tabii bu haldeken attığınız minik mermiler ne kadar hasar verir varın siz düşünün. Ama o minnak haldeken rakibınızı öldürürseniz nasıl dalga geçersiniz Multiplay'de değil mi?

Oyun mu? Bittiğinde çıkaç güzelim. Da ha erken değil.

Westwood



Dungeon Siege



Hmm, anladığım kadarıyla Dungeon Siege için pek senaryo kasamışlar. Oyunu çiftliğini yakan ve tavuklarını öldüren yaraticıların peşine düşen bir çiftçi olarak başlama fikri beni pek çekmedi açıkçası. Diablo 2-killer (bana göre Diablo-killer olması lazım ya, neyse) diye ortaya çıkan bir oyuna sağlam senaryo lazımlı. Olay daha çok "vur-kır-parçala, kesmedim mi, multiplayer'a geç ister arkadaşlarını, ister hiç tanımadığın insanları parçala" modunda bir oyun olacak Dungeon Siege. Ama görünen o ki, çok da iyi olacak. Çünkü kullanılan 3D grafik motonu (namı diğer Siege Engine) iç ve dış mekanları aynı anda sorunsuz şebebeiyor. Ayrıca, açık araziden kapalı bir mekana hiç yüklemeye yapmadan geçiş olabilecek. İyili.

Tek başınıza başladığınız oyuna, isterseniz yolda karşılaşmanızı dostlara, isterseniz yine tek başınıza



devam edebileceksiniz. Ayrıca kiraladığınız asker ve köylülere çeşitli emirler verip birçok oyundaki kasabaya git-tekrar savaş alanına dön ırgatlığından kurtulacaksınız. Mesela: "Öğüm Gustav, koş bana Alchemist'ten bir dene Mana Potion kap gel" yapabileceksiniz (ciddiyim!)

Senaryo falan bir yanı, oyunun çok güzel gözüktüğü bariz. Ve ortamlarda bu oyun hakkında kopan tantanaya bakılırsa, pek de hafife alınmaması gereken bir oyun Dungeon Siege.

Earth and Beyond



Westwood Earth & Beyond'la boyundan büyük bir işe giriyor. Devasa Multiplayer oyular dünyasına adım atıyor. Earth & Beyond aynı anda 3000 oyuncunun oynayabileceği devasa multiplayer bir uzay oyunu. "Uzay" oyunu dedim, çünkü E&B'nin tam bir türü yok. Simülasyon ve RPG öğeleri içe.

Oyunda esas amaç para ve güç kazanmak ve kendınızı geliştirmek olacak. Oyunu üç farklı yaklaşım şekliyle oynayabilirsiniz: Bir kaşif, tüccar, savaşçı veya bu üçünün karışımı bir rol oynayabilirsiniz. Kaşif iken yeni uzayda yeni bölgeler ve işlenebilecek yeni kaynaklar, yeni dünyalar anyorsunuz. Tıpkı Star Trek evreninde yaşar gibi. Bir savaşçı olursanız, yakın sistemlerdeki savaşları takip edip istediğinizde katılabilirsiniz. Tıpkı Star Wars'da olduğu gibi. Tüccar olarak, bu kaynakları toplayıp satabiliyor, oyundaki seviyeniz arttıkça topladığınız kaynakları işleyip silah, gemi motoru yapabiliyor ve satabiliyorsunuz. Tıpkı, ill, eee, Uzay.

Kamyoncular'nda olduğu gibi (başka film

Westwood

gelmedi akıma, ehe). Kaçınılmaz olarak E&B'de de çeşitli guild ve klanlar kurulacaktır ve oyunun esas zevki de bunlardan birine katılmışça ortaya çıkacaktır kanımcı.

Grafik olarak (kendimi çok tekrarlıyor gibiyim ama) oyun muthiş. Gezegenlere inerken olsun, yörüngeye ve boşlukta savaşırken olsun, diğer sisteme geçmek için Wormhole'a girerken olsun, küçük diliğini yutabilirsiniz her an.

Oyunun çıkış tarihi 2001 sonu deniyor, bakalım deadline'i tutturabilecekler mi.



Freedom Force

İstediğim! Itiraf ediyorum, okumayı sokaktan sonra hep Peter Parker, yani duvar sürüneni Örümcek Adam olmayı istedim. Ama olamadım. Etrafta pek radyoaktif örümcek bulunmamasından midir nedir. bir türlü bu hayalim gerçek olmadı. Bari oyunlarla bu isteğimi biraz olsun tatmin edeyim dedim, o da olmadı. Ama yakında oyle bir oyun geliyor ki, sadece Örümcek Adam değil, kafamiza göre istediğim herhangi bir süper kahraman olabileceğiz.

Freedom Force bir kendi süper kahramanının kendin yap oyunu. Bir kahramanı seçiyor, sonra ona istediğiniz süper güç, zayıf yan ve yetenekleri veriyorsunuz. Toplam 30 bölüm boyunca birçok şehirde süper kötülere karşı çarşıyoysunuz. Hep istemiştim bu oyunu ben zaten, yaptılar sonunda.

Freedom Force'da mekanların sökülp yıkılabilmesi mümkün. Bu yüzden Süper Yumruğunuza nereye kullanığınıza dikkat etmelisiniz.

niz. Şehri kötülerden temizleseniz bile, yumrukladığınız adam uçup bir binayı deince, veya etraftaki otobüsleri trafik lambalarını gereğinden fazla sağa sola atmaya başlaysanız prestij puanı kaybediyorsunuz. Bu prestij puanları da yeni kahramanlar, yeni süper güçler almaya yaradığından, onları kaybetmek hiç hoş olmuyor.

Birçok site tarafından bu yıldı E3'ün en ilgi çekici oyunu seçilen Freedom Force'u ben de merakla bekliyorum. Bu arada, irice bir örümcek arıyorum. Uranyumu buldum, örümcek eksik.



Hidden & Dangerous 2

İlk Hidden & Dangerous'u aranızda kaç kişi oynamıştı biliyorum ama, ben bayğı oynamışım. Kontrollerin zorluğunu ve arada sırada çökmesini asabilirseniz, pırıl pırıl, altın gibi bir taktik savaş oyunu çıkıyor da karşınıza. Hatta son zamanlardaki taktik savaş oyunlarına Rainbow Six ile birlikte bu oyun öncülük etti bile diyebilirim. H&D2'nin E3'te gösterilen videosu bu yüzden çok ilgiyi çekti. Ve ilgimi çeken herhangi bir konuya uyguladığım prosedürü, bu oyuna da uyguladım. Deli danalar gibi araştırdım ve öğrenmeklerim karşısında dehşete kapıldım.

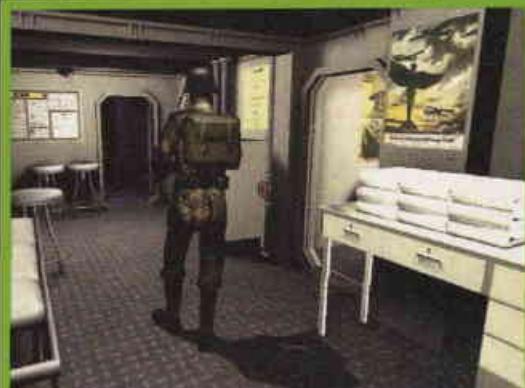
İlk oyundaki kontrol zorlukları H&D2'de büyük ölçüde basitleştirilerek halledilmiş. Ama görevlerin yapısı biraz daha karmaşıklaşmış. İlk oyunda bazen "Allah Allah!" nidalarıyla saldırdığım bölümü bitirebiliyorunuz. İkinci oyunda bu imkansız hale gelmiş, taktik yapmadan tuvalete bile gidemeyeceksiniz. Ayrıca sabotaj, sızma ve fotoğraflama gibi yeni görev çeşitleri eklenmiştir. Hem sizin adamlannızın, hem de rakibin yapay zekası büyük ölçüde geliştirilmiştir. Yol bulamama, ateş altında saklanamayı salak olma gibi problemler olmayacağı söylüyor. Ve "Abi ben mazoistim, bu konuda ne yapabilirim?"

diyenlere özel, bütün bölümleri tek bir askerle oynayabildiğiniz "Lone Wolf" modu da olacak.

Görevler tasarlanırken büyük ölçüde Metal Gear Solid'den etkileniklerini söyleyen utanmaz yapımcılar, grafik oyunı abartmışlar. Ekranda 300.000 poligonu aynı anda çizebilen L3SD isimli yeni bir grafik motoru icat etmişler (normal bir oyunda bu sayı 50.000 civarındadır). Karakter animasyonlarını aşmışlar, E3 videosundaki animasyonların oyun içi olduğunu anladığımızda Tuğbek'le birbirimize girdik, bu oyuncunun CD'sini ilk kim alacak diye.

Şehirlere hayat olsun diye bir sürü massum vatandaş eklenmiş. Yani nereye ateş ettiğinize dikkat etmeniz gerekecek. Ve etrafta gordüğünüz her araca binip günbatımina doğru yola çıkabileceksiniz, tipki benim bu yazı yazdığım sırada günün doğduğu gibi (duygusalısanız mı, ben mi?)

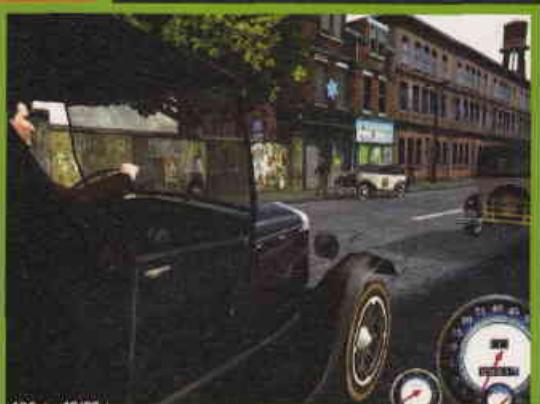
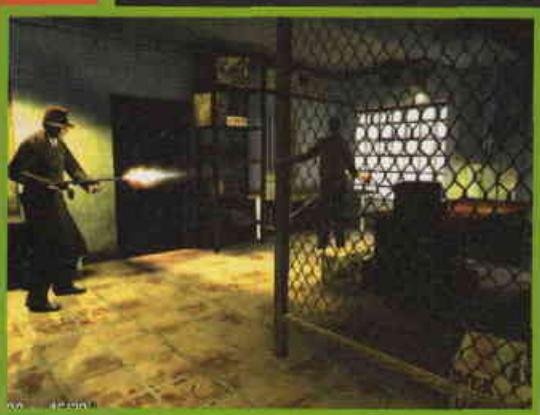
Tahminlerimde yanlışlıyorsam (ki genelde yanlışım) Hidden & Dangerous 2: yıl sonuna doğru gelir. Ama siz Tuğbek'i görürseniz "Abi ben öğrendim, Nisan dan önce gelmez o" deyiverin.



Irrational Games



Mafia



Eh, bu Çek'ler de çok oluyor yani. Üstüne iki güzel oyun haberinin Çeklerden gelmesi beni biraz kışkırdı doğrusu. Hidden & Dangerous 2 gibi, Mafia da çok iyi grafiklere sahip. 1930'ların Amerika'sında, hayali bir şehirde geçiyor. Bir mafya ailesine yeni girmiş olan Thomas Angelo'yu yöneteceğiz. Basit bir mafya elemanı olarak başlayacağımız oyunda, 20 bölümük giderek karmaşıklaşan bir hikaye var. Toplam 2 saatlik animasyonla desteklenen seyri, 30'ların havasını kesif bir şekilde sunmamızı sağlayacak.

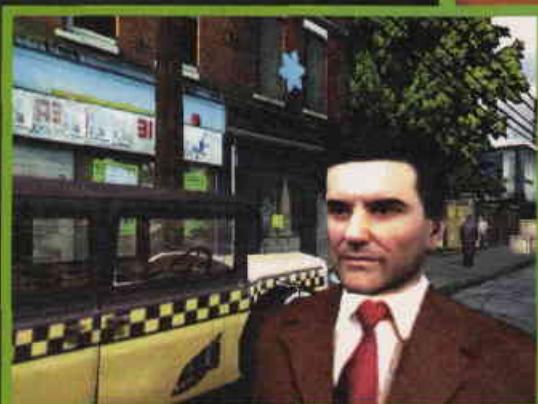
Mafia'nın en çok dikkat çeken yeri, arabaları. 60'dan fazla 1930'ların arabası var oyunda, ve hepsi de gicir gicir bimemizi bekliyor olacak. Oyunun geleceği şehrin 12 mil-kare gibi devasa bir boyutta olacağını da göz önüne alırsanız, bir yere gitmek için arabaların ne kadar önem taşıdığını anlaysınız. O kadar yolu yürüyen de görelim, mekan basmaya mecal kılıyor mu...

Oyunun geçtiği Paradise City, Los Angeles ve Chicago şehirlerinin 30'lardaki mi-

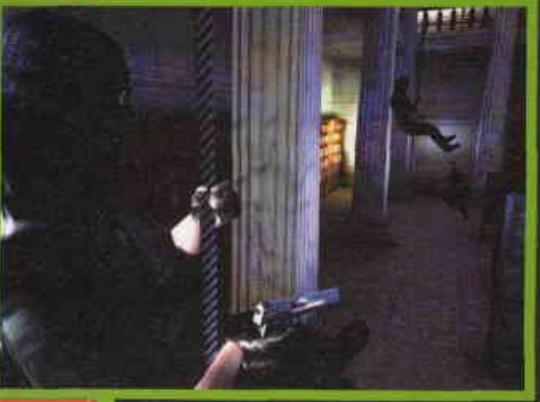
Illusion Softworks

marisine bakılarak yaratılmış. Dev asma köprüler, hükümet binası, zengin, fakir ve Çin mahalleleri gibi birçok karakteristik mekan var şehirde. Ayrıca, şehir dışına kaçmanız gereğinde, alabildiğine sürüp gidebileceğiniz mllerce kısal arazi yolu mevcut.

Benim çok sevdiğim Tommy Gun ve baseball sopası kullanabileceğiniz silahlar arasında. Oyunun gelmesine henüz çok var.



Max Payne



Bu oyunu beklerken adına yakışır mikarda acı çekliğimi sanıyorum. Neredeyse 4 yıldır yapılıyor, her E3'te biraz daha abartılmış bir video gösteriliyor ama bir türlü piyasaya çıkamıyor. Görünen o ki, 3D Remedy'in oyunculara bir garezi var.

Geçen sene E3'te oyunun yapımını Remedy'den birisi ile görüşmüştüm. Tuğbek, ben gözüme görmedigim için inanmadım tabii. Ama adamın söylemeklerine (ve CD mizdeki videosundan gördüklerimize) bakılırsa, her geçen sene Max Payne daha bir güzel oluyor. Max'in ve düşmanlarının surat ifadeleinden atılan mermilere kadar bütün detaylar ince işlenmiş.

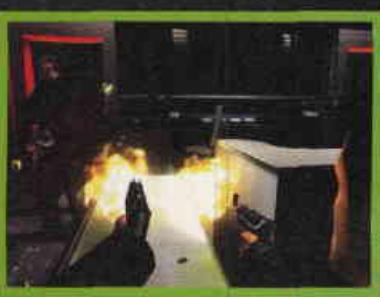
Konu klasik. Karşı ve kizi öldürülüp, tuzağa düşürülen ve en yakın arkadaşını öldürmekle suçlanan bir polis memurudur Max. Kaybedecek bir şeyi kalmamış ve bunu ona yapanlardan intikam almak için and içmiştir. Eline geçirdiği her türlü atesli silah trenkotuna doldurup sokaklara çıkar, kısa zamanda kan gövdəyi götürecektr.

Oyunun en ilginç özelliği, birini öldürdüğunze bunu artistik bir şekilde yapabilmeniz. Havalarda uçarak, yerlerde yuvarla-

Remedy

narak ateş edebiliyorsunuz, yanı aksiyonun dibine vuruyorsunuz. Ayrıca, bazı düşmanlarınızla karsişırken kamera normalde bulunduğu ömrü hızından ayrıyor ve böyle önemli sahneleri rakibin gözünden, hedefine uçan bir kurşunun hemen üstünden veya aksiyonu tamamen yaşamamızı sağlayan 360 derecelik dönüşlerle mümkün olan her açıdan izleyebiliyorsunuz. Böyle durumlarda ağır çekime gecilmesi de oyuna büyük ölçüde bir John Woo filmi tadı katıyor. Zaten yapımcılar da Woo'nun filmlerinden etkilendiklerini inkar etmiyorlar.

Sayılenenlere bakılırsa, Max Payne Temmuz ayında çıkacak, açıkçası benim pek inanılmam gelmiyor. Ama, umit dünyası işte





Medal of Honor: Allied Assault

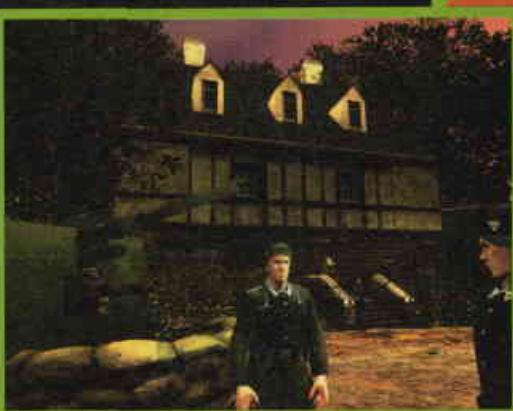
1985

Bu yılın E3’ünde en ilgi çeken standlardan birisi de, Medal of Honor Allied Assault’ındı. Oyunla öyle bir savaş atmosferi verilmiş ki, oyunu oynamaya şansına nail olanların hepsi “Normandiya çıkarması sırasında henüz doğmuş olmamamız büyük sans!” dedi (evet, hepsit). Bu, Medal of Honor’ın 2: Dünya Savaşındaki o ölüm korkusunu ne kadar gerçekçi verebildiğini gösteriyor. Bu başarının altında büyük ölçüde Quake 3 motorunun gücü, bir o kadar da oyunu yapanların, 2. Dünya Savaşı'nın atmosferini oyuncuya vermek için gösterdikleri olağanüstü çaba yatıyor.

Allied Assault’ta birçok çarpışmada başan kazanmış bir tegmen yöneteceğiz. 1942-1945 yılları arasında geçen 20'den fazla görev var. Alman denizaltılara sabotaj düzenleme, bir köprüyü tutmaya çalışan müttəfik askerlerine

yardımcı olmak, bir Fransız direnişçilerine yardımcı olmak gibi birçok tarihi gerçeğe uygun görev var. Yani bir bakıma söyle diyebilirim: Return to Castle Wolfenstein 2: Dünya Savaşı’nı daha kurgusal ve fantastik bir yönden ele alırken, Medal of Honor’da gerçekçiliğin ağırlığını ortaya koymak. Yani, müziklerini de ünlü bir orkestranın yapacağı MoH: Allied Assault, dundan yinemeyecek.

21 çeşit silah, 22 farklı düşman, değişen hava şartlarının olacağı MoH, Kasım ayına hazırlanıyor. Haberiniz ola-



Planetside

Verant

Şimdide kadar oynadığınız Multiplayer FPS’leri düşünün. Bir Deathmatch’de karşınızda en çok kaç rakip vardır? 10 mu? Belki 32, taş çatlasa en fazla 64 kişinin oynadığı shooterların devri, Planetside ile kapanıyor. Aynı anda 3000 (eve üç bin) kişinin savaştığı devasa Multiplayer bir FPS olan Planetside, Everquest’ın yapımcıları tarafından hazırlanıyor. Bu kadar çok kişinin olduğu bir oyunla olabilecekleri düşünün. Sizin bağlı olduğunuz ordu ile rakip orduğun yüzlerce askerlerinin aynı anda, aynı meydanda savastığını gözünüzün önünde getirin. Nasıl bir tecrübe olacak merak ediyorum doğrusu.

Oyundaki dört gruptan birine katılmalısınız, ama o grubun ordusunda asker olmak zorunda değilsiniz. Sırf para ve şöhret için tek tabanca dolaşan bir Outlander olabilirsiniz. Ama bu tür oyuların zevki, sosyal oynandığında çıkar bence. Oyunu başladığınızda, bağlı olduğunuz grup size bir ev ve çeşitli savaş haberleri, mailer alacağınız bir bilgisayar veriyor. Bu bilgisayar dan aldığınız emirler/haberler doğrultusun-

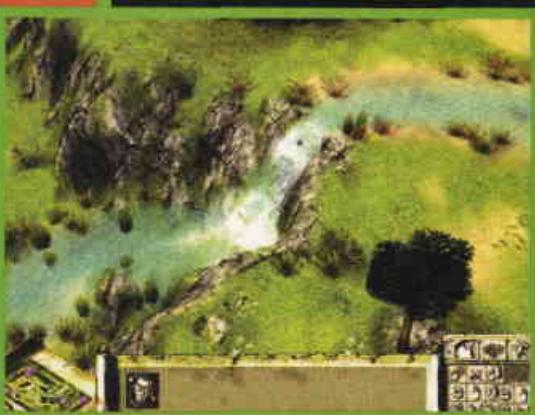
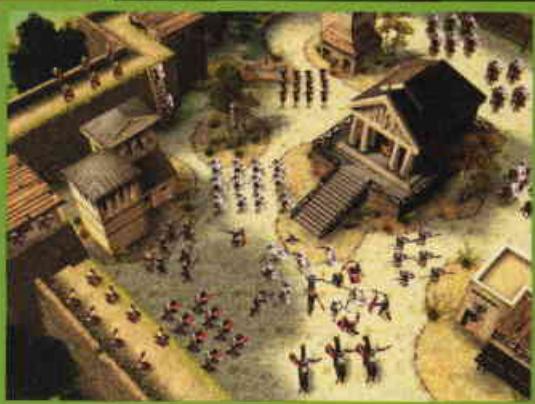
da savaşlara katılıyorsunuz ve çeşitli teknolojik usulleri ele geçirip grubunuzun diğer gruplara üstünlük sağlamasına uğraşıyorsunuz. Zamanla artan yeteneğiniz, oyundaki değerini belirliyor ve bu değerler istatistik olarak tutuluyor.

2002 yılının ilk üç ayı içinde çıkması planlanan Planetside, son zamanların moderninden geri kalmayarak, savaş alanında birçok aracı binebilmene izin veriyor. Buzullardan çölleré kadar değişen çok geniş bir oyun dünyasına sahip olan Planetside, bakanım alıştığımız fantezi dünyalarla geçen devasa Multiplayer oyunlarından sonra nasıl olacak.





Pretorians



2001 E3'ün surprizlerinden birisiydi *Pretorians*. Eski Roma uygarlığında, imparator olmaya çalışan bir komutanı canlandıracagımız oyunu, *Commandos*'un yapımcısı Pyro Studios hazırlıyor. Tamamen 3D bir grafik motoru kullanılacak oyunda. Fırınlarla, Asterix'in sevimiş insanların Galyalılarla ve o kadar ilerleyebilirsek de Roma İmparatorunun ordularıyla savaşmamız gerekecek oyunda.

Oyun senaryosu boyunca Avrupa'dan Mısır kadar birçok bölgede savaşlar olacak. Üçüncü sadece Romalları yönetecek, ama karşısına çıkacak düşmanlar arasından bazılıyan müttefik olabilecek. Oyun da üç ırk var: Romalılar, Mısırlılar ve Barbarlar. Barbarlar Galyalı, German ve Keltlerden oluşan orta Avrupa milletlerinin bir karışımı olacak. Multiplayer oyundarda her üç ırk da seçilebilir olacak. İrkların özellikle birbirinden çok farklı. Romalılar strateji ve savaş formasyonları konusunda rakipsizken, Barbarlar daha dağınık, ama tektek savaşta rakiplerini ezip geçecek kadar güçlü. Mısırlılar ise bu ikisinin karışımı olacak.

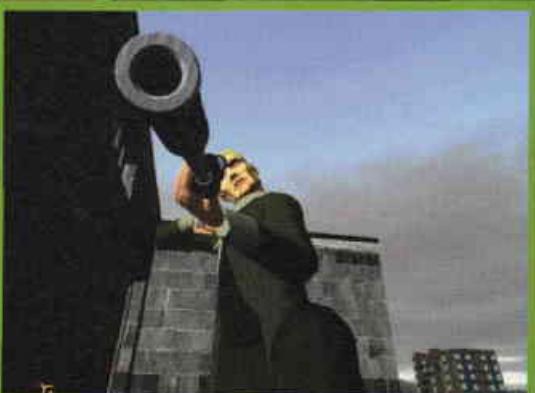
Pyro Studios

tabii dillerine olan fanatik bağlılıklarının da etkisi olacak.

Tamamianmasına bir yıl olan *Pretorians* ilgimi biraz olsun çekmeyi başardı. Ama *Battle Realms* ve *Age of Mythology* gibi iki önemli rakibi ile başa çıkabilmesi için çok iyi bir oyun olması lazım.



Republic: The Revolution



Tamamen yeni bir fikri oyuna çevirmek çok zordur. Bu oyundan kısıtlı kelime sayısıyla anlatmak da, *Black & White* ve *Sims*'i gördüğünüzde düşündüklerinizi hatırlıyor musunuz? Veya bu oyundan hiç duymamış bir arkadaşınıza anlatmaya çalışırken ne kadar zorlandığınızı? İşte ben de size *Republic: The Revolution*'ı anlatırken çok zorlanacağım arkadaşlar.

Republic'de, Rusya'dan yeni ayrılmış Novistrana adlı ülkeyi ele geçirmeye çalışan bir vatandaş. Ülkeyi kasaba kasaba, şehir şehir ele geçirilmelisiniz. Bunu başarmak için, ülkede yaşayan insanları size isteklerinize hizmet etmeye ikna etmeliisiniz. Nasıl yaptığınız önemli değil. Oyuna sadece bir taraftar ile başlıyorsunuz. Komple, şantaj, adam kaçırma, adam dövmeye, ikna, para yardım, hayat kurtarma, suikast, mantıklı yaklaşım... gibi toplam 250 farklı yoldan halkı yanınızda çekme şansınız var. Ülke 16 kasaba, 4 şehir ve 1 devasa başkentten oluşuyor ve bu ülkede 1.000.000 kişi yaşıyor. Ve bu 1.000.000 insanın her birinin farklı bir adı, görünüşü, inançları, isterkleri ve yaşamı var.

Tabii 1.000.000 kişiyi tek tek ikna etmeyeceksiniz. Önemli noktalardaki insanların

Elixir Studios

kendi yanınızda çekmeniz yeterli. Bu insanlar bir iş adamı, politikacı, ünlü bir general veya sporcu veya bir din adamı olabilir. Bunları size katılmaya ikna ederseniz, o adama inanın ve onu sevenler de sizin yanınızda olacaktır. Bu önemli karakterler bulmak kolay olacak, çünkü sıradan halktan daha farklı görüneceklər. Ve şehirde önemli mekanlarda/olaylarda olacaklar. Mesela yeni bir hastanenin açılısında bir politikacıyı bulup, emrinizdeki bir adam aracılığıyla rüşvet verebilir, parkta halka hitap eden ve rakibinizi destekleyen bir din adamanı çektiğiniz (veya montajlılığını) uygunsuz halde çekilmiş resimleriyle şantaj yapabilirsiniz. İhtimaller ve yapabilecekleriniz sadece hayal gücünüzle sınırlı.

Oyunun bu sayfadaki resimlerine bakınca, bunun bir strateji olduğuna inanamıyor insan. Bütün ülkeyi görebildiğiniz zoom-out mesafesinden, yeni atılmış bir sigara izmarının tüten dumanını gören kadar zoom-in yapabiliyorsunuz! Hangi makine kaldırın bilemem ama, ben bu oyun için yeni bir sistem toplamayı gözle aldım! 2002 baharında oyun çıncaya kadar Novistrana'da yeni bir k(e)rİZ olmazsa tabii.



Sid Meier's Sim Golf

Fikir ne kadar tuhaf bir fikri konualsa da, başında "Sid Meier" yazan bir oyunun hit olması kesindir. Bir golf dergisini karşısından "Aha, bunu hemen oyun yapmalıyım" demiş Sid abi. Sim oyunlarının babası olan Will Wright'in da yardımıyla Sim Golf fikri ortaya çıkmış.

Sim Golf de kendi golf tesisinizi kurup para kazanmaya çalışacağınız. Ama parkınıza yapıp kenara çekilmek ve paracıkların ban-kanızı dolmasına seyredeceğini sanmayı. 16-18 delikli sahanızı, kum tuzaklarınızi, çimlerinizi yerleştirdip araziye istediğiniz meyili de verdikten sonra, bar, lokanta, otel, tatil köyü ve hatta ünlüler için havali mani gibi ultra lüks binalar da yapabileceksiniz. Tabii öncelikle sağlam voli vurmanız lazım. Bunun için, sahaniza gelen her golfcünün ihtiyacını bilmeniz gerek. Mesela, bir iş adamı, anlaşma yapacağı bir müsterisini sahaniza getiriyor. Golf oynayıp bir yandan da iş konuşacaklar. Eğer saçma sahan yerleştirdiğiniz delikler yüzünden oyuncular mahvolursa, hem iş anlaşması bozulacak, hem de ikisi de bir daha golf oynamaya size gelmeyecektir.

Golf sahanızınunu arttıka, bazı golfçüler size maç teklif etmek isteyecektir. İşte bu noktada sopalarınızı alıp kendi sahanızın tadına bakacaksınız. Golf oynarken sizin fazla bir etkinlik olmayacağı. Sadece topa hızlı mı sert mi vuracağı gibi basit seçenekleriniz var. İlk başta zorlansa da, kaybettığınızda tecrübe puanı elde edeceksiniz. Bu puanları golf yeteneğinizi artırmakta kullanırsınız. Kazanmaya başladığınızda ise odulunuz para olacak. Bu parayla golf sahanızı genişletip güzelleştirecek ve sonunda dünya çapında bir golf turnuvası düzenlenebilecek müthiş bir sahanız olacak. Bir de böyle turnuvaya siz de katılırsanız, seyreyein eğlenceyi.

Sid Meier (bu yıl sonuna yetiştireceği) Sim Golf gibi, ona göre "haffi" sayılıblecek temalı bir oyun yapmasının sebebini şöyle açıklıyor: "Oyunların 8-10 sene önceki haline; oyuncuların en büyük amacının eğlence olduğu, süper grafik ve senaryoların, cılıtlı kutuların olmadığı zamanlara geri dönmek istedim". Yeni nesil oyuncular buna ne der bilermem ama ben Sid Meier'den babam çksa yerim.



Sims Online

Normal, sıradan bir yaşamı simüle eden bir oyunun bu kadar popüler olması beni hep şaşırtmıştır (aslında yalan söyleyorum, gerçek yaşamdan hoşnut olmamak vs. vs., hiç girmemek lazım şimdî o konuya). Ve beni şaşırtan bir başka şey de, sosyal bir varlık olan insanı konu alan böylesi bir oyunun neden multiplayer desteğinin olmayışıydı. Taa ki bu yıl E3'te, uzun zamandan beri rüvayeti dolaşan Sims Online aklına gela dek.

Sims'inizi birbirle oyuncunun Sim'i ile tanıştırma vakti yaklaşıyor. Evinizde yalnız yaşayabilir, veya kendinize ev arkadaşları arayabilirsiniz, tabii Singapur'dan birisinin Sim'i ile evlenebilirsiniz de. Aynı evi paylaşmanın harcamaları paylaşmak ve sosyal yaşamınızın daha renkli olması gibi faydalı var. Ama ev arkadaşlarınız pasaklı, sakar ve beceriksiz ise, vay haliniz. Evinize alacağınız Sim'leri seçerken öncelikle üzerinde tıklayıp özelliklerini görebilmeniz bu açıdan çok önemli.

Sims Online dünyasında 50.000 ev var, bu da demek oluyor ki oyunu ilk alan 50.000 kişi ev sahibi olacak, diğerleri ise bir şekilde bu şanslı Sim'lere yamanacak. Tabii

birden fazla server açılabilir, iflas eden bir Sim evini haraç mezarı satabilir veya ev sahibi birisiyle evlendikten sonra kıçına tekme basabilirsiniz. Hatta ev sahibi olmak zorunda da değilsiniz, kendi iş yerinizi açabilir ve bu işyerinin arka odasında uyuyabilirsiniz. İş yerleri çok çeşitli, casino, hediyelik eşya dükkanı, gece kulübü gibi birçok işyeri kurma imkanınız var. CD'deki videoda da görüluyor zaten (seyretmedim de ne demek?!)

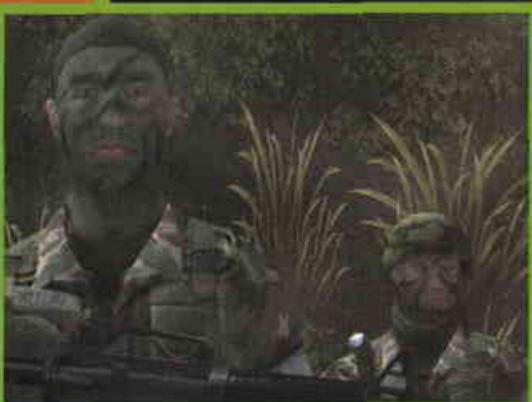
Para kazanmak için artık daha faal olacaksınız, sabah işe gidip, akşam eve dönmem yok. Bazı işlerde diğer Sim'lerle aynı anda çalışmanız gerekecek. Mesela, bir iş makinası çalışmak için hem fizikal güç, hem mekanik yetenek, hem de zihin gücü gerektiriyorsa, bu makinayı üç Sim birlikte kullanabilir ancak. Ve üretiklerini satıp parayı paylaşırılar. Bu da oyunda ne kadar asosyal olmayı isteseniz de, eninde sonunda birileri ile yakınık kurmanız gerektiği anlamına geliyor, tipki gerçek yaşamda olduğu gibi.

Sims Online, 2002'in ortalarında hazır olacak. Siz de bu arada bu oyundan kurtulmak için psikologlara vereceğiniz paracıkları biriktirirsiniz.

Maxis



Soldier of Fortune 2: Double Helix



Bilgisayar oyunlarında vahşet ve kan nasıl abartılır Soldier of Fortune'da görür. Eğlenceli bir FPS olmasına rağmen, gerçek bir paralı askerin hayatı konu alan bir oyun için çok fazla kurgu kullanılmış, bence. Raven'daki dostlarımda böyle düşünüyorum olmalı ki, Soldier of Fortune 2'yi çok daha gerçekçi olarak tasarlıyorlar.

10 görev ve toplam 70 bölüm (evet YETMİŞ!) var SoF 2'de. Grafikleri öylesine abartılacak ki, Raven'daki dostlarımla söylemlerine bakılırsa, full detay seviyesinde dynamik için 64 MB Ram'lı bir ekran kartı gerekecek (Ge-Force 3 yolları taştan...). Ama sezarin hakkı sezara, bu oyun bilgisayarınıza harcadığınız her kuruşa değerçek. İzlediğim videolarındaki grafikler beni dehşetten dehşete vurdu. Bir jungle haritasında, yerdeki her bir otun ayrı ayrı hareket ettiğini, şiddetlenen rüzgarla ağaçların sallandığını gördüm. John Mullins ile birlikte görevde çıkan askerlerin grafiklerine güzel diyemeyeceğim. Bu oyuna hakaret olur. Gözlerin yüvalarında dönmesine (yani bu

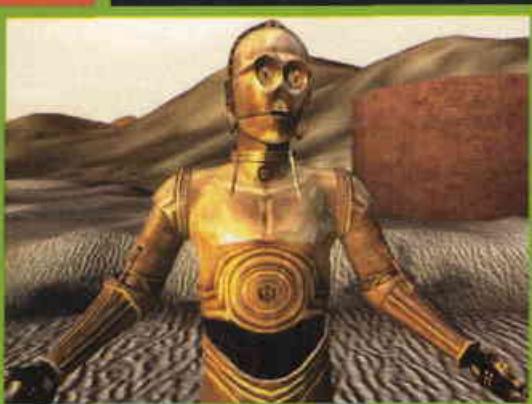
oyunda size yan gözle bakabiliyorlar), hatta kirpiklere kadar modellemiş adamlar. Bu oyunun hangi grafik motorunu kullandığını söylemiyorum, bir tahmin hakkınız var. Tahmin edemeyenler başa dönüp bütün E3 yazısını tekrar okusun.

Karakter animasyon ve modellemesinde kendi geliştirdikleri GHOUL 2 teknolojisini kullanmışlar. GHOUL 2, düşmanların tam vurdugunuz yerinde kurşun deliği çıkmasına kadar gerçekçi sonuçlar veriyor. Mekanlar için ise yine kendi tasarımları olan ROAM teknolojisini kullanıyor. Söylenilebileceklerde bakılırsa SoF 2'nin bölümleri, ilk oyunun devasa bölümlerini minicik gösterecek kadar büyük olacak. Ottamlarda kaybolmaya hazır olun.

İlk oyun oynanış açısından Quake 2'ye benzerken, SoF 2 biraz daha Rainbow Six'ın varı olacak. Oyuna ilginç bir şekilde multiplayer desteği eklenmemiş, ama random bölüm üreten bir programı var. Bu da SoF 2'nin kişi çatılında "oyna oyna sıkılmazsin" oyuncularasına gireceğini gösteriyor.

Lucas Arts

Star Wars Galaxies



İşte bu oyun, bu yıl E3'ü yaktı geçti. Da-ha iki ay önce köşemde Lucas Arts'a "Artık PC'ye oyun yapmıyor esekler!" yazdiğimdan, beni morartmak için midir nedir, tam 4 tane baba Star Wars oyunuyla geldi. Los Angeles'a. Ama Star Wars Galaxies... aaah ah, nereden başlasam bilemiyorum.

SWG, Everquest gibi bir online evren. Star Wars serilerinden aşina olduğumuz 8 ırktan birini seçip, bu evrende yaşamaya başlıyorsunuz. Oyun üzerinde Everquest'in yapımcıları ile birlikte Ultima Online'ı yapan gruptan ayrılanlar çalışıyor. Şimdiye kadar yapılmış herhangi bir MMORPG'den çok daha büyük, çok daha zengin, çok daha güzel gözüküyor ve ayrıca STAR WARS EVRENİNDE GEÇİYOR! Bizim gibi asosyal yaratıklar daha ne isteyebilir ki? Bu sayfadaki ekran görüntülerine bakın, oyunun ne kadar büyük bir titizlikle hazırlandığını görebileceksiniz. Oynamış olarak Ultima Online'ın serbestliğini, böylesi grafiklerle verebilecek bir firma varsa o da Lucas Arts'dır.

Oyunda garban bir köylü, veya aylarca uğraştıktan sonra bir Jedi Şövalyesi olabileceksiniz. Tabii Dark Jedi da. Bir kasabanın başına geçip, kuralları siz koymayı bekleyeceksiniz.

Robot üretip, bu robotları gerçek anlamda programlayabilecek ve satabileceksiniz. Bir Land Speeder alıp, yanırla katılabileceksiniz. Vahşi hayvanları yakalayıp eğitebileceksiniz. Çeşitli dilleri öğrenip, yeteneklerinize uygun çeşitli eşyaları kendiniz yapabileceksiniz. Zaten oyunda RPG'lere aynen olarak, experience yok. Çok geniş bir yetenek ayağı olacak. Sik kullandığınız yetenekler gelişerek bir üst seviye yeteneklere dalanacak (bu özellikle biraz Diablo 2'ye benzeyen ama tabii çok daha geniş aralama).

Oyun bitmeden eski ve yeni Star Wars filmlerinde görülen bütün gezegenleri kapsıracak. Ve SWG çıktıktan sonra uzay seyahatler için bir de görev paketi çıkartacaklar. Böylece X-Wing'inize atlayıp sonsuz boşluğa çakabileceğiniz gibi, bir Tie-Defender ile asileri avlayabilecek veya Han Solo gibi bir kaçakçı olabileceksiniz. Oyun, Imperator Palpatine'ın en güçlü olduğu zaman diliminde geçtiğinden uzaya her türlü kışkırtmaya kendınızı hazırlayın.

SWG'nin çıkışına daha en az bir yıl var, ama benim gibi bir Star Wars delisi iseniz, hayalinizdeki Multiplayer oyun bu olabilir. Hatta olabilir değil, bu işte! Bu!





Age of Wonders 2

Triumph Studios

Çok başarılı bir strateji oyununun devamı olan AoW 2, hem STS hem de RPG öğelerini içerecek. Geliştirilmiş grafik motoru sayesinde büyülerle ışık efekleri, haritalara yükseltiler eklenmiş. Heroes serisine oldukça güçlü bir rakip geliyor anlayılan.



Nisan 2002

Battle Realms

Liquid Ent.

Ortaçağ Japonya'sında geçen, mitolojik yaratıkların da bulunduğu bir real-time strateji. Haritalarda detaya fazlasıyla önem veriliyor. Ondan geçen kuşların havalarını, bataklıların birmeleri yavaşlatması hoş detaylar. Dikkatle takip edilmesi gereken bir yapım.



Kasım 2001

Disciples 2

Strategy First

Heroes'a rakip olan bir başka oyun. Başgölkütü yapan bir oynanı sahibi. İlk oyundan on yıl sonra, hikayeyi kaldığı yerden ele alan Disciples II, oyuncular Sacred Lands'e geri götürüyor. 200 farklı birimin bulunduğu oyun, grafiksel olarak bayağı geliştirilmiş. Özellikle de birimlerin grafikleri.



Ekim 2001

From Dusk Till Dawn

Gamesquad

Biraz geç de olsa Tarantino'nun aynı adlı mükemmel filminden esinlenerek hazırlanan oyun, vampirlerle dolu bir hapishaneden sağ kurtulmaya çalışacağız. Hikayesini, Alone in the Dark'ın da yazan olan Hubert Chardot'un yazdığı oyun, tipik bir Survival-Horror olacak.



Belli Değil

Harry Potter

EA Games

Harry Potter romanlarının ilk bilgisayar oyunu olan HP & The Sorcerer Stone, Unreal Tournament grafik motorunu kullanıyor. Oyunda çok az aksiyon olacak, daha çok büyülenme bilmecə çözmeniz gerekecek. Grafiklerin de oldukça hoş gözüküğünü itiraf etmemiyorum.



Aralık 2001

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Raven

Blizzard bir, Raven iki. Bu firmaların yaptığı oyunları gözü kapalı alırsın. Üstelik tüm zamanların en iyi oyunu olarak nitelendirilen Jedi Knight'in devamını yapıyorlar... Fazla sözü gerek yok, bu ayki ilk Bakiş yazımıza bir göz atın isterseniz.



Mayıs 2002

Arx Fatalis

Arkane Studios

Yeraltı mağaralarında geçen bir ortaçağ FPS/RPG oyunu. 40'dan fazla düşmana karşı çeşitli baltalar, kılıç ve ok turde rinden istediginizle çarpışacaksınız. Ayrıca 50'şerinden fazla büyük yapıabileceksiniz. En ilginç yanı, büyülerini Black & White'daki benzer bir mouse ile şekil çizme sistemiyle yapabilmeniz.



Ekim 2001

Beyond Atlantis

Cryo

Çok tutulan adventure serisi Atlantis'in üçüncü oyunu. Yeni oyunda, Atlantis'in sırrını çözmeye çalışan bir kadın arkeologası yer almaktır. Geliştirilmiş grafik sistemi sayesinde hem oyun içi, hem de ara videoların grafikleri mühim olmuş. İlk ikinci oyundan biraz daha farklı bir oynanış sunacağı kesin.



Ekim 2001

Empire Earth

Stainless Steel S.

Ateşin bulunmasından itibaren 500.000 yıllık bir süredir boyunca bir uygarlığı yöneteceğiniz Empire Earth, bilinen tarihin bütün önemli olaylarını kapsayan bir real-time strateji oyunu. 3D grafikleri sayesinde savaş alanının atmosferini birebir veren oyun, Age of Empires'a siki bir rakip olacak.



Ekim 2001

Global Operations

Crave Entertainment

Counter Strike'a siki bir rakip olacak. Global Operations, 32 tane gerçek terörist ve anti-terörist timinin karşılaşacağı oyun, sadece multiplayer olacak. Savaş alanını tepeden gören bir komandanın, olen oyuncuların bir helikopterde savas alanında bırakılması gibi ilginç tıkkılar var oyunda.



Ağustos 2001

Hitchhiker's Guide to the Galaxy

PAN Interactive

Kainatın en komik roman serisi olan Otostopçunun Galaksi Rehberi adlı oyunu, Umarım merhum yazar Douglas Adams'ın o üçük ve zeka dolu dünyasını oyuna yansıtabilir. Oyunun ikinci kitabı es geçeceğini öğrendim, ve sizin adına üzüldüm. İnsanlığın kökeni hakkında konuştugumuz gibi öğrenemeyeceksiniz.



Belli Değil

Majestic

EA Online

Majestic, hayatınıza karışan ilk oyun olacak. Dünyaya saran büyük bir sim çözmeye çalışığınız interaktif bir oyun olan Majestic te web sitelerini gezip, diğer oyuncularla AOL üzerinden mesajlaşacak ve etsanızı fakslar alacaksınız. Bu arada cep telefonunuzu açık tutun, Majestic her an sizin arayabilir!



Ağustos 2001



Master of Orion 3

Quicksilver

Eski moda strateji severlerin MOO3 için delirdiğiniz adım gibi billyorum (değil mi Madd?). Galaksinin idaresini eline geçmeye çalışan sekiz ırk arasındaki politik, ticari ve askeri çekişmeyi yöneteceğiniz bir uzay-stratejisi olan MOO3, detay delisi oyuncular bile terletecek kadar incik-boncuk seçenek içerecek.



Mart 2002

Morrowind: Elder Scrolls 3

Bethesda

Morrowind, oyuncunun ne isterse yapabileceğini az sayıda oyunculardan. Grafik de- seviyesi abartılmış, mouse hareketi ile kılıç sallama özelliği eklenmiş ve kendi bölgelerinizi yapın. Internetten yeni dünyalar çekme imkanınız var. Oyunun görünen tek eksisi bug ustası Bethesda tarafından yapılmış olması.



Şubat 2002

Myth 3: The Wolf Age

GOD Games

Myth 2: Fallen Lords'dan tam on yüz yıl önce geçen Myth 3'de, dünyayı Troy istilasından kurtaran Connacht ismini kahramanın hikayesi anlatılıyor. Tamamen 3D grafikler kullanılan Myth 3, detay konusunda ilk iki oyundan daha zengin. Ama Bungie'nin yapımını olmasının üzücü tabii.



Aralık 2001

Schism

Dreamcatcher Interactive

Klasik anımda adventure oyununu sevenlere Schism'i tavsiye ediyorum. Yeni bir gezegende, bilinmemen bir uygurğun bıraktığı acayıp aletleri gözümekle uğraşacağınız 360 derece bakabildiğiniz mekanların grafikleri çok güzel görünüyor. Üstelik, oyun hem CD hem de DVD formunda olacak. Mmmm, liss..



Ekim 2001

Simsville

Maxis

Sim'lerinin evlerinin dışındaki neler olduğunu görmek istiyorsanız, SimsVille'i beklemeye başlayın. Sim'lerin isteklerine göre şekillendirebileceğiniz bir kasabanız var. Üstelik, kasabanın hem işi hem de kötü tarafını aynı anda görebiliyorsunuz. Çizgi film vari bir 3D grafik motoru kullanıyor oyun.



Şubat 2002

Unreal 2

Epic Megagames

FPS'lerde hem grafik, hem de yapıy ze- ka açısından bir çığır açan ilk oyunun ardından, Unreal 2'nin yapılması kaçınılmazdı. Bu sefer çok da sağlam bir konu, takım çalışması gerektiren grevler ve karakter animasyonlarının inanılmazlığı ile dikkat çekiyor.



Nisan 2002

Midgard

Funcom

Anarchy Online'i tamamlayan Funcom, Viking etsanelerini konu alan yeni bir de- vasa Multiplayer RPG hazırlamaya girişti. Civilization tarzı strateji ile Everquest tarzı aksiyon-RPG'yi harmanlayan oyunda, ilginç fi- kirler hayatı geçirilmiş. Ölen karakterlerin toplanıp muhabbet etmekleri Valhalla diyan bile olacak.



2003

Motor City Online

EA Games

Need for Speed sensinin son hakkası, sadece Internet'ten oynanacak. Canlı, yaşeyen, herkesin araba delisi olduğu bir şehirde parçalar satın alıp kendinize süper arabalar yapacak ve bu arabaları gerçek ortamlarda, gerçek insanlarla yanşmak için kullanacaksınız.



Ekim 2001

Neverwinter Nights

Bioware

Baldur's Gate Hala ortağı kasiplik kururken, Neverwinter Nights geliyor arkadaşlar! Kendi zindanınızı yapıp yönetmenize, 32 kişiye kadar oyuncuyu misafir etmenize, üyelerine yaratık salmanız, hatta yaratıkların kontrolünü alıp oyuncularınız "oynamanız" başka hangi RPG'zin veriyor? Deli gibi bekliyoruz bu oyunu, DM'ımız da var!



Eylül 2001

Sigma

Relic Entertainment

Homeworld gibi bir basıytan sonra, yeni bir şahesere imza atmak üzere Relic, 50 hayvan türünün özelliklerini birbirine karıştırarak 31.000 farklı çeşit yaratık elde ettigini ilginç bir stratejik oyun olacak Sigma. Kılıç balığı gibi okuzler veya elektrik balığı vücutu olan kartallar yapabildiğiniz bu RTS büyük ses getireceğe benziyor.



Kasım 2001

Stronghold

Firefly Studios

Kale kurma stratejisi diye yeni bir tür yol açan Stronghold'da, kendi kaleiniz tek tek taşları yerleştirerek bizzat kuracağınız (o kadar da değil tabii, ama yakın). Aynı zamanda, kaleনeze sığınan halkın ihtiyaçlarını karşılayacak, saldırılara karşı kendi ordunuzu kuracak, zamanı gelince siz diğer kalelere saldıracağınız.



Kasım 2001

Warcraft 3

Blizzard

Warcraft 3'ün tamamlanmasına henüz bir ay var ama bu efsane RPS'hakkında söylemmediğim pek az şey kaldı! Sadece bu ay CD'de verdigimiz giriş videosunu seyredebilir ve Blizzard'dakilerin sanat yeteneğine saygı duyun. Geniş (ve umarız son) bir ilk bakış daha yapacağız onumuzdeki ayıldar.



Ocak 2002



PLAYSTATION 2

Devil May Cry

Capcom

Bir şeytan avcısı olan Danté, aynı zamanda şeytan kanı taşımakta ve belli zamanlarda değişim geçtikten sonra gürberi ortama salmaktadır. Oyun için tır olarak survival-horror denile de, videolannan gördüğümüz kadarıyla hayatlarından esas endişe etmem gerekenler oyundaki yaratıklar.



Ekim 2001

Jak And Daxter

Naughty Dog

Naughty Dog'un ilk PS2 denemesi olan Jak And Daxter, E3'te bayağı beğenildi. Rengarenk, 3D bir platform oyunu Jak & Daxter. Bir sarsara dönüşen arkadaş Daxter'i eski haline döndürmek için yaşlı bir bilgeyi aramaya çıkan Jak gücünün, Daxter ise hızlı ve kurkut olmasının avantajlarını kullanarak birçok zorluğu aşacaklar.



Aralık 2001

Resident Evil Code Veronica X

Capcom

Aslında Dreamcast'te okuması gereken Code Veronica, Dreamcast göçüp gittiğinde PS2'ye geçti. Senaryo, grafik, seslendirme olarak çok fazla bir değişiklik olmasına rağmen, kaplamaların biraz daha güzeleştiği görüyor. Ayrıca, mekanlar artık pre-render değil, full 3D. Ayrıca artık bir feneriniz de var ve bunun efektli atmosferi çok etkilidir.



Ekim 2001

Silent Hill 2

Konami

Çok rahatsız edici bir atmosferi olan oyunda, üç yıldır ölü olan kansinden mektup alan ve dayanamayıp Silent Hill'e oyun astarı araştırma yapan James adlı genç bir adamın hikayesi işleniyor. Bu oyuncunun ne kadar korkunç olduğu konusunda söyle bir örnek vereyim, eğer Resident Evil, Evil Dead ise; Silent Hill de Hellraiser'dir.



Ekim 2001

The Lost

Irrational Games

PC'deki Thief ve System Shock serilerinden tanıştığımız Irrational Games, PS2 için ilk survival-horror oyunlarını yapıyor. Kızını kurtarmak için cehenneme kadar uzanan korkunç bir yolculuğa çıkan bir anneyi yönettiğimiz oyunda, surat ifadelerinden animasyonlara kadar herşey özenle hazırlanmış.



Ekim 2001

Gran Turismo 3 A-Spec

SCEA

"Daha ne kadar abartılabilir" dedığımız bütün oyunları, çok daha fazla abartılabileceğini GT3örneğinde görüyoruz. İlk oyunlar tam bir detay kabusu idi, ama GT 3'te arabanza yapabileceğiniz lüks abartmış. Birkaç bin kilometrede bir yağ değiştirmekten, yanlarında kırılan arabanızı yakamaya kadar aklı zıyan birçok yenilik var.



Kasım 2001

Metal Gear Solid 2

KCEJ

MGS'nin devamı sonunda çıkışır. Bu yıl gösterilen videosunda hikayenin çok ama çok karıştığını gördük. Revolver'in Solid'in kardeşi olduğu gibi bir imanın yapıldığı, yeni bir Ninja'nın ortaya çıktığı ve Snake'in terörist lideri ilan edildiğini gördük. Hmm, söyle kallavi bir komplot teorisine itirazım yok doğrusu.



Kasım 2001

Rubu Tribe

Interplay

Rubu Tribe, hayatlarının bağlı olduğu büyülü kristal tüketmeyecek olan bir tộc olan Rubu'ların, dev bir til/tavşan karması hayvan sürüsünde yeni bir kristal ararken başlarından geçen konu alıyor ve bu sevimli yaratıkların maceraları boyunca yönetim şansını size verirken, en saçılıcaya uzun cümleler kurma ödüllünü de bana getiriyor.



2002

Stuntman

Infogrames

'Driver' yapan adamlar, filmlerdeki arabaların sahnelerini PS2'nde yaşayabileceğiniz bir oyun yapıyorlar. Gerçek film setlerinden alınma altı mekan, birçok araç, hem görev görev hem de kafaniza göre içip çemi çerçeveyi kırabildiğiniz bir araba oyunu olan Stuntman, mini mi trafik canavarları üremesine neden olmaz umarım.



Kasım 2001

Tony Hawk's Pro Skater

Activision

Her turlu giriş-çıkıntılarının üzerinde aklı olan bir insan yarışsunun yapmayacağı hareketler yaptığımız Tony Hawk, üçüncü versiyonunda, yerlerde gezinen yayalar, trafik kazaları, soygunlar ve hatta doğal felaketler bile olacak. Tek isteği sakin salın kaykay kaymak olan bir çocuk için biraz fazla değil mi sizce de?



Kasım 2001



GAMECUBE

Luigi's Mansion

Nintendo

Mario kardeşinin Luigi's, Ghostbusters tarzı bir oyunda göründü E3'te. Tabii ki Nurbs teknolojisini kullanan ultra-sevimli grafiklere sahipti. Hayaletlerini bastığı evleri, elindeki elektrikli süpürge ile temizlemeye çalışan Luigi'nin macerası, Luigi's Mansion, Gamecube'un iddialı oyunlarından.



Aralık 2001

Super Smash Bros Melee

HAL Laboratory

Süper sevimli, minicik onlarca karakterin birbirine girdiği, tek amaçın eğlenmek olduğu bir oyun SSB. Pokemon'dan Zelda ya, Snow Bros'tan Donkey Kong'a kadar birçok Nintendo ve çizgi roman Kahramanı platformlarında zip zip zıplayıp puan toplamaya çalışırken, bir yandan da birbirlerini tepelemeye çalışıyorlar.



Aralık 2001

Pikmin

Nintendo

Bu oyunun Pokemon'la alakası yok. Tamamen bir puzzle-beceri oyunu olan ve PC'deki Sheep's acıip benzeyen Pikmin'de,璧ki kafalı ve kit zekâlı Pikmin'leri yöneterek uzay gemisinin parçalarını bir araya getirmeye çalışan minik bir uzaylı çatışdırıyor. İğrenç de recede sevimli olan oyun, çok zevkli görünüyor.



Aralık 2001

Eternal Darkness

Silicon Knights

Videosundan anlaşılan, çok sağlam bir atmosferi var. Araştırmalama görevi geçmişten geleceğe sarkan bir konusu, 12 oynanabilir farklı karakteri, Nintendo oyunlarıyla taban tabana zin miktarda kan ve üzerinde *18 yaşından küçüklerle satılmasız - ESRB' damgası olacakmış. Eh, hayırlı diyeşim.



Aralık 2001

Legend of Zelda

Nintendo

Zelda, Gamecube için yeniden yapılmıyor. Sadece grafikleri değil, senaryo da baştan yazılıyor. Canlı ve geniş dünyalarda geçecek olan Legend of Zelda'da, yüz animasyonlarına da büyük önem gösteriliyor. İzlediğim video'da 15 sn.lük bir kılıç dövüşü vardı sadece, ama surat ifadesinin ne kadar farklılık oluşturabileceğini hemen anlaşıyordum.



Aralık 2001

Ravenblade

Retro Studios

Görmeden kolay kolay inanamayacağınız grafiklere sahip bir RPG Ravenblade. Mistik bir kılıçın peşinde geçen macerada, büyülü kullanabilen bir şovalyeyi yönetiyoruz. Videosunda gördüğümüz kılıç dövüşlerindeki gerçeklik ve aksilik ağızımızı bir karış ağaç braktı desek yeridir.



2002

Metroid Prime

Retro Studios

Anıltanın Nintendo'nun ilk zamanlarında oldukça ünlü bir oyunu olan Metroid'in bu yeni versiyonu, yapımlarının sözüne inanırsak, kesinlikle her yönüyle türünün bir numarası olacakmış (action-adventure). Atmosferin karanlık ve ürkütücü olması beni çekti tabii, ama görmeden paçaları sıvamam.



2002

Star Wars Rogue Leader

Lucas Arts

Bu oyun hakkındaki söyleşiyे göre, oyunun son aşamasında kontrolde gelen George Lucas, oyunındaki Death Star'ın, Special Edition'daki Death Star'dan daha detay olduğunu görmüş. Ve yapımlardan oyun, daki detay seviyesini biraz azaltmasını istemiş. Varın nasıl bir oyun olacağını siz düşünün.



Aralık 2001

Starfox Adventures: Dinasour Planet

Rare

Amiga'dan bu yana PC için bir türlü yapılmayan adamaklı platform türü oyunlar Gamecube'da girdiğini gidiyor. Bunlardan biri de Starfox. Bir sevimli tilki (aslında uzay polisi olan) ve üç küçük yardımcısının dinazorlar gezegenini kötü T-Rex General Scales'den kurtarma macerası, tam bana göre olacak! Bana ne, istiyorum ben onu!



Aralık 2001

Too Human

Silicon Knights

Eternal Darkness'daki başarılarını gören Nintendo, Silicon Knights'i satın alımı. Bu yaz PS için 4 CD olarak okuması gereken Too Human da böyle sadice Gamecube'e olacakmış. Karanlık atmosferli, korkutucu ve grafik olarak bir oyunda olduğu insana inutturacak gerçeklikte olacağı haricinde fazla bir bilgi verilmiyor.



2002



X-BOX

Arctic Thunder

Midway



Road Rash'ın kar üzerinde geçeni dype-bileceğim Arctic Thunder her türlü yumruk, tekne, sopası, nükleer kartopu(!) gibi silahın serbest olduğu bir yarış. Son derece hızlı bir oyun olan Arctic Thunder'da, iki veya dört kişilik arenalarda de kâşipabileceksiniz.

Kasım 2001

Circus Maximus

Kodiak Interactive



Gladyatör'ün giz rekorları kumasından sonra Roma tarihini konu alan oyunka aratti. Circus Maximus, Roma'nın şasaiî denemelerindeki savaş arabası (chariot) yarışlarını konu alan bir yarış oyunu. Sadece yarışmak, hem yarışip hem savasmak veya sadece savasmak mümkün olacak.

Ocak 2002

Ghost Recon

Red Storm Entertainment



Ghost Recon, RS serilerine göre daha "hafif" bir askeri simülasyon. Aşın miliyetçi bir yönetimin başa geçtiği Rusya, Balkanlardaki gücünü geri kazanmayı düşünmeye başlar. Bura karşın, BM'de elit askerlerden oluşan Ghost Recon timini bölgeye gönderen Soğuk savaş isminiyle başlamıştır.

Aralık 2001

Kengo: Legend of the Blade

Lightweight



X-Box için yapılan en ciddi dövüş oyunu Kengo. İsk efektleri ve karakter animasyonları inanılmaz güzellikte olan oyun, Japon dövüş sanatı Bushido'yu konu alıyor. Sağlam bir hikayeye ve her karakterin inanılmaz bir geçmişsi olan oyun, X-Box ile birlikte piyasada olacak.

Kasım 2001

Project Ego

Blue Box



Black & White'ta kullanılan grafik ve karakter gelişimi teknolojisini aynen kullanan Project Ego bir RPG oyunu. Karakterinizin gündege kalınca bronzlaşmasını, sakalının uzamasını, güç gerektiren işlerde uğradığında kaslarının gelişmesini birebir görebildiğiniz oyun, RPG'lerde oğur açacak gibi.

2002

Blood Wake

Stormfront



Inceden tykumun geldiğini hissettiğim sü saatlerde, denizde geçen bir action-shooter oyunu olan Blood Wake'in E3'te çok ilgi çektiğini fark ettim. Buradaki resimlerde sıkın olduğuna bakmayın, oyunda 10 metrelik dev dalgalarla boşsunuz gerekecek. Grafikler X-Box'a göre bile oldukça güzel görünüyor.

Aralık 2001

Dead or Alive 3

Tecmo



Dead or Alive serisinin son oyunu sadece X-Box'a yapılıyor. Ve oyun üzerinde Tecmo ve Microsoft programları ortaklaşa çalışıyor. Şimdiye kadar yapılan hiçbir dövüş oyununda görülmemiş grafiklere sahip olan oyunda özellikle dövüşçilerin tekniklerine çok dikkat ediliyor.

Kasım 2001

Jet Set Radio Future

Sega



Cığa'da ilk gösterildiğinden beri deli gibi büklenen bir rollerblade oyunu Jet Set. 3D grafiklerin üzerine 2D efekti uygulanmış ve bu grafik sistemi çok başarılı gözüküyor. Dreamcast'teki orijinal Jet Grind oyununun tamamen X-Box için yeniden yapılmış hal.

Aralık 2001

Oddworld: Munch's Odyssey

Oddworld Inhabitants



İlk olarak PS2 için yapılmaya başlanan Munch's Odyssey, X-Box'da gün ışığına çıkacak. İlk ikinci oyundan tanıdığımız Abe ve onun karkası Munch'ın beyni bulandırıcı birçok pojunde zeka ve reflekslerini kullanarak sağ tutmayı, Mutokon'ları zalmış Sig'lerden kurtarmaya çalışacaktır.

Kasım 2001

Unreal Championship

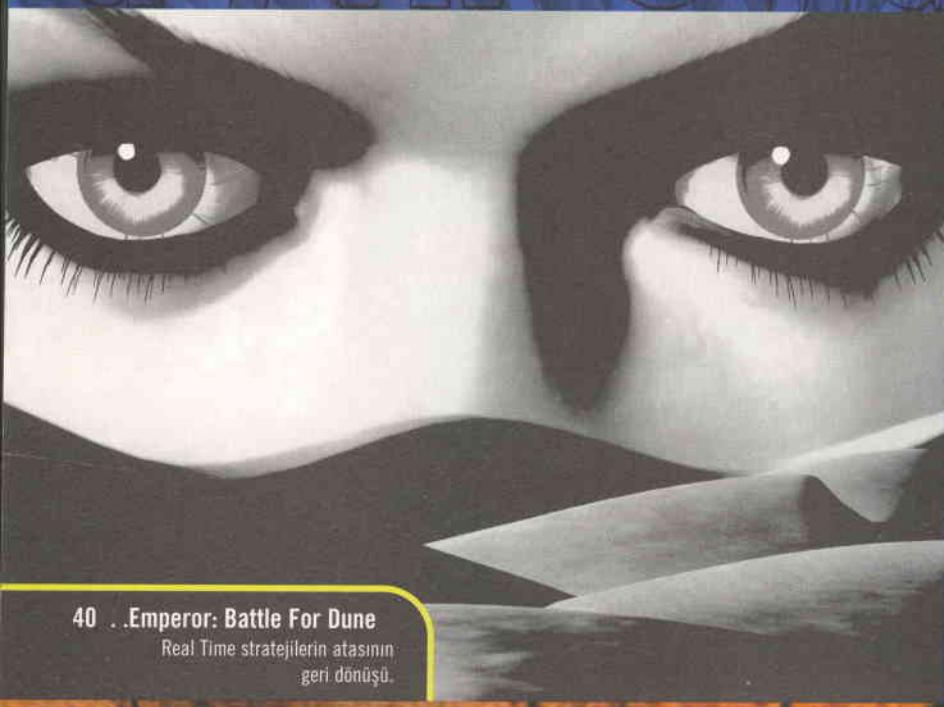
Digital Extremes



Unreal Z'nin grafik teknolojisi ile, Unreal Tournament'ın başarılı multiplayer yollarını tek X-Box için Unreal Championship te toplamayı amaçlayan Digital Extremes. Oyundaki her karakterin kendine has özellikleri olacak. Redeemer gibi asın güçlü silahlann yerini de FAMAS gibi gerçekçi silahlara alımsız.

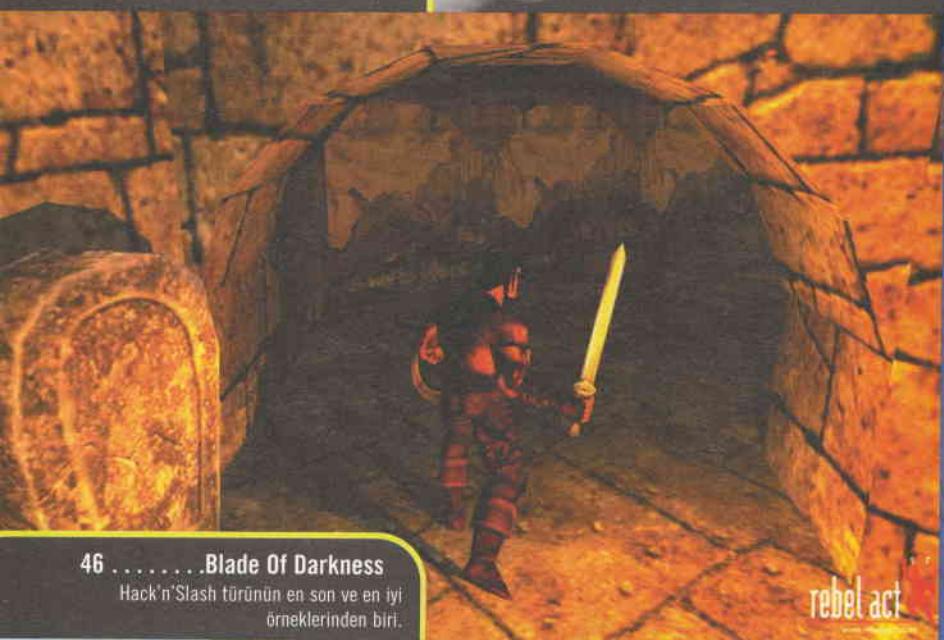
2002

oyun oyunları



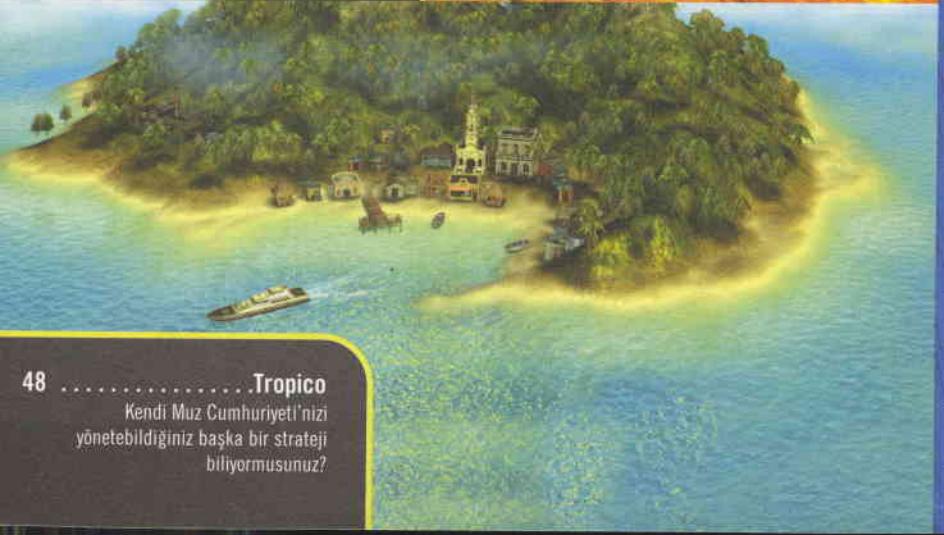
40 . .Emperor: Battle for Dune

Real Time stratejilerin atasının
geri dönüşü.



46Blade Of Darkness

Hack'n'Slash türünün en son ve en iyi
örneklerinden biri.



48Tropico

Kendi Muz Cumhuriyeti'ni
yönetebildiğiniz başka bir strateji
biliyormusunuz?

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- Emperor: Battle for Dune
- 2- Black & White
- 3- The Sims: House Party
- 4- Cossacks: European Wars
- 5- Half Life: Generation Pack
- 6- Championship Manager: Season 00/01
- 7- The Sims
- 8- Z: Steel Soldiers
- 9- Startopia
- 10- Gangsters 2

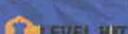
KONSOL

- | | |
|--------------------------|-------|
| 1- Extermination | PS2 |
| 2- Alone in the Dark 4 | PSOne |
| 3- Formula One 2001 | PS2 |
| 4- Crazy Taxi | PS2 |
| 5- 18 Wheeler | DC |
| 6- Simpsons Wrestling | PSOne |
| 7- Confidential Mission | DC |
| 8- Formula One 2001 | PSOne |
| 9- Mat Hoffman's Pro BMX | PSOne |
| 10- Rugby | PS2 |

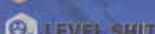
nasıl puan veriyoruz?



90-100 LEVEL NOTU



80-90 LEVEL NOTU



0-30 LEVEL NOTU

Oyunlara verdığımız puan, bize göre bir oyundaki en önemli altı kriterin değerlendirme puanlarının toplamından oluşuyor. Bu alt kriter, Level Kamesinde de gordüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosferde ek olarak, eğlence faktörünü ve oyunu inceleyen gözannı kahartır.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90 ve yukarı: Level Classic. Pek az oyuncu Level Classic edilmesine layık olabilir ve bir oyunun yanında Classic logosu varsa, gözümüz kapalı olabilirsiniz.

%80-%90 arası: Level Hit. Kendi türündeki oyunlar arasında bazı yönlerden ötürün bir oyuncu Turuncum en iyi değil, ama alansız puanın olmasına.

%70-%80 arası: Bazı efsıklıkları nedenileyle Level Hit almaya hak etmeyen bir oyuncu. Sadece, eğer bu türden hoşlanıyor, səniz deneyin.

%50-%70 arası: Yasal bir oyuncu. Parancılar harcadığınızda puanın olmanız mümkün. Alıcaksınız, lakin kere doğrulmanızı təsviye edəniz.

%30-%50 arası: Kiçərkəz uzaklaşmama gerekenden bir oyuncu. Benzerlenməden zayıf, ekşik veya hatalı. Almanızı təsviye etmiyoruz.

%30 ve altı: Bu oyunlara da vereceklər bir ödülüümüz var. Anlamını bilen cincuların yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyunundan bıçak, bıçaklıdır.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • Oyunun yapımı ve dağıtıçı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapıcı firmamın önerdiği minimum sistem gereklilikleri

Multiplayer • Internet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

YÖNUN ADI

Grafik • Oyunun grafik kategorilerindeki artıları ve eksileri

Altımetre • Oyunun size ne kadar içine çekebildiği ve size başka bir dünyada olduğumuzu ne kadar inandırabilenliği

Ses/Muzik • Oyunun ses efekt ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri

Oynamanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilebilir, oyuncuya gereksiz detaylarla bogmadan ne kadar zorlayıldığı

NOT



emperorbattlefor dune

LEVEL HIT

«Ciğerlerim Zaman'ın havasını tattılar. Üflediğim geçmiş:
kayan kumlar...»

- Çöl Gezegeni Dune (Frank HERBERT)



Düne. Başka hangi 4 harf, bir gezegenden kuma boyalı böylesine büyük bir efsane yaratırabilir ki?

Evrenin toz fırtınaları büyük girdaplar oluşturanken, bizim bu küçük dünyamız bu yazısı okuyan herkes gibi geri kalan 6 milyar insanla beraber tüm geçmiş ve gelecekle sadece bu olağanüstü gezegenin geçmişini oluşturuyor olacak. O ki, evrenin tek kalbi, bilinen en önemli madde olan gizemli melanj baharatının ebedi ve ezeli kaynağı, bundan yaklaşık sekiz bin yıl sonra keşfedilecek dev çöl gezegeni Dune, namı diğer Arrakis'tir. Arrakis'in kumları Şeyh-Hulud (dev solucanlar)lara ev sahipliği yapacak, ki tüm uzay yolculuklarının olmasını da sağlayan gizemli melanj baharatı oluşabsın. Eminim bir çoğunuz Şeyh Hulud ismini duyuncu Bene Gesserit rahibelerinin korku duasını mirildanmaya başlayacak. Ve korkmakta haklı olacaksınız, çünkü bu gezegende bir toprak tanrılarıyla yapabileceğinizden çok daha korkunç savaşlar olacak. Her savaşta kanınıza biraz daha melanj tozu karışacak. Eğer Kuisatz Hadarah (organik zihinsel güçleri zaman ile mekan arasında köprü kuracak erkek bir Bene Gesserit) olabilmeyi düşünecek kadar cesursanız, ne ala! Aksi takdirde ise tek değişim gözlerinizde olacaktır. Ya da ruhunuzda.

"KIZGIN BİR ADAM..."

Çok çok çok uzun zamandır DUNE adına hiç bir şey yapmadıysak sevgili level halkı! Kumdan zindanına mahkum unutup gitmişlik. Sanal dünyada 1992'de (dune 2yle) başlayan tanıklığımız 1998 civarı (dune 2000le) bir canlanır gibi olmuş, ama büyük hayalkırıklığıyla çöldeki uykusuna devam etmiştir. Ve şimdi sevgili level halkı, Dune olana hizıyla fırtına gibi bir kere daha esecik gibi. Birağın oyuncunun tamamına yapılan paletler dolusu

makyajı, sırf ismi alınıp oynanacak. Sırf Dune olduğu için. Dune 2'nin, bilinen bilgisayar tarihindeki ilk Real Time Stratejinin, şerefi için.

**

Emperor Battle For Dune'u, çok geç geldiğinden bu aya yetişirebilmek için yaptığımız uğraşının haddi hesabi yoktu, ama yine de oyunu Türkiye'ye geldiğinin 50. dakikasında alıp son sürat oyneyip, tüm izlenimlerimi yazmak zorundaydık. Zorundaydık, çünkü gerçek bir RTM (bu real time

olarak 3D bir çevrede tasarlanmış. Çünkü gerçek aktörlerle (Star Trek hayranları için Michael Dorn bir şey ifade eder) gerçek filmler çekilmiş, demo olmuş. Çünkü interaktif bir görev seçimi yapılmış. Ve çünkü tüm bunlara rağmen hala hayalkırıklıkları araya serpiştirilmiş. En iyisi siz yazımı daha yakından inceleyin, önden buyrun lütfen.

...BENLİĞİNİN SÖYLEDİKLERİ...

Oyunumuz Dune 2'ninittiği yerden ve gerçek Dune romanının başladığı yerin yaklaşık 200 yıl



master demek) 'ının son şaheserini sizlere tanıtmadan edemezdik. Çünkü görsel ve sesel olarak teknolojilerinin nımetlerini tüketim tüketmiş olan Westwood, bu sefer radikal gözüken bir deşşiklik yapıp, oyunu diğer tüm RTS'lerden farklı

önicesinden başlıyor. Yine dune paylaşılamiyor ve 3'ü büyük olmak üzere toplam 8 ev bu yarışta yerlerini alırlar. Oyunun ilginç yanı işte bu noktada ortaya çıkıyor. Öncelikle starcraft'tan beri söyle ağız tadiyla 3 farklıırın seçildiği bir RTS oyna-



EMPEROR BATTLE FOR DUNE

85

Grafik • 3D grafikler oldukça iyi. Ama her ne kadar ortama uygun ve atmosferik olsa da askerler arasındaki fark çok bariz değil. Yer grafikleri de daha çeşitli olabilirdi. Demolar ise süper, ve video kalitesi olarak tartışmasız şimdi ve uzun bir süre piyasanın en iyisi.

Atmosfer • Dune deyince aklı ilk gelen atmosferdir. Oyunun bir çok yerine Dune'ın havası serpiştirilmiş, özellikle demolarda bunu bariz bir şekilde görebiliyorum. Oyun motorunun 3D yapılması ve alt evlerin varlığıyla senaryonun bizim kararlarımıza ilerlemesi atmosferi artıran diğer özellikler.

Ses • Müzikleri ve efektleri oldukça tatminkar. Her birliğe farklı ve güzel seslendirmeler yapmışlar. Müzikler ise kimi zaman gerekliği gibi gaza getirici kimi zaman da çölbün sessiz ve mistik yapısına uygun, atmosferik.

Dynamabilirlik • Westwood RTS'lerinin en önemli özelliklerinden biri olan oynanabilirlik burada da aynı şekilde son derece kolay, daha önce hiç RTS oynamadıysanız bile 10 dakikada her şeyi öğrenebilirsiniz.





 Hmm.. Şöyleden heykel gibi durursam, farketmeden
geçip giderler herhalde..

mamıştık. Hele bir de bunlara 5 tane küçük yardımçı ırk eklenince oyunun yeniden oynanabilirliği ve zevk kat sayısı bir hayli artmış. Atreides, Harkonnen ve Ordos'lardan (Dune 2 oynamışlar için hiç yabancı değil bu isimler tabii) bir tanesini seçerek başlıyorsunuz ve oyun boyunca vereceğiniz kararlar doğrultusunda bu 5 küçük evden hangi style el sıkışacağınızı, hangisinin silahından kaçacağını belirliyorsunuz.

Yani oyunun benzer RTS'lerden en büyük far-

birimi. Daha önce de RTS'leri tamamen 3D olarak yapmayı denemişlerdi, bazıları güzel bazıları da kafa karıştırıcı olmuştu; ama gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz ki bu sefer 3D işi olmuş! Kamera açılarını istediğiniz gibi sağa sola 360 derece kaydırabilir ve oynamak istemeyeğiniz kadar yakınlaştırabilir, uzaklaştırabilirsiniz (genelde en iyisi görüş açısı standart kamera açısının biraz uzaklaşmış hali). Bu ister istemez oyuna daha fazla gerçeklik katmış. İçinde bulunduğuñ dünüayı bu kadar detaylı olarak görebilmeniz ve kontrol edebilmeniz ise bir süre sonra kendinizi daha fazla

savaş alanında gibi hissetmenize neden olmuş (aslına bakarsanız daha sonra açıklayacağım bazı saçmalıklar yüzünden bu 3D olayı gölgelenmeseydi, atmosferi bir hayli arttırdı, ama şu haliyle bile gayet iyi).

Bu bariz farklardan sonra oyunun oynanabilirliğine baktığında, size söyleyeceğim bir iyi bir de kötü haberim var, sevgili okur. Kötü haber: Westwood'un yıllardır kullandığı sistem hiç bir yenilik yapılmadan aynen kullanılmış! İyi haber: Oyun westwood'un yıllardan kullandığı sistemin aynısına sahip! Yani araçların hareketleri, binalar, komutlar, genel olarak oyun ekranında gördüğünüz ve yapabileceğiniz her şey Dune 2'den Red Alert 2'ye kadar olan tüm westwood oyunlarındakinin aynısı. En basit mouse komutlarıyla her şeyi yapmanız mümkün (yani bence bu konuda hiç yenisilik olmaması iyi, zaten başarısı kanıtlanmış bir sistem bu). Aslına bakarsanız bu benzerlik ne yazık ki sadece oynanabilirlik için geçerli değil, oyun içindeki birlikler ve binalarda da var (özellikle birliklerin bu kadar farklı olduğu starcraft adlı vazgeçilmez şaheserden 2-3 sene sonra yapılan bir oyun için düşünürsek). Bir kere buradaki en önemli sorun ırkların tamamen farklı diye bilinabilecek bir havası olmaması (mesela görünüş olarak aynı ırkın birliklerinin birbirine aşırı benzemesi, bazen hangisi hangisiydi diye zoom'u sonuna kadar körklemenize neden olacak.). Tamam genel olarak Westwood'un C&C ve Red Alert serilerine göre daha fazla farklılığı olduğu kesin, ne bilim Atreides birlikleri genel olarak uzun menzilli ve tamir edilebiliyor, Ordos'larının hızlı ve çevik ve kendiliğinden enerjileri tamamlıyor ve Harkonnen'la-

 e-24'ten merkeze, hastalık ilerlemī bu solucanın acilen bademciklerinin alınması gerekiyor!



ki savaş öncesi kararlar ve etkileri. Öyle ki oyunda çoğu zaman nereye saldıracağınızı siz seçiyorsunuz ve bu öyle 2 tane falan bölge olmuyor, en az 3-4 tane oluyor ve farklı ırklara karşı yapılabiliyor. Buralarda ve daha da ötesinde savaş esnasında vereceğiniz kararlar direk olarak 5 küçük ırktan hangilerinin size yardımcı olacağını belirliyor (hoş, kararlarla oyuncunun zorunlu görev anlayışından kurtulmuş oluyor, ama bunlar, küçük ırkları belirleme dışında önemli hiç bir işe yaramıyor). Meşela bir görevde Fremen'lerin olduğu bir bölgeyi seçmiş ve sonra önemli bir doktorlarının hayatını kurtarmıştım da, bana bir hayli yardım yollamışları di, işin güzel yanı o görevi doktoru kurtarmadan da bitirebilecek olmamadı.

...ÇOĞU ZAMAN REDDEDER." –
Muad Dib'in Toplu Vecizelerinden

Oyunun genel olarak diğer RTS'lerden en büyük iki farkından biri bu. Diğer ise oyunun genel ara-



Şu aletlere çift egzoz takmakla aptallık mı ettik
acaba? Hadi hayırlı...

raklı atış gücü olarak kuvvetli ve zırhları fazla ama yine de bir Starcraft'taki gibi birbirinden çok farklı mantıklarda bir kurulum gelişim söz konusu değil. Her biri İçin Harvester'inizla spice madenini toplayıp görünüşleri hariç neredeyse tamamen aynı olan binaları kuracaksınız (üstelik bir çok bölümde hep baştan hep aynı sırayla!). Hoş hazır birliklerden bahsetmişken, Westwood'un çok takdir ettiğim birliklere özel atış gücü özelliğinin bu oyunu muzda da olduğunu hatırlatmakta fayda var. Yani Ordos'ların bir AA Trooper'i tüm zırhlı araçlara yeterince zarar verirken, insanlara karşı kullanıldığında kuş kadar enerji götüremeyecektir. (bu arada tüm birliklerlarındaki istatistik bilgileri ve oyunun geniş ayrıntılı strateji ustası için, lütfen gelecek aylarda Level alınız sevgili okur!)

"İma trava okolo... (bunlar küller)

Aslına bakarsanız oyundaki birlikler arasındaki en önemli fark seçtiğiniz ırkta değil, sizin yanınızda olan küçük ırkların seçiminde ortaya çıkıyor. Oyun boyunca, 5 tane küçük ırktan en fazla ikisiyle güzel güzel dostluk bağları kuracak ve o ırkın nimetlerinden yararlanacaksınız. Her birinin iki birliğini parاسını bastırdığınız takdirde gönülnüzce kullanacağınız bu alt evler çölden bağırdı büyümüş yetişmiş öz mü öz Dune savaşçıları Fremenler'den,

imparatorları için her şeyi yapabilecek çok özel yetişirilmiş fanatik Sardaukar'lardan, diğerlerinden daha ileri teknoloji kullanan Ix'lerden (bu en etkili birlikleri olacağı anlamına gelmiyor), genetik ve mutasyon alanında başarılı olan Tieflaxu'lardan ve bilinen evrendeki tüm uzay yolculuklarının kontrolunu elinde bulunduran Spacing Guild'den oluşuyor. (bkn: buralarda bir yerdeki büyüğencine bir kutu).

Oyunu oynamaya başladığım zaman beni bir hayli hayalkırkılarına uğratan bir şey gördüm. Bundan seneler önce karşılaşlığımız, birliklerin hareketlerinde olmaması gereken bazı abukluklar ve problemler bariz bir şekilde sevgili oyuncumuzda var. Öyle ki 3-4 birliği aynı anda hareket ettirseniz birbirlerine takılıyorsa; istediğiniz yere gitmek için sadece önündeki birliğin çekilmesi gerekkirken, yo-

Kitap-Film-Oyun

Dune, tv kamerası, yorumcu radyo spikeri, ıstırıdıcı avcısı, vahşi ormanda hayatı kalma gitmeni, şir çözümleyicisi, yeratıcı yazarlık öğretmeni, muhabir ve editör olan Frank Herbert'in yazdığı tüm zamanların en ünlü ve önemli bilimkurgu yapıtlarından biridir. Nebula ve Hugo ödüllerini alan ve 12 milyondan fazla satan Dune serisi (ilk 4 kitabı Türkçe'ye çevrildi) 1984'te de sinemaya uyarlandı. Ne yazık ki filmi tahmin edilen başarıya ulaşmadı (bunun en büyük nedeni kitabı okumayan biri için filmin bir çok yerinin hiç bir anlamda içermemesi, ama bence kesinlikle önce kitabı okuyun, sonra da filmi izleyin, çok zevk alacaksınız (özellikle kitaptan öğreneceğiniz çok şey olacak!)). Oyunu ise programdanırken Dune evreniyle ilgili hiç bir şey bilmeyen birisinin bile anlayabilecegi şekilde yapıldı, (ama yine de kitaplarını okyan bir insanın daha çok zevk alacağı kesin) ve her yanıyla kitaba sadık kalınmadı (mesela gerçek Dune evreninde Ordos Evi'nden hiç bahsedilmez).

lu iyice uzatıp bambalı yollardan dolaşıyorlar çok alakasız yerlere gidiyorlar, tamir araçları sizin atış yolunuza çikip oradan tamir etmeye çalışıyor ve daha neler neler. Kısacası birlik yapay zekaları bence son derece kötü (bu da savaş ekranında normaldan daha fazla mikro kontrol olayına girmeniz gerekecek demek). Aynı şekilde menzilinde

“Öf be! Bıktım ulen bu kokudan, ne yaptısam kurtulamadım!



TEKNİK BİLGİ 3D REALTIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.westwood.com

Yapım • westwood

Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • Pentium 400, 64 MB bellek, 555 MB sabit disk, Direct 3D

Multiplay • modem/internet/network



 Eğer... Eğer üçümüz bir olursak.. Evet, işte oluyor, başarıyoruz!



 "Patron niye böyle durmamızı istedi acaba?"

"Aptal misin olum, uzaylılara msaj yolluyoruz!"

olmayan bir düşman birliğinden saldırılan sizin birliğiniz sap gibi orada durup öyle bekliyor. Bu nedir ya? 21. yüzyılda programlanmış böylesine büyük güzelliklerle dolu bir oyunda bu kadar ucuz ve basit hatalar westwood'a hiç ama hiç yakışmamış. Kaldı ki bunlar hayalkırıklığına uğratısa da yapay zeka konusunda, hoşuma giden bazı ayrıntılar da var. Mesela diğer bazı oyunlarda olduğu gibi bilgisayar haritayı kesinlikle bilmiyor ve oyuna başlar başlamaz görünmez keşif birlikleri olan scout'lardan hemen üretip haritayı keşfe çıkarıyor. Harita deyince gözüme çarpan özelliklerden biri de oyundaki yerler arasında da çok fazla bir fark olmaması. Dune gezegenindeki haritalar, ne redeye birbirinin aynısı. Yani tamam gezegen çöl

ve çorak, çok fazla çeşit olamaz, ama arada en azından kayalardan değişik dekorlar yapılp kullanılmayıdı bence. Bir çok yer sadece kum ve taşlık alanlardan oluşuyor (bu arada oyundaki tüm binalarını kayalık alanlara yapabilirsiniz ve gezegenin çok büyük bir coğulluluğunun kumdan olduğunu düşünürsek binalarını yaparken yer konusunda ekonomik ve hassas davranışmanızı tavsiye ederim). 3 büyük evin ana gezegeninde ise yine sadece renk farkıyla işi geçirmeye çalışmışlar.

...İ Korenja okolo! " (ve bunlar da kökler) -Fremen İlahisi

Oyunu oynamaya devam ettikçe haritalar açılmış, düşman bina ve birliklerinden başka ilginç şeyler de göreceksiniz. Bunklardan ilki dune evreninde çok önemli bir yere sahip dev kum solucanları (bu

Ana Evler

House Atreides: Yeşil ve maviyile kapi Caladan adlı gezegenlerinde 25 kuşaktır olabildiğince adil, cömert ve asıl bir yaşam sürdürmektedirler. Yaşattıkları hükümdarlık dürüstlük ve onur üzerine kurulmuş, insanları ruhen olgunlaşmıştır. Bu sadakat ve şeref aynı şekilde ordularına da yansımış, ve organize olmuş güçlü ve evrenin en korkulan ordularından biri haline gelmiştir (Oyunun geçtiği yıllarda 200 yıl sonra doğacak olan evrenin Xuisatz Haderah'ı Paul, diğer adıyla Muad Dib ya da Usul, bu evde doğacaktır ve 15 yaşına kadar Caladan'da, sonra da Dune'da yaşayacaktır).

House Harkonnen: Endüstriyel kurak bir gezegen olan Giedi Prime'da yaşayan Harkonnen avindeki herkes Baron Harkonen'la aynı karakteristik özellikleri taşımaktadır: soğuk, acımasız, egoist, vahşi ve akıllı. Korku ve terör üzerine kurulu düzenlerinde ordularının yetişiriliş tarzı ve savaşta ölüm risk almadığı takdirde Baron'un işkence odalarında görüyeceli gerçekçi tüm askerlerini daha da dümcul yapar. Harkonnen ordularının zalimiği ve acımasızlığı etsanevidir. Tüm bunlara bir de sahip oldukları ilegal atomik silahlar eklenince kuvvetleri inanılmaz artmıştır.

House Ordos: Evrenin gizemli aristokratları olan buır geçimini ticaret ve kaçaklılığı yapmaktadır. Hatta geçim olayını aşın bu konuda bir hayli zengin olmuşlar, teknolojilerini diğer evlerden daha çok geliştirmiştir. İkten satın aldığı diğer teknolojileri de kullanmış, birlüklerini "high tech" silahlarda donatmıştır. Belli bir liderleri yoktur (ya da bilinmemektedir) ve sınırlı planları sayesinde alt ve ana-evleri bir çok zaman birbirlerine düşürmeye başlamışlardır. Ama ne yazık ki parıyla ordularında olması gereken fanatizmi ve sadakatini satın alamamışlardır.

mistik hayvanlar hakkında çok daha ayrıntılı bilgi almak isterseniz kitabı okumanızı tavsiye ederim). Tamamen kafalarına göre kumda hareket eden bu hayvanlar, dost düşman demeden bulundukları bölgedeki birlikleri yiyorlar. O yüzden worm işreti gözükü uyarısı alır almaz, hermen birlüklerini kontrol etmenizi ve kayalık alanlara çkarmanızı tavsiye ederim. Dune 2'de yapılanın kat be kat daha fazla gösterişli olmuş bu seferki solucan efektleri (özellikle yerden yukarı doğru çikip kaptığı animasyon). Diğer ilginç olayımız da ara ara göreceğiniz kum firtınaları, bu firtınalar

Alt Evler

The Fremen: Yillardır Dune gezegeninin tünelerde ve gizli mağaralarında yaşamış, çöl yaşamı konusunda inanılmaz uzmanlaşmış, bu konudaki her türlü gizli bilgiyi öğrenmiş, dayanıklı, sadık ve zorludurlar. Gezegenin tek yerli halkı olan Fremen'ler dev kum solucanlarına hem tapartar hem de korkarlar, sayıları bir hayli fazladır ve diğer evlerin hiç biri tem olarak güçlerini ve sayılarını anlayamamışlardır. En hüyük hayalleri Dune'u yeşilliklerle ve suyla dolu bir gezegene çevirmektir.

House Ix: Bu fasıl silah tüccarları çok üst seviyelerde teknolojik bilgiye sahiptirler ve para yeterli olduğu sürece bu bilgileri satmaktan da epey hoşlanırlar. Ama bu alınan para kesinlikle haldan arasında eşit dağılmaz, çünkü bir grup bilimadamı ve teknolojiçi yönetilen Ix'lerin geri kalanları fabrika ve labaratuvarlarında köle gibi çalıştırılır. Ayrıca başta Fremen ve Sardaukar olmak üzere bir çok ev tarafından nefret edilirler.

The Sardaukar: Evrenin geri kalan her yerinden tamamen izole edilmiş özel gezegenlerinde sayısız aylar boyunca acıya karşı inanılmaz eğitimler alır, her türlü silahı kullanmayı öğrenir, kelimenin tam anlamıyla gerçek bir ölüm makinesine dönüştürülürler. İmparatorları için savaşırlar ve bu konuda manyak bir fanatığın yapabileceği her şeyi yapabilirler.

The Tleilaxu: Kendilerini Bene Tleilax diye de çağırın bu evin en büyük amacı ve en büyük arzusu evren tüm makinelereندen arındırmaktır. Her türlü makineye karşı çok özel bir nefret duyarlar ve tüm teknolojilerini de bu yönde geliştirmiştir. Yani tamamen organik silahlar üretip, birbirlerini klonluyup, mutasyon geçirtip, ölümlerini canlandırmaktadırlar. Genetik onların yaşam biçimidir ve bu, Guild haricindeki diğer evlerin onlardan öğrenmesini sağlar.

The Guild: Dune'da herkesin pesinden koştugu melanj baharatından oluşturulan "spice gas" insanlar üzerinde uygulandığında bir tür mutasyon geçirir, ve mental yetenekleri artarak bir tür öngörü yeteneği sağlar. Yani içgüdüleri, ona gelecekte olabilecekleri bir şekilde hissettirebilir. İşte bu intergalaktik tüm yolculukların tekeli olan Guild'in pilotları için hayatı önemlidir, çünkü ışık hızını aşan bu yolculuklarda bilgisayarlar veya başka bir alet geleceğin tam olarak hesaplayamazken Navigator denilen bu pilotlar sayesinde yolculuklar mümkün olur. (Şte bu yüzden Dune, Guild için son derece önemlidir.)



Bu kare Atreides'ların son bölümünden çekılmıştır, gördüğünüz Harkonnen birlikleri bilgisayara aittir! Oyunun başından beri öyle üretip üretip durdu, bu birliklerle hiç saldırmadı. Yapay zekanın zayıflığına bir kanıt!

hortular şeklinde yakalaşıyor ve binalarınıza ve araçlarınıza sadece hasar verirken yolumun üzerindeki tüm askerleri kapıp aynen devam diyor (aslında bu firtına düşüncesi ve buradaki kapma efeğinden inanılmaz güzel bir ayrıntı).

Tebliğ Westwood yapınca oyunun videolarının ve bahsetmeden de olmaz. Neredeyse DVD kalitesindeki ara demolarına söylenecek pek fazla bir şey yok, maksimum kalitece çalışılmış. Gerçi demolarda alt yazı olsa ve briefing'den biraz daha fazla hareket içerse çok daha güzel olurdu, ama zaten bu haliyle de yeterince kaliteli ve seyirlik.

Sonuç itibarıyla Emperor Battle for Dune, bir çok bakımdan başarılı, etkili, uğraşlı, ama bir çok bakımdan da Westwood'un önceki oyunları-

nin aynısı bir oyun. Piyesada bu aralar olan en iyi RTS olduğu kuşku götürmez bir gerçek, ve 3D RTS alanında da bir süre daha öyle olacağı rahatlılıkla söylenebilir. Multiplayer alanında Westwood'un geniş alt yapısı ve bedavaya sunduğu oyunun oynanabilirliğini uzun aylar boyunca artıran turnuva sistemi sayesinde yukarıda yazdığım bazı konulardaki hayalkırıklıklarına rağmen verdığınız paranın karşılığını alabileceğiniz oyulardan.

Dune evreni, Arrakis, kum solucanları, bene gesserit öğretmeleri, abi hayat ve melanj etkileri öğrenilmeye değer tanımlar. Bu oyunla bu evrene iyi bir başlangıç yapabilirsiniz, Yolunuz uzun olacaktır, öünüüz açık olsun. ☺ ☺ ☺

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr



blade of darkness

Of be kardeşim be, en sonunda çıktı be!

Bu oyun var ya bu oyun, işte ben bu oyun hakkında bundan yaklaşık 3 sene filan önce haber yazmıştım "yapılıyor, ediliyor", diye. Ve o zaman bile bu oyunun yapımına başlananlı bir hayatı olmuştu, hatta oyunun "çok yakında" hazır olacağı söylendi. Tamam, iyi bir oyun yapmak zaman alır, ama insaf be kardeşim, bir oyuna dört sene harcarsanız, nasıl bu işten iyi para kazanmayı bekleyebilirsiniz? Eh, neyse bu benim sorunum değil zaten.

Gelelim Blade of Darkness'a, bu oyun gerçekten beklediğimize delegecek kadar iyi mi? Bu aslında biraz da ne tür oyunlardan hoşlandığınızna bağlı tabii ki, tipki her oyunda olduğu gibi. BoD karakterinizi farklı açılardan görerek oynayabileceğiniz bol hareketli bir dövüş oyunu, ancak içine bir miktar karakter geliştirme ve bulmaca da katılarak tekdüze olması önlenmeye çalışılmış. Oyunu ille de başka bir yapıma benzetecek olursak Heretic 2 ya da Tomb Raider serilerine benzettiği söylenebilir, ancak bu sadece genel görünüş için geçerli. Çünkü BoD diğer oyunlar gibi karakterinizin uşuk akrobatisk hareketler yapmasına pek izin vermiyor.

Farklı başlangıçlar...

Blade of Darkness oldukça belirsiz bir demoya başlıyor, buradan ana hikayenin her zaman olduğu gibi kayıp bir antik kılıçla ilgili olduğunu anlıyorsunuz. Ancak bundan sonrası çok belirli değil, sadece ilerledikçe konu hakkında ipuçları toplayorsunuz. Fakat ne yalan söyleyeyim, yapımcılar oyuna hareket katarken hikaye anlatımını biraz sapsaklıyorlar gibi geldi. Yani epik bir hikaye anlatırken bölüm başlarında basit altyazılara kullanmak çok kabul edilebilir bir yöntem değil.

Tabii oyun içinde çeşitli ara sahneler de kullanılmış, ancak bunlar siz belirli bir yere gelince çalışan ve oyun motorunu kullanan önceden hazırlanmış küçük kesitler, çoğunlukla o an için karşınıza çıkacak koşullarla ilgili bilgi vermekle yetiniyorlar. Coğu zaman bölüm içinde ne yapacağınızı etrafınızı gözlemleyerek bulmanız gerekiyor. Etrafı biraz olsun keşfetmeyi seven oyuncular için bir sonra ki adımı bulmak çok zor olmayacağındır, çünkü bölümler çokluğunu belirli bir yönde ilerleyecek şekilde düzenlenmiş, yani kaybolmaniza pek imkan yok. Ama her bölümde ne yapacağını briefing almadan çöz-



• Bu büyük Orc'lar siz doğduğunuzda pişman edecek. meyenerdenseniz, o zaman bu belirsizlik baze raz canınızı sıkabilir.

Farklı karakterler...

Blade of Darkness dört farklı karakter ile oynamanıza izin veriyor, bunlar Knight, Dwarf, Barbarian ve Amazon. Her karakter tamamen farklı silahlar üzerine uzmanlaşmış ve bunlarla oynarken düşmanlara karşı az çok farklı taktikler kullanmanız gerekiyor. Ancak işler bununla da sınırla kalmıyor, her karakter olaya farklı bir sebeple karıştığı için,

BLADE OF DARKNESS

78

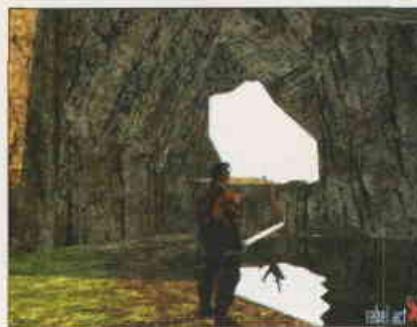
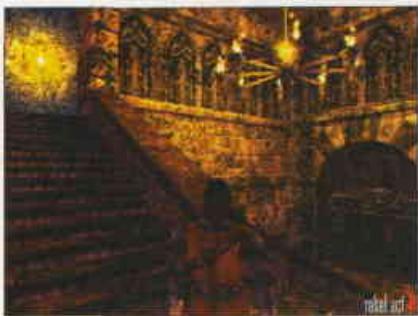
Grafik • Grafikler günümüz standartlarına göre fena sayılmaz, özellikle alev ve gölgeler efektleri iyi. Karakterler animasyonlarına biraz daha özen gösterilse çok daha iyi olabilir.

Atmosfer • Oldukça iyi denemeli, ancak oyunun genelinde konunun anlatılması biraz boşanmış gibi. Yine de genel olarak insanı hemen bayılmıyor, bu da iyi sayılır.

Ses • Grafiklerle kıyaslanınca ses efektleri sönükkalyor, özellikle arka plan sesleri bu oyun çok şey katabilirdi ama pek özen gösterilmemiş.

Oynanabilirlik • Düşmanların giderek güçlenmesi, malzemelerin azalması ve özellikle sağlam Boss karşılaşmalarından önce bir dolu gücü düşmanın ortaya çıkması işi güçleştiriyor. Oyun kontrollerine alışmak ta pek kolay değil, genel olarak çok kolay bir yapılmış sayılazı.





→ her biri için farklı bir başlangıç bölümü mevcut. İlk bölümden sonrakiler tüm karakterler için aynı, çünkü ilk bölümün sonunda olaylar siz ortak bir yolu

«Her savaşçı aynı taktikle dövüşemez, dövüşmemelidir.»

izlemeye sürüklüyor. Konu genel olarak Tolkien tarzı bir dünyada geçiyor denenebilir, İnsanlar, Cüceler, Elfler ve Orklar bu dünyayı oluşturan genel halklar, tabii ortalıkta dolaşan Undead tipleri ve çeşitli yaratıkları saymıyorum bile. Burada Elfler pek fazla ortalıkta görünmüyorum, ancak İnsanlar ve Cücelere bolca rastlayacağınız.

Konu genel olarak bu dünyada uzun zamandır hüküm süren tedirgin barış ortamının hızlı bir biçimde bozulmasına dayanıyor. Orklar dağlarda ve yerleşim bölgelerinin etrafında gittikçe artan bir biçimde görülmeye, kasabalar saldırılara uğramaya başlıyorlar. Burada her karakter farklı bir biçimde olaya giriyor.

Balta mı, Kılıç mı?

Oyunu dışarıdan ya da kendi gözünüzden görerek oynayabilirsiniz, ancak yakın dövüşler için dıştan görünüm daha verimli oluyor. Karakteriniz dövüştükçe tecrübe kazanıyor ve her aşından güçleniyor, böylece gittikçe daha etkili silahlar kullanabiliyor. Ancak her karakterin usta olduğu belli silah türleri var ve bunların dışındaki kullanmak pek iyi olmuyor. Ayrıca her karakterin kullanabildiği silahlarla yapabildiği bazı özel dövüş hareketleri var, bunları bir tür "combo" olarak kabul edebilirsiniz. Ancak devamlı kılıç sallamak pek mümkün değil, çünkü ne kadar sağlam olsa da adamınız arada durup nefeslenmek zorunda, yoksa tıknafes oluyor.

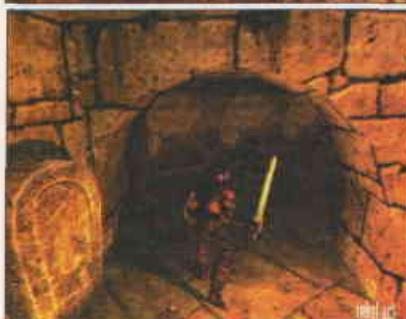
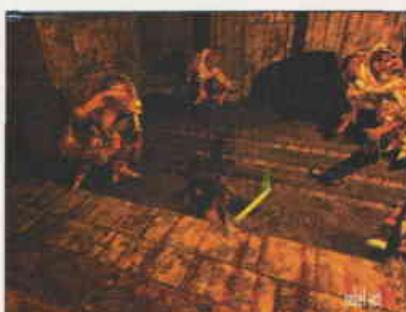
Dövüşler sadece karşı taraf ölene dek vurmaktan ibaret değil, dikkatli vurulan darbelerle düşmanların kolunu uçurabilmek ya da kritik hasarlar vererek dövüşü kısa kesebilmek mümkün. Ayrıca si-

lahların olmasına bile, kalkanların parçalanması olası, ve gereklisi elinizdeki silah iyi bir nişanlamayla düşmanın kafasına da fırlatabilirsiniz. Ok kullan-

de Blade of Darkness fena olmuş diyebilirim. Tabii 4 seneden sonra bekentilerimi aşmadı, ama zaten benim bekentilerim bu sürede öylesine yükseldi ki, aşabilse şaşardım. Alın, oynayın, Ork kesme-nin tadını çıkarın. ■ ■ ■

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

madiğiniz durumlarda bu oldukça etkili olabiliyor. Blade of Darkness kontrol sistemi olarak alışmış FPS'lerden biraz daha farklı bir yapıya sahip. Başta



alışmak biraz zor olabiliyor, ancak bu sistem özellikle teke tek dövüşlerde çok verimli.

Düşmanlarınız insandan iskelete pek çok yarattıktan oluşuyor, ve bunlar oyun ilerledikçe abartılı bir biçimde güçlenerek karşınıza çıkmalar. Özellikle Boss kapışmaları kafadan dağıp ortamı bıçmek isteyenleri bir hayli kasabılır. Buna bir de gıda maddeleri ve sağlık ikşirleri gibi şeylerin her yerde bulunmadığını, ayrıca bulunsa bile kısıtlı envanter yüzünden çok az taşınabildiğini eklerseniz, BoD'in zorlu seviyesinin bir hayli arttığını göreceksiniz.

Oyunun grafikleri genel olarak iyi, harita tasarımları ve özel efektler gibi detaylar da fena sayılmaz. Ne var ki BoD oynarken en çok kasılaçağınız nokta Save ve Load sürelerinin bir hayli uzun olması. Tipki Voodoo 1 grafik kartlarına destek sağlama gibi, bu da oyundan oldukça köklü bir geçmiş sahip olduğunun göstergesi kanımcı. Fakat yine

MUHTEŞEM DÖRTLÜ!

Knight: Şövalye eskiden beri düzeni korumakla görevli bir larikatın bir üyesi ve krali tarafından küçük bir birlikte beraber oylanarak araştırmak üzere gönderiliyor. Ancak karantik güçlerle işbirliği yapan hain bir derebeyi tarafından tuzağa düşürüldüğünü ve gözünü bir şalonun mahzeninde açıyor. Tekelli kılıç ve kalkan kombinasyonunda ustalık bir eleman.

Dwarf: Çebe oldukça sevimli bir tip, oyuna başlayışı da hayli geyik oluyor. Dağların altındaki bilgelere akıl danışması için gönderilen elemenimiz bölümde tepeden aşağı yuvarlanarak başlıyor. Bilgeliğe gelen savaşçı ortamın Ork saldırısına uğradığını görüyor ve ne yapması gerektiğini düşünürken kendini çatışmanın içinde buluyor. Kalkan ve baltta ile iyi dövüşüyor, tipik çince yanı.

Barbarian: Barbar kardeşimiz büyük kılıç ve baltalar konusunda uzman olan, iri ve dövmelerle kaplı bir tip. Barbar klanlarının yaşlı bilgeseri tarafından Orklarla koşturmakla olduğumu krala haber vermek üzere görevlendiriliyor. Ancak buna yapabilmek için öncelikle dağlardaki eski bir şehrde kalıntılarından geçmesi zorlu ve ousu da uyaran karakterin eşiğini almış.

Amazon: Düş savasçımız belki de bu igo en kapital yeteneklerle karışan karakter. Bir kasabası pazarında kesesini yırıtmeye çalışan yaşlı bir adamı boş yere yakalamağa çalışıyor ancak başaramıyor. Daha sonra kesesini yakaladığında ise içinden para ve el silmetiş, zekice yaşlı adamın orayı bir hazine hantasi (başlığı) farketiyor. Bu hazineye yer alan antik şelale geles Amazon, orada nazır yerine başka Ork ve bir de büyülü kitap buluyor, böylece mayalar dahil oluyor. Muzik töreni aletler kullanmakta isteme yok haline gelmiş.

TEKNİK BİLGİ ACTION

Bilgi İçin • www.codemasters.com

Yapım • Rebel Act Studios

Dağıtım • Codemasters

Minimum Sistem • P2-400, 64 MB RAM, 8 MB 3D grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Var

TROPICO



tropico

"İnsanlardan her şeylerini almadığınız sürece onların üzerindeki otoritenizi korursunuz. Ama bir adamdan her şeyini çaldığınızda artık sizin otoriteniz altında degildir, tekrar özgürdür."

Alexander Solzhenitsyn



Yillardır aklı gelebilecek her savaşın kahramanı olduk. Uzaylılarla savaşık, ejderhalarla savaşık, gangsterlerle, yozlaşmış şeriflerle savaşık. İlin genleri ve imparatorlukla savaşık, ikinci dünya savaşında tekrar tekrar savaşık ve üçüncü dünya savaşının her ihtimalini önce biz yaşadık. Artık tüm bu askericilik, kahramanlık, generallik işlenen el ayak çekmenin vakti gelmedi mi size de? Daha ne kadar cepheDEN cepheYE koşturacağız? Bizde herkes gibi emekliğimizin tadını okaramaz mıyız?

Peki emekli olduğumuzda ne yapacağız? Eski bir askerden ne olabilir ki; elbette bir politikacı. Kendimizi en güzel Karayıp adasına atıp başkanlık koltuğuna yayılacağz. Bekle Tropico biz geliyoruz!

Cennet Adası

Karayıp adalarının doğal güzelliklerini uzun uzun anlatmama gerek yok sanırm. Güneşli güzel bir günde, o eşsiz kumsalda ki palmiya ağaçlarının altına şezlongunuza kurup, o esmer latin güzellerinin omuzlarından salına salına geçişini izlemek gibi bir keyif daha var midir dünyada? Beni elden geldiğince her yıl 3-4 kere gitmeye çalışım karayıplere. Henüz başarmışdım yok ama olsun.

Orta Amerikanın bu masal alemlinden fırlamış bulgisi ne yazık ki sadece güzel kızları ve cennet doğası ile değil karmaşık politikası ile de meşhur. Eğer bidden daha sık darbe yapılan bir ülke arıysanız önce Orta Amerika bakmalsınız. Hatta Orta Amerika ile karşılaşılıncı ülkemizin ne denli sağlık ve sağlam politik yapıyı olduğunu anlıyoruz.

Tropico'da yüklenecemiz misyon kesinlikle bugüne kadar yapılmış diğer tüm oyunlardan daha zor. Yöneteceğiniz ada birkaç yüz kişilik nüfusu olan el kadar bir yer de olsa, ara sıra "keşke bir marine olsam" da yüz tane zerglingen içine düşeydim" diyebilirsiniz. Üstelik başka oyunlarda başansızlık sonunuz anlamına gelebilir. Ama Tropico'da başansızlık sizin sonunuzla birlikte insana

nn mutsuzluğunun ve hatta hastalık ve açlıktan kırmasının da getiriyor. Yani sorumluluğunuz çok büyük. Baştan gözünüze korkutuyorum ki dumun ciddiyetini daha iyi kavrayasınız.

El Presidente

Tropico'ya tur olarak Şehir Kurma denebilir. Ama sakin yanlış da Tropico'nun, Simcity ve benzeri diğer aşık suratlı oyular gibi olduğunu düşünmeyin. Tropico tutorial'dan başlayarak siz eğlendiren esprî düzeyi yüksek oyularдан. Üstelik grafiklerin sevmiliği ve dinamikleri kolaylığı sayesinde oyun siz sikmıyor. Buna karşın dikkat etmeniz gereken pek çok etmen olması ve dikkat etmemes-

dala basit. Simcity'de olduğu gibi su ve elektrik alt yapı ile boğuşmanıza veya Zeus'da ki gibi çok planlı bir şehir kurmak için deberlemeniz gerekiyor. Bazı binaları birbirinden uzak bazılardan birbirine yakın kurmanız yeterli. Üstelik bunları da mantık yoluyla kolayca keşfetebileceğiniz basit kuralar. Mesela bir adamın iş ile evi birbirinden uzaksa günün yarısından fazlasını yolda geçirir ve verimliği düşer, veya bir evin dibine altın madeni kurarsanız (Bergama'da olduğu gibi) o evde kimse oturmak istemeyeceği gibi oturan çıkışa bile çok mutsuz olur.

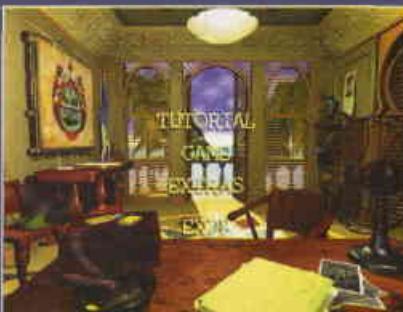
Binalannız yerleştirirken unutmayın gerekken iki şey var. Birinci diğer oyularдан farklı ol-

« Simcity veya Zeus'da olduğu gibi ev ve iş yerlerini beğenmediklerinde **çekip gitmiyor** Tropico halkı. Ya ilk seçimde siz koltuğundan ediyor ya da silahı alıp ortamda **terör estirmeye** başlıyor.»

niz überinizin bir anda krize batması sürekli olarak uyanık olmanız gereklidir.

Oyna başlayıp El Presidente unvanı ile koltuğunuza sıkça yerleştirdiğinizde Tropico adasının bir kenarına kurulmuş birkaç çiftlik, bir iki ofis, gece-kondalar ve hükümet sarayı dışında bir sey bulunuyorsunuz. Halkınız -banma, eğitim, sağlık gibi temel ihtiyaçlarından yoksun ama az çok mutlu ve size olan inancı tam. Hemen sevinmeyin. Kısasında onların ihtiyaçlarını karşılamaya başlamazsanız karamsarlığa düşüp size karşı ayaklıdanmayaya ve ilk seçimde sizin aşağı etmeye hazırız.

Oyunda yapmanız gerekenleri ikiye ayırlırsınız: Inşa etmek ve yönetmek. Inşa kısmı Simcity ve Zeus gibi oyulara benzer. Elinizde inşa edebileceğiniz bir çok bina var ve hepsiňin faydalı gibi mal yeti de farklı. Ancak Tropico'da farklı olarak işler



İşte her şeye başladığınız yer, ofisiniz. O puro ne orda Bakırm, Sondurun hemen şunu!

rak Tropico'da binaları yerine konucuca şıp die belirlemeyişi. Siz bir yere bina kurulması isteyince parasını peşin oduyorsunuz ama önce o bölgede ki ağaçlar temizleniyor, sonra arazi düzenleniyor ve ancak daha sonra binanın yapımına geçiliyor. Binalar tiplerine göre farklı üretim sürelerine sahipler. Ayrıca inşaat ofislerine olan uzaklıklar da ne kadar sürede yapılacaklarını etkiliyor. Eğer şehrin oldukça dışında engebeli bir ormanın ortasına bir havaalanı yapayım derseniz üretiminin 40-50 yıl

TROPICO

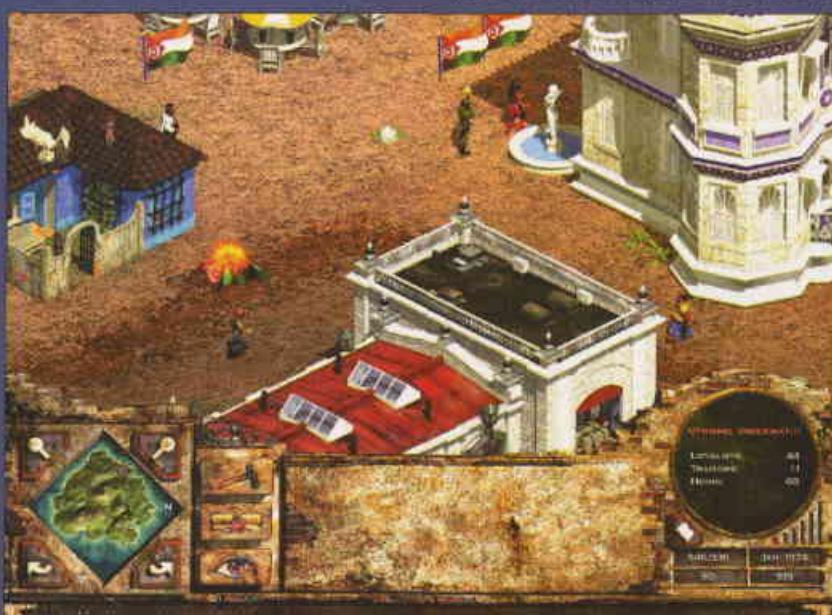
86

Grafik • 2D bir oyun için oldukça iyi. Binalardaki detaylar, karakterlerin sevmiliği hemen gözle çarpıyor. Ayrıca adamın timünden tek bir ev kadar zoom yapabiliyorsunuz.

Atmosfer • Bu tip oyularda pek atmosfer olmaz. Ancak siz yönlendirin yardımcılarınız ve latin müzükleri ile bu bir parça sağlamışsınız.

Ses • Aralarında doğruluk çevre binaların efektleri duyabiliyorsunuz. Tabii mühesebe Latin müzüklerini sonuna kadar aşmadıysanız. Bu oyunun soundtrack albümü mutlaka comunità.

Dynamabilistik • Oyunun kendisi fazla detay içermiyor. Ancak orayız ve oynanış bence fazlaıyla iyi.





Yer işimlerin üzerine tıklayarak işimlerini değiştirebilirsiniz. İşte Carayiblerin Taksimi, Eminönü ve Kadıköy.

sürmesini bekleyebilirsiniz.

Unutmamanız gereken ikinci şey insanların yerleşimlerine kurye verdikleri tepki. SimCity veya Zeus'da olduğu gibi ev ve iş yerlerini beğenmediklerinde şekip gitmem Tropico halkı. Ya ilk seçimde siz kolugunuzdan ediyor ya da silini alıp ortamda tedir estirmeye başlıyor. Burada Tropico'nun ikinci yanına geliyoruz: yönetmek. Başka bir deyişle Politika.

Mutluşuk Sanatı

Tropico inşa ettığımız şehri yönetme şansı verdig için ezziz bir oyun. Elbette tek tek oyunda ki karakterlere yanı vatanşalarınızda hukmedemiyorsunuz. Yine de onları tek tek tanıtmak da fayda var. Çünkü Tropico adasının üzerinde yürüyen her insanın bir karakteri ve gerçek bir yaşamı var. Her biri gibi doğup büyüyor ve zamanı gelince ölüyor. Okula gidiyor evleniyor çocuk sahibi oluyorlar. Hepsinin farklı derecede dini inanca sahip ve hepsinin farklı politik görüşleri var. Zaten mutlu edilebilirlerinin bu denli zor olmasının sebebi de bu.

Mesela halkın mutsuz dize zar zor ug茲ap bir katedral yapısınız. Böylece dini bütün Tropico'lular mutlu olup El Presidente'linin arkasında

duruyor ve size dy veriyorlar. Ama bu komünistler mutlu etmiyor ve onlar daha sağlıklı konutlar isteyen dize taşırıp duruyor. Siz konut reformuna gitmekten kapitalistler gelip hep tambla mı geçeceğiniza Tropico hiç mi endüstrileşmeyecek dize söyleyenler yar. Siz konutun yanı sıra bir iki fabrika kurmak igin debelenirken çevreler sizi doğayı öldürmeyeceğini söyleyecek ve entelik tueller düşük eğitim seviyesini tek sorumlulu olarak siz gösterecek. Şimdi ben ne yapayım dize kara kara düşündürken militanlar küçük ordunuz, özgürfüküler de dört bir yanında ki askerlerden sebep ayaklanma çıkaracaklar ve sonunda siz deli okacaksanız.

İnsanların bu politik ve sosyal görülen onları farklı fraksiyonlara ayıryor ve her fraksiyonla arasındaki ilişki kolugunuzun ne kadar sağlam olduğunu belidiliyor. Niye ki gerçek dünyada farklı olarak fraksiyonlar kendi arakanda asla anlaşmazlık yaşamıyor. Onlar her seyiden sadece siz sorumlulu tutuyor. işin daha da kötüsi her insanın bağlı olduğu fraksiyonun dostuncusunda düşüncelere de sahip. Mesela dindarlığı ağır basan bir karakter

daha az da olsa çevredi ve kapitalist olabiliyor.

Elbette Tropico'da ki istisnasız her insanın sevdiği bir şey de var: Para. Bütün insanların mutlu etmenin en kolay yolu onlara yüksek maaş vermek. Elbette kötü bir evde oturan, sağlık ve eğitim servisi alamayan biri cebinde para olsa bile mutlu olmayacaktır. Ama en azından aynı anda tüm fraksiyonları mutlu edebileceğiniz bir silahınız var elinizde. Ama bu silah dikkatli kullanmanızı elindez patlayabilir. Çünkü maaşları artırmak siz

Bir adamı tutuklama ettiğinizde önce böyle damga şamı: Sober polis nezaretinde paşa paşa yemiye gidiyor.



Ciftliklerin kalabalık yerleşimlere yaklaşması üretimlerini düşürüyor.



İkinci çıkışması zor bir ekonomik krize sokabili. Krizden kurtulmak için maaşları getiriyoruz. de insanların eskisinden daha da mutsuz bulacaksınız. Ayrıca dikkat emeniz gereken bir konu da torent dağılımı. Üniversite mezunu kalifiye elemanlarına daha fazla para vermeyeceğiniz kapitalistler sizden söyler. Eğer bir köylüyle bir profesör arasında ki maaş farkı çok açılırsa da bu sefer komünistler adaletsizlikten dem vutmaya başlıyor. Kısacası Tropico'da dert asla bilmiyor ve herkes aynı anda





İste üretimi 50 yıldan önce bitmeyecek olan bir havaalanı.

hic mutlu olmuyor.

Her Yol Mübah

Elbette oturtenizi ile güzel yolla halkı mutlu ederek kurucaksınız diye bir şey yok. Baktınız kimse'nin mutlu olup onlar için harcadığınız emege saygı duyacağı yok diktatörlüğünüz ilan edebiliyorsunuz. Hem de oldukça kolay yoldan. Bolca askeri tesis yapın, askerleme en tatlı maaşları verin, seçimleri es geçin hatta seçimi yapıp oy pusulalarında hile yapın. Huzursuzluk çok mu arttı o zaman fraksiyon liderlerini hapse tikin, olmadı rüyvetle kendi tarafınıza çekin. Baktınız işler hala kötü, din adamlarının gönünü alıp ufakta teokrasiye geçin. Hoşunuza girmeyenleri aforoz edin. Sonuçta demokratik yollar dışında da izleyebileceğiniz politikanın tüm seytanı yolları hizmetinizde. Ama kimse'nin zorbalıkla uzun süre koltuğunu koruyamadığını da unutmayın. Çünkü diktatörlük altında yaşam umuduunu yitiren Tropico'lularınız daha az çalışmaya, daha az üretmeye başlayacaklar ve ekonominiz kısa sürede çöküşe geçecektir. Elbet bir gün askerlerinizin yüksek maaşlarını ödememeyecek duruma geleceksiniz ve o zaman sizi kızgın halktan kurtarabilecek kimse olmayacaktır.

TEKNİK BİLGİ

REALTIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.godgames.com

Yapım • Pop Top Software

Dağıtım • Gathering of Developers

Minimum Sistem • Pentium 200MMX, 32MB RAM, 2MB

Ekran Kartı, 820 MB hard-disk alanı

Multiplay • Yok

Zar ve de Zar

Tüm bunları okuduktan sonra Tropico'nun zor bir oyun olduğunu düşünübilirsiniz. Ancak oyunun ne kadar zor olacağı tamamen sizin elinizde. Oyunu başlamadan önce size zorluk derecesini ayarlamak için bir çok seçenek veriliyor. Bunları ayarlayarak zorluğu %0 ile %964 arasında değiştirebilirsiniz. Elbette oyunun sonunda alacağınız puan zorluk derecenize göre değişiyor.

Oyunun başında size verilen seçenekler üçe ayrılıyor. İlk ekran'da karşımıza çıkan coğrafi özellikler ile adanın büyüklüğünü, engebeliliğini, doğal kaynakların miktarını ve üzerindeki bitti örtüsünün yoğunlığını ayarlayabiliyorsunuz. Daha sonra geniş ve düz bir ada seçerseniz binaları yerleştirmek oldukça kolay oluyor.

İkinci ekran'da size sunulan seçenekler oyunu kazanma koşulları ve sosyo-ekonomik koşulları ılgılı. Buradan ekonominin zorluk seviyesini ve halkın huzursuzluk derecesini ayarlayabiliyorsunuz. Bu iki ayar oyunun yönetim kısmının ne kadar zor olacağı, belirliyor. Ekonomik koşulları kolaylaştırırsanız halkın refahı ulaşır mak kolaylaşıyor. Halkın huzursuzluk derecesini düşürürseniz ise halkın pek refah içinde olmasa bile buna katlanabiliyor. Oyunun kazanma koşulları se beş bir süre oynaması, refah veya ekonomi gibi seçeneklere sahip. Tropico'nun en hoş yanlarından biri sınırsız para, sınırsız refah ve sınırsız süre ile oynamabilmeniz. Böylece hiçbir şeyi dert etmeden gönülünüzce bir Tropico yaratıp yönetebiliyorsunuz. Elbette skor yapmak istiyorsanız oyunu eiden geldiğince zorlaştırmalısınız.

Parara Ra Ra Ram

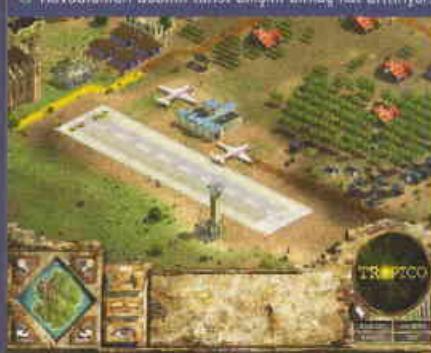
Tropico oldukça ağır bir konu olan politika özene kuraklı. Ama oyunu tasarlarken Pop Top Studio bu ağır konuyu yumusatacak her etmeni sun-

na kadar kullanmış. Burada ana etmenler müzik ve grafikler elbette, 3D ve 2D karışımı bir özel bir grafik yapısına sahip olan Tropico'da grafikler oldukça detaylı. Tropico halkı SimCity'de olduğu gibi amaçsızca dolanıp dekor vazifesi görmez. Her karakter o an yapması gereken şey ile uğraşıyor ve bunu çok rahat görebiliyorsunuz. Mesela bir çiftçinin tarayı sümnesini, ıstannın inşaattı çalışmasını ve hatta çatışan askerlerin birbirine ateş edisini. Grafiklerde ki kalite ve detay elbette beraberinde yüksek sistem gereklimini de getiriyor. Düşük çözünürlüklerde oyunu hemen her sistem kaldırabilir. Ada içiçe kalabalıklaşanca ve siz o mükemmel görüntüler veren 1600x1200 gibi yüksek çözünürlüklerde oynanıca işler değiyor.

Müziklere gelince durum grafiklerden daha da iyidir. Oyunu açın çalışmaya başlayan latin müziğinden bazen sırı müzik için oyunu açık bırakmanızı sağlıyor. Hatta abartma hakkınızı kullanırsak oyunun ortasında sandalyenizden fırlayıp dans etmeye başlıyorsunuz. Hani bazen insanın canı sikkinci ne yapsa ne oynasa bilesmez ya. Tropico oynamanın bakın keyfiniz nasıl yerine geliyor.

Peki Tropico'nun hiç kötü yanı yok mu? Ben

Havaalanları adanın turist akışını birkaç kat artırıyor.



akçاسı oyunda pek kötü bir yan bulmadım. Belki binaların üretiminin yavaş olması yüzünden ara sıra yapacak bir şey bulamamanız bir dert. Ama oyunu gönülnüzce hızlandırıp yavaşlatabildiğinizden bu çok cittidir bir sorun değil. Ayrıca ara-sıra yönetim, üretimi bir yana bırakıp aşağıda neler oluyor izlemek istiyor insan. Kotu yan pek yok ama bazı eksikler var. Mesela bir iki hazır harita dışında oyunda senaryo yok. Yani genelde Random Map oynuyorsunuz. Belki ikinci bir ekstra felaketin olmasına. Yani ara sıra bir tayfun gelip işleri zora soksa oyunu biraz daha hareket getirebilir (biraz mazosuz oldu ama).

Sonuçta karşımızda ki oyun daha önce pek benzerini görmemişiz, eğlenceli, hoş müzikler ve gi grafiklerle süslü, detaylarına özen göstermiş, siz hayat ve politika üzerine bir parça düşünüren gerçekten başarılı bir oyun. Eğer dolma da sarabilese evlenmeyi düşünebilirdim. ■■■

Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr



jetboat superchamps

Evet, evet! Artık tekerlekleri aşın. Dünyada başka yarış şekilleri de var.

Okulumdaki klüp odamızda dandik bilgisayara demosunu yüklediğim bu oyunun gelmesini gerçekten merakla bekliyordum. Yani bir çok oyunu merakla beklemekten bu oyuna karşı sıcak bir yaklaşım vardı içimde. Sebebini bilemiyorum. Belki birçok işin arasında bunalırken demosunu defalarca oynayarak stres attığım için oyunla aramda bir bağ kurulmuş olabilir. Evet, sebep buydu sanırım. Yoksa adı sani duyulamamış bir firmadan oyununu neden heyecanla bekleyeyim ki? Di mi? (di)

Yine mi sizzzzz!!!

Öncelikle acı içinde söylemem gereken bir gerçek var. Bu oyunu yapan firma ne yazık ki geçtiğimiz aylarda yazdığım Hot Chix adlı oyunun yapımcısı. Yani durum bu kadar kötü arkadaşlar. Sizin de farkettiğiniz gibi bu firma oyun yapmaya devam ediyor. Acilen biri bunu yasaklamalı, kapısına kilit vurmalı, binayı yıkıp yerine orman, gökdelen ya da çocuk parkı dikmeli. Gel gelelim oyunun ne olduğunu. İsmi açık. Jet gibi botlarla suda yarışıyorsunuz. Ama öyle böyle bir yarış değil. Hot Chix'in bir çok özelliği bu oyunda da kendini gösteriyor. Elinizde birkaç adet karakter ve birkaç adet bot var. Bunları istediğiniz gibi kombine ederek oyunu başlayabilirsiniz. İlk başlarda belli parkurlar ve botları seçmenize izin verilmiyor. Tabii çok müthiş ya ilerde seçenekleriniz, önceden izin yok! Bot işte hepsi ya, bin gitsin.

Çok geniş opsiyon menüsünde kaybolabilirsiniz! Topu topu üç dört tane yetersiz ayar var. Örneğin oynayacağınız aleti seçebiliyorsunuz ama bunun tuşlarını ayarlayamaiyorsunuz. O kısmı Pazar bulmacası. İki adet yarış modu var. "Arcade" modunda birkaç tane bot ile parkurda yarışıyorsunuz. Parkurdan birinci çıkarsanız bir sonraki parkura geçiyorsunuz. Aynı Hot Chix'de olduğu gibi. "Time-Trial" modunda ise aynı parkurlarda rakipleriz dolasıyorsunuz. Amaç belli bir saniyenin altında parkuru tamamlamak. Her iki modda da yarış alanında izlemeniz gerek yol kapıları belirtilmiş. Arcade modda kapıları es geçerseniz ceza puanı alıyorsunuz. Üç ceza puanında yarış düşüyorsunuz. Zamanla karşı yarışığınız modda ise her atladığınız kapı o anki sürenize 10 saniye olarak ekleniyor.

Jetboat'un dertosunda beni cezbeden tek bir özelliği vardı. Okuldaki dandik makinada bile güzel

görünen 3D grafik motoru. Daha doğrusu sadece suyun motoru. Diğer kısımlar için özel olarak söylemeyecek bir şey yok ama içinde gittiğiniz su gerçekten suya benzıyor. Böyle düşük sınıf bir oyunda bu kadar iyi gözüken su efekti ve beraberinde gelen kontrol zorluğu belki de biraz oyunu cazzip kılmıyor. Bilirsiniz suda giden hızlı araçlara dur deyince durmazlar ve gaz vermeden dönmezler. Bunlar da Jetboat olunca durdurması ayrı dert döndürmesi ayrı dert. Bu yüzden ilk başta alışmak oldukça zor. Fakat sonradan eliniz alıyor; her oyunda olduğu gibi. Botun ara ara hızlanması sağlayacak bir opsiyon da eklenmiş. Ama bunu kullandınız mı kontrol daha da zorlaşıyor.

Abi sudan gidiyoduk nooldu ya?



Bakalım hediye hangi kapıda?



Burda değişim...



JETBOAT SUPERCHAMPS

62

Grafik • Suya bu kadar hoş nasıl yapabildiklerini herkese anlatmaları. Ama bu firma sadece su yapıyor sanırı.

Atmosfer • Sahil yok, kızlar yok, parti yok, dans yok, müzik yok. Ne yapamı ben böyle atmosferini güneş altında denizin.

Ses • Durmadan konuşan bir böcek gürültüsünden ve suyun şırtısından başka kayda değer ses yok.

Dynamabilitlik • Suda araç kullanmak zordur.

Bir ters, bir düz

Parkurlarda Hot Chix'deki saçma sapan olayı tekrar tekrar görüyoruz. Yapımcı arkadaşlar biraz fazla kolaya kaçarak aynı parkurları bir tersten bir düzden oynatıp bizim eğlendiğimizi sanıyorlar. Neyseki bu sefer fazladan bir iki parkur koymuşlardır. Böylece bunların tersten oynanmasıyla bayağı bir parkur oluyor. Yani 5 harita 10 bölüm demek. Bir de araya bazen aynı parkurun rakipleri hızlı yarışan versiyonunu koymuyorlar. Oh oh ne güzel saatlerce oyna. Şimdi ben size ne desem. Oyunu oynarken eğlendim. Eğlenmedim değil. Ama siz yerde bulmazsanız gidip de bu oyuna para vermeyin. Bunun yerine bu ayın 80 üstü alan oyunlarına para ve vakit harcayın. ■ ■ ■

Onur Bayramı | onur@level.com.tr

Ü Burda da polis var. Nerde gaza basacam ben yaa?!?



TEKNİK BİLGİ YARIŞ

Bilgi İçin • <http://www.fiendishentertainment.com/>

Yapım • Fiendish Entertainment

Dağıtım • Fiendish Entertainment

Minimum Sistem • PII 233MHz, 32MB RAM, 60MB HDD, 3D kart

Multiplay • Yok

halflife

blueshift

Ve bir görev pakedi daha geldi...

Gerçekten de Half-Life çöktü 3 sene oldu mu? Gerçekten de bu meret oyun aşırı geliştirilmiş bir Quake (ikincisi ya da üçüncüsü değil!) moturu mu kullanıyor? İnanılmaz gibi geliyor ama Half-Life bir türlü ölmek ve görmülmek bilmiyor. Bu oyun o kadar çok beğeni topladı ki, amatör oyuncular tarafından başta Counter-Strike olmak üzere sayısız mod ve ek görev pakedi ortaya çıktı. Ve tabii ki Valve boş durmadı, onlar da Opposing Force ile olayları Black Mesa'ya temizlik gelen askerlerin gözünden görmemizi sağladılar. İşte şimdi de Blue Shift piyasada, bu defaki başrol oyuncusu ise Barney'den başkası değil.

Geriye kim kaldı?

Black Mesa'da olan tuhaf olayları Gordon Freeman ve Shephard'dan sonra şimdi de Barney Calhoun'un gözünden izliyoruz, ve ben cidden çok merak ediyorum, acaba bundan sonra ki görev pakedinde yaratık mı, yoksa Black Ops suikastçısı olarak mı oynayacağımız? Etrafta dolanıp olan bıtenleri işine geldiği gibi yönlendiren o tuhaf sıyahı adamı saymazsanız geriye bunlar kalmıştır. Eh, bu da en az iki görev pakedi yapacak kadar daha malzeme var demektir, ama yanlış anlamayın ben durumdan çok memnunum. Gö-

HALF LIFE - BLUE SHIFT

75

Grafik • Oyun bildiğimiz Half-Life motorunu kullanıyor, ama özellikle yüksek detaylı model pakedini kurmak genel kaliteyi çok yükseltiyor.

Atmosfer • Tipik Half-Life atmosferi, çoğu zaman insanı geriyor. Ancak genel olarak Opposing Force kadar sürükleyici sayılmamalı.

Ses • Her FPS'de olduğu gibi, burada da müzikten önce ses efektlerinin kalitesi ön plana çıkarıyor. Alışığımız Half-Life havası burada da mevcut.

Dynamabilitik • Her ne kadar düşman yapay zekası tipik Half-Life gücüne sahip olsa da, Blue Shift yoğun çatışmalardan ziyade bulmacalarla ağırlık verilmiş olan bir oyun. Nitekim silah sayısının az olması da bunun bir kanıtı. Genel olarak çok zor bir oyun olduğu söylemeyez.



● Başımızın belası profesörler burada da bizi buldu.



● Yeni yaratık ve silah modelleri oldukça güzel.



● Açı yok! Açı yoooook!

üzerinde bayağı bir yer götürüyor. Blue Shift, Opposing Force ve yüksek detaylı model pakedi hep beraber kurulduğunda yaklaşık 700 MB kadar alanı götürüyorlar. Ancak Blue Shift çalışmak için Half-Life'a ihtiyaç duymuyor.

Yenisi gelene kadar...

Half-Life 2 herhalde önmüzdeki sene çıkar, ama bence Valve o zamana dek en az bir ek görev pakedi daha çıkarır. Çünkü bunlar kısa olmalarına ve nispeten çabuk tamamlanmalarına rağmen çok fazla ilgi çekiyorlar. Ve bugüne dek ilgi çeken bir oyunun devamını ya da ek görev pakedini yapmak istemeyen bir firmaya rastlamadım. Ancak tabii ki bunlar HF 2 gelene dek sadece iştahımızı köreltebilir. Fakat hiç olmamasından da iyidir! ■ ■ ■

Mad Dog | doggy@dog.com

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.sierra.com

Yapım • Valve-Gearbox

Dağıtım • Sierra

Minimum Sistem • Pentium 233, 32 MB RAM, 2 MB grafik kartı, 250 MB sabit disk alanı.

Multiplayer • Var.

waterloo

napoleon's last battle

Öyle "Para Para Para" demekle olmuyor bu işler...



Waterloo ile adeta bir dönem kapanmıştır..

Bazları minyatür askerlerle uğraşmayı sever, bazıları da strateji oyuncuları oynamayı. Waterloo: Napoleon's Last Battle, potansiyeli ile (görsel anlamda olmasa bile) her iki grubun da ilgisini çekebilecek bir oyun. Waterloo, Sid Meier's Gettysburg ve Antietam'den sonra BreakAway strateji serisinin üçüncü oyunu. Oyun, öncekiler gibi duraklı real-time formatında; yani tüm olaylar real-time gelişiyor ama oyuncu istediği zaman oyunu durdurup emirler verebiliyor. Böylece oyun bir anlamda hem sıraya dayalı stratejilerin hantallığından kurtuluyor hem de oyuncuya durup düşünme fırsatı tanıyor. Bence de fena bir yöntem değil; oynamabilirliği gerçekçi ve akıcı kılıyor (deli gibi mouse kullanmak zorunda kalmıyorsunuz).

Taktik Savaşı

Dönem için geçerli olan taktikler oyuna çok iyi aktarılmış. Kuzey-Güney savaşında piyadelerden ve topçulardan oluşan birlikler sadece birkaç formasyon kullanabiliyorlardı. Halbuki Napolyon dönemi formasyon bakımından çok zengin ve süvari birlik-

leri hala çok önemli. Oyunun motoru birçok formasyon ve manevrasi; aynı anda kaldırabilecek şekilde tasarılmış.

Waterloo'da en etkili ateşgücüne piyadeler sahip ama süvarilere karşı çok zayıflar; piyadeler atlılara karşı savunma yapmak için 'kare' formasyonunu alabilir ama bu sefer de sabit olmaları onları top ateşine maruz bırakıyor. Atılılar, hazırlıksız birlikler karşısında çok etkili ama düşman kare formasyonunu aldığı zaman çaresiz kalıyor. Toplar tabii ki çok güçlü ve menzili çok geniş ama düşman birliklerinin ani atakları karşısında neredeyse savunmasız. Sonuç olarak Napolyon dönemi taktikleri bir makas-kağıt-taş oyunu kurgusunda karşımıza geliyor.

Eğitim görevleri çok iyi hazırlanmış; onları tamamladıktan sonra arayüze alışmanız hiç zor olmuyor (el kitaplığını okumanıza bile gerek yok!) ve taktiklerinize daha rahat bir şekilde konsentre olabiliyorsunuz. Ayrıca türde yeni adım atanlar herhangi bir emir düğmesinin üzerine sağ tıklayarak, o emirin ne işe yaradığını ve birtakım yararlı ipuçları öğrenebilir.

İlle de görsellik...

Waterloo, çözünürlüğü 800x600 yaparak, serinin grafiklerini bir adım ileriye götürüyor. Aslında savaş alanını biraz daha fazla görmemin dışında bence grafiklerin pek bir farkı yok. Yine birliklerin türlerini ancak bayraklarına bakarak anlayabiliyorsunuz ve yine savaş meydanındaki birlikler sadece grafiksel anlamda birbirine girebiliyor. Sözde 60 farklı üniforma var ama 10 tanesini algılayabilmek bile bir mesele. Arazinin de pek bir numarası yok; yükseltiler anlaşılmıyor ("yüksekleri abart" seçeneği tıklı olsa bile) ve dokular birbirini tekrar ediyor. O ka-



WATERLOO: NAPOLEON'S LAST BATTLE

68

Grafik • Grafikler beni pek tatmin etmedi; genel anlamda bir karmaşa yaşanıyor ve size de pirincin taşırı ayıklamak düşüyor.

Atmosfer • Görsel anlamda olmasa bile farklı dillerdeki savaş komutları siz birazlık havaya sokabilir.

Ses • Her manevra için dört veya beş farklı ses kaydedilmiş. Aynı savaş komutlarını farklı dillerde duymak ilginç olmuş.

Oynamabilirlik • Eğitim görevleri sayesinde arayüze alışmak çok kolay. Yapay zeka biraz daha zeki olabilir.

dar formasyon ve manevra varken, bunların nasıl gerçekleştirileceğini görememek beni biraz oyundan soğuttu. İnsanın aklı ister istemez Waterloo filmine gidiyor ve birtakım kıyaslamalarda bulunuyor.

Altı eğitim senaryosunun yanı sıra Waterloo 30 savaş senaryosu içermektedir. Savaşlar ölçek bakımından değişken; bazıları Waterloo savaşının tamamını kapsarken, bazıları ise küçük çatışmaların oluyor. Senaryolar hem tarihi gerçeklere bağlı kalmış, hem de birtakım spekülaysiyonlara yer vermiş. Her senaryoyu ister Fransız cephesinden, ister de İngiliz destekli Prusya cephesinden oynamayı bilirsiniz. Ayrıca kendi senaryonuzu da kurabiliyorsunuz; genel savaş alanını, savaş türünü (kim saldırıyor, kim savunuyor) ve yaklaşık savaş ölçüğünü belirleyebilirsiniz. Yapay zeka pek parlak sayılmaz ama bazen ilginç manevralarda bulunabiliyor (en azından birlikleri adam gibi yönetebiliyor ve ne uğruna savastığının farkında).

Waterloo, serinin en iyisi ama yine de bazı yönlerden geliştirilebilir. Napolyon dönemi ve taktikleriyle ilgilenenler için ilginç bir oyun. ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ STRATEJİ

Bilgi İçin • www.strategyfirst.com

Yapım • BreakAway Games

Dağıtım • Strategy First

Minimum Sistem • Pentium II-266, 64MB Ram, 400MB sabit disk alanı, DirectX uyumlu 4MB ekran kartı

Multiplay • Internet (GameSpy), LAN (8 oyuncu)

ducatiworld racingchallenge



İşimin ustasıyım, motorun hastasıyım!

Baba yaz geldi, yollar motor doldu, ben hali hazırda bekar ve de yayıyorum.

- Nooluyo larn inek bilinçaltı? Nedir öyle "bekarım, mekarım" diye söylemalar?
- Yok abi, hani ilgilenen olursa diye...
- Sus, ense köküne sıcak demirle "Ben bir buzağıyım!" diye damga basarım senin! Serseriye bak sen!
- Abi o diilde, geçen yolda bir Ducati Monster gördüm, nasıl böölé mat siyah, amcam egzosları da açtırmış. O çift silindirli V motor nasıl gürlüyo...
ooo...
- Bunun gibi mi yani?
- Aney, o ney?
- Nihahahaaa, yarış oyunu olm, tamamen Ducati motorları konu alıyor.
- Hadi yaaa? Hastasıyım olayın, o ne kullandığın?
- 50'li yillardan kalma bir yarış motoru, şimdi klasikler için düzenlenen yarışlara katılacak. Ödül fe na diil, oradan iyi para gelirse sağlam bir SP alıp donatacam. Garajda daha çok boş yer var...

Birkaç saat sonra...

- Oyyyyy, gene tamgaz duvara yapıştım! Anam anam, ne sürüklendim bee...
- Eh ama, kaçtır diyorum viraja girmeden gaz kes, aşıktan yat, apekti gör ve dizin takip et diye sana! Viraja dümdüz kamyon gibi girilir mi a öküz?!
- Klavyeyle bu kadar yapabiliyorum abi naapim? Çok hassas bu aletler yaaa, cart diye yatiyo!
- Senin keyfini mi bekleyecekti koskoca motor? Adam ol düşme, eşek!
- Neyse ki hasar filan almıyoruz da yarışa hemen devam edebiliyoruz.
- Eeeee, motor bu olm, gerçeke 200'le duvara



patlatırsan kalan ömrünü poster olarak geçirirsin. Tabii motor için de aynı şey geçerli. Herhalde cicili makinelerinin kazada ne hal aldığı kimse görmesin istemiş Ducati fabrikasındaki amcalar.

- Baba sen kullandın, harbiden bu kadar tehlikeli mi yaw motorlar?
- Yavrum sen dangalak gibi kullanırsan tank bile tehlikelidir. Hiyarın biri Leopard ile sürat denemesi yaparken kayaya çakılmıştı kendini, tankta hasar yoktu ama, herif bayağı bir süre şashi bakmıştır.
- Yani motor artistik kaldırmaz diyosun?
- Hi kalırmaz. Öyle sürat denemesi yapacam, hatunlara hava atacarı felan dersen, kısa zamanda yolcu olursun. Ayrıca unutma ki bu memlekette araba ve bilumum araç kullanıcılarının büyük bir kısmı aslında hiçbir halt kullanmayı bilmiyor.



Motor iyi de, beni niye kazma gibi çizmişler!?

Neredeyse topu körelmeye gidiyor. Eh, en büyük tehlike de onlardan geliyor zaten.

Grafik • Genel olarak grafikler fena sayılmaz, özellikle oyundaki sürat duygusu oldukça iyi verilmiş

Atmosfer • Fena değil, ancak oyunda açık bir hedef olmaması bir zaman sonra baymaya başlıyor.

Ses • Özellikle motor sesleri bir hayli başarılı, ancak müzikler için aynı şey söylemenem.

Dynamanabilirlik • Yanşalar gittikçe zorlaşıyor, çünkü motorlar daha hızlı ve pistler daha zorlu bir hal alıyor. Rakiplerin sayısı daha fazla ve yapay zekaları daha gelişmiş olsa, sorunların büyük kisimi çözülecekmüş olur.

deki motora birkaç yeni parça felan takip idare et biraz daha.

- Hmm, ya bu arabirim sanki şeye benziyo...
- Konsol oyunlarına mı? Bana da öyle geldi. Üstelik Multiplayer seçeneği de yok. Sanki sonradan PC için port etmişler gibi. Arma çok kötü olmuş.
- Grafikler iyi canım, motor sesleri de çok süper. Yalnız müzik kulaklımı beter etti yaaa...
- Al, kapattım. Arada oyunu kaydetmek istersen, kayıt seçeneği "Single Race" şıklının altında, unutma.
- O ne ya, çok saçma bi yere koymuşlar!
- Maalesef. Üstelik dikkat ettin mi bilmem ama, yapay zeka sürücüler bazen aşırı saçmaları.
- Heee, biliyom. Özellikle heriflerle ne zaman çarpışsam genellikle benim düşmem ve onların çarpışmaktan hiç kaçınmaması çok sinir bozucu! Gicik oldum hiyarlara yaaa, gelip gelip bindiriyolar! Al gene vurdum herif, Allaaamm...
..
- Fena oyun diil yaw, ama pist sayısı az sayıılır, bir zaman sonra bayıyor. Şahsen bazen motoru roflantiye takip pist kenarına bırakıyorum. Sonra da sesi kökleyip öylesine motor sesi dinliyorum, yarışmak bayıldığından iyi oluyor öyle.
- Hadi ya? Az manyak diilsin abi ha! Ehu ehu ehu...
- Lan! Ne dedin sen bana bakıyorum?
- Eöööö, ben... Ben bişii demedimmm...
- Kaçma lan, kaçmaaaa! ... ■ ■ ■

Maddog | mad@i.m

TEKNİK BİLGİLER YARIŞ

Bilgi İçin • www.acclaimworld.com

Yapım • ATD

Dağıtım • Acclaim

Minimum Sistem • P2-266, 32 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 50 MB sabit disk alanı.

Multiplayer • Yok

londonracer

Biz Londra'da her gece mehtaba çıktıktı.

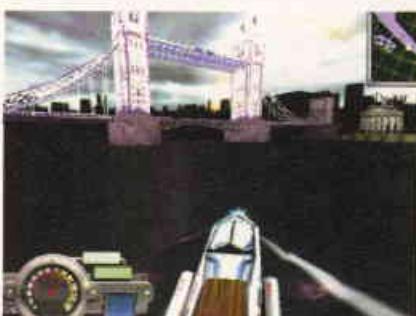
Istanbul'da son iki senedir yapılan tekne yarışlarını sanırım duymuşsunuzdur. Eveet peki o zaman bana bu yarışların ismini söyleyin bakalım? Akılınız gelmedi mi? Ofiste arkadaşlara soruyoruz o zaman. Sinan çok o masanın altından! Tuğbek sende kasanın arkasına saklanma bekayım! Doğru cevabı bilen var mı? Yok mu? O zaman yaşıya devam ediyoruz. İşte bu yarışlara özenen bir grup programcı da oturup Londra'nın kanallarında sürat motorlarıyla yarış yapılan bir oyun hazırlamışlar. İyi de yapmışlar... (bu paragraftan ilgisiz yazarımızın o bahsettiği yarışların adını bulamadığını anlıyoruz - BLX)

Oyunun başında Championship'e girdikten sonra birbirinden farklı özelliklere sahip bir çok sürücüden birini seçiyorsunuz. Burada benim size tavsiyem Plenty olacaktır. Çünkü hızlanması diğer sürüclere göre daha iyi. Sakın Cap'n Ahab gibi gereksiz sürücülerle vakit kaybetmeyin. Burada boğaz gezisine değil yarışa çıkıyoruz, takalarla yer yok burada. Sürücü seçenek bazlarını seçemediğiniz fark etmişinizdir. Yarışları kazandıkça bu sürücüler de seçebileceksiniz.

LTR'da Londra dışında Amsterdam ve Venedik gibi başka şehrin kanallarında da yarışabiliyorsunuz. Bu yarışların hepsinde elde ettiğiniz sonuçların toplamına göre ise kupa alıyzsunuz. Yani bir oyunda ikinci gelirseniz öteki oyunda birinci gelip birde geçen oyunda sizin geçeni üçüncü yapabilirseniz kupaya siz daha yakınsınız demektir.

Bonusta toplarmışız

Yarışırken yolda bir çok bonus toplayabiliyorsunuz. Zaten oyunun asıl eğlencesi de bu bonuslarda gizli. Bunlar üç atımlık torpidolar, bir çift güdümlü füze, rakibinizi üstünden atlamanızı sağlayan bir bonus, üç kullanımlık mayın bonusu ve Turbo bonusu var. Bu bonuslardan özellikle Turbo'yu çok kullanacaksınız çünkü hızınızı çok artırıyor. East London, West London, Amsterdam ve

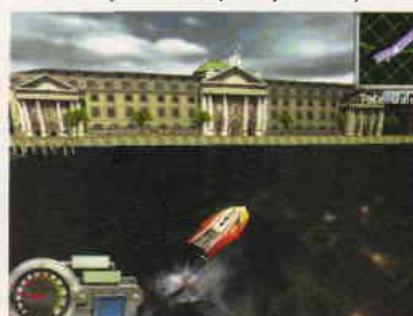


ya Venice kanallarından birinde dolaşırken bonusların yerlerini çok iyi ezberleyin.

Bonusları CTRL tuşıyla kullanıyorsunuz ve ENTER tuşyla yenisini almak için atabiliyorsunuz. Üzerinizde her zaman bir tek bonus taşıyabiliyorsunuz yani birkirtmek gibi bir lükse sahip değilsiniz. Ayrıca en son hangi bonusu aldığınızı da iyi ezberleyin çünkü üzerinde ne olduğunu gösteren herhangi bir belirteç yok.

Kanalarda yarışken en değerli yardımınız tabii ki harita olacaktır. Alternatif yolları iyi gözlemleyip rakiplerinize nazaran avantaj kazanmanız buna bağlı.

Oyunda Championship dışında kanalları iyi tanımamanız için bir kaç quick race oynamanızı tavsiye ederim. Sightseeing ise gayet gereksiz bir seçenek. Zaten grafik olarak çok başarılı olmayan



LONDON RACER

48

Grafik • Her tarafta birbirine yapışık duvarlar görürsünüz. Pek bir estetiği yok.

Atmosfer • O da ne? Biraz can sıkıktan başka bir işe yaramıyor ki.

Ses • Şu ses biraz egzozu andırıyor galiba ama anlayamadım? Ha motor sesimiş evet.

Dynamanabilirlik • Aaa hayret güzel bir şey buldum. Evet oyunda tek işe yarayan yer burası ama bu da monotonluktan kurtulmaya yetmiyor.

oyunda boş kanalları dolaşmak ne kadar zevksız oluyor tahmin edebilirsiniz.

Yarış kazanmak için

Yarışken size tavsiye edebileceğim en sinsice taktik hemen öne geçip bonuslardan Turboları ilk önce toplayarak rakiplerinize aranızı açmanız ve ondan sonra Turbolar dışındaki tüm bonusları alıp bırakarak rakiplerinize alacak bir şey bırakmamak. Turbo dışında mayınları çok dar dönemeçlere serperek rakiplerinize hiç şans tanımayabilirsiniz. Birişi mayına çaptığında ya da vurulduğunda suda bir dalgalanma oluyor ki bu da siz rotanızdan sapıtabilir dikkatli olun. Eğer yakınında bir rakibiniz varsa ve sizde torpidoları almadan rakibinizi bırakmışsanız arkana sık sık bakarak torpido atıp atmadığını kontrol edin. Sonuçta hasar almak gibi bir şey söz konusu değil fakat rotanızdan ciddi sapmalar olacağından ve takla atan bir tekneler kolay kendini toparlayamadığından çok zaman kaybedebilirsiniz.

London Thames Racer paranızın karşılığını tam olarak verebilen bir oyundur. Özellikle grafik ve oynanış olarak büyük eksikleri var. Piyasada çok daha kaliteli başka yarış oyunları mevcutken bununla zaman kaybetmeyin. ■ ■ ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ YARIŞ

Bilgi İçin • www.davilex.com

Yapım • Davilex

Dağıtım • Lost Boys

Minimum Sistem • Pentium 200MHz , 32 MB RAM

Multiplay • Yok

tvstar

Şöhrete giden yol dedikodudan geçer...



Kim yıldız olmak istemez ki? Parlak spotlar alındıında boy göstermek, harcayamayacağınız kadar para kazanmak ve iç çamaşırı değiştirir gibi sevgili değiştirmek kulağa çok hoş geliyor, değil mi? Tabii zirveye çıkan basamakları tırmanmak o kadar kolay değil; özveri gerektiriyor. Neyse ki ülkemiz için bu durum geçerli değil; bir günde şöhret olabilir ve yine o günün sonunda poponuzu bir tekme yiyebilirsiniz. Bu alemda rakiplerin gözünün başına bakmak yok. Sadece entrika var. Rekabet dünyasına hoş geldiniz...

Şov Zamanı!

TV Star, medya sektörünü esas alan bir strateji oyunu (veya televizyon kanallarını ele alan bir kara komedi). Oyununuz dinamik bir video klip eşliğinde perdelerini açıyor. Evet, siz bir "wannabe"siniz; yani bir şöhret heveslisidir. Öncelikle tipinizi ve özelliklerinizi belirlemelisiniz. Tipler çok komik, ne ararsınız var (Marilyn Manson gibi). Bu karikatürize karakterlerin altında özellikleri yer almıyor. Cazibe, sevgili bulma şansınızı artırırken zeka bulduğunuz haberlerden

daha çok puan kazanmanızı ve cebi şıkın olmak da daha fazla para yapmanızı sağlıyor.

İşe yerel bir televizyon kanalında temizlik işçisi olarak başlıyorsunuz. Tipiniz ne olursa olsun ('Mavi İstiridye' barının müdavimi olsanız bile), o tulumu size giydirmeyeceksiniz; çünkü elinizde paspasla ofise giriyor ve bir sürü konuşma balonuna maruz kalıyorsunuz. Aslında olay göründüğü kadar karmaşık değil. Amacınız yükselmek ve bunu da ancak başkalarının işini elinden alarak yapabilirsiniz. Her pozisyonun belli bir taban puanı var ve siz o puana ulaşınca üzerindeki kimse onunla laf düellosına tutuşarak kademe atlayabilirsiniz (temizlik işçisiyle genetik-tör adamı olmak gibi). Eğer yeterli puana sahipseniz, birden fazla kademe atlamak da mümkün.

Peki puan nasıl toplanıyor? Faks makinesine ve posta kutusuna gelenleri haber editörüğe (bir köşede bostan korkuluğu gibi dikilen kelli felli şahsiyet) vermek, sizin en büyük puan kapınız olacak. Kade-



Yeni bir kanal, yeni bir başlangıç demek.

ruların cevaplarını takip etmekte yarar var (tereden aldığınızı tereciye satın). İş saatleri dışında partilere ve barlara takılıyorsunuz; içkinizi yudumlarken boş durmayıp birkaç soru-cevap yaparsanız, sağlam puan götürebilirsiniz.

Şimdilik sırada hava durumu...

TV Star, çok iyi bir konsept yakalamış olmasına rağmen teknik yetersizlikler ve kendini tekrar etmesinden dolayı puan kaybediyor. İzometrik bir perspektiften gördüğümüz oyun alanı çok rasgele kullanılmış. Grafikler şirin ama yeterli değil; sanki son anda kotanmış bir halleri var. Arayüzün sadece bir kısmı adam gibi çalışıyor. Ayar yapmak gibi bir şey söz konusu değil (bir save ve bir çözünürlük hakkınız var). Her yeni kanala geçtiğinizde tekrar temizlik işçisi olarak başlamanız ve aynı aşamalardan geçmeniz, birkaç kanal sonra insanı oyundan soğutuyor. Her şeye rağmen ilginç bir oyun, umarım devamında (tabii yapılmışsa) eksikler giderilir. . ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Parti zamanı! Sorulara devam...



Bunu da bilirse, ayvayı yedik...

TV STAR

65

Grafik • Grafikler şirin ama tekdüze. Her şey gibi animasyonlar da kendini tekrar ediyor. Giriş videosu çok eğlenceli.

Atmosfer • Bir televizyon kanalı atmosferinden söz etmek zor. Etrafta koşuşup duran konuşma balonlarından başka bir şey yok.

Ses • Seslendirme fena değil (özellikle laf düellolarında). "Wannabe" şarkısı güzel ama diğer müzikler vasat.

Oynamabilirlik • Oyun eğlenceli çalışıyor ama lekler oluyor. Bir süre sonra can sıkıyor. Bu tarz bir oyun için arayüz çok daha sık olmalı.

me atlayınca kendi masanız oluyor ve haberler de ayağınıza geliyor. Yerde gördüğünüz "gizmo"ları dikkat! Bu herhangi bir şey (Britney Spears'in küldü gibi) olabilecek zimbirlar size hem puan getiriyor, hem de özelliklerinizi geliştiriyor; ayrıca onları satmanız da mümkün. Zamanınızın çoğunu ofiste geçmesi aşk hayatınızı engellemeyeceğidir ya, gün boyunca boş durmayıp ahlaksız teklipler yapabilirsiniz. Birileşerek onun sırlarını öğrenebiliyor ve tabii ayrılmış da bu sırları açık ederek puan kazanabiliyorsunuz (arkadan vurmak diye buna derim). Gelelim laf düellolarına, genel kültürünüz ve İngilizceniz iyiye çok zorlanacağınızı sanıyorum; yine de so-

TEKNİK BİLGİLER STRATEJİ

Bilgi İçin • www.montecristogames.com

Yapım • Bonnier Multimedia/Vision Park

Dağıtım • Monte Cristo

Minimum Sistem • Pentium 133, 32MB Ram, 100MB sabit disk alanı, 2MB ekran kartı

Multiplayer • Yok

X-COM Enforcer

Zuzaylılar geliyor. Evet, yine!



Ilk X-COM oyununun üzerinden bayağı bir zaman geçti ama efsane öyle ya da böyle hala devam ediyor. Siraya dayalı taktik oyularının başısayılan X-COM, son yıllarda birçok farklı türde el atmış durumda. Bir uzay simülasyonu olan X-COM Interceptor ve bir e-mail oyunu olan X-COM First Alien Invasion bu türlerde iki somut örnek. Sanırım dört gözle beklenen X-COM Alliance çoktan kadar X-COM Enforcer ile idare edeceğiz.

Bu sefer de aksiyon...

Efsane bu sefer de aksiyona el atıyor. X-COM Enforcer, sapına kadar bir third-person shooter. Señaryomuz eski tas eski hamam; uzaylılar dünyayı istila eder ve size de kahraman olmak düşer. Oyunda, kendini uzaylılarla mücadeleye adamış profesör Able Standard'ın tasarladığı Enforcer adındaki robot askeri kontrol ediyorsunuz. Profesör direktifleri ve tavsiyeleri ile oyun boyunca sizi rahat bırakmıyor. Bu hem dünyalı hem de uzayı teknolojisini kullanabilen robot oyunun başında laboratuvardan bir kopuyor ki geri döndürebilene aşkolsun. Amacımız her türlü uzaylı dünyaya geldiklerine pişman etmek ve aciz insanırkıni uzayı gazabından korumak.

Oyunuz 21. yüzyıl Amerika'sında geçiyor. Enforcer'in, uzayı avlamak için girmediği delik yok

■ Oyun boyunca çok çeşitli silahlarınız olacak.



gibi, sanayi bölgeleri, şehir sokakları, alışveriş merkezleri, kanalizasyonlar, süpermarketler, ve benzeri cam çerçeveye indirebileceğiniz mekanlar. Geniş meydanlardan çok klostrofobik geçitlere yer verilmiş. Her bölümde önce kısa bir görev özeti karşınıza çıkıyor; bölgeden uzaylıları temizle, insanları kurtar, terliklerimi getir gibi okumadan pas geçeceğiniza laflar. Neyse ki uzaylıların çeşitli olması oyuna biraz renk katıyor (ivri zırıv bir sürü tip var). Kafanızı nereye çevirirseniz çevirin, en az bir yaratıkla karşı karşıya gelirsiniz. Durdurmadan çoğalmalarını engellemek için 'transporter' denilen işnurma aletlerini yok etmelisiniz. Tabii bir de "boss"lar var. Onların içabına bakmak biraz tecrübe gerektiriyor. Düşman gittikçe güçleniyor ama siz de bölüm aralarında puanınıza göre yeni silahlarla tanışıyor ve özelliklerini geliştiryorsunuz. Uzaylıların en klasik taktiği yavaş yavaş etrafınızı sararak, üzerinize çullanmak. Bu tip durumlarda hemen çemberi en zayıf noktasından yarıp tabanları yağlamlısınız. Silahlarınızın gelince, ne ararsanız var desem yeridir herhalde; lazer topu, pompalı tüfek (kalabalık uzayı grupları için birebir), roketatar, alev silahı, vs. Hangi silahı hangi ortamda kullanacağınızı bilmek de önemli. Sadece bir silah taşıyabildiğinizden, her önünüze gelene kucak açmamalısınız (silahlar zırt pırt önüne çıkmıyor, aman dikkat). Uzaylıların kö-

■ Patronun size bir mesajı var...



■ İşnurma makinelerini yok edin ki uzaylılar çoğalmasın.



X-COM ENFORCER

72

Grafik • Grafikler hiç fena değil, özellikle Enforcer özene bezenen hazırlanmış; uzaylıların animasyonları biraz vasat kalmış.

Atmosfer • Oyunda bir arcade atmosferi hakim. Jetonu atmazsanız er meydanına dalmanız bir oluyor. Ara demolar aksiyonu iyi tamamlıyor.

Ses • 3D bir ses sisteminiz varsa, yaşadığınız demektir. Silahların ve uzaylıların sesleri içinizde kadar işliyor.

Dynamabilitik • Hem jet motorlarını hem de diğer kontrolleri aynı anda rahat bir şekilde kullanamıyorsunuz.

künü kazırken, birtakım harflere rastlayacaksınız; şifre kelimeyi oluşturduğunuzda ise 'bonus' bölüm kapıları size açılacak.

X-COM göze de hitap etmeye başlıyor...

Grafiklerin gerçekten üzerinde uğraşıldığı belli; özellikle Enforcer'in kendisinin modellemesi ve animasyonları çok iyi. Uzaylılar da göze hoş geliyor ama hareketleri biraz sıradan. Çevresel grafikler dokusal anlamda çok görkemli olmasa bile size mekanı rahatça algılayabilemenizi sağlayacak kadar iyi (sağolsun Unreal motoru). Renkler yerinde kullanılmış, özellikle işinlagma efektleri çok sağlam. Sabit bir üçüncü şahıs perspektifi kullanıldığı için bazı şeyleri gözden kaçırılabiliyoruz. Ses efektleri de grafikler kadar kaliteli. Uzaylıların ölüm çığlıklarını çok ilginç. Profesörün sesi biraz kulağınıza tırmalayacak ama onu da idare etmek gereklidir (yaşlı başlı adam sonuçta). İlgilenenlere bölüm editöründe bir göz atmalarını tavsiye ederim. Oldukça detaylı hazırlanmış.

X-COM Enforcer, X-COM fanatiklerini muhtemelen tatmin etmeyecek ama kendi türü için nostaljik bir dönüş sayılabilir. Enforcer hareketli birkaç gün geçirmek için ideal bir oyun. ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ 3D AKSIYON

Bilgi İçin • www.xcomenforcer.com

Yapım • MicroProse

Dağıtım • Infogrames

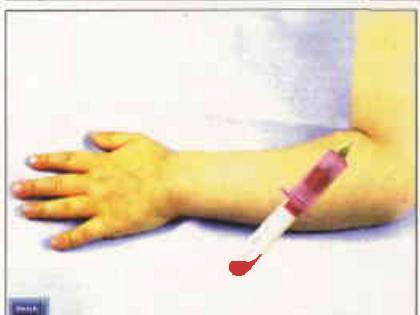
Minimum Sistem • Pentium II-266, 32MB Ram, 500MB sabit disk alanı, 4MB ekran kartı

Multiplay • Internet (GameSpy), LAN

emergencyroom3

Bu oyunu bir doktor neden oynasın ki? O zaten gerçeği ile oynuyor.

Bir oyunun tipla alakası olması beni nasıl mutlu etti anlatamam. Sonunda siz de bizim çektiğimiz zorlukları görüp bize hak verebileceksiniz. Neyseki sanal dünya bunu zararsız bir şekilde denemeye olanak veriyor. Tüm tipçi kimliğini ortaya koymak sizlere bu oyunu inceliyorum.



Çocuum rahat dur evladım alacam kanını dur dövecem şimdi seni!

Sanal dünyada tedaviyi herkes yapar
Gelelim oyunun ne olduğunu. Aslında oyun demek pek doğru değil. JPG'lerden ve buttonlardan oluşan bir arabirim. Olaylar bir hastanenin acil servisinde geçiyor. Amacınız gelen hastalara doğru kontrolleri yapıp doğru teşhisini koyup, tedavisini eksiksiz yapmak ve bunu raporlara geçmek. Dışarıdan kolay gibi gözüküyor fakat oyun ciddi derecede tıbbi bilgi ve İngilizce gerektiriyor. Latince kelimeleri ve aletlerin isimlerini bir süre sonra çözmenizi varsaysak

EMERGENCY ROOM 3

65

Grafik • JPG'lerden ibaret. Macromedia arabirimini kullanılmış. JPG'lerin üzerinde başsız oynanmalar yapılmış. Animasyon yok.

Atmosfer • Ara ara ölümcül bir hasta geldiğinde panik olduğunu hatırlıyorum. Ama bu ruhu herkes barındırmasız ki.

Ses • Dakikalarda diyalog var. Fakat herhangi bir efekt gerek olmadığı için kullanılmamış. Müzikler ise sekin sessiz midiler.

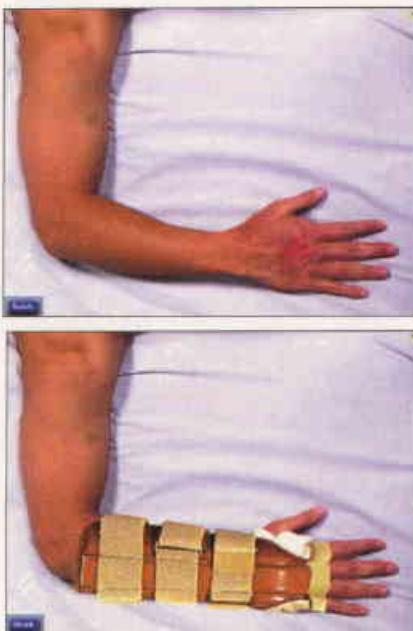
Oynamabilirlik • Tipla alakanız veya bir sempatınız yoksa 3 dakika bile dayanamazsınız.

bile doğru yerde doğru şeyi kullanmak şansa kalıyor. Oyun öyle ki, bir doktora verip doğru yapıp yapmadığını kontrol edebilirsiniz.

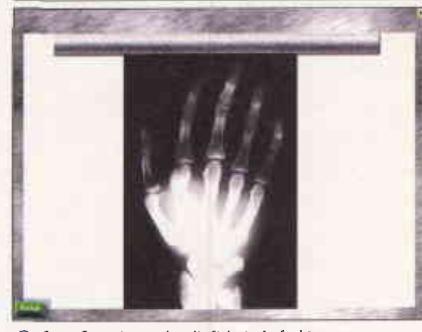
Her yer arabirimden oluşuyor. Oyun Macromedia ile yapıldığı için grafiksel açıdan hiç bir şey beklemeyin. Oyunda animasyon sıfır yakını. Sadece sağa sola hareket eden bacaklar kollar görebilirsiniz. Bir çok ara demo var. Demolar için video kayıtları kullanılmış. Başlangıçta sarıñın bir hemşire teyze bize ortamı nasıl kullanacağımızı gösteriyor. Oyun içinde gezebileceğimiz yerlerden en sık uğramamız gereken hasta kabul bölümü. Burada yeni gelen hastaların dosyalarını alarak onları tedaviye gidiyorsunuz. Bunun dışında ortamda bir bilgisayar da size hastalıklar hakkında açıklayıcı bilgiler veriyor. Buradaki bilgilerin hepsi gerçekçi ve doğru. Ayrıca bir çok sık görülen acil hastalık hakkında ilgili bölüm var. Diğer gideceğiniz yerlerden biri tedavi odası. Burada hastalara ufak çaplı tedavileri yapıyorsunuz. Örneğin dizini burkan birine müdahale burada yapıyorum. Bunun dışında iki tane de travma odası var. Buralara acil hastalar geliyor. Örneğin silah yaralananlar, kalp krizi gibi ciddi hastalar.

Gelsene Çapa'ya Acile!

Tedavi sırasında yapılabilecek şeyler beni oldukça şaşırttı. Aşıkçası bu kadar ayrıntı beklemiyordum. Yani cerrahi müdahaleler, röntgen ve MR çekimleri, her türlü testler ve elektroşoka kadar herşey var. Burada size palm denen cep bilgisayarınız yardım



1 Amanın bu adamda bir sürü organ var!



2 ve 3. metacarp'in diafizlerinde fraktur var.

ediyor. Yani palm'ınızı açıp hangi işi yapmanız gerektiğini öğrenebilirsiniz. Fakat palm'ınızı her açtığınızda oyun sonunda alacağınız puan düşüyor. Her hastayı tedavi ettikten sonra ilgili rapor doldurup imzalamanızı. Bu raporda "Yapılanlar", "Hastanın gideceği bölüm", "Orada yapılması gerekenler", "Tedaviden sonra yapılması gerekenler" ve "Teşhis" bölgümlerini doldurup imzaladığınızda size bir puan veriliyor. Bu puana göre de hastane müdürü sizi seviyor veya sevmiyor.

Her hastadan sonra yaptıklarınızın hangisi doğru hangisi yanlış veya neler eksik öğrenemiyorsunuz. Yani bir doktor adayı için olabildiğince ideal bir CD. Oyundan çok bir ansiklopedi olarak görülebilir. Uzun süre bununla eğleneceğimi düşünüyorum. Çünkü sanal dünyada hastanın ağızı yerine boynuna entübasyon tübü sokunca kimse birşey demiyor. İllerde bana tedavi olmayın! ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

TEKNİK BİLGİLER STRATEJİ

Bilgi İçin • <http://www.legacyinteractive.com/>

Yapım • Legacy Interactive

Dağıtım • Legacy Interactive

Minimum Sistem • PII 233, 32MB RAM, 117MB HDD

Multiplayer • Yok



kohan immortalsovereigns



Strateji türü uzun zamandır kendi içinde bir kisır döngüye girdi. Piyasaya sürülen tüm oyuncular kendilerinin diğerlerinden çok daha farklı olduğunu ve yenilikler içerdigini öne sürüp duruyor da biz bir fark göremiyoruz artık. Ha aslında farklılıklar var, birinde orclar yeşilken otekinde kırmızı, ya da birinde demir topların obüründe ağaç keşiyoruz! Aman ne farklılık ne çeşit!

Birbirine benzeyen bir sürü oyun ve çok parlak olmayan yapay zekalar bir yerden sonra farkına varmasak da biz oyuncuları köreltmeye başlıyor. Tüm oyunlarda aynı taktikleri kullanarak rahatça rakiplerimizin üstesinden geldiğimiz için yaraticılığımız kayboluyor.

Ama bu güzel yahu

Kohan birbirinin benzeri bir çok oyun içinde "gerçekten" faklı bir yerde. Yapımı grubu kafalarını kullanmış. Piyasadaki tüm oyunları önlerine almışlar sonra da tüm kötü yanlarını çıkarıp kendi yaratıcılıklarını üstüne ekleyerek orijinal bir oyun yapmışlar. Arayüzden savaş sistemine ve hatta ekonomik sisteme kadar bu orijinalliği her yerde hissediyorsunuz. Oynamış gerçekten kolay. Ama bu

oyunun kolay olduğu manasına gelmiyor. Yapay zeka bir "gerizeka" değil. Canınızda okumayı öyle güzel başarıyor ki size anlatamam.

Fantezi yaratıklarının yaşadığı Khaldun adlı bir dünya da geçen oyunda gene kötü güçleri yok etmeye çalışırsınız. Şimdi "o kadar orijinal dedin dedin gene aynı konuya önmüze pişirip koymuş" diyeceksiniz ama biraz sabredin. Şimdi bu hikayede Kohan isimli ölümsüzler var. Tanrıların Khaldun'u yaratırken düzenin sağlanması için yarattığı bu ölümsüzler aslında öldürülebiliyorlar. Fakat ölüncü bir mücevhere dönüşüyorlar. Dünyaları kötülüğün eline düştükten sonra acı çekmekte olan halk, belli bir ayınla Kohan'ların tekrar dünyaya getirilebileceğini keşfetiyor. İşte bu keşifle beraber oyunumuzda başlıyor.

Kısa yoldan imparatorluk kurmak

Kohan şimdiye kadar gördüğüm en ayrıntılı tutorial'a sahip. Bu tutorial ile oyunu en ufak ayrıntısına kadar rahatça öğrenebilirsiniz. Bu kısmı geçerseniz de oyuna kolayca adapte olabilirsiniz fakat bazı önemli ayrıntıları gözden kaçırabilirsiniz o yüzden sikilsanız da tutorial'ı oynayın. Oyunu ilk



• Savaşçı yönetmek yerine seyredin yeter.

başladığınızda hemen ekonomik durumunuzu kontrol ederek size avantaj sağlayacak olan binaları ve upgradeleri çok kolay bir şekilde yapabiliyorsunuz. Klikleyin yeter. Ekonomi yönetmek bu kadar kolay. Yalnız kale çeşitleri çoğaldıkça düş-

→

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

89

Grafik • Renkli ve ayırtılı. Efectler çok güzel. Savaş sırasında etrafta uçan fireballların ve iceboltların hedefine vurup yarattığı etkiye kadar her şeyi tüm açılılığıyla görebiliyorsunuz. Ayrıca aradaki animasyonların kalitesi hiz fenomenidir.

Atmosfer • Senaryo ve görevler birbiriley çok güzel ortaya çıkarıyor. Bu güzel paralellik bana Dark Omen'i hatırlattı. Zaten oyunda her stratejiden en güzel özellikler bir araya toplanmış.

Ses • Mükemmel. Ateşin yanışını da çeliğin sesini de ölüm çığlıklarını da geyet net duyabiliyorsunuz. Savaşın karmaşasını yansıtma adına her şey düşünülmüş.

Oynamabilirlik • İşte en vurucu nokta. Oyun bu özellik üzerinde kurulmuş. İvr zıvır ugraşmak yerine birliliklerimizi kurup savaşa dalıyoruz. Savaş karışık değil, ekonomi çok kolay, harita basit. Eh daha ne diyelim.





manınıza göre üreteceğiniz birimleri hesaplayıp öyle üretim yapmak zorunda kalmışsınızdır. Binaları yapmak için kaynak toplamak gibi bir uğraşınız yok. Her şey otomatik olarak yapılmaktadır. Yalnız bazen kaynakları toplamak için üzerlerine maden kurmanız gerekebiliyor ve bazen de birimlerinizin destek alması için haritada garnizonlar ve şehirler kuruyorsunuz. Fakat maden ve garnizonların mikro yönetimiyle uğraşmıyorsunuz.

Savaş ağırlıklı strateji budur

Oyunda birlüklerinizi kurarken ilk defa karşılaştığınız bir sistem kullanılıyor. Ön saflara dizeceğiniz birlük tipi, onu destekleyecek iki tip farklı birim ve



Bu taşların sırrı sonradan çözülüyor.

başlarını da bir komutan veya Kohanlarınızdan birini koyarak birlüğünüzü kuruyorsunuz. Birlüğünüzü kurarken onu oyunda tutmak için gereken malzeme miktarını da görebilirsiniz. Eğer bu malzemelerden birisi yeterli değilse oyunu onu otomatik olarak altın kaynaklarından karşılıyor. Böylece birlüğünüzü kurabiliyorsunuz fakat kaynaklar yeterli değilse bir süre sonra altın stok geliriniz eksiye düşebiliyor. Eğer paranız da biterse birlüklerinize veda ediyorsunuz.

Birlüklerinizi haritada dört kombinasyonda hareket ettirebilirsiniz. Soldan sağa sayarsak ilk ikon askerlerinizi en hızlı şekilde yürütmeye yarıyor. Bu kısa mesafeler için uygun bir yürüyüş şekli fakat bir yerden sonra yorulup durabiliyorlar. İkinci ikon ise askerlerinizi yorulmadan en hızlı şekilde yürütmeye yarıyor. Üçüncü hem hızlı yürümek hem de savaşa hazırlıklı olmak için en uygun mod. Dördüncü ve son ikon ise birlüğünüzü savaş düzeneğine sokuyor ve en yavaş şekilde yürüyorsunuz. Ne kadar hızlı yürürseniz savaş gücünüz o kadar düşer. Size tavsiyem daha önce geçtiğiniz ve düşman olmadığından emin olduğunuz yerlerde birlüklerinizi ikinci ikonla yürütün ve savaş ihtiyimali olan yerlerde dördü seçin. Böylelikle hem zamanandan hem de birlüğünüz gücünden tasarruf etmiş olursunuz.



TEKNİK BİLGİ ■ REAL TIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.strategyfirst.com

Yapım • Strategy First

Dağıtım • Timegate Studio

Minimum Sistem • P III 300, 64 MB RAM

Multiplay • Ağ ve Internet üzerinden

gayet kolayca tutabiliyorlar.

Son olarak...

Eski medeniyetten kalma harabelerin içinde Kohan madalyonlarına rastlayıp bunları kullanarak kendinize yeni silah arkadaşları edinebilirsiniz. Bu Kohanlardan en güçlü olanları sizinle bir sonraki

«Savaş başladıkten sonra yapacağınız tek şey birlüğünizi gözlemlemek.»

Birlüklerinizin hepsinde belli bir görme mesafesi var. Bu hareket tipinize göre fark edebiliyor. Ayrıca yeryüzü şekilleri de görüşünüzü etkileyen başka bir faktör. Birlüklerin bir çalışma çemberi var. Bu çemberin içine giren her duşmanla askerleriniz otomatik olarak savaşmaya başlıyor. Savaş başladıkten sonra ise yapacağınız tek şey birlüğünizi gözlemlerek o kadar. Eğer durum çok kötüye gitirse veya birlığın başında Kohan ölüm tehlikesiyle karşı karşıya ise geri çekilmeye veya dağınık düzende kaçma gibi seçeneklerden birini seçebilirsiniz. Bunlar dışında savaşa herhangi bir şekilde müdahale edemiyorsunuz. Kohanlarınızı direkt olarak savaşa sokmak isterseniz resimlerinin altındaki command seçeneğini engage'e çevirin.

Şehirlerinizin ve garnizonlarınızın da tipik birlükleriniz gibi bir görüş mesafesi var. Bu mesafe içine giren askerleriniz otomatik olarak iyileşmeye ve eksik kadrolarını toparlamaya çalışıyor. Eğer birlüklerinizi uzun süre hareketsiz tutarsanız otomatik olarak siper kazip bulundukları konumu güçlendiriyorlar ve herhangi bir saldırıyla daha güçlü karşılık veriyorlar. Şehirler saldırıyla uğradıklarında ise otomatik olarak bir grup asker ortaya çıkıyor ve şehri savunmaya başlıyor. Genelde en düşük düzeyde fakat kalabalık sayıda olan bu askerler küçük ve kalitesiz gruplara karşı şehirleri

bölümlere geçecektir. Düşman tarafında da kötü Kohanlar mevcut. Bu düşmanları çok güvenmeden ezmek sizin için en hayırlı olacaktır çünkü güçlendiklerinde gerçekten zorlayabiliyorlar. Hele birde en zor derecede oynuyorsanız inim inim inleyebilirsiniz. Oyun ilerledikçe daha da eğlenceli ve zor bir hal alıyor. İlk elime geçtiğinde Kohan'ı Warlords serisine benzetmiştim ve keşke Warlords'da da bunlar olsayı dediğim çok özellik buldum. Eğer biraz dikkat ederseniz zaten ara yüzdeki ikonlardan bazı benzerlikler yakalayacaksınız.

Oyunda engineer birimi hayatı önem taşır. Çünkü oyundaki garnizonları ve madenleri bu birimle kurabiliyorsunuz ve şehirler dahil her şeyi bu birlikle onarabiliyorsunuz. Koca oyunda en garibime giden özellik farklı birimlerdeki clericlerin diğer birimlerdeki askerleri iyileştirmemesi oldu. Ayrıca savaş durumu haricinde kendi birlüklerindeki askerleri de iyileştirmiyorlar. Ancak savaşa girince birlüklerindeki askerleri iyileştirmeye başlıyor. Bu ufak sorun dışında Kohan strateji seven herkesi kendine bağlayacak kadar güzel ve çeşitliliği olan bir oyun. Asla monoton olmuyor ve gerçekten sağlam bir senaryosu var. Uzun zamandır birbirine benzeyen oyunları oynamaktan sıkıldıysanız Kohan size ilaç gibi gelecektir. ■ ■ ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

f1 worldgrandprix2000

Son kontrollerinizi yapın, yarış birazdan başlıyor.

Her yıl Formula 1 ve Grand Prix temaları o kadar çok firma tarafından didikleniyor ki oyuncular ister istemez hangi kokpite oturacaklarını şaşırıyorlar. Hasbro tüm bu kalabalığın arasından geçen sene Grand Prix World oyunuyla sıyrılmıştı; bana göre menajerlik ve simülasyon türlerinin iyi bir karışımıydı. Bu sefer elimizde simülasyon özelikleri taşıyan arcade türü bir oyun var. Zaman zaman insanda jeton atma isteği uyandıran F1 World Grand Prix 2000, iki farklı oyuncu grubuna hitap etme kaygısıyla ortaya çıkmış olsa gerek.

Bir kez daha start çizgisindeyiz

F1 World Grand Prix 2000 kötü bir demo ve gaz bir müzik (new age teknolojisi?) eşliğinde başlıyor. Oyun için 2000 F1 sezonunun tüm lisansları alınmış. 2000 FIA dünya şampiyonasına katılan takımların, arabaların ve pilotların hepsini bulmak mümkün. Birbirinden oldukça farklı iki oyun modu var: Arcade ve Grand Prix. Arcade adından anlaşılaceğü üzere size oyun makinalarını aratmayacak bir yapıya sahip; spikerin şov tonundaki anonsuyla kendinizi bir anda pistte ara gaz verirken buluyorsunuz. Yarışın ilk ayağı İtalya'da gerçekleşiyor. Arcade modunun olayı, birtakım detaylarla uğraşma-

• Ters yöndesin kardeşim, görmüyor musun?!



Tek bir çizgi görmek istemiyorum, ona göre!

dan süratli bir şekilde yarışa girmeniz. Tempo hiç düşmüyor. Oyun içi mesajlar puntoları ve fontları ile bir arcade oynadığınızı vurgular nitelikte. Beş farklı kamera açısından yaşayabiliyorsunuz.

Kariyer düşkünlere Grand Prix modunu seçmeli. Sezon boyunca sıralamada yükselmek için yarış-

lara girmenin dışında taktiksel kararlar veriyorsunuz. Bir anlamda kendi kendinizin menajerisiniz. Grand Prix modunda oynarken ilk göze çarpan şey sürüs fiziklerinin ve yapay zekanın arcade moduna göre daha gerçekçi olması. Sezona başlamadan önce bir "Süper Ehliyet" edinmek zorundasınız; yoksa kariyer yapmayı fala unutun derim (Coulthard olmak öyle sandığınız kadar kolay değil). Süper Ehliyet almak için 5 aşamalı bir testi başarıyla geçmek zorundasınız (test oyunu yan sayfada ayrıntılı bir şekilde anlatlığım için burada pek kurcalamak istemiyorum).

F1 WORLD GRAND PRIX 2000

67

Grafik • Dokular çok tekrar ettiğinden yüksek çözünürlük bir şey ifade etmiyor. Araba modelleri güzel. Seyirciler rezalet. Başlangıç demosu kötü.

Atmosfer • Müzik biraz gazla da o kadar havaya girdiği mi söylemeyeceğim. Çevresel grafiklerin zayıf oluşu herhangi bir atmosfer oluşmasına izin vermiyor.

Ses • Sesler boğuk, özellikle motor sesleri birbirine karışıyor. Arcade modundaki spikere uyuz olmamak elde değil.

Oynamabilirlik • Arayüz çok cansız; hiçbir numarası yok. İki farklı modun olması güzel bir şey. Kontroller basit; kısa sürede alıştıyorsunuz.





Viraja saatte 180 mille giderken olacağınız virajda hızınızı kontrol edin.



Zincirleme çarpışmalara bulaşmamaya çalışın.



Beş zorlu sınav siz bekliyor

→ İngiliz anahtarını gören var mı?

Formula 1 Grand Prix 2000, gelişmiş bir 3D motora sahip. Sürüş fizikleri (özellikle arabanın yol tutuşu) fena değil ama rakip takımların yapay zekaları biraz düşük kalmış. Hasar modellemeleri gerçekçi, sayılabilir (en azından çarpışmalarla doğru orantılı). Hava şartları değişebiliyor ama sürüşünüzü pek etkilediği söylemenemez. Çözünürlük 1600x1200 olabılırken dokuların gereğinden fazla tekrar etmesi grafikleri donuklaştırmıyor. Ayrıca test sürüslerinde kullandığınız arabanın rengi ve modellemesi çok kötü. Neysse ki detaylı araba modelleri durumu bi-

raz kurtarıyor. Yine de piyasada çok daha detaylı grafiklere sahip yarış oyuncuları bulabilirsiniz.

Sesler biraz boğuk ama idare eder (EAX des-tegi var). Arcade modunda bir spiker kulağınızın zarını patlatacak şekilde bağırırken Grand Prix modunda pit amiriyle telsiz bağlantısı kuruyorsunuz. Replay oyunu pek kıvıramamışlar, bir kere çok sönüük ve durduruk yere başlıyor. Oyunun genel özellikleriyle ilgili 30 farklı ayar var. Grand Prix modu ise değiştirilebilen 20 gerçekçi parametre içeriyor. Çeşitli teknik araştırmalar yaparak motor, vites kutusu, aerodinamik, pit ekibi ve frenler ko-

nusunda gelişmeler kaydedebilir, takımınızın kaderini değiştirebilirsiniz. Multiplayer olmaması bir yarış oyunu için koca bir eksiz bence. Formula se-verler alıp biraz takılabilirler ama onları bile yeni sezon başlayana kadar oyalayabileceğini hiç san-mıyorum. ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr

«Süper Ehliyet almak için 5 aşamalı bir testi başarıyla geçmek zorundasınız; Coulthard olmak öyle sandığınız kadar kolay değil.»

F1 PİLOTU NASIL OLUNUR?



Bir F1 pilotu olmak için 'Süper Ehliyet' denilen trafik belgesini edinmeniz gerekiyor. Sa-kin hemen heveslenmeyein çünkü Süper Ehliyet manavdan alınmıyor (boru değil yanı). Anlayacağınız öyle eskiden olduğu gibi tepe-den inme McLaren pilotu olmak yok. Önce aşağıdaki 5 testi geçip 10 fırın ekmek yeme-niz gerekiyor.

Kalkış

Şimdiki kalkışın testi mi olur diyorsunuzdur. Evet, hem de bal gibi olur. Öyle moturu ba-gırıp arabanın kımıtları atarak kalkmak Grand Prix raconuna ters bir kere. Hem zaman kaybetmemek hem de arka lastikleri eritmek, kısacası adam gibi kalkmak istiyorsa-nız, eliniz el freninde ve ayağınızda gazda ol-

sun. Kirmızılar sırayla yanarken siz de ara gazar verin ve hepsi yanınca el frenini bı-karakar olabildiğince çabuk hızlanın. Ara gazi kökülmüş durumda el frenini bırakırsanız, ilk beş saniye olduğunu yerde sayarsınız.

Sollama

Yarışta birinci olmanız için rakiplerinizi geride bırakılmalarınız. Eğer onlara çar-parak pistin dışına atamıyorsanz, manevra gücünü gösterip onları solla-yabilirsınız. Başarılı bir sollama yapmak istiyorsanz, kör noktada kalacak şekilde rakibinizin arkasına yapışın



(saatte 180 mille giderken bunu yapmak birazcık zor olacak). Hızınızı koruyun ve ilk uygun virajda cart dye sola kayarak viraj sonunda rakibinizin önünde geçmiş olun. Bu arada sollamanın yanı sıra sağlamla da yapabilirsiniz.

Fren

İki yolla fren yapabilirsiniz; frenе basarak ve vites düşürerek. Bu testte sizden istenen "S" biçimindeki virajlar silsile-



sini pistten çıkmadan, doğru noktalarda fren yaparak atlamanız. 3, 2, 1 ve artık kontrol sizde. Dürügüün hemen sonunda virajın başlangıcını görünce vites küçültmeye başlayın. Virajın iki kıvrıldığı noktada frenе basarak arabayı ters yönde kaydırın. Böylece seri bir şekilde sağ ve sol yapıp pisten çıkışmacaktır. Söyleseme kolay ama iş yapmaya gelince sınırlar biraz bozuluyor.

Viraj

Bu sefer olay direksiyona hakim olabilmekte. Test düz bir sırat yoluyla başlıyor. Yol böylü olunca, siz de gaza bir güzel asılıyorsunuz. Biraz sonra sağa keskin bir viraj çıkıyor karşınıza; aşağı yukarı 90 derece kadar (!). Bariyerlere toslayıp savrulmamak için viraja gir-



meden önce vitesi ikiye düşürün ve ani bir fren yaparak direksiyonu sağa kırın. Yalnız ayağınız frenen çekmez ve sağa kırıldıkten hemen sonra durumu to-parlamak için biraz sola kırmazsanız, kendinizi yine bariyerlere yapmış bir şekilde bulursunuz. Virajdan hemen sonra yine bir düzük ve yine keskin bir viraj siz bekliyor (ama bu sefer sola!).

Tam Tur

Evet, yüzük yüzük sonuna geldik. Şimdi öğrendiklerimizi tekrarla-ma-zımanı. Yukarıdaki adımları başarılı bir şekilde arkanızda bırakarak bir turu tamamlaymalısınız (evet hepsini birden!). Biraz saçınızı başınızı yolakacısınız



ama bu sınava da geçince pırıl pırıl bir kariyer, patlatılmaya hazır şampanya-lar ve tabii ki bikini kızlar siz bekliyor. Yarış oyuncularına yatkınsanız, çok zorlanmadan testleri gebebilirsiniz ama eğer direksiyonun başına daha ye-ni geçiyorsanız, vay halinize!

stunttrackdriver2

get'n dirty

Keşke herkes bu kadar basit olarak bu kadar eğlenceli oyun yapılabileceğini anlayabilse...

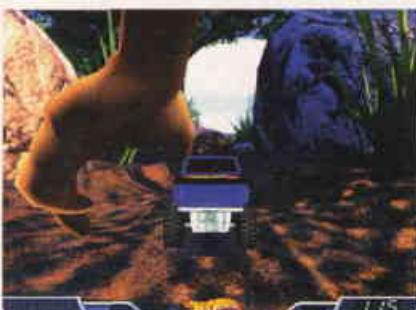
Tamam kabul ediyorum. Ben araba yarış oyunlarını çok seviyorum. Delicesine seviyorum. Ama bari bunun gibi eğlenceli oyunlar yapısınlar arkadaş. Yarış oyunları iki pedal bir şanzıman- dan ibaret olmasın. Gerçek araba fiziğine uymasın. Neden onları yapmak kolay da uğuk fikirlerle oyun yapmak bu kadar zor. Madem araba yarışlarında gerçekliği yakalayamıysınız bari bunu yapın! Tamam arkadaşlar sakinim. Sakinim.... Höri! Girrr! Burr!... Zırz zort!!!!?!??!!?!

Düz gitmek?

Stunt Track Racing ikinci oyunıyla dört tekerlek üzerinde durmanın sakıncalarından bahsediyor. Evet tam manasıyla sakıncaları. Mattel Interactive'in dağıtımını yaptığı oyunda aynı firmadan oyuncak olarak da piyasaya sürüdüğü ufak yarış arabalarını kullanıyzısunuz. İlk oyundaki mantığa bağlı kalınarak ve üzerinde birçok değişiklik yapılarak eğlence katsayısi tepelere taşınmış. En büyük değişiklik parkurlarda olmuş. Şimdiye kadar gördüğüm en ilginç arka plan bu oyunda kullanılmış. Arka planda sanki video oynuyor ve siz de bu videoonun için de yarınızı yapıyorsunuz. Arka plandan sanki ekran- dan çıkacakmış gibi bir kurbağa koşuyor. Tabii sizin arabalarınızın da oyuncak olduğunu düşünürsek kurbağa godzilla boyutunda oluyor. Bu da ekranda sürekli dinamizmi sağlıyor.

Oyun tam anlamıyla yarış oyunu değil. Çünkü karşınızda rakip yok. Sadece zamana karşı yarışıyorsunuz. Her haritanın belli bir zamanı var. Toplam 6 adet haritayı takılmadan geçmek özellikle son haritalara doğru oldukça zor. Çünkü atacağınız herhangi bir ters takla o haritayı zamanında bi-

© Arabamı kuruyorum, oyumu oynuyorum..



© Aman bu yaratık nedir?

tirmenizi engelliyor. Asıl zor olan ise bir haritayı gezen zamanda geçemeyince haritalara tekrar baştan başlamamanız gerekmesi. Yani bütün uğraşlarınızla geldiğiniz 5. haritayı geçemeyince baştan oynamalısınız. Haritaların dizaynı da arka plan dizaynı gibi ilginç. Normal yolda neredeyse hiç gitmiyorsunuz. Sürekli farklı platformlar arasında zıpliyorsunuz. Bu platformlar bazen bir sandalyenin kolu bazen de bir kovanın yanı olabiliyor.

Kur kur gitsin

Toplam 12 adet araç kullanıbiliyorsunuz. Fakat başta sadece 3 arabanız oluyor. Oyun içinde yaptığınız hareketlere göre ödül olarak yeni araçlar açılıyor ve onları kullanabilir hale geliyorsunuz. Araçların arasında hız ve hareket kabiliyeti olarak ciddi farklar. Belli bir rampada bazı araçlar üç takla atabiliyorken bazıları beş tane atabiliyor. Bu yüzden bazı araçlar hiç kullanılmıyor bile. Oyunda iki mod var. Arka arkaya bütün haritaları oynayabileceğiniz ve haritaları teker teker oynayabileceğiniz modlar. Fakat iki adet harita açık olmadığı için bütün haritaları oynamak için arka arkaya oynama modunda ha-



STUNT TRACK DRIVER 2

78

Grafik • Render grafiklerin yanında değişik arka plan da oyuna dinamizm katmış. Özellikle arka plan teknigi ilginç.

Atmosfer • Kendimi koca bir hayvanat bahçesinde kurbağaların arasında oyuncak arabanızı oynarken buldum.

Ses • Etraftan gelen doğa sesleri çok başarılı ve atmosferi yüksekte tutuyor.

Oynamabilirlik • Sadece dört tuşla bu kadar uzun oynamama süresi ve bu kadar bağımlılık başka hiçbir oyunda yok.

ritaları açmalısınız. Grafiklerle ilgili ayarları oyun dışında yapmanız gerekiyor. Oyun içinde fazla ayar yok. Kontroller konusunda readme dosyası yardımcı oluyor.

Ekranda hareket varken siz hareket etmeseniz olmaz demişler ve arabanızın artisik hareketler yapma kabiliyeti eklemiştir. Arabanızın tekerlekleri yerden kesildiğinde siz tamamen serbest kalıyorsunuz ve istediğiniz yönde hareketler yapabiliyorsunuz. Aracınız toplam 3 yönde dönebiliyor. Bunları olabildiğince fazla sayıda ve çeşitli arka arkaya sıralamalısınız. Tek eksende veya üç eksende tek veya 5 takla atanın çok farklı var. Ne kadar çok hareket yaparsınız yere indiğinizde o kadar hızlı gidiyorsunuz. Bu da size ciddi derecede zaman kazandırıyor. Fakat taklaları atacağım derken zamanında yere inebilecek duruma gelmezseniz burun üstü çökülebilirsiniz. Bu yüzden haritaları iyi bilmek bunun için de haritaları tek tek oynamak gerekiyor.

Stunt Truck Racing şimdiye kadar dört tekerlek üzere yapılmış en eğlenceli yarış oyunu. Bu kadar basit teknikle bu kadar eğlenceli oyunlar yapmak mümkün değil mi? CD'si bir köşede bulunsun sıkıldıkça açıp gönlünüzce takla atın. ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ YARIŞ

Bilgi İçin • www.mattel.com

Yapım • Mattel Interactive

Dağıtım • Mattel Interactive

Minimum Sistem • P 166, 32MB RAM, 90MB HDD

Multiplay • Yok

ripmaxrcsimulator

Artık model uçaklar da modelleniyor...

Her şeyin küçüğü güzeldir derler ya işte bu da öyle bir durum. Şu ana kadar elimde birçok simulasyon geçti ama bir model uçağı kontrol edeceğim hiç aklıma gelmedi. Onlara uçarken, öyle uğraşmanız gereken konvansiyonel detaylar veya tamamlamanız gereken 'top secret' görevler yok. Ne uçak savavarları sizi indirebilir ne de iş güdümlü roketler size kilitlenebilir. Sadece gökyüzünde serbestçe süzülmek var; tipki bir barış güvercini gibi.

Joystick yerine uzaktan kumanda

Uçabileceğiniz birçok farklı uçak mevcut; sonuca hepsi model uçak ama motor güçleri ve kanat açıklıkları değişebiliyor. Uçtuğunuz yerler de çok çeşitli. Derin bir kanyonda süzülebilir, bir şehir parkında tâkilabilir, hatta bir ay ışığını bile ziyaret edebilirsiniz!



● Birbirinden renkli uçaklar siz bekliyor.



● Balonları vurma için kanatlardaki makinelileri kullanın.

Tabii ki peşinizde Mig'ler olan görevlere çalışmayaksınız ama bu alternatifleriniz olmadığı anlamına da gelmiyor. Bu sefer işin şov kısmı ön planda. Serbest takılacak, balonları vuracak, tam onikiye bo-

ya bombaları bırakacak, motorsuz uçacak, zamana karşı yarışacak ve hatta limbo yapacaksınız.

RC Simulator'ı sadece joystick ve PC uyumlu model uçak uzaktan kumandasıyla oynayabiliyorsunuz. Uzaktan kumanda olayı çok ilginç ve bir o kadar da pratik. Başka ilgimi çeken bir şey de Photoshop veya benzeri programlarla hazırladığınız kaplamaları oyunda kullanabilmeniz; hepsi oyuncunun readme'sinde detaylı bir şekilde anlatılmış. Klasik simulasyonlardan sıkıldığınız ve biraz serbest uçmak istiyorsanız, RC Simulator'a bir göz atabiliyorsunuz. ■ ■ ■

RIPMAX RC SIMULATOR

63

Grafik • Grafikler alabildiğine 3D ve çözünürlük 1280x960 semalarında. Ama renkler biraz donuk ve dokular çok tekrar ediyor.

Atmosfer • Olay gösteri olan bir oyun için eğlence faktörü düşük kalmış. Daha renkli ve detaylı olabilirdi.

Ses • Model uçak simülasyonu diye seslerin de minimalist bir havada olmasına bence hiç gerek yok. Biraz daha motor duymak istiyorum.

Dynamiklilik • Uzaktan kumanda olayı ilginç ama alışmak zor olmalı. Joystick bile hassas manevralar için yetersiz kalıyor.

TEKNİK BİLGİ SIMULASYON

Bilgi İçin • www.rcsimulator.com

Yapım • Inertia LLC

Dağıtım • Ripmax Plc

Minimum Sistem • Pentium 300, 32MB Ram, 50MB sabit disk alanı, 4MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

sabrinatheteenagewitch: brat attack

Bir TV dizisi uyarlaması ve bir zaman kaybı daha.

Aranızda Sabrina'yı düzenli takip edenler var midir bilmiyorum ama en azından zayıfarken bir şekilde o 'tatlı cadı'ya denk gelmişsinizdir. Evet, Sabrina için bir zamanlar ailece izlenen 'Tatlı Cadı' dizisinin günümüz versiyonu diyebiliriz aslında. Brat Attack, Sabrina serisinin üçüncü (ve umarım son) oyunu.

Abra Kadabra!

Brat Attack için arcade dedik ama biraz adventure içeriği de söylenebilir. Sabrina'nın kötü kuzeni Amanda 'Beanie of Ultimate Power!' zimbirtisini ele geçirir. Dünyaya egemen olmak isteyen Amanda'yı durdurmak da tabii ki Sabrina ve uyuz kedisi Salem'e düşer.

Oyun güzel bir animasyonla başlıyor (ama hepsi o kadar). İzometrik bir perspektiften Sabrina'yı kontrol ediyorsunuz. Oyunun başından evin içindesiniz ve öncekiye saklanan kediniz Salem'i bulmalısınız. Daha sonra Sabrina'nın okulu ve Mars kayak merkezi gibi çeşitli 'büyülü' alemleri ziyaret edeceksizez. Büyülerini yapabilmek için bazı iştirak etmeliyiniz.



● Büyü kitabı olmadan hiçbir

halı yiyemezsınız.



● Küçük beyler ekran başına,

Sabrina ablânı geliyor!

zivâr ihtiyacınız var; kokmuş çorap, taze örümcek ağı gibi. Bunlar genelde orta-yaşlı saçılım durumda ve sebil; ayrıca kapıları açınca da bir şeyler bulabiliyorsunuz. Saçma sapan ama komik büyüleriniz var. Orneğin bir tanesiyle dumanlarınızı şişmanlatıyor ve böylece yavaşlamalarını sağlıyorsunuz.



SABRINA THE TEENAGE WITCH: BRAT ATTACK

48

Grafik • Grafikler vasat ama bir çocuk oyunu için idare edebilecek düzeyde. Renk paleti daha zengin olabilir.

Atmosfer • Giriş animasyonunun yaratığı etkisi oyuncunun devamında bulmak zor. Dizi ayın uyarlanısydı, belki daha iyi olabilirdi.

Ses • Sabrina'yı ve Salem'i dizideki karakterler seslendirmiştir. Müzikleri pek anlamadım ama ses efektleri oyuncunun tarzına uygun.

Dynamiklilik • Sabrina'nın gezinirken ona buna takılması çok uyuz bir durum. Büyülerin hazırlanması ve yapılması gayet pratik.

Oyunda Sabrina'ya ve Salem'e orijinal sesleri eşlik ediyor ama görünüş itibariyle Sabrina'nın dizideki oyuncuya pek bir alakası yok. Brat Attack, dizisi seyretmek yerine geçici bir alternatif sayılabilir. ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ ARCADE

Bilgi İçin • www.archiecomics.com

Yapım • Hypnotix Inc.

Dağıtım • Knowledge Adventure

Minimum Sistem • Pentium 133, 16MB Ram, 96MB sabit disk alanı, 2MB ekran kartı

Multiplay • Yok



Mail üzerinden arkadaşlarınızla dövüşmek ister miydiniz?

BattleMail Kung-Fu

(www.battlemail.com)

Zaten oyun oynamadığımız bir emailler kalmıştı onu da size şimdî öğreteceğim. Böylelikle sınır olduğunuz herkesi yanınızda olmadan bile dövmeye şansına sahip olacaksınız. Ama onları pataklamadan önce siteye bağlanıp üye olmak ve oyunu oynamak için gerekli programı indirmeye ikna etmelisiniz. Programı kurduktan sonra ilk çalıştırdığınızda kendinize bir kullanıcı profili yaratmanız gerekiyor. Create butonuna bastıktan sonra kendinize bir kullanıcı adı seçip email adresinizi yazıyorsunuz. Bulunduğunuz ülkeyi, yaşı grubunuza ve cinsiyetinizi de yazdıktan sonra bu işlem tamamlanıyor. Açılan yeni pencereden kendinize bir dövüş ayarlayabilir, istediğiniz bir dövüşçüye mesaj atabilir veya çok sevdığınız bir arkadaşına bu oyunu tavsiye edebilirsiniz.

Ee hadi dövüşelim artık

Yeni bir dövüş başlatmanız için önce kendinize bir karakter seçiyorsunuz. Yüksek, orta, alçak saldırı ve savunma hareketleri seçmeniz gerekiyor. Daha sonra yüksek, orta ve alçak vuruşlardan oluşan beşli bir seri ve savunma için gene aynı vuruşlardan oluşan ayrı bir beşli seri belirliyorsunuz. Galip geldikten sonra söyleyeceğiniz sözünüze de seçip karşınıza çıkacak olan herhangi bir rakip ile olan dövüşünüzü bulunduğu mail'i bekliyorsunuz. Genel mail'de bulunan dosyaya çift tıkladığınızda dövüş başlıyor ve artık bundan sonra sadece izleyebiliyorsunuz. Bu kısmı fark ettiniz üzere biraz şans işi. İki tarafta birbirinin tercihlerini bilmediğinden tipki loto oynar gibi hareketleri salamış oluyor. Zaten bu oyunu heyecanlı kılan faktörde burada. Dövüşünüz bittikten sonra skorlar ekleniyor ve programın istatistik menülerinden kendi skorunuza görebiliyorsunuz. Ayrıca karşınıza tanıdığınız bir kullanıcının çıkışmasını istiyorsanız dövüş başlatma menüsündeki seçeneklere o kişinin mail adresini veya kullandığı nickini yazabiliyorsunuz.

Yeni Cüneyt Arkin'lar doğsun

Dövüşüler arasında beyaz, sarı, yeşil, mavi, kahverengi, siyah ve master kuşaklar bulunmaktadır. Kendinizden büyük kuşakları yendiğiniz zaman siz de kuşak atlıyorsunuz ve vuruş tekniklerinize göre saldırınızı güçlendirme beraber enerji seviyeniz de artıyor. Ayrıca oyununun web sitesi de oldukça gelişmiş ve başarılı bir site. Buradan Kung-Fu oyunu ile ilgili tüm detayları ve sahip oldukları

kuşaklara göre kullanıcı listesini görebiliyorsunuz. Sitede Kung-Fu dışında Joust, Soccer ve Turkey deathmatch de var. Joust ile eski çağlarda şövalyelerin yaptığı mızrak dövüşlerini oynayabilir, soccer ile futbol karşılaşmaları yapabilir ve turkey deathmatch ile horoz dövüşü oynayabilirsiniz. Meraklıları bir göz atın!

Redmoon

(www.redmoon-online.com)

Süper grafikleriyle bir RPG-action oynamaya ne dersiniz? Üstelik bedavaya! İnanın işin içinde hiçbir numara yok. Oyun şu anda beta test aşamasında ve herkesi kabul ediyor. Yalnız iyi bir bağlantıya sahip olmalısınız çünkü oyun şu an full patchlenmiş versiyonuyla 205 MB tutuyor. Ama bir kez indirirseniz ondan sonra rahatlıkla güncelleyebilirsiniz. Programı indirdikten sonra kendinize bir hesap açıyorsunuz. Daha sonra karakter seçiyorsunuz. Bu seçimde çok dikkatli olmanız öneririm. Çünkü oyunda her silahı her karakter kullanamıyor ve bu yüzden oyun tarzına göre karakter seçmeniz çok önemli. Şimdi size bu konuda biraz ip ucu verelim. Eğer yakın dövüse gireceğim diyorsanız Sadad'ı seçmelisiniz. Kendisi oyundaki en güçlü karakterdir ve kılıçlarda en uzman karakter budur. Bir nevi paladin gibidir. Eğer rakiplerimi uzaktan harcamak istiyorum, tabanca kullanacağım diyorsanız o zaman da Destino veya Canon tercihiniz olmalıdır. Eğer hızlı bir karaktere sahip olmak isterseniz Lavita tercihiniz olmalıdır. Son olarak kafamı kullanıp zihin gücümle dövüşmek istiyorum derseniz o zaman Philar veya Azlar size istedığınızı verecektir.



Oyuna girdik ya şimdî ?

Oyuna girdiğinizde ilk yapmanız gereken hemen güne inip kendinize bir silah almaktır. Şu an çok güşüz olduğunuzdan ancak en ucuz silahı alabilirsiniz. Zaten diğerlerini alıbseniz bile kullanamazsınız. Çünkü silahları kullanmak için sınıfınızın ve yeteneklerinizin o silaha uygun olması gereklidir. Silah alındıktan sonra batıya doğru ilerleyerek rakiplerin ile karşılaşmaya başlayabilirsiniz. Dövüşürken azalan enerjinizi rakiplerinizden çikan veya satın alabileceğiniz yiyeceklerle yenileyebilirsiniz. Level atladiğinizda ise belli bir puanı yeteneklerinize dağıtıyorsunuz. Yalnız bunu yaparken oyunu en başından hangi özelliklerinizi ön plana çıkartacağınızı hesaplayarak dağıtin. Oyunda özel yeteneklerinizi kullanarak rakiplerinize sağlam darbeler indirebilirsiniz yalnız bunları yapınca hemen şart olmuyorlar bu yüzden gereğinde kullanın. Level atlamanın için belli bir experience puanını doldurmalarınız yalnız eğer ölürseniz ex-

perience puanınız yanya düşer o yüzden dikkatli olun biz dergide çok saçımızı başımıza yolduk.

Redmoon çok büyük bir dünyada geçiyor. Final Fantasy tipi grafikleriyle yıkıntı halindeki dünyınızı yeniden düzeltmeye çalışığınız oyunda hareket hiç bir zaman durmuyor. Tuğbek, Sınan ve benim oyundaki karakterlerimiz çok ileri levellarda olmadığı için oyundaki tüm bölgelere gidebiliyor fakat eğer karakterinizi çok geliştirebilirsiniz başka gezegenlere bile gidebiliyorsunuz. Redmoon kesinlikle zaman harcamaya değer.

Blade of Darkness Multiplayer

Bu aydan itibaren oniine bölümümüzde size popüler oyunların nasıl multiplayer olarak oynanacağını anlatmaya başlayacağız. Bu şerefe ilk layık olan oyun ise Blade of Darkness.

Oyna girdikten sonra Arena kismından multiplayer bölümünü giriyorsunuz. Burada player tipi seçtikten sonra geri dönüp bağlantı ayarını yapıyorsunuz. Seçebileceğiniz iki tip ayar var. Birı IPX ötekisi ise TCP/IP. Bağlantı tipini seçtikten sonra New Arena bölümünü girip oynayacağınız haritayı seçiyorsunuz. Bu bence haritalardan en zevkli Vulkan's Hell. Çünkü öyle kaçip sakınacık bir yeriniz yok ve üstünden bulunduğunuz adacığın etrafı lavlarla kaplı. Üstelik adacık hızla bu lavların içine gömölmekte ve tek şansınız rakibinizi en kaza yoldan öldürüp yemektan kurtulmak. Ada belli bir yere kadar battıktan sonra gene yükselmeye başlıyor. Bunu bir avantaj olarak kullanıp adanın en yüksek yerine çıktıktan sonra haritaya ilk defa girmiş rakibinizin yanmasını kahkahalarla seyredebilirsiniz.

Taktikler

Oyun ilk başladığında üç silahınız olduğundan rakibiniz üstünüze gelirken bunlardan birini onun kafasına fırlatabilme avantajınızı iyi kullanın. Rakibinizin boşluklarını iyi değerlendirin. Kalkanının arkasına saklanmış bir düşmanın ayakları savunması olacaktır. Size defalarca vuran bir rakibin bir süre sonra stamnasi iyice azalacaktır ve o toparlanıncaya kadar siz ona korkunç zararlar verebilirsiniz. Köşeye iyice yanaşmış bir rakibi ittilererek aşağıya düşürebilirsiniz. Hangi silahla hangi vuruşları yapabileceğinizi iyi öğrenin. Bazı özel vuruşlar normal vuruşlara göre daha çok zarar verir. Rakibinizi indirdikten sonra oyun ağır çekime girse de siz vuruş yapmaya devam edin. Ağır çekimde son bir vuruş yapma olasılığınız daha vardır ki eğer isabet ettirirseniz çok eğlenebilirsiniz.

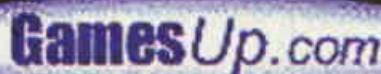


Siteler



www.grilimanlar.com

Tolkien hastaların buraya iyi bakınlar. Yüzüklerin Efendisi'nin filmi çekiliyor. Herhalde bundan sağır sultanın bile haberi olmuştur. O da haberi mutlaka bu siteden almıştır. Sitede filmle ilgili tüm son gelişmeleri bulabilirsiniz. Ayrıca Tolkien'la ilgili bilgiler ve Yüzüklerin Efendisine dair duvar kağıtlarından Nokia logolarına kadar bir çok eğlenceli ayrıntıda gene sitede mevcut. Filmle ilgili son fragmanı da indirebileceğiniz sitenin forumlarını izlemenizi tavsiye ederiz.



www.gamesup.com

Bir oyunla ilgili bilgi mi arıyorsunuz? Ya da bir kaç oyunun çırıp çıkmadığın dan emin olmak istiyorsunuz ama orijinal sitelerine tek tek bakmak sizin için büyük zaman kaybı olacak. O zaman bu siteye buyurun. Şoldaki alfabetik sırasıyla aradığınız her oyuna kolayca ulaşabileceğiniz site açıklaması bizim de sık sık uğradığımız bir kaynak. En çabuk şekilde ve en kısa yoldan, üstelikte hangi tur olduğunu rahatlıkla anlayarak aradığınız bir çok bilgiyi bulabilirsiniz.

-TUOL-

www.tuol.org

Sizde benim gibi eski oyunların hasta misiniz? O zaman the ultimate oldgames linkpage tam size göre bir adres. Bu forum sayesinde onlarca bedava eski oyun indirebileceğiniz sitenin adresine bir tıklamıyla ulaşabilirsiniz. Ben arşivimin çoğunu bu forumdaki siteler sayesinde oluşturduğum diyebilirim. Eski C 64, Amiga ve DOS oyunlarından tutunca emülatörlerle kadar her türlü kaynağa ulaşabileceğiniz siteler meraklısı için altın değer taşıyor.

wapers

The World's #1 Wallpaper Site

www.wapers.com

Eğer wallpaperlara karışır bir liginiz varsa internetimiz.com adresinden sonra birde wapers.com adresine bakmanız gereklidir. Son oylan ne varsa hepsinin wallpaperını burada bulabilirsiniz. Son oylan filmlerden oyunlara arabalardan hayvanlara (tabii hayvanın son okunu olmaz) ve hatta tatil resimlenme kadar bir çok kaynak var burada. Eğer burası yetmezse sitenin alt tarafında yer alan linklerde siz faydalı sitelere götürecektr.



playstation'ın gücünü küçümsemeyin!

cok ciddiyim

Bu ay çok ciddiyetsizim, aklıma ne geliyorsa yazıyorum. PSX incelemelerinde durumu daha net anlayacaksınız zaten. Olsun, sanki biraz daha samimi olmuş gibi geldi bana. Bakalım beğenecik misiniz.

Benden böyle, gelelim size. Ne okul kaldı, ne sınav kaldı, ortağını darmadağın ettiniz. Artık on numarasınız. Keyfinize diyecek yok, kebab kebab maşallah. Artık iki büyük zevkten birisini seçmeniz yeterli. Ya su savaşları başlayacak, ya da multitapları takip arkadaşlarınızla PlayStation turnuvaları yapacaksınız. Belki de yeni oyunlara dalmak isteyeceksiniz. Bu ay da sizler için konsol sayfalarımızı özenle hazırladık. Posterimizi de verdik aslanlar gibi. Oh, rahatız. Önümüzdeki ay için daha da güzel işlere imza atmaya çalışacağız.

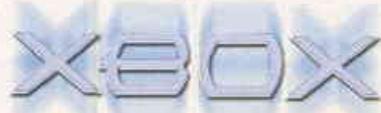
Web sitemde bir problem oluştu sevgili arkadaşlar, www.megaemin.com yerine www.megaemin.cjb.net veya megaemin.go.to adreslerini kullanmanızı tavsiye ediyorum. Temmuz'un ortalarına doğru da güncelleme yapılacak.

Bana çok dokunan bir e-mail'dan bahsetmeden geçmeyeceğim. Bir zati muhterem, geçen ayki "Oyun = Yaşam" başlıklı yazımı biraz fazla ciddiye almış ve eleştiri dozunu aşan cümleler kurmuş. Oyunla yaşam hiç bir olur mu, kimi kandırıyorsunuz diyor. İnsanları evlerine kapattığımızı, oyun manyağı insanlar yaratıp dergimize rant sağlamaya çalıştığımızı ileri sürüyor. Oyun ile hayatın aynı olmadığını biz de biliyoruz zaten. Ben sadece benzeyen noktalarını birazcık felsefi bir tarzda yansıtma çabası hepni bu. Sana tavsiyem; evde sıkılıyorsan balkonda oyna, beğenmiyorsan dergiyi satın alma ve rant kelimelerinin anlamını öğren.

Bu aralar pek de bir keyifşim. Ayrıntı söylemesi tatil memlekete geldim, gezip tozmaktan yazıları yine baya bir geçtiğimdir. Ben nereden bileyim dergide uygulanan yeni yaptırım? Meğer Maddog, yazılarını geçiktirenlerin ensesi şokella sürüp yalyormuş. Şimdi gel de dön İstanbul'a bakalım, kaldık mı buralarда? Neyse, ben dönmeyen bir yolunu ararken, siz de konsol sayfalarına bir göz atın bari. Gelecek ay görüşene de hoşşakalın. ■ ■ ■



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr



Shadow Man 2 Second Coming

PS2 platformunun ilk korku oyununa hoş geldiniz!

Shadow Man serisi her zaman karın ağrısı olarak kaldı, çünkü PSOne platformunda ilk oyun beklenenin çok gerisinde bir çıkış yaptı. Bunun asıl sebebi PC ve Dreamcast'ın gerçekliğin diyanında dolasırken Shadow Man gibi bir oyuna PSOne'in teknolojik açıdan yetersiz kalmasına. 32-bitlik sistemler sonunda teknik açıdan sınırlara dayanabildi. Son gelen iyi guler. Şimdi asıl Shadow Man zamanı.

Melekler Şehri

Geçtiğimiz E3 fuarında ilk videoları yayınlanan yeni Shadow Man oldukça ilgi çekti. Oyun ne redyeşe tamamen yenilenmiş. Konusu büyük ölçüde ilk bölümünden değişiyor. Ünlü pişman roman karakteri Mike Lero, yani Shadow Man, karanık taraf ve gerçek dünya arasında gelip gidiyor. Grigori adlı karanlık melek grubu dünyayı mümkün olduğundan karıştırmaya çalışmaktadır. Oldukça geniş olan grubun üyeleri şeytanı yaratıldardan oluşur. 2000 yıldır insan gibi rol yapan bu yaratıkların ortaya çıkışının sebebi şeytan lideri Asmodeus'u geri getirmektedir. Asmodeus ise elindeki kitabı bile dünyanın sonunu getirecektir. Böylece Shadow Man'e yeni bir macera doğmuş olur.



Dünyada kullandığınız her silah! Diğer diyanarda başka bir enstruman olsun.

SHADOW MAN: 2ECOND COMING

11.2001

Bilgi İçin • www.sega.com

Yapım • Acclaim

Dağıtım • Acclaim

Tamamlandıma • %90

İlk İzlemim • İlk denemenin kötü olması sebebiyle ikinci oyunla Shadow Man'ın koçu oynamıyor. Ama bu kozu da iyice oynayacak gibi gözüküyor.

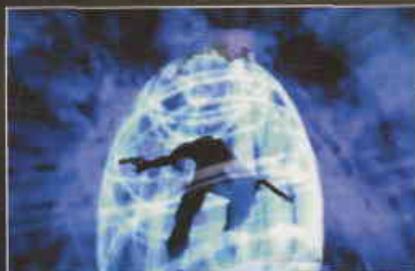
Yenilikler ilk aşamada grafikle başlıyor. Grafiklerin ilk oyunla alakası yok. Çünkü PS2 platformu PS platformuna göre çok daha başarılı ve yapımlarla çok daha fazla olağan veriyor. Değişiklikleri ilk farkettiğiniz yer Mike Lero'nun kasları olacak. Normal dünyada adamımızın kasları biraz (1) gelişmiş olarak karşımıza çıkıyor. Ölüler diyanında da tam bir grafik şöleni var. Vücutunun tamamı iskelet olan Shadow Man'ın organlarına kadar tüm ayrıntılar görülmeyecek. Normal dünyada görüntülerin kalitesinden bahsedebilirken ölüların tarafında büyülerle oluşan bir efekt salatasi var. Uzuk animasyonlar ve işiklandırma oyuncunun PS2'ye geçmiş olmasına dua etmemizi sağlayacak kadar güzel. Ayrıca oyuna bir de real-time gece gündüz motoru eklenmiş. Bu motor siz oyuncu oynarken güneşin doğması ve batması gibi grafik olaylarını ayarlıyor.

Artık ezik degilsin

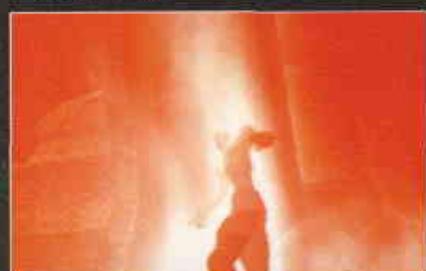
Orjinal Shadow Man grafik konusundaki şansızlığının yanında birçok oyuncu içi hataya da sahipti. İkinci oyunla burların giderildiği söylüyor. Anıktır bir bölüm içinde ileri geri koşumak zorunda kalmayacaksınız. Bir kez olen düşman olmuş söylemeyecek. Sizin defalarca canlarıtan düşmanları öldürmenize gerek kalmayacak. Mike'ın yönlendirme konusundaki aksaklılıklar giderilmiş. Bu sayede artık atlanacak zıplanan yerler oyuncu içi aynı macera olmaktan çıkarıyor. Oyunun büyük bölümünü kaplayan dönüş sistemi için yapıcılar oldukça fazla zaman harcamışlar. Oyuncular artık dönüşlere tam anlamıyla konstantre olup hangi hareketi yapması gerektiğini düşünerek oynayacaklar. Örneğin Mike bir eylem durumuna rıza alırken diğeryle bir yerdeki kişiye ilgilenecek.



■ Shadow Man 2 oyuncuları korkutacak.



■ Voodoo büyleri Mike'ın Shadow Man olmasına yardımcı oluyor.



■ Bazı sahneler korku filmlerini hatırlatıyor.



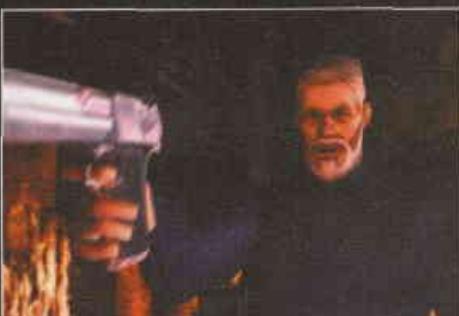
Ferno adlı silah düşmanları yakarken, Inspher ortağı alev vererek. Voodoo büyleri yapabilen silahlar da oyun boyunca elimizden düşmeyecek. Yine de buntar hakkında kesin bilgiler oyunun çıkışına saklıyor. Silahların etki mekanizmalarının da aynı olmayacağı hatırlatalım. Farklı yaratıklar için farklı silahlar öldürücü olabilir.

Oyunun geçtiği mekanlar bu sefer biraz daha çeşitli. Rusya'nın karlı dağları, Irak, Louisiana, Ingiltere gibi farklı mekanlar söz konusu. Oyun sırasında kalabalık dolama gibi bir kavram olmasına rağmen oyunda bir çok yan karakter var. Bunlar gizli roman'dan veya ilk oyundan gelen size yardımcı olabilecek karakterler.

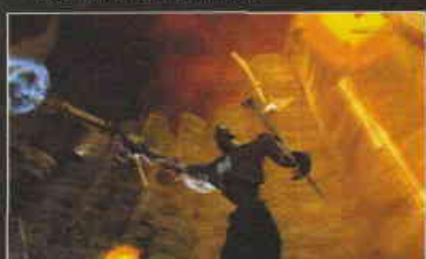
Sonuç olarak Shadow Man 2'nin her bakımından ilk oyundan farklı olacağı kesin. PS2 platformunun getirdiği avantajları çok iyi kullanacağı da kesin. Bu durumda bize sadece Ekim ayını beklemek kalmış.



■ Mike elinde silah olmadan da savaşabiliyor ve büyük objeleri itip çekeriliyor.



İçin uzun yıllardan sonra ruhanı bozuldu. İnsanlar, evlenip onlar gibi bir yaşam yaşamaya başladılar ve tanrısal görevlerini unuttular.



"Grigori":

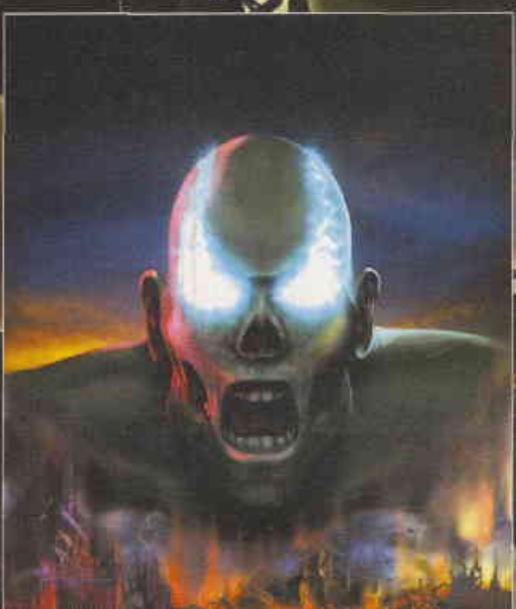
Grigoriler mitolojinin şeytanı tanıklarından biri. Fakat ilk yaratıldıklarında şeytanı varlıklar doğmuştur. Sadece tanrı tarafından mistik güçlerle yaradılmış melekler. Onlara gözcu de deniyor. Çıraklı görevleri insanların gelişimini gözetlemek. Hatta zaman yerlerde insanların gelişimini etkileyerek yaradılarda da bulunurlardı. Tanrılarının lütfuya dolu olmalarına rağmen insanların arasında yaşadılar.

Grigorilerin doğan çocukların işinden sapmış kötü niyetli yaratıklar olsalar ve Şeytani Çemberde "Nephalem" olarak adlandırıldılar. Tanrı da bunun üzerine gücü kendisinden gelen tek bir melek yaratıyor ve Grigorilem çocukların öldürüyor. Kalan Grigoriler de uzaklara sürüyor ve orada hayatlarının sonunu getiriyor.

www.Bayram.Konuksevler.com.tr

Bu yol sırasında tabii Mike Lerio'nun yanında bir takım silahlar olacak. Bahsedilenler bildiğimiz makinalı tüfek tabancası gibi silahların yanında özel silahlar da bulunacak. Özel silahlar tamamen Oluş Dıyan'a özgü silahlar olacak. Omeğin In-

■ Shadow Man dünya ile döller diyan arasında...



virtua fighter 4

Sony'nin kara incisi ve SEGA aynı yastıkta



Gökyüzü ortamının büyük kısmını oluşturan...



En eski arcade oyunlarından Virtua Fighter yeni evinde. Bu haber oyun dünyasına bomba gibi düştü: SEGA meraklı beklenen Virtua Fighter 4'ü PlayStation 2 için geliştirdi. Firmanın pazara yönelik yeni politikasında artık hersey mümkün. Yakın gelecekte bütün oyunları birçok farklı platform için geliştirecekler. Bu taze rüzgarlar aynı zamanda konsolları yeni ve kaliteli isimlerle buluşturabilecek.

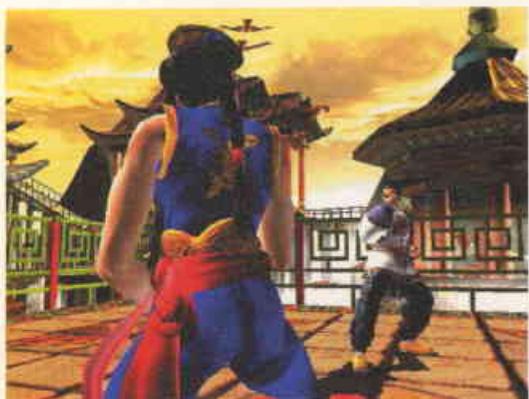
Hadi kapışın

Yapımcılar Virtua Fighter 3'den sonraki uzun arada oyuncuların taleplerinin arttığını söylüyorlar. Onlerindeki ilk zorlu engel eski takımın elemalıamı kendi işlerinden alıp bu projeye yönlendirmek olmuş. Fakat sonunda olay räyine sokmuşlar. Üçüncü ve dördüncü oyun arasındaki beş senelik farkı ancak gece gündüz çalışma kapabilmis. Erkeklerin sonucu da Japonya'da AOU 2001'de (Arcade oyunlarıyla ilgili bir fuar) PlayStation 2 ortamında gösterildi. SEGA yekilliği oyun hakkında söyle diyor: "Virtua Fighter 4 kesinlikle Virtua Fighter 3.5 değil. Virtua Fighter Plus hiç değil. Sadece serinin normal bir takipçisi. Bu yüzden de oyuncuların tarafından hakkını bulacağı kanısındayız."





İşte böyle caka satanın ben hehett.



Kamera açıları olayı Matrix havasına sokabiliyor.

Virtua..?

Oyunun tanıtımında en çok gözönünde olan yer grafiklerin sunumu oldu. Motorun geliştiricisi AM2 yeni Naomi 2 Board'u geçiş platformu olarak kullanmış. SEGA adı altındaki yapımdan sorumlu R&D takımı daha önceden de Our Run, Space Harrier, Daytona USA gibi video - oyun tarihinin isim yapmış oyularına imzasını atan bir grup.

Dövüşen karakterlerin eski ile bağlantılı olması böyle bir seri için oldukça önem taşıyor. Karakterlerin gerçekçi olmasını sağlamak için önceki modelleri yaşılandırmaya yoluna gidilmiş. Ama sadece bununla kalınmayıp yaşanan dövüşçü tecrübe kazanır maniği ile karakterlerin hareketlerine bir çok yenilik ekleyerek sili baştan tasarlanmıştır. Çanlandırma maları gerçekleştirilmek için son ürünlerini olan Shenmue'nin sinematik elementlerine dönüş yapılmış.

Ve kazanan...

Namco Tekken Tag Tournament'da bazı sözler vermişti fakat bunları tam anlamıyla yerine getirememiştir. AM2'nin şefi Virtua Fighter 4 ile bu eksik sözlerin yerine getirileceğini belirtiyor. Ve buna hemen etkileyici bir örnek ekliyor. "Görüntülerde aşırı detta inilecek ve gerçeklik yakalana-

VIRTUA FIGHTER 4

11.2001

Tür • Arcade

Tamamlanma • %50

İlk İzlenim • 3D Dövüş oyularının ilk örneği olan Virtua Fighter, 4. versiyonuyla Playstation'cilara mest edecek.

cak, Bundan sonra vucudun her bölgesi ayrı ayrı sahneleri olacak. Böylece her bölüm ayrı animasyona sahip olacak." Virtua Fighter'in ve onu yaratan ekibin sekiz senelik tecrübesinin sonucunda seviyelerin daha kompleks ve interaktif olması sağlanmış. Karşınızda çıkan rakibin gücünü göre oynadığınız mekanın dağılma katsayısi artıyor.

Sonuç olarak tartışılabilecek şey oyunun ne kadar iyi olduğundan çok SEGA'nın PlayStation 2 platformuna oyun yapması olmalı. "Acaba iyi olacak mı?" sorusu kafaları asıl kurcalayan soru. Bunun cevabını yakında alacağız. Ama unutulmaması gereken ufak bir nokta var: SEGA'da imkansız diye bir şey yok.

Onur Bayramı | onur@level.com.tr

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.sega.com

Yapım • AM2

Dağıtım • SEGA

Minimum Sistem • 1-2 Oyuncu



Virtua Fighter

Çıkış: 1993

Sistem: Arcade (Model 1 – Board), SEGA Saturn, SEGA 32X, PC

İlk Virtua Fighter'ın dövüşçülerini her ne kadar kaplamalara sahip olmasalar da akıcı hareketleri ve iyi tasarılmış fizik motoru ile tartışmasız yüksek oynaması potansiyeli oluşturmuşlardı. İki yıl sonra Virtua Fighter Remix çıktı. Sadece kaplamalar eklenmiş ve birkaç hata düzeltilmiş hali.

Virtua Fighter 2

Çıkış: 1994

Sistem: Arcade (Model 2 – Board), SEGA Saturn, SEGA Mega Drive, PC

Normal bir devam oyunundan fazlasını vermişti. Türünde iz bırakılan oyunlardan biriydi. Herşeyden önce 3D grafik motoru herkesin ağını açtı. Saturn versiyonunda bütün datalar bir CD'ye sığdırmayı bile. Alınması şart oyunlar listesinde başta yer almıyordu.

Virtua Fighter Kids

Çıkış: 1996

Sistem: Arcade (Model 2), SEGA Saturn

AM2, Virtua Fighter 2 ile elde ettiği başarıyı kısa yoldan harcadı. İki sene sonra elde sadece ufaklık savaşçılar kaldı. Oyunun prensibi ve grafik motoru olduğu yerde saydı. Aynı sene oyunun Saturn versiyonu çıktı. Bu versiyonda da bütün detaylar yeterince görülemedi.

Virtua Fighter 3(tb)

Çıkış: 1996

Sistem: Arcade (Model 3 – Board), SEGA Dreamcast

Virtua Fighter 3 tb SEGA Dreamcast için çıkarılmış bir versiyon denebilir. "tb" harflerinden oluşan kısaltma Team Battle (Takım Dövüşü) için kullanıldı. Bu yenilik Arcade ve Konsol dünyasında bir ilkti. İleriye yönelik çalışmalar Genki'ye bırakıldı. Bunun sonucunda kötü bir PAL-Uyumu geliştirildi.

gunvalkyrie

Ne dedik, gitmesek de görmesek de bir E3 var uzakta

Biz de –teknoloji sağolsun-gitmiş görümüş kadar oldukça hani. Sega'nın henüz gizli tuttuğu pek çok bilgiye karşın E3'te sunduğu third person shooter'i Gunvalkyrie de dikkatimizden kaçmadı elbet. Oyun, bizim dünyamızın 19. Yüzyıldaki hali-ne benzer bir dünyada geçiyor. Dr. Hebble'in tufah bir enerji formu bulmasının ve arkasında tufah yaratıklar bırakarak kaybolmasının ardından Gunvalkyrie adında bir özel tim, onu bulmak ve

ortalığı yaratıklardan temizlemek üzere harekete geçiriyor (Biraz Dino Crisis'i andırıyor, ama eskite eskte artık orijinal konu mu kaldı dostlar ?!)

Gunvalkyrie, önceleri Dreamcast konsolu için geliştiriliyordu. Hatta bu sırada yapımcı ekip Smilebit, oyunun kontrollerini gamepad ve tabanca beraber kullanıacak şekilde geliştirmiştir. Böylece oyuncu karakterin hareketlerini gamepad'den yonetip tabanca ile nişan alacaktır. Ama oyunun

Xbox için hazırlanması kararından sonra bu durum a) Gamepad ve tabanca fikrinin düşünündüğü kadar iyi işlememesi b) Microsoft'un yeni fikirlere karşı mesafesini koruyarak daha geliştirme aşamasında "yassah!!" çekmesi yüzünden değişti; sonu olarak yalnızca gamepad ile oynayaçağız.

Oyunun çıkış tarihine fazla bir şey kalmamış olmasına karşın (gelecek ay), son haliyle ilgili firmanın ağızından çıkan açıklamalar karakterlerin bölüm geçitçe gelişeceleri ve Xbox'un grafik yeteneklerini sonuna kadar zorladıkları ile sınırlı. Mul-



tiplayer konusunda fazla bir şeyler beklemeyin, zaten Microsoft da 2002'den önce yok size network network diyor! Yeni bir MDK mi, bilmem, neden olmasın? ■ ■ ■

GUNVALKYRIE

08.2001

Tür • Action olayı

Yapım • Sega

Dağıtım • Sega



projectgotham

Bu adamlar oyunlarına neden Süpermen'in, Batman'ın yaşadığı şehirlerin adını veriyorlar dersiniz?

S Dreamcast klasiği Metropolis Street Racer'in devamı olan Project Gotham, bu kez Xbox için allandi pullandı, E3'te görücüye çıktı. Henüz tamamlanması gereken pek çok tarafı olmasına karşın duydukları E3 sinavını geçtiğine işaret ediyor.

Yapımcı firma Bizarre Creations bakmış ki oyuncular "hayalet araba"ya karşı zaman yarışı yapmaktansa kafa kafaya rekabeti tercih ediyorlar, bunun üzerine "time trial" bölümleri azaltılıp "competitive racing"e ağırlık verilmiş. Ayrıca Xbox'un hard drive'sayesinde istediğiniz müziği CD'den yükleyip yarışırken dinleme imkanı sunulmuş. Bir de Xbox net-

work teknolojisini geliştirene kadar "çocuklar oylansın" diyerekten dört oyuncuya kadar aynı ekran da oynama seçeneği eklenmiş.

MSR'den yadigar kudos sistemi de Project Gotham'da kullanılıyor, ancak daha da geliştirilmiş bir şekilde. Kudos, yarış sırasında aldığıınız artistik puanlara verilen ad. Eskiden hangi hareketin size ne getireceğini bileyemekten artık ekranın sağ üstünde hareketlerin puanınıza olan etkisini görebiliyorsunuz. Ayrıca MSR'deki üç şehre (San Francisco, Tokyo, Londra) New York da eklenmiş. Şehirler gerçel lerinin tipkisinin aynısı olacak şekilde tasarlanmıştır, örneğin Londra'da ana caddelede yakın bir yerde oturuyor olsaydınız yarışken evinizin yanından geçecektiniz. Elbette kavşaklarda karşıya geçmeye çalışan arabalar ve yayalar gibi şehir trafığının getirdiği tüm güclüklerle karşılaşacaksınız. Son olarak bir hatırlatma yapayım, biliyorsunuz firmanız, kendi modellerinin yarış oyunlarında ezilip buzulmelerine pek izin vermiyorlar, ama Project Gotham bu izni alabilen nadir oyunlardan biri oldu-



ğandan güzelim Porsche'lerin Ferrari'lerin kapotalarının aldığı her şekli yakından izleyebileceksiniz. Belki sadece bunun için bile değer!!! ■ ■ ■

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

PROJECT GOTHAM

11.2001

Tür • Yarış olayı

Yapım • Bizarre Creations

Dağıtım • Microsoft





75 İNCELEME STRIKERS 1945 II



LEVEL HIT

Strikers 1945 II



Uçaklar ve şehirler yok edilmek üzere sizi bekliyor!

Way, sevgili okurlar, nasılınız yaw? Özlemiştim sizi walla, iyi oldu karşılaşlığımız. Bakın size ne diyecim; acayıp eğlenceli bir oyun war elinde. Öylesine bir göz atıyorum demiştim, o kadar hoşuma gitti ki diğer konsolları bile boş verip oynamaya başladım bu oyunu. Tahmin ediyorum Strikers 1945 2, en az benim kadar sizin de ilginizi çekeceğ. Yok yok, hiç karışık değil, işte sağa sola yayılmış resimlerde gördüğünüz gibi iki boyutlu bir uçak shooter oyunu. Kisaca anlatayım arzu eder-

ha samimi olur bence. Sakıncası yok değil mi? Tammam, bireysel dergicilik uygulamasına geçtiğ. İkinçi Dünya Savaşı zamanından kalma altı uçaktan birisini seçip görevine başlıyorsun. Görevin bölüm başlarında gayet ciddi olarak anlatılıyor falan, ama takma sen. Komutanlar konuşur öyle bilmez misin. Ben sana işin sırrını söylüyorum bak, ekranda gördüğün, görmediğin ne varsa ateş edekeşsin. Hepsi bu kadar. Önemli hedeflere isabet ettirirsen, power-up alıp silahlarını güçlendirileşirsin.



seniz; ki edersiniz, yoksa neden bu dergiyi almış olasınız ki, di mi ama? Resimlere bakın; aşağıdakı küçük uçağı gördünüz mü? Bu sizsiniz. Ekrandaki geriye kalan her şeyi gördünüz mü? İşte bu da onlar. E artık bundan sonra ne yapacağınızı biliyorsunuzdur herhalde.

Pearl Harbor' u seyrettim de...

Siz olayından sıkıldım ya, artık sen diyeceğim, da-

Power-up dediğim olaylar ekranda kafasına göre gezinıyor öyle, cort diye sana gelmiyor, gidip alacaksan. Uçağında normal makineli, misil ve bomba ateş güçleri war. Power-up ile bunlardan ilk ikisini geliştirebiliyorsun. Hatta bazen kanat boyalarından daha fazla roket attığın oluyor. Bombayı kullanmak için ise yine aylak aylak gezinen bomba ikonlarını almalısın. Bombayı ya bosslarda, ya da çok sıkıştığında kullanmayı tavsiye ederim, çünkü az sayıda var ve kullandığın zaman kısa süre için ölümsüz oluyorsun. Alışlageldiği gibi her bölüm sonunda hiçbir şeye benzemeyen bosslar ile karşılaşıyorsun. Burada mutlaka bir köşeye sıkışır, üzerine her yönden gelen bombalara bakarak acı içinde parçalanmayı beklediğin anlar oluyor. İşte bombanı böyle anlara saklarsan yırtın demektir; hayırlı uğurlu olsun.

Uyuz oldum o oynak kadına

O kadar anlatıtm ama aslında bildiğin Aero Fighters gibi bir oyun işte bu da, pek bi yenilik yok. Bir tek Super Meter diye bir olay eklemişler, düzmeye basılı tutup şarj ediyorsun, bıraktığında bir-

TEKNİK BİLGİLER

SHOOT-EM UP

Bilgi İçin • www.agetecc.com

Yapım • Psikyo

Dağıtım • Agetec

Minimum Sistem • 2 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Shock, Analog Pad

kaç hedefi birden parçaliyor falan. Bu zaten tek düğmeli Commodore 64'lerde bile bol kullanılan

bir özelliği yahu, çok yenmiş maşallah. Aero Fighters gibi oyunları da az mı oynamışım behey? 45 dakikalık yemek teneffüslerinde okuldan çıkış otobüse biner, atari salonunda yedi büyük dakika "Aero Fighters" oynar, otobüse binip geri okula dönerdim. Tabi derslere hep geç kalırdım. Zamanım olduğunda da dakikada bir jeton atmak suretiyle ellî jetonla falan oyun bitirdim. Millet tek jetonla bitirir-

di, ayar olurdum. Sorardım hep sırınız nedir diye, "uçağını takip etme, diğerlerine" derlerdi; hiç beceremedim. Kabiliyet meselesi, ne yaparsın.

Daha sonra PlayStation' da da buna benzer oyunlar çıktı. Oturup arkadaşları anıları yad etmeye başladık. Sonic Wings isimli oyun, aynı Aero Fighters gibiydi. Hatta oyunca bir ayar vardı, ekran modunu yataya getirip televizyonu yan çevirirdik (sıvı zeka iste). Sen daha beni normal bir insan bil bakalım. O Uşak' ta taşlananlardan birisi kimdi zannediyorsun? Neyse işte, bu yan ekran olayı Strikers' da da var.

Ölmedi gitti mendebur

Yani oyun şirin işte, bölümler basit, ilerledikçe hızlanan küçük uçaklar yoğun şekilde saldırıyor, kasıtıyor falan. Zaten ilk bölüm bitirdiğin anda "Pearl Harbor' in kralını dağıtırız güzelim" moduna giriyorsun. Tabi ki Strikers 1945 2, alandaki en iyi oyun değil ama eğlenceli işte. Ben oynamadım, beğendim. Bence siz de oynayın ve beğenin.:)

Bye&Smile .. ■ ■ ■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

STRIKERS 1945 II

80

Grafik • 1997 PSX oyunlarına göre öf, animasyonlar of, akan fon ve yavaşlama uf.

Atmosfer • Eskiden beri sevilen konseptten ayrılmamış, ancak bölüm dizaynları pek etkileyici değil.

Ses • Bilindik ses efektleri: ciuw, ciuw, kabuum, woosş... Müzikler ise tek kışının müdî klavyesinden çıkmış gibi ama ortaklı darmadağın ederken kulaga hoş gelebilüyor.

Oynanabilirlik • Kontroller basit. Sekiz görev, altı uçak ve iyi ayarlanmış "continue" sayısı ile elinden kolay bırakamayacağın.



mary-kate&ashley

crush course

Tipatip ikizler bu kez PlayStation' da...

Bu nesi yahu? Başımıza taşlar yağacak wallah! Genç kızlara yönelik bir oyun ile karşı karşıyayız. Hani şu televizyonlardaki dizilerde, filmlerde izlediğimiz "Tipatip İkizler" var ya, işte onların PlayStation oyunları çıkıyor. Kızların adı Mary-Kate Olsen ve Ashley Olsen. Aslında bundan önce "Magical Mystery Mall" adında bir oyunları daha çıkmıştı ama ben pek ciddiye almamıştım. Nereden bileyim ikizlerin PlayStation' i esir alacaklarını? Şimdilerde iki yeni oyunları daha geliyor. Biliyorum, başlıkta sadece bir oyunun adı yazıyor ama ben bu kez bir değişiklik yapıp iki oyunu birden aynı başlıkta anlatmak istiyorum. Önce Mary-Kate & Ashley. Crush Course, sonra da Mary-Kate & Ashley Winners Circle.

"Crush Course" da ikizlerimiz sıhırlı bir maceraya çıkarıyorlar. Bazı genç delikanlıklar, ikizlerin dolabına, plaj partisine çağrıma amaçlı bir not bırakıyorlar. Hey gidi gençlik:) Ama nayır and nolamas; birisi bu notu parçalara ayırip okulun sınıflarına dağıtmış. Ne kötü di mi? Eğer bu parçaları başka birisi toplarsa ikizlerimiz hayranlarını asla bulamayacaklar, aman tanrımlı!!! Luiz Alberto, soğan doğrasana azıcık ağlayalım. Bir de ucube bir kız elinde not parçası



• İşte plaj parti! • Rugrats' deki mini golfün aynısı

laryla sağa sola koşuyor, ama kim olduğunu asla söylemiyor. Bütün bunların üzerine birisi de okula büyüm yapmasın mı? İşte size maceraya atılmak için gereken lüzsüz sebepler.

Crash Course, bir çok mini oyunun birleşmesinden meydana gelen bir macera. Oyunun programcası N-Space amcalar, PlayStation için yaptıkları benzer oyunlardaki beğenilen kısımları bu oyuna da eklemişler. Örneğin Rugrats' deki mini golf neredeyse

• DNA zinciri tamam da, o kuşlar ne öyle?



• "Olsen" ne olur, olmese ne olur...

hiç değiştirilmeden kullanılmış diyebiliriz. Mini oyunlardan birisi de amigoluk. İşiniz okul koridorunda fotoğraflar çekmek ve salak salak hareketler yapmak. Güzel fotoğraflar elde ederseniz oyunu kazanıyorsunuz. Bir diğer oyun da sahil yengeçlerden temizleme. Dans maceranız için ise önce elbise seçiyorsunuz; evet, mutlaka en az bir elbiseyi seçmek zorundasınız:) Çok kastrırsanız kızlar bikini ile de yetinebiliyor. Oyunun bonus tarafta da güzel, iyi fotoğraf çekerseniz plajda siz bir oğlan bekliyor.

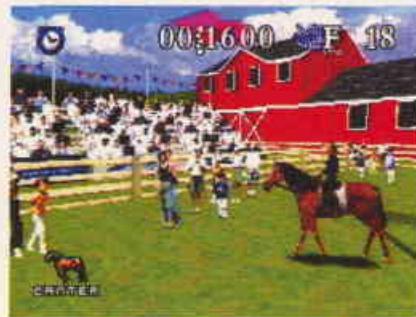
Bu oyunda ilkine nazaran görüntü ve kontrol çok daha geliştirilmiş. Oyun motoruna yeni ışıklandırma efekleri eklenmiş. Bekleyip son versiyonunu göreceğiz.

Bir de Mary-Kate and Ashley Winners Circle adındaki oyun var.

Bu oyunun da yayıncısı Acclaim ama yapımcısı N-Space değil, Tantalus. Bu amcaları da South Park' dan tanıyoruz. Bizim meraklı ikizler, bir şekilde şöhret ve servet sahibi olmuşdur. Bakmayın siz yeni maceranın adına, Formula One Racing, The World Rally Championship veya NASCAR ile alakaları yok. Bu sefer de at biniciliğine hewes etmiş yawrucular, suçuk işte. Winner's Circle da dressage, jumping, and cross-country riding dalında yarışmalar olacak. Bu kariyer modunun yanı sıra kafa kafaya da yarışabileceksiniz.

Oyunun bir de adventure modu var ki evlere şenlik. Orman ve ada bölgelerinde serbestçe gezi-

• Hey be, bu kadar adam beni izlemeye gelmiş demek, alemin kraliçeyiyim walla



MARY-KATE & ASHLEY CRUSH COURSE 11.2001

Yapım • N-Space

Dağıtım • Acclaim

İlk İzlenim • Tam böyle kız arkadaşlara uygun şeker tadında aksiyon. Biniçilik ile ilgilenen ve Barbie bebekleri sewen herkes için çok sık bir oyun olacaktır.

Tamamlanma Oranı • %90

niyorsunuz. Sanırsam ki oyunun diğer bölümlerine alıştırma olsun diye koymuşlar. Oyunu başlamadan önce atınızın türünü ve rengini seçip, besleme ve timar olaylarına giriyorsunuz. Yarışları kazandığınızda alım gücünüz de artıyor. O zaman şartların olduğu alanlara gidip işinizle ilgili alışverişinizi yapabi-



• Abi meraba, Nuri ben. Ya beni televizyona çıkarsana, acayıp at taklısı yaparım. Yeminle diyorum ya...



• Oh, tımanın dağa bayıra. Dolar yükselmış, borsa düşmüş umurunuzda mı? Yarın tıslarınız kızım siz

liyorsunuz. Bir dakika sevgili okurlar, telefon çaldı...

- Ne? Tamam geliyorum.

Ya bizim Onur' muş, Mary-Kate ve Ashley' yi ayarlamış da, beni çağırıyo. Öh yani bu kadar da olmaz ki be Onur... Neyse ben kaçtım,

Bye&Smile.... ■ ■ ■

MegaEmin | megaemin@level.com.tr



spiderman2

enter electro

Peter Parker bizleri yeniden 32 bitlik maceralara götürecek

PlayStation sahipleri için 2000 yılı PS2 gölgesinde geçti. Yinede çok başarılı yapımlar geldi. Örneğin Spider-Man; PlayStation' daki tek Marvel lisanslı oyun değildi ama oyuncular tarafından en beğenilen süper kahraman oyunu oldu. Activision, bu başarılı yapımı bir nebeze olsun daha ileriye götürmek için bir yıl sonra tekrar kolları sıvadı. 2001 E3 fuarındaki en iddialı PSX isimlerinin arasında Spider-Man 2: Enter Electro da vardı.

Yeni örümcek macerasında, eski oyundaki aksiyon, ağı fırlatma ve adam pataklama gibi sevilen tüm atraksiyonlar artırılmış. Oyun aynı motor ve modellemeleri kullanıyor, fakat kamera sistemi ve kontroller çok daha kullanışlı olmuş.

Oyun ile ilgili birçok özellik açıklanıyor fakat

bildiğimiz ufak ayrıntıları anlatalım. Oyunun finalinde karşılaşacağımız kötü adam kesinlikle Electro bir kere. Tabii ki bu kötü adama asistanlık yapan yepeneli düşmanlar var. Oyuna yeni bölümler, özellikler, ekstra hareketler, ve en önemlisi de eğitim bölümleri eklenmiş. Activision'ın örümcek fanatiklerini dinlemesi, oyunun çok başarılı olacağını en büyük işaret gibi görünüyor.

Elimize geçen kısa demoyu arz edeyim izninizle. Bir kere oyun kuru dövüş değil, oylara zamanında ve doğru şekilde müdahale etmeniz gerekiyor. Oyun birkaç zibidiyi hırpalayarak başlıyor. Bu zibidilerin yaktıkları bir araba patladı ve yeteri kadar ağı kullanarak arabayı söndürdü. O sırada soyulan bankaya yöneldik ve kaçmaya çalış-



şan hırsızları yakalayıp hakladık. Bu kez de banka patladı. Onu da kendi yöntemlerimizle söndürdük. Devamı için bir süre beklemek gerekecek sanırım. Her anı macera, her anı aksiyon dolu olan bu oyunu daha şimdiden tavsiye ediyorum. Örümcek'in yine kötülerin popolarını tekmelemesine yardımcı olun. Bye&Smile... ■ ■ ■

SPIDER-MAN 2

10.2001

Tür • Action

Yapım • Vicarious Visions

Dağıtım • Activision

İlk İzlenim • Örümcek hislerim çok eğlenceli bir aksiyon oyunu ile karşı karşıya olduğumuzu söylüyor.

Tamamlanma • %50

castlevania chronicles

Dedemden kalma bir platformer, meraklılarına duyurulur...

Oyunun hikayesi, alçıplagelmiş ihanet ve entrika-lara dayanıyor. Count Dracula'yi yenmek üzere Simon Belmont rolünü üstleniyorsunuz. Oyunun arrange modunda, X68000 versiyonundakine benzeyen çizim intro var. İlk bölüm oynarken NES'deki orijinal Castlevania'ya çok benzediğini fark edeceksiniz, fakat bazı farklılıklar var. Orijinalindeki altı bölüm yerine bu kez sekiz bölüm oynuyorsunuz. Artık oyununuza Save etme imkanına da sa-

hipsiniz. Simon'ın ana silahı olan kirbacı çok yönlü kullanamıyorsunuz ama eski versiyondaki gibi sadece ileriye değil, artık aşağıya ve aşağı çaprazda doğrudu vuruş yapabiliyorsunuz.

Arrange moddaki grafikler geliştirilerek daha modern bir görüntü kazandırılmış, fakat temeller bozulmamış. Simon ve Dracula'nın çizimleri de birazlık toparlanmış. Oyundaki müziplerden de söz etmek lazırm. Orijinal moddaki müzipler için

X68000 MIDI emülasyonu, Roland CM-64 modundaki LA ses modülü veya Roland CM-300 modundaki GS ses modülü gibi hard-core hastalarını memnun etmeye yetecek kadar çok seçenekiniz var. Castlevania Chronicles: Akumajo Dracula serisinin hayranları için iyi haber. Oyundaki limitsiz özellikler, cazibesini biraz düşürecek gibi görünüyor. Japonya'da raflardaki yerini çöktan alan oyun için biz biraz daha bekleyeceğiz. Ya da ben beklemeyeyim, onca güzel oyun arasından bu platforma kastırıram doğrusu. Bye&Smile... ■ ■ ■

Mega Emin | megaemin@level.com.tr

CASTLEVANIA CHRONICLES

10.2001

Tür • Platform

Yapım • Konami

Dağıtım • Konami

İlk İzlenim • İyi oyun, güzel oyun fakat çok mu lazımdı acaba? Bize nostalji geyiği bu kez de oyun piyasasında hortladı. Her oyuna bir chronicles yapmak şart mıdır?

Tamamlanma • %80





playmail

Sevgili Mega Emin,

Ben bir PC kullanıcısı olmama rağmen size bir sorum var. Kasım ayında incelemesini yapmış olduğunuz "Alien Resurrection" adlı oyunun PC versiyonu var. Ama firmanın kendisinin çıkardığı pc versiyonu değil. "Connectix Virtual Game Station" adlı programdan çevirisi. Bu yüzden size 2 sorum var.

1- Tüm PlayStation oyunları böyle çevrilebilir mi?

2- Bu oyunun tam çözümü sizde var mı?

Tahsin Kılıçoğlu

ME - O dediğin PC versiyonu falan değil, doğrudan PlayStation versiyonu. Connectix VGS ise bir PlayStation emülatöründür. Bu program sayesinde istediğiniz tüm PlayStation oyunlarını PC' nizden oynayabilirsiniz. Alien Resurrection için bir tam çözüm yazmayı düşünmedim açıkçası. Çünkü hem kolaydı, hem de pek bulmacası yoktu.

Selam MegaEmin Abi,

İlk mail' ıma nasılsınız diye sorarak başlıyorum. Ben bir Metal Gear Solid hayranıyım. MGS' yi hem PlayStation' da, hem de PC' de bitirdim. Mart ayında derginizde MGS2 hakkında anlattıklarınız çok hoşuma gitti. MGS2' yi PC' de oynamam imkansız. Eğer bana MGS2' nin emülatörünü yollarsanız bu boğucu hasretimi gidermiş olursunuz.

Atabay Soyadısz

ME - İlyiyim, sağol. Üzgünüm ama MGS2' yi oynamak isteyorsan, mutlaka bir PS2 almalısın. Çünkü MGS gibi, bu oyunun da en az bir sene sonra PC' ye çıkacağının tahmin ediyorum. Bahsettiğin gibi bir emülatör de henüz yok. Daha PlayStation' in bile tam rannımanlı çalışan bir emülatörü yok-

ken, PC ile kıyaslanan PS2 için hiç heveslenme. Benim tahminim Microsoft, PS2 ile baş edebilmek için el altından bir X-Box PS2 emülatörünü piyasaya sürecek. Fakat o zaman da X - Box almak zorunda kalacaksın.

Selamlar Emin,

Ben Sakarya' dan yazıyorum. İnan sizleri gipta ile takip ediyorum. Level' i yeni yeni okumaya başladım, elimden bırakamıyorum. Bu yüzden yemeklerde sürekli hanımdan fırçaıyorum. Yakında abone de olacağım. Size birkaç sorum var:

1- 2001 Şubat ayında bir PS2 aldım ama 6 - 7 saat oynadığım zaman oyunlarım donuyor. Acaba ıstdığı için mi yoksa okuyucusu mu zayıf? Makinem orijinal ve çipsiz.

2- Daha erken ama şu PlayStation 2 Internet bağlantısını soracaktım. Bağlantılar için modem, klavye ve mouse dışında PC gibi bir kasa da lazım olacak mı? Bunlar için ayrı ayrı parçalar mı alacağız?

3- Birde YaBasic olayında bağlantı kurulduğu zaman program yapacağız galiba. Emin kardeş, senide bunlarla biraz oyaladım, kusura bakma, hakkını helal et. Ne yapalım, biz de bilene sormak zorunda'yız. Tekrar dergideki herkese ayrı ayrı selam eder, saygılarımı sunarım.

Turgay Erbay

ME - Merhaba Turgay,

1- Probleminiz televizyonundan, oyunlardan veya lensinizden kaynaklanıyor gibi gelmedi bana. Büyük bir ihtimalle makineniz fazla ısnındır. Makinelerde işlem gücü arttıkça, soğutma da problem olmaya başlıyor. Makinenizi güneşle temas ettirmeyin, üzerini örtmemeyin, fanının çalıştığından emin olun ve mümkünse soğuk havayı akımlı yerlerde çalıştırın.

2- Internet bağlantısı için kasa olmayacak. Bağlatabilmek için gereken browser programını beklemeniz gerekiyor.

3- YaBasic' in Internet ile direk olarak ilgisi yok. Her zaman programınızı yazıp çalıştırılabilirsiniz. Internet' te ise hazır programlar var, alıp kullanabilirsiniz. Ayrıntılı bilgi web sitemde. Helal olsun. Level' i aç karnına kullanırsan hem

daha faydalı olur, hem de yenge köpürmez. Kendine iyi bak.

İyi günler sevgili

Level halkı,

Ben bir PlayStation 2 aldım ve cip taktirdim.

Fakat sorunlarım bir türlü bitmiyor.

1- Cip taktirdigime sevinirken, bu kez de orijinal oyunları oynayamıyorum.

2- Buradan tüm PS2 sahiplerine sesleniyorum; sakın cip taktirmayın!

3- Play ne zaman yayınlanacak veya ayrı bir dergi olacak?

4- Ben kopya Gran Turismo 3 aldım, ancak grafikleri hiç hoşuma gitmedi ve geri verdim. Sizce daha fazla geliştirirler mi? Hepinize mutluluk dolu bir ay diliyorum. Kendinize iyi bakın çünkü oyun severlerin size ihtiyacı var.

Cengiz "Çip Mağduru"

ME - Hemen yanıtlar...

1- Şu aralar piyasada birkaç çeşit cip var. İyi araştırın hem PSX, hem PS2 oyunlarını sorunsuz çalıştırın çipten bulabilirsin; orijinal oyunlar da dahil. Bence yinede cip olaylarını bırakıp, günümüz elverdiince kopya yazılımla olan savaşımızı sürdürmeliyiz.

2- Güzel bir mesaj oldu sanırsam...

3- Play' i yaz sonuna düşünüyoruz ama du bakiş; sadece düşünüyoruz daha.

4- Gran Turismo 3' ün Japonca versiyonu çıktı ve yine hayal kırıklığı yarattı. Sony Computer, oyunun Avrupa versiyonunun çok daha güzel olacağı sözünü verdi. Sonucu beraberce göreceğiz.

Ehm, Selam Emin,

Dergi harika gıdıyor, devam edin. Özellikle de PlayStation sayfalarını artırmanız beni çok mutlu etti (daha çok arttırın daha çok...). Beni en çok sevindiren, tam çözümler ve konsolcular için ayrı mektup kösesinin koyulması oldu. Wallaha mühişiniz mühiş! Bu kadar yağ yeter sorulara geçiyorum:

1- Parasite Eve 2 ve Dino Crisis 2' nin tam →



playmail

LEVEL DERGİSİ

→ çözümlerini ne zaman vereceksiniz?

2- Cem Abi kızlar konusunda çok haklı olmuş, bak ne hallere düştük. Onur Baryam Abinin bana önerileri nelerdir?

3- Eeeee, acaba oyunlar Türkçe'ye çeviremez mi? Bu çok mu zor bir şey? Yada Türkçe alt yazılı yapılamaz mı? Örneğin

FF8 Türkçe yazılı olsa çok harika olurdu ve fiyatı ne kadar olursa olsun alırdım. Eminim benim gibi düşünün bir sürü oyun sever vardır. Bu konu hakkında sizin düşünceleriniz nelerdir?

4- Şu verdiğiniz bilgisayar cd'lerinin yanında birde PlayStation cd' si verseniz var ya... (KRİZZZ?!?)

5- PS2'ye hem PSX hem de PS2 oyunları için iki çip birden taktırılabilir miyim diye sorsam, dergicek beni linç etmeye kalkar misiniz?

6- Final Fantasy 8 nasıl bir oyundur yahu? Hatta oyun değildir, Sinan Abinin dediği gibi bir sanat eseridir yani. Senden istedigim bu oyunun ara birimi, büyüler, büyüler filan falanla ilgili geniliş ve ayrıntılı bir yazı yapman. FF8 hakkındaki her şeyi ama her şeyi bilmek istiyorum. Neyse çok uzattım herhalde. Bitti zaten bitti. E o kadar yağıdan sonra mektubumu yayınlarsın herhalde, di mi ama? İsmim:

Yok İsim Misim

ME - yapıyoruz bışiiler elimizden geldiğince. Gelecek ay daha da güsel olacak.

1- Verdik bile. Bu çözümleri ayrıca web sitemde bulabilirsin.

2- Şimdi kızlar hakkında söz söylemek bana düşmez bir kere. Ya Onur' un yazdığı "Hızlı Çapkinin El Kitabı" ni satın alacaksın, ya da adamın 900' lü

hattını arayacaksın. Mutlaka faydası olur:)

3- Çevrilebilir tabii ki. Biz bu kadar yüzsüz davranış ucuz diye kopya oyun satın almazsa oyunun tamamı Türkçe bile olur. Ne zaman suç işlemekten vazgeçip orijinal yazılıma döneriz, o zaman oyunları ana dilimizde oynayabiliriz. Hatta Türk oyunları bile patlar o zaman. Lütfen duyarlı olun, orijinal oyun satın alın.

4- Ah o dediğini senden çok ben istiyorum ama kriz olmasa bile na mümkün.

5- Arkadaşlar, hazır mıyız? Elemana karambol yapıyoruz...

6- Geçti güzelim, sen şimdilik bu ayki Final Fantasy 10 posterini, yapıştır duvarına, ööle seyret. Hadi bakın.

Sevgili Yok İsim Misim kardeşim, üstümü başımı yağı ettin bu sıcakta ama yayınlandı mektubun

mek zarunda kalacağımız açık.

PS2 Avrupa ve Amerika versiyonu olarak ayrılıyor ama kapasite olarak birbirinin aynısı. Oyun makinelerinize takıldığınız çipler KESİNLİKLE YASAL DEĞİLDİR ve olamaz. Bunun anlamı çip ile oyun oynamak da bir SUÇTUR. Olur da bir gün tepenize binerlerse "abi ben bilmiyordum" diyemezsiniz yani.

Merhaba Mega

GameShark nasıl bir şey? Nasıl çalışır, nerede satılır? Sony bunu destekler mi, yoksa karşı mı çıkar? Sony'nin bir malı mı, yoksa sonradan uydurma bir şey mi? Ram kodlarını nasıl yükleriz? Nasıl çalıştırırız? Lütfen bıraz bilgi ver. Gencay Soykan

ME - Sevgili Gencay, Ram Kodları ile ilgili aradığın her şey web sitemde istemediğin kadar ayrıntılı anlatılmış durumda. ■ ■ ■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



● Resime dikkatlice bakın, ne görüyorsunuz?

bak, hadi sevin, oyna, etrafa gülümükler saç. Bak yaz da geldi, lay lay loooooom...

Selam Mega,

Aslında azıcık seni gıcıck edecek bir soru ama, X - Box mı alsam PS2 mu? Yani Halo için cıldırmıyorum ve o Pc ve X - Box için geliyor. Ama Gran Turismo 3 oynamazsam koma geçiririm. Bir sorum daha var. PS2, Avrupa ve Amerika versiyonu olarak ayrılıyor mu? Ayrılıyorsa bile Avrupa veya Amerika versiyonunun her ikisinin de oyunlarını birbirinde çakıştırın YASAL bir çip olacak mı?

Deniz Ege Tuncay

ME - Arkadaşlar, bu soruyu bana sormayın, çünkü ne ben, ne de bir başkası yanıtını veremez. X - Box çıkar, o anki şartlara bakıp yanıt veririz; ama şimdi değil. Sonuçta bir şeylerden vazgeç





strateji ustası icewinddale heartofwinter

Hermen Icewind Dale ile alakasız bir giriş yapayım size. Siz bu yazımı okuduğunuz sırada ben Megadeth konserinde delliye dönmüş olacağım. Nihayet en sevdığım grupların başında gelen Megadeth ülkemize geliyor, nihayet Dave Mustaine'ı yakından görme imkanına güveniyorum. Düşüncesi bile çok güzel aslında. Eğer aranızda konsere gelenler (veya aynı 3'ünden önce derginizi aldıysanız gelecek olanlar

beni en ön saflarda bulabilirler, böylesce bir android değil kanlı canlı bir insan olduğumu bizzat görebilirler. Eğer üzerinde önünde bir sürü delik olan siyah bir tişört olan (söylesemesi ayıp Metallica konserinde de en onde olduğumdan tişörtüm biraz delinmişti) birini görürseniz, büyük ihtimalle bana bakıyorsunuz demektir. Bu arada hazır metalden bahsetmiş-

© Wyldene'in gerçekte kim olduğunu işte bu odada kanıtıyoruz.



© Lonelywood'un eskiz çalışması bile harika görünüyor

ken ben de size bir internet sayfası reklamı yapayım: <http://i.am/darkcd> adresine bi uğrayın bakalım, belki ilginizi çeken bir şeyler bulursunuz :) Konseri kaçırdıysanız da üzülmeyin, koyun Heart of Winter CD'sini sürücünüzde (nasıl da alakayı kurduk görüyorsunuz değil mi), başlayın bu mükemmel eklentiyi oynamaya. Evet söylediğim gibi Heart of Winter bir eklenti, yani Icewind Dale kurulu olmadan çalışmıyor. Eğer Icewind Dale'i bitirdikten sonra son kayıtlarınızı sakladıysanız buna kesinlikle pişman olmayacağınsınız. Çünkü Heart of Winter bu kayıtlardan biriyle karşılaşlığında, oyuna eski karakterlerinizle devam etme imkanı sunuyor. Ben Icewind Dale'i bitirdiğim için Create New Game seçeneğinden Expansion Only modunu başlattım. Bu modda yalnızca Heart of Winter bölgelerini içeren bir oyun oynuyorsunuz, diğer modda ise Icewind Dale'e baştan başlıyorsunuz ve Heart of Winter bölgelerine de geçebiliyorsunuz.

Heart of Winter için ortalama 9 level karakterler gerek olduğundan, eski karakterlerinizi kullanıyorsanız kendinizi şanslı sayabiliyorsınız, çünkü aksi halde biraz zorlanacaksınız. Ben eski grubumu kullandığım için karakterlerim şöyle, siz de Icewind Dale'i baştan oynayacaksanız buna benzer bir grup yaratın:

Dwarf	Fighter
Chaotic Good	Level 11
Human	Fighter
Chaotic Neutral	Level 11
Human	Fighter
Neutral Good	Level 11
Elf	Fighter-Thief
Chaotic Neutral	Level 9-12

Half-Elf
Neutral Good
Half-Elf
Chaotic Good

Cleric-Ranger
Level 10-9
Conjurer
Level 12

Eğer Heart of Winter'i benim gibi ortalama 11. level karakterle oynayacaksanız oyunun zorluğunu biraz artıtabilirsiniz, böylece bu eklenti size daha uzun süre zevk verebilir. Evet, tüm hazırlıklarımızı tamamladığımızda göre Heart of Winter açıklamamıza başlayabiliriz.

Icewind Dale: Heart of Winter – Tam Çözüm Lonelywood

Hailee Dunn

Kuyunun yanında Hailee Dunn isimli kızı göreceksiniz. Size kardeşinin kuyuya düşüğünü söyleyecek. Onun için ip bulacağınızı söyleyin. Hailee'nin evine gittiğinizde (**köyün en kuzeyinde**) babası Hailee'nin yalan söylediğini, kardeşinin olmadığını söyleyecek. Hailee'ye geri dönün ve ona yalan söylememesini öğretileyin (**15000 xp**). Onunla konuşmaya devam edince size bir sıradan bahsedeyecek. Sizin de bir sırrınız olduğunu söyleyin ve onunla biraz konuşarak sırrın ne olduğunu öğrenin (**15000 xp**). Tavern'e girin ve CHA (Charisma) özelliği 13'ün üzerindeki bir karakterinizi kullanarak Hailee'nin annesi **Ambere** ile konuşun ve onu eve dönmeye ikna edin (**15000 xp**). Tekrar Hailee'nin yanına dönün ve annesinin evde olduğunu, onun da gitmesini söyleyin (**15000 xp**). Şimdi Temple'a girin ve Quinn ile Dunn'lar hakkında konuşun. Dunn'ların evine gidin ve babaya Quinn'in söylediği çözümden bahsedin (**20000 xp**).

→ Tavern

Tavern'e girin ve barmenle konuşun. Ona aynanın arkasındaki kapı hakkında sorular sorunca, sırını korumanız karşılığında büyülü eşyalar satmayı teklif edecek. Bu eşyalar arasında oldukça iyi parçalar bulabilirsiniz. Aşağıdaki odalardan birinde aynayı ve gizli kapıyı bulacaksınız. Gizli odada **Seven Eyes** büyüsünü bulabilirsiniz. Ayrıca buradaki **Murdaugh** ile konuşłużunuzda size **Ice Rose**'e olan ilgisini anlatacak. İleride onun için bir Ice Rose bulacaksınız. Ama eğer **Murdaugh** ile konuşmazsanız **Ice Rose** bulmanız mümkün değil.

Baldemar

Tavern'in sol tarafında **Baldemar**'ın evi bulunuyor. Giriş katında 4 tane **Elixir of Health** bulacaksınız. Yukarı kattaki **Baldemar** ile konuşun ve onu sıkılaştırın. Yatak odasında KT isimli birinden gelen bir parşömen bulacaksınız.

Contact Other Plane büyüsü

Tavern'de satılan **Contact Other Plane** büyüsünü satın almayı sakın unutmayın. Çünkü biraz ileride oldukça işimize yarayacak.

Şimdilik **Lonelywood**'da yapabileceklerimizi bu kadar. Bölgeyi terk edip **Barbarian Camp**'a gidin

Barbarian Camp

Wylfdene

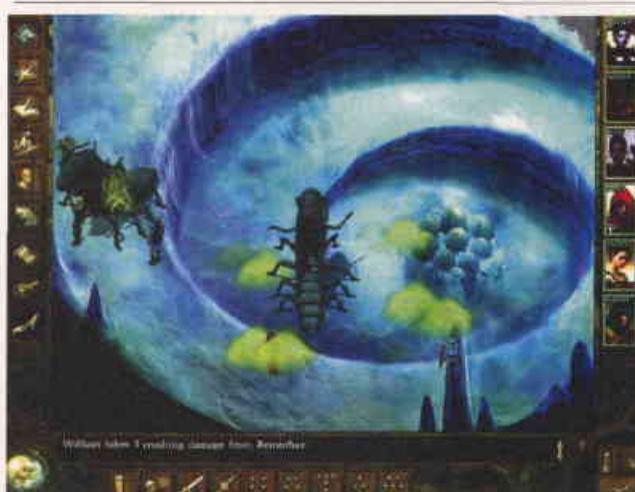
Wylfdene'e **Jerrod** hakkında soru sorun (**84000 xp**). Ona Ten-Towns'in barış istediğini söyleyin. Bir süre sonra gerçek bir Ten-Towns temsilcisini dinleyeceğini söyleyecek, aksıçası sizin casus olduğunu düşünüyor. Ona casuslukla alakanız olmadığını söyleyin (**84000 xp**). Konuşmanız bitince dışarı yollanacaksınız.

Barbarian'lar size saldırmadan önce **Hjollde**'e ne olduğunu sorun (**42000 xp**). Eğer karizmanız 14'ün üzerindeyse sizı öldürmelerinin **Tempos**'a ihanet olduğunu söyleyin (**42000 xp**). Aksi halde onları savaşacaksınız.

Angaar'la tekrar konuşun ve ona **Wylfdene** hakkında soru sorun (**42000 xp**). Konuşmanız bitince tekrar konuşun ve **Wylfdene**'e gönderilen suikastçıyı sorun (**42000 xp**). Aratık **Lonelywood**'a dönebiliriz.



● Oyunun büyük bir kısmı buzların arasında, buz yaratıklarıyla geçiyor.



● İşte Remorhaz!

Lonelywood

Üst sol köşedeki evdeki kardeşlerle konuşun. **Emmerich**'in yanına gidin ve ona bu ölüm hakkında soru sorun. **Baldemar**'a gidin ve onunla bir süre konuştuktan sonra onu konseye bildiklerini anlatmakla tehdit edin. Ona sucess olmadığını, konsey öünüde kendisini temizlemesi gerektiğini söyleyin ve yükü bir exp kazanın (**42000 xp**).

Tavern'in yanındaki kulübenin merdivenlerine tıklayarak içeri girin ve **Thom** ile **Burial Isle** hakkında konuşun. Dışarı çıkmak ve **Young Ned** ile konuşarak (X 370, Y 1930) siz **Burial Isle**'a götürmesini isteyin.

Burial Isle

Köye dönmek istediğinizde tekrar Ned ile konuşmanız yeterli. Bu açıklık alandaki savaşlarda biraz zorlanabilirsiniz, çünkü daha önce **Icewind Dale**'de olmayan bazı yaratıklarla (Barrow Wight ve Ghost Shaman) karşılaş-

ve **Mordenkainen's Force Missiles** büyüğü gibi. Özellikle **Sunfire büyüsü** dışarıdaki undead'ler üzerinde mühîş etkili. Tüm koruma büyülerini yaptığıñiz bir mage ile adada dolaşıp undead'leri bir araya toplayabilir ve **Sunfire büyüsü**yle onları kavurabilirsiniz. Bu arada **Edion's Tower**'da rahatça dînlenebilirsiniz. Buradaki işiniz bittiñde kuleden çıkışın.

Sağda doğru gidin, yukarıya ilerleyin ve mağaraya girin.

Burial Crypt

İçeriye girdiğinizde yine **Barrow Wight**'lerle karşılaşacaksınız. Bu Crypt'ten yüzeye çıkan 5 tane çıkış bulunuyor, bizim kullandığımız mağaranın ortasına gideni. Bu Crypt ve çıkışların biri hariç diğerleri tamamen undead dolu ve sizi oldukça zorlayacak.

İlk olarak yukarı doğru gidin ve kapların içindeki hazineyi alın. Burada arasında **Cloak of Displacement** ve **Blood Iron** kılıcı işinize yarayabilir. Merdivenlerden aşağı inin ve sağa gitin. Burada **Vexing Thoughts** ile karşılaşacaksınız. Onuna konuştuðunuda zırhında bir şeytanın kıstırılmış olduğunu, çünkü sahibinin gerçek ismini unuttuðunu öğreneceksiniz. Eğer **Contact Other Plane** büyüsünü kullanmadan zırhı alırsanız elinizde çok da süper olmayan bir zırh olduğunu göreceksiniz. Zırh giydiginiz anda, zırhı giyen kişi ölüyor :) Bu yüzden onunla konuşuktan sonra **Contact Other Plane** büyüsünü yapın ve sahibinin gerçek ismini öğrenin. İsmi öğrendiğinizde **Vexing Thoughts** ile konuşun ve ona gerçek ismi söyleyerek zırh elde edin. Şimdi kazandığınız zırh **Vexed Armor**'ın özellikle söyle:

AC 1, %100 soğuk direnci, CON +2, günde bir kez **Fire Storm** büyüsü, Glabrezu Chalimandren şeytanını çâğırabilir.

Bu kısmı da tamamladığınızda aşağı doğru gidin, bu sırada karşınıza çıkacak olan undead'leri bir şekilde termizleyin. Undead'ler üzerinde (özellikle de şıko, yavaş yürüyenler **Drowned Dead**'ler üzerinde) **Death Fog** ve **Cloud Kill** büyülerini mühîş etkili. Önden **Thief** ile undead'lerin toplu olarak durdukları yerleri keşfedin ve hemen önlerine bu büyülerden yarın. Size ulaşmaya çalışırken oldukça →

→ zarar göreceklerdir. Burada karşılaşacağınız en zorlu yaratıklardan biri de Wailing Virgin isimli, Bard benzeri yaratıklar. Bunlar uzaktan şarkılardan yoluya siz oldukça zarar verebiliyorlar. Bu yüzden bir undead grubuyla karşılaşlığınızda ilk olarak bunları halletmeye çalışın. Bunlar genellikle sizden beli bir mesafe ileride durduklarından az önce bahsettiğim büyülerden çok etkileniyorlar.

Şimdilik sola gidin, köprüyü geçin ve yine undead'lerle kışın. Ekranın kenarına ulaşana kadar sola gidin, sonra aşağı doğru ilerleyerek Mebdinka ile karşılaşın. Onunla Wyldene hakkında konuşmaya çalışın, eninde sonunda size diğer Wailing Virgin arkadaşlarıyla birlikte saldıracak. Bu şimdilik karşılaşacağınız en zorlu savaşlardan biri. Eğer ayağında Boots of Speed olan bir adamınız varsa Mebdinka ile konuşmaya o gitsin, Mebdinka düşman haline geldiği anda bulunduğu yere Death Fog büyüsü atın ve konuşan adamı hemen geri çekin. Ok kullanabilen adamlarınızla Wailing Virgin'lere saldırın, şarkılardan zarar gören adamlarınızı geriye çekin ve iyileştirmeye çalışın. Bu sayede bu savaşı da bitireceksiniz. Buradaki mezarı inceleyip Wyldene's Tribal Symbol'ü alın. Sağa gidin ve yine undead'lerle savaşın. Sağa devam ederek hazinelere ulaşın. Buradaki kaplarda dikkate değer olan hazineler arasında Fatigue: Battle Axe +3 ve Young Rage: Axe +5 var.

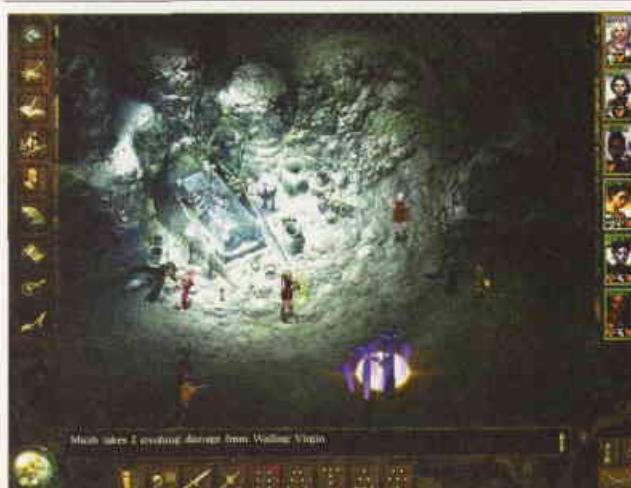
Artık bu bölümün büyük bir kısmını bitirdik, eğer kendinize güveniyorsanz her yeri dolaşıp kalan undead'leri de öldürmeliyiz. Daha önce de dediğim gibi burada yukarıya ulaşmanızı sağlayan 5 tane çıkış var, biz bunlardan bizi Hjollder'e ulaşacak olanı kullanacağız. Yine eğer isteriniz diğer çıkışlardan yukarı çıkıp etrafı temizleyebilir ve experience kazanabilirsiniz. Kullanacağımız çıkış için en sola gidin, sonra da yukarıda ilerleyip x:300, y:560 koordinatlarındaki çıkışı kullanın.

Hjollder

Hjollder kendini biraz kaybetmiş durumda ve ilk başta sizin kim olduğunuzu anlayamıyor. Ona ruh olmadığınızı (**no spirits**) söyleyince 280000 exp kazanacaksınız. Size adayı terk



① Remorhaz'lar bir anda arkanızda belirip saldırıyorlar.



② Wyldene'in yanıt söylediğini gösteren kanıtı bu mezarda bulacaksınız.

etmeyeceğini söylediğinde Wyldene'in onun kralı olmadığını söyleyin ve bulduğunuz **Tribal Symbol**'ü gösterin, böylece **420000 exp** daha kazanacaksınız. Artık Wyldene'in Jerrod olmadığını biliyorsunuz, Jerrod'un kim olduğunu bulmak için Gloomfrost Seer'i bulmanız gerekiyor. Hjollder, Gloomfrost'u haritaniza ekleyecek ve oraya gitmenizi isteyecek. Şimdi tekrar **Burial Crypt**'a inin. Buradan Ned'e ulaşmak için kullanabileceğiniz en uygun çıkış x:3720, y:1970 koordinatlarındaki çıkış. Çıktıktan sonra Ned'le konuşarak tekrar Lonelywood'a dönün.

Lonelywood

Biz ortalıktan yokken üç kardeşten biri daha kurt tarafından öldürülüştür. Kardeşlerin kulübelerine gidin ve tek kalan kardeşle konuşun. Tavern'e gidin ve gece olmasına az varsa bekleyin, yoksa dinlenerek gece olmasını sağlayın. Gece Lonelywood'da doluşken, Purvis'in kulübесinin yakınında

dim edeceğini söyleyin.

Tavern'e giderek Kieran ile konuşun ve ona Emmerich'in durumundan bahsedin. Size Emmerich'in kurda dönüşmesini engelleyecek bir kolye verecek. Emmerich'e gidin ve kolyeyi ona verin. Böylece 420000 exp daha kazanacaksınız.

Burada Evil karakterler için bir not düşeyim. Eğer Emmerich'i öldürürsünüz 5 reputation puanı kaybedeceksiniz ama şu eşyaları kazanacaksınız:

Shadowed Cloak (gölgelerde gizlenmeye +%15), Bracers of Archery (yay kullanırken +2 THAC0), Long Bow +4; Hammer (+1 AC, +5 THAC0, raudan başına 4 atak), Finest Long Sword (+2 THAC0) ve birçok ok.

Lonelywood'daki işlerinizi tamamladığınızda Gloomfrost'a gidebilirsiniz.

Gloomfrost

Gloomfrost Main Area

Burada karşılaşacağınız Snow Troll'leri öldürmek için bayıldıklarında üstlerinde Asit veya Ateş kullanmanız gereğini unutmayın. Umarım yanınızda yeterince Acid veya Fire Arrows vardır, aksi halde büyüğünüze Melf's Acid Arrows, Fireball gibi büyüler ezmeyeceksiniz. Daha fazla ilerleymeye kadar yukarı doğru gidin ve sola dönün. Burada Salamander'lerle karşılaşacaksınız, belki hatırlarsınız, Salamander'lerin yakınına girdiğinizde etrafları çok soğuk olduğundan belli aralıklarla otomatik olarak zarar görürsünüz. Sola ilerlemeye devam edin ve kampı araştırarak **3 Flaming Oil** bulun. Bunları da Troll'leri öldürmek için kullanabilirsiniz. Biraz aşağı inin ve sağa doğru giden yola girin. Azıcık yukarıda gittiğinizde x:3200, y:1590 koordinatlarında **Tiemon's Sundered Shield**'ı bulacaksınız. Bunu mutlaka alın, çünkü bu kalkanı gelişireceğiz.

Şimdi ana yola geri dönen ve aşağı ilerlemeye devam edin. Yol dönerek, önce sola, sonra da yukarı giterek **Frost Giant** ile karşılaşacaksınız. Yukarı ilerlemeye devam edin, sonra sola gidin. Yol genellikle belli olduğundan ilerlemeye devam edin ve **Glacier Yeti**'lerle savaşın. Aşağı gitmeye devam edin. Yol sola doğru

→ dönecek ve bir yol ayrimıyla karşılaşacaksınız. Önce yukarı, sonra sağa gitin. Yolu sürekli olarak takip edince bir mağara girişine ulaşacaksınız. İçeri girin.

Inner Cave

Bu bölge bir öncekiden çok daha düz ilerliyor. Yol bir yılan gibi kıvrılarak devam ediyor ve kesinlikle sola sağa gidişler yok. Yapmanız gereken tek şey yolu sonuna kadar takip etmek ama bu aklınıza geldiği gibi kolay olmayacak. Buradaki başlıca yaratığımız **Remorhaz** isimli yaratık. Geçen saydakı incelemede Burak'ın da söylediği gibi Remorhaz'ın gücü biraç azaltılmış ama yine de oyunda karşılaştığımız en güçlü yaratıklardan olma özelliğini koruyor. Etrafta bir Remorhaz görmeseni bile aniden arkandırıza belirebiliyorlar. Remorhaz'ların en mükemmel özellikleri ise ölükle-rinde 10000 exp kazandırmaları. Yani gördüğünüz tüm Remorhaz'ları öldürmenizi şiddetle tavsiye ediyorum. Bu yolu takip ederek Tiernon'un atölyesine ulaşın. Eğer grubunuzda bir Bard varsa, **Bard'ınızı Tiernon ile ko-nuşturarak 26250 exp kazanabilirsiniz**. Tiernon'a Seer'i görmek istedığınız söyleyince ilk olarak kabul etmeyecek. Kim olduğunuzu açıklayınca kararını değiştirecek ve size Seer'a ulaşmanızı sağlayacak Black Ice Mirror'i yapacak.

Eğer Lonelywood'da Murdaugh ile konuşuyorsanız ve size **Ice Rose**'dan bahsettiyse Tiernon'dan sizin için bir tane yapmasını isteyebilirsiniz. Lonelywood'a döndüğünüzde Ice Rose'u Murdaugh'a verin.

Gloomfrost Main Area'da bulduğunuz Tiernon's Dented Shield'i Tiernon'a verdığınızda onu tamir edecek ve şu kalkana sahip olacaksınız:

Sundered Shield of Tiernon (+3 AC, tüm saldırılara +%10 direnç, günde 1 kez +2 AC ve tüm saldırılara +%15 direnç, günde 1 kez Unfailing Endurance büyüsü yapabılır)

Kalkanı tamir ettikten sonra eğer Icewind Dale'i oynadıysanız ve oyundan sonunda Easthaven'daki balıkçıdan **Aihonen's Blade**'i aldıysanız Tiernon onu da tamir edecek ve şu silahı kazanacaksınız:

Singing Blade of Aihonen (1D8+1, Lac Dinneshere yakınlarında dayken +5, ateşe ve buza karşı

+%30 direnç, Lac Dinneshere yakınınlarda dayken +10 HP, günde 3 kez Cure Critical Wounds büyüsü yapabılır, günde 1 kez +3 STR verir)

Tiernon ile tekrar konuşun ve ona Gloomfrost'ta ne yaptığını sorun. Size en mükemmel silahı yapmak için burada olduğunu söyleyecək. Ona yardım etmeye teklif edin ve ısrarınızı sürdürün. Size ne yapmasını istediğiniz soracak, burada verebileceğiniz 7 cevap bulunuyor. Her bir cevabin size kazandıracağı silahlara söyle:

A hammer, but black... (yalnızca Dwarf için) : **Blood of the Gloomfrost** (Hammer +4, THAC0, +%10 ateş ve soğuk direnci, günde 1 kez Storm Shell büyüsü, %5 ihtimalle 2-12 hasarı iyileştirir)

I see a finger... (yalnızca Druid için) : **Talon of the Gloomfrost** (Scimitar +4, +%10 ateş ve soğuk direnci, günde 1 kez Storm Shell büyüsü, %15 ihtimalle hedef üzerinde Entangle yapar)

My eyes see a huge... : **Hand of the Gloomfrost** (Great Sword +4, +%10 ateş ve soğuk direnci, günde 1 kez Storm Shell büyüsü, %5 ihtimalle hedef üzerinde Suffocate yapar)

A blade like an icicle... : **Kiss of the Gloomfrost** (Long Sword +4, +%10 ateş ve soğuk direnci, günde 1 kez Storm Shell büyüsü, %5 ihtimalle fazladan 2-12 soğuk zararı verir)

I see the ice stretch... : **Fist of the Gloomfrost** (Mace +4, +%10 ateş ve soğuk direnci, günde 1 kez Storm Shell büyüsü, %5 ihtimalle fazladan 1-10 zarar verir)

A small black dagger... : **Fang of the Gloomfrost** (Dagger +4, +%10 ateş ve soğuk direnci, günde 1 kez Storm Shell büyüsü, günde 1 kez Anti-Magic Shell yapar)

A pillar of ice... : **Tongue of the Gloomfrost** (Halberd +4, +%10 ateş ve soğuk direnci, günde 1 kez Storm Shell büyüsü, %3 ihtimalle hedef üzerinde Cone of Cold yapar)

Silah yapıldığında 80000 exp kazanacaksınız. Tiernon üzerinde Pickpocket yaparsanız **Tiernon's Heartstone** isimli taş çalabilirsiniz. Bu taşın özellikleri şöyle: günde 1 kez Resist Fire/Cold yapar, günde 1 kez Burning Hands yapar, günde 3 kez Fatigue durumunu iyileştirir. Taş çaldık-



© Zavallı dev. Biri buralara bizden önce gelmiş demek ki.

tan sonra Tiernon ile konuşğunuzda taşıni çaldığınızı fark ettiğini ve sorsayıınız da vereceğini söyleyecek. Ancak ona taşı sorma şansınız olmadığı için yaptığınız şeyin bir zararı yok. Konuşmalarınız bitince Tiernon'dan başka şeyler de satın alabilirsiniz. Sattıkları arasında gerçekten de işe yarayacak şeyler bulunuyor.

Şimdi sola doğru gidin, yukarı ilerleyin ve dışarı çıkin.

The Seer

Sağda gidin, yolu takip edin ve sola dönün. Yakınlarda bir yerde her biri 14000 exp kazandıran **Ice Golem**'ler bulacaksınız. Şimdi en sola kadar gidin, sonra da aşağı doğru ilerleyin. Yolda yine **Ice Golem**'ler ve bunun yanında bazı yerlerde tuzaklarla karşılaşacaksınız. En aşağı ulaşınca sağa gidin. Şimdi yolu takip ederek ilerleyin, aşağı doğru gittiğinizde **Ice Golem**'ler ve bir çukurda mahsur kalmış bir Remorhaz göreceksiniz. Onu menzilli bir silah yardımıyla öldürbilirsiniz. Şimdi sağa ve yukarı doğru ilerlemeye devam edin. Elinizde Black Ice Mirror olduğunda pasaj açılabilecek ve ilerleyebileceksiniz. İçeride Seer'i bulacaksınız. Onunla birçok konuda konuşun. Eninde sonunda size aynaya Wyldene'e götürmenizi söyleyecek ve 280000 exp kazanacaksınız. Şimdi ona sizinle birlikte gelmesini söyleyin. Eğer Seer ile konuşan karakterinizin INT veya WIS özellikle 14'ün üzerindeyse şimdii "If your Sight is true,..." seçenekini seçin. Sonra "So you will allow your..." seçenekini seçerek 280000 exp daha kazanın. Seer sizin dışarıya veya Tiernon'un yanına işinlatabiliyor. Eğer Tiernon'dan özel Glo-

mrost silahını almadiysanız önce onun yanına gidin. Artık gönül rahatlığıyla Lonelywood'a dönebilirsiniz.

Lonelywood

Tavern'e gidin ve Murdaugh'a Tiernon'un yaptığı **Ice Rose**'u verin. Bunu yaptığınızda tam 630000 exp kazanacaksınız. Şimdi Barbarian Camp'a gidebilirsiniz.

Barbarian Camp

Angaar ile konuşun ve ona Tempus'un testini geçtiğinizi söyleyin. Sizi Wyldene'e götürmeyi kabul edecek. Wyldene'e Seer'i gördüğünüzü ve ona aynayı vermek istedığınızı söyleyecek. Onu konuşarak ikna edinice Wyldene'in aslında **Isasarch** isimli ejderha olduğunu öğrenecek ve 84000 exp kazanacaksınız. Bu sırada Seer ortaya çıkacak ve Wyldene önce onu öldürerek, sonra da kendi bedensel formu ölecek. Bu noktada barbar kabileleri arasında savaş çıkaracak. Kırmızı olanlar size düşman olan barbarlar, savaşta kırmızılara saldıracak yeşil olanlara yardım edebilirsiniz. Seer'in cesedinden **Wailing of Virgins Cloak**'ı alabilirsiniz ama unutmayın ki bu pelerin lanetli; giydiginde normal yollarla üzerinden çıkaramazsınız.

Cadıdan çıkin ve Wyrm kablesi barbarlarının hepsini öldürerek 300000 exp kazanın. Kabileyi temizlediğinizde kamptan çırnak için sola gidin. Burada bulacağınız **Hjollder** size ejderhanın ruhunu bulup öldürmenizi söyleyecek ve sizi **Sea of Moving Ice** à götürmeye hazır olduğunu söyleyecek. İsterseniz öncelikle kampta dolası etrafı yağmalayabilirsiniz. Öyle →

↳ İle çok fazla dikkate değer bir hazine bulamamasınız da özellikle Healing iksirleri toplayabilirsiniz.

Şimdi büyük çadırı tekrar girin ve alttaki en sağ kapidan dışarı çıkm. Beornen ile konuşun ve ona ejderhanın nereye uçtuğunu sorun. Sırasıyla "what do you mean", "what was this wyrm" ve "what does this mean" sularını sorarak 120000 exp kazanın. Beornen de sizi Sea of Moving Ice'a götürmeyi teklif ediyor ama daha buradaki işimiz bitmedi. Lonelywood'a geri dönün.

Lonelywood

Buradaki opsiyonel görevi yalnızca savaş kabiliyetlerinize güveniyorsanız yapın, daha doğrusu büyütülerle savaş kabiliyetinize güveniyorsanız. Tavern'e gidin ve dinlenin. Dışarıya çıktıığınızda büyüğün Vaarglan ile karşılaşacaksınız. Size Kieran hakkında soru soracak. Ona Kieran'ı tanımadığınızı söyleyen, nasıl olsa yalan söylediğinizi anlayacak. Sakın ona Kieran'ın kim olduğunu söylemeye! Şimdi Vaarglan ve arkadaşları size saldıracak. Özellikle mage'lere saldırın. Savaş başladığı anda oyunu durdurun ve bir savaşçınızı Alpheus'a, diğerlerini de Vaarglan'a saldırtın. Bunlardan birisi öldüğü anda hemen Priestess'e ve sonra da diğerlerine saldırın. Eğer saldırımı başladığında anda düzgün planlar sanız bu savaş kolayca geçebilirsiniz, aksi halde biraz zorlanacaksınız. Vaarglan için 8000, Alpheus için 4000, Priestess içi 3000, Mercenary Thief için 4000 ve Mercenary Warrior'lar için 3000 exp kazanacaksınız. Bu savaştan sonra kazanacağınız dikkate değer eşyalar arasında Vaarglan'ın Ring of Protection +2'si, Priestess'in Shadowed Plate Mail'i (AC 0, oklara karşı +3 AC) ve Mercenary Warrior'un Gauntlets of Ogre Power'i (STR'yi 18/00'a çıkarır) bulunuyor.

Şimdi tekrar Tavern'e girin ve Kieran ile konuşun. Diniendikten sonra onu koruduğunuz için 630000 exp kazanacaksınız.

Mayor's House'a (x:1560, y:720) gidin, içeri girdiğinizde başkanın karısının ölmüş olduğunu göreceksiniz. Merdivenlerden yukarı çıkm ve çalışma odasına girin. Grubunuz cesedin etrafında toplanacak ve Purvis ortaya çıkmı sizi tehdit edecek. Biraz konuşuktan sonra bir iksir içip merdivenler-

den aşağı inecik. Onu evin hemen dışında bulacaksınız. Purvis'i öldürünce 11000 exp kazanacaksınız. Artık Barbarian Camp'a dönüp Hjollder ile konuşarak Sea of Moving Ice'a gidebilirsiniz.

Sea of Moving Ice

Base Camp

Hemen solunuzdaki fiçılardaki 10 tane Flaming Oil'ı alın, bunlara Troll'leri öldürmek için ihtiyacınız olacak. Bu noktadan sonra artık geriye dönüşün yok, Beornen'in sizi geri götürmesinin tek yolu Icasaracht'ı öldürmeniz.

Şimdilik yukarı doğru giderek kamptan çıkışın ve sağa doğru ilerleyin. Burada Greater Snow Troll'lerle ve birkaç yaratıkla karşılaşacaksınız. Sağa doğru devam edince bu sefer Scrag'larla savaşıyorsunuz. Bu haritadaki yaratıkları görmesiniz bile savaş durumuna gitince haritanın sağından solundan yardıma geliyorlar. O yüzden ilk olarak Thief'ınızı stealth özelliği ile yaratıkların konumlarını öğrenirseniz, buna göre takтик geliştirebilirsiniz. Eğer ana savaşçılarınız güçlülerse bu yaratıklarda fazla zorlanmayacak sizin.

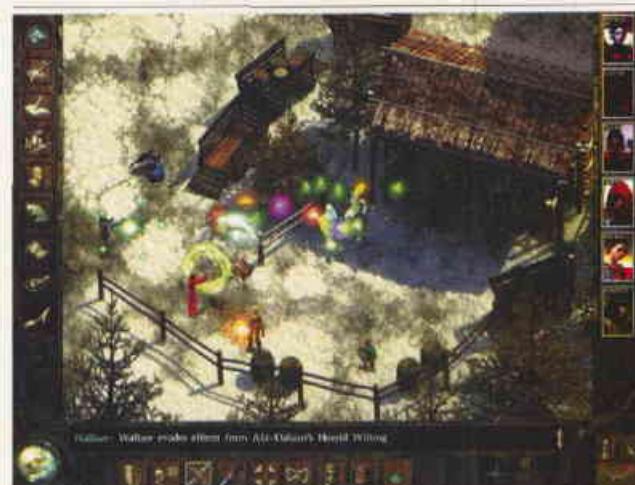
Bu haritada yukarıda doğru ilerlediğinizde bir kapıya korunan iki tane Ice Golem göreceksiniz. Kapıya açmayı çalışığınızda Golem'ler saldırılacak. Golem'leri öldürdüğünüzde kapı kendiğinden açılıyor. İçeri girin.

Icy Path

Bu alana girdiğiniz anda yaratıklar tarafından saldırıyla uğrayacaksınız. Size saldırılan yaratıklar arasında Bone Scavenger isimli Wyvern tarzı yaratıklar da bulunuyor. Bu alan da öncekiler gibi sağa dola sapmadan S şeklinde ilerleyen bir yola sahip. Yoldaki ilk dönümte yine yaratıklar tarafından saldırıyla uğrayacaksınız. İkinci dönümte de sizi bekleyen yaratıklar var. Üçüncü dönüsten hemen sonra soldaki iskeletin üzerinde 7 tane Flaming Oil ve bir Random Item bulunmaktadır. Aşında size söylemememe rağmen Heart of Winter'da birkaç yerde Random Item içeren hazineler vardır. Bu hazinelerde genellikle iki cins eşya oluyor ve hizneyi koruyan kabı açtığınızda bu iki eşyadan biriyile karşılaşıyorsunuz. Iskeletteki random eşyalar şöyle: Ogen's Scale (AC 2, günde 1 kez Ani-



● Drowned Dead ve Wailing Virgin'ler size rahat veremeyecek.



● Bu kadar renkli olduklarına aldanmayın, bu büyüler son derece Ölümcüler.

mal Rage yapar), Cloak of Invisibility (günde 3 kez Invisibility yapar). Şimdi sola ilerleyip diğer bölgeye geçin.

Field of Bones

Burada yine Troll'ler ve Scrag'lar tarafından karşılaşılıyorsunuz. Burada sizi zorlayacak düşmanların başında havuzlarda yaşayan Water Kin Elemental isimli yaratık geliyor. Bu yaratıklar size ok fırlatıp oldukça zarar veriyorlar ve onlarla genellikle yakın dövüşe giremiyorsunuz. Bu yüzden bu yaratıklardan gördüğünüz anda ya tüm menzilli silaha sahip adamlarınızla ona saldırın, ya da menzilinden çikip AC'si düşük bir adamlınızı yine menzilli silahla ona saldırın. Birinci taktiği etrafında başka düşmanlar da varken pek kullanamıyzısunuz zaten. Ayrıca bu bölgede başka buz-tipi yaratıklarla karşılaşacaksınız.

Önce sola, sonra aşağı, sonra da sağa gidin ve ölü ejderhanın kuyruğundan geçin. Sağda doğru ilerleyin. Sağa ice bones, Cold Bones ve Bone

Scavenger yaratıklarıyla savaşın. Tüm yaratıkları temizlediğinizde etraftaki hazineleri toplayabilirsiniz. Mesela x:2700, y:920 koordinatlarındaki sedin üzerinde Wand of Lightning, x:3140 y:725'te ise Amulet of Protection +1 bulunuyor.

Aşağı doğru ilerlemeye devam edin ve yine Cold Bones ve Frozen Bones'larla savaşın. Özellikle Frozen Bones'u hemen öldürmeye çalışın yoksa size oldukça zarar veren bu saldırular yapıyor. Burada, x:2880 y:1615'te Ring of Protection +2 bulunmaktadır. Aşağı devam edin, daha fazla ilerleyemediğinizde sola gedin. Ölü ejderhanın kafasına ulaştığınızda göğüs kafesine ulaşana kadar ilerleyin. Buradaki hazinenin içinde Cloak of Protection +2, Mithril Field Plate +2 ve Gauntlets of Ogre Power gibi çok hoş eşyalar bulunuyor.

Şimdi kafaya geri dönün ve sola gidin. Bu yol sizi Xactile the Sahuagin Priest'in önüne çıkaracak. Onunla konuşmanızın bir faydası yok ama eğer

→ grubunuzda yaralılar varsa onları iyileştirmesini isteyebilirsiniz. Xactile'ın arkasındaki sunaktaki tuzağı etkisiz hale getirin ve açın. Bunun içinde yine bir Random item var. Bu eşyaların biri Ring of Will o' Wisp (günde 1 kez elektrik zararı verir), diğeri ise Mourner's Armor isimli oyunun en ilginç zırhlarından biri. Özelliklerini okuyunca siz de göreceksiniz:

Mourner's Armor (AC 4, Lanetli, o andaki HP görürmez, +25 HP, +%75 menzilli saldırı direnci, acıya tam dayanıklılık, -%25 hırsızlık yeteneği)

Bu zırhı giydığınızda karakteriniz kırımıza dönüşüyor, sanki hiç HP'i kalmamış gibi. Karakterin HP'i kısmında sürekli maksimum HP'ı görüyorsunuz ama adamanızın sağlığından kesinlikle haberiniz olamıyor. Ama bunun yanında kazandırdığı özellikle hiç de yabana atılır gibi değil. Tercih size kalmış, eğer giyer de beğenmezseniz Xactile Remove Curse büyüsüyle sizi kurtarabilir.

Artık Xactile'i ve yardımcılarını öldürübilsiniz. Xactile'i öldürünce 6000 exp kazanacaksınız.

Ice Citadel

Hemen uyarayım, bu bölgede tüm oda giriş çıkışları da dahil olmak üzere tam 17 tane tuzak bulunuyor. Bunlara çok dikkat edin. Burada kullanabileceğiniz en iyi stratejilerden biri AC'sı en düşük savaşınızla odadan çıkip yaratıkları üzerine çekmek, sonra diğer adamlarınızın yanına dönerken toplu halde saldırmak olacaktır. Buradaki Vodyanoi yaratıklarının size pek sorun çkaracaklarını sanıyorum. Sahuagin'ler de toplu halde saldırdıkları için belki sizi biraz zorlayabilirler. Buradaki en kötü düşman ise daha önce anlattığım Water Kin Elemental. Ortadaki odanın çeşitli yerlerinde birkaç tane bu yaratıkta var, bunları en kısa sürede öldürmeye çalışın. Eğer adamlarınız ölmeye yaklaşırla bir önceki alana geri dönen, dinlenin ve tekrar Ice Citadel'e girin.

Ortadaki odadaki üç yolu kapatın Ice Golem'ler göreceksiniz. Bunalardan birine saldırdığınızda yığınla Sahuagin size saldıracak. O yüzden çok çok dikkatli olun ve az önce söylediğim taktiği kullanın. Hatta bu bölgelere girdiğiniz odaya yerleşin ve ana

adamanızla bu odaya kaçarken, büyüğünüzle de kapıya Death Fog büyüsü atın. Bu sayede Sahuagin'lerin çoğundan daha size ulaşmadan kurtulabilirsiniz. Tüm Ice Golem'leri ve Sahuagin'leri temizledikten sonra karşıya geçin ve buradaki Sahuagin Elite Guard'ları ve Sahuagin Prince'yi temizleyin. Size pek fazla zorluk çkarabileceklerini sanmıyorum, özellikle de tüm savaşçılarınızla toplu halde saldırıldığından kolayca oluyorlar.

Bu bölgedeki tüm vazolar ve kaplarda hazineler bulacaksınız. Bu noktadan sonra Identify büyüsü ezberlemekle uğraşamayacağınızı düşünerek bunları soldan sağa doğru açıklayalım:

The Unstrung Harp (günde 1 kez Heal yapar, yalnızca en az 13 WIS'i olan iyi/nötr bardar için)

Sceptre of Tyranny (Club +4, Fear'a tam dayanıklılık, +1 CHA, günde 1 kez Domination ve Cloak of Fear yapar)

Pestilent Dawn (Mace +4, %25 hastalık verme ihtimali, yalnızca evil karakterler için)

Lover (Throwing Dagger +4, sahibine geri döner)

Icon of Power (Halberd +3, günde 3 kez Symbol of Pain yapar)

Debian's Rod of Smiting (Club +3, Golem'lere karşı fazladan 4-11 zarar ve %5 yok etme ihtimali, diğer Outer Planar yaratıklarına karşı fazladan 8-24 zarar)

Şimdi Icasaracht'a gitmeden önceki son odada bulunan Orb'un üzerinde imleci gördüğünüzde, imleç bir kılıç imlecine dönüştür. Orb'u kirdiğinizda ilginç bir mesaj alıyar ve 10000 exp kazanırsınız. Ama Icasaracht'ı öldürmek için bunu yapmanız gereklidir. Neyse güzelce dinlenin ve kapısı açıp oyunun son bölgeye girin.

Icasaracht

Bu odaya girdiğiniz anda tüm karakterleriniz kaydedilecek, sanırım bu yeni çıkacak olan eklentiyle ilgili bir durum (yazının sonunda anlatırm). Şimdi otomatik olarak ejderhanın yanına gidecek ve onuna konuşmayı başlayacağınız. Bir süre konuşuktan sonra Icasaracht size saldıracak. Zaten bu ejderha yeterince zorlu ama bunun yanında birkaç da Sahuagin Royal Guard, Sahuagin Pries-



● Burial Isle'daki undead'ler size rahat vermeyecek



● Ice Troll'leri öldürmek için yere düşüklerinde ateş veya asit kullanmalısınız.

tesses ve bir de Sahuagin King ile de savaşmanız gerekiyor.

Icasaracht'ın yanına hemen gitmeyin, böylece buz nefesinden zarar görmeyeceksiniz. Size tavsiyem Death Fog büyünüzü etkili bir biçimde kullanmaya çalışmanız ve Icasaracht'tan önce Priestess'leri halletmeniz. Death Fog büyüsü yardımıyla Sahuagin'lerden daha kısa sürede kurtulabilirsiniz. Sonra King ve Royal Guard'ları öldürün. Son olarak da tüm gücünüzle Icasaracht'a dalın. Bu savaşta oyunu sık sık durdurup adamlarınıza tek tek emirler verin ve násılsından sonra ihtiyaç duymayaçağınızdan ıksirlerini kullanın. Özellikle elinizde Wand of Heavens gibi asalar veya Flame Strike gibi büyüler varsa kullanmaktan sakın çekimeyin. Icasaracht'ı öldürünce 50000 exp kazanacaksınız.

Icasaracht'ın ejderha şeklini öldürdükten sonra yukarıdaki ejderha heykelinin ağızındaki Soul Gem'e sal-

dırın. Soul Gem'in 150 HP'ı bulunuşor ve onu da kırınca 50000 exp kazanırsınız. Her şeyi tamamladığınızda ise bir 500000 exp daha kazanırsınız ve Expansion Only mode'da oynamadıysanız tekrar Icewind Dale'e dönebiliyorsunuz.

Bir Bioware oyunun (daha doğrusu eklenisinin) daha sonuna geldik işte. Tadi damağınızda mı kaldı? O zaman size bir haber vereyim. Bioware çok yakında (hatta siz bu satırları okurken ve ben Megadeth konserinde tepinirken bile olabilir) Heart of Winter için internet indirilebilir, ücretsiz bir ekleni daha çıkaracak. Bu ekleniyi oynayabilmek için bilgisayarınızda Heart of Winter kurulu olması gerekecek. Bu eklenide yine yeni yerler ve yeni yaratıklar var. Eklentinin ismi ise Heart of Winter: Trials of the Luremaster. Onun açıklamasında görüşmek üzere hoşçakalın.. ■■■

Eser Güven | eser@level.com.tr



tropico

Bugüne dek pek çok strateji yazdim ama hiç biri bu denli zor değildi. Bu sefer yapmam gereken strateji anlatmak değil resmen politika dersi vermek. Hem de nice büyük liderlerin bir türlü bulamadığı "koltuğunu korumanın yolları" gibi bir konuda. Aslında bu strateji Fidel Castro'ya yazdırılmak lazımdı. Malum Karayıblerde en uzun süre koltuğunu koruyan o.

Aynı gerçek hayatı gibi Tropico'da da doğruluğu kesin olan bir

yol yok. Yani oyunda başarılı olabilemek için istediğiniz yolu kullanabilirsiniz. İsterseniz halkınizi mutlu ederek sakin sakin seçimi kazanırsınız isterseniz ülkenizi zorbalıkla yönetirsiniz. Ama bu oyunda doğrular ve yanlışlar olmadığı anlamına gelmiyor. Bazı hatalar var ki nasıl bir yol tutturmuş olursanız olun sizin sonunuzu hazırlar. Bu yüzden oyun için size bazı tavsiyeler verirken bunların mümkün olan tüm yollar için uygulanabilir olmasını çalışacağım.



Almanac'da her vatandaşınızı tek tek görebilirsiniz.

Tarım alanlarının toprak kalitesini sık sık kontrol edin.

Çünkü zaman içinde değişimliyor.



Yolumuzu Seçin

Öncelikle unutmadan gereken oyna başlanmadan önce kendinize bir hedef belirlemek. Nasıl bir Tropico istedığınızı nasıl bir yönetim izleyeceğinizi baştan bilmeyen oyunda başarı sağlanmanız çok zor. Çünkü oyunun başında profilinizi oluştururken neleri seçtiğinize dikkat etmelii ve oyunu oyarken profilinizin özelliklerini unutmamalısınız. Mesela CIA tarafından gizli bir operasyonla koltuğunuza kazanmışsanız boşuna Rusya ile iyi ilişkiler kurmakla uğraşmayın.

Karakterinizi yaratırken dört ayrı özelliği karar vermeniz gerekiyor. Bunlar Background (yani adamınızın geçmişi), Rise to Power (liderlik koltuğunu nasıl ele geçirdiğimiz), Qualities (iyi yönlerimiz), Flaws (kötü yönlerimiz). Oyunun başında oynamak istedığınız karakteri seçtiğten sonra Edit Dossier'e tıklayın ve bu dört özelliğinize karar verin. Unutmayın Qualities ve Flaws iki tane seçili olmak zorunda. Eğer siz seçmemesiniz oyun otomatik olarak bir tane atıyor. Özellikle seceren kendi aralarında uyumlu olmalarına ve arzuladığınız oynamaya biçimine ters düşmediğine dikkat edin. Hangi özelliğin ne etkisi olduğunu tablolardaki kısmında bulabilirsiniz. Gerçi bu özellikleri oyun içinde de görebilirsiniz ama İngilizce'si olmayanlar için biz en kritik bilgileri sizin için toparladık.

Şimdi kendi liderimizi yaratma konusunda bir örnek problem çözümü. Mesela din ağırlıklı bir yönetim düşüneniz Biblical Scholar, Elected for "Family Values", Incorruptible, Empathy, Religious Zealot, Great Schmoozola özelliklerini seçersiniz. Böylece hem Religious fraksiyonuyla baştan %70 daha iyi ilişkileriniz olur hem de kiliselerin %50 fazla ziyaret edilmesi en geniş fraksiyonun bu olmasına sağlar. Daha sonra eğitime fazla önem vermeden tarıma dayalı

bir ekonomi kurar, bol bol Church ve Cathedral yapar, içki ve doğum kontrolünü yasaklar bir kerede papayı ziyaret ederseniz koltuğunuuz uzun yıllar koruyabilirsiniz. Tabii sonuçta Tropico, Hristiyan aleminin Filistin'i olup çıkar ama napalm. Zaten oyun bu altı üstü, önemli olan oyun sonunda kiskor.

Liderinizi yaratma konusunu sahnede geçmeyeceğim. Bu limit bilmeden integral çözmeye kalkmak gibi bir şey. Neyse artık elimizde bahar tazeliğinde bir lider olduğuna göre adamızı yönetmeye başlayabiliriz. Tropico'da hangi yolu secereniz seçin öncelikle halkın temel ihtiyaçlarını elden geldiğince karşılamamanız gerekiyor. Bu ihtiyaçların ne kadar karşılandığı onları ne kadar mutlu olacağını ve size ne kadar güveneceğini belirliyor. Arayüzün en sağ altındaki para, populasyon vs durumunu gösteren bölüme tıkladığınızda açılan Almanac'dan ihtiyaçınız olan tüm bilgilerle birlikte halkın genel mutluluk durumunu ve hangi ihtiyaçları görebilirsiniz. Şimdi bu ihtiyaçların tek tek üzerinden gelelim.

Food

İlk temel ihtiyacımız Food yani yemek. Oyun içinde nasıl bir yol izlerseniz izleyin mutlaka halkınızın yiyecek ihtiyacını karşılamamanız gerekiyor. Yoksula aşıktan ölmeye başlarlar ve bundan dolayı size karşı yükselen tepki karşısında sağlam bir ordunuz olması bile pek işe yaramaz. Halkınıza yiyecek sağlamak için Corn, Papaya, Banana ve Pineapple Farm'ları kurabilirsiniz. Bunların içinde en iyisi Corn'dur çünkü kolay yetişir ve 40 kişiyi besleyebilir. En iyisi her 40 kişi için bir tane Corn Farm yapmak ve bir tanede fazladan bulundurmak. Bu Farm'lara uzak mesafede yaşayan insanlar içinde Marketplace'ler kurmalısınız ki gü-

→ nün yarısını yiyeceklerini alabilmek için yolda geçirmesinler. Food for the People, Edict'i ile halkın bu konuda daha da mutlu yapabilirsiniz.

Health

İkinci temel ihtiyacınız sağlık, ecbesiyle Health. Bu da yiyecek gibi ihmale asla gelmeyen bir konu. Aksı takdirde halkın sağlık hizmetlerinin yetersizliğinden ölmeye başlıyor. Oyunun başında mutlaka bir Clinic kurun ve elektriğe kavuşur kavuşturmadan bir Hospital. Daha sonra halkın ihtiyaci na göre bunların sayısını artırın. Ayrıca sağlık yapılarında mutlaka tam kadronun çalıştığından emin olun. Bu iş için College mezunilarına ihtiyacınız var ve henüz College yapmadıysanız mutlaka dışardan eleman getirtin.

Housing

Üçüncü temel ihtiyacınız barınma yani Housing. Eğer yeterince konut yoksa Tropicolar gecekondu yapıp orada yaşamaya başlayacaklar. Gecekonduklar rasgele yapıldıktan yeni binalar kurarken sorun çıkartır. Ayrıca mutluluğa büyük negatif etkisi vardır. Eilden geldiğince halkın House ve Apartment'larda barınmasını sağlayın. Ayrıca yaşıtlar ve işsizlerin barınılabilmesi için ücretsiz konutlara sahip olduğunuzdan emin olun. Ancak bu konutlara iş sahibi birileri yerleşirse hemen kapı dışarı edin.

Job

Dördüncü ihtiyaç İş yani Job. Burada halkın mutluluğunu belirleyen hem alıdları maaş hem de iş şartları. Eilden geldiğince fabrikaların çalışma mutluluğunu arttıran upgradelerini yapın. Maaş konusunda başta çok cimri olmanız gerekiyor. Çünkü ekonomiyi oturtup yüksek gelir sağlayan fabrika ve madenleri kurana kadar yüksek maaş verecek lükse sahip değilsiniz. Ancak ekonomi rayına girince ufak ufak maaşları artırmaya çalışın. Maaş artırımlarını yaparken her sene \$1 ve seçimlerden önce 2-3\$ yapın. Bir seferde 10\$ zam yapın sonra 10 sene zam yapmamak akıl kari değil çünkü çalışanlar belli aralarda zam alımlarla huysuzlanıyorlar. Ancak asla verebileceğinizden fazlasını düşünmeyin. Çünkü bu ekonomik krizin en yaygın sebebidir. Daha sonra Dünya Bankası duruma el koyup

maaşları size zorla indirtirse halkın çok daha büyük bir galeyana kapılabilir.

Crime

Diğer bir ihtiyaç elbette güvenlik yani Crime. (Şimdi "Crime suç demek, güvenlik değil" diye atlayan sazınlar olmuştur. İlk atlayan da yazıları kontrol eden Sinan'dır mutlaka. Burada, hepinizin huzurunda kendisini ne kadar sevdığımı ifade etmek istiyorum :) Tropico'lular elbette hazırlı bir ortam ve bunu sağlayan polis kuvvetleri istiyorlar. Bunun için yeterli sayıda ve homojen olarak dağılmış Police Station'ları ihtiyacınız var. Ancak ortahtonca çok fazla polis olması özgürlüğü azaltacaktır. Bu yüzden işi abartmayın. Sensitivity Training, Edict ile bu etki azaltılabilir. Bu arada polisliğin halkın tarafından pek tercih edilmediğini unutmayın. Bu yüzden maaşlarını yüksek tutun.

Religion

Elbette Din'i yani Religion'i unutmamak gereklidir. Yoksa halkın bu konuya size hatırlatmayı bilir. Oyunun başında ilk yapacağınız binalardan biri Church olmalı. Daha sonra da bir Chatedral mutlaka. Bu yapılar aynı zamanda Religious fraksiyonunu güçlendirdiğinden ne kadar yapacağınız bu fraksiyonla olan ilişkilerinize göre karar verin.

Entertainment

Eğlence daima bir halkın mutlu etmenin kolay yollarından olmuştur. (Orta ve Güney Amerika'lılar futbolda neden bu kadar iyi sanıyorsunuz?) Eğlence yapılarını kurmanın hiçbir yan etkisi yoktur. Ancak kar etmeyen sürekli zarar eden ve halkın ziyaret etmediği yapılar kumak ekonomiye zarar getirir. Bu yüzden mevcut eğlence yapıları yetersiz kalmadığı sürece yenilerini yapmayın. Paranızı daha hayati ihtiyaçlar ve yeni ekonomik yatırımlara kullanın.

Freedom

Özgürlik insanın en temel ihtiyacıdır ama insanlar bunu fark etmekten acizdir. Bu yüzden diğer ihtiyaçların gerisinde kalır. Zaten ağılığın olduğu yerde özgürlükten bahsedilmmez dememişler mi? Bence acı bir durum ama hayatın gerçeği bu maalesef. Tabii diğer tüm ihtiyaçları karşılanın-



● Madenler çevrelerindeki çiftlikleri ufak ufak öldürüyor.



● Her zaman basit düşünün. Siz bu toplama kampı benzeri yerde yaşamak ister misiniz? O zaman onlar niye isterse?

ca halkın pek de özgür olmadığını fark edecekler. Özgürlüğü düşüren etkenler ortahtonca dolanan asker ve polislerdir. Ne kadar çok asker ve polis olursa halkın kastırılmış hisseder. Eğer militarist ağırlıklı oynuyorsanız bunu dikkate alınız ve özgür deşiliz diyenlerin başına ezersiniz. Eğer militarizminiz zayıfsa zaten halkın özgürlüğü ve pek ses çıkmaz. Yine de siz Sensitivity Training'ı yapmayı unutmayın.

Environment

Tropico'lularımızın son ihtiyacı Environment yani çevre. Bunu ikiye ayıralım. Birincisi çevre güzellik, ikincisi çevre koruma. İlk ne kadar ağaç, çiçek ve çiçeği yaptığınız ve görsel kirlilik yaratılan Shack ve Tentement gibi yapıların sayısına bağlı. Halkınıza ne kadar güzel bir çevre sunarsanız o kadar mutlu olurlar. Çevre koru-

ma'da adadaki kirlilik düzeyi ile ilgili. Mine'lar, Fisherman's Wharf'lar, Logging Camp'lar ve diğerleri çevreyi sürekli kirletirler. Bu konuda önlemler almazsanız çevrecilerin solgunuエンシズde hissedersiniz.

Bizden yardım bu kadar. Dediğim gibi Tropico'da o kadar çok yol var ki hepsini anlatmak mümkün değil. Ayrıca oyunda ki tüm detaylara değinirse 3-4 ay Tropico stratejisi sürecek. Bu yüzden işe başlamak için gerekli bilgileri vermeyi yeterli bulduk. Unutmanız gereken en önemli şey bu oyunda ki her şeyin gerçek yaşamdan esinlenerek yapıldığı. Eğer bir yerlerde takılırsanız gerçek yaşamda işlerin nasıl yürüdüğünü hatırlamaya çalışın. Bu da işe yaramazsa CTRL basılı iken CONTENTO yazın. Hadi kolay gelsin. ■■■

Tugba Ölek

Karakter Özellikleri

Karakter özellikleri dörde ayrılmaktadır. Bunlar **Background** (yani adamınızın geçmişi), **Rise to Power** (üzerlik kolaylığını nasıl ele geçirdiğimiz), **Qualities** (iyi yönlerimiz), **Flaws** (kötü yönlerimiz). Gelede her özelliğin artıları ve eksileri vardır. Karakterinizi bellilerken bunlara çok dikkat edin. Eğer özellikler içinde **seçmediğiniz** olursa oyun otomatik olarak bir tane atayacaktır. Qualities ve Flaws'dan iki tane seçmeliiniz.

Background	Artılar	Eksiler
Moscow Univ.	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki Rusyayla %30 daha iyi ilişki %20 daha hızlı öğrenim ve tecrübe edinme	Amerikayla %10 daha kötü ilişki
Harvard Univ.	Capitalist'lerle %10 daha iyi ilişki Amerikayla %30 daha iyi ilişki %20 daha hızlı öğrenim ve tecrübe edinme	Rusyayla %15 daha kötü ilişki
Miner	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki Capitalist'lerle %10 daha iyi ilişki Madenciler %50 hızlı çalışır Environmentalist'lerle %20 daha iyi ilişki	Yok
Farmer	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki Çiftçiler %50 daha hızlı çalışır Suç oranında %15 düşme	Intellectual'larla %10 daha kötü ilişki
Biblical Scholar	Religious'larda %10 daha iyi ilişki Intellectual'larla %10 daha iyi ilişki %20 daha hızlı öğrenim ve tecrübe edinme	Yok
Man of the People	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki	Religious'larda %5 daha kötü ilişki
Booze baron	Rum iki kat fiyatla satılır	Religious'larda %5 daha kötü ilişki
Leftist Artist	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki Intellectual'larla %10 daha iyi ilişki %20 daha hızlı öğrenim ve tecrübe edinme	Yok
Fortunate Son	Tüm fraksiyonlarda %10 daha iyi ilişki	Intellectual'larla %10 daha kötü ilişki
Self-Made Man	Capitalist'lerle %10 daha iyi ilişki Amerikayla %10 daha iyi ilişki Fabrika İşçileri %15 daha hızlı çalışır	Yok
Silver Spoon	Capitalist'lerle %25 daha iyi ilişki Turizm rating %10 artar Fabrika İşçileri %10 daha hızlı çalışır Oyunun başında %20 daha fazla para ile başarsınız	Communist'lerle %10 daha kötü ilişki
Generalissimo	Militarist'lerle %30 daha iyi ilişki Askerler %15 daha hızlı ve iyi ateş ederler, kontrolleri artar	Halk %20 daha az özgür hisseder
Chief of Police	Militarist'lerle %10 daha iyi ilişki Suç oranı %40 düşer	Halk %10 daha az özgür hisseder
Developer	Capitalist'lerle %20 daha iyi ilişki Tüm yapıtlar %20 daha ucuza mal olur	Environmentalist'lerle %10 daha kötü ilişki %50 fazla kırılık
Naturalist	Intellectual'larla %15 daha iyi ilişki Environmentalist'lerle %25 daha iyi ilişki %30 daha az kırılık	Bina malyetleri %10 artar
Professor	Intellectual'larla %20 daha iyi ilişki %50 daha hızlı öğrenim ve tecrübe edinme	Yok
Pop Singer	Bütün fraksiyonlarda %5 daha iyi ilişki Amerikayla %10 daha iyi ilişki Turizm ratingi %10 artar Nightclub'ların etkisi %50 artar	Yok

Qualities	Artılar	Eksiler
Charismatic	Tüm fraksiyonlarda %5 daha iyi ilişki Radyo ve televizyonun etkisi %50 artar	Yok
Hardworking	Genel üretimde %10 artış	Yok
Financial Genius	Capitalist'lerle %10 daha iyi ilişki Fabrika işçileri %20 daha hızlı çalışır Banka ve mağazalar %25 ucuza mal olur	Yok
Green Thumb	Environmentalist'lerle %25 daha iyi ilişki Kırılık %50 düşer	Fabrika işçileri %10 yavaş çalışır
Administrator	İşçiler %10 daha hızlı eğitilir İşçiler %20 daha hızlı deneyim kazanır Binalar %10 ucuza mal olur	Yok
Diplomat	Amerikayla %5 daha iyi ilişki Rusyayla %5 daha iyi ilişki Diplomatic Ministry binası oyunun başında hazır bulursunuz	Yok
Empathy	Tüm fraksiyonlarda %10 daha iyi ilişki	Entellektüellerde %10 daha kötü ilişki
Entrepreneurial	Ihraç ettiğiniz tüm ürünler %10 fazla para getirir	
Incorruptible	Religious'larda %10 daha iyi ilişki Entellektüellerde %10 daha iyi ilişki Suç oranı %30 düşer	İsviçrede banka hesabi açılamazsınız
Scholarly	Entellektüellerde %20 daha iyi ilişki İşçiler %30 daha hızlı eğitilir İşçiler %30 daha hızlı deneyim kazanır	
Rise to Power	Artılar	Eksiler
Communist Rebellion	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki Rusyayla %25 daha iyi ilişki	Yok
Capitalist Rebellion	Capitalist'lerle %10 daha iyi ilişki Amerikayla %25 daha iyi ilişki Halk %20 daha özgür hisseder	Yok
Elected As Socialist	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki Rusyayla %15 daha iyi ilişki Halk %20 daha özgür hisseder	Yok
Elected As Fascist	Militarist'lerle %15 daha iyi ilişki Halk %20 daha özgür hisseder Suç oranı %10 düşer	Yok
Elected As Capitalist	Capitalist'lerle %5 daha iyi ilişki Amerikayla %15 daha iyi ilişki Halk %20 daha özgür hisseder Fabrika İşçileri %20 daha hızlı çalışır	Yok
Elected For "Family Values"	Religious'larda %15 daha iyi ilişki Halk %20 daha özgür hisseder Turizm ratingi %10 artar	Yok
Military Coup	Militarist'lerle %20 daha iyi ilişki Halk %20 daha özgür hisseder Suç oranı %25 düşer	Yok
Religious Appointment	Religious'larda %15 daha iyi ilişki Dini binaların malyeti %25 düşer	Yok
Installed by KGB	Communist'lerle %10 daha iyi ilişki Rusyayla %40 daha iyi ilişki Eğitsimsiz insanlar asker olabilir	Halk %30 daha az özgür hisseder
Installed by CIA	Capitalist'lerle %10 daha iyi ilişki Amerikayla %40 daha iyi ilişki CIA her yıl 2000\$ gönderir	Halk %30 daha az özgür hisseder
Bought the Elections	Seçim sahbetkarlıklarınız daha az tepki doğurur	Intellectual'larla %5 daha kötü ilişki
Heir Apparent	Tüm fraksiyonlarda %10 daha iyi ilişki	Yok



Arayüzü Tanıyalım

1- Minimap: Bütün oyunlardaki klasik küçük haritamız. Aşağıda ki oklar ile görüntüyü şevirebilir, yukarıdakiler ile zoom yapabilirsiniz.

2- Temel Fonksiyonlar: Burada ki üç düğme size üç farklı pencere açıyor. Birincisi binaları inşa etmek için, ikincisi ediciliği yani kararnameleri yayımlamak için. Üçüncü düğme ile açılan pencere sayesinde adanız ile ilgili ihtiyaç duyduğunuz tüm bilgileri görsel olarak alabilirsiniz.

3- Burada seçili olan binanın özetini gözüküyor. Mesela ne ka-

dar maaş ödendiği, bakım maliyetleri, elde edilen kar veya verilen hizmetin kalitesi. Üstelik hem bu yılın sonuçları hem de binanın kuruluşu zamandan bu yandaki istatistikleri.

4- Burada binadan hizmet alan insanları görüyorsunuz.

5- Binanızda çalışan elemanlar, maaşları ve hizmetin çeşidi gözüküyor. Sarı noktalar ile maaşları belirliyorsunuz. Eğer maaşları belirlerken Shift'e basarsanız binadan ne kadar varsa bu değişiklik hepsi için geçerli oluyor. CTRL'e basarsanız ise o bina ile eğitim olarak aynı tür eleman kabul eden tüm binalar değişimler.

6- Saat yönünde sayarsak hazırladıktan sonra, tarih, nüfus ve İsviçre'de ki banka hesabınızın durumu. Buralara tıklayarak Almanac'ın ilgili sayfasını açıyor. En alt çubuk ise üzerine geldiğiniz şeyleri ilgili açıklamalar sunuyor.

7- Buradan zamanı hızlandırdıktan sonra yavaşıtlatabilirsiniz.

8- Burada seçili olan bina veya kişiyi takip edebiliyorsunuz. Eğer kimse seçili değilse yeni gelişmeler burada mesaj olarak çöküyor. Ve seçim zamanı gidişat: sürekli izleyebiliyorsunuz.

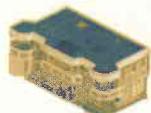
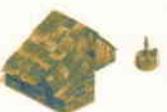
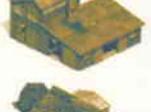
9- Bir binyi seçtiğinizde o bina ile ilgili kişilerin üzerinde sarı oklar çıkıyor.

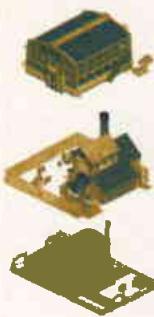
Flaws	Artular	Eksiler
Kleptomaniac	Yok	Capitalist'lerle %10 daha kötü ilişki Religious'larda %10 daha kötü ilişki
Womanizer	Yok	Fabrika işçileri %10 daha kötü ilişki Hediye eşya meşgalinin bakımı gideri iki kat artar
Ugly	Yok	Religious'larda %10 daha kötü ilişki Tüm kadınlar size %10 daha az saygı duyar
Alcoholic	Rusyayla %10 daha iyi ilişki	Türk fraksiyonları %5 daha kötü ilişki Turizm rating %5 düşer
Frivolous	Yok	Religious'larda %15 daha kötü ilişki Tüm üretiminiz %5 düşer
Compulsive Gambler	Yok	Amerikalı %20 daha kötü ilişki Rusyayla %10 daha kötü ilişki Saray muhafizeleri çift maaş alır
Paranoid	Militarist'lerle %10 daha iyi ilişki	Religious'larda %10 daha kötü ilişki Her yıl 300-1500\$ arası kumarla kaybedersiniz
Coward	Yok	Tüm fraksiyonları %10 daha kötü ilişki Politezmiñ asker gibi görür
Murderous	Yok	Militarist'lerle %5 daha kötü ilişki Asker ve destekçileriniz çarpışmalarda kaçmayı iki kat fazla meş笛li olurlar
Short tempered	Yok	İşçiler %50 daha yavaş çalışır İşçiler %50 daha yavaş, dövüşün kazanır College yapamazsınız
Pompous	Yok	Intellectual'larda %15 daha kötü ilişki Militarist'lerle %10 daha kötü ilişki
Tourette's Syndrome	Yıl 1.000\$ düzenli extra gelir	Amerikalı %20 daha kötü ilişki Tüm eğitimler %30 daha fazla mali olur
Cheapskate	Binalar %5 unters mal olur	Türk fraksiyonları %5 daha kötü ilişki Amerikalı %15 daha kötü ilişki
Religious Zealot	Religious'larda %5 daha iyi ilişki	Rusyayla %15 daha kötü ilişki
Great Schmoozola	En az intellektüel olan kişilere %10 daha iyi ilişki	Communist'lerle %10 daha kötü ilişki 25\$ daha yüksek maaş verebilirsiniz

Yapılar ve Özellikleri

Adaniza 8 ayrı tür bina inşa edebilirsiniz. Bu yapı tipleri konutlar, endüstri yapıları, çiftlik ve madenler, turistik yapılar, eğlence yapıları, altyapı binaları, idari yapılar ve

hizmet yapıları. Bu sekiz tipten son dört tanesi oldukça belirgin amacı olan yapılar olduğundan ilk dört tanesini vermekle yetindik. Özellikle ekonomiyi yürüten endüstri yapıları ve onların upgradelerine dikkat edin.

Konutlar	Açıklama	Barındırdığı Aile Sayısı	Mutluluğa Etkisi	Maliyet
 Shack	Bu binayı siz üretemezsiniz. Bu binayı siz yapamıyorsunuz. Yerleşecek bir ev bulamayan Tropico'lular kendiliklerinden yapıyorlar. Yıkabiliyorsunuz ancak başka bir yere yeniden yapıyorlar.	1	5%	-
 Country House	Düyük geliri aileler için düşünmeyebilirsiniz. Ancak tercih edilen bir konut tipi değil. Şehirden uzak maden ve ağaç kesim yerleri için uygun olabilir.	1	50%	500\$
 House	İdeal konut tipi. Tek bir aile yaşadığından tüm konutları House olarak yapmak çok geniş alan istiyor ve bu sorun yaratıyor. Apartment'larla desteklenmelii.	1	70	1000\$
 Luxury house	Tropico'luların rüyalarındaki ev. Tek aile için çok geniş alan gerektiriyor ve çok masraflı. Özellikle yüksek gelir grubu için yapın. Elektrik ihtiyacı var.	1	95	2000\$
 Tenement	Ucuza çok aile barındırdığından oyunun başları için ideal. Ama burda yaşamak insanları mutlu etmediği gibi çevreyi çirkinleştiriyor. Zamanla Apartment'a çevirmenizde fayda var.	12	35	4500\$
 Apartment	İdeal bir konut tipi. 6 aile barındırıldığınden yeden tasarruf sağlıyor ancak house kadar mutluluk vermiyor.	6	50	5000\$
 Bunkhouse	Tenement'dan daha kötü olduğu için yapmanızda pek bir anlam yok. 2 aile barındırılabilmesi avantaj ama başka bir ev yapamayacak kadar dardaysanız düşünün.	2	25	350\$
Üretim Yapıları	Açıklama	İşçi Tipi	İşçi Sayısı	Maliyet
 Farm	7 tip farm var. Bünlardan Corn, Pineapple, Banana ve Papaya halkının yiyecek ihtiyacını karşılıyor. Eğer artarsa çok yüksek fiyat olmasına da恐怕您沒有看到我前面的內容，因為這段文字已經被截斷了。請繼續閱讀前面的文字，我會盡力提供完整的資訊。	Farmer (Eğitsiz)	4	1000\$
 Ranch	Ranch'leri yerleşimlerden elden geldiğince uzağa kurmak gerekiyor. Ayrıca tarlalara da yakın olmamalılar. Çok iyi gelir getirmedikleri, sadece 20 kişi besledikleri ve diğer yapılara zararları olabildiği için bir parça uzaq durmakta fayda var.	Farmer (Eğitsiz)	2	750\$
 Fishermen's Wharf	Balıkçılık çok fazla gelir getirmiyor ve kirlilik yaratıyor. Bu yüzden çok tercih etmeyin.	Fisherman (Eğitsiz)	4	3000\$
 Logging Camp	Kereste içinde iyi para var. Östelik Farm'lar gibi kesintiye uğrama tehlikesi de yok. Orman'dan uzağa kurmayın. Ağaç sayısına göre ayrılamak şartıyla elinizden geldiğince kurun.	Lumberjack (Eğitsiz)	8	1500\$
 Mine	Madenler oldukça iyi bir gelir kaynağı. Elinizde ki her iyi maden yatağının üzerine kurun. Ancak çevresindekilerin pek mutlu olmayacağıını unutmayın.	Miner (Eğitsiz)	8	3000\$
 Lumber Mill	Logging Camp'dan gelen keresteleri işler. Kereste ticaretinden elde ettiğiniz geliri büyük oranda artırır. Her iki Camp İçin bir Mill yapın.	Factory Worker (High School)	5	5000\$
 Cannery	Fish, Pineapple'dan konserve yapar. Coffey'i kutular. Özellikle kahvenin kutulanması gelirinizi gözle görür birimde artırır.	Factory Worker (High School)	8	15000\$



Cigar Factory	Tütünden puro üretir. Eğer Climate Control yapmadıysanız 3, yaptıysanız 2 tütün tarlasına ihtiyacınız var.	Factory Worker (High School)	6	13000\$
Jewelry Factory	Afetti işleyerek mühendisler üretir. Eğer iyi altın yakaladıysanız varsa mutlu yapar.	Factory Worker (High School)	6	13000\$
Rum Distillery	Şeker'den Rum üretir. Oyunudan en iyi gelir kaynaklarından biri. Hele Booze Baron özelliğiniz varsa ekonominiz kolay kolay bozulmaz.	Factory Worker (High School)	12	22000\$

Turizm Yapıları	Açıklama	Turist Tipi/ Turist Münkünlüğü	Turist Çift Sayısı	Maliyet
Bungalow	Luxury Hotel'den sonra en pahalı otel tipi. Tek bir çift beraberinde 2 dek evsiz. Zıpkı Pahali otelleri yapana dek birkaç Bungalow ile hizmetinizi güçlendiriniz.	Medium-Class/60	1	400\$
Cheap Hotel	Turizminizin başlangıç noktası. Az paralı turistleri çekmesine rağmen oldukça iyi gelir getirir. Ancak bu turistler diğer eğlence yerleri ve dükkanları daha az ziyaret eder.	Low-Class/30	12	300\$
Hotel	Etkisi: Bungalow'la oldukça yakın. Ortasını turistler için oldukça çekicidir. Turizminizin temel odası Hotel olmalıdır.	Middle-Class/50	12	500\$
Luxury Hotel	Elektriğe ihtiyaç duyan Luxury Hotel kalın cüzdanlı turistleri cezbeder. Turistik açıdan en iyi bölge kurduğunuzdan emin olun ve çevresine elden geldiğince fazla turistik tesis kurun.	High-Class/80	15	10000\$
Pool	Turistler bütün günlerini oturma geçirecek değiller elbette. Yapacağınız ek tesislerde farzdan para kazanabilirsiniz: Pool'da buniardan biri.	Hepsiz/60	16	4000\$
Beach Site	Turistler, Beach Site yapmadığınız sürece plaja inmeyeceklerdir. High-Class turistler Beach Site'a da gelmezler.	Low-Class, High-Class/50	10	500\$
Spa	Karayiplerde eğlenceli kapılıca varsa bilinen çok orta ve yüksek seviye turistlerin vakitlerinin çoğunu burada geçirdiği açık.	Hepsiz/30	9	500\$
Scenic Outlook	Turistlerin vakit geçirebileceği diğer bir mekan da Scenic Outlook. Diğerleri kadar ilgi görmesede bir ekmek kapısı. Bir taneden fazla üretemeyin.	Hepsiz/50	6	1000\$
Archeological Site	Tarihi eserlerinizi ziyariste görmek için buraya bir Tourist Center eklemelisiniz. Dikkat: iyi para getiriyor.	Hepsiz/70	10	2000\$
Souvenir Shop	Burada iki farklı tür hediyelik eşya satma şansınız var. Bu yüzden iki tane kurup farklı şeyler satmak en iyisidir. Oldukça iyi para getiriyor.	Hepsiz/30	10	1250\$

Upgrade'ler	Uygulanan Bina	Etkisi	Elektrik Tüketimi	Maliyeti
Smoke House	Ranch	%20 daha fazla gelir getiren Smokehouse. Bu işin imkanı sağlar.	Yok	2000\$
Clean Waste Disposal	Fishermen's Wharf	Kırılığın azaltır. Bakım maliyetini artırır.	Yok	
Back to the Sea	Fishermen's Wharf	Bakım maliyetini azaltır ama kırılığı artırır.	Yok	
Tool Shop	Logging Camp	Kesim süresini %40 azaltır.	Yok	3000\$
Horticultural Station	Logging Camp	Kesilen alanları iki kat daha hızlı eski halini almasını sağlar.	Yok	1500\$
Crusher	Mine	Bauxite üretiminin %30 ve Iron üretiminin %15 artırır.	5MW	1500\$
Separator	Mine	Gümüş üretiminin %20, diğer madenlerin üretiminin %10 artırır.	10MW	5000\$
Screener	Mine	Iron üretiminin %40 artırır.	10MW	3000\$
Sandblast Burner	Lumber Mill	Kırılığın %50 azaltır.	Yok	2000\$
Power Saw	Lumber Mill	Verimliliği %30 artırır.	10MW	2000\$
Log Debarker	Lumber Mill	Verimliliği %25 artırır, kaynak tüketimini %10 artırır.	5MW	3000\$
Packing House	Cannery	Üretimi %25 artırır.	Yok	3000\$
Flash Freezer	Cannery	%25 daha fazla gelir getiren freeze dried coffee üretiminin sağlar.	10MW	3500\$
Climate Control	Cigar Factory	Ham madde kullanımını %20 azaltır.	5MW	6000\$
Auto-Roller	Cigar Factory	Üretimi %50 artırır ancak ürünün değeri %10 düşer.	10MW	12000\$
Skylights	Cigar Factory	Çalışanların Job Happiness'i %15 artırır.	Yok	5000\$
Skylights	Jewelry Factory	Çalışanların Job Happiness'i %15 artırır.	Yok	3000\$
Jeweler's Guild	Jewelry Factory	Çalışanların deneyim kazanma hızını %50 artırır.	Yok	5000\$
Finishing Shop	Jewelry Factory	%15 daha fazla gelir getiren Fine Jewelry üretimini sağlar.	10MW	16000\$
Flavoring Facility	Rum Distillery	Üretimi %20 artırır.	15MW	10000\$
Mulching Machinery	Rum Distillery	Aynı anda 2 üçgenin inebilmesini sağlar.	Yok	8000\$
Enhanced Terminal	Airport	Üretme çok yoğun tarafları daha hızlı yapabilir.	10MW	6000\$
Control Tower	Airport	Üretme çok yoğun tarafları daha hızlı yapabilir.	10MW	6000\$



fallout tactics

Bölüm 2

Tuğbekkkk! Tuğbekkkk! Neredesin?? Yazının kalan kısmını yazamayacak mısın? Hadi neye bu gün iyi günümdeyim, ben devam ederim açıklamaya.

Geçen ay bir gece Sneak özellikle

den önce neyle karşı karşıya olduğunu görmesini isteyerek ortaya çıktım. Neyse ki Tuğbek'in Agility özelliği pek yüksek değildi de kaçamadı ve boynuna indirdiğim darbe ile oלוğu yere yıkıldı. Hemen onu gizli

seslendim: Ya bu oyunu hatmedersin, ya da farelere yem olursun.

10 gün sonra kulübenin kapısını açtığında karşılık çok farklı biri duruyordu. Sanki açlık ve susuzluk onu hiç etkilememiştir. Bana daha sormadan tüm Perk'leri ve özellikleğini anlatmaya başladı. Uzun zaman sonra ilk kez gülümsemidim ve omzuna dokunarak şöyle dedim: Aferin evlat, iyi iş başardın. Nereden bilebilirdim ki onun içerisinde sinsi planları tasarıladığıni ve geçen ay dergide benim adımı duydugu anda olanları sanki kendi yapmış gibi anlatacağıni. Artık gerçeği bildiğinize göre gönül rahatlığıyla yazıya devam edebiliyim.

Görev 8 – St. Louis

Bu görevde bir medic ile grenadier ihtiyaç duyacaksınız. Etrafi yağmalyan ve herkesi APC'ye bindirin. Kuzeydoğa doğru gidin ve köprüünün üzerine geldiğinizde durarak buradaki mutantlara ateş açın. Mutantları uzaktan vurmaya dikkat edin, çünkü normal düşmanlardan daha fazla HP'ye ve metal zırha sahipler. Güneydoğuda da bir tane bulunuyor.

Mutantları öldürdükten sonra üstlerindeki herşeyi alın, bunları iyi fiyata satabilirsiniz. Yolu kuzeye doğru takip edin, ileride ikinci mutant grubu ile karşılaşacaksınız. Eğer şansınızda güveniyorsanız onları APC ile ezmeyi deneyebilirsiniz. Hepsiğini öldürdüğünüzde yine üstlerindekileri yağmalayıp ve batıya doğru gidin. Siğınağa ulaşınca durun, içerisindeki sandıkta tuzağı etkisiz hale getirin ve sniper tüfeğini alın.

Şimdi ya kuze, ya da batı köprüsünü kullanarak Barnaky'e ulaşmanız gerekiyor. Eğer batı köprüsü-

ne doğru giderseniz yine süper mutant ordusuyla karşılaşacaksınız. Onlardan oldukça uzakta durarak yeni sniper tüfeğinizi denemeyi tercih edebilirsiniz. Zaman alsa da oldukça güvenilir bir yöntem.

İllerledikten sonra APC'den inin cuikü Barnaky'e yürüyerek gitmelisiniz. Siperlerdeki mutantlara çok dikkat edin, bunlar size pusu kurmak için bekliyorlar. Siperlerden birinde konuşmanız gereken Burke isimli biri var. Onu tuzaktan kurtarm ve kendisi öldürdüğünde üzerindeki C4'ü alın.

Şimdi mutant üssüne girmeniz gerekiyor. Buradaki düşmanlara çok uzaktan saldırılmalısınız, böylece onların ateşleri size ulaşamayacak ve eğer şanslısanız size yakından saldırmak için koştururlarken mayınlara basıp ölecekler.

Üste ne yağmalanacak birşeyler, ne de generali bulamayacaksınız. Şimdi 3. noktaya gidebilirsiniz. Mayın tarlasından geçmek yerine 1. noktaya dönüp kuzeybatıya giderek 3. noktaya ulaşabilirsiniz.

Şimdi yine süper mutantların saklandığı iki siperi geçmek zorundasınız. Ayrıca burada birkaç da mayın bulunuyor. Soldaki mutantın roketatarı, sağdakinin ise el bombaları var. Bunlardan da kurtulduktan sonra barikatlara ateş ederek parçalayın ve yoldan ilerleyin. Yoldan biraz ilerlediğinizde 2 roketatarlı tipin bulunduğu bir siper daha var. Onları da sniper ile vurabilirsiniz, roket kullanmakta pek de iyi değerlersünüz. Tabii şansınızın size ne göstereceği hiç belli olmaz. Eğer isterseniz onlara Sneak ile yaklaşır el bombasıyla da halledebilirsiniz.

Buraya da geçtiğinizde heyelan ➔



• Bu kadar silahı birarada görünce siz de sevineceksiniz.

ğimi kullanarak Tuğbek'in ofisten çıkışmasını bekledim. Sessizce arkasından ilerledim ve onu kurban etme-

kulübeme götürdüm; içerisinde ne yiyecek, ne de su vardı. Attım Fallout Tactics'ı içeriye ve kapıyı kilitlerken

• Oyunun büyük kısmı ya çömelerek, ya da yerde sürünenek geçecek.



→ yüzünden yol çokuyor ve kuzeybatıya gitmek zorunda kalmışsınız. Bu yolun sonundan kuzeybatıya doğru gidin, bu yol boyunca bulunan siperlerdeki mutantlar size saldırmayabilirler. Bu yolun sonundaki siperde ise roketatarlı bir mutant ve bir sandık bulunuyor. **Mutantı** sniper ile indirmeye çalışın ve eğer saklanırsa el bombasıyla işini bitirin. Mutantın üzerindeki anahtarla sandığı açın ve doktor malzemelerini alın.

İlerlemeye hazır olduğunuzda kuzeydoğuya doğru gidin ve yolda bulduğunuz cesetlerin üzerlerindeki eşyaları toplayın. Bu sağlık malzemelerine **Talon** bölüğünü iyileştirmek için ihtiyaç duyacaksınız. Talon bölüğünü siperin hemen kuzeydoğusundaki çukurda bulacaksınız. **Medic'inizi** kullanarak onları iyileştirin ama bunun için ilk olarak ilk yardım kitlerinizi kullanın. Hepsinizi iyileştirdiğinizde **APC'ye** bineceksiniz ve bölümün başına doğru gitmeniz gerekecek.

Görev 9 – Jefferson

Başlangıç noktasından doğuya, tancırin güney tarafına doğru ilerleyin ve kuzeydoğudaki çatıda bulunan mutantları sniper ile temizleyin. Çatıdaki tehlikeyi savuşturduktan sonra güneydoğuya doğru, binanın güney tarafı boyunca ilerleyin. Binanın güneybatısındaki duvardaki mayınları etkisiz hale getirin, eğer bunu beceremseniz onlara ateş etmeyi deneyebilirsiniz. Kuzeye doğru gidin ve sandıklı odaya geldiğinizde ilk olarak sandığın yanındaki mayını bulup etkisiz hale getirin, sonra da sandıkta tuzağı etkisiz hale getirin.

Şimdi önünüzde iki seçenek var. İster KD köşesindeki merdivenlerden çıkışabilir veya güneydeki merdivenlerden içinde mutant olmayan odaya girebilirsiniz. Bu odaya girdiğinizde varsayırsak batıya doğru gidin ve köşeden dönün. Buradaki mutant genellikle sneak durumunda olduğundan onu göremeyeceksiniz. İçeriye bir iki el bombası atın ve ortaya çıkarsa tüm elemanlarınızla ateş açarak işini bitirin. Yoksa el bomblarıyla devam edin.

Siperin arkasındaki kapıyı açın ve kum torbalarının arkasındaki mutantı öldürün. Şimdi binanın **B köşesindeki** merdivenleri kullanarak yukarı

çıkın, çatıyi temizleyin ve **K köşesinden** ilk enerji silahınız olan laser pistol'ı alın. İsterseniz buradan aşağıdaki mutantları haklayabilirsiniz, yükselişlik avantajı burada size çok faydalayacak.

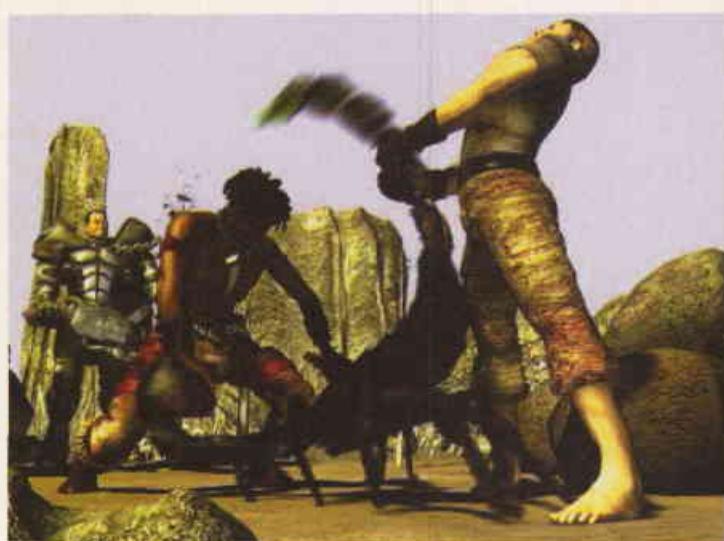
İşiniz bittiğinde sokağa geri dönen ve KD'ya doğru gidin. Herhalde buradaki mutant da çatıdan açtığınız ateş sırasında öldürmüştüsündür. Diğer binaya gidin ve buradaki mutantı öldürün.

Biraz GD'ya giderek aynı binanın ikinci kısmasına ulaşın. İkinci kata çıkış ve buradan mutantları haklamaya çalışın. Bu kattaki mutantlardan birinde alev silahı bulunuyor, özellikle ondan uzak durmaya çalışın. Onu öldürünce silahını ve budzolabındaki sniper tüfeğini alın. Şimdi tekrar dışarı çıkış ve G yönünde ilerleyerek telefon kulübесinin olduğu sokağa ulaşın. Koyu gri renkli binaya Sneak durumunda girin ve içerisindeki mutantları öldürün. İçeriye temizledikten sonra penceleri kullanarak dışarıdaki mutantları da rahatça öldürbilirsiniz.

Binadan çıkışın ve D'ya giderek güç istasyonuna ulaşın. Burada üzerrinize saldırılacak iki düşman bulunuyor, bu yüzden yanlarına yaklaşmadan işlerini kolayca bitirebilirsiniz. Siperdeki sandığı ve jeneratör bölgesiinin KD köşesindeki sandıkları alın ve **jeneratörü** ateş ederek patlatın.

Jeneratör bölgesinden çıkışın ve kuzeydeki çitte bulunan boşluktan geçin. Barikat doğu yolunda bulunuyor ve burada siperlerde ve nöbetçi kulübelerinde birçok mutant saklanıyor. Eğer yapabilirseniz barikatın arkasındaki harabe bina girin ve ikinci kattaki kitaplaklı cephaneyi alın. Buradan grenadier'i de öldürübilirsiniz. Şimdi grenadier'in olduğu yerden biraz KD'ya doğru gidin ve arkasındaki bina girerek sandıktan cephaneyi alın. Buranın batısındaki bina girin ve içeriyi temizleyin.

Şimdi haritadaki 2. hedefinize doğru yola koymayılsınız. Bu bölge mutantların yanı sıra taretler taafinden da korunuyor. Eğer yeterince sniper cephaneniz varsa taretleri kolayca halledebilirsiniz, aksi halde biraz kurşun harcamanız gerekecek. Ya da buradaki **jeneratörü** yok ederek taretleri kapatabilirsiniz ama bu



→ Rad Scorpion'lar küçük ama tehlikeli olan düşmanların başında geliyor.

şekilde çok az exp kazanacaksınız.

Mutantları da temizledikten sonra ilerlemeye devam edin. Burada yine mutant bir açık alan bulacaksınız. Mutantları öldürdükten sonra üzerindeki silahları alın, iyi paraya satabilirsiniz. Şimdi KD'daki diğer binaya gidin ve merdivenlerden çıkış. **İkinci katta** roketli bir mutant buluyor.

Tekrar dışarı çıkış ve yolun ilerisindeki diğer barikata ulaşın. Buraya doğrudan hücum etmenizi öneririm. Mutantlar öldükten sonra yine silahlarını ve cephanelerini toplayın. İlerlemeye devam edin ve büyük beyaz tankların bulunduğu yere ulaşın. Yol boyunca KD'ya doğru gidin. Burada yavaş ilerlemeye dikkat edin çünkü karşılaşacağınız tüm düşmanlara direkt bir saldırırda bulunmanız gerekecek. Bunun da en iyi yolu aranıda belli bir mesafe varken onları öldürmeye çalışmak. Saklananları yerlerinden çıkarmak için el bombası atın, sonra da onları yayılım ateşine tutun. Jeneratörü patlatın ve ana kapıya doğru gidin. Herkesi kapının önüne yerleştirin ve en iyi zırhlı adamlınızı ileriye gönderin. Komutan ölüncé budzolabındaki **Science kitabı**ını alın ve yine ana kapılara gidin.

Mutant bilimadamlı ile konuşun ve tekrar içeri girerek masadaki anahatı alın. Herkesi merdivenlerden çkarın ve jeneratör odasına girip onu yok edin.

Görev bittiğine göre artık dışarı çıkip bu bölgeyi terk edebilirsiniz.

Not: Bundan sonra sayfa sınırlaması nedeniyle önemli gördüğüm görevlerin açıklamasını yazacağım, aklınızda olsun.

Görev 12 – Junction City

Göreve başlamadan önce bu açıklamayı tamamen okuyun. Reaver'lar iki robot parçasına sahip olduğunuzda size saldırılacaklar. Aşağıda robot parçalarını kimlerden alacağınızı yazdım ama bunları almadan önce şehir duvarının kuzey kısmına gidin ve Reaver'lara saldırma başlayın. Yükseklik avantajı sayesinde çوغunu öldürebilecek ve ilerde rahat edecekseñiz.

Bu göreve bir Medic de getirin. Görev başlayınca ilerleyin ve sivillerle konuşuktan sonra **mekanığın kulübесine** gidin. Yolda karşılaşacağınız **Chuck** size sahte robot parçası satmak isteyecek.

→ Bir Deathclaw'la karşılaşığınızda ya kaçın, ya da ölüñ :)





Multiplayer oyunlarda zırhların renkliği oyuna farklı bir hava katıyor.

→ Kulübe girmen, Casey size babası için bir doktora ihtiyaç duyduğunu söyleyecek. Eğer babasını iyileştirirseniz Casey size katılacak.

Yerel bar olan The Pit'e girin ve buradaki Angry Rick ile 3 kez konuşun. Size robot parçası verecek. Üst kattaki kitaplıkta da bir kitap bulacaksınız. Juan's Emporium'a gidin ve bir robot parçası daha alın.

Köyün güneyinde Hank'in evine gittiğinizde onun Reaver'lar tarafından öldürdüğünü ve robot parçasının çalındığını söyleksiniz. Mayor da size kendi parçasını kuveydeki Reaver'leri yok ettiğinizde vereceğini söyleyecek.

Robotun iki parçasına sahip olduğunuzda önceden de söylediğim Reaver'lar saldırıyor ama onları oldukça zayıflattığımız için bu bir sorun olmayacak. Saldırın Reaver'lar bittiğinde kamplarına saldırmalısınız. Kulübe geldiğinizde kapıda tuzakı kaldırın ve dışarıdaki cesedin üzerindeki anahtarı kullanarak kapıyı açın. Grenadier'inizle içeri girin ve masanın yanına el bombaları göndererek Reaver'i öldürün. **Masanın üzerinden robot parçasını alın.** Merdivenlerden yukarı çıkmak ve yatak odasına el bombaları göndererek buradakileri temizleyin. Artık Mayor'a dönerek öldürünüz alabilirsiniz.

Görev 14 – Coldwater

Bu görevde bir Thief getirmenizi tavsiye ederim. Öncelikle general ile konuşun, sonra da KD yönünde iler-

lemeye başlayın. Birkaç bina ilerde **kılıseyi** bulacaksınız, bunun yanında bir odada bir iki düşman bulunuyor. Yine yakınında bir hamamböceği yanı var ve buradaki **Don Vinchenzo** eger **Ma Baker**'ı öldürürseniz sizi ödüllendireceğini söylüyor.

Şimdi **Tier 2**'ye gidebilirsiniz. Kılısenin yakınında öldürdüğünüz raider'ların arkasındaki merdivenlerden çıkışın. KB odasının raider dolu olduğunu söyleksiniz. Onları hallettikten sonra GB'ya dönün ve bara girin. Simon size raider'ların kızkardeşini kaçırdığını söylerecek. Onu izleyin ve kızkardeşinin yanındaki elemeni öldürün.

Şimdi KB'ya giderek gazinoya girin. GB'dan çıktıığınızda size saldırmak için pusu kurmuş iki elemen var. Kapı girişinden onlara bomba atarak işlerini bitirin. Şimdi **Tier 3**'e gitmeliyiniz. İlk iki Tier'in arasındaki merdivenlerden yukarıda çıkışın. KB odasındaki iki tipi hakladıkten sonra GB yönüne gidin ve Ma Baker ile nöbetçilerini bulun. Onu öldürüp öldürmemek tamamen size kalmış. Ama öldürmeyi seçerseniz ona uyuşturucu vermenizi öneririm, temiz bir iş yapmış olursunuz. GB yönüne ilerleyin ve yoldaki nöbetçileri temizlemeye devam edin. Şimdi yine KB yönüne gidin ve roketli düşmanın bulunduğu yere ulaşın. Bu düşmanların arkasında bir sonraki bölüme giden merdivenler bulunuyor. Merdivenlerden çıkışınca **Power Armor**'lu elemeni söyleksiniz. Onu ve KD holündeki

iki arkadaşını öldürdükten sonra üzerinden hasarlı **Power Armor**'u alın.

Şimdi ilerleyin ve önce odadan, sonra da ana kapidan çıkışarak dışarıya ulaşın. GD yönüne gidin ama bu sırada mayınlara dikkat edin. Bence burada mayınları uzaktan sniper ile patlatmanız iyi olur. İllerlediğinizde çift kapılı büyük bir binaya ulaşacağınız. Bu kapıda birkaç tuzak bulunuyor ve ne yaparsanız yapın onu açamayorsunuz. GD yönüne devam edin ve kum torbalarına saklanan 2 elemeni el bombası ile temizledikten sonra kapiya ulaşın. İçerde birçok elemen bulunuyor bu yüzden kapıya kendinize siper olarak onlara ateş edin. Öldürüdüğünüz tiplerin üstlerindekileri almayı unutmayın. Şimdi odadaki kontrolü kullanarak ışıkları kapatın. Holde Browning taşıyan bir düşman bulunuyor. Karanlık yerlerden dikkatli biçimde ilerlemeye çalışın. En son odada adamımızı bulunuz. Işıkları kapattıysanız onu görmeniz biraz zor oluyor ama konuştuğu zaman nerede olduğunu anlıyorsunuz. Ona roket, el bombası ve diğer ağır silahlarla saldırın. Taktik şu: kapı ağızına gelin, ateş edin, görüş alanından çıkışın ve tekrar girip saldırın.

Bu elemenin da öldürülüğünde **Power Armor**'unu alın ve **inspector**'a geri dönerek görevi tamamlayın.

Görev 16 – Canyon City

Bu görevde **Remote Detonator** tuzakları ve bir **Remote Detonator** getirin,

Bölümün başında kısa duvara doğru gidin ve bunu siper olarak kullanarak sokaktaki 5 botu temizleyin. Ölülerin üzerindeki tuzakları da alın. Sokaktan yukarı ilerleyin, buradaki robotlardan birinde çok yarırlı bir silah olan **Gauss Pistol** bulunuyor. Onu ve tuzağı alın.

Ufak kulübeye dönün ve masadaki C4'ü ve diğer ekipmanları alın. Kulübenin GB duvarındaki kapıyı açın ve oradaki robotları yok edin. **Yukarıda ki binaya** doğru gidin, içinde bir power node göreksiniz. Bunu yok etmeniz bile kendini tamir edecektir. Bu yüzden tüm diğer nodları aynı anda yok etmelisiniz. Bunu yapmanın en kolay yolu her bir nodun yanına iki tane **Detonator** tuzağı yerleştirmek ve hepsini bir anda patlatmak. Eğer yeterli sayıda Detonator tuzağı bulamadıysanız 6 adamınızı da bir nodun başına gönderip aynı anda ateş ederek patlatmalısınız.

Buradan GB yönüne giderek merdivenden çıkışın. Aşağıda tüm robotları görebiliyor olmamızı, sniper'in sayesinde mümkün olduğunda çok robotu buradan hala bırakın. İşiniz bitince merdivenlerden inin ve caddenin karşısındaki kapidan geçin. Sağ kalmış robotlar varsa onları da öldürün. Buradan önce batıya giterek diğer caddeye ulaşacağınız, oradan da güneşe giterek 2. enerji nodunun olduğu binaya geleceksiniz. Binaya ulaştığınızda ilk olarak etrafında dolaşın ve kontrolü kullanarak ışıkları kapatın. Binanın etrafında dolaşmaya devam ederek içideki robotları dikkatini çekin ve pencereden onları vurun. Işıklar kapalı olduğundan taretler siz saldırılacaklarından saldırmayacaklardır. Nodun yanına patlayıcıları yerleştirin.

Dışarı çıkışın, KB ve KD yönlerinde giderek **3. nodun** bulunduğu binayı bulun. Bu bina korunmadığından patlayıcıları rahatça yerleştirin ve GB'ya giterek geldiğiniz yoldan geri dönün.

Tekrar KB yönüne gidin ve siperdeki robotları öldürün. Yolun sonundaki siperin hemen yakınında **4. binanın giriş** bulunuyor. Metal kapısı açın ve içideki robotları öldürün. Nodun yanına patlayıcıları yerleştirin. Şimdi büyük kapidan çıkış KB'ya doğru ilerleyin.

→ 5. ve 6. nodlara ulaşmak için önündeki iki seçenek var. İster Nuka Cola fabrikasının yanındaki merdiveni kullanarak yeraltı geçidine inebilir veya binanın tek girişindeki sıkı korumalarla savaşarak içeri girebilirsiniz. Burada seçimi size bırakıyorum ama yeryüzünden giderseniz siper alabileceğiniz daha fazla obje bulacağınızı hatırlatayım.

Binaya girdiğinizde ilk olarak tank robotunu üstüne doğru çeken, kapıdan geçemeyeceği için onu önceki odadan vurabilirsiniz. Onu yok ettikten sonra 5. noda kolayca ulaşabileceksiniz.

Şimdi KD odasına girin ve merdivenlerden çıkış, GD odasının kapısı-

başında paladinerle karşılaşacaksınız, size saldıranların bu noktadan sonra pek yaşama şansları olduğunu sanmıyorum. GB'ya doğru gidin ve güç bariyeri ile kapatılmış olan girişe ulaşın. Yolda size hücum eden robotlar olacaktır. Buradaki amacınız haritanın GD köşesindeki konsola ulaşmak ancak yolda güçlü bir direnişle karşılaşacaksınız. Güç bariyerini geçtikten sonraki köşede, içinde 4 robot olan bir siper var. Robotları yakınlarına girene kadar göremiyorsunuz çünkü duvarın arkasına saklanmışlar. Eğer yakın dönüşten hoşlanmıyorsanız batıya doğru gidin ve buradaki alev silahlı oları öldürün, diğerleri büyük ihtimalle ortaya çıka-

rkasındaki behemoth canlanacak ve size saldırmaya başlayacak. Hemen geri çekilin ve duvarı siper olarak kullanın.

Science yeteneğini kullanarak terminali kullanın ve kapıyi açın. Burada geçide yukarıdan bakan taretler bulunuyor, o yüzden çok dikkatli olmalısınız. Burada adamlarınızdan biriniyem olarak kullanıp içeriye göntherin ve robotları üzerinize çekin. Rampanın ilerisindeki kısa duvarın arkasından onları vurabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken yeminizi tek taraftan göndermeniz, böylece herkesin onu vurmasını engellemenizdir.

Rampanın en altındaki enerji nodunu yok edin ve GD duvarındaki

en iyi şey alarm konsolunun yanındaki humanoid botu daha alamrı çağıştıramadan öldürmek. Böylece diğer robotların serbest kalmalarını önleyebilirsiniz. Eğer bunu yapamadıysanız alan etkili silahlar kullanarak burayı temizlemelisiniz ki bunun da en iyi yolu pulse grenade kullanmak.

Alarm konsolunun yanındaki merdivenlere doğru gidin ve oradaki tareti uzaktan yok etmeye çalışın. Taretin yanındaki merdivenlerden aşağı inin ve KB kapısını kullanarak enerji noduna ulaşın. Bu nodu da yok ettikten sonra içinde uçak bulunan odaya girin. Konsolu kullandığınızda reaktörün kapısı havaya uça-



● Eğer içeride sıkı bir pusu olan bir odaya girecekseniz çok dikkatli ve adım adım ilerleyin.

ni açın ve içerisindeki robotları öldürün. Buradaki terminali kullanarak exp kazanabilirsiniz. Konferans odasına geçin ve yine terminali kullanarak exp alın. Şimdi kapıyı açarak son noda ulaşın. İçerideki robotlar size pek sorun çıkarmayacaklardır. Önce terminali kullanın, sonra da patlayıcıları yerleştirin. Dışarı çıkış ve patlayıcı kumandasının düğmesine basın. Görev tamamlanmıştır.

Görev 17 – Buena Vista

Bu bölümde Science yeteneği olan birine ihtiyaç duyacaksınız. Bölümün

caktır. Artık onları da uzaktan halledebilirsiniz.

Şimdi metal duvarda, duvardan daha yüksek olmasından ayrı edebileceğiniz bir kapı bulunuyor. İçeri girdiğinizde birçok robot size saldıracak. İsterseniz kapının arkasına saklanarak onları daha rahat temizleyebilirsiniz.

Siperi geçin ve GD'ya doğru gidin. Buradaki robotları temizledikten sonra terminali kullanarak güç kalkanlarını kapatın. Buradaki az önce kapalı olan yerden geçen ve ana kapıya doğru ilerleyin. Güç engelinin

kapıdan çıkış. Buradaki konsolu kulanıktan sonra KD odasına girin ve Percy ile konuşarak mallarını alın.

Hole çıkış ve buradaki robotları temizleyin. Holün karşısındaki küçük odaya, oradan da KD'ya giderek terminal odasına ulaşın. Terminali kullanarak holün sonundaki kapıyi açın. Hole geri dönün ve kuzeysi bitişindeki kapıdan çıkış. Merdivenlerden yukarı çıkış ve odanın karşısındaki güvenlik robotlarını temizleyin. KB'ya ilerlediğinizde alarm çalışmaya başlayacak ve güvenlik robotları üzerinize saldırılacak. Burada yapabileceğiniz

caktır. Reaktör odasında da halletmeniz gereken birçok robot bulunuyor. Reaktörü temizlemeden önce pervazın doğu bitişine kadar ilerleyin ve oradaki merdivenden aşağı inerek son noda ulaşın. Bunu da yok ettikten sonra reaktör odasına dönün ve reaktörü ve türbinleri havaya uçurun. Görev tamamlandıguna göre haritadan çıkış gridinin yerini öğrenip burayı terk edebilirsiniz.

Görev 19 – Cheyenne Mountain

Buradaki amacınız APC'yi dağın girişine kadar götürmek, oradan da si-

→ pere girerek koruma altında olmak. Yapabileceğiniz iki şey bulunuyor: İster APC'yi kullanarak ilerleyebilir ve APC zarar gördükçe tamir edebilir; ister önce yürüyerek yolu temizleyebilir ve sonra APC ile rahat rahat yoluna devam edebilirsiniz.

Yoldan yukarı doğru ilerleyin ve soldaki robotları ve ortadaki hover robotları temizleyin. Şimdi sağ tarafaki sipere girin ve içinde sizi bekleyen iki robotu yok ederek burayı kontrol altına alın. En kuzeydeki ter-

Burada 2 tane robot var ve kutunun üzerinde de tuzak bulunuyor ama kutunun içindeki super stim'ler uğraştığınıza degecektir.

Rampanın tepesinde size saldırmak için GB tarafında bekleyen bir pacification bot ve KD tarafında bir iki robot bulunuyor. Sneak özelliğini kullanarak sola ilerleyin ve pacification botun alicılardan vurarak onu etkisiz hale getirin (alicıları vurmak için targeted shot kullanmalısınız) ve iyice pasifleşmiş olan robotun işini biti-

botlarla, mayınlara ve barikatlarla karşılaşacaksınız. Yukarıdaki hover botların yükseklikten kaynaklanan mühîş bir saldırı avantajları var, bu yüzden onları gördüğünüz anda yok etmeye çalışmanızı öneririm. İkinci köprüdeki robotu öldürdüktün sonra üzerindeki Gauss Rifle'ı mutlaka alın. Köprüyü geçtikten sonra yine robotların direniyle karşılaşacaksınız. Bu şekilde biraz daha ilerledikten sonra güney tarafında saklı olan ufak bir merdiven bulmalısınız, bu

Görev 20 – Vault 0

Bu görevde başlarken tüm karakterlerinizde Rad-X olduğundan emin olun. İlk olarak Maximus ile konuşun. Science özelliğinizle terminali kullanarak haritanızı geri alın. Ancak bunu yaptığınızda kapı açılacak ve güvenlik robotları üzerinize saldıracak. Robotları öldürdüğünüzde üzerlerindeki malları alın ve bunları isterkeniz paladınlerle takas ederek ihtiyacınız olan şeyleri alın. Ana yol ayrima gidin ve 2 numaralı alana doğ-



Her ne kadar Deathclaw'lar merdivenlerden çıkabilse de zamanında karşı binanın çatısına çıkışmış olmak bu grubun işini oldukça kolaylaştırbilirdi.

minali kullanarak bilgi alın. Yoldan yukarı devam edin ama bu sırada mayınlara ve kayalarda saklanmaktadır olan robotlara dikkat edin. Buradaki birinci ve ikinci kanyonlarda sizi yine zorlu robotlar bekliyor ama birinci kanyonun sonundaki sandıktan dinamit ve repair kit, ikincinin sonundaki sandıktan ise gauss cephanesi buluyorsunuz.

KB rampasına doğru ilerleyin ve taret çalışana kadar yakınına girin, sonra da geri çekiliп tareti havaya uçurun. Kuzey tarafındaki robotlar sizi sniper yoluyla vurmaya çalışacaktır, bunlara da ayrıca dikkat etmelisiniz. Rampanın tabanındaki störike bölge sine girmeyi unutmayın.

rin. Yanındaki jeneratörü de yok etmeyi unutmayın.

KD yolu boyunca sizi öldürmek için çalışan robotlar göreceksiniz, bunlar minigun kullandıklarından grubunuz birlikte yürüyorsa hepiniz zarar görebilirsiniz. Bunları çok dik katlı bir biçimde yavaş ilerleyerek öldürmenizi tavsiye ederim, acele etmeye kalkarsanız grubunuzu rahatsızlıkla yok edebilirler. Burayı da geçip bir sonraki köşeyi döndüğünüzde 3 robot tarafından saldırıya uğrayacaksınız. Bunları da öldürdüktün sonra yoldan devam edin ve köprüye paralel bulunan tareti de patlatın.

Yoldan devam ettikçe yine ro-

merdivenden içinde sandık bulunan bir kulubeye ineceksiniz. Sandığın içinde repair kit ve super stim'ler bulunuyor. Ayrıca burada siperin üst girişini de bulacaksınız, tabii burası da 2 robot tarafından korunuyor. İçeri girdiğinizde kapıyı açabileceksiniz. Kapının önünde tipleri çabuk öldürmeye çalışın.

Sanırım herkes ölmüştür, şimdi rahatça roketi alabilir ve kapıya kabilirisiniz. Bunu yalnızca tek bir kişiyle yapın, diğerlerini siperin içinde tutun. Roketi yerleştirdikten sonra ikinci köprünün yakınındaki ufak binanın yanındaki merdivene doğru koşmayı unutmayın.

ru gidin. Kapıyi açın ve kapının arkasındaki minigun'lu elemanı ve yanındaki robotları öldürün. Kırmızı terminalin yanında minigun'lu tiplerden bir tane daha var, dikkatli olun.

KB holünden ilerlerken birkaç robot size saldıracak. Burada yalnızca tek bir adamınızı öne gönderin ve ona saldırıldıklarında diğer adamları nıza saldıranlara ateş açın. Çünkü minigun'lu herif tek bir kişi gördüğünde nedense onu vuramıyor ama birkaç kişi gördüğünde birini mutlaka vurabiliyor.

KB'ya doğru ilerlemeye devam edin ve konferans odalarını geçtikten sonra GB'ya dönün. Bir tank robotu size saldıracak, onu öldürün.

→ GD'ya doğru gidin ve köşeyi dönüp **büyük kapıya** ulaşın. Bu odaya girdiğiniz anda 2 tane **minigun robotu** size saldıracak, bu yüzden odaya girer girmez dışarı çıkmak ve onları uzaktan bayıltmay deneyin. Tekrar GD yönüne ilerleyin ve sonraki odaya girin. Bu odada size saldırmak için bekleyen **humanoid botlar** var. Bu odaya girer girmez önceki odaya çekiliş ve kapı ağızına gelen robotları teker teker indirin. Ayrıca bu bölgede sağlı sollu saklanan birçok robot bulunuyor, bunlardan da ilerleme kurtulmanız gereklidir.

Odanın köşesindeki terminali

vam edince güney odasında robotlar ve kuzey odasında **Vault 0** vatanndaşları ve bir robot bulacaksınız. Onun üzerinde yağmalayarak kesilmiş kafayı alın. **Science** özelliği ile terminali kullanmaya çalışın, başarılı olursanız dental exam kapısını açacak ve buradaki dolapların içindeki malzemeleri toplayabileceksiniz. Eğer **Science** özelliğiniz yeterli gelmezse **dental exam** odasının önündeki tarayıcıda kesik kafayı kullanın.

Kavşağa geri döndürün ve bu sefer KD'ya, açık kapıya doğru gidin. Eğer açık değilse tarayıcıda kafayı kullanmadanız demektir. İlk odada iki

Enerji dalgalarını kaldırdığınız kapı ağızına gidince holde bir tank bot size saldırmaya başlayacak. Onu geçip de holdeki tek kapıdan girince kendinizi üç güvenlik robotunun arasında bulacaksınız. Diğer kapıya ilerlediğinizde bu robotlardan daha fazlasıyla karşılaşacaksınız.

Önünüzdeki hole girin ve KB ve KD yönlerinde ilerledikten sonra GD'ya, uzun koridora girin. Buradaki robotlar arasında bir de **pacificaton bot** bulunuyor. Holden ilerledikçe bir sürü robotla karşılaşacaksınız. Burada yapmanız gereken **Science** özelliğini kullanarak karşılaşığınız 3

aciip turn based moda geçin, sonucu haric tüm elemanlarınızla ateş ettiğinden sonra son elemanın kapıya kapatır. Bu şekilde çok rahat biçimde bu savaşa da bitirebilirsiniz. Ancak hemen hatırlatayım, oyunun 1.25 yamasını kurduysanız bu hileyi pek kullanamayacağınız (çünkü kapı her açtığınızda vuruluyorsunuz) veya kapının arkasına saklanarak bu savaşa kazanabilirsiniz ama zaten oyunun son büyük savaşı olduğu için burada bence içeri girin ve kahramanca savaşın. Bakınız olmuyor, yine eski hileleri kullanabilirsiniz. Eğer **Barnaky** yakınına girer ve üzerinizdeki **locket'i** görürse nötr hale dönecektir.

Şimdi KD'ya doğru gidin ve taretlere dikkat ederek ön kapıya ulaşın. Burada 5 tane **beyin** bulacaksınız. Beyinleri öldürdüğünüzde karmaşık düşüncelerinizi açılayacak. Oraya gidin ve sonraki kapıdan da geçerek gördüğünüz robotları öldürün. Terminali kullanın ve ilerideki beyini öldürün. Sonraki kapı da açıldığına göre oraya gidebilirsiniz. Burada yine bir sürü robot ve taretler var, bunları geçerek beyine ulaşın ve onu da öldürerek üçüncü ve son kapıya gidin. İçerideki düşmanları da temizledikten sonra son beyini de öldürün. Böylece bilgisayarın duvarı inecek, geri döndüğünüzde bilgisayar sizinle konuşacak. Onunla birkaç kez konuşun ve yanındaki terminali kullanın. Böylece 1. SON'a ulaşacaksınız. Eğer bilgisayara ateş eder ve öldürürseniz 2. SON'a ulaşırsınız. Eğer bilgisayarla konuşuktan sonra gerisini sırasında halan canlısa Barnaky ile konuşduğunda size beyini verecek, böylece 3. SON'a ulaşacaksınız.

'Gördünüz mü? Hiç de sandığınız kadar zor değilmiş *Fallout Tactics'i* bitirmek' demek isterdim ama demiyorum tabii ki. Aksine bu oyundan oldukça zorlanacak ve bazı yerlerde çok uzun süre takılacaksınız. Size bir de küçük tavsiye: *Fallout* oyunlarıyla ilk tanışmanıza ve bu oyundan hoşunuza gitmişse mutlaka *Fallout 2'yi* de oynayın ve gerçek RPG nasıl olmuş görün. See you next month! ■■■



● Siper arkasındaki düşmanlar sizi oldukça zorlayacak.

kullanınca KB yönündeki odanın kapısı açılacak. Oraya gidin, içerisindeki malları alın ve geri dönerken doğudaki terminali odaya gidin. Böylece **cryogenics** bölgesinin de kapısını açabileceksiniz.

Şimdi tekrar ana yol ayrılarına geri döndürün ve GD'ya doğru ilerleyerek **cryogenics** kanadına gidin. Köşeyi döndüğünüz anda güvenlik robotları sizinle karşılaşacak, bu yüzden etrafında siper olarak kullanabileceğiniz bir yerler aramaya başlasanız çok iyi olur.

Koridordan ilerleyin ve köşeyi döndürün. Koridordan ilerlemeye de-

taret ve iki robotla karşılaşacaksınız. Özellikle taretlerin üzerinde size bir ömür yetecek kadar .50 kalibrelik mermi bulunuyor. Terminali kullanarak enerji duvarını kaldırın ve arkasındaki robotları vurun. Şimdi bu

odaya girin ve kuzey tarafındaki kapıya doğru ilerleyin. Kapıdan geçmeden önce **%100 radyasyon** dayanıklılığınız olduğundan emin olun, işte görevin başında aldığımız **Rad-X'ler** burada işimize yarayacaklar. İçeri girin, 2 robotu da öldürün ve **Science** özelliğimle her iki terminalde de girip onları devre dışı bırakın

konsola da girmek ve enerji istasyonlarını etkinleştirmek. Bunları etkinleştirdiğinizde 40 exp kazanırsınız, tümünü etkinleştirdiğinizde ise bir sürü exp daha kazanırsınız ama artık oyunun sonunda olduğumuz için exp çok da fazla bir şey ifade etmiyor.

Şimdi asansöre, görevi başladığınız yere döndürün ve tüm elemanlarınızı yeşil bölgeye sokun. Bunu yaptığınızda **Vault'un** alt tarafına ışınlanacaksınız. Kapıyı açtığınızda ise sizi çok zorlu bir savaş bekliyor. Aslında burada da rahatça kapıyi aç/kapa taktiği kullanarak (bir kişiyle kapıyi

hilekar

En son oyunların hileleriyle
tekrar karşınızdayız.

Anno 1602

Oyundayken [Ctrl][Shift][Alt][W] tuşlarına basıp "2061" yazın...daha sonra bunu sol köşeden onaylayıp..şu hileleri girebilirsiniz. (Hile için Şahin Güvenilir'e teşekkürler)

[Shift][M] - para
[Shift][Z] - tuğla
[Shift][K] - top
[Shift][H] - odun..
[Shift][T] - araçlar



Tropico

Hileyi girerken [CTRL] tuşunu basılı tutun. Eğer hileyi birden fazla kullanmak istiyorsanız [CTRL] tuşunu bırakıp tekrar basın ve kodu gene girin.

KOD	SONUÇ
pesos	\$20,000 para
contento	Mutluluk derecesini 10 artırtır
rapido	Hızlı inşaat

Seçimleri durdurmak için

Seçime kadar tüm rakiplerinizi elime edin. Oyun seçimlerinden sonra, rakiplerinizi öldürdüğünüz için halkın üzgün olduğunu dair bir mesaj yollayacak ve ortaya yeni bir rakip çıkacak. Bu rakip hala seçim zamanı olduğunu düşünecek ama 12 ay sonra siz rakibinizi "heretic" ilan edeceksiniz ve gene elenecek. Bu hileyi istediğiniz kadar kullanabilirsiniz.

COMMAND & CONQUER: RETALIATION

Chronoshift: Dikdörtgen, Daire, Üçgen, X, Daire, Daire.

Para: X, X, Dikdörtgen, Daire, Daire, Daire.

Hemen kazanın: Daire, Daire, Üçgen, X, X,

Dikdörtgen.

Invulnerability: Dikdörtgen, X, Daire, X, Üçgen, Üçgen.

Nuclear Saldırı: Daire, X,

Daire, Daire, X, Dikdörtgen

Parabomb: X, X, X, Daire,

Üçgen, Dikdörtgen.

Haritayı Aşmak: Üçgen,

Üçgen, X, Daire, Üçgen,

Dikdörtgen



Ore yerine insanları harvest edin: Dikdörtgen, X,

Dikdörtgen, X, Dikdörtgen, X.

Anında oyunu kaybedersiniz: Daire, X, Daire,

Dikdörtgen, Dikdörtgen, X.

Sivillerin isimleri olur

Dikdörtgen, Dikdörtgen, Daire, Daire, Üçgen, Üçgen.

Iron Curtain: Dikdörtgen, X, Daire, X, Üçgen, Üçgen. Chrono Storm:

SYukarı Siviller: (submitted by:

MadHaTTeR)

Harita 41 veya 43 ü skirmish veya link modda oynayın. Yeşil siviller Nuke and ve mavi siviller Tesla Beams kullanır,

Blade of Darkness

Hileleri açmak için BladexScripts klasörünün altındaki menu.pv dosyasını açın. Tabii ki bir değişiklik yapmadan önce bu dosyanın mutlaka yedeğini alın. Sonra dosyanın dibine aşağıdaki satırları girin:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Şimdi saveleyip çıkış. Artık aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
[F10]	God Modu
[F8]	Level artırrır
[F9]	Level geçersiniz
[F5]	Kamerayı Sola kaydırır
[F6]	Kamerayı Sağ'a kaydırır
1	Small Sword
2	Large Sword
3	Large Shield
4	Small Shield
5	Lightsabre yaratır
R	Lightsabre başlatır
P	MOV değiştirir
H	Sleepy Hollow
M	Mutational
X	Matrix

Alternatif God Modu

Config klasörü altındaki control.pv dosyasını açın ve dosyanın sonuna alttaki satırı ekleyin.

Bladex AssocKey("ToggleInvincibility", "Keyboard", "p")

Sonra scripts klasörü altındaki defcontrol.pv dosyasını açıp aynı eklemeyi buraya yapın. Oyundayken God Modde için P tuşuna basın. Kapatmak için gene P ye basın.

Karakterinizi editlemek için

Stats klasörü altındaki chardata.pv dosyasını açın. Burada karakterinizi özelliklerini bulacaksınız. Bunları istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

"It came from Red Alert": Tüm görevler bitince İrlandaya gidin. Dev karıncalar gelecektir.

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Şampiyon kostümleri için: Oyunu Championship modunda bitirin

Şışman boksör: Karakter seçim ekranında Sağ,

Sağ, Yukarı, Aşağı, Sağ, R1, R1, R2 tuşlarına basın

Zayıf boksör: Karakter seçim ekranında Sağ, Sağ,

Yukarı, Aşağı, Sağ, R1, R1, R2 at the tuşlarına basın

Zombie boksör: Karakter seçim ekranında Left,

Yukarı, Sağ, Aşağı, R1, R1, R2 at the tuşlarına basın

Büyük eldivenler: Karakter seçim ekranında Left,

Evil Islands: Curse of The Lost Soul

Oyun sırasında konsolu ~ (tilden) tuşu ile açın ve THINGAMABOB yazın. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

HELP: Konsol komutlarının listesi çıkar
GIVE 0 MONEY X: X kadar para verir
GIVE 0 EXP X: X kadar experience verir
FPS 0 OR 1: Framerate gösterir
@GIVESTRENGTH(GETUNITOPLAYER(0,0),XXX): XXX kadar strength verir.
@GIVEDEXTERITY(GETUNITOPLAYER(0,0),XXX): XXX kadar dexterity verir.
@GIVEINTELLIGENCE(GETUNITOPLAYER(0,0),XXX): XXX kadar intelligence verir.
@GODMODE(0,1): God Modu
Nol: GIVE 0 EXP XXX ve GIVE 0 MONEY XXX siz ilk kasabaya vardığtan sonra yanlıza kamp kurduğunuzda çalışır.
 Sonuçları belli olmayan konsol komutları

BAN	GENERATEACKS	MEMUSAGE
CONSOLE	HISTORY	NET
DAYS	JOIN	PARTYRESEND
DEBUGINFO	KICK	RATE
DISCONNECT	LASTTPS	SERVER
EXECUTE OR EXEC	LISTVAR	SHOW
FADEOUT	LOADVAR	
FILTER	LOCALRATE	



Kohan: Immortal Sovereigns

yeahbam	Görevi kazandırır
free gold	Altını maksimum yapar
hoody hoo	+10 Alt Productions
speed it up	Hızlı inşaat
unpleasant dreams	Cataclysm



Half-Life: Blue Shift



Hileleri açmak için Blade\Scripts klasörünün altındaki menu.pv dosyasını açın. Tabii ki bir değişiklik yapmadan önce bu dosyanın mutlaka yedekini alın. Sonra dosyanın dibine aşağıdaki satırları girin:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Şimdi saveleyip çıkış. Artık aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

ba_canal1	ba_power1	ba_xen5
ba_canal1b	ba_power2	ba_xen6
ba_canal2	ba_security1	ba_yard1
ba_canal3	ba_security2	ba_yard2
ba_elevator	ba_teleport1	ba_yard3
ba_hazard1	ba_teleport2	ba_yard3a
ba_hazard2	ba_tram1	ba_yard3b
ba_hazard3	ba_tram2	ba_yard4
ba_hazard4	ba_tram3	ba_yard4a
ba_hazard5	ba_xen1	ba_yard5
ba_hazard6	ba_xen2	ba_yard5a
ba_maint	ba_xen3	
ba_outro	ba_xen4	

Business Tycoon

TAB tuşuna basıp kodu girin ve sonra ENTER'a basın

KOD	SONUÇ
zeropercentinterest	\$10 Milyon ekler
canyouspareadime	\$100 Milyon ekler
nomoneydown	\$100 Milyon ekler
iseelondoniseefrance	Tüm bölgeleri araştırır
feelthatmajorising	Her kaynağa 10 ekler
idkfa	Her kaynağa 0 ekler
hitmeagain	1 action card ekler
upmyleeve	Tüm eli verir
impressme	0 anki research tamamlanır

Agharta: The Hollow Earth

KOD	SONUÇ
TISTAABL	Tüm yazılar
DEBUGON	Developer Modu
DEBUGOFF	Developer Modu kapar

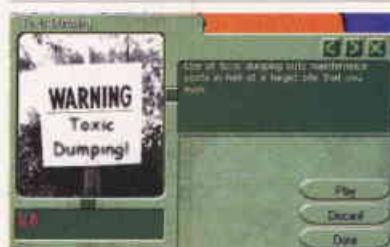


Star Wars: Battle for Naboo



Options\Pass Codes'a gidin ve aşağıdaki kodları girin

KOD	SONUÇ
JHGNRGAS	Tüm levellere giriş
FMRYLDAD	Dark Side Level
EOWXZGAS	Takım fotoğrafı
DIWMZIAR	Oyunu yapan takımı gösterir
DROIDEKA	Advanced Shields



Sağ, Yukarı, Aşağı, R1, R2 at the tuşlarına basın

Alternatif Kostümler: Karakterinizi seçinama onu işaretlemeyin R1'e basın, ve sonra dıkdörtgene basın. Şimdi adamınızı seçin.

COOL BOARDERS 2001

Hile Modu

Kariyer modunda tüm karakterleri, bardları, dağları ve options'ı açmak için adınız "IGOTTITALL" veya "GIVEALL" olarak girin



Dirt Track Racing

"career mode"ta iken isminizi "MEGASAXON" olarak yazın...bu size \$1.000.000 kazandırır.....(Hile için Şahin Güven'le' teşekkürler)

Global Domination

!*= Shift'e Basın



KOD	SONUÇ
aaawwww	Siloları füze ile doldurur
dad****	Tüm füzeler atar
dddw**	Uçuşa ikiye ayırr
daww**a	Tüm kaynakları üretir
*wwaadada	Smart Bomb
w*aad	Super Fighters
wddd*aa	AI Teammate
ddwwwwwaad	Düşmanın kaynaklarını gösterir
***waaaa	Lens Flare

Leadfoot: Stadium Off-Road Racing

New Career ekranında MEGASAXON yazın ve 1.000.000 \$ kazanın



Merchant Prince 2

Aşağıdaki kodları "Venice" ekranında kullanın.

KOD	SONUÇ
HDIVIEW	Haritayı açar
HDIKASH	50.000 Florin
HDISPY	Rakibin hareketlerini gösterir
HDIKARNAGE	Mercenary Gruplarını kapatır

Tüm parkurlar

Başlangıçta iki oyuncu seçin. Oyundan çıkış free ride modu seçin, ilk parkuru tamamlayın ve oyundan çıkış. İki oyunculu moda geri dönün ve oyuna başlayın.

"Next Course" seçeneği her yarıştan sonra belirecektir

Secret Force Beş parkurda başarıyla bitirin

Snowman olarak oynamak Cool Boarders 2 practice parkurunu en yüksek skorla bitirin.

Gray olarak oynamak Secret Force'u bitirin

Bonus boards Tüm bordları açmak için tüm parkurları en yüksek puanla bitirin.

Alternatif Kostümler Oyunu her bir karakterle ayrı ayrı bitirin

Uzun super pipe Superpipe i çeşitli şekillerde bitirin

Hostile Waters

Oyunu Run satırına (HostileWaters.exe -setupsupthebomb) yazarak çalıştırın.

F8 tuşıyla konsolu açın. Aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
enableallmovies 1	Tüm filmleri cinematic kısmından açar
filthylucre 1	999999El verir
invulnerable 1	Tüm birimleri yenilmez yapar
revealmap 1	Haritayı açar
Winlevel 1	Görevi başarıyla bitirirsınız
	Aşağıdaki kodların sonuçları bilinmemekle birlikte denemekte serbestsiniz
aicolourdebugscriptdebug	m_foreshadow
airtrace	m_handh
allyourbasearebelongtous	m_intro
applycontrolchanges	m_nanoobot
attractmode	m_newintro
bind	m_newintroend
bindaxis	m_newintromiddle
buildall	m_Ransom
camdebug	m_smashubes
camfirstperson	m_terra
cancelcontrolchanges	m_testtubes
changelevel	m_tombakercold
counters	m_tv
debugtoggle	m_ufo
defaultkeys	newgame
deletesave	nextlevel
deyododatdohdondtdeyoh	nofow
enabletyping	nouploads
endtutorial	objects
enteraxisredefine	printing
enterbuttonredefine	printvidmem
forceshadowupload	properchopper
hudrender	quit
levelmenu	restartlevel
loadgame	resumegame
lowfog	savegame
mapboxdebug	scriptinfo
menu	sfxdebug
m_aftermath	shadows
m_cabalmovie	silly
m_chamber	simpoids
m_Coldmoviefive	startgamefromfrontend
m_Coldmovieone	terrain
m_Coldmoviethree	terraininghugging
m_Coldmovietwo	theresinospoon
m_conference	timings
m_culturefive	WaveSmooth
m_finale	Wireframe
m_flags	Zlog



Outlive

ENTER tuşuna basıp sonra kodları girin. Kodların isimlerine bayıldı.

KOD	SONUÇ
#CAN I PLAY WITH MADNESS God Modu	
#FEAR OF THE DARK	Haritayı açar
#FORTUNES OF WAR	Para verir
#BE QUICK OR BE DEAD	Çabuk Build/Research/Construct



Desperados: Wanted Dead or Alive

Geçen ay dergimiz bulamayan okurlarımız için bu hileleri tekrar veriyorum. Hile modunu açmak için sol shift + F11 tuşlarına basın. Daha sonra hileleri girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
timeless	Zamanı Durdurur
fidel castro	Diyaloqları gösterir
medic	İpuçlarını gösterir
powerman	Yeni silah verir
schneider	Level'i bitirir
clint	Level'i kazandırır
jackal	Cephane verir
hollow man	Görünmezlik
show me all	Tüm eşyalar gösterir
zeus	Tanrılardan yardım alırsınız

GAME SHARK CODES

Oyunu Mod-Chip System de oynatır

D00B11CC 023A	
800B11CE 1000	
D00B1144 000A	
800B1146 1000	
Sonsuz Misse	80077864 0000
Sonsuz zaman	800A7F4C 03B8
Herzaman İlkini oyna	800A6892 0000
Tüm karakterleri aç	8006C2FC FFFF
Tüm bordları aç	3006BF0C 0OFF
Tüm levelleri aç	8006BE34 FFFF
	8006BE36 FFFF
	8006BE38 FFFF
	3006BE3A 0OFF

Tüm madalyaları al

8006BE3C FFFF

8006BE3E FFFF

800A68EC EOFF

800A68EE 05F5

Skor ayarlayıcı

800A68EC ????

Karakter yaratma kodları

Max Tricks

3006BE20 0010

Max Jumps

3006BE21 0010

Max Agility

3006BE22 0010

Max Speed

3006BE23 0010

Max Stamina

3006BE24 0010

Max Strength

3006BE25 0010

Fate of the Dragon

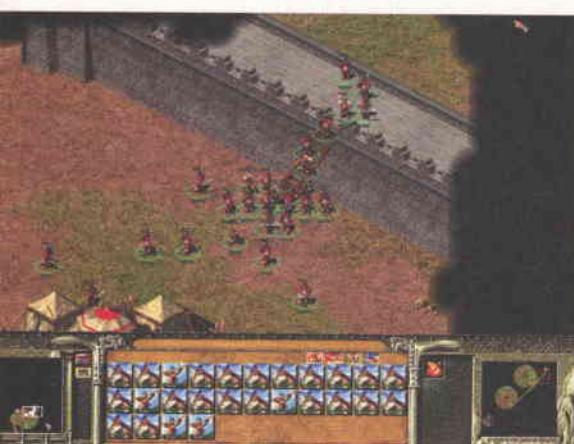
[ENTER]a bastıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
!om+god!	God Mode (Önce birimler seçilmeli)
!om+speed!	Oyunu hızlandırır
!om+godblessovermax!	Tüm generalerin özelliklerini maksimum yapar (Seçmeyi unutmayın) & kaynak ekler
!om+win!	Oyunu kazandırır
!om+fog!	Tüm haritayı gösterir
!obj+gold!	Altın verir
!obj+timber!	Odun verir
!obj+rawmeat!	Et verir
!obj+corn!	Mısır verir
!obj+food!	Yemek verir
!obj+iron!	Demir verir
!obj+wine!	Şarap verir
!obj+all!	Hepsini verir (J bilerek en sona yazdır)

Alternatif hiler

Eğer yukarıdaki kodları elinizdeki versiyonda çalışmazsa bunları deneyin

KOD	SONUÇ
!om+superman!	God Mode (Önce birimler seçilmeli)
!om+gonzales!	Oyunu hızlandırır
!om+icanseagain!	Tüm haritayı gösterir
!om+smartbomb!	Ekrandaki tüm askeri birimleri öldürür
!om+godblessgreed!	Tüm kaynaklara +10000 ekler
!obj+moolah!	Altın verir
!obj+splinter!	Odun verir
!obj+chips!	Et verir
!obj+piggy!	Mısır verir
!obj+ingboard!	Yemek verir
!obj+booze!	Demir verir



America

KOD	SONUÇ
gimmemorefirepower	Firepower
goldinmypockets	1000 Altın
iwantfastfood	1000 Food
icanwineverythingnow	Bölümü Kazandırır
iwantareallybadguy	Billy the Kid
iwantareallystronger	Gall
woodisverygood	1000 Wood
icangeteverything	5000 Food, Wood, Altın (100 Guns, Horses)
horsesarecrazy	10 At
iwantanamericanhero	David Crocket
cputon	Yapay Zekayı Açıar
cputoff	Yapay Zekayı Kapar



Europa Universalis

Oyun sırasında kodları girmek için F 12 ye basın

Kod	Sonuç
richelieu	Tüm askeri birimleri kontrol edersiniz
pappenheim	Fog of War açar
columbus	Tüm provinceleri gösterir
gustavus	Land Technology Level'i artırır
drake	Naval Technology Level'i artırır
cromwelli	Infrastructure Level'i artırır
polo	Trade Level'i artırır
oranje	Stability'i 3 artırır
cortez	Native'leri eler
alba	Revols'lari eler
tilly	Yapay zeka savaş aymaz
montezuma	Hazineye +50000 Ducat
pocahontas	+10 Colonist
dagama	+10 Merchant
swift	Baş Province' e 10000 Population ekler
peterthegreat	Troop limiti
russianhordes	Daha fazla Cannonfodders
difrules	God Mode

LMA MANAGER 2001

Oyuncu ismi yerine girin

FILTHY RICH	500 000 000
POTIONS	Oyuncuları günde bir kez iyileştirir
LUCKY STREAK	Her zaman kazanırsınız
BLIND REF	Kart yok
NO CONSTRUCTION	Hızlı Stadyum
EASY LIFE	En iyi takım
YOU THE DADDY	Bedava Trabsfer
HARD AS NAILS	Saldırıyan oyuncular
AMPHETIMINE	Full hız

vatican	+10 Diplomat
shogun	Japonya'yı kapar
event [#]	Event'i açar [#] (Listeye bakın)
luther	Effects of Reformation açar
calvin	Effects of John Calvin açar
trent	Effects of Council of Trent açar

Event Listesi

Event 31	= Deniz hastalığı
Event 32	= Tez
Event 33	= Land tech
Event 34	= Naval tech
Event 35	= Enthu army
Event 36	= Enthu navy
Event 37	= Annex
Event 7	= Din
Event 8	= Kafir
Event 9	= Ölüm
Event 10	= Mükemməl
Event 11	= Delilik
Event 12	= Skandal
Event 13	= Hediye
Event 14	= Altın kaybedersiniz
Event 15	= karantık
Event 16	= Tarihi götürür
Event 17	= Colonist
Event 18	= İstek
Event 20	= Banka
Event 21	= Borsa
Event 22	= Trae şirketi
Event 23	= Limanı kapatır
Event 24	= Diploması
Event 25	= baskı
Event 26	= Col Dyn
Event 27	= Buluşlar
Event 28	= Tuccarlar
Event 29	= Çalılmış deniz haritaları
Event 30	= Hastalık

Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

- 1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın dinliyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tides (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
- 2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleyenmiş olsaksa aksi belirtildiğinde her zaman notepad ile açın.
- 3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacağınız MUTLAKA yedğini alın.
- 4- Eğer hex editör kullanırsanız bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
- 5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Bu kodları options-/password screen de girin	
ENTREZVOUS + PORTECLEFS	Herşeyi açar
ENTREZVOUS + LEMONSTRE	Panzernacker
PUISANCE	Yara almazsınız
BALLESVITE	4 x atış hızı
LATIREUSE	Podoski modu
(tek atışta öldürürsünüz)	
RICOCHET	Seken kurşunlar
AUTODINGUO	Wacky taxi modu
MOHUEQUIPE	Team Gallerisi
MOHDESSINS	Cartoon Gallerisi
DWIECRANS	Deam Works personeli



donanim



4.1 hoparlör testi

haberler

4.1 hoparlör testi

Altec Lansing ACS-56

Creative FPS-1000

Creative FPS-1500

Creative FPS-2000 Digital

Diana KA-2500

Labtec LCS-2514

Zoltrix Twister 4.1

nforce

inceleme

LG Flatron 995FT

Napa MP3 Player

Creative SLIM 500

ez's zone

donanim pazarı

teknik servis

sf 106

sf 108

sf 110

sf 111

sf 112

sf 113

sf 114



nforce

Bu ay Donanım'da 4.1 hoparlörlere göz attık. Artık demode gözüyle de bakılsa 4.1'ler hala oyuncuların tüm ihtiyacını karşılıyor. Oyunlar Dolby Digital olana dek de bu böyle kalacak. Bu ayın asıl flaş konusu ise NVIDIA'nın yeni anakart çipseti nForce. Bu sefer NVIDIA oyunun kurallarını toptan değiştirecek gibi. Bünyesinde anakart, ekran kartı, ses kartı, modem ve network kartını birleştiren nForce bir anakart çipsetinden çok komple bir bilgisayara benziyor. Microsoft X-BOX'da kullanılan sistemin hemen hemen aynısı olan nForce bir gün PC'ler ve konsollar birleşecek diyenleri haklı çıkaracak gibi. ■ ■ ■

Tugbek Ölek



Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendigimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdığımız bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

empa'dan hızlı sistem

Taksitle donanım almaya ne dersiniz?

Intel ve Creative gibi firmaların distribütörü olan Empa'nın çok hoş bir uygulaması var. İsmi Hızlı Sistem. Eğer Açık Kart veya Bonus Kart sahibi iseniz Hızlı Sistem uygulamasına geçen Empa Bayilerinden 18 aya kadar taksitle ürün alabilirsiniz. Üstelik kefil derdi olmadan. Ayrıca sadece Empa'nın ithalatını yaptığı ürünler de değil. O mağazada bulabileceğiniz tüm

ürünleri taksitle alabiliyorsunuz. Üstelik 2 aylık taksitle vade farkı yok. Üstelik bu alışverişler kredi limitinize eklenmiyor. Ama bundan yararlanabilmek için kartınızı en az 3 ay önce almış olmanız gereklidir.



yeni ADSL modemler

Alcatel'den 9 yeni modem

Geçen ay ki ADSL yazılımda piyasada kaliteli ADSL modem bulunmadığını ve var olanların da çok pahaliy়atı satıldığını söylemişim. Piyasadaki PTT onaylı tek marka olan Alcatel bizi duymuş galiba. Çünkü bu ay piyasaya 9 ayrı model sundular. Bunların içinde geçen ay niye gelmiyor diye israrla sorduğumuz Speedtouch USB'de var. Bu toplam dokuz modelden 3 tanesi

son kullanıcılar için uygun. Bunlar PCI slotuna takılan Internal Speedtouch PC (152\$), Ethernet bağlantısını kullanan Speedtouch USB (266\$) ve USB'den bağlanan Speedtouch USB (205\$). İşte Telekom hattımızı bağlarsa bu modelleri öümüzdeki aylarda inceleyeceğiz. Daha detaylı bilgi almak için (212) 276 38 23'den Intelnet'i arayabilirsiniz.



HAUPPAUGE USB WINTV-PVR

Hauppage'ın geçen sene piyasaya sunduğu WinTV-PVR'ı hatırlarsınız sanırım. Bu benzeri pek rastlanmayan TV kartı real-time MPEG-2 Capture yeteneği sayesinde TV yayınılarını durdurmak, ileri ve geri sarmak mümkün oluyordu. Şimdi Hauppage WinTV-PVR-USB ile bu işlemleri yanınızda taşıyabileceksiniz. İsterseniz sadece

USB'nin dertsiz kurulumundan faydalanan isterseniz TV kartınızı yanınızda taşıyın.



AMD ATHLON 1.4GHZ

Intel Pentium III'ün 1Ghz'de takılması ve Pentium 4'ün henüz yeni olmasını fırsat bilen AMD üst üste daha hızlı modellerini piyasaya sürüyor. Bu ay da Athlon 1.4Ghz ve Duron 950Mhz'i piyasaya sundüler. 1.4Ghz'in 1000 adetlik satış fiyatı 253\$ ve Duron 950'nin 1000 adetlik satış fiyatı \$122 olarak belirlendi. Bu arada geçen ay verdiğim fiyatlar da 1000'lük paket fiyatıdır, belirtmeyi unutmuşum. Genelde bu fiyatın üzerine %20 ila %30 fiyat farkı yansır.

HP'nin ev kombosu

Ofislerde kullanılan hepsi-bir-arada yazılımlar vardır. Buralar çıkış alınmanın yanı sıra tarayıcı ve fotokopi makinası işlevi de görürler. Şimdi HP bu tip bir yazıcıci evler için üretti. Ofis için üretilenlerden bir parça daha düşük özelliklere ve fiyatına sahip olan ürünün en önemli farkı oldukça sık gözükmesi. HP PSC 750 modeli 2400x1200 çözünürlükte çıktı alıyor ve OCR okuma yapabiliyor.



matrox G550

Matrox'dan bir deneme daha

Nvidia ve ATI'nın baş döndürücü hızına ayak uyduramayan ve sahip olduğu yüksek 2D kalitesi, Dual-Display özelliği ve All-in-One modelleri ile piyasada tutunmaya çalışan Matrox yeni ekran kartını duyurdu.

360Mhz'lık RAMDAC ile 2D kalitesinde

Matrox'un ününü sürdürerek olan G550,

32MB DDR-RAM'e sahip olacak. Ancak G550'nin ana çekirdeği G450'de kullanılan HeadCasting motoru ile aynı olduğundan performans konusunda yine rakiplerinin gerisinde kalması bekleniyor. G550'nin G450'ye en büyük avantajı DirectX 8, Vertex Shader'ının desteklemesi.

Maxtor 100GB

Donanım teknolojisi her alanda dolu dizgin gidiyor. 3-4 sene önce 4GB'lık Hard-disk'lere hayranlıkla bakardık. Şimdi Maxtor 100GB'lık harddiskini açıklıyor. Üstelik ATA/100 arayüzü ile. Bu yeni modelin tek dez avantajı 5400RPM olması. Muhtemelen fiyatı da çok yüksek olacaktır. Bu arada Western Digital'in 60GB'lık modelini ülkemizde piyasaya sunulduğunu da haber aldık.

GF TWEAK UTILITY V3.032

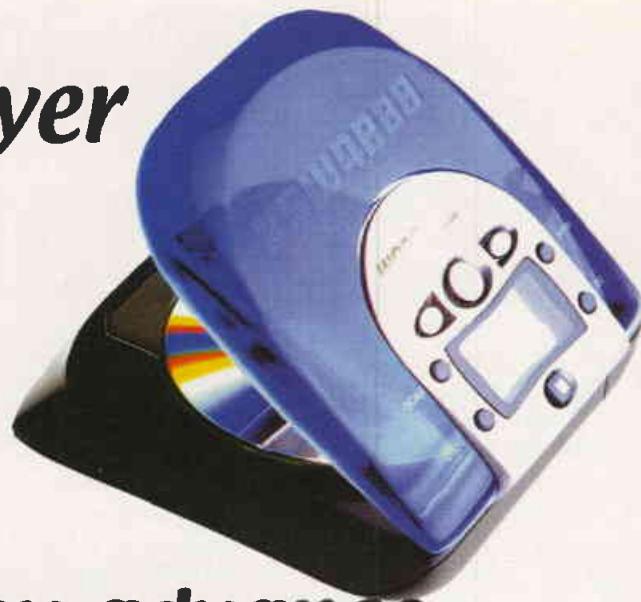
Guru of 3D sitesinin meşhur GeForce Icis

Freecom MP3 player

Yeni bir CD MP3 çalar

MP3 çalabilen Discman'ler kervanına Freecom da katıldı. Freecom pek çoğu nuza tanıdık gelmeyebilir. Çünkü firma daha çok Laptop'lar için External sürücüler üretiyor. Üstelik bu konuda en iyi oldukları söylenmek pek de yanlış olmaz. Discman'de bir nevi External sürücü olduğu göre bu işe soyunmaları pek de şaşırtıcı olmamalı.

Freecom Beatmen MP3 player'in diğer modellerden farkı 8cm'lik Mini-Disc'leri de çalabilmesi. Mini-Disc'ler normal CD-R'ların üçte birinden daha az bir kapasiteye sahip olmasına karşın taşınamaları çok daha kolay. Beatman'in Freecom'un alışık yüksek kalite çizgisini sürdüreceğini umuyoruz. Bunu gelecek ay ürünü incelemizde göreceğiz.



Nintendo game boy advance

Mario'nun minik konsolu yenilendi

Bizim küçüğümüzde Game-Watch'lar vardı. Bilgisayar alana kadar onlar bizim en değerli varlıklarımızdı. Sonra Commodore 64'lerimiz oldu. Aradan geçen zamanda PC'ler Pentium 4'lere GeForce 3'lere gelirken Game-Watch'lar da yerlerinde saymadılar ve geliştiler elbette. Sonunda Nintendo, Game Boy ile bu işe el koydu ve bu küçük cihazları tam anlamıyla bir konsol olarak yeniden tanımladı.

Şimdi Nintendo Game Boy Advance ile kendi koyduğu bu yeni tanımı bir adım daha öteye taşıyor. Game Boy'un 8-bitlik işlemcisi yerine Advance'da 32-bitlik işlemci kullanılıyor. Üstelik yeni Game Boy 2.9 inçlik TFT ekrana sahip. Advance'de oyun kartuşları da oldukça küçülmüş ve nerdeye kibrıt kutusu boyutuna gelmiş. Üstelik dış görünüm de olduğu gibi değişirken daha ergonomik olan yatay forma geçilmiş.



Computex anakartlar cenneti

Her sene Tayvan'da düzenlenen Computex fuarı Tayvanlı üreticilerin gövde gösterisine sahne olur. En çok da anakartlar konusunda başarılı oldukları için anakartlar konusundaki tüm önemli gelişmeler Computex'de açıklanır. Bu sene de önceki senelerden farklı değildi. Bu yılın en önemli gelişmesi NVidia'nın yeni chip-seti nForce'un duyurulmasıydı. Fıradaki pek çok

firma bu chip-seti kullanan ilk prototipleri sergilediler bile. Zaten bu konuya uzunca dejindik bu ay bunun dışında en çok göze çarpan ürünler MX400 ekran kartları ve yeni anakart modelleri oldu. Bu yeni modeller içinde Asus'un VIA PL133 chip-setli CUVL-VM'si ve VIA 694X chip-setli CUV4X'i ile Abit'in mevcut modellerin geliştirilmişsi olan TH7-II ve KT7-E'si de vardı.



→ Cıçık Ayarçısı (GF Tweak Utility) yeni bir versiyon çıktı. Denilebilir ki Guru of 3D versiyon konusunda NVidia sürücülerile yarışmaktadır. Yeni versiyon iki bug'dan kurtarıyor bizi. Birincisi Windows 2000'deki kilitlenmeler, ikincisi ise GTU çalışırken bazı oyunların çalışmaması sorununun çözümü.

ADAPTEC USB 2.0

Özellikle SCSI kartlar konusunda bir numara olan Adaptec USB 2.0 bağlantı kartını piyasaya sürdü. 6 porta sahip olan kart USB 1.1 ve USB 2.0 protokollerini destekliyor. Henüz

piyasada USB 2.0 destekli cihazlar bulunmadığından pek gerekli değil. Ama kısa sürede USB 2.0 cihazları görmeyi bekliyoruz.

SONY CYBER-SHOT 4.1 MEGAPIXEL

Sony yeni dijital kamerası ile 4.1 Megapixel'lik çözünürlüğe ulaştı. DSCO-S85 şu an piyasada bulunan dijital kameralar içinde en yüksek çözünürlüğe sahip olan. Üstelik kamera Zeiss'in ürettiği 3X zoomlu çok kaliteli bir lense sahip. Fiyatı 1000\$'ın üzerinde olması beklenen kamera önumüzdeki ay piyasaya çıkacak.



OFFICE XP ÇIKTI

Microsoft iyiden iyiye programlarını önceki açıkladığı zamanda çıkarmaya aldı. Biz daha Beta aşamasındayız, sene sonuna anca çıkar diye düşünürken kendine has tantanlı tanıtımıyla Office XP'yi piyasaya sürdü. Gerçi henüz Türkçe versiyonu hazır değil. Ancak kısa sürede onun da piyasada olacağını tahmin ediyoruz. Umarız Microsoft yine öğrencilere özel sürümü de unutmaz. ■ ■ ■

4.1 Hoparlör Testi

NVidia'nın yeni bombası bilgisayar dünyasını değiştirecek mi?

Ikinci grup testimiz hoparlörler. Ancak hepsi değil sadece 4.1 olanlar. Dolby Digital, 5.1 hoparlörlerin popüleritesi öylesine yükseldi ki 4.1 hoparlörleri kısa sürede unutuverdim. Bunun sebebi bir 5.1 hoparlör, 4.1 hoparlörlerin yapabildiği her şeyi yapabiliyor. Ama burada önemli

4.1 hoparlörler daha iyi bir seçenek haline geliyor.

Nasıl Tercih Yapmalı

4.1 hoparlör seçerken en çok dikkat etmeniz gereken özellik çift stereo girişinin bulunması. Eğer hoparlör üzerinde tek bir stereo giriş varsa stereo olarak çalışacaktır. Bu durumda EAX ve A3D gibi pozis-

gördüğümüz gibi bir uzaktan kumanda da kullanışlıdır. Ancak bu tip kablolu uzaktan kumandalardan genelde gereksiz kablo kalabalığı yaparlar. Eğer uzaktan kumandalı bir model alacaksanız önce size ne kadar kablo karmaşası yapacağına bir bakın. Çünkü bazı modeller diğerlerine göre daha fazla kablo karmaşasına sahiptir.

Ses Kalitesi

Tüm hoparlörlerde ses kalitesi seçimiinde birinci etken olmalıdır. Ancak farklı hoparlör türleri için farklı şeylere dikkat etmeniz gereklidir. 4.1 hoparlörlerde öncelikle tüm yan hoparlörlerin eşit güçte olmasına dikkat edin. Ayrıca Subwoofer'in yan hoparlörlerde göre zayıf kalmadığından emin olun. Mantıken 4.1 hoparlörlerde kullanılan Subwoofer 2.1'lerde kullanımlardan daha güçlü olmalıdır. Hoparlörün toplam ses

gücü sizin zevkinize kalmış bir şey. Sesini hiçbir zaman yarıdan fazla açmayacağınızı bile bile çok güçlü bir hoparlör almanın ne anlama vardır ki? Eğer hoparlörlerinizin sesini fazla yükseltmenize mani olan sebepler varsa (mesela aynı evi paylaşan insanların şiddet eylemleri) veya zaten çok yüksek sesi sevmiyorsanız (mesela ben) hoparlörün çok güçlü olmasını gerek yok. Ama ben camlarda ki zangirtiyi duymadan rahat edemem diyenlerdenseniz hoparlörün yüksek Watt'lı olmasına dikkat edin. Aslında bu da yeterli değil. Çünkü pek çok hoparlör çok yüksek ses verebilmesine rağmen bu yüksek volumler de ses kalitesini koruyamaz. Ses yükseldikçe Bass veya Tız dengesinde bozulmalar olur, seste çatlamalar ve patlamalar gözlenir, sesin ahengi ve tonu bozulur. Ayrıca yüksek wattlı hoparlörler için subwoofer/yan hoparlör denesi daha önemlidir. ■ ■ ■



olan soru 5.1'in o fazladan hoparlörüne yani Center hoparlöre ihtiyacımız olup olmadığı. Buna karar vermenin yolu çok basit. Eğer sisteminizde bir DVD-ROM sürücü varsa ve ara sıra da olsa DVD film izliyorsanız ihtiyacınız olan 5.1 hoparlör. Aksi takdirde bir 4.1 hoparlör sizin için yeterli olacaktır. Çünkü oyumlarda eğer EAX desteği varsa ve doğru olarak kullanılyorsa Center zaten çalışmaz.

4.1 hoparlörlerin 5.1'lere karşı tek üstünlükleri fiyat. Zaten 5.1'lerin 4.1'de olan her şeyi yapabildiğini söylemiştık. Piyasada 4.1 hoparlörlerle fiyat olarak yarışabilecek SoundBlaster Live! 5.1 DE ve FPS 2200 gibi 5.1 özelliğini tam olarak verebilen ses kartı + hoparlör komboları da var. Bu yüzden 4.1 hoparlörler yine bilgisayar alacakları için biraz daha az cazip. Ancak zaten iyi bir ses kartınız varsa

yonel ses formatlarından faydalananmanız söz konusu olamaz. Dikkat edilmesi gereken ikinci bir konu arka hoparlörleri nereye yerlestireceğiniz.

Kumandası Nerede?

4.1 hoparlörlerde karşımıza çıkan diğer bir ergonomi sorunu ses ayarlarının kullanışsız yerlerde olması. Ses ayarlarının olabileceği en kötü yer subwoofer'dır. Çünkü subwoofer'lar yere tercihen masa altına yerleştirilmelidir. Masanızın üzerine subwoofer koymak yapabileceğiniz en ciddi hatalardan biridir. Ancak ayarları subwoofer üzerinde tutmak hoparlörlerin maliyetini düşündüğünden pek çok üretici bu durumu gözden kaçırılmış olmayı tercih eder.

Ses ayarlarının bulunabileceği en iyi yer sağ ön hoparlördür. Çünkü en kolay ulaşabileceğiniz yer burasıdır. Elbette Creative hoparlörlerde

Altec Lansing ACS-56

YAN HOPARLÖRLER

Hoparlör Çapı:	3"
Güç:	9Watt
SUBWOOFER	
Hoparlör Çapı:	6.5"
Güç:	35 Watt
GENEL	
Toplam Güç:	70Watt
Toplam Frekans Aralığı:	30Hz - 18kHz
Kontroller:	Satellite
Arka hoparlör yerleşimi:	Duvar Monte
Kullanım Kılavuzu:	Var
Çift Stereo Giriş:	Var
İthalat:	Ufotek
Telefon:	(212) 274 56 60
Fiyat:	122\$ +KDV

Altec Lansing ACS-56'nın incelemesini yaptığımızda en iyi 4.1 hoparlör olduğunu söylemiştim. Bu fikrimiz halen değişmemiştir. Hem ses kalitesi ve gücü hem de ergonomi olarak ACS-56 bulabileceğiniz en iyi 4.1 hoparlör. Her kablo için farklı uçlar ile kolaylaştırılan bağlantılar ve sağ hoparlör üzerindeki ses ayarları diğer hoparlörlerde kolay kolay göremedigimiz özellikler. ACS-56'da yakınılabileceğimiz tek özellik arka hoparlörler için tripod olmaması. Ancak o kadar kredi kızsında da olur.



LEVEL HIT

Creative FPS-1000**YAN HOPARLÖRLER**

Hoparlör Çapı:	2.75"
Güç:	4Watt
SUBWOOFER	
Hoparlör Çapı:	X
Güç:	8Watt
GENEL	
Toplam Güç:	24Watt
Toplam Frekans Aralığı:	65Hz - 20kHz
Kontroller:	Kablolu uzaktan kumanda
Arka hoparlör yerleşimi:	Duvar Monte + Tripot
Kullanım Klavuzu:	Var
Çift Stereo Giriş:	Var
Ithalat:	Empa, Multimedya
Telefon:	(212) 599 30 50, (212) 212 98 50
Fiyat:	69\$ +KDV

FPS-1000'ü 4.1 hoparlör modülünü başlayan hoparlör olarak tanıdık. O zamanlar bütün oyuncuların hayali olan FPS-1000 arasında geçen 3.5 senenin ardından alt seviye bir hoparlör olarak çıktıkarşımıza. Diğer Creative hoparlörler gibi hiçbir eksiki olmayan FPS-1000'nin tek kötü yanı kapasitesinin düşük olması. Yan hoparlörleri halen bir oyuncu için yeterli seviyede. Ancak FPS-1000'in çok yetersiz olan subwoofer'i aradaki 12\$ farkı verip FPS-1500 almayı daha mantıklı kılıyor.

**Creative FPS-1500****YAN HOPARLÖRLER**

Hoparlör Çapı:	X
Güç:	6Watt
SUBWOOFER	
Hoparlör Çapı:	X
Güç:	17Watt
GENEL	
Toplam Güç:	41Watt
Toplam Frekans Aralığı:	40Hz - 20Hz
Kontroller:	Kablolu Uzaktan Kumanda
Arka hoparlör yerleşimi:	Duvar Monte
Kullanım Klavuzu:	Var
Çift Stereo Giriş:	Var
Ithalat:	Empa, Multimedya
Telefon:	(212) 599 30 50, (212) 212 98 50
Fiyat:	81\$

Creative'in orta seviye hoparlörü olan FPS-1500 tam anlamıyla ideal bir hoparlör. Diğer hoparlörlerden farklı olarak beraberinde tripod gelmiyor. Ancak opsiyonel olarak alabileme şansınız var.

FPS-1500 ses gücü olarak FPS-2000'e, fiyat olarak FPS-1000'e çekmiş. FPS-1000'de ki subwoofer sorunu FPS-1500'de giderilmiş ve FPS-2000 ile arasında sadece 12 Watt güç farkı var. Bana sorarsanız kaçır üzerindeki bu fark pratikte daha da düşük. FPS-2000'den tek büyük eksiki dijital olmaması. Ancak dijital ses bize 63\$'lık bir fark getirdiğini hissettim.

**Creative FPS-2000 Digital****YAN HOPARLÖRLER**

Hoparlör Çapı:	X
Güç:	7Watt
SUBWOOFER	
Hoparlör Çapı:	X
Güç:	25Watt
GENEL	
Toplam Güç:	53Watt
Toplam Frekans Aralığı:	30Hz - 20kHz
Kontroller:	Kablolu Uzaktan Kumanda
Arka hoparlör yerleşimi:	Duvar Monte + Tripod
Kullanım Klavuzu:	Var
Çift Stereo Giriş:	Var
Ithalat:	Empa, Multimedya
Telefon:	(212) 599 30 50, (212) 212 98 50
Fiyat:	144\$

Yüksek fiyatı yüzünden ödüle layık görmedigimiz FPS-2000 yine de tüm hoparlörler içinde hiç eksiki olmayan tek model. Altın kaplama jacklar, dijital giriş, SP/DIF'den Digital Din'e dönüştürücü, mini jack'den Digital Din'e dönüştürücü, tripod, duvara monte için vida ve yapışkan takımları, uzaktan kumanda. Kisacası FPS-2000 full aksesuarlı bir hoparlör. Ama ne yazık ki fiyatını hak etmiyor. Bu kadar özellikli bir hoparlör daha güçlü yapılsa ve ses gücünü rakip Altec Lansing'i geçebilse en azından en iyi hoparlör ilan edebilirdik.

**Diana KA-2500****YAN HOPARLÖRLER**

Hoparlör Çapı:	3"
Güç:	X
SUBWOOFER	
Hoparlör Çapı:	5.25"
Güç:	X
GENEL	
Toplam Güç:	X
Toplam Frekans Aralığı:	20Hz - 20kHz
Kontroller:	Subwoofer
Arka hoparlör yerleşimi:	Yok
Kullanım Klavuzu:	Yok
Çift Stereo Giriş:	Yok
Ithalat:	Kaplan
Telefon:	(212) 356 69 33
Fiyat:	44\$

Testimizin alt seviye iki hoparlöründen biri olan KA-2500'ü "bu fiyatla bu ses şaşılacak şey doğrusu" dediğinden hoparlörlerden. Ama ne yazık ki bu fiyatla bu ses 4.1 değil stereo. Bir hoparlörün 4.1 olabilmesi için çift stereo giriş olması gereklidir. Aksi takdirde ben ona 2.1+2' derim KA-2500'ne yazık ki bu noktaya gözden kaçmış. Ayrıca tasarım sırasında ergonomik bir parça olsun göz önüne alınmamış. Hoparlör üzerindeki ses ayarları, arka hoparlörün yerleşimi için hiçbir çözüm getirilmemiş olması ve kullanım kılavuzunun olmayışı insan KA-2500'ü tasarılayanlar hiç mi 4.1 hoparlörden anlamayıp demektedir.

**Labtec LCS-2514****YAN HOPARLÖRLER**

Hoparlör Çapı:	2"
Güç:	4Watt
Subwoofer	
Hoparlör Çapı:	4"
Güç:	15Watt
Genel	
Toplam Güç:	31Watt
Toplam Frekans Aralığı:	40Hz - 20kHz
Kontroller:	Satellite
Arka hoparlör yerleşimi:	Duvar Monte
Kullanım Klavuzu:	Var
Çift Stereo Giriş:	Var
Ithalat:	Ölcsen
Telefon:	(212) 229 60 65
Fiyat:	72\$

Labtec'in minik hoparlörleri daha önce incelediğimizde hesaplı 4.1'ler içinde en mantıklı olanlardan biriydi. FPS-1000 ile hemen hem aynı fiyat olması ve subwoofer'ı ile onu rahatça geçmesi onu sınıfının lideri yaptırdı. Ama FPS-1500'ün çıkışını işlen biraz değiştirdi. Sonuçta iki hoparlör arasında sadece 9\$ fark var ve FPS-1500 çok daha başarılı. Ayrıca LCS-2514'ün anımsızca tasarlanmış dev kablo yumağı oldukça can sıkıcı. Ben aynı hoparlör bunun yarısına kadar kablo kullanarak yapardım.

**Zoltrix Twister 4.1****YAN HOPARLÖRLER**

Hoparlör Çapı:	3"
Güç:	X
Subwoofer	
Hoparlör Çapı:	4"
Güç:	X
Genel	
Toplam Güç:	X
Toplam Frekans Aralığı:	40Hz-18kHz
Kontroller:	Subwoofer
Arka hoparlör yerleşimi:	Duvar Monte + Tripod
Kullanım Klavuzu:	Yok
Çift Stereo Giriş:	Var
Ithalat:	Turanlı
Telefon:	(212) 216 05 20
Fiyat:	55\$

Testimizin diğer bir alt seviye hoparlörü Zoltrix Twister. İlginçtir Twister oldukça ucuz olmasına karşı bir 4.1 hoparlörde olması gereken bütün özelliklere sahip. KA-2500 gibi tek giriş değil en başta. Ayrıca arka hoparlörler hem duvara monte edilebiliyor hem de tripod'u var. Genel özellikle tek eksikinin subwoofer üzerindeki ses ayarları olduğunu görüyorsunuz. Ancak üretim kalitesi ve performans konularına gelince Twister genel özelliklerde ki olumlu puanının tamamen kaybediyor. Her an elinizde kalacakmış gibi duran tripod, dönmeyen düğmeler ve kötü ses kalitesi ile bizce çok fazla şanslı yok. KA-2500'ün tersine Twister tasarımların nasıl bir tasarım yapmaları gerektiğini gayet iyi biliyor musun, ancak üretten işi biraz salmış.



nFORCE

NVidia'nın yeni bombası bilgisayar dünyasını değiştirecek mi?

Bu yıl Computex'de NVidia gündeme bomba gibi düştü. Geçen seneden beri NVidia'nın bir anakart çipseti üreteceğini ve bu çipsetin 266MHz DDR-RAM destekleyeceğini herkes biliyordu. Ancak karşılıkta nForce'u görünce NVidia'nın umulandan fazlasını başardığını gördüler. Şimdi pek çok donanım üreticisi kara kara düşünmekle meşgul.

Peki nForce'un ortaklığını bu denli karıştırmışının sebebi ne? İnanması zor ama NVidia'nın ilk anakart çipsetinde bugüne dek üretilmiş veya yakın zamanda üretilerek tüm anakart mimarilerinin ötesine geçmiş olması. NForce'un özel olmasının iki sebebi var. Birincisi gelişmiş mimarisi, ikincisi hemen her şeye on-board sahip olması.

nForce'un yapısı iki parçadan oluşuyor. nForce IGP (Integrated Graphics Processor) ve nForce MCP (Media and Communications Processor). Aslında bu iki parça IGP ve MCP standart anakartlarda bulunan South ve North Bridge'in gelişmiş halleri.

nForce IGP

NVidia'nın mimarisinde yer alan IGP ile klasik North Bridge arasında ki en önemli fark entegre edilmiş GeForce 2 işlemcisi. Bugüne dek entegre ekran kartı olan pek

çok anakart gördük ancak bunların hepsine burun kıvırdık. Çünkü 4MB'lık ekran parçacıkları ile oyun oynamak mümkün olmuyordu. Ancak nForce'da yer alan çift GeForce 2 olunca her şey değişiyor.

IGP'nin diğer bir çarpıcı özelliği sistem RAM'ı ile arasında 128-bit'lik veriyolu olması. Bu veriyolu klasik bilgisayarlarda 64-bit. Elbette bu performansı oldukça artırıyor. Ancak NVidia yeni bir RAM türü keşfetmiş falan değil. Kullanılan RAM'ler standart DDR-RAM'ler. 128-bit'in elde edilebilmesinin sebebi nForce'da iki ayrı bellek kontrol çiplinin kullanılması.

IGP'nin diğer bir özelliği ise DASP yani Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor. Bu birim yine IGP'nin çekirdeği üzerinde yer alan bir tür ek cache. İşlemcinin RAM üzerindeki işlemlerinin bir kısmını hatırlayıp aynı işlem gerektiğinde RAM'e ulaşmaya gerek kalmadan işlemin sonucunu veriyor. Tek başına bu özellik bile uygulamalara bağlı olmakla birlikte %5 ile %30 arası ek performans sağlayacak.

IGP'nin son bileşeni Hyper Transport. Bu bileşen aslında IGP ile MCP arasında kurulan özel bir köprü. Normalde South Bridge ile North Bridge arasındaki veri yolu sistemin genel performansında büyük rol oynar. Ancak klasik PC'lerimizde (ne

kadar kolay klasik olup da değil mi?) bu veriyolu sadece 266MB/sn hızındadır. Hyper Transport IGP ile MCP arasında 800MB/sn'lık veri aktığı saglıyor.

nForce MCP

nForce'da South Bridge vazifesi üstlenen MCP yine oldukça gelişmiş bir çip. Aynı IGP gibi o da Hyper Transport ünitesine sahip. Böylece iki çip arasında veri transfer çok daha hızlı taşınabiliyor. MCP'de ki en önemli birim ise



nVIDIA

nFORCE™

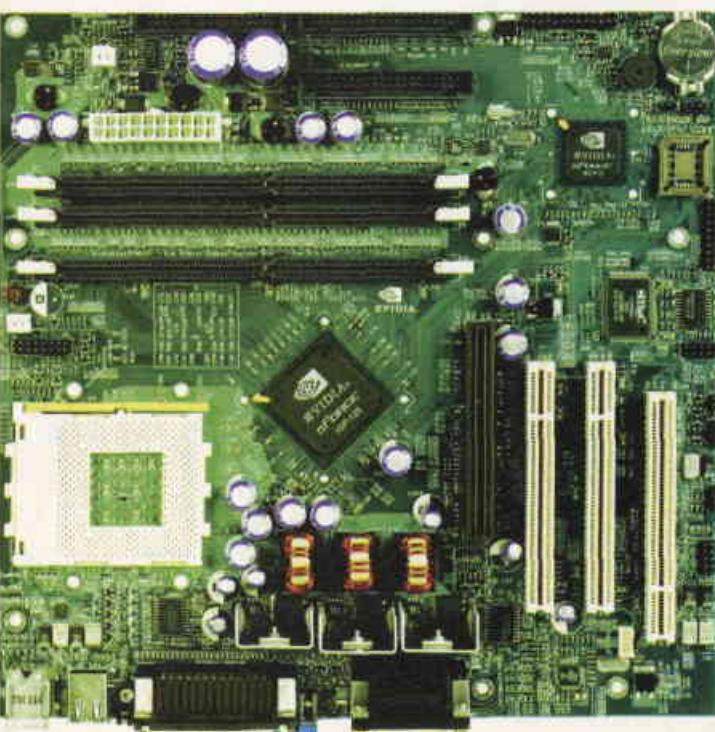
APU yani Audio Processing Unit. NVidia'nın GeForce'lar ile ortaya koymuğu GPU kavramının ses aplikasyonlarına uygunlanmış halidir. Bu aslında on-board bir ses kartından başka bir şey değil. Ancak yine ekran kartında olduğu gibi on-board ses kartına burun kıvırırken aynı şey nForce'da mümkün olmayacağı. Çünkü MCP üzerindeki APU dünyanın ilk tam DirectX 8.0 uyumlu ses kartı. Üstelik EAX 2.0 ve Dolby Digital 5.1 çözme yeteneğine sahip. Üstelik Dolby'nin yeni pozisyonel ses protokolü Dolby Digital Interactive Content Encoder'da ilk olarak nForce APU'sunda kullanılıyor.

MCP üzerinde bulunan başka bir birim de StreamThru. Bilgisayarınızın dış dünya ile olan bağlantısını yeniden şekillendiren bu teknoloji hem on-board erernet kartı ve modem sağlıyor hem de sistem bandwidth'ı açısından hassas olan bu bağlantılar kesintisiz bir fast hub sunuyor.

Elbette MCP günümüz anakartlarının South Bridge'lerinde bulunabilecek ATA-100 veya 6 USB yuvası gibi tüm gelişmiş özelliklere de sahip.

Çok daha ucuz çok daha hızlı

Sonuçta NVidia'nın nForce ile bize vaad ettiği şey şu. Mevcut anakartlara oranla %50 daha fazla performans, yep yeni bir mimari, yüksek kaliteli on-board ekran kartı, ses kartı, ethernet kartı ve modem. Yani öyle bir anakart ki yanında sadece kasa, işlemci, RAM ve sürücülerini almanız yeterli. Üstelik söyletilere göre nForce anakartlarının fiyatları 200\$'ın altında olacak. Bu durumda konfigürasyona göre değişmekle birlikte nForce kullanmak bir bilgisayarın fiyatını 150 ila 200\$ arasında düşürecek. Tüm anakart üreticileri nForce üretmek için sıraya girdiler. Ancak çipseti ilk alacak olan firmalar ABIT, ASUS, Gigabyte, MITAC ve MSI. Dolayısıyla ilk anakartları da bu 5 firma sürecek piyasaya. Ne zaman mı? Eğer sıkı çalışırlarsa Eylül başında. ■ ■ ■



NAPA MP3 PLAYER

Ne zamandır MP3 çalabilen taşınabilir CD Player'lardan bahsediyoruz. Nihayet bir tanesini inceleme fırsatı bulduk. Pek adı duyulmuş bir marka olmadığından başta Napa MP3 Player bizi pek heyecanlandırmadı. Ancak yakından inceleyince açıkçası beklediğimizden iyi olduğunu gördük.

Napa MP3 Player, CD-R ve CD-RW'leri okuyabiliyor. CD-RW'leri okuyabilmesi çok iyi bir özellik. Çünkü MP3 player'larda MP3 depolanan CD'leri dinlemek sıkıcı olabiliyor. Bunun yerine kendiniz playlistler üretip CD'ye yazarsanız daha renkli bir deneyim elde edersiniz. Haliyle sürekli CD-R'lar yazmak pahaliya geleceğinden CD-RW kullanmak istersiniz.

40 saniye şok korumasına sahip olan Napa MP3 Player'da MP3 dinlerken bu süre 120 Saniye çikıyor. Çünkü bir MP3 çalışmaya başladığınızda Napa dosyayı okuyup hafızasına alıyor ve daha sonra CD okumayı kesiyor. Böylece daha az pil tüketildiği gibi sarsıntılarından da etkilenmiyor. Pil tüketimi demişken söylemeye unutmayalım Na-

pa ile birlikte şarj cihazı ve pilleri de geliyor.

Napa'nın tek dezavantajı LCD ekranın küçük olması ve şarkı isimlerini göstermemesi. Gerçi bu özellik Philips Exanium gibi çok daha pahali pek çok modelde de yok ve bu fiyatla satılan bir üründen beklemek yanlış olur. Zaten Napa olabilecek tüm dez avantajlarını kapatabilecek bir fiyatla sahip. Diğer modellerin 300\$'ın altına inmediği bir dönemde 99\$'a bu özelliklere sahip bir CD MP3calar bulmak rüya gibi bir şey. Ayrıca abone servisimizden aldığım son bilgiye göre ithalatçı firma ile özel bir anlaşma yapmış. Bu anlaşma sayesinde Level veya Chip'e abone olanlar Napa MP3 Player'i KDV dahil 93\$'a yani 30\$ daha ucuza alabiliyor. ■ ■ ■



BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa
Telefon: (212) 599 30 50
Fiyatı: 99\$ +KDV

CREATIVE SLIM 500

Bütün dünyaya 4.1 standardını kabul ettiren Creative'in yıllar sonra 2.1 hoparlör üretmesi başta şaşırttı beni. Ancak bu hoparlörleri takip müziğin sesini sonuna kadar açınca Creative'in neden bu 2.1 hoparlör setini ürettiğini anladım: Komşularımızla aramızı bozmak için. Doğal olarak bu incecik, sevimli, küçük, mini mini hoparlör takınca insan sesi açmaktan çekinmiyor. Ama müzik başlayıp da camlar zangırdamaya, Kasımpaşa'nın beyleri balkonlara çıkmaya başlayınca can havıyla kapatıyorsunuz SLIM 500'ü.

Falt hoparlörlerin görünüşlerine göre çok daha iyi ve güçlü ses verdiklerini biliyoruk. Ama bu kadar da değil. 6 Watt'lık yan hoparlörler ve 17 Watt'lık hoparlör ile birlikte Slim 500 toplam 30 Watt RMS gibi hatırlı sayılar bir sese sahip. Ancak bana bugüne kadar denedim 30 Watt'lık hoparlörler içinde en güçlüsü hangisiydi derseniz hiç düşünmeden Slim 500 derim. Çünkü hoparlörlerin çoğu spesifikasyonlarında yazan maksimum güç ulaştıklarında ses ya patlar ya da kalitesi çok düşer. Slim 500'de sesi ne kadar açarsanız açın ses kalitesi daima sabit.

İşin güzel yanı bu iyi ses kalitesi ve yüksek gücün bu minik hoparlörlerle siğdirilmiş olması. Slim 500'ün yan hoparlörleri 16 cm yüksekliğinde ve 11cm eninde. Kalınlığı ise sadece 4.5 cm. Üstelik Gri ve mavi tonlarındaki tasarım da çok sık. Her kenarı 20cm olan bir küp formunda ki subwoofer'da yan hoparlör gibi görünüşüne göre çok yüksek ve kaliteli bass veriyor. Slimm 500'ün en hoş özelliklerinden biri ham maddesi kağıt olan hoparlörün asıl kısmının plastik kafes ve kumaş ile kapatılmış olması. Böylece Jazz Monaco'larda ki gibi zamanla sesin asıl kaynağı olan bölgenin zarar görmesi söz konusu değil. Fiyati 2.1 hoparlörler içinde oldukça yüksek. Ama ne zamandır böylesine iyi bir 2.1 hoparlör görmemiştim. Fiyatı sizin için sorun değilse şiddetle tavsiye ederim. ■ ■ ■



BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa
Telefon: (212) 599 30 50
Fiyatı: 92\$ +KDV

LG FLATRON 995FT

Monitör'ün büyüğü makbuldür. Ama aynı zamanda büyüğü pahalıdır. Bu yüzden yollarca 14", 15" kullanı herkes Ama görünen o ki artık 17" standart olmaya başlıyor ve insanlar ufak ufak 19"e de geçmeye başlıyor. Ama 17"lerin tersine 19" monitörler hala oldukça pahalı. Elbette daha hesaplı 19'lar da var. Ancak bunların kalitesi genelde oldukça kötü ve kötü bir 19"dense sağlam bir 17" her zaman daha iyidir. Ama bunun istisnaları da var elbette. LG'nin Flatron 995FT modeli buna çok iyi bir örnek.

Cök iyi görüntü kalitesi ve yüksek tazeleme oranının yanı sıra LG 995FT Flatron serisinin tam düz ekranlarına

da sahip. Bugünden sonra konvansiyonel ekranlı bir monitör almak pek akıl karı değil. Ayrıca Flatron 995FT抗-glare tabaksına ve 4 portlu bir USB HUB'a sahip. Üstelik fiyatı sadece 333\$. Aslında çok yeni bir model değil Flatron 995FT ancak son zamanlarda fiyatı oldukça düştü. Şuanlar hem iyi hemde ekonomik bir 19" monitör arıyorsanız benim bildiğim en iyi alternatif Flatron 995FT ■ ■ ■



BİLGİ İÇİN

İthalat: Ufotek
Telefon: (212) 274 56 60
Fiyatı: 333\$ +KDV

SAĞLIKLI BİLGİSAYAR KULLANIM REHBERİ

Bilgisayar kullanırken sağlığınıza için nelere dikkat etmeniz gerektiğini biliyor musunuz?

Bilgisayar kullanmanın sağlığa zararlı olabileceğini biliyorsunuzdur. Mesela gözleri bozar, düşük dozda da olsa radyasyona maruz kalırsınız ve sürekli masa başında oturmak ortopedik sorunlara yol açar. Ancak birkaç basit önleme kendinizi bunlardan koruyabilirsiniz. Bu ay biraz sağlık konusuna giriyoruz açıkçası. Sağlık konusunda alabileceğiniz önlemleri ikiye ayırlıızır. Birincisi sağlıklı ürünler kullanmak, ikincisi bilgisayar kullanırken nasıl durduğunuza ve hareket ettiğinize dikkat etmek. Bu ikinci bölüm için Microsoft'un hazırlandığı çok faydalı bir rehber var. Bu rehberi siz bir tablo içinde özetledik. Microsoft klavye veya mouse kullananlar sürücü CD'leri içindeki HCG.hlp dosyasından daha detaylı bilgi alabilirler.

Yeni bir ürün alırken genelde ne kadar sağılığı olduğuna dikkat etmeyiz. Ancak bu hiç

de küçümsenmeyecek bir konudur. Sağlığımızı en çok ilgilendiren donanımlar monitor, klavye ve mouse'dur.

Monitor

Bir monitör alırken mutlaka kaliteli bir anti-glare tabakası olmasına dikkat edin. Çünkü monitör yüzeyinde oluşan yansımalar gözleri yorar. Ayrıca yüksek kontrasta sahip bir monitör kullanırsanız gözünüz daha az yorulmuş olur. Çok düşük ve yüksek çözünürlükte bilgisayarı kullanmak gözler için zararlıdır. Bu yüzden monitörünüzün hangi çözünürlükleri desteklediğine mutlaka dikkat etmelisiniz. Ayrıca bu çözünürlüklerde ki tazeleme hızına da dikkat edin. 65Hz'in altında ki tazeleme oranları gözleri bozar. 85Hz ideal olan konfor seviyesi sayılır ve 100Hz tazeleme oranında gözlerinizin gerçekten

güvende olduğunu düşünebilirsiniz. Ayrıca monitörünüzde parlaklık ve kontrast ayarlarının yanı sıra RGB ve Renk İısı ayarları olduğundan emin olun. Gerekli zamanlarda bu ayarları kısarak gözünüzü rahatlatabilirsiniz.

Klavye ve Mouse

Klavye ve Mouse'larda en önemli etken tuşların sertliğidir. Gereğinden fazla sert klavye ve mouse tuşları önce yorgunluk, daha sonra ağrılar ve nihayetinde küçük sakatlıklar doğurur. Ayrıca tuş takımı kültürlüklü klavyeler ve ele ergonomik oturmayan mouse'larda benzeri problemler yaratır. Bu yüzden bir klavye veya mouse almadan önce mutlaka elinize uygun olduğunu ve tuşlarının ideal yumuşaklıktır olduğuna dikkat edin. ■ ■ ■

Tugba Ölek

Bilgisayar Kullanırken Dikkat Etmeniz Gerekenler

<ul style="list-style-type: none"> Belinizin destekleyen bir sandalye seçin. Sandalye ve masanız vücudunuz doğal duruşuna uygun olmalı. 	<ul style="list-style-type: none"> Masanızın altında ayaklarınızın konforuna engel olacak nesneleri kaldırın. Ayaklarınız yerde iken rahat değilse destek kullanın. 	<ul style="list-style-type: none"> Klavye ve mouse'nuzu dirseğiniz seviyesinde kullanın. Eğer yazı yazıyorsanız klavyeyi tam menteşe alın. Sık kullanılan nesneleri uzanmadan ulaşabileceğiniz noktalara yerleştirin. 	<ul style="list-style-type: none"> Bileklerinizi klavye ve mouse kullanırken düz tutun. Yukarı, aşağı, sola veya sağa bükmezin. Yazı yazarken kolunuza ve bileğinizi havada tutun. Böylece tuşlara erişmek için parmaklarınızı zorlamamanız gerekmeyecek.
<ul style="list-style-type: none"> Monitörü tam karşınızda ortalayın. Eğer sürekli bakmanız gereken bir doküman varsa doküman tutacağı ile monitör hizasına yerleştirin. Monitörünüzün üst hizasını gözünüzle aynı seviyeye getirin. Monitör ile aranızda bir kol mesafesi kadar boşluk olsun. 	<ul style="list-style-type: none"> Tuşlara sert basmayın. El ve parmaklarınızı gevşek tutun. Klavyenin yanı sıra mouse ve joystick kullanırken de elden geldiğince hafif davranın. Yazı yazarken bileklerinizi veya kolunuza herhangi bir yere dayamayın. Klavyenizin bileklerini dayamak için bir pad'ı olsa bile sadece yazmayı kesip dinlendiğinizde kullanın. Mouse'unuzu çok sıkı kavramayın. 	<ul style="list-style-type: none"> Aynı işlem için farklı yöntemler kullanın. Mesela kaydırma işlemi için bazen yön tuşlarını bazen mouse'unuzun tekerlekini kullanın. Aynı ritimde hareket etmenize yol açacak rutin hareketlerden kaçının. Donanım ve yazılımlarınızın işinizi kolaylaştıran özelliklerinden faydalaman. Mesela başlat menüsünü Windows tuşu ile kullanın. 	

pazara dönüş

En son Mart ayında kalmıştı değil mi? Yeni İthalat yasası ve ekonomik kriz yüzünden satışlar ve ürünlerin geliştiğinde olup Dolar bir inig kalkarken konfigürasyon tavaşıya etmek pek de mantıklı gelmemiştir bize. Ama ortalık sakinleştiğine göre geri dönebiliriz artık. Bu ay ki tavsiyelerimizi 3 ay öncesiyle karşılaştırırsanız pek çok farklılık olduğunu görebilirsiniz. Her şeyden önce İşlemci ve RAM fiyatlarında ki büyük düşüş konfigürasyonları oldukça farklılaşmıştır. Elbette diğer ürünlerde de yeni alternatifler piyasadan çekilen firmalar, fiyat değişimleri derken yep yeni sistemlerimiz oldu. Ayrıca artık test etmediğimiz scanner ve printer gibi ürünlerini listeden çıkardık. Çünkü test etmediğimiz ürünler konusunda yorum yapmak istemiyorum. Listeyi değerlendirmeden önce sayfamın sonunda ki notu dikkatlice okumayı ihmal etmeyin.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölcsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Leadtek	(212) 366 05 74	Ufotek	(212) 336 61 23
Microsoft	(212) 258 59 98		

SÜPER

	EKONOMİK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 750MHz Boğaziçi/Çizgi: 45\$	AMD Duron 1.2Ghz (266 MHz) Boğaziçi/Çizgi: 151\$	Intel P4 1.5Ghz + 128MB RDRAM Empa: 385\$
Anakart	ABIT KT7-A RAID Çizgi/Datagate: 155\$	Iwill KK266 Pasifik: 150\$	ABIT TH7-RAID Çizgi/Datagate: 250\$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyatı: 47\$	2X 128MB DDR-RAM (Mushkin) Fiyatı: 270\$	2X 128MB RD-RAM (Kingston) Fiyatı: 250\$
Hard-disk	Western Digital 20GB İhlas-Acer: 115\$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 158\$	2x Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 280\$
Ekran Kartı	Abit GeForce2 MX400 64MB Çizgi/Datagate: 105\$	Winfast GeForce2 GTS Leadtek/Multimedya: 200\$	Winfast GeForce III Leadtek/Multimedya: 299\$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 189\$	LG 775FT 17" Ufotek: 253\$	Sony G400 19" Empa: 655\$
DVD-ROM	Aopen 12X DVD-ROM İhlas-Acer: 75\$	Aopen 16X DVD-ROM İhlas-Acer: 99\$	Pioneer 16X DVD-ROM Multimedya/SKY: 146\$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albüm: 28\$	Soundblaster Live! DE 5.1 Empa/Multimedya: 80\$	Soundblaster Live! Platinum 5.1 Empa/Multimedya: 190\$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 38\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	Microsoft Value Pack Microsoft: 28\$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam	874\$	1553\$	2747\$
Hoparlör	LCS-2514 Ölcsan: 72\$	Creative DTT2200 Empa/Multimedya: 135\$	Creative DTT3500 Empa/Multimedya: 325\$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Logitech Wingman Force 3D Ufotek: 68\$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$
CDRW Sürücü	Yamaha 16X Multimedya/SKY: 185\$	Yamaha 16X Multimedya/SKY: 185\$	Yamaha 16X Multimedya/SKY: 185\$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Empa/Multimedya: 55\$	Intel Create & Share Empa: 70\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 140\$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdığımız fiyatlarla ve bilgisayarcınlarda ki fiyatlarla uyuşmamayabilir. Bu fiyatlar igin bulabilecek en iyi fiyatlar gözünde bakılabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatları karşılabilebilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeyle eklenmemiştir. Ürünlerle ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcuya satışı yapmamaktadır ve sizin bir bayilerine yönlendirilecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı uredn grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

teknik servis

Uzun ve sınav dolu bir ayın sonunda, kalabalık bir LAN partisinden size sesleniyorum. Şu an benimkiyle beraber 8 makine bir salona tıkkılmış bili-mum multi oyunları oynamaya çalışırken karşılaşlığımız donanımsal soruları burada yazmakla bitiremem. Sonuçta 5 gecelik LAN partisi sorunsuz noktalıyor. En iyisi ben mektuplarınızı cevaplayıp CS'ye gireyim.

Onur Bayram

Selamlar,

Merhaba Tuğbek. Başarınızın devamını dileyerek sorularına geçiyorum.

Benim 4X4X24 Traxdata marka (USB) bir CD – Writer'ım var. Benim sabit disk MP3 dolu olunca benim bu aleti kullanmam gerekiyor. Adaptec Easy CD Creator programını kullanıyorum (CD Writer'la beraber geldi). Her seferinde anlayamadığım bir hata mesajı veriyor ve CD yazmaya başlamıyor. Ben Nero programını da kullandım. Yine ona benzer bir hata mesajı alıyorum. Bu mesaj anladığım kadariyla CD kapasitesinin yetersiz kalmasına ilgili. Bir CD en fazla kaç tane MP3 dosyası alabilir? Ben bu MP3'leri nasıl sorunsuz olarak kopyalıyorum? Net üzerinde bu konuda yardımcı olacak web siteleri varsa adreslerini söyleyebilirseniz sevinirim.

Çalışmalarınızda başarılar diler, şimdiden teşekkür ederim...

Merhaba, Yine mi Tuğbek? Peki, peki... Bütün CD yazıcı programlarında CD'nin ne kadarının dolu ne kadarının boş olduğunu gösteren bir arabirim bulunur. Buraya bakarak CD'nin ne kadar boş ne kadar dolu olduğunu anlayabilsin. Buna göre kaç MB MP3 atmanın gerektiğini de hesaplayabilirsinsiz. Boş CD'lerin kapasiteleri ise farklı farklıdır. Genelde bir boş CD 650 MB dosya alabilir. Fakat CD'ler üretimlerine göre 680, 700 veya 800 MB'lık olabilir. 800MB'lık CD çok az bulunur. Her üzerinde 800 MB yazan CD 800 MB dosya almaz. Bu yüzden satın alırken önce alıp denemeli daha sonra toptan almalı. (Cihazın ve yazılımların kitapçıklarına da bakabilirsiz. Internet'ten daha güvenilir bir kaynak- TÖ)

Selam,

Önce kolay gelsin diyorum ve direk soruma geçiyorum. Bilgisayar Windows'dayken DOS'a geçip format attım. Sonra resetleyip

başlangıç disketini takarak yeniden başlattım ve "yanlış sistem disketi, disketi değiştirip yeniden deneyiniz" uyarısı aldım. Disketi değiştirdim (tam 3 tane başlangıç disketi yaptım) hatta hiç disket koymadım ama aynı uyarı. Bir de başlarken özelliklerin yazdığı yerde CD-ROM falan yazıyo ama "diskette drive B:None" yazıyor. Ayrıca bilgisayıri ayrıca floppy hiç işlem yapmadan; bilgisayar, disketin yanlış olduğunu söylüyor. Biraz ayrıntılı yazdım ama bu işlerden pek anlamam o yüzden. Ayrıntılı bir cevap yollarsan sevinirim. (Cevabı yazarken bi molozu düşünerek yaz ki uygularken zorlanmayayım.) Yayın hayatınızda başarılar... Adios Amigoss

Selam, Sorunun disket sürücü ile ilgili ama tam olarak ne olduğunu bu şekilde bilemeyez. Birkaç tane olasılıktan birini seçmeliyiz. Disket sürücü ile ilgili bir sorunda kontrol edilmesi gereken ilk şey kabloların bağlantısının doğru olup olmadığı. Disket kablosu ters takılmaya oldukça müsaith olduğu için bu kablonun takılığını kontrol etmelisiniz. İkinci kontrol edilmesi gereken şey BIOS'da disket sürücüsünden açılın açık olup olmadığı. Bu ayar BIOS özellikleri menüsünde bulunur. Sirayi önce A: sonra C: şeklinde gösterirseniz makineniz önce disket sürücüye bakar. Disket yoksa C:ye geçer. Eğer önce C: duruyorsa o zaman önce C:ye bakar. C:de Windows gibi bir işletim sistemi bulamayınca bu error mesajını çıkarır. Son ihtimal ise disket sürücünün bozuk olması. Bunun da olma ihtimali çok fazla çünkü disket sürücü iyi bir teknoloji değil ve ömrü en fazla bir iki sene. (Moloz'mu? O ne? Kendine haksızlık ediyorsun) (Ben senden bahsediyor sanmıştim- TÖ)

Selam,

Öncelikle mailimi cevapladığınız için teşekkür ederim. Sanırım daha ciddi bir sorunla karşı karşıyayım. Bilgisayarım durup durur-

ken, kendi kendine reset atmaya başladı.

Bilgisayar yaklaşık yarı - bir saatte bir yeniden başlıyor. Elektrik dalgalanmasından olduğunu düşünmüştüm, fakat sürekli olmaya başladı. Her şey bu yeni anakarttan sonra oldu aslında. Önceden böyle bir şey yoktu. Prizlerimizin topraklaması var ve hiç bir sorunu yok. Bilgisayarıya götüreceğim ama olay her zaman olmuyor. Dediğim gibi yarı - bir saat sonra. BIOS ayarlarına da baktım, bir şey yok gibi. (Bu arada anakart söylemiştim; Abit SA6 i815) Duruma bir açıklık getirirseniz çok sevinirim. Neler oluyor bu karta?

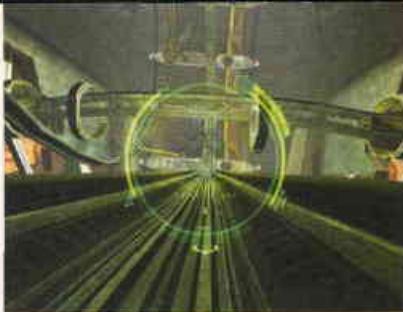
Şimdiden teşekkürler. Dinger APAYDIN

Selam, Tuğbek bak bu aralar mail cevaplıyoruz da okurlar bir daha mail atıyor. Ne mutlu edici değil mi?? (Valla ben ufak ufak eski formumu yakalıyorum. Bu ay 150 tane cevapladım. Gelecek ay hedef 200 mail- TÖ) (İkinizi de 500 maillik rekorumu kırmaya davet ediyorum-BLX). Bilgisayarn kendi kendine reset atması donanımsal bir sorunu hatırlatır. Yeni nesil CPU'larda yüksek voltaj veya sıcaklık koruması var. Bir tehlike anında makine ya kendini kapatıyor ya da reset atıyor. Senin de bu konuda sorunun olabilir. BIOS'undan anakartının ve CPU'ların sıcaklık ve voltajlarını kontrol et. Orada bir hata yoksa anakartında sorun olduğu ihtimali akla gelir. Her ne kadar en son gelse de.

Merhaba,

Sana kısa iki sorum olacak. Bu aralar bir İşlemci almayı planlıyordum. Web sitelerindeki testlere ve de fiyatlarına bakarak AMD 1.3GHz Thunderbird almayı uygun buldum. Anakart olarak da Iwill KK-266'yi seçtim. Bilgisayarcıma gidip istediğim parçaları söylemişimde adam bana AMD ile ilgili bir sürü terslik söyledi ve kötüledi. Yok efendim Windows ME bile kuramışlar, hiç bir oyunu çalıştmamış vs. Onun yerine Celeron 633 önerdi. Benim CPU'um Celeron 366 olduğu için tabii kabul etmedim.

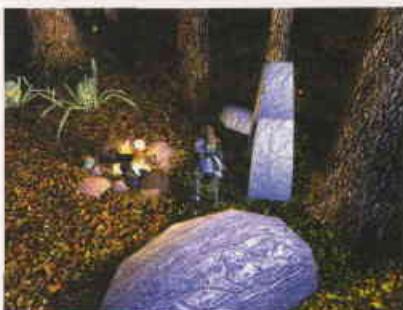
Şimdi: Bu dediğim (AMD Thunderbird 1.3) işlemciyi alsam başıma bi sorun çıkartır mı? (Mayıs 2001'de Windows XP yazında Athlon 800 kullandığını söylemşsin bende bunu görünce mail atmak akıma geldi)



Seçtiğim anakart (Iwill kk-266) nasıl (sadece iyi veya kötü demen yeter açıklama yapmak zorunda değilsin)?

Sorulara sadece evet hayır gibisinden kısakıç cevaplar vermen yeterli.

Teşekkürler, Sena



Selam, Bir AMD işlemcinin sorun çıkarma olasılığı bir Pentium işlemciden farklı değil. Daha önceden anakartlarla ilgili problemler yaşanmış ama aradan yıllar geçti. Şu an AMD işlemcilerin tek eksiği Türkiye'de AMD'ye desteğin olmaması ve bilgişayarların uğraşmamak için "Ben onu satmam" gibi saçma cümleler kullanması. En son Yazıcıoğlu'nda girişteki işlek dükkanlarından birinden bunu duymak beni şaşırttı ama Türkiye'deki AMD gerçeği bu. AMD 1.3GHz işlemciyi 1 hafta önce bir arkadaşım aldı. Performans tek kelimeyle kusursuz. (Ofiste Sınav ve ben de kullanıyoruz. Bizde de sorun yok. Zaten bu adamların dedikleri doğru olsa AMD dünyada nasıl olup da milyonlarca işlemci satabılır. Nasıl olur da Compaq gibi firmalar o işlemcileri sistemlerinde kullanır-TÖ)

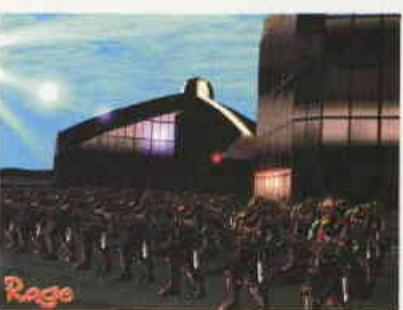
Seçtiğin anakart oldukça kaliteli bir kart. Iwill son zamanlarda Asus, Abit gibi iyi kartlar çıkarmayı bescermeye başladı. Senin seçtiğin modelin ise DDR Ram slotu olması büyük bir avantaj. Şimdi de DDR Ram bulmak pahalı ve zor olsa da ilerideki standart bu olacak. Cevaplar kısa olmadı ama söylemesi gerekenler söylemiş oldu.

Merhaba Tuğbek ve diğer Level çalışanları, Öncelikle bu müthiş başarınızın devamını dilerim. Derginizi Kasım 97'den beri takip ediyorum şu anda kitaplığım Level dergileyile dolu ve CHIP dergisinin de bir kaç sayısı var. Bu size ilk e-mailim. 1,5 senedir oyunla pek ilgilenmiyorum, çünkü 3D MAX çalışıyorum, neye lafi fazla uzatmayı gerek yok.

Bende iki tane TNT2 var. İlkisinde de çipin üzerinde fan yok ama soğutucu var. Ve bazen de yüksek grafikli oyunlarda ekran kilitleniyor. Acaba bu fan olmayılarından dolayı mı? (Bir arkadaşım onunkinin üzerinde fan olduğunu söyledi)

Şimdiden cevaplarınıza çok teşekkürler.

Enes/İstanbul



• Bu ay sizin için GeForce 3'e özel olarak geliştirilen oyunların screenshot'larını topladık. Hem gözünüz gönlünüz açılsın hem de GeForce 3'ün gücünü daha iyi anlayın diye.

masına gerek yok ama üretici firmalar tarzlarına göre kartlara bunları yerleştiriyor. Kilitlenme büyük bir ihtimalle bu sebepten değildir.

Merhaba,

Benim sizlere birkaç sorum olacak:

- Gerçekten AMD Athlon'un 1.3GHz'nin fiyatı 175 dolar mı? (Yurtdışında 230 dolar) AMD'yi destekleyen anakartlardan (iyi olanlarından) tavsiye edebileceğiniz firmalar var mı? Abit KT133 iyi bir seçim mi?

MSI iyi mi?

- AMD Athlon 1.2GHz'nın FSB hızı 266MHz, 1.3GHz'nın 200MHz. Bu fark performansta önemli rol oynar mı? Acaba nice 1.3GHz modelinde FSB'yi düşürmüşler?

- Acaba AMD ilderde yine soket işlemciyle mi devam edecek? (upgrade ederken anakart değiştirmek istemem)

Biraz fazla soru sordüğümün farkındayım, ama umarım cevaplarsınız. Bu arada Temmuz sayısına donanım pazarı olacak mı?

Saygıları, Sevgiler,

Selam, - Hayır fiyatı yanlış biliyorsun. Fiyat her yerde 230 dolar civarında. (Bu benim hatam. Geçen ay haberlerde yeni fiyatları verirken bunların toptan fiyat olduğunu söylememi unuttum. Bu fiyattan satın alma şansınız yok elbette. Onun dediği gibi fiyat 230\$ civarında-TÖ)

- ABIT'in KT7-A, Asus'un A7A gibi modelleri yeni Athlon'lar için oldukça uygun. Iwill'in de Athlon anakartları son zamanlarda oldukça iyi. Ama MSI'nın kartları diğerleri yanında düşük kaliteli kalır.

- İki işlemcinin de 200MHz ve 266MHz hızında çalışan versiyonları var. Fakat Türkiye'de 266 MHz işlemci bulmak oldukça zor. Performans konusundaki fark ise gözle görülecek kadar bariz değildir. Fakat 266MHz'de işlemci bulabilirseniz onu almanız daha iyi bir seçim olacaktır.

- Büyük bir ihtimalle artık AMD bu çizgisinde devam edecek. Aynı Intel'in de yaptığı gibi.

Bu ay da mektupların sonu. Farkındaysanız AMD konusundaki sorular giderek artıyor. Artmasında da fayda var. İnsanların cebindeki paranın bu kadar değerli olduğu bugündelerde daha ucuzda daha yüksek performans aramak zorundayız. Bu arada yaz da geldi şimdî siz tatil de çıkışınız. Az önce Onur'la konuşum "Abi ben Teknik Servis yazısını attım bodruma kaçıyorum bayyy..." diyip telefonu yüzüme kapatınca bir kötü oldum. Ben de tatil yapmak istiyorum ben de... (Arkadan Sinan'ın ayak sesleri duyulur) Ehe ööhö... Tatil mi dedim? Ne tatili canım bir Level çalışanı yaz sığaında bile öz veri ile çalışır değil mi? Çalışın arkadaşlar durmayın!!! ■ ■ ■

ne izliyoruz ne dinliyoruz?

fantezi gerçek oluyor

Galiba yakın bir gelecekte oyuncular ya işsiz kalacak ya da sadece seslendirme yapacaklar. Böyle bir tahmin yapmamın nedeni Final Fantasy: The Spirits Within filminin fragmanını izlemiş olmam (bizzat Level CD'sinde). Adamlar bu sefer gerçekten kendilerini aşarak ortaya çizgi filminden öte bir şey çıkarmışlar; bu film bence yepen bir türün doğumu olacak.

Konsolun bu efsane serisinin sinemaya transferinde herhalde en büyük rolü oyunun yaratıcısi Hi-



ronobu Sakaguchi üstleniyor olsa gerek (kendisi ayıni zamanda filmin yönetmeni). Senaryomuz standartı Yıl 2065, bir meteorun yeryüzüne çakılması sonucu binlerce uzaylı yaratık, insanırkıni yok etme amacıyla dünyayı istila eder. Kurtulanlar, şehirlere devasa kalkanlar kurmuş olsa bile artık geriye sağlam başlamıştır. Sadece Dr. Aki ve ekibi bu ruh avcısı yaratıkları durdurabilir, tabii bazı sırların çözüldükten sonra...

Karakter modellemeleri ve animasyonları oldukça gerçekçi, hatta bazen farkı anlayamayacağınız kadar (Aki her an bir dergiye kapak olabilir). Hareketler ve ifadeler o kadar akıcı ki insan her şeyin animasyon olduğunu inanmakta güçlük çekiyor

(yani artık Buzz Lightyear'i veya Spielberg'in T-Rex'lerini unutmanın zamanı geldi). The Spirits Within, bilgisayar destekli animasyon teknolojisine sonuna kadar sırtını dayamış durumda. Filmin yüzde 75'i hareket yakalama teknolojisi kullanılarak çekilmiş, gerisini de animasyon ekibi tamamlaşmış (yalnız yüz mimikleri tamamıyla çizgi). Oyuncular sanal ama kaprisleri gerçek. Aki'nın 60.000 saç teli var ve o güzelliş saçların her render edilişi sistem gücünün yüzde 20'sini kullanıyor.

Seslendirmede ünlü isimler yer almış: Alec Baldwin, Steve Buscemi, Donald Sutherland ve James Woods gibi. Şu an için 10 Ağustosu beklemekten başka çaremiz yok gibi ama daha önce en azından filmen sitesine bir göz atabillisiniz.

toprakları bol olsun

Elektronik müzikle ilgileniyorsanız, Daft Punk grubunu mutlaka duymuşsunuzdur. Onları garip video kliplerinden de hatırlayabilirsiniz (özellikle domatesli olanı unutmak mümkün değil). Şimdi size kötü bir haberim var. Grup üyeleri Thomas Bangalter ve Guy-Manuel de Homem-Christo, Paris'teki stüdyolarında yeni bir parça üzerine çalışırken, bir bomba patlaması sonucunda hayatlarını kaybedeler. Tabii grubun prodüktörleri boş durur mu? Teknolojinin imkanlarını sonuna kadar kullanarak ikiliyi birer robot olarak hortlatırlar. Daft

Punk'in son albümü 'Discovery' de işte bu iki robotun yapay zekasının ürünü; anlayacağınız Discovery tamamıyla dijital bir albüm.

Şimdi size bir haberim daha var: Aslında grup üyeleri olmuş falan değil, bu sadece yeni bir kimlik yakalamak için uydurulan bir senaryo. Herhalde imaj değiştirmek diye buna denir. Uydurma kaza falan derken adamlar müzik dünyasına sağlam bir dönüş yaptılar. İkiliinin robotlara dönüşmesi biraz da albümün konseptiyle ilgili, birer robot olarak her şeyi yeniden 'keşfetmeler' ve müzik çatısı altında sentezliyorlar. Yeni Daft Punk kulağa hitap etmenin dışında gözleri de unutmamış; grup konser ve video kliplerde yüzlerini çelik maskelerin arkasına gizliyor, birer robot gibi davranışları. Sahnedede robot olarak şarkı söylemek gerçekten müzik dünyası için sıradışı bir olay. Başka ilginç bir olay da grubun 'Daft Club' adındaki web sitesi. Bu clup damsız alıyor ama tek şartla, o da Discovery albümünü almanız. Neden mi? Çünkü ancak albümdeki şifreyle siteye girebilirsiniz. Akıllica değil mi?



ONLAR DA GELİYOR

Metallıca ikiledi, Iron Maiden bir kere geldi, diğerlerini saymak bile istemiyorum; sira demek onlardaymış. Kimden bahsettiğimi herhalde anlamışsınızdır, trash metalin başbaşı Megadeath, 3 Temmuz günü İstanbul'u sallamaya geliyor (konser yeri çok kötü!). Açıkça söylemek gereklirse Countdown to Extinction'dan beri Megadeath ile pek bir alakam olmadı ama grubun bir düşüş yaşadığını biliyorum. Davulcu Nick Men-



za'dan sonra lead gitarist Marty Friedman'ın da gruptan ayrılması Megadeath hayranlarını bir hayli üzümüş olsa gerek. Yine de grubun kuruusu Dave Mustaine röportajlarında yeni albümleri 'The World Needs A Hero' hakkında oldukça iyimser tahliller yürütüyor. Albümü daha almadım ama indirdiğim birkaç mp3 bana Countdown to Extinction günlerimi anımsattı.



Sarkıların sert ama melodik bir havası var; birkaç yerde sözler dolayı olarak Marty'nin gidişinden falan bahsediyor. Return to Hangar ile güzel bir gönderme yapmışlar. Kicası Megadeath hala ayakta ve eskiden olduğu kadar öfkeli. Gerçi biletler biraz tuzlu ama Dave Mustaine'i daha fazla kızdırmak istemiyorsanız, bir an önce biletix sitesine göz atıp konser için yerinizi ayırtın!

ne okuyoruz ne yapıyoruz?

15 dakikalığına ünlü olmak

Vizyonda bir Robert De Niro filmi olunca, çok düşünmeden giderim. 15 Dakika da bu filmlerden biri, yalnız bu sefer De Niro'nun yanı sıra senaryo da ilginç, İki Doğu Avrupalı suçu eski ortaklarını bulup intikam almak için New York'a gelirler. Emil tam anlayıla bir katil, Oleg ise filmleri çok seven mavi gözlü bir devdir (biraz irice de kendisi). Çok geçmeden Amerika'da neyin para ettiğini anırlar. Medyatik olmak! Oleg hemen kendine bir dijital el kamerası edinir ve psikopat partneri Emil'in hunharca işlediği cinayetleri kaydetmeye başlar. Medya sayesinde kimseının yaptığı şeyden sorumlu tutulmadığı bir ülkede olmak tam da Emil'in tarzıdır.



Bizim iki kafadarın ortamı birazık alevlendirmesi, medyatik bir polis müfettişi olan Eddie Fleming (De Niro) ile kundaklık davalarına bakan ve medyanın nefret eden müfettiş Jordy Warsaw'u (Edward Burns) bir araya getirir. Haliyle başlangıçta anlaşamayan bu iki polisin oylar gelişikçe yıldıza banşır ve ortak çalışmaya başlarlar. Eddie medyayı kullanmayı çok iyi bilen deneyimli bir polistir ve Jordy de yetenekli olmasına rağmen Eddie'den çok şey öğrenebileceğini farkeder (De Niro abimizde saygida kusur yok). Birkaç isimna turu atıldıktan sonra aksiyon başlar ama işin içine medyanın girmesi kötüleri iyi, iyileri de kötü yapacaktır.

Film bu yönyle sıradan bir polisiye olmaktan çıkmıyor, hatta çok sağlam sürprizlerinin olduğunu

da söyleyebilirim. Yönetmen John Herzfeld temel olarak Amerikan rüyası denilen kavramın nasıl değiştiğini vurgulamak istiyor. Önceleri sıfrdan başlayıp çok çalışarak zirveye yükselmek anlamına gelen bu rüya şimdi sadece bir sansasyon yaratmak ile ilgili. Katil bile olsanız medyada boy göstererek hem özgür kalabiliyor hem de tonla para kazanıyorsunuz (neyse ki yurdum medyası bu kadar gelişmiş değil).

Oleg'in amatör kamera çekimleri de 15 Dakika'ya ayrı bir gerçekçi hava katıyor. Filmi normal bir şekilde izliyor ama cinayetlere piksel piksel şahit oluyorsunuz. Robert De Niro her zamanki gibi formunda; yalnız 'Er Ryan'dan hatırlayacağımız Edward Burns'ın oyunculuğunu da göz ardı etmemek gerek. Doğu Avrupalı katillerimiz zaten filme cuk oturmuşlar. Özellikle Emil iş başında Oleg'in estetik kaygılarını izlemek çok komik. Bence bu filme kesinlikle 15 dakikadan fazla zaman ayırmalısınız.

bitmez bu kuyrukacısı

Beklenen film en sonunda geldi; hazır Pearl Harbour şu sıralar gişelerimizi bombalarken, ben de biraz onu bombalayayım dedim. Pearl Harbour saldırısı nasıl tarih sayfalarına kazındıysa, sanırım filmi de en pahali fiyasko olarak Hollywood zirvesine oturacak (yaklaşık 150 milyon dolar). Ortada tarihi bir olay var. Pearl Harbour hava saldırısı tam iki saat sürmüşt ve bu surenin sonunda Japon uçakları arkalarında 2500 ölü bırakarak dört savaş gemisi batırılmış. Pearl Harbour, Amerika'nın 2. Dünya Savaşı'na girme sine de neden olmuştu. İşin komik tarafı film boyunca bu gerçeklerden fazlasını bulamamanız.

Belki gerçekten bu tarihi hava saldırısından dehşet bir film çıkabilir ama Michael Bay, Pearl Harbour'ı arkaplan yaparak bir aşk üçgeni öyküsü



çekmeyi tercih etmiş. Çocukluk arkadaşы esas oğlanlarınızın ikisi de aynı kızı aşıktır. Tam birisi olayı bağlamışken, apar topar İngiltere cephesine gönderilir ve öldü haberini alırız. Tabii meydancıne kalır ve yeni bir aşk filizlenir. Ama esas şenlik Pearl Harbour saldırısından birkaç gün öldü sanılan esas oğlanın ortaya çıkmasıyla başlar ve böylece üçgen tamamlanır (senaryoyu 'Braveheart'ın senaristinin yazdığına inanmak güç). Neyse ki bu klişe aşk öyküsünün Japonlar tarafından bombardanıyla bayınlık geçirmekten kilpatı kurtuluruz ve görsel efekt şovunu izlemeye başlarız. Pearl Harbour hava saldırısını simülle etmek için Titanik filminin çekildiği dev havuz kullanılmış. Yaklaşık 200 Japon uçağının göğü kapladığı sahne çok iyi ama gerisi tam bir görsel efekt kalabalığı. Özellikle 'it dalası' sahneleri Star Wars serisinden fırlamış gibi

Aslında Pearl Harbour teknik anlamda çok emek sarfedilmiş bir film ama olayın özüne inme konusunda çok zayıf kaldığını düşünüyorum. Film boyunca kahraman Amerikan askerlerini izliyor ama Japonlara gelince birkaç dakika ile yetinmek durumunda kalmışsınız. Amerikan ordusunun bu baskında darmadağın olmasına rağmen hala galip gelmiş gibi kendisine birtakım paylar çıkarması çok komik. Pearl Harbour üç saat uzunlığında savaş soslu bir melodram. Yerinizde olsam değerli vaktimi (ve tabii param) bir kez daha Er Ryan ile geçirirdim. ☺ ☺ ☺

Güven Çatak | guyen@level.com.tr

→ SİBERUZAYA YOLCULUK

Bu kitabı arkadaşımın elinde görmemle almadım bir oldu. Siberuzay Sözlüğü bildiğiniz sözlükle re hiç benzemiyor. Bir kere grafik anlayışla bildiğimiz sıkıcı sözlüklerle tam bir tezat. İki bağımsız interaktif medya danışmanı (Bob Cotton ve Richard Oliver) tarafından hazırlanan Siberuzay Sözlüğü, multimedya sanal gerçeklik'e kadar uzanıyor.



Özellikle yeni elektronik multimedya sanatlarıyla uğraşanlar için bir baş ucu kitabı olabilecek nitelikte. Yapı Kredi Yayınlarından çıkan Siberuzay Sözlüğü en son teknolojik yenilikleri içermiyor ama gerçekten çok geniş bir içeriye sahip. Bilgisayar oyunlarından yapay zeka, grafik sanatından bilgi otobanlarına kadar uzanan bir rehber. Kitap alfabet sırasına göre düzenlenmiş. Genelde açıklamalara birtakım aydınla-

tıcı yazılar ve örnek resimler eşlik ediyor. Zaten kitabı alıncı ilk yapacağınız şey baştan sona şöyle bir resimlerine bakmak. Kitabın grafiği de içeriği kadar zengin; sadece bir kelimeye bakmakla paçayı kuraramıyorsunuz. Bir oturuşta en az 15 dakikanzı alacağını garanti edebilirim. Siberuzay Sözlüğü bir rehber kitabı olmanın yanı sıra okuyucuya farklı vizyonlar sunabilecek bir kaynak olma görevini de üstleniyor. Bu kitap kesinlikle kaçırılmamalı; ayrıca fiyatının da çok ekonomik olduğunu belirtmeliyim (koca kitabı dört milyon, inanabiliyor musunuz?).



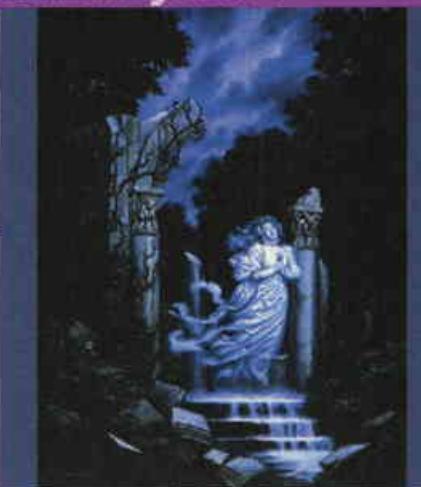
FRP

Haber, mektup, hatta spor ! Bu ay ne ararsanız koyduk !

Hepinize merhaba dostlar! Başlamadan önce bilin ki bu –gerçek anlamıyla- zamana karşı yazılan bir yazı olacak. Murphy kanunları bu ay da harfiyen işledi ve olması en beklenmeyen olaylar, en beklenmedik zamanda gerçekleştiler. Tabii daha önce devreye girmiş olan "Level editör kanunları"nın yazıları son dakikaya erteleme ile ilgili maddesi de yürürlükte olunca ortaya hoş bir tablo çıktı. Ayın son yazısını tamamlamaya çalıştığım bu dakikalarda ICQ'dan Sinan'ın "Hadi artık, seni bekliyoruz !" demesi üzerine belki bir hız rekoru bile kırabilirim diye düşünüyorum (belki de kiramam, o zaman da Sinan kıracak bir şeyler bulur!). Şaka bir yana Sinan'a karşı korkudan çok mahşubiyet duyuyoruz aslında. Dergi yetişsin diye yaklaşık beş gündür (Yoksa altı mıydı?) evine bir

kez gitmesi bir yana bir de sürekli bizi dürtmek zorunda kalıyor her ay. Mahcubum, burdan Sinan'dan özür diler, bu sözleri başka tarafa çekenleri eseyle kınarım !

Efendiim, geçen ay mektuplarınıza yer verdik, bu ay sizden köşe açıldığından beri gelen mektupların toplamına yakın mektup geldi. Gönül istenir hepsine yer verelim ama yerimiz iki sayfa, yukarıdan da emir var "Dergide üç ayrı mektup köşesi var zaten!" diye. Geçen ay "Herkes yanıtıyor, bizim başımız kel mi ?" diyerek iki sayfa mektuba ayırmıştık, hatırlarsınız ama bu şekilde devam etmesi de mümkün değil, bundan böyle ya her ay bir adet mektup seçip yayınlayacağız, ya da üç dört ayda bir köşenin tamamını size ayıracagız. Ama e-mail yoluyla hepsine yanıt vermeye çalış-



cağız, siz yine de gönderin, FRP ile ilgilenenlerin bu denli arttığını görmek güzel.

Wizards topu kime attı ?

Uzun zamandır sizlere yeni haberler vermeyi ihmal ettiğimiz farkındayız. O yüzden çok yeni olmasa da önemli olduğuna inandığımız bir haberle başlayalım. Belki aradan geçen zamanda kulağınıza gelmiştir : D&D 3rd Edition'dan sonra TSR (Daha doğrusu yeni sahiplerinin adıyla Wizards of the Coast), FRP dünyalarında bir yenilik içine girmiştir. Forgotten Realms üzerindeki çalışmalar devam etse de Dragonlance ve Ravenloft'un durumu pek aksilik kazanmamıştı. Wizards of the Coast, bu iki konuya da "köktən" çözümler getirdi.





→ Ravenloft için -bence yapılabilecek en doğru hareketi yaparak- White Wolf firmasıyla anlaştı ve Ravenloft'un geliştirilmesi işini tamamen White Wolf üstlendi. Daha önce bu köşede yer verdığımız Vampire : The Masquerade'in yanı sıra Werewolf : The Apocalypse, Mage : The Ascension gibi pek çok RPG'nin yaratıcısı olan White Wolf firması gerçekten de bu işi en iyi yapabilecek firma. White Wolf'un gotik korku konusundaki tecrübe sine güveniyorum. Bu nedenle Ravenloft gibi karanlık, insanı her an ürpertmesi gereken bir dünyaya TSR'in yaptığı gibi sadece "İçinde vampirciler, kurt adamcıklar yaşayan bir FRP alemleri" gözüyle bakmayıcaklardır. İllüstrasyonlarından, geçmişine kadar çok daha gizemli, çok daha ürkütücü bir Ravenloft'un geleceğine kesin gözüyle baktı. Hayranlarına müjdeler olsun!

Wizards topu patlattı!!

Ne yazık ki, Dragonlance konusunda aynı parlak haberleri veremiyorum. Wizards, yaptığı bir basın açıklamasıyla Dragonlance için roman yazımını ve Dungeon, Dragon dergilerinde yayınlanan macevraları sürdürereklerini açıkladı. Ama ekledi : "Dragonlance Campaign Setting'i 3rd Edition kuralları doğrultusunda yeniden yayılmak gibi bir düşünmemiz yok. Bu çok zamanımızı alan ve umduğumuz ilgiyi bulamadığımız bir uğraş. Bu nedenle enerjimizi başka bir konu üzerinde kullanmayı daha uygun buluyoruz!" Anlaşılan o ki, Dragonlance hayranları -ki çoğu Fifth Age kurallarına bile isinamamışlardı- babadan kalma 2nd Edition kurallarıyla oynamaya devam edecekler. Yalnız Wizards ticari kaygıyla böyle bir karar almışsa da çok katı davranışmamış. "Ben 3rd Edition kurallarına göre Dragonlance oynamak istiyorum!" diyenler için Tracy Hickman'a (birazdan adını tekrar anacağız!) Dungeon Magazine için bir Dragonlance 3rd Edition modülü hazırlatmışlar.

Ama bir kez daha söylüyorum : Yazarlar hala iş başında, Dragonlance romanları devam edecek. Hatta yeri gelmişken Margret Weis ile birlikte

Chronicles'ın altında imzası olan Tracy Hickman abınız yeni projelerle geliyorlar. Bunlardan da gelecek aylarda bahsederiz belki, heyecanı kaçmasın şimdiden!

Haberleri şimdilik bu kadarla sınırlı tuttuk ki, bir mektupçuk yerimiz olsun, bakalım ayın şanslı elemeni kim?

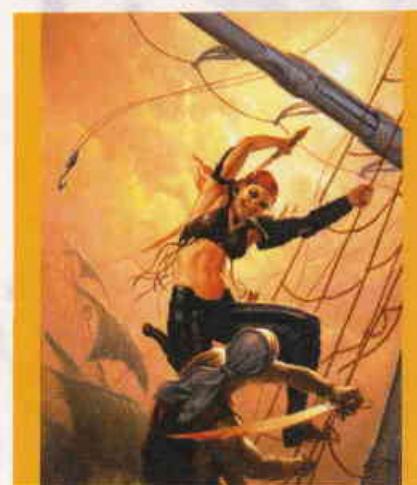
Merhaba Batu & Gökhan abi,
ben İlker, Level'i çıkmaya başladığım zamanı takip ediyorum ama gariptir daha önce hiç yazmadım...(kirt, kirt)... Size birkaç sorum olacak.

1) 3rd Edition çıktı ama bilgisayar oyunları 2nd Edition sistemi ile devam ediyor. Bundan sonra 3rd Edition oyunları çıkmaya başlar mı?

2) Bir yerden 4th Edition geliyor gibi bir şey duydum bu doğru mu? Doğruysa bütün bu kitap ve aksesuarları boşuna mı aldık? Ayrıca neden böyle bir uygulamaya girişimler anlaşılmış değilim.

3) FRP köşesindeki yazılar oldukça iyi ama biraz da FRP dünyasındaki gelişmelerden falan bahsetseniz nasıl olur?

4) 3rd Edition'dan 2nd Edition'da olduğu



kadar zevk alamadım diyenlere ne diyecesin? Ben DM olarak 3rd Edition'u ciddi ciddi daha güzel buldum.

5) Son sorum ve bilmek istedğim, hangi FRP dünyası daha çok hoşuna gidiyor?

Selam İlker, kuş ettiğim mektubun kusura bakmazsan (yok, şimdilik baktım da topu topu iki üç cümle kesmişim) yanıtlarla geçiyorum :

1) Bilgisayar oyunları da 3rd Edition'a geçecekler, merak etme. Örneğin Black Isles bundan sonraki FRP'lerini 3rd Edition kurallarıyla hazırlayacak. Yalnız önceki ay ilk baktığımı yaptığım Torn adlı bir oyunları var ki, onun sistemi tamamen kendilerine ait, ikinci üçmuş dünlemeyecekler, haberin olsun !

2) Eğer o "bir yer" Wizards'da çalışan ve sana



para karşılığı bilgi sizdiran bir elemansa vay halime :) Wizards'dan bu konuda bir açıklama geldiğimi gibi ortalıkta böyle bir söylenti de yok, үstelik Wizards'in satış stratejisine de aynır bu durum, daha 3rd Edition ne kadar sattı ki ? Yani bu haberin pek aslı yok gibi geliyor bana. Yalnız bir ara "Wizards üst düzey yönetimi 3rd Edition'u hiç beğenmemiş, üretimi durdurulacakmış!" diye bir dedikodu vardı. Şu anki durumlarına bakarak bu sorunu da aşmış olduklarını söyleyebiliriz.

3) Bkz. Yukarıdaki satırlar !

4) İşin aslı yıl içinde 3rd Edition'u tamamen okuyup iyice test etmek için yeterli zamanım olmadı. Ama sağladığı esneklikler benim çok hoşuma gitti. Ayrıca 2nd Edition oyuncularının da hemen 3rd Edition'a isinamalarından daha doğal bir şey yok. Az bekleyelim, görelim !

5) Hmm, Ravenloft değil(Belki White Wolf'tan sonra işler değişir, ama şu haliyle değil!), Forgotten Realms de değil. Orası bana içinde her şeyin yüzüğü kocaman bir çorba kazanı gibi geliyor! Belki Dragonlance, belki Darksun (Yazık oldu, kapatıldı, gidişverdi yavrucak, ama internet'ten pek çok kitabı indirebilirsiniz!) diyevim ben sana!

İşte böyle, şu son satırları yapıp köşeyi baskıya göndermenin zamanı gelmiştir . Kapatmadan önce bahsetmeden geçemeyeceğim : Dostlar, NBA finaleri de iyiidi, Efes-Ülker mücadelesi de, ama benim için geçen ayın spor olayı Roland Garros Açık Tenis Turnuvası'ndaki bayanlar finaliydi. Setler 1-1, üçüncü sette 5-5'lik beraberlik varken açabildim televizyonu ancak, "Tuh sonuna yetişebildim!" dedim önce. Ama final setinde tie-break olmadıından maç, taraflardan biri iki oyun öne geçene kadar uzaya-aktı. Capriati-Klijsters mücadeleinin üçüncü seti bitmek bilmedi. Capriati birinciliği kazandığında scoreboard'da 12-10 yazıyordu!! Oyle işte, paylaşmak istedim birden ! Kapatıyoruz artık dostlar, gelecek ay görüşmek üzere ! ■ ■ ■

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

oyun değil

Hicbir şey göründüğü gibi olmayabilir evlat...

Bilgisayar oyunları. Ne hoş kelime değil mi? İçinde "oyun" geçen herşey gibi, insanın bunu da pek ciddiye alası gelmiyor. Mesela bir oyun dergisinde yazar olmak.

"Nedir ki baba? Adamlar bütün gün oyun oynamak için para alıyorlar, ben öyle balı işi kulağımın arkasıyla yaparım be! İş mi o?"

Ya da şuna ne dersiniz?

"Oyun yapmak? Çocuk işi yahu! Bizim arkadaşlarla var öyle bir procemiz zaten. Ben çok iyi resim çizerim mesela, bizim bir eleman da okulda kompozisyondan hep 10 aldı, o da hikayeyi yazıyor. Eeee, ne kaldı ki zaten?"

Peki şu nasıl durur çerçevelerle duvannıza asarsınız?

"Bilgisayar oyunu mu? Yahu biz ciddi adamlarız, böyle çocuk işlerine ayıracak vaktimiz yok! Git Al-lahaşkına!"

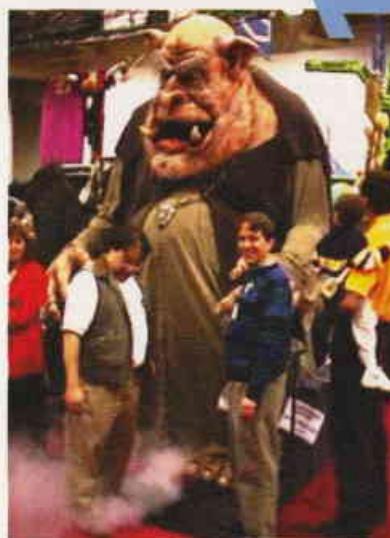
Hani derler ya, "Davulun sesi uzaktan hoş gelir!", ya da "Dayak yemeyen odunun lezzetini bilmez!" diye, işte o hesap. Altı üstü oyun. Nedir baba? Atla deve değil ya? Fesuphanallah!

6 Milyar Dolar...

Evet, geçen yıl sadece ABD içindeki yasal oyun satışlarından elde edilen, yani ekonomi içinde dönen para tahminen 6 milyar ABD doları. Önümüzdeki yıllarda ise bu rakamın katlanarak artması bekleniyor. Ama bir noktaya dikkatimi çekerim, bu sadece "oyun" satışından gelen para. Buna oyun dergileri, oyun siteleri, oyun reklamları, oyun konsolları, oyun araç gereçleri ve diğer ilgili "yan sanayilerden" kazanılan paralar dahil değil! Buntarı da katarsaız rakamlar neredeyse ktitük bir ülkenin ekonomisi ile eşdeğer hale gelecektir, ve bu sadece tek bir "en-düstri" içinde dönen paradır. Oyun platformu olarak artık reddedilemez bir role sahip olan PC'lerin, yani kişisel bilgisayarların yıllık satışlarını da eklerse-



İşte Age of Empires'in arkasındaki ekip.

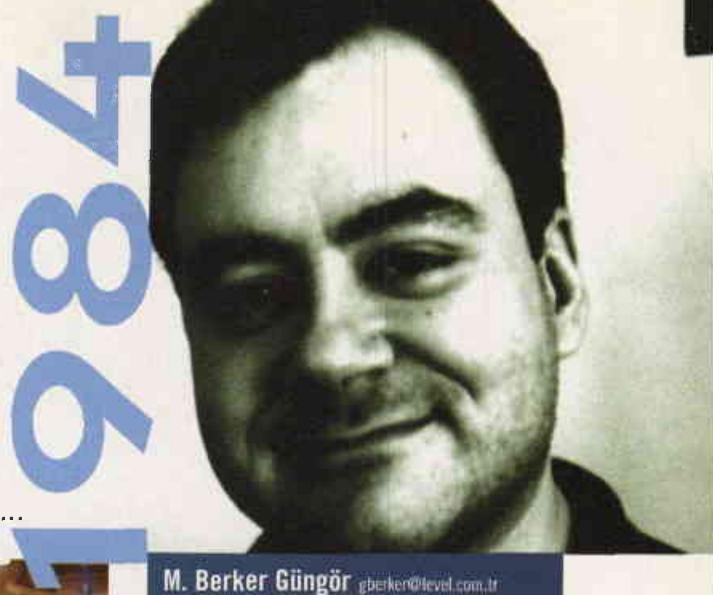


● AoE'nin yapımcılarıyla E3'de karşılaştık.
Arkadaki benim

niz, ortaya çıkan rakam diliminiz tutulmasına sebep olabilir. Peki ama bu kadar büyük bir pastadan kocaman bir dilim kapmak öyle sandığınız kadar kolay mı? Ya da sokak tabırıyla sorarsak "Yedirirler mi adama o parayı be?" Ne dersiniz, yedirirler mi?

Pek kolay değil...

Öncelikle şunu hemen belirtiyorum ki, kafanızda oyun yapımcılığı ya da dergi yazarlığından milyarder olma fikri varsa, derhal silin o fikri. O kafayı formatalayın, olmadı çamışır suyuyla yıkayın, ne yapsanız yapın, ama o fikri çıkarın oradan. Yoksa hayalkırıklığının öyle güzel, öyle lezzetli olanlarını yaşarsınız ki, yılarcı terapi göreniz gene eski hali-nize dönemezsınız. Neden mi? Çünkü oyun yapımcıları, yani oynadığınız o muhteşem oyunları sizin için hazır eden elemanların çoğu kafayı bilgisayarla siyirmış, ömrünü bu işe vermiş, karşılığında ise çoğu zaman "kırıseye muhtaç olmadan" yaşayacak parayı zar zor kazanabilmış insanlardır. Kaldı ki o da ancak yaptıkları bir oyun "hit" olup deliller gibi sattıktan sonra mümkün olur, o zamana kadar geçen ömürleri hep "iki yakayı bir araya getirmeye uğraşmakla" geçer. Bunun başlıca sebebi bir oyunun satışından onlara çok küçük bir paranın kalmasına, arada o kadar çok firma ve eleman vardır ki, onlara gelene dek para erir de erir. Mesela tüm ara giderler çıkışa, 50 dolarlık bir oyunun satışın-



M. Berker Gungör gberken@level.com.tr

Gerçekten bu işten milyarder olunmuyor mu be abi? Olunsa ben herhalde burada değil, Miami plajında felan olurdum, di mi?

Ama oyun yaparak Ferrari alan adamlar varmış? John Romero gibi mi? Sonrasında ne oldu o adama bilyor musun? Daikatana'yı yapmış!

Yani papaz her zaman pilav yemez mi? Bilemediğim artık, yaptığın oyun çalıştığı firmaları zarara sokarsa görürsun yer mi, yemez mi!

Yani oyun yapmayımlı mı, yazardıla ilgilenmeyeşim mi? Hepsi yap, ama kolay köşe dönmem fikrin kafandan çıkar, demek istedığım odur.

dan oturup oyunu yapan elemanlara yaklaşık olarak 2 dolar gibi kornik bir para kalmaktadır ki bu da aslında brüt bir rakamdır.

Peki benim zorum ne?

Evet, ya biz oyun dergisi yazarlarına ne demeli? Gerçekten birleri bana sırı oyun oynamam için kucak dolusu para ödüyor mu? Şimdi canım istese bir motosiklet gekebilir miyim alıma? Ya Silvan? Adam sırı keyfine uygun bir yeri bulmadığı için mi bu tarafa taşınmıyor da her Allahın günü Pendik-Kasımpaşa arasındaki yol şartlarını sayıyor otobüsün camından? Bu ve benzeri sorular çoğalabilir tabii, ama cevabını bulmak için Einstein olmak gerekmeye sanırım. Peki neden uğraşıyoruz? Neden cuval dolusu para kazanmadığımız halde bizler bu yolda yürüyoruz?

Aslında cevabı çok basit sevgili okur. Bir oyunu yapmak, ya da onu oynayıp hakkında birşeyler yazmak, yani oyunlarla, kitaplarla, filmlerde, müzidle ya da herhangi bir "para getirmeyen" ama beynimizi besleyen şeyle ilgilenmek bizi ayağa tutuyor. Çünkü yaşamının sadece yemek, içmek, üremek ve bunlar için para denen o rezil nesneyi kazanmakla sınırlı olmadığına inanıyoruz çağımız. En azından temel ihtiyaçlarımız için gereken parayı sevdigimiz bir işten kazanmak istiyoruz. Ve sen de tahmin edersin ki, bu "zengin olup dünyayı parmağının ucunda oynatmaktan, her istediği ne anında kavuşturmak" başka bir şey istemeyenlerin yapabileceği bir iş değildir. Bu sadece gün doğumundan ve batımından aynı derecede zevk alabilenlerin işidir. ■ ■ ■

sıradan bir level günü

Sadece fotoğraflara bakıp yazılarını okumakla tanınmaz bu adamlar. Onlarla beraber yaşamalısınız

Dergiye girdiğimde hiç yerinde duramam ben. Her gün mutlaka bir defa Chip'e uğrarım. Oradan Serpilin yanına giderim biraz onunla şakalaşırı. Sonra Level odasına geri dönüp Sinan'ın boyunu kırması için masama geçerim. Bizim Sinan böyle ülkenin problemleriyle ilgili dergide atar tutar, ciddi ya da öğretici ve ibret verici örnekler falan verir ama baksın siz onun öyle olduğuna aslında onun içinde bir Diablo yatar. Ben böyle masum masum dergi yazılarını yetiştirmeye çalışırken bir doksanlık boyuyla yanında dikiliş yaz-

«Dergiye girdiğimde hiç duramam ben.»

mi okurmuş gibi yapar ve bir anda "çit" boynumu kırır. Sanki yap bozum ben öyle her gün her gün de adamın boynu kırlırmaz ki canım. Tabi Sinan tüm barbarlığını benim üstümde uygulayan tek kişi değil. Aranızda Chip okurları varsa Ecevit Biktirm adını bilirler. Kendisi Chip'in test editörlerindendir ve benim gibi bir yetmişbeşlik bir boy sahip olmasına karşın aslında Sinan'ın boy uzunluğu kadar eni vardır. Sakın amma yağlı bir adammış diye yanlış bir düşünceye kapılmayın. Bu enim hepsi tamamen kastır. İşte bu Ecevit'te tíkla Sinan gibi sessiz ve sakin görünmesine karşın içinde en gelleyemediği bir "ezme" dürtüsü taşı. O da genelde haftanın üç günü falan gelip beni sağ elimi sol bacagının altından geçirdikten sonra sol kulağımı tutabileceğim ve bu arada kahve içip yazı yazabileceğim konusunda ikna etmeye çalışır. Hayır beni bu hallerde soka soka yakında kollarımı uzatacak ta millet beni sokakta görüduğunde "amanın goril bu! Hangi hayvanat bahçesinden kaçmış acaba? " diyecek.

Ya Tuğbek ?

Bu ikisi bana tüm şiddetini boşaltırken aslında içlerinden en sinsi olarak çalışanı Tuğbek'tir. O hiç bir şey yapmaz. Belki de istiyor ama beş yaşındaki bir çocuk bile onu rahatlıkla ikiye katlayabileceğinden yemiyordur diye düşünüyorum. O direkt olarak Counterda hepimizi yener. Daha doğrusu ezer. Bir gün bunu yaparken monitörün yanından yüzünü izledim. O kadar zevk alıyordu ki bizi vurken anlatamam. Yüzündeki tatmin duygusu kendini o kadar açık gösteriyordu, tüm saflığıyla

ortaya çıkmıştı ki. Bunu acaba gerçek hayatı da yapmayı istiyor mudur diyen düşünmeden edemedim. Bir gün ofise bir pompalı tüfekle dalıp herkesi duvarlara patlak domates gibi yarmak onu çok mutlu edebilir. Belki de ben bu dergideki son yazımı yazıyorumdur... Belki de Berger bu yüzden dergide masası olduğu halde evinde oturup yazı yazmayı tercih ediyor. Adam akıllı tabii, canın kıymetini biliyor. Ayrıca onunda karşı silahları ga-

yet kuvvetlidir. Adamda potansiyel var bir kere. Dergi için sabahladığımız geceлерden birinde bir ara bir esnedi yerinden sıradım. Adam esniyor mu yoksa bir ayı balığını çiğnemeden tamamen yuttu da o midesinden yardım çığıkları mı atıyor belli değil. Oyle bir esneme yanı. Biraz daha zorla dergideki duyma kapasitesi olmaya bile dokungaçlarıyla ses dalgalarını algılayabilen haşarat dahil tüm canlıları kaçırıracak.

Ve diğer arkadaşlar

Bizim ofisteki bu dörtlü dışında (ben dahil) Bir de dışarıdan gelen diğerleri var tabii. Baştan söyleyeyim bu grubun içinde en sessiz sakini Batudur. O kırlaşmaya başlayan şakaklarıyla ve tüm Cüneyt Arkin karizmasıyla hiç kimseye bulaşmaz. Bazen derin düşüncelere dalar gider. Yakınlarda yazısını yazmak için dergiye geldiğinde de dışarıda yağan yaz yağmuruna karşı şöyle bir daldi gitti. Bakışlarındaki hafif hüzünlü ve anıllara doğru uzanan düşünceleri görebiliyordum. Bir beş dakika aynı pozisyonda yağmur seyretti. Sonra sağ kaşını yarımsantim kadar havaya kaldırdı ve dedaklarından bir "himm" sözcüğü düştü. Sonra da kalkıp tuvalete işemeye gitti.

Batu tuvaletteyken odaya Onur girdi. Sırt çantası, gözlükleri ve kollarındaki killarıda

Ejderha
Level
Sıradan
bir
level
günü

Burak Akmenek burak@level.com.tr

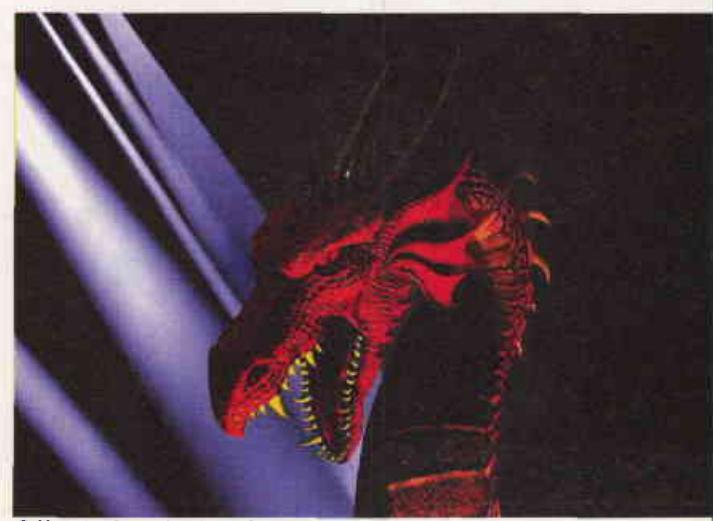
Ayna ayna söyle bana benden güzel var mı bu dünyada? Valla abicim içinde bir başka güzelleştişsin ama onun dışında da fena değilisin.

Counter da nickin Deus, bunu Deus Ex ten mi çaldın? Hayır efendim Deus Latince bir sözcük tamam mı? İnanmazsanız aynen söyleğe bakın bende bir tane var.

Hıç kız okuyucularınızdan mail alıyor musunuz? Evet geçen bir kız UÜ oyuncusundan mail aldım. Bizi kızlara okuduğunu öğrendim. Mutlu oldum.

Tatilde nereye gideceksin? Bodrum, Ayvalık'taki yazılı ve Kuşadası falan istiyorum. Temmuzda Ayvalık, Ağustos'ta Bodrum ve Eylülde Kuşadası'ndayım inşallah. Beklerim.

onunla beraberdi tabii. Bir ara Sinan'ın monitöründe film fragmanlarından birini izlerken yanına gelip naber dercesine elimi omuzuna koydum. Omuzuma deinceye kadar bir iki saniye "ara tabaka"nın eğilmesini bekledim. Birde Onur ofise her geldiğinde benim monitörün arkasına yaklaşır yalnızca burnunu monitörümün üstünde sarkıtabileceği bir şekilde üstten bakıp "naber abi nasıl giydi" der. Hani fotoğrafını çekmeden bu pozisyonu size daha nasıl anlatabilirim bilmiyorum ama o burun monitörün üstünden sarkar işte. Hay Allah yerim bitti. Ne yapalım geri kalanını da başka bir yazda anlatırım artık. Dragon götürsün sizi. ■ ■ ■



Merhaba, Dragon'um ben... Sizi görmeye geldim.

operace flashpoint

Bir oyunun verdiği duygular ne kadar gerçek olabilir?

Arkadaşlar üzgünüm ama bu ay çok acelem var ve bu yazımı aptar yapamam lazımdır. Yok, valla Sinan tepemde elinde beyzbol sopasıyla beklediğinden değil, içimde durdurulamaz bir istek her şeyi bütün yaşamı bırakıp ona dönmemi söylüyor. Yok söz konusu olan kız arkadaşım filan da değil. Bir oyun. Aman ne kadar ilginç değil mi. Zaten bizim işümüz gücümüz oyuncuların peşinden koşup, sabah akşam oyun oynamak. Ama yok. Bu sefer durum daha farklı. Bu oyun bizi öylesine sardı ki başka bir şey düşünemez olduk. Varsa yoksa Operation Flashpoint. Sinan şu sopayı önumden çeker misin, monitörü göremiyorum.

Size uzun uzun oyundan bahsedeceğim değilim. Gelecek ay kapak konumuz bu zaten. Orada oyundan detaylarına girecek bol bol vaktimiz olacak. Zaten acelem var şimdidi.

Operasyon 1

Ama oyun içinde yaşadıklarımız gerçekten anlatmaya değer. Mesela beni bir operasyona yolluyorlar. Hedef düşman üssünde ki tanklar. Bir Black Ops olarak üsse dalıp tankların altına bomba yerleştirmem ve usulca üsten çıktıktan sonra bombaları

mali. Barakalardan askerler boşalyor. Bir çalının altına yatıp askerleri tek tek vuruyorum. Karanlık, kamuflaj ve susturuculu MPS'ím sayesinde nereden ateş edildiğini bile anlamıyorum. Ama o da ne? Tank sürücülerini de uyanmış tanklara biniyorlar. Bu kötü işte. Daha geri bir mevziye çekilişte ateş etmeye devam ediyorum. Askerler sorun değil. Bana yaklaşamıyorlar bile. Hala nerede olduğumu anlayamadılar. Ama tanklar dağınık beni aramaya başlıyor. MPS ile bir tanga ateş etmenin ne anlamı olabilir ki. Kalkıp kaçabilirim ama beni anında görürler. Lanet tankların farları da çok güclü. Şimdi ne yapacağım? En iyi burada kırıldamadan durmak. Bir yerden palet sesi geliyor ama, Lanet tanklar. Üzerime sürüyor manyak! Yoo!!! (tank Tuğbek'in üzerinden geçer)

Operasyon 2

Ben beceremeyince Sinan deniyor bu sefer. Gizlice tanklara kadar yaklaşıyor. Tamam işte şu üç bombayı bırakıp üssün dışına çıkabilirse güzel bir havai fişek gösterisi izleyeceğiz. Adam tutup tanga biniyor. Niye ki? Hiç, zevkine. Başlıyor diğer

«İki nöbetçiyi de haklıyorum. Silahım susturuculu olduğundan kimse duymuyor. Neyse ucuz yırttık derken alarm çalışmaya başlıyor. Kahretsin birileri beni görmüş olmalı. »

patlatıp tankları havaya uçurmam gereklidir. Gizlice yaklaşıyorum üsse. Henüz hava tam aydınlanmadı ve askerler uykuda. Tam kapıda ki nöbetçilerin arasından sıyrılrken biri beni görüyor. İki nöbetçiyi de haklıyorum. Silahım susturuculu olduğundan kimse duymuyor. Neyse ucuz yırttık derken alarm çalışmaya başlıyor. Kahretsin birileri beni görmüş ol-

► Sen nereden çıktıñ yaa.. Nereye götürüyorsun beni? Dur! Dur diyorum sana!

tanklara sıfır mesafeden ateş etmeye. Alarmlar çalıyor, barakalar boşalyor ama bu sefer durum farklı. Adam tankın içinde. Başlıyor piyadereleyim atesi açmaya. Hiç biri yaklaşamıyor bile. Bir iki Tank pilotu tanklarına ulaşıyor ama daha hareket edemeden havaya uçuyorlar. Bu arada bir tanesi Sinan'ın olduğu tanga biniyor. Şimdi ne olacak derken adam tankı üssün dışına doğru sürmeye başlıyor. Sinan hala üsté gördüğü her şeye ateş ediyor ama tank sürekli hareket ediyor.

Operasyon 3

Bu sefer esir düşen iki askeri kurtaracağız. Sinan, Burak ve ben birlikte oynuyoruz. Harita üzerinde planımızı tarmamlayıp jiple saldıracağımız kasabanın batısına gidiyoruz. Burada jipten inip üçe ayrıyoruz. Burak yoldan ilerleyerek kavşağı væracak, Sinan arkadan dolanıp



Cesur yeni dünya

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Senin dergide ayaklanma çıkışlığını söyleyenin ne diyeğiniz? Yok valla öyle bir şey. Biz hepimiz birbirine keneşlenmiş idealist gençleriz. Gül gibi geçinmiyoruz. Ayrıca ben üstlerine saygılı örnek bir çalışamus. Hiçbir hızıçılık eylemine alakam olmamışım (Pisstt.. Ses çıkmamış..., CD'ye mutlaka bakın. Beneath the Gorund'a. Viva La Resistance!)

Counter'da taklitlerin dolaşıyormus. Evet sormayın valla. Özellikle Vestelnet'de birileri Zol Sauzu nicki ile girip insanlara terbiyelişlik yapıyormuş. Bir yakalasam ne yapacağımı bilmiyorum ben onlara ama. Artık siz yakalarsa siz siz ilerisiniz saygılarımı.

Bir daha Dünya'ya gelsen ne meslek seçerdin? Bu yaşıntımda mesleğimi seçme şansım pek olmadı. Olaylar beni sürüklüyor buraya bıraktı. Bir tane daha olsa ne fark edecek ki?

kavşağı diğer yoldan gelecek, ben ortadan evlerin arasından ilerleyip onlara buluşacağım. Böylece rehinelerin tutulduğu yere üç koldan gireceğiz. Yavaş ve dikkatli ilerliyoruz, genelde sürüneniyoruz, karşıma çıkanları bir bir alıyoruz. Her şey güzel. Bu arada yoldan bir çip geliyor ve içinden üç kişi çıkarıyor. Burak ikisini vuruyor ama üçüncü için geç kalıyor. Diğer yoldan gelen kamyondan 4-5 kişi iniyor ve bu Sinan'ın son gördüğü şey oluyor. Bir ben kahiyorum. Kavşağı ulaşıyorum ama o da ne hepsi burada toplanmış, 6-7 kişiler. Hemen geri dönüp diğer yöne ilerliyorum. Köşeyi döndünce 2 düşmana rastlıyorum. Hemen geri atıyorum kendimi. Son gördüğüm şey köşeden gelen el bombası oluyor.

Operasyon 0

Ofise geldiği günden beri durmadan ve hiç sıkılmadan Operation Flashpoint oynuyoruz. Daha tadını çıkaramadan Dune'ün bile pabucu dama attı. Counter-Strike akla bile gelmez oldu. Bizi böylesine sarsan oyunu yaptıkları işe inanmış bir grup Çek gencinin elinden geldiğine inanır mısınız? Üstelik 6 yıl süren düşük bütçeli ama özverili bir çalışma ile. Kimsenin tanımadığı, tanıtmaya tenezzül etmediği bir grup Çek genç. Üstelik, birkaç ay önce iki tanesini bizzat ofisimizde ağırladığımız Çek gençleri. Aynı Serious Sam'ı yapan Hırvat gençleri gibi. Acaiba bizim gençliğimiz ne zaman böyle bir başarıya imza atacak? ■■■

giriniz

Bir otel de sizin adınız...

**«"Giriniz Giriniz, giriniz
Elbette, tam zamanında geldiniz
Sardunyaşlar sardunyalara
akarken Günler tane tane
günlerimize sarkarken İç içe
geçmiş bardaklar gibi Dış dışa
geçmiş kolyeler gibi Odalardan
odalara bakışımı Aşk ışıklı
sürahiler gibi Günler
günlerimize tane tane
damlarken Diyorum Bir
kuşluk vaktinin sarı solgun
söylemiyle Düşlerde görülen
bir başkasının düşünden Neden
olmasın siz de geçiniz. (...)»**

Edip Cansever'in şiri, Habbo Otelindeki duruma çok da uygun sayılımaz ama bu online oyuna (oyun da değil, buluşma noktası) davet için iyi bir çıkış noktası gibi göründü bana. Biraz da densizlik belki bu yaptığım, ama olsun, www.habbohotel.com yüzlerce insanın ortalıkta dolaşıp muhabbet edebildiği, kafesinde bir şeyler yeyip, diskosunda (ortaokul çağları 80'lerin sonuna denk düşenler bayılıp bu disko kavramına, benim gibi) dans edebildiği, cep telefonuya mesajlaşıp, otelin bir yerlerinde buluşıldığı, oda filan kiralayıp yerleşebildiği bir garip sanal gerçeklik sunuyor.

The Sims ilk kez karşımıza çıktıığında, bu oyunun bir de online'ı olsa nasıl bir ilgi toplayacağı üzerine epey çene yordum. Şimdi Habbo'yu görünce kafamdan geçenlerin ne kadarının gerçekçi olduğunu gayet iyi anlayabiliyorum çünkü Habbo Hotel, Sims'den çok da uzak olmayan bir tarza sahip. Oynamış (ya da yaşam biçimi) ondan çok farklı olsa da... Bir evde değil de bir oteldeniz ve Sims'deki gibi yapmanız ve yapmamanız gerekenler diye bir şey yok. Daha doğrusu, gündelik hayatı nasıl ki davranışlarınızın şeklini göre insanlardan olumlu ve olumsuz tepkiler alıyorsanız Habbo'da da aynı şey oluyor. Çünkü onlar da aynen sizin gibi gerçek insanlar...

Oyuna ilk başladığında doğrulara, konuşup arkadaş liste ekleyebileceğim birini aramaya koyuldu. Ve bu konuda hiç zorlanmadım. Tahminimce Habbo'nun kendisi de yeni olduğu

için komuniti de henüz oluşmamış, yani insanların çoğu zaten birbirine yabancı ve konuşabilecek birini bulmak için can atıyorlar. Otelin tanıtım rehberinde buranın aslında İngiliz gençleri için inşa edildiği ama başka insanlara da açık olduğu yazılı. Bu karşılaşma metni çok hoşuma gitmediye de içerde çoğu İspanyol olmak üzere değişik yerlerden gelme bir ton insan görünce içim rahatladi doğrusu.

Aslında bu otel de, tüm beş yıldızlı lüks oteller gibi paralı! Gerçekten. Ama internetten erişilebilen herhangi bir şeye para ayırmayı sevimsiz, ya da gereksiz bulan insan sayısı hala diğerlerine göre çok fazla olduğundan otelin yöneticileri bizim gibilere de yaşama hakkı veriyor. Yani para öderseniz alabileceğiniz daha çok şey var ama bedavadan da her yeri dolası ortamın tadını çıkarabilirsiniz. Adresi yukarıda söylemiştim di mi, bir daha sormayın da gidip bir bakın, dışınıze göre bir şeyler bulabilirseniz ne ala.

Gelelim bu ayın kişisel kültür, sanat, hava ve yol durum rehberine. Hala sizlerden gelen e-mail'leri alamıyorum, hala serpil@level.com.tr çalışıyorum, lütfen son beş ay içinde bir şeyler yazıp da cevap alamadıysanız kızmayın bana çünkü hiçbirini okuyamadım. Hala zaman zaman dipsiz bir kuyuya taş atar gibi hissediyorum size yazarken ve biraz da mahçubum. O nedenle siz en iyisi bana yazmak istediklerinizi hotmail adresime gönderin. oblomovie@hotmail.com olsun o adres de, tamam mı?

Diğer bir duyurumuz, bu sayfayı okumaya alışık okuyucunun gayet iyi bildiği gibi mevsim üzerine olacak. Yaz mevsimi denen kısır döneme gireli iki ay filan oluyor herhalde ama daha dün hayalet gibi incecik, görünmeden bir yağmura maruz kalınca

oyungezer

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Okul da bitti, sınav da geçti, ne olacak şimdii? Aslında sadece mecbur kaldıklarınız için yaşadığınız fark etmek için iyi fırsat. Bu, bir şey değiştirmeyecek ama en azından oyunu bilerek oynamış olursunuz.

Yaz ortasında nezle olursam ne yapmalıyım? Çorba içmemen sakın, yorganlara sarılıp yatmak da geçmesin aklınızdan, tamam suyu ilk içebilirsiniz ama hasta da olansız yaz mevsimindeyiz. Kısa kollu giyinin.

Kimlerle dalga geçmemek lazımlı? Kazara takılıp düşenlerle, heyecanlıp dili tutulanlarla, Kim 500 Milyar Ister'e katılıp en basit soruyu bilemeyeşenlerle, vesaire

anladım ki aslında artık hiçbir şey eskisi gibi değil. Olması da gerekmiyor ya yine de bir mevsim takipçisi olarak yanılmak istemiyor insan. Hele de sonbaharda düşen yaprakları çirtıdatamayacak kadar dejisirse bu mevsimler diye öyle bir cansızlık bekleyiş söz konusu ki, bütün iticiliğine rağmen, yazın hakikaten sıcak geçmesine katlanabilirim. Edip Cansever'in şiri'ne, şirin sonuna dönelim ve artık bitirelim. "(...) lysi yaptınız, doğrusu çok iyi yaptınız / Siz sayın bayanlar, sayın bayalar / Değil mi bundan böyle / Bir otel de sizin adınız." ■ ■ ■



iste otele buradan giriliyor. Bir daha da çıkışlıyor.

inbox

Yine cümleten merhabalar size ey okur kitlesi! Bu ay da bizi mektupsuz bırakmadınız, sağ olun, var olun! Şimdi ekiğinizi biçme, mektuplarına cevap alma zamanı! Kaydırın gözlerinizi takip eden satırlara, hanımış benim güzel okurlarım!...

Sevgili Level,

Mad inşallah kızmadın. Asıl benim kızı mam lazımdır (Size değil Level adında başka bir şirkete) ne zaman mail atsam yanlışlıkla onlara gitmeyen. Mad hala ismini bulamadılar ya çok ayıp cook!!:P

1) Tuğbek abinin hastalığına yakalandım. (Şu D2 hastalığı) Ayrıca onun çaresinin müzik değil, Fallout 2 olduğunu da öğrendim. Ne zaman Fallout oynasam şıp diye geçiyor hastalık. (Oyunu bırakınca içimde yeniden büyük bir D2 oynamaya isteği duyuyorum ama neyse) Bunu denemenizi tavsiye ederim.

2) Burada biraz reklam yapıyorum. DARK-WANDERERSDARKWORLD.AT.COM (bunlar küçük harfle) işte benim sitem. İsteyen giresin. Yakında bitiyor.

3) D2'de nightmare'deyim ama Cow Level portalını açamıyorum. Ay cent yuuz dis yet diyo!!

4) Sevgili Level size gelecek ay yeni bir mail atacam onda da bir oyun senaryosu olacak. Beğenirseniz bana mesaj atın. Beğenirseniz Blizzard'a yollıcam. (eee biraz para kazanalım.) Yalnız bir sorun var. Onu nasıl İngilizce'ye ÇEVİRİCEEEM!!!!

5) Aranızda bana rakip olabilecek varsa gelsin D1 veya D2'de meydan okusun. Yenmeniz cooook zordur söylüyim.

KIRPMadan maili çıkarırsanız memnun olurum.

DaRK_WanDeReR

Sevgili Wanderer,
İşte senin cevapların,
KIRPMadan yayınlı-
yorum:

1) Sen şimdi bana Fallout 2 tavsiye ediyorsun, öyle mi?

Bana? Nihahahahaha!...

Hic gülesim yoktu, iyi gel-

• Bu sayfada Star Wars Galaxies'deki çeşitli yaratıkların el çizimi çalışmalarını görüyoruz.

di bu esprî! Yavrurn ben onun suyunu asırlar önce çıkardım bel! Keşke Fallout 3 gelse de oynamam diye kuduruyorum.

2) Reklamını yaptım gördüğün gibi, artık eşek değilsin ya, bu kuyağımı unutmazsan herhalde...

3) Oyunu kaydedip çıktı, sonra "NORMAL" seviyede aynı karakterle tekrar oyun aç. Şimdi Cow Level'a girebilirsin.

4) Şimdi ben sana ne diyim? Öncelikle oyun firmaları çoğunlukla böyle amatör senaryo çalışmalarıyla ilgilenmezler, özellikle Blizzard hiç ilgilenmez. Eh, bir de üstüne senaryoyu Türkçe yazdığını düşünürsen. Bence sen o senaryoya çok güveniyorsan, onu al, bir kitap haline getir, yayınevlerini dolaş. Böyle çok daha iyi olabilir. Ve dalga geçmiyorum, çok ciddiyim, onu da belirteyim!

5) Valla söyle çok işimiz var ki... Ayrıca ben meydan okumam, doğrudan ezer geçerim! Nihaha-haa...

Salam saygılı büyüklerim.

Ben 16 yaşında bir gencim. Bundan 2 sene önce derginizin hastasıydım. Daha bilgisayarım bile olmadan level almaya başlamıştim. yaklaşık 20-25 tane sizin waridi, yanı resmen ya level ya ölüm gibi bışıydi. Sonra bilgisayarım geldi ama çok iyi bısey degildi.

Her neyse bilgisayarın gelmesini tam 1 sene beklemişti abimle para biriktirip. Neyse bilgisayar geldi, geldi ama kalamadı. Da-ha ilk haftasında 17 Ağustos 1999 Marmara Depremi ile tanıştı! Ve gerisini tahrîm edebiliyosunusdur? Geride ne bilgisayarın 'b' si nede Adapazarı kaldı. Tabi level dergileride buna maalesef dahil.

Depremden sonra Alanyaya tasındık deprem bölgelerinden en uzak bölge diye. Şimdilerde ise 2.el bitane Playstation aldım. Ama almamla beraber PS2 çıktı! Yanı bunu hakediormuyum? Herşeye heveslenirken hayal kırıklığına ugramak? Benim kaderim olmalı bu. Hic birşeyin tâdını almadım...

Neyse umarım cevap yazarsınız mailime... Ben bu maili sadece eski dostum ve tek dostum olan LeVeL Dergisi için yazdım sakın yanlış anlamayın. Hee unutmadan alanyada level i bulmak çok zor.

NoT=Playstation 1 için internet sitesi söylemiminis lütfen?özel-likle şifreleri için?

End-NoT=Tüm LeVeL ailesi
We Tüm LeVeL okurları
Kendinize çok iyi bakın..
SIZI seviyorum dostla-
rim...ByeSs

Sevgili Kardeşim,
O depremde herşeyini kaybettigin için çok üzgünüm. Ama en azından sen ve ailene yaşayorsunuz, değil mi? Bence kaybettiklerine ağlamak yerine, kurtardıklarına sevin. Belki hayat daha kolaylaşmaz, ama en azından kaybettiklerini düşünüp kafayı sıyırmazsin. Unutma ki çoğu insan senin kadar çok şey kurtaramadı o felaketten. Sağlığın yerinde olsun, kaybedilen eşyalar elbette yerine konabilir.

Ama kaybedilen insanların yerine yenisi ni koyamazız. Ve insan olmadıktan sonra, ne paranın, ne malın, ne de başka birşeyin anلامı yoktur. Herşey onlardan faydalananacak insanlar olduğu sürece güzeldir, faydalıdır.

O depremin olduğu geceyi unutmak mümkün değil tabii ki, bunu kendimden biliyorum. İstanbul'da yaşıyor olmama rağmen, evim firtinadaki yaprak gibi sallandı ve ben sadece tek şey düşünebildim. O da ailemin çok uzakta tatilde olduğu, küçük kardeşim ve annemin benimle beraber betona gömülmeyeceğiidi. Bu yüzden binanın duvarlarının çatıldığını duyduğumda kendi açımdan hafif bir huzur bile hissettim, "Ben gidiyorum, ama onlar yaşayacak. Buna da şükür." dediğiimi anımsıyorum. Ama sanırım vaktim gelmemişi, ve o yüzden şimdî burada mektubunu cevaplayabiliyorum. O yüzden sana diyorum ki, ümidi ve yaşama sevincini yitirme. Nefes almaya devam ettiğin surece herşeyin çaresi bulunur. Kendine iyi bak, sağlığına dikkat et ve bize yine yaz. Bu arada lütfen bir daha ki sefere adını mektubun içine de yaz, yoksa şu an olduğu gibi isimsiz yayımlamak zorunda kalabiliyorum.



outbox



→ Selamlar Level.

Genelde bir problemi ve ya önerisi olmayan posta kutusuna mail atmıyor. Benim problemim CS ile ilgili. –Bu arada son verdığınız CS pack i de yükledim- Sorun şu; oyunu LAN üzerinden açmaya çalıştığında önce gayet normal bir şekilde konsol açılıyor şu satırlar ekrana geliyor: "maxplayers" set to 4

NET Ports server 27015, Cilent 27005

Could not get IPX socket name, IPX disabled

Reason: WSAENOTSOCK

Benim bildiğim bu gayet normal. Fakat benim bilgisayar muhtemelen öyle düşünmüyorki bu satırlardan sonra uzun bir süre işlem yapıyor ve CS arabirimini ekrana geliyor sonra da şu yazı: "Hunk_Alloc failed on 12392 bytes". Aaaaaaaaa! Bir de bakmışız kii Windows 98 hiç problem yokmuş hatta CS hiç açılmamış gibi gözümüzün önüne gelmiş. Kime sorduysam öyle yapmaz dedi. Net cafeden birine sordum; sonrasında öğrendim ki adamın zaten bil-

gisayarla bir ilgisi yok tek yapabildiği şey saatlerce Gaaantir oynamak. Cevap için şimdiden sağolun. Umarım çözümü biliyorsunuzdur. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Arda"Morartan_Adam"Atakol - Ankara

Sevgili Morartıcı,

Mektubunu hiç kirpmadan yayınılıyorum, çünkü sorduğun sorunun cevabının daha pek çok okurumu ilgilendirdiğini düşünüyorum. Sorunu ofis içinde ve dışında "Network Canavarı" olarak da bilinen muhterem dostum Selçuk'a ilettim. O da derdinin çaresini buldu, büyük ihtimalle bilgisayarında IPX protokollerini yüklü değil. Bu protokoller özellikle Multiplayer oyunları oynamak için gereklidir. Yapmanız gereken şey IPX protokollerini yüklemek. Bunu yapabilmek için Windows CD'sine ihtiyacın olabilir. Önce "Denetim Masası" penceresinden "Ağ" simgesine gir. Buradan "Yapilandırma" kısmında "Ekle" tuşuna bas, gelen diyalog penceresinde "İletişim Kuralları" sıkkına çift tıkla. Çikan seçeneklerden "Microsoft" sıkkına gir, sağdaki pencereden "IPX/SPX" seçeneğini bul, üzerine çift tıkla. Bundan sonra Windows senden kurulum CD'sini isteyebilir ve bilgisayarı da yeniden başlatman gerekebilir. Bunun sorununu çözmeye gerek yok, umarım yardımcı olabilmisimdir. Kal sağlalıkla.

Merhaba Level,

Hemen sorulara geçiyorum

1-Yaw şu "oyun nasıl yapılır" kısmı devam edecek mi?

Ederse sevinirim.

2-Yine aynı konu. Arkadaşlar oyun yapmak için özel bir program olması gerektiğini söylüyorlar. Eğer öyleyse Temmuz Level CD'sinin arasına sıkıştırırsanız çok sevinirim(kişisel değil, eminim herkes sevinir). Şimdilik bu kadar.

Ahmet Pınar

Merhaba Ahmet Biraderim,

Madem fazla geyik yapmamışsin, ben de misilmede bulunmayacağım. İşte iki soruna iki adet cevap:

1- Doğrusu "Oyun Nasıl Yapılır" diye bir kismımız yok, sadece köşelerden birinde o konuya biraz

değinildi. Belki ilerde biraz daha değinilir, ama doğrusunu istersen bu konu bir dergideki iki sayfa yazdan öğrenecek bir şey değil. Ben insanları boş tesellilerle kandırmayı sevmem, o yüzden doğrusunu söyleyeceğim. Piyasadaki oyunlar gibi ciddi bir yapılm ortaya koymabilmek için bilgisayar denen nesneye ömrünü vermen gereklidir. Su yerine, hava yerine, ekmek yerine bilgisayarı koymam gereklidir. Ve özellikle bu ülkede karşılaşacağın zorluklarla hiç yılmadan mücadele edebilmem gereklidir. İşte bu yüzden 6 milyarlık gezegende ancak birkaç bin adet "oyun yapabilecek" kapasitede insan var. Çünkü bu iş her yiğidin harcı değildir.

2- Doğrusu böyle oyun yapma programları var, yok değil. Ama o programlarla ancak basit masaüstü oyunları yapabılırsın, hani mayın tarası, tetrici benzeri türden. Eğer senin derdin bir Starcraft ya da Quake 3 yapmaksa, o zaman ilk sorunun cevabını tekrar oku derim. Başka da bir şey demem, anla artık.

Selam Mad baba nassın?

Süper girişten sonra direk muabbet edeceğim... Abi sana bişiy söyleyicem fallout2 çalışmışyo ya...Hem de sizin verdiiniz cd. Neden dir ki? Boşver bende 1'i oynarım.Abi bende senin gibi bir fallout manyağı olarak fallout3'ü isteme hakkımız olduğu kanaatindeyim.Neymiş tactics mı.Peh! Ah utan bizi salivericeklerdi söyle wastelande dağıtıvercektik ortalığı ama olmadı.Tactics güzel oyun ama falloutun adını kullanmamalıydı?Şimdi sitem ettikten sonra bıkaş soru soralım

1)Abi ben eski oyunları arıyorum.Elinde satacak olanlar varsa mail yollasın hemen kapiim!ok? tayfun_yavuz@hotmail.com

2)Abi ben şimdi yeni anakart aldım hemen agp'den 16mb tnt2 taktik ama



SWG'de yeteri kadar ünlü bir kuaför olduğunuzda bu Land Speeder'i alacak kadar parاز oluyor.



inbox



→ kartı
görmeden naapabilirim.

Tamam soru sorduk burada mailimizi keseлим ayrıca bu 4 oldu haña tık yok. Lütfen bunu dergide yayına lasana acaip karizma yaparım. Ayrıca ayın 22'sinde İstanbul'a geliyorum. Askeri liseyi kazandım da onun için (onuda geçtiğimi sir yes sir moduna görecez) Adresinizi bulursam kapınızdayım özellikle seni görmeyi çok istiyom... Maaaaddde ağıb... Açıp sempatiksin ya böle mafya babaları gibin. Hadi son veriyoz dedik beş satır yazdıktı hadi görüş-

RÜZ...

Tayfun Yavuzbayır [LESH]

Sevgili LESH,
Bak şimdii, Fallout 2'nin senin bilgisayarda çalışmamasının bir milyon sebebi olabilir, ben buradan bir şey diyemem. Ama CD'nin bozuk olması ihtimaline karşı diyorum ki, sen o CD'yi bize açık adın

① Bugün Nemrut Dağı civarında görülen bir uzayı köylüler tarafından taşlandı. Bunun üzerine kiesen uzayı "alacağınız olsun" dedi.

ve adresinle beraber postala, hemen yenisini gönderelim. İstanbul'da isen gelip elden de alabilirsin. Tactics konusunda sana katılıyorum, ama orijinal Fallout yapımcıları ayrıldı ve şimdi Arcanum'u yapıyorlar. Biz dört gözle bekliyoruz, tíkki Fallout gibi çok sıradışı bir RPG olacak! Neyse, işte cevapları:

1-Eh, gördüğün gibi yayınladım adresini, yalnız bu nu alışkanlık haline getirmeyin! Burası mektup köşesi, küçük ilanlar sayfası değil!

2-Bak şimdi, olay şu, bilgisayarı açıyorsun, derhal BIOS'a giriyorsun. Orada bazı ayarlar var, bunlardan biri anakartın AGP ya da PCI ekran kartlarından hangisini kullanarak açılacağını belirliyor. Bu nın dışında bir de AGP hızı ayarı olmalı, bunu da ekran kartının uygunduğu seviyede seçmelişin. Tabii anakartının yapısını ve BIOS menüsündeki seçenekleri bilemediğim için buradan daha açık bir şey söylemem mümkün olamıyor. BIOS ayarlarına yabancısan, bu işten anlayan bir arkadaşından filan yardım istemeyi dene. Bilgisayarcılara gidersen de dikkatli ol, "Bu kart olmaz baba!" diye saña yeni bir grafik

karti satmaya kalkabilirler.
Gördüğün gibi mektubunu yanyıldım, artık huzur içinde yatabilirsin. İyi uykular, Nihahahaha..

Selam Mad,

Bu sana ilk mailim o yüzden bayaa uzun olacak gibi, lütfen oku!
:) Öncelikle sizi sevindireceği umduğum bir haber var! Sinan abi bir iki ay öncesinde derginin giriş yazısında "En masum fantazilerimden birisi de oyun almayan insanlarında dergimizi okuması" diye yazmıştı, sanırım düşleriniz gerçek oldu! :) 1,5 yıldan beri Diablo 2(orjinal) hariç hiçbir oyun almamış ve oynamadım ama hala Leveli okuyorum hemde oturup giriş yazısından pc oyun incelemelerine -bende ps olmadığı halde- ps oyun incelemelerine kadar okuyorum, nedenide oyunların özelliği güzellik konusu falan değil, sizin yazım tarzınız! İlk aldığım 96 yılı dördüncü sayısından itibaren bağımlı oldum bırakamıyorum LeveL'i.

Umarım seni sıkmadımdır çünkü bu tarz maillerden hergün yüzlerce aldığınızı tahmin edebiliyorum.

Bu maili yazmanın asıl nedeni ise senin olaylara yaklaşım tarzının (yazilarından anladığım kadariyla) kendi düşüncelerime ve hayat görüşüme benzediğini düşün-

→



outbox

mem. Özellikle daha önce pek sıcak bakmadığım motosikletleri şimdi görünce nedenini bilmemiş bir şekilde heyecanlanmam yada oturup izlemek istemem. Senin motosiklet kullanışını yada yaptığın bazı gezintilerini anlatan yazılarını okuduktan sonra seni Kis-ka-pı-yo-rum! evet doğru naapıyorum, o kadar güzel an-

tiyosunki şimdiden iyi bir ünv. kazandığım takdirde ailemi motosiklet almaya ikna etmeye çalışıyorum.. Bu konuda sana sormak istedim çok önemli birsey var! Şimdi genelde ki me sorsan motosikletlerin güvensiz olduğunu yada herhangi bir kazada hemen sakat kalabileceğini falan söylüyorlar, ama benim düşüncem zaten motosiklette kaza yapmanın yada saklanmanın sağlayacak aynı hızı arabadada yapsan

yne aynı olayla sonuçlanır, zaten öyle hız canavarlarına faalan hevesim yok, Harley Davidson yada o tarz motosikletlerden hoşlanıyorum, senin dediğin gibi yolun tadını çıkara çıkar, bir yere varmak için endişe etmeden:) kullanılabilecek motorlardan yani. Sence gerçekten motosiklet kullanmak aşırı güvensiz mi? Bu konuda vereceğin bilgileri ailemi etkilemek için kullanıcam lütfen yardımcı ol! Birde bana -ingilizce türkçe farketmez- Harley tarzı motosiklet resimleri bulabileceğim yada motosiklet konusunda bilgi edinebileceğim siteler söyleyebilirmisin? Gerçektende uzun ve düzensiz bir mail oldu ama bu ilk sefer affet artık! Umarım mailime cevap yazarsın(yaz,yazmalısın,lütfen:) Kendine iyi bak...

Kerem



lémekte kullanacağın ipuçları vermeyeceğim. Neden mi? Çok basit, ben yıllar önce yaptığım şeylerin insanlara "haklı" ya da "kabul edilebilir" görünmesi için çabalamaktan vaz geçtim. Hiçbir anlamı yok. Bu benim hayatım, kimse'nin değil. Ve bunu nasıl yaşayacağımı ancak ben karar verebilirim, başkası değil. Motosiklet mi istiyorsun? Bir iş bul, biraz para kazan ve beşinci el bile olsa bir tane edin. Bu, ailenle motor kavgası etmekten çok daha iyidir.

Ve benden motosikletlerin tehlikesiz olduğunu söylememi beklemeye, çünkü tehlikeler. Tıpkı kızığın bir tavada patates kızartmak, ya da gece yatap uyumak kadar tehlikeler. Çünkü hayatın kendisi tehlikeli bir süreçtir. Yaptığın herhangi bir şey başına çok büyük bela açabilir. Ama hayatı zevklı ve yaşanabilir kılan da budur zaten. Bir sürü dert ve tehlikeyle boğuştuksen sonra bir tepenin üzerinde durup gün doğumunu seyreder, yaşadığını anılsın. Bir gün daha yaşamak için tehlikelere dalınsın, çünkü "tehlike" her yerededir. Ancak bir aptal her tür tehlikeden uzakta, sonsuza dek barış ve güvenlik içinde yaşayabileceğini zannedebilir. Bu yüzden kardeşim Kerem, verdiğin kararları dikkatle gözden geçirerek iyi ya da kötü sonuçlarına katlanmak zorundasın. Çünkü "hayat" dediğin şey zaten bundan başka bir şey değildir. Kal sağlıcıkla.

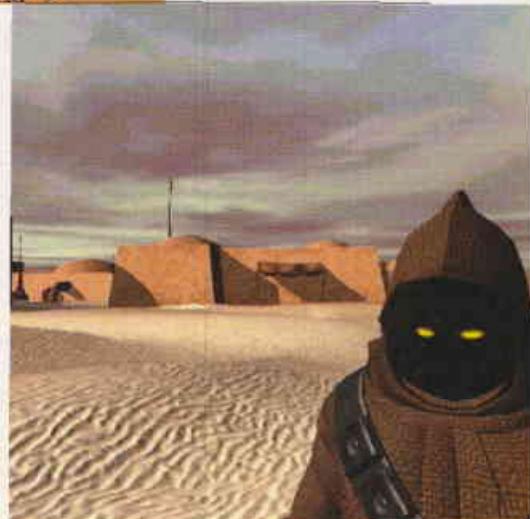
Selam Mad Dog,

European Air War adlı simülasyon sizce en iyi simülasyon mudur? Aynı firmadan Crimson Skies ve Combat Flight Simulator adlı oyunlarından daha mı iyi? Bana tavsiye edebileceğiniz uçak simülasyonu var mı? Bir de bu tip oyunlarda uçak kontrol tuşlarını nereden öğreniyorsunuz?

Yardımlarınız için teşekkürler..

Sevgili Okurum,

Maalesef isminizi kaybettim, komik değil mi? Ama mektup içine isim yazmazsanız, bu gibi karmaşıklıklar maalesef oluyor. O yüzden lütfen adılarınızı mektuplarınızın sonuna eklemeyi ihmal etmeyin, sonuçta bu o kadar da zor sayılmaz, değil mi? Neysse, gelelim soruna, bence European Air War gerçekten iyi bir oyundur. Ancak bazı hataları var ve bunlardan kurtulmak için yamasını kurmanız gerekecektir. Combat Flight Simulator ise



EAW'dan çok daha sonra çıktı ve haliyle başta grafikler olmak üzere pek çok açıdan daha üstün. Crimson Skies ise her ne kadar pervaneli uçaklar ve zeplinler içeren bir oyun olsa da, bu iki oyunla aynı türden bir simülasyon sayılmaz. Herşeyden önce uçuş modellemesi aşırı basittir. Genel olarak daha "aksiyon" bir oyun olduğu söylenebilir, ama tabii bu kötü olduğu anlamına gelmiyor, sadece farklı bir tür.

Oyunların tuş kontrollerine gelince, bunları genellikle "Options" menüsü altında "Controls" seçenekinde bulabilirsiniz. Çoğu oyun bunları ayarlamana imkan tanır, aynı zamanda o listeden hangi tuşun ne yaptığını da öğrenebilirsin. Umarım yardımcı olabilmisimdir.

Eh, bir mektup köşesinin dibini daha gördük işte. Yazının, bize yazının. Ve gülümsemeyi de unutmayın. Yoksa dere tepe kovalar siz çığın bir köpek!



Mad Dog

Inbox&outbox'a yazmak için

Mail: level@level.com.tr

Fax: 0212 297 17 33

Adres: LEVEL DERGİSİ Piyalepaşa Bulv.

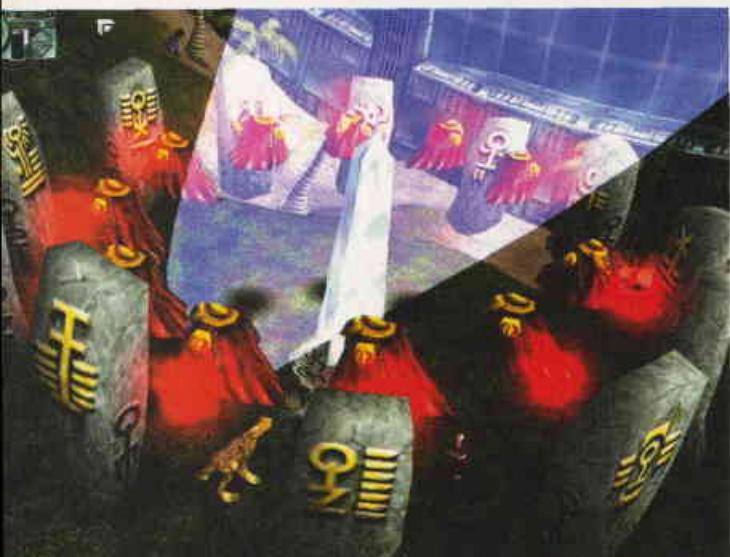
Zincirlikuyu Cd. No: 231/3 Ün İş Merk. Kat:3
Kasımpaşa IST.

levelcd

STARTOPIA

Mucky Foot, ilk oyun denemeleri olan Urban Chaos'un fazlasıyla tutmasından sonra girişikleri ikinci projeleri Startopia. Tür ola-

yaçları olduğunu gözönüne alırsanız, işlerin kısa sürede karışacağı ve yönetimin sizin aynınızdan çok zorlaşacağını zannedebilirsiniz.



rak, uzaya geçen bir Dungeon Keeper konseptine çok fazla uzak olmadığı söylenebilir.

Birçok dilimlerden oluşan donut şeklindeki bir uzay üssünde, sadece bir segmente sahip olarak başlıyorsunuz oyuna. Her bölümde size verilen bir görev olacak ve bu görevler doğrultusunda uzay istasyonunuza çeşitli bölümler, odalar, sosyal tesisler kurmaya başlayacaksınız. Uzay üssünüze gelen uzaylılar üç amaç taşıyorlar.

Ya sadece eğlencemeye, ya dinlenmeye, ya da iş bulup kalmaya geliyorlar. Farklı uzayı türlerinin farklı eğlence, barınma ve yeme ihti-

Ama oyunun kontrolü ve kamera yönetimi o kadar rahat ki, hiçbir zaman kendinizi „İmdat, neler oluyor?" modunda bulmuyorsunuz.

Demo, bütün eğitim görevleri ni ve ilk tek kişilik görevi içeriyor. Eğitim görevlerinde göreceğiniz Habitat odası, tek kişilik görevde malesef yok. Bu odanın yapılması başı başına bir oyun sayılabilir. Oyunun kontrolleri ve menüler ilk başta karışık gelecektir. Eğer eğitim görevlerini sıkılmadan takip eder ve oynarsanız, kontroller ve oynanış hakkında bilmediğiniz bir şey kalmayacaktır.

Demodan da göreceğiniz üzere, oyunun grafikleri 3D ve müthiş güzeller. Bize göre yılın en iddialı stratejilerinden biri olacak, üstelik Black & White kadar orijinal fikirlere de sahip. Birkaç ay daha sabrederken, CD'mizdeki demo versiyonu ile kendinize gelmenizi tavsiye ediyorum.

Mucky Foot/Eidos

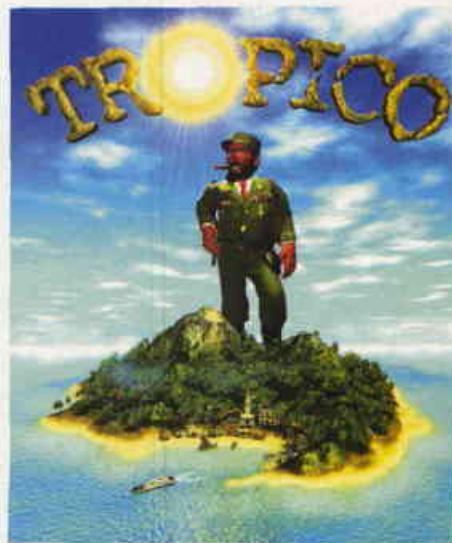
TROPICO

Tropico



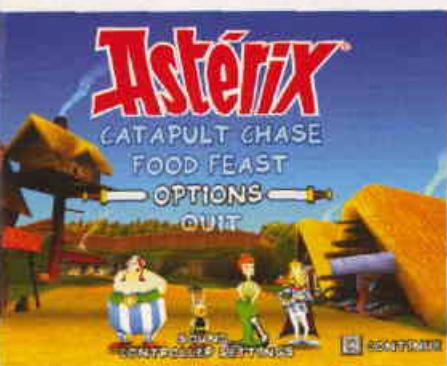
Tuğbek'in de bu ay yazdıgı gibi, Karayıp adalarında emekli bir askerin olabilecegi en iyi şey, devlet başkanlığıdır. Ama bu iş göründüğünden çok daha ince ve zor bir iştir. „Amaan küçük bir adanın başına geçip sağa sola emirler yağırmak ne kadar zor olabilir ki" demeyin sa-

kin. Tropico'da böyle bir adanın başındaki adam olmanın aslında ne kadar karışık olduğunu çok iyi göreceksiniz. Adanızdaki her vatandaşın kendine göre bir hayatı ve hayat görüşü olduğu için, etrafta hepsinin istekleri birbirinden farklı olan yüzlerce insanla uğraşmak zorundasınız. Çevrecileri memnun etseniz, para kazanamayan kapitalistler, dindarların isteklerine eğilseniz yeterli miktarda okul-üniversite olmamasının dan şikayet eden solcular karşınıza dikkat etmişsinizdir. Bunu düzeltmek için hemen ESC ile oyun içi menüye dönün ve ekran ayarlarından Hardware hızlandırılmış grafikleri seçin. Böylece ekran kartınızın tüm gücü devreye girecektir.



ASTERIX MEGA MADNESS

Infogrames



Her oyun normal olmak zorunda değildir, Asterix Mega Madness, adından da anlaşılabileceği gibi komik bir oyun. Hızlı yeme yarışı, ücretumun kenarında mancınık sür-

me yarışı gibi ilginç bölümleri var. Yernek yanında size gösterilen tuşlara doğru sırada ve hızla basarak rakiplerinizden daha çok yemek yemelisiniz. Bazı yemekler diğerlerinden daha fazla puan veriyor, ege bu yemeklerin yanınızda yarışmacıya geldiğini görürseniz çalışmaya çalışabilirsiniz, ama burnunuz üstünde dirsek yemeye hazır olun. Mancınk yanında ise, peşinden bir mancınıği sürükleyerek parkuru rakiplerinizden önce tamamlamaya çalışıyorsunuz. Tabii yolda bulduğunuz kayaları mancınığa koyp rakiplerini de atabilirsiniz.

MYSTERY OF THE DRUIDS

CDV



Eski Kelt lanetleriyle ilgili konusu ve pre-render arkaplanlar üzerine 3D grafiklerle oynanan, oldukça kaliteli

bir adventure. Sudden Strike'ı yapan ve sonra zamanların oldukça faal Alman oyun yapım firması CDV tarafından hazırlanıyor. Grafikleri kadar, eski Kelt efsanelerine dayanan konusu ile de ilgi çekmeyi başarıyor. (DİKKAT: DEMOYU KENDİNİZ ÇÖZÜCEKSENİZ YAZININ GERİSİNİ OKUMAYIN!!!) Oyun başladığında kapınızı zilini çalın. Sola gidip bahçıvan ile konuşun. Kapının zilini tekrar çalın. Bahçıvana tekrar konuşun. Ve bahçıvanın gerisindeki çılıtları kibritle tutuşturun...

RAIL ACROSS AMERICA

Strategy First



Strategy First deyince nedense tüberlerim diken diken olur ama Disciples'den sonra ilk defa bir başka strateji oyunu ile beni memnun etmeyi başardılar. Amerika'nın ünlü şehirleri arasında tren hatları çekiş yolcu ve yük taşıyarak para kazanmaya çalışacak-

siniz.

Grafik olarak Railroad Tycoon 2'den biraz daha alt seviyede olmasına rağmen, biraz uğraşarak anlaşılabilen menüler ve grafiklerinin çok temiz olması sayesinde kısa sürede alışacağınız Rail Across America, ortalamanın biraz üstünde bir strateji olarak kendini gösteriyor.



LEADFOOT

Ratbag

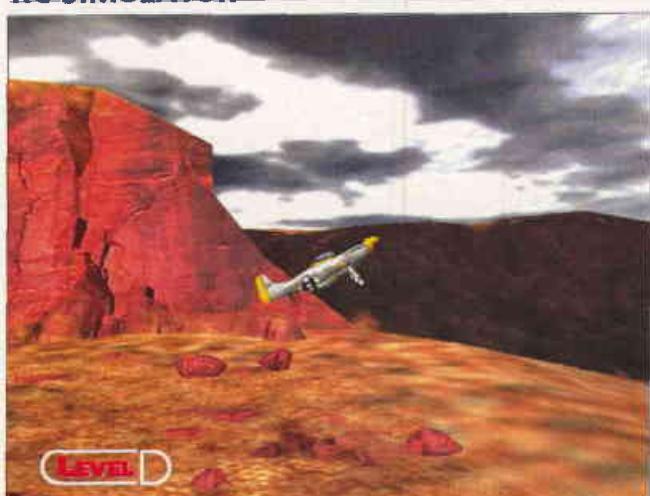


Powerslide'dan bu yana tek uğraşısı toz dolu pistlerde geçen bilimum yarış oyunları yapmak olan Ratbag, Leadfoot ile kapalı pist yarışlarına da el atıyor. Çeşitli araçlarla giriştiğiniz yarışlarda, kendi aracınızı modifiye ederek yapabilirsiniz. Yanlız oyuna başlar başlamaz cengaverlik edip de gerçekçilik seviyesini abartmayın sahip, çünkü arabaların kontrolleri gerçekte çok yakın ve inceük kum kaplı bir yolda son sürar ara-

ba kullanmanın ne kadar zor olabileceğini bilmiyorum size anlatmama gerek var mı?

RC SIMULATOR

Inertia



Maket uçak çok fazla pahalı olmayan, çok eğlenceli bir uğraştır. Yine de gerçek yaşamda bu tür minik aletleri uçurmanın keyfini yaşamadıysanız, incelemesini bu ay yaptığımız RC Simulator'un demosunu CD'mizde bulacaksınız. Minicik uçakları uçurmaktak

ne var diyecek olursanız, gerçek fizik kurallarına göre oynanan RC Simulator'in ne kadar zor olabileceğini görünce sanırım fikriniz değişecektir. Yine de oyunun gerçek uçuş simülasyonlarından çok daha kolay ve oynanabilir olduğunu söylemek istiyorum.

LVL UNDERGROUND

İki aydır LVL-U sizden oldukça yoğun bir ligi görüyor. Kendi çalışmalarınız olan resim, müzik, şiir, roman veya komik, ilgi çekici herhangi bir şeyi CD'mizdeki LVL Underground klasöründe yayınlayıp, diğer okuyucularımıza paylaşmak isterseniz, bu dosyalarınızı (toplam uzunlukları 500 KB'ı fazla geçmemesi koşuluyla (ok. stanai çalışmalara haric)) level@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz. Eğer gönderdiğiniz dosyalar yayınlanmazsa, lütfen bize kılmayın. Gelen birçok dosya arasında seçim yapın değerlendirdik-

ten sonra herkesin beğenebileceği düşündüklerimizi yayıyoruz; çünkü CD'de LVL-U'ya ayrıduğumuz yer miktarı kısıtlı.

Bu ay LVL-U'da Bizden/Sisi klasör altında Counter Strike için PodBot 2.0 bot ve waypoint programını bulacaksınız. Counter Strike 1.1'ün Üzerine kuracağımız bu program sayesinde, nelli başlı CS maplerinde bottarâ karşı tek başına oynamayı imkanınız olacak. Bot menüsünde ulaşmak için, oyuna girdikten sonra tire (-) tuşuna basmanız gerekiyor. Değerlendirmem hatırlatalım...

- Dede, dede bana Ağustos 2001 sayısının hikayesini anlatır misin?
- Yine mi evlat, sıklmadın mı bu hikayeden?
- Hayır dede yaaa, lütfen!
- Peki, seni hıncır sey seni. Geç otur bakalım söyle... Hmmm nereden başlasam bilmiyorum ki... Her ay aldığım Level'lerden birisi gibi zannettim o güneş batarken aldığım sayıyı da. Ama evde poşet açtığında gördüklerim... İşte buna hazır değilim, dağılmışım resmen...
- Neydi dede, neydi, neydi gördüğün? Soyle, söyle...
- Dur dur, çekirreme yakamı, heh heh... CD'de verdikleri şeydi ilk olarak gördüğün. **TODEGANST** i vermişerdiler o ay...
- O neydi dede?
- Todeganst mı, valla evlat, nasıl anıtsam bilmiyorum, onu oynamadan anıman çok zor. Hatira albümünde sadece bu resmi kalmış, bak...
- Hmm, bir şey anlaşılmıyor buradan?
- Evet, bende anlamamıştım ilk başta, CD'yi taksip ama Half Life'in üzerine kurduktan sonra anladım Todeganst'in ne olduğunu...
- Peki, başka ne vardı dede?
- Ne mi vardı? **Ultima Online**'a yeni başlayan ve başlamak isteyenler için detaylı bir dosya konusu vardı. O yazı sayesinde buluştum Britanni'a. Aaah, ah eski, tatlı günler...
- Daha başka neler vardı dede? Hi? Ne vardı?
- Eh be evlat, sen de pek maymun istahlymışın yanı.

Operation Flashpoint vardı herseyden önce, o zamana kadar gördüğüm en gerçekçi askeri savaş simülasyonuydu. O zamanlar şimdiki sizin oraniza buranıza bağladığınız sınaf zimbirtiler yoktu tabii. Hatta Level yazarları da delirmiştii bu oyunu cynarken, birkaçı oyunu oynadıktan sonra heveslenip askere teslim bile olmuşlardı yanlış hatırlamıyorum...

- Başka?
- **Diablo 2: Expansion Pack, Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, Myst 3 ve Startopia**nın incelemelerinin yanı sıra, **Emperor: Battle for Dune** ve **Myst 3** için manyak **Strateji Usta**si yazıları yazmışlardı. Çok çalışmışlardı çooook, kan dökmuşlerdi ter yezine, kaaan! Anlıyor musun velet, ay aman, evlat haa? Anlıyor musunnn?!!! Uykuya uyuyamamıştık o ay da, yorgunluktan düşüp ölenleri yiyerek enerji toplamıştık!
- Öhe, sey sanırm anlıyorum. Bu arada, senin disterin neden o kadar uzun dede?
- Nih! Nihahah! NIHHAHAHA HA HA HA HAR HAR HARRRRRI!!!
- Korkuyorum dede!

(not: ağustos 2001 sayısı hazırlanırken hiçbir hayvan, insan veya küçük çocuk zarar görmemiştir... şimdilik.)



LEVEL
 MAX.com.tr DUKE.com.tr com WOLFENSTEIN.com.tr CD.com
 STRATEJI AYDINLIKLER.COM.DK.COM
Emperor: Battle for Dune
 Strateji oyuncuların yerinden doğrulanarak oynanır.
Oyunların Kalbi
 16 yaşından önce oynanabilecek 74 oyunu bulabilirsiniz.
Blade of Darkness
 Birçok farklı platformda oynanabilecek.
Tropico
 Birçok farklı platformda oynanabilecek.

Genel Yayın Koordinatörleri

 Gökhan Sungurlu: gokhan@level.com.tr

 Kenan Yaya Yönetmeni (Sorumlu): kenan@level.com.tr

 İsmail Akat: ismail@level.com.tr

 Tuncay İlhan: tuncay@level.com.tr

 Van İlyas: van@level.com.tr

 Burak Küçük: burak@level.com.tr

 Kadir Turhan: kadir@level.com.tr

 M. Bülent Gürgen: bulent@level.com.tr

 Selim Üzürcü: selim@level.com.tr
LEVEL Web Sitesi: www.level.com.tr

 Selcuk Arslanoglu: selcuk@level.com.tr

 Serhat Yıldız: serhat@level.com.tr

 Sabri Hergenrol: sabri@level.com.tr

 Zümra Mursel: zumra@level.com.tr

 Esra Göksu: esra@level.com.tr

 Gökhan Hünemez: gokhan@level.com.tr

 Güray Çatak: guray@level.com.tr

 Ümit Bayram: umit@level.com.tr

 Sılaçık Taçarım: sila@level.com.tr

 Dilek Eremoğlu: dilek@level.com.tr

 Yazi İşleri e-mail Adresi: yazici@level.com.tr

 Sevgul@level.com.tr: Sevgul@level.com.tr
Genel Müdür

 Deniz Müdür Yardımcısı: DenizMudurYardimci@level.com.tr

 VOGEL Yayıncılık Ltd. 90 Adres Sahibi: VogelYayincilikLtd90AdresSahibi@level.com.tr

 Deniz Ayvazoğlu: DenizAyvazoglu@level.com.tr

Tel: (212) 283-0458

 Bir Matbaacılık: BirMatbaacilik@level.com.tr

Tel: (212) 282-5438

 Dijital: www.level.com.tr

 Vogel Yayıncılık: VogelYayincilik@level.com.tr

Tel: (212) 293-7219

 X3380 Kâğıthane/İSTANBUL: www.level.com.tr

Tel: (212) 293-7222

 Satış Firma: SatisFirma@level.com.tr

Tel: (212) 283-2443

 E-mail: vogel@level.com.tr
Pazarlama Müdürü

 Pazarlama Bölümü: PazarlamaBolumu@level.com.tr

 Yerel Satış Müdürü: YerelSatisMudur@level.com.tr

 Genel Satış Müdürü: GenelSatisMudur@level.com.tr

 Nihat Arslan: NihatArslan@level.com.tr

 Hakan Boztaş: HakanBoztas@level.com.tr

 Yıldız Küçük: YildizKucuk@level.com.tr

 Rıdvan Trafleet: RidvanTrafleet@level.com.tr

 Rıdvan Sevval Fırat: RidvanSevvalFirat@level.com.tr

 Ahmet Salih Müdür: AhmetSalihMudur@level.com.tr

 Doganin Asistanı: DoganinAsistan@level.com.tr

 Doganin Müdür: DoganinMudur@level.com.tr

 Ahmet Semih Fırat: AhmetSemihFirat@level.com.tr

 Ahmet E-Mail: AhmetE-Mail@level.com.tr

 Oktay Koçhentürk: OktayKochenturk@level.com.tr