

Orijinal Freespace Oyunu LEVEL ile birlikte BEDAVA

ERİŞİM CD'si  TURK.NET

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DİRGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • 200005 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000 TL (KDV DAHİL)

MAYIS/2000

Devasa Multiplayer Online Oyunlar

Mankind • Asheron's Call • Halo • Ultima Online • Allegiance • Everquest • Venice • IOSix

TAM ÇÖZÜM

Tomb Raider 4

Planescape Torment

Byzantine

Freespace

İNCELEME

Need For Speed

Porsche ile hız tutkusu had safhada

Soldier of Fortune

Gerçek bir paralı askerin hayatı

Devil Inside

TV Show'ının en ilginci



ILK BAKIŞ Klingon Academy, Obi Wan PLAYSTATION Resident Evil 4, Die Hard Trilogy

Editör'den

Merhaba arkadaşlar;

Biliyorum uzun zamandır bu sayfada Sinan'ın fotoğrafını görmeye alışmıştık. Sinan sekiz aylığına askerlik görevini yerine getirmek için aramızdan ayrıldığından yazılarına bir müddet ara vermek zorunda kaldığını tahmin edebiliyorsunuzdur. Bir an önce görevini bitirip sapısağlam donmesini bekliyoruz. Ancak o gelene kadar da yapılacak bir sürü işimiz var.

Bu ay kapak konumuz Dev Multiplayer Online Oyunları'dı. Binlerce hatta on binlerce oyuncunun aynı anda bağlanabildiği, son derece geniş evrenlerde geçen bu oyunların geleceğin oyunları olduğunu söylemek yanlış olmayacağındır. Ülkemizde henüz çok yaygınlaşmasa da, Asheron's Call, Ultima Online, 10six, Mankind gibi dev multiplayer oyunları dünyanın diğer ülkelerinde yaşayan oyuncular tarafından çoktan eskitilmeye başladılar bile. İncelemelerimizde ise bu tür oyunların şu andaki ve gelecekteki durumları konusunda sizlere biraz fikir vermeye çalıştık.

Everquest'in internetten sipariş verirken firmanın kredi kartımızdan iki kere para çekmesi nedeniyle İngiltere'ye açmak zorunda kaldığımız telefonların ücretlerini de göz önüne alırsak, açıkçası bu iş bize biraz pahalıya patladı. Tam fatura ödemelerimizin yoğunlaştığı bir dönemde bâşımıza gelen bu komik olaydan bir kısa komedi filmi señosu çıkartılabilir ki sormayın. Tabi Mankind'ı alabilmek için Fransızlarla harf harf, heceleye heceleye anlaşmaya çalışmamızı hiç anlatmadı. Hatta çok kısa süre önceye kadar Amerika dışına satılması yasak olan Asheron's Call'ı Türkiye'de oynayan ilk insanlar olabilmek için verdigimiz mücadeleyi roman haline getirmeyi düşündüğümüzden de bahsetmiyoruz.

Ayrıca, bu ay Hilekar sayfalarının yanında yeni uygulamamız Level Clup ile ilgili iki sayfaya karşılaşacığınızı da söylemek istiyorum. Pek çok arkadaşınızın oyun veya bilgisayar malzemesi alırken fiyatlarının yüksekliğinden veya iyi bir hizmet alamamaktan yakındığını biliyoruz. Umarım Level Clup, hem fiyat hem de hizmet kalitesi olarak sizleri memnun eder.

Sayfaları karıştırırken iki yeni arkadaşımızın da bizlerle yazmaya başladığına şahit olacağınız. Sohbetine ve yorumlarına doymayan sevgili Kemal'in ilk yazısına İlk Bakış bölümünde ve kurbaba kesmekten geri kalan zamanlarında oyun inceleyen müstakbel doktorumuz Batu gibi bir doktor adayı olan sevgili Onur'un yazısına da inceleme bölümünde göz atabilirsiniz.

Burada bahsetmekten pek hoşlanmadığımız bir konu olsa da, geçen ay 20,845 kişinin LEVEL satın aldığı ve okuduğunu söylemek ve sizlere teşekkür etmek istiyoruz. Yabancı dilden birebir çevrilerek üretilen kopya dergileri değil de onlarca sanatçının her ay sıfırdan, bin bir emekle üreterek oluşturduğu LEVEL'ı destekleyen okurumuz sayesinde oyun dergileri arasında bir kalite standartı oturacağını umuyoruz.

Hepimiz için, çökmeyen bilgisayarlıda, çıkışmayan adreslerle, hızlı, zevkli ve tatmin edici oyunlar diliyoruz. LEVEL'a tekrar hoş geldiniz.



Cem Şancı
Yazı İşleri Müdürü

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin gokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Cem Şancı cemsanci@level.com.tr

Yayın Koordinatörü

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Batu Hergünel batuher@level.com.tr

Emin Barış megaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboglu gokhab@level.com.tr

Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr

Kağan Ünalı kunalid@level.com.tr

M. Berker Gündör gberker@level.com.tr

Ozan Simitçiler ozans@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Grafik Tasarım

Didem İncesağır didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü

Güler Okumuş

Pazarlama Bölümü

Özlem Çenker, Ayten Çar

Vogel Satış Müdürü

Gönül Mengöl

Reklam Koordinatörü

Sabriye Karabiyik

Reklam Müdürü

Murat Yıldırım

Reklam Servisi

Savül Sarıtaş, Yalçın Koyun

Nurhan Bağış

Aynur Kına

Reklam Trafigeri

(212) 297-1733

Reklam Servisi Faks:

Nur Geçili, Ayfer Karaaslıoğlu,

Abone Servisi

Ayten Akgüra, Ebru Çirek

Dağıtım Müdürü

Nabi Danacı

Dağıtım Departmanı

Mehmet Çil, Cem Çenker

Abone Servisi Faks:

(212) 238-7343

Abone E-Mail:

abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü

Turgay Tektan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür

Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı

Besta Öztemer

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Gökhan Sungurtekin

Adına Sahib

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Renk Ayrımcı - Film Çıkış

Tel: (212) 283-8438

Baskı

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Dağıtım

Tel: (212) 283-8438

VOGEL Yayıncılık

BİRYAY A.Ş.

Zincirlikuyu Cad. 23/3

80380 Kasımpaşa İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Pox

Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA

Dilek Özgen

Müşteri Temsilcisi

Serra Yurtman

Ankara Bürosu

Meneviş Sökök 26/4

Yukan Ayrancı ANKARA

Tel: (312) 467-0350

Faks: (312) 480-5988

E-Mail: vogelank@chip.com.tr

Tokyo Game Show

Geçtiğimiz ay gerçeklesen Tokyo Game Show birçok yeni haberin açıklanması için de iyi bir vesile oldu. Gerçek her zamanki gibi bu haberler genellikle bütün detaylardan arındırılmış, kuru birkaç sözden ibaretti ama artık hepimiz bu tür açık olmayan açıklamalardan hangisinin ne anlam gelebileceğini bildiğimiz için çok da sorun değil.

Tokyo Game Show'un yıldızı hala çiçeği burnundan olan ve çok ilgi gören PlayStation2'yi. Sovda PS2'de çıkacak olan bazı oyunların tanıtımı yapıldı. Bunlardan en çok ilgi gorenler Software'in Armored Core 2'si ve Squaresoft'un Gekikuukan Pro Baseball'u oldu. Dev robotların savaşını ko-nu alan Armored Core'un hepinizin de anladığı gibi

ikinci oyunu olan AC2'nin grafiklerinin çok başarılı olduğunu karar verildi. Biz Tokyo'da dejildik ve bu konudaki fikir alış-verişine de katılmadık haliyle Sovda oyunun iki level'lik oynanabilir bir demosu ve multiplayer modu gösterildi. Gekikuukan Pro Baseball ise toplantı kalabalıklıkla PS2'nin hala en merak uyandırıcı projelerinden biri olduğunu kanıtladı. Yapım aşamasındaki oyu-

nun en parlak yanı akıcı animasyonlarıydı. PS2'nin spor oyunlarına dikkat kullanicıları için umut verici. Squaresoft'tan asıl beklenen şeysse daha sonra geldi. Final Fantasy IX'un videoları gösterildi ancak bunlar insanları daha fazla meraklıdmaktan başka işe yaramadı. Square bir açıklama yaparak oyunun eski versiyonlarında olduğu gibi yine fantastik mekanlarda geçeceğini ve bu kez oyunun ağırlığının daha çok tactic combat üzerinde olacağını bildirdi. Bu arada uzun seremonilerle bir sürü FF severini bezdiren buyuk sekansları artık daha kısa olacak, denir bir nefes alabilirsiniz. Oyunun PlayStation versiyonu Japonya'da 19 Haziran'da piyasaya çıkarıyor.



Britanya Lordu Topraklarını Terk Etti

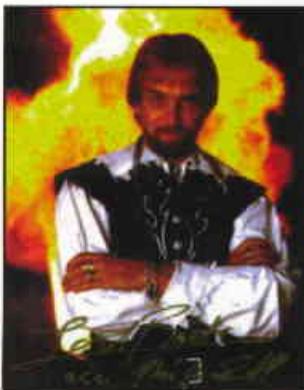
Oyun dünyasında Britanya Kralı olarak anılan ve tüm zamanların en çok ilgi çeken online oyunu Ultima Online'ı yaratın adam Richard Garriot, Origin Systems'dan ayrıldı. Bu UO sevenler için pek iyi bir haber sayılmaz. Özellikle de Garriot ayrıldıktan hemen sonra çıkan söylemler gerçek olsayıdı bu haber bazlarının yasa girmesine neden

olabilirdi. Çünkü dedikodular Ultima Online2'nin asla tamamlanmayacağı, Origin'in elindeki projeleri iptal ettiğini söylüyor. Neyse ki kısa süre sonra beklenen açıklama geldi; Garriot "başka işlerde ilgilenebilir" ayrılışı, Origin ile arasında herhangi bir sırlaşma yoktu ve Kral'ın yokluğu Ultima serisi için hazırlanan projelerin iptali ya da ertelenmesi anlamına gelmiyordu. Sadece henüz duyurusu yapılmamış bazı oyunların iptal edildiği ancak UO2 ve UOLive'in yapımına devam edileceği bildirildi.

Yuvayı terk eden Garriot'in bundan sonra ne yapacağı şimdilik belli değil ama ne yapmayaçılıyla ilgili olarak bir şeyler biliyoruz. Garriot bir İtalyan web sitesine konuştu ve Microsoft'un X-Box'ı için herhangi bir oyun hazırlamayı düşünmeyeceğini çünkü bu yeni konsol sistemiyle ilgili kaygıları olduğunu söyledi. UO2'nin tamamlandığı zaman



Ultima sevenleri hayal kırıklığına uğratmayacak iyi bir oyun olacağını ve hayranlarını yeterince memnun edeceğini söyleyen Garriot ayrıca Origin'in yakında çıkaracağı ve hakkında pek de bir şey bilinmeyen "X" in de geçen yıl yayınlanan Ultima Ascension'la hayal kırıklığına uğrayan oyuncular için yeni bir umut olabileceğini müjdededi.



Bizden Duymuş Olmayın

■ Aranızda hala şansa inananlar varsa onlar için ilginç olabilecek bir haber. Hele de hem şansa inanıyor hem de PlayStation sahibi olmak istiyorsanız daha da iyi. Hele hele hem şansa inanıyor, hem PlayStation sahibi olmak istiyor hem de Yedigün içiyorsanız söyleyecek söz bulamıyorum. Olay şu ki; içtiğiniz her 2 adet Yedigün'ün kapağını ya da metal aço halkasını Yedigün PlayStation Promosyonu P.K. 155 1, Levent 80622 İstanbul adresine gönderdiğiniz takdirde 2000 adet PlayStation'la birlikte hediyeli Crash Team Racing oyununun CD'lerinden bir tıkma sahip olma şansı

yakalamış olacaksınız. Bunun dışında gözü yükseklerde olanlar için 20 adet Sony televizyon ve yanında PlayStation kazanma ihtimali de var. Konuya ilgili başka ayrıntılar da bilmek isterseniz (örneğin Crash Team Racing turnuvasının programını) www.yedigun.com.tr adresini ziyaret edebilirsiniz. Son olarak kampanyanın 30 Haziran'a kadar süreceğini belirtelim.

■ Red Storm sebepsiz bir şekilde yapım aşamasındaki iki oyunun ismini değiştirmeye karar verdiği açıkladı. 2000 sonbaharında çıkıştı planlanan U.F.S. Vanguard isimli uzay savaş oyununun yeni hali 2000 Space Game of the Year ola-cakmış. Bunun dışında, daha önceden adı Freedom: First Resistance olarak belirlenen aksiyon-adventure oyununun adı 2000 Action/Adventure Game of the Year olarak değiştirilmiştir. Aslında Red Storm'un yaptığı bu değişiklikle gösterdiği sebep de son derece ilginç. Hem satıcıların hem de müşterilerin oyunların neye benzediğini daha kolay anlamalarını istediklerini ve bunun en yolunun ismin içinden geçtiğini söylüyor Red Storm'dan Richard Philip Wnuk. Tüm oyun yapımcılarının aynı yöntemi benimsediğini bir düşünsenize. Hele de hepsinin Yılın Oyunu'nu

Devamı 15. sayfada



Kinesoft'tan 2 Yeni Oyun

Electronic Arts ve MicroProse gibi büyük şirketler için çalışmış bir grup çıraklısan ve yetenekli adamdan kurulu olan Kinesoft ekibi üzerinde çalışmakta olduğu iki yeni PC oyununun tanıtımını yaptı. Bu oyunlardan biri fantastik bir evrende geçen ve imparatorluk kurma üzerine kurulu bir oyun olan MageLords. Diğer oyun ise Crimson Order isimli ve gelecekte geçen ekip tabanlı bir savaş oyunu. Her iki oyun da 2001'in başında çıkacak.

MageLords'un öyküsü alacakaranlık kuşağında geçiyor. Oyunda insanlar büyük sirlara ve büyüğün ulaşılabilirlik için mücadele edecekler. Oyuncular kendilerine imparatorluklar kurup ordular ve kumandanlar ure-



tceklər. Göreviniz, bu ordularla, ölümle hukmeden ve cehennemden gelen kötü güçle karşı mücadele etmek.

Crimson Order ise sizin milattan sonra 2583 yılında başlayan bir bilim kurgu macerasının içine sü-

rülüyor. Buradaki göreviniz insanlığı kontrolü altına alan Tan'Kahr adındaki istilacı bir yaratık ırkına kurulmuş olan galaksiler arası bir direniş grubunun liderliğini yapmak. Oyunda yaratıkların kötü oyunlarını durdurabilmek için zorlu görevler alacak ve büyük mücadelelere girmek zorunda kalacaksınız. Alt etmeniz gereken düşmanlar sadece yaratıklar da değil, bir de onları işbirliği içinde olan hain insanların baş etmek zorundasınız. Oyunun gelişmiş arayüzü ve kullanışlı kameraları sayesinde asiler ordonuzu rahatça yönetebilirsiniz. Crimson Order'in derin hikayesi, göz alici üç boyutlu grafikleri ve özel efektlerinin yanı sıra düşman ve müttəfiklerin güçlü yapay zekası ve şid-

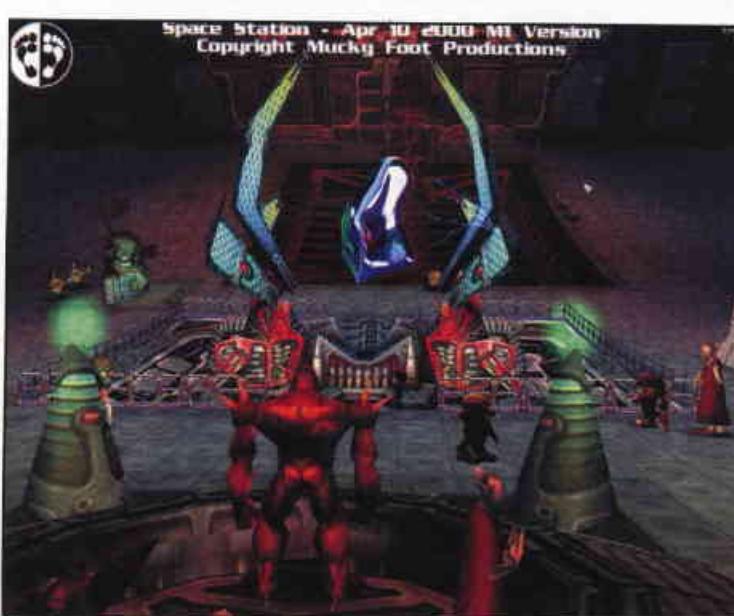


detli çarpışma sekansları son derece etkileyici görünüyor. Ayrıca dev bir çevrede, birbirinden farklı çok sayıda mekanda geçen hikayesiyle de sürükleyi bir oyun bu. Crimson Order'in multiplayer seçenekleri de olacak ve oyuna ilgili daha ayrıntılı bilgi bu ay yapılacak olan E3 fuarında meraklıları sunulacak.

Startopia

Oyun dünyasının yaratıcı ekiplerinden Mucky Foot bu kez de türler arası bir oyunla ortalığı sallamaya hazırlanıyor. İsmi daha önceden geçti olarak Space Station olarak duyurulan ve en başından beri ilginç bir oyun olacağının belli olan Startopia'yla ilgili yeni açıklamalar geldi.

Yayıncılığını Eidos Interactive'nin yapacağı oyun bir çeşit diploması, para kazanma ve hayatı kalma mücadelesi üzerine kurulu. Hikayeye göre galakside çıkan büyük bir savaş bütün gezegenlerin yok olmasına neden olmuş ve ortada uzayda asılı duran dev uzay istasyonlarından başka bir şey kalmamıştır. Bu istasyonların tek istediği binilerinin gelip kendilerine sahip olmasını düzeni yeniden sağlamasıdır. İşte siz bu noktada hikaye dahil olacak ve aç gözlu ve para düşkünl



kimliğinizle söz konusu kelepçe uzay istasyonlarından sağlayabileceğiniz kadar çıkar sağlamaya çalışacaksınız. Tabii bunun için önce onları ele geçirmeli ve yeniden

meraklı kaşifler, uzay işçileri... tüm bunlara karşı geliştirmeniz gereken stratejileriniz olacak. Ayrıca iletişimde geçtiğiniz diğer ırkları da sizden talepleri ve size verebilecekler var. Buranın iyice tarp kime nasıl muamele edeceğinizi belirleyecektir ve tüm evreni kaçın kurası olduğunuzu göstereceksiniz. Bu oyunda barış, kardeşlik, bilimsel gelişmişlik filan gibi temalar yok. Post-modern zamanların "kurtlar sofrası"nda başköşeyi kapmak amacıyla sizden üstün olanlara saygıda kusur etmeyecek, gücünüzü yetiklerini de ezebildiğinizce ezeceksiniz. Oyundan aldığız görüntüler çok temiz görülebilir ama unutmayın Startopia hala yapılmamasında ve bittiğinde bundan çok daha iyil görünücegi kesin. Eidos E3'te oyuna ilgili daha ayrıntılı bilgiler vermeye hazırlanıyor. Bizim de gözümüz, kulağımız orada olacak.

Might & Magic Online

Tüm zamanların ister istemez en çok oynanan RPG'lerinden biri olan Might & Magic serisine yeni bir oyun daha geliyor. Ama bu öyle rutin bir seri devamı değil, Legends of Might & Magic isimli oyun M&M evreninde geçen ilk online RPG olacak.

3DO'nun yaptığı açıklamaya göre Legends'da insanlar aralarından seçim yapabilecekleri altı



ayrı sınıf içinde kendi karakterini yaratabilecek, kendine has özellikleri olan dört ayrı dünyada ve zaman içinde yolculuğa çıkacak, tarihin akışını değiştirecek. Aralarından seçim yapabileceğiniz karakter sınıfları yine önceki gibi; Warrior, Crusader, Cleric, Archer, Druid ve Sorceress. Online oyun aynı ekip içinde her biri kendi karakterini kontrol etmek üzere altı kişinin birden oynamayı bulmasını sağlayacak. Legends ayrıca deathmatch tarzındaki bir modda 16 kişiye kadar destek veriyor. Might & Magic'de deathmatch'ın neye benzeyeceği konusunda ciddi şüphelemler olabilir ama yine de şu an için bekley ve gör taktiği uygulamaktan başka

şansınız yok

Legends'da oyuncular M&M evreninin dünyaları arasında ve zamanda yolculuğu imkan veren Gate of Anduran isimli makinenin peşinde, alıştığımız M&M stil bir maceraya girecekler. Oyuncular Gate of Anduran'a giden yolda büyülü dört artifactı aramak ve ele geçirmekle yükümlüler.

Oynanışta ve hikayedeki çok ciddi değişikliklere gidildiğinden online bir Might & Magic yaratma fikri yapımcıları RPG'den çok aksiyona yoğunlaşan ve hem sevinin hem de online aksiyon oyunlarının sevenlerini ortak bir noktada buluşturma amacıyla yönelikmiş.

Karakter gelişimleri yine yeteneğ ve level tabanlı olacak. Oyuncular karşısına çıkan düşmanları öldürdükçe ve aldıkları görevleri tamamladıkça deneyim kazanacaklar. Kazandıkları her le-



vel'da aldıkları puanı karakterlerinin yetenekleri arasında dağıtarak belli konularda üstün yeteneklere sahip olmaya çalışacaklar. Ancak bu kez karşımıza çıkacak olan yapının alıştırılmış Might & Magic oyunlarına göre en büyük farkı bir konuda ustalık kazanmak için artık o konunun hocalarını bulmaya çalışmaması. Bunun yerine karakterler yetenekleri gelişikçe kendiliklerinden bu aşamaları atlatacaklar. Oyunla ilgili daha ayrıntılı detaylar için E3'ü beklemek durumundayız.

Aranan Lara Bulundu

Biliyorsunuz, Lara Croft her ay bir şekilde bu sayfalarda arzı endam etmek için bir sebep yaratıyor. Bu ay da durumda değişiklik yok, bir kez daha gündemimizde dünyanın en meşhur sanal kahramanı Lara Croft'a ilgili bir haber var. Gördüğü ilginin meyvelerini daha iyi toplamak için bir süre önce yavrusunu tarafından filmının çekilmesine karar verilen Tomb Raider oyununun kahramanı Lara'yi filmde kimin oynayacağı çok tartışılmıştı. Bir sürü isim geldi geçti ama Lara'nın da tipik Sindrella'nın kristal ayakkabı öyküsünde olduğu gibi gerçek Lara'dan başka hiç kimseye olmayan bir "giysisi" vardı ve filmin yapımcıları elleninde bu özel giyecikle dünyanın her yerindeki kızlar arasında gerçek Lara'yı aradılar. İşte şimdi, uzun ve zahmetli araştırmalarдан sonra niyet onu buldukları. Eidos'un

özelliklerine göre filmde Lara Croft'u Angelina Jolie canlandıracak. Gerçi uzaktan bakıldığında Angelina'nın "giysi testi"ni geçebilmiş olması biraz zor görünüyor ve insanın aklına silikon şüphesi giriyor ama herhalde yapımcılar ne yaptılarlar?

nin farkındadırlar. Film Paramount Pictures tarafından çekilecek ve ilk çekimler bu yaz Londra'da yakınlarındaki Pinewood Studios'da başlayacak.

Filmin yönetmenliğini The General's Daughter ve Con Air gibi akılda kalan bazı filmlere de imza atmış olan Simon West üstleniyor. Angelina Jolie bir suredir ülkemizde de gösterimde olan The Bone Collector filminde Denzel Washington'la birlikte başrol oynuyordu. Yaklaşık 50 milyon dolarlık bir bütçeye sahip olan Tomb Raider filminde Lara'yi kimin oynayacağı başından beri çok önemliydi. Çünkü eğer bu ilk film başarılı olursa Paramount tipki Indiana Jones'da olduğu gibi filmin devam bölümlerini de çekmek isteyebilir ve mümkün olduğunda aynı başrol oyuncusunu kullanmaya çalışacak. The Bone Collector filmiyle Oscar'a aday gös-



terilen Angelina Jolie ve filmi yapan Paramount Pictures şimdilik memnun görünüyor, umarız film tamamlandığında ve beyazperdeye çıktığında aynı memnuniyet Lara hayranı arkadaşlarınıza da yansır.



Shiney'den Sacrifice

Interplay geçtiğimiz günlerde yakında yayinallyayacağı Sacrifice isimli oyunun tanıtımını yaptı. Yapımıçılığı Shiney Entertainment tarafından üretilen oyun 3D real-time stratejinin yanı sıra ağırlıklı olarak aksiyon ve karakter geliştirmeye öğelerine dayanıyor. Varolan beş tannıdan birinin kanatları altına giren ve onu doyurmaya çalışan gücün bir parçası olan oyuncular dev bir arazide büyük online savaşlara girecektir. Büyü yapacaklar, koca koca yaratıklarla omuz omuza mücadele edecekler, yağmur çamur demeden dolaş tecrübe edinecekler, yani acayıp eğlenecekler...

Oyunda sayısız büyü ve silahın yanısıra savaşabileceğiniz bir ton karakter de olacak. Sacrifice'ı ilginç yapan özelliklerinden biri de doğa koşullarının büyü yoluyla kontrol altına alınabilmesi. Oyunda ates yağmurları yağıdır-

maktan yıkıcı sarsıntılar yaratmaya kadar savaşların gidişatını etkileyebilecek atraksiyonlara girebileceksiniz. Öte yandan ancak düşmanların ruhlarını ele geçirme ve kurban etme işini gerçekleştirebilirseniz asıl amacınızı gerçekleştirmis olacağınız.

Sacrifice aynı zamanda şimdiden PC için yaratılan en kolay level editörlerinden birini kullanıyor; bu sayede oyuncular hem online hem de tek kişilik oyunları için kendi savaş alanlarını yaratabilecekler. Oyuncular işte terse sisi ya da öneindeki



başka engelleri kaldırarak mühürde ötesini görebilecekler. Sacrifice da bütün hit adayı oyuncular gibi bu ay Los Angeles'da yapıla-

cak olan E3'de tanıtılabilecek. Oyunun çıkış tarihi ise 2000 sonları olarak belirlenmiş durumda.

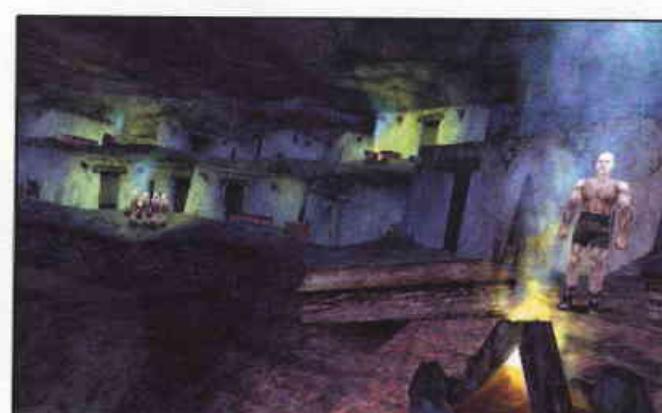
Gothic Tamamlandı

Piranha Bytes üzerinde çalıştığı Gothic isimli aksiyon adventure oyununu tamamladığını açıkladı. Oyunu ilginç yapan sey bir hapishanede geçmesi ve hepsi de birbirinden azılı suçlulardan ve hapishanedeki diğer yaşayışlarından oluşan birbirinden farklı özelliklere sahip 250 NPClik bir karakter yığını sunması. Oyundaki bu karakterler sürekli olarak birbirleriyle etkileşim halinde olacak ve son derece ilginç sosyal ilişkilerin orta-

sında birbirlerine karşı çeteleşen bu insanlarla birlikte siz de oyunuzu dynamaya çalışacaksınız.

NPC'ler yeteneklerine göre kendi aralarında gruplara ayrılmış durumda. Bunlar arasında hırsızlar, büyücüler, savaşçılar gibi kollar var. Bu kollar da karakterlerin kendi özelliklerine bağlı olarak yine alt kollara ayrılıyor. Kontrolünüz altındaki karakterin grup içindeki konumunu sürekli gözlemeli ve diğerlerinden biriyle etkileşime geçmeden önce

bunun sonuçlarının ne olabileceğini düşünmelisiniz. Çünkü girdiğiniz her türlü sosyal iletişim potansiyel olarak karakterinizin başına gelecek bir felaketin ilk kiviliğini yakabılır. Projenin mimarı



Alex Bruggeman'ın oyunu açıklarken "Çoğu oyunda düzgün ve güzel ancak içinde canlıların olmadığı bir 3D dünya vardır. Biz kompleks ve canlı bir dünya yaratmamızıza rağmen memnunuz. Gothic 3D aksiyon RPG'lere yeni bir boyut getiriyor."

Bilgisayar kontrolündeki 250 karakter sizin yönettiğiniz karak-

terden bağımsız olarak günlük hayatlarını sürdürür; yani aslında hapishanedeki olaylar siz merkez alarak gelişmeyecek. Ancak isteyerek ya da istemeden "ev arkadaşlarınızdan" birini rahatsız ederseniz başınızı baya sokmuş sayılırsınız. Gothic ilk olarak E3'de gösterilecek ve bu yaz piyasada olacak.



Bizden Duymuş Olmayın

Elder Scrolls'a Dönüş

Uzaklarından uzun zaman geçti ve artık tekrar Elder Scrolls evrenine gitmek neler değiştigte bakmanın zamanı geldi. Evet, geçtiğimiz ay Bethesda Softworks yeni bir Elder Scrolls oyununun, Elder Scrolls 3, Morrowind'in devamını yaptı. Bu efsanevi RPG serisinin bundan önceki oyunu Daggerfall'du ve tam dört yıl önce çıkmıştı. Yeni oyunun ilk görüntüler kesinlikle umut verici,

hatta çok da temkinli olmaya gerek yok, büyüleyicil

Morrowind belli bir sonu olmayan ve size istediğiniz herhangi bir karakter olarak oynamama fırsatı veren tek kişilik bir oyun. Oyunda vereceğiniz her türlü karar ve diğer karakterlerle olan ilişkilerinizin biçimini gidişatı etkileyecak. Bir oyunu bırakıp bir başkasına başladığınızda öncekine ne kadar sadık kalmaya çalışırsanız çalışmın her defasında az ya da çok farklı bir maceraya sürüklenecesiniz, hayatın rastlantılılığı Elder Scrolls evreninde de geçerli bir kural.

Guçlu bir kahraman olup yüreğinizin peşinden maceralara sürüklenecek mi? İstersiniz yoksa şehrin serserilerinden biri olup hırsızlık yapmayı mı? İki birbirinden farklı seçenekleriniz, hayatın rastlantılılığı Elder Scrolls evreninde de geçerli bir kural.

den çok farklı deneyimler vaat eden bu seçenekleri ve tabii ki başkalarını aynı anda tek bir oyunun içinde kullanma şansı heyecan verici. Her birinin sonunda sizin neyin beklediğini bildiğiniz farklı yolculuklara çıkacak ve kendi destinanızı yazacaksınız.

Oyunun ancak 2001 sonuna doğru yetişeceğini ve grafik kalitesi açısından çok gelişmiş özellikler sunacağının düşünürsek bugün bir Voodoo 3 sahibi olanlar için bile durum pek iç açıcı değil. Muhtemelen bu oyunu oynamak için o sırada piyasada olan gelişmiş 3D hızlandırıcı kartlardan birine sahip olmanız gerekecek. Her neye, şimdilik bunları düşünmek için erken çünküümüzde uzun bir bekleme süresi var ama oyunun tüm bu meraklı bekleyisi hak edeceğini şimdiden kestirmek mümkün.



yaptıklarını iddia ettiklerini hatırlayacak olursak içinden çıkmaz bir kaos yaşayacağımızı görmek zor değil. Böyle bir kafa karışıklığı yaratma eğleminin altında yatabilecek tek şeysse açıklamanın 1 Nisan günü yapılmış olması. Red Storm'un ciddi olduğunu inanmak istemiyoruz, bu olsa olsası 1 Nisan şakasıdır.

■ Half-Life'in yaratıcısı Valve, son zamanlarda bütün dünyada firtinalar estiren Half-Life modu Counter-Strike'ı destekleme kararı verdi. CS ekibi Valve arasında yapılan anlaşmaya göre yakın bir zamanda satışa çıkarılacak olan 2 milyon Half-Life kopyasıyla birlikte kullanıcılar modun 1.0 versiyonu da bedava upgrade olarak sunulacak. Şimdi beta sürümleriyle bile büyük ilgi gösteren Counter-Strike modu oyunculara terörist ya da terörist karşıtı bir ekibin üyesi olarak operasyonlara katılma şansı veriyor. Ekiplerin kendine özgü silahları ve yetenekleri olması, modun çok sayıda harita ve kurtarma operasyonlarından suikasta çok çeşitli ve birbirinden farklı görevler sunması ve tabii Half-Life gibi son derece ilgi gösteren bir oyunun üstünde kurulmuş olması oyuncuların tüm dikkatini Counter-Strike üzerine yoğunlaştırmasına neden oluyor.

■ İlk çıktığı zamanlarda büyük sükse yapan ama artık unutulmaya başlanan Independence War oyunu yeni bir çıkış yapmaya hazırlanıyor, tabii ki bir devam oyunıyla. Yeni oyunun adı Independence War 2: The Edge of Chaos olacak ve bu kez PC dışında Sega Dreamcast'te de oynanabilecek. İlk oyununda olduğu gibi The Edge of the Chaos'da da oyun, uzay simülasyonu temelinde, aksiyon ve adventure öğeleri ile içeren geniş ve karmaşık bir yapı üzerine kurulu. Serinin yeni oyununda 16 ayrı yıldız sistemine erişebileceğiniz yeni bir evrende maceraya atılacakınız. Bunun dışında korsanlık ya da ticaret yoluyla ele geçirebileceğiniz gemiler ve silahlar, basit bir arayüz, geminizin teknik özelliklerini kontrol ve tamir edebileceğiniz bir panel, birbirinden farklı özelliklere sahip uzay gemileri, online deatmatch ve ekip tabanlı görevler olacak. Particle Systems tarafından geliştirilen Independence War 2'nin hem PC hem de Dreamcast versiyonları önumzdeki kişi doğrudan çıkışmış olacak.

Multiplatform, Multiplayer

Artık birden fazla platformda oynanabilen multiplayer oyularımız da olacak. Bunların ilkini geçtiğimiz günlerde Terminal Reality ve Gathering of Developers ikilisi açıkladı. Terminal Reality tarafından geliştirilen ve Gathering tarafından yayınlanacak olan 4x4 Evolution, multiplayer bir off-road yarış oyunu. Oyun PC, Mac ve Dreamcast için hazırlanıyor. Terminal Reality başkanı Mark

Randel 4x4 Evolution'ın online oynanabildiği ve aynı anda 3 platforma hitap edebildiği için çok özel bir oyun olduğunu söylüyor. "Bu online teknolojisi 4x4 Evolution'in Sega Dreamcast, Mac ya da PC versiyonuna sahip oyuncuları birbirine bağlıyor. Böylece oyuncular hangi platformda olursa olsun birbirlerine karşı yarışma imkanı buluyorlar."

Oyun arcade tarzında bir yarış oyunu olacak. Oyuncular 16

farklı etapta ve en ince detaylarına kadar çalışılmış ortamlarda yarışacaklar. Başlangıç olarak standart bir ciple başlayacağınız oyunda yarışları kazanmakla pa-

ra ödülü alacak ve bu şekilde aracınızı güçlendirip yenileyebilirsiniz. 4x4 Evolution'ın Dreamcast versiyonu online 4 oyuncuya destek verirken PC ve Macintosh versiyonları Internet ya da LAN bağlantısı üzerinden en fazla 8 kişilik multiplayer oynamaya şansı veriyor. Oyun GameSpy'in tüm platformlarından aynı anda multiplayer bir oyuna katılma imkanı veren teknolojisini kullanıyor. Yıllardır sürüp giden "PC oyuncuları mı daha yetenekli yoksa konsol oyuncuları mı?"

sorusuna cevap bulmak, daha doğrusu bu çekmeye son noktayı koymak için çok iyi bir fırsat. En azından bundan böyle "biz sizi döveriz" gibi düzensiz laflar yerine "nasıl dağıtık sizi 4x4'de" gibi daha bilimsel yaklaşımalarla itişip kâğısacağız. Oyunun bu yaz çıkması bekleniyor.



STAR TREK KLİNGON ACADEMY

Star Trek tayfası tekrar karşımızda #786

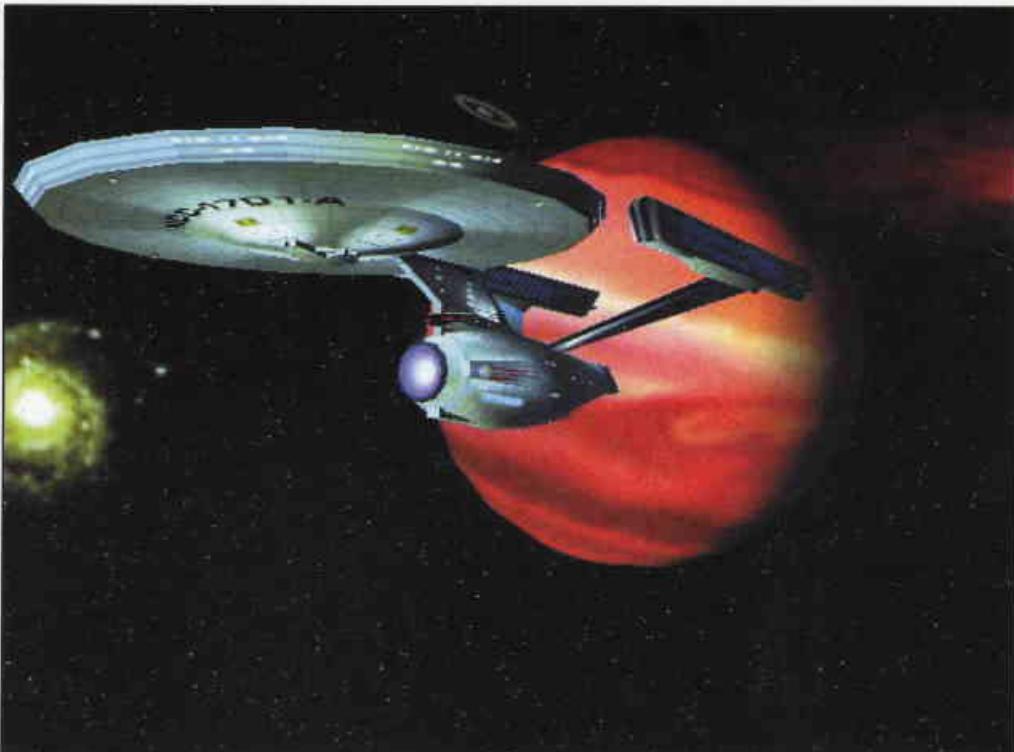
Bir zamanlar bir firma, cesur bir deneme ile devasa uzay gemileri ile ünlenen bir televizyon dizisinden sıkı bir uzay savaşı simülasyonu yaptı. İlk oyun her ne kadar beklenen çıkış yapamasa da devamında gelen peşpeşe oyular gibi şimdi aynı prensiple bir yenisidenedeniyor:

Sex ve Star Trek her zaman satar!

Star Trek Evrenine sığdırılanlar hayret verici. Strateji oyunları, ekonomi simülasyonları, macera, 3D Shooter, işin kılıcı "meslektaşlarının" sunamayacağı simülasyonlar ve dahası.

Klingon Academy, dev uzay gemilerini konu alan uzay savaşı simülasyonlarından beklenmeyecek şekilde oyunda gemilerin küçük avcı uçakları kadar kıvrak olması sayesinde fanatikleri bile şaşırtıyor. Tv dizisindeki alışlagelmiş ağır hareketlerin bu gemilerde olmadığını hemen söyleyelim.

Yakında Interplay tarafından çıkacak Star Trek: Klingon Academy de atası sayılıan Starfleet



Academy'nin yolundan gidiyor. Ayrıca bu oyunda av değil avcı olunuyor. Klingon donanmasının kaba kaptanı olarak oyuncu sadece insanlara, Romulan'lara ve üç başka uzay milletine saldırab-

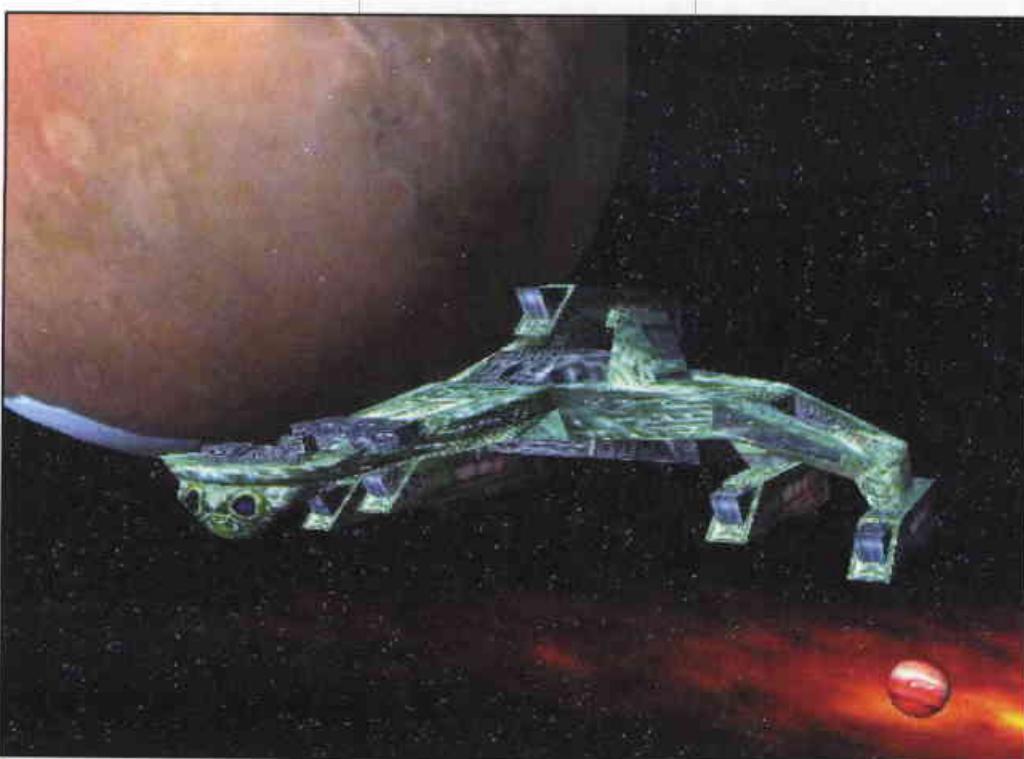
ıyor. Zaten oyun da konusunu Star Trek 6'dan alıyor.

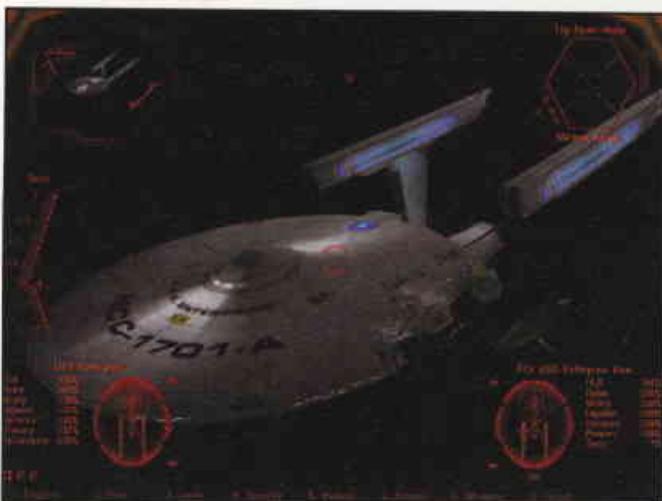
Daha önceki oyunlarda olduğu gibi avdan önce bir kaç antrenman bölümü geçiliyor. Böylece ünlü General Chang'ın sıkı

gözetimi altında uzayda savasma sanatının inceliklerini öğrenmek mümkün. Kimbilir belki gerçek hayatı da bir gün işinize yarar. Aralardaki geçişler de oyunun içindeki başarılı grafik motoru tarafından canlandırılıyor.

Sisler, gaz gezegenleri ve kara delikler üzerine

Tipki gerçeginde olduğu gibi oyunda da sonsuz ve sınırsız evrende dolaşıp düşman uçaklarının peşine düşmeniz mümkün. Diziyi bilenler böyle uçuşlarda her iki gezegenden birinin arkasında bir Uzay yaratıkları kavmine rastlanacağını bilir. Zaten uçuş esnasında Gaz bulutları ve kara deliklerle de sıkça karşılaşsınızuz. Bu geçişlerde geminin alicları ve kalkanlar olumsuz etkileniyor, geminin istikameti, dengesi bozuluyor ve mürettebat çalkalanıyor! Ayrıca biraz alıştırma ile dezavantajdan taktik avantajlar kazanmak mümkün. Bazı silah sistemleri bir yıldızın koronasına girdiğinizde çalışmıyor, kalkan delindiğinde ışımalar arasında tüm mürettebatı öldürüyor ve gezegen halkalarından geçen büyük gemiler küçük





avcı gemilerinden daha çabuk hasar görüyor.

Oyuncunun otuza yakın düşman gemisi, taşıyıcısı ve uzay istasyonuna karşı strateji geliştirmeden önce kendi filosu ile güvenli bir şekilde ilerlemeyi öğrenmek zorunda olduğunu anlıyoruz ki, Klingon Academy'nin de amacının başarılı kaptanları yaratmak olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Oyunda kullanabileceğiniz 9 çeşit uzay gemisi ve ziyaret edeceğiniz çeşitli uzay istasyonları bulunuyor.

Bunların dışında 25 görevi içeren tek kişilik oyuncu modülü de yer alacak. Görevler arasında fark edilebilir değişik öğeler koyarak tek düzeliçe karşı çıkmaya çalışmış oyunu hazırlayan güzel amcalarımız.

Scotty daha çok enerjiye ihtiyacım var!

Diziye benzemesi açısından Klingon gemisine komuta eden kaptan, yani oyuncunun gaz pedalını köklemekten daha fazla işler yapmak zorunda olduğu düşünülmüş. Geminin içindeki yak-

laşık sekiz istasyona komuta edilmek zorunda. Bu komuta işi STARFLEET ACADEMY'de olduğundan daha konforlu hallediliyor çok şükür ki. Ekranın altında yer alan menüden istasyonlara numaralarından yola çıkarık doğrudan komutlar vermek mümkün olacak. Oyunun aksiyon temposunu bozmamak için yine de enerji dağılımı otomatik olarak yapılmıyor.

Orneğin "cenk" esnasında Enerji makroları standart çalıştırılıyor ki silahlar, kalkanlar ve itiş motorları için yeterli güç kalsın. Sistemden çıkış emri verildiğinde de silahlar pasif ediliip, kamuflaj ortadan kalkıp WARP için yüklemeler yapılıyor. Son aşama dizileyle gelişir şekilde kolay çalışıyor ve WARP'a hemen ulaşabiliyor.

Enerjinin büyük kısmı 20'ye yaklaşan silah sisteminin işlevleri için harcanıyor. Bunlardan bazılıları bildiğimiz Phaser, Disruptor ve Photon Torpidosu. Devamında yeni geliştirilmiş imha sistemleri yer alıyor. Klingon vahşetini canlı yaşayabilmeniz için hersey düşünlümüş gibi görünüyor.

Silahlar geminin ön tarafında

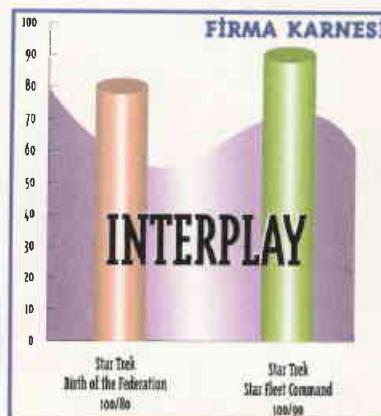
bulunuyor ve joystickle ateşleniyor. Aynı zamanda savunma sistemleri de kendiliğinden görevlerini yerine getiriyorlar.

Silah subayı konsoluna bağlanıp, dümenci hedef menziline gitken avcılık yapmanın keyfini yaşayabilirsiniz. Onca aksiyona rağmen konvansiyonel olmayan yollarдан da savaşmak mümkün. Yakalama işni ile avlanan gemiyi tutmak gibi...

Hasar raporu!

Bu bölümdeki sahneler performanslı grafik motorları tarafından canlandırılıyor.

Hasarların inanılmaz görüntüleri enince detayına kadar hasarın



Aksiyon oyunu tutkunları için vazgeçilmez bir oyun olup olmayacağı final versiyonunda belli olacak. Şimdi sistem menülerinin çokluğu oyunu anlamayı



boyutunu gösterebiliyor. Duman izleri, yanıp sönün işıklar savaşın sessiz tanıklığını yapıyor. Gemiler bu sefer olağanüstü iyi tasarılmış, silah efektleri fanatikleri bile mutlu edecek cinsten.

Oyun yinede en az 200 mhz, 32 MB Ram ve 3d hızlandırıcı kart ile tatminkar oynanıyor. Çoklu oyuncu ortamları için de uygun bir oyundur. İstenirse karşılıklı yada birlikte savaşmak mümkün.

zorlaştırıyor. İyi bir gemi kaptanı olmak istiyorsanız yine de "Kaptan köprüye gelin" çağrısını işitmek heyecan verici olabilir.

Kemal Bitirim

Star Trek Klingon Academy

Yapımı: Interplay

Çıkış: Mayıs 2000

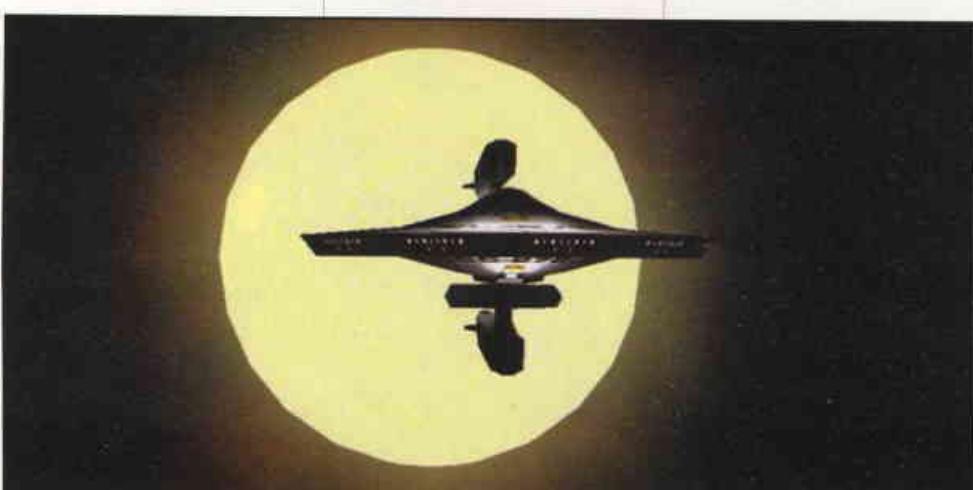
Tahmini Sistem İhtiyaçları:

PII 400, 64 MB Ram, 3D kart

İlk İzlenim: İyi

Bize Göre: Star Trek oyunları enfasyonu Lara Croft'u bile geçti ama yine de şikayet etmemek lazım. Yarışmalar her oyunu da farklı ve oyulanabilir kılmak için bir hayli uğraşıyor görünüyorlar. Klingon Academy'de de, Star Trek evreninin en onurlu savaşçıları, Klingonlar'ı yönetmek hatta Enterprise ile çarpışmak ve onu yenmek şansına kavuşacağız gibi görünüyor. Ayrıca oyunun göze son derece güzel göründüğünü de unutmamak lazım.

İLK İZLENİM



GROUND CONTROL

Real-time stratejide denenebilecek her şey denendi ve bu iş bitti diyenlerden seniz bir daha düşünün.

Real-time strateji oyunlarında yaşanan aşın enfasyonu ve hızlı gelişme bu konuda hepimizin giderek daha seçici olmasına neden oldu, hiçbir şeyi beğenmez olduk. Ortalama bir adventure'a kimse itiraz etmezken Tiberian Sun gibi real-time stratejinin köse taşlarından biri olan Command & Conquer serisinin devam oyununu yerden yere vurabiliyoruz. Eh, bunun başka sebepleri de var tabii ama beklenenlerimizin yükseliğini de inkar etmemeliyiz. İşte bu yüzden ne zaman yeni bir real-time strateji söz konusu olsa, önce soru işaretlerimizi koyuyoruz cebimize, oyunu kurcalamaya ondan sonra başlıyoruz.

Ground Control ilk bakışında aynen bu şekilde hazırlanmış söylemeliyim. Artık bir real-time stratejisi diğerinden daha üstün yapan şeyin daha fazla irk mı, daha çeşitli silahlar mı, daha güçlü düşmanlar mı, daha üstün ve çeşitli teknolojiler mi, daha sürükleyici bir hikaye mi, yoksa ne... olduğuna karar vermek güç olduğu için kriterler bütününe bakarak karar vermek gerekiyordu ki bu da soru işaretlerinden uzun süre kurtulamayacağım anlamına geliyordu.

Oyunun yapımcılığını üstlenen (hatta bu onların ilk oyunu) Massive Entertainment'in çıkış nokta-



si, çarpışmalar üstüne kurulu stratejideki eksikliği fark etmemeleri ve kumanda ve kontrol stratejisini bu kadar öne çıkarılmışından sıkılmalar olmuş. Massive Entertainment'in başkanı Martin Wallfisz Dune 2, Warcraft II, Command & Conquer gibi oyunları hatırlatıyor ve "Bu oyunlar gerçekten de çok eğlenceli ama stratejilerini ne üretediginize ve ne zaman üretediginize karar verirken ne kadar akıllı davranışınız ve bir de toplantılarınız kaynakları üzerine kuruyorlar. Bizim Ground Control'le yapmak istediğimiz şey ise yine bu derinlikte bir oynanış sağlayabilmek ama stratejisi savaş alanındaki birimlerinizi yönetirken kullandığınız taktik üzerine kurmak," diyor.

Yanlış anlaşılmaması, Wallfisz

kolay değil ancak özellikle çarpışmalar üzerine kurulu bu oyunun real-time stratejiye ilginç bir yaklaşım olduğunu kabul etmek gerekiyor.

Oyunun konusu gelecekte, tam olarak söylemek gerekirse 2419 yılında geçiyor. Tabii hikayenin temelinde yine bütün kaynakları aç gözüksüz insanlar tarafından tüketilmiş, zayıflı ve kurak bir dünya var. Hayatta kalmayı başarabilmiş insanlar ikiye bölündü; bir tarafta Crayn Corp. adıyla bilinen acımasız bir birlik, bir tarafta kör inançlara sapılmış ve Order of New Dawn adı altında toplanmış bir grup insan. Dünya artık tüketilmiş ve yeni bir gezegen keşfedil-



Control'un merkezinde aksiyon var. Bu oyunda bir savaş başladığı zaman oyuncuların ilk yapması gereken şey alışık olduğumuzun aksine hemen bir kırıma merkezi sonra da kişi, siğnak gibi şeyler kurmak değil. Çünkü oyunda zaten korumanız ya da savunmanız gereken binalar var. Böyle bir durumda birlikleriniz meydana çıktığında yapmanız gereken tek şey savaşmak, başka şeylerle kafanızı karıştırmak değil. Burun oynanışa ne katacağını ya da ne çeşit bir eksiklik yaratacağını şimdiden kestirmek çok

mıştır ve tahmin edebileceğiniz üzere söz konusu iki grup arasında bu gezegeni ele geçirmek üzerinde bir yarış başlar.

Ground Control'de de çoğu strateji oyununda olduğu gibi bir görevde başlarken önce bir briefing ekranıyla karşılaşorsunuz, burada size hem olayın alt yapısı hem de yapmanız gerekenler anlatılıyor. Görevi kabul ettikten sonra birliklerinizin mevzilerini belirleyebileceğiniz bir ekran geleceksiniz. Oyuncuların her biri dört filo taşıyabilen üç gemi arasına seçim yapması ge-





rekiyor. Filolar içinde bildiğimiz askeri güçlerin hemen hepsine rastlamak mümkün; piyadeler, tanklar, hafif ve ağır silahlar... Oyun ilerledikçe birimleriniz arası yenileri eklenecek. Oyun gerçekten sıkı bir aksiyon stratejisi dışında hiçbir şey istemeyenlere karşı son derece merhametli olduğu için bu ekranlardaki seçimleri bilgisayarın kendisine bırakmanız da mümkün. Ve sonra... sonra oyun başlıyor. Oyunun birlikte Ground Control'un en iddialı olduğu ikinci başlık da hemen kendini gösteriyor; üstün ve göz alıcı grafikler. Gerçi artık çoğu oyuncuya üzerinde ne kadar çalışırsa çalışılsın 3D görüntüler de çarpıcı gelmez oldu, ah siz tüketim yaratıkları! Ancak bu oyunda sadece derin bir üç boyut yaratma girişimi dışında çok ince güzellikler de var. Yavaşça sürüklenen bulutların zemindeki her şeyin gölgесini nasıl biçimlendirdiğini, karda ilerleyen tankların geride bıraktığı izleri, güneşin yüzeydeki bütün yansımaları

ni görmek heyecan verici. Ground Control'un grafik olarak kendini gösteren bir oyun olduğunu söylemeye yeter de artar özellikleri bunlar. Oyun son teknoloji harikası 3D kartların bütün avantajlarını kullanıyor. Ancak hala bir 3D kart edinmediyseñiz ve nedense edinmeye de niyetiniz yoksa dert etmeye diyeceğim ama böyle bir şey nasıl dert edilmez ondan da emin değilim. Her neyse, o sizin sorununuz, benim diyeceğimse şu ki

Ground Control software desteği de veriyor.

Oyunun mühüm grafik şovunu izledikten sonra sıra kontrolleri test etmeye geliyor. Kameranın üç boyutlu uzaydaki hareket serbestisi gerçekten başarılı. Kameranın yönünü değiştirmek için ekran üzerinde hareket etmeniz gerekiyor. Kamerayı mouse yardımıyla yukarı aşağı kaydırabilirsiniz, yön tuşlarıyla ise iste-

diginiz yönde hareket etmeniz sağlanıyor. Yani hem her yönde ve her açıda görüntü elde etmeniz mümkün hem de bu hiç karışık bir iş değil. Birliklerini sıraya sokmak ve onları savaşa hazırlamak için yapmanız gereken her şeyi mouse'la halledebiliyorsunuz. İlk defa böyle bir işe soyunanlar için bile bütün bunlara alışmak yeni doğan bir bebeğin ağılamayı öğrenmesi gibi bir şey. Eh, birazcık abarttık ama bunun

çıktıktan sonra isteyenlerin web sitesinden bedava download yapmasını sağlayarak çözebile



kimseye zararı olmadığını bilmek güzel. Sonuçta oyunla ilgili söylemeyecekler şimdilik bunlar ama tamamını gördüğümüzde emin çok daha fazlası da olacak. Söylenebilecek o çok fazla şeyin içinde artıların eksilerden daha fazla olacağına dair güçlü bir umut ışığı vaat eden bir oyun Ground Control. Yani başta sözünü ettığım soru işaretleri yerini birkaç ünleme bırakmış durumda, bunun hayır mı şer mi olduğuna işe oyun çıktıktan sonra karar vereceğim.

Ground Control'un tek kişilik versiyonu her biri 15'er görev içeren iki senaryodan ibaret. Oyunun ayrıca LAN ve Internet desteği de olacak ve aynı anda sekiz oyuncunun katılımı sağlanabilecek. Oyun için yapılması kararlaştırılan bir şey de görev editörü ancak bunun çıkış tarihi olan bahar sonu (yaz başı da nebilir) yetişmesi pek mümkün görünmüyorum. Massive Entertainment'in başkanı bu sorunu oyun

ceklerini söylüyor. Bu arada oyunun Sierra tarafından yayınlanacağını da hatırlatalım.

Serpil Ulutürk

Star Trek Klingon Academy

Firma: Massive Entertainment

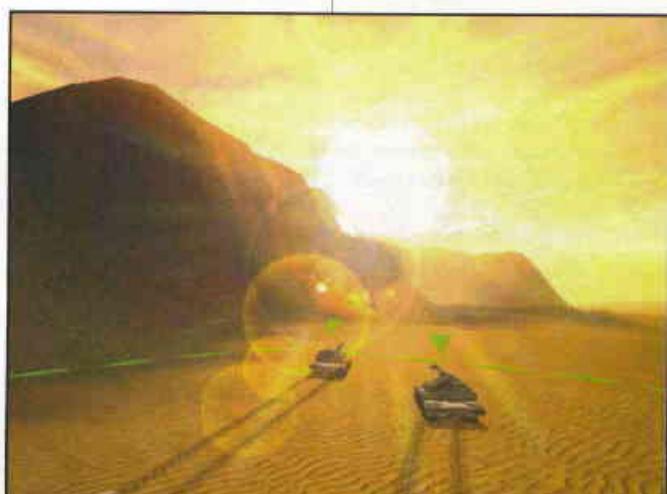
Cıktı Tarihi: 2000 Yaz Bayı

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

P200 ve 3D hızlandırıcı

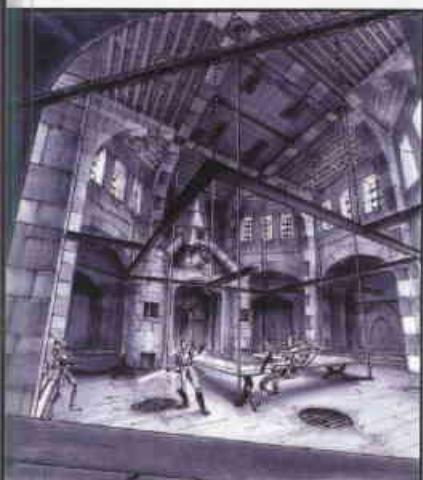
İlk İzlenim: Vaatkar

Bize Göre: Real-time stratejilerdeki komuta ağırliğinden ve kaynak toplayıp birim üretmekten sıkıldığınız temiz hava almak için bu oyunla doğrudan savaş alanına çababilir ve kendinizi iyi bir liderden çok iyi bir asker olarak kanıtlayabilirsiniz. Ground Control'un bir alternatif olarak ortaya çıkışının yanı sıra bir oyunda olması gereken diğer ayrıntılara da önem vermesi göz yaşırtıcı.



OBI VAN

Jedi Knight efsanesi devam mı ediyor?



Jedi Knight-Dark Forces'da da kontrol ettiğimiz Obi-Wan Kenobi bu sefer gençlik haliyle tekrar karşımızda. Oyunu, Jedi Knight serisinin geleneğini bozmayarak yine first-person ve third-person shooter türünde yapan Lucas Arts, serinin fanatik olarak nitelendirebileceğimiz oyuncularına önceden çok daha fazla şey vadдейyor.

Ben de....

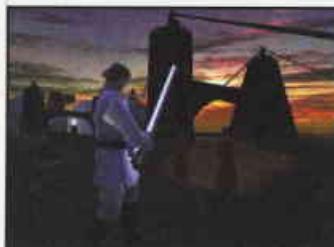
Kenobi'nin gözünden oynanan oyunun konusu filme paralel gidiyor. Oyun Episode 1 filminin başladığı yerde başlayıp, bitliği yerdeki, Kenobi'nin Dart Maul'le yaptığı görkemli duelloda son buluyor. Fakat konunun filme paralel gitmesine rağmen olayların hepsinin filme birebir olmadığını söylemek zor. Çünkü filmde birçok sahnede Obi-Wan 3. şahist ve de bazı sahnelerde gözükmemiyecektir. Oysa oyun boyunca Kenobi'yi yönlendirdiğimiz için filme gösterilmeyen birçok olaya tanık olacağız. Bu da kesinlikle oyunu daha zevkli hale getirecek.

Oyun boyunca Jedi Knight olmaya çalışan genç Obi-Wan Kenobi görevleri başarıyla bitirdikçe güçleniyor. Yani meşhur lightsaber'i daha ustalıkla kullanıyor.



Force powerini geliştiriyor. Force poweri, düşmanlarına ve objelere uzaktan dokunmanızı sağlayan force push ve daha yüksek ve uzaklara erişmenizi sağlayan force jump'tan oluşturuyor.

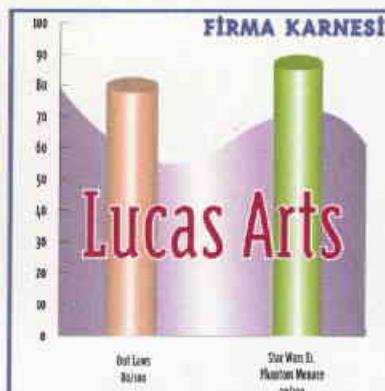
Obi-Wan, oyun boyunca Star Wars evreninin birçok farklı yerini ziyaret ediyor. Görevlerin geç-



tiği leveller oldukça büyük tasarlanmıştır. Bu leveller Kralice Amidala'nın gezegeni Naboo'da, Tatooine çöllerinde, katedral şehir Coruscant'da ve Gunganların sualtı şehrinde geçiyor.

Daha İlk Ayımda...

Yeni ve oldukça gelişmiş bir 3D motor kullanacak olan Obi-Wan şüphesiz Jedi Knight serisinin önceki oyunlarından çok daha kaliteli grafiklere sahip olacak. Grafik motoru motion-capture tekniklerini kullanarak Jedi'in patentli hareketlerini ve lightsaber vuruşlarını bize oldukça etkileyici şekilde sunacak. Zaten bu motorun da en önemli avantajı özel ve komplike hareketleri oyuncuya kusursuz iletebilecek olması. Bunun için hareketler kare kare önce çizilip daha sonra dijital ortama geçirilmiş ve birleştirilmiş. Bazi sahneleri Kenobi'nin gözunden bazlarını ise 3. şahis gözünden göreceğimiz oyun grafikleriyle bütün hardcore oyuncuları tekrar büyüleyeceğe benziyor.



Başlık Atamayaniara Katıldım.

Sağlam bir konuya sahip olmasının dışında Obi-Wan eski oyuncular gibi yine multiplayer desteğiyle oyuncuları mest edecek. Bir çok multiplayer modunu barındıracak oyunun filmden hatırladığımız çok çeşitli multiplayer karakterleri içereceği de gelen haberler arasında. Bunların arasında çok konuşan Jar Jar'dan, Qui-Gon'dan, Gungan'dan ve Kaptan Panaka'dan bahsediliyor.

En iyi hakkında bütün bilgilerin şimdilik bu kadar olduğu Episode 1: Obi-Wan'ı oturup şimdiden beklemeye başlamak.

Onur.

Obi Van

Firma: Massive Entertainment

Tıkış Tarihi: 2000 Yaz Başı

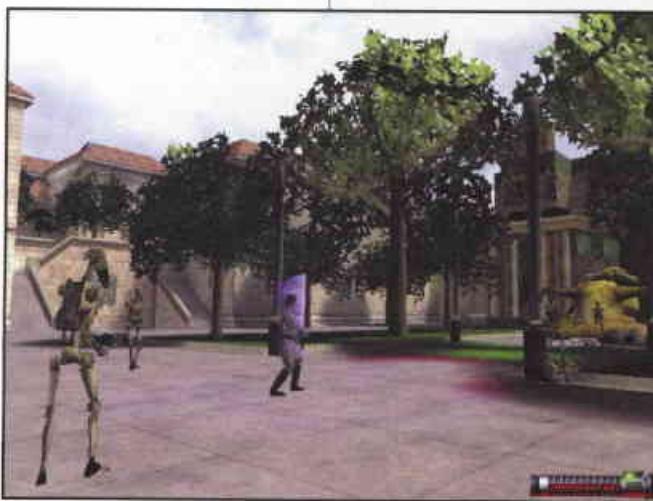
Tahmini Sistem İhtiyaçları: P200 ve

3D hızlandırıcı

İlk İzlenimi: Vaatkar

Bize Göre: Beklenmesi gereken ve muhtemelen oynaması gerekecek bir oyun olacak. Star Wars evreninde geçen her oyun gibi özellikle serinin hayranlarının kapışacağı sandığımız oyun aynı zamanda bu oyun türünden hoşlanan veya hoşlanmayan herkesin beğenisi kazanacak gibi görünüyor. Lucas amcamızın yaratıcılığına olan saygımla başımıza eğip sesimi kısıyor ve beklemeye devam ediyoruz.

Ülkemizde sadece fanatikleri tarafından tercih edilen fakat başta Amerika olmak üzere bütün dünyada FPS oyuncularının el üstünde tuttuğu bir oyunu Jedi Knight-Dark Forces. Düşünsenize, elinizde zbonk zbonk diye sesler çıkan lightsaberinizle karşısına gelen droidleri haklamaktan zevkli ne olabilirdi ki? Bunun tadına varanların özellikle de efsanevi Star Wars serisinin müptelalarının oyundan hiçbir zaman vazgeçmeyeceğini çok iyi bilen Lucas serise yeni bir oyunu ekleyeceğini müjdesini veriyor. Uzunca bir süre önce Lucas Arts, Jedi Knight serisinin devamı niteliğindeki Episode 1: Obi-Wan'ı zaten duyurmuştu. Oyun hakkında elimdeki bilgiler çoğaldıkça daha geniş bir şekilde oyunu inceleyeceğim.



İLK İZLENİM



F SIKILMADINIZ MI? ZEKA ÖZÜRLÜ BİR BİLGİSA-
YARIN KARŞISINA GEÇİP ONA ÖĞRETİLMİŞ
SCRİPTLERDEN FAZLASINI YAPAMAYAN BİLGİSA-
YAR KONTROLLÜ RAKİPLERİNİZİ YENMEKTEN
SIKILMADINIZ MI? KARŞINIZDA ETLİ, CANLI
INSANLAR OLMASINI, OYUNUN ARASINDA SIZE
MESAJ GÖNDEREBİLMELERİNİ, BÜTÜN KORAL-
LARI SİZİN BELİRLEMENİZİ İSTEMEZ MİSİNİZ?
YETMEDİ MI BU EZİYET? BITMEYECEK MI BU ÇİLE?
MECBUR MUYUZ SINGLE PLAYER'A?

DEV MULTIPLAYER ONLINE OYUNLAR

MANKIND™

ONLINE

STRATEGY



DEV MULTIPLAYER ONLINE OYUNLAR

**Bilgisayar oyunlarının nereye gittiklerini
hiç düşündünüz mü?**

Yani, aldiğiniz veya aldığınız oyun cd'lerinin ne yapıldıklarını bilip bilmeyi size sormuyoruz. Bilgisayar oyunlarının gelecekteki durumları hakkında bilgi sahibi misiniz? Ya da bilgi sahibi mıyız?

Daha üç-dört sene öncesine kadar bilgisayar oyunlarının geleceği konusunda söyleyebileceğimiz en futuristik yorumun, yakın gelecekte pek çok oyunun Windows üzerinden oynanacağı olduğunu hatırlıyorum. Dos altında çalışan oyunlarını terk etmek istemiyor, Windows'un canavar sistem ihtiyaçları karşısında oyunlarımızın performansından ödün vermek hoşumuza gitmiyordu. Ancak bir yererde hatalı bir şeyle varsa eninde sonunda düzelleceği gerçeği oyun dünyasında da kendisini gösterdi ve oyunlar daha etkin çalışacakları ortama Windows'a taşıdılar. Bugün kimsenin eski MS-Dos üzerinde kurulup çalışan, ses kartlarından ekran çözünürlüklerine kadar her ayın el ile yapıldığı bir oyun hakkında iyi şeyler söylemeyeceğini tahmin edebilirsiniz. Üç dört sene öncesinin oyunları yavaşlatan, performansları düşüren kimsenin beğenmediği Windows sisteminin bu gün oyunlar için vazgeçilmez bir işletim sistemi haline geldiğini kimse inkar edemez.

Ancak elbette ki, oyun dünyasının yeni bir eşikte olduğu anlaşılıktır. Dos oyunlarından windows oyunlarına geçişte yaşandığı gibi standart karmaşasının ve geçiş dönemi kaosunun yaşandığı bu dönemde ise artık singleplayer oyunlardan multiplayer oyunlara geçtiğimizi görüyoruz.



Bizim İçin Küçük Ama Oyuncular İçin Büyük Bir İnceleme

Multiplayer dediğimizde akıllarına starcraft veya benzeri çok kısıtlı multiplayer kapasiteli oyunlardaki 8-10 kişilik multiplayer deneyimleri gelen arkadaşımızı söyle bir dursunlar. Konumuzu tekrar hatırlatmak istiyorum. Dev Multiplayer oyunları. Yüzlerce, binlerce insanın aynı anda oynadığı Dev online oyunlardan bahsediyoruz burada Mankind, Asheron's Call, Everquest, Ultima Online, 10six,

Allegiance gibi oyunlar bunlar. Oyun dünyasının geleceği hakkında bilgi veren ve mevcut koşullarda ufak tefek problemlerine rağmen oyananması çok zevkli olan ve binlerce insan tarafından internet üzerinden oyanan oyular.

Ayrıca bu aşamada belirtmemesi gereken bir nokta da belki de internet üzerinden oyun oynayan insanların artık sınırları kaldırılmış olmalarıdır. Aslında genel olarak internet kullanan bireylerin, Jhon Lennon'un Imagine'de bahsettiği

sınırsız dünyaya bir hayli yaklaşıklarını söyleyebiliriz ama internet üzerinde oyun oynayanların bu "sınırları kaldırma" durumunu aşip başka ülkelerdeki insanlarla ittifak kurarak, ortak düşmanlarına karşı savastıklarını söylemek de yanlış olmayacağındır. Neyse biz işin sosyolojik mucizelerini bir yana bırakıp oyunları tanıtmaya gelelim. Dev bir multiplayer online oyun ile yaşayabileceğiniz sosyal deneyimleri düşünmek size kalsın.

Cem Şancı

Mankind

Geliştirici: Vibes Yayımcı: CRYO Server: Mankind.net Kredi kartı : Evet Aylık Ücret: 10 \$

Insanoğlunun denizleri keşfetmesinden beri süre geçen bir açılığı vardır. Evinin olduğu karadan çıkış, uzaklara, bilinmeyenlere yelken açmayı ve yeni uygarlıklar, zenginlikler bulmayı hayal etmektedir. Yemek, içmek, üremek kadar doğal ve karşı konulamaz bir duygudur bu belki de insanoğlu için.

Mankind'ıste belki bu açılığını sonuna kadar giderecek bir oyun çünkü sadece online oynamaması için yaratılmış mankind evreninde keşfedilmeyi ve fethedilmeyi bekleyen 900 milyon gezegen var. Her gezegenin ayrı özellikleri var ve hiçbir gezegen bir diğerinin aynısı değil. Aslında Mankind'ı anıtlatacağım bu yazıya Mankind'ın özelliklerinden bahsederek değil, Mankind'ın ne olduğunu anlatarak başlamalıyım belki.

Mankind, Fransız Cryo firması tarafından yayınlanan ve ülkemizde satılmadığı için ancak internetle ulaşabileceğimiz, sadece internet üzerinden oynamak üzere tasarlanmış bir RTS.

Ancak, Oyuna sadece RTS demek, bir kurt köpeğine sadece köpek demek gibi olur. Mankind, Master of Orion ile Civilization'un karışımından meydana gelmiş bir Real Time Strategy gibi görünüyor. Civilization'un bahis konusu olduğu her yerde dile getirmekten dildimde tuy bütübü üzere, Civ'in en büyük eksiği olan, oyuncunun bir gezegenle sınırlı kalması ve uzaya açılmayı, başka gezegenleri kolonize etmeye olanak vermeyi (gerçi günümüz PC'lerinin hafıza standartlarında değil ikinci gezegeni, normal bir gezegeni bile zor kaldırıyor Civ.) devamlı yakındığım konuydu. İşte belki de bu yüzden Mankind'ı duyduğumda ele geçirmek için Fransızlarla oyunu alabilmek için saatlerce cebelleşmek zorunda kaldım. Mankind tam anlayıla, insanoğlunun evrendeki genişleme yarısını konu alıyor ve rakip olarak da karşınıza gerçek insanlar çıkartıyor. Ama işin güzel yanı rakipleriniz insan olduğu gibi, dostlarınız ve müttefikleriniz de insanların oluyor.



Mankind Evreni

Birbirine düşman iki ayrı impatorluğun bulunduğu evrende, karşı tarafın oyuncuları ile düşman kendi tarafınızdaki oyuncularla ise müttefik olarak oyuna başlıyorsunuz ama aynı gerçek hayatı olduğu gibi ne yapacağınızda hangi tarafta oynayacağınız yine siz karar verirsiniz. Sağolsun oyun içi mail ve universal radyo frekans sistemi. Daha önceden frekans konusunda anlaştı-

ğınız bir arkadaşınzla bu radyo frekansları sayesinde konuşabilirsiniz. Elbette yanlışlıkla sizden başka 589 67 frekansını dinleyen başları da varsa gizli planlarınızdan haberdar olacaktır ama bunun ne kadar küçük bir olasılık olduğunu ayrıca siz duyabilsebilir bile 900 milyon gezegenlik evrende siz nerede bulabileceğini siz gelip düşünün.

Uzun uğraşlardan sonra orijinal Mankind siperlerinize kavuşabildiğiniz kısa birkaç downloaddan sonra oyun sizden bir kredi kartı numarası istiyor ve bu kredi kartından ilk ay hariç olmak üzere her ay belli bir oranda abonelik ücreti kesiyor. Genelde bütün Dev Multiplayer Online oyuncularında kullanılan uygulama bu. Bu abonelik ücreti karşılığında ise size bir şifre ve bir kullanıcı adı veriyor ki, oyunun herhangi bir aşamasında ben bu oynayışı beğenmedim, yeniden başlamak istemiyorum gibi bir seçenek sahip değilsiniz. Yani aynı gerçek yaşamda gibi hatalarınızla ve günahlarınızla yaşamak zorundasınız.

Zevk olsun diye gidipl bir müttefikinize saldırdığınız da o kişiyi gerçek hayatta bulup beynini yıkatmadıkça bunu asla unutmaya caktır. Dolayısı ile Mankind evrende gerçek hayatı olduğu gibi son derece dikkatli ve elnizdekiler için endişeli olmak zorundasınız ki bu belki de oyuna heyecan katan en büyük etken.





toplam bina ve birim çeşidi sa- yısı da bir hayli yüksek tutul- muş ve her ay yeni dizayn edi- len birimler ve



ya binalar araştı-
ma labaratuvarla-
riniza download

edilmek üzere oyunun sitesine yerleştiriliyor. Bu aşamada lab- aratuvarların ve araştırmaların önem ortaya çıkıyor çünkü oyunda kağıt hızı ile ilerlemek dışında bir şeyler yapmak istiyorsanız devamlı araştırma yaprak yeni birimlere ve yeni binalara ulaşmak zorundasınız,

Araştırma-Geliştirme-Ticaret

Mankind'deki RTS'nin arkasında çok gelişmiş kompleks bir oyun var. Sahip olabileceğiniz birimlerin binaların sayıları binlerle ifade edilebildiği için bu kalabalık içinde kaybolmanızı önlemek ve aradığınız bir binayı veya aracı kolayca bulup bulunduğu yere gidebilmek için bir çeşit file browser ve bir goto tuşu eklenmiş oyunun arabirimine. Elbette bu kadar çok bina ve birime sahip olabilmeniz mümkünken

Oyunda para kazanmanızın en güzel yolu bir koloni kurmak ve burada maden ureterek, ürettiğiniz madeni satmaktan geçiyor ama elbette bunun için yeni ma- denler kurmak maden kurabil- mek için doğru bir yüzey bulmak

ve buradaki maden konsan- rasyonu hakkında emin ol- manız gerekiyor. Maden- lerinizi bir kere inşa et-meye başladınız mı bu seferde onların iş- letilmesi için elektrik, materyalin taşınması için transportlar ve el- bette siz oyundan çıktı-

ğinizda yaşamaya devam eden mankind evreninde yalnız kala- cak üssünüzü korumak üzere sa- vunma sis- temleri kur- manız gere- kecektir.

Evet, bu arada yanlış duymadınız. Mankind ev- reninde siz oyundan çı- kıp yatağınıza gitseniz bile oyun

CRYO'nun serverlarında çalışmaya devam ediyor ve sizin birimleriniz de otomatik olarak savunma modu- na geçiyorlar. Hatta oyun çı- kamadan önce yapılan duyurular- da, siz online dejiken üssünüzde saldırısı yapıldığında cep telefon- larınıza mesaj geçirileceği anlatılı- yordu. Gerçi bunca online oyu- nu oynamaya çabası içinde Man- kind'de evrenin hakimi olmaya yetecek kadara ilerleyemediğim-

den mi yoksa böyle bir özellik ol- madığından mı bilmiyorum ama oyunun hiçbir yerinde bu tur bir cep telefonu çağrısından bahse- dilmediğini düşünerek oyunun son aşamasında bu projeden vazgeçildiğini kabul ettim.

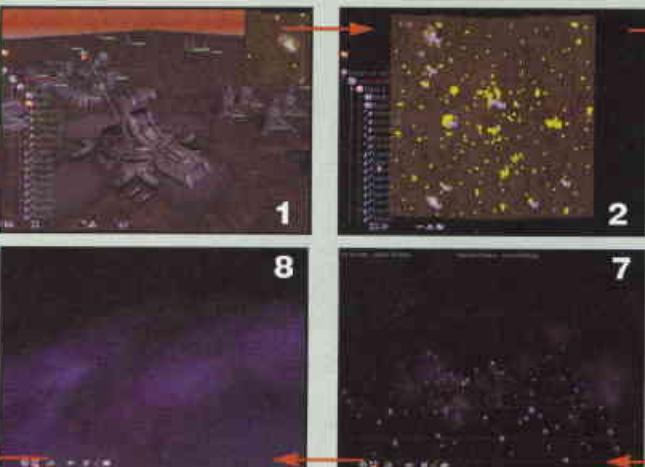
Neyse, bu yazımı çok şatafatlı, çok gösterişli veya heyecan uyandırıcı yazmak istemedim çünkü Mankind dışından çok sa- de ama özünde çok kompleks bir oyun ve grafiklerinin mükemmelinden bahsedemeyeceğimi it- raf etmeliyim. Ama iki gün once kaderlerine biraktığınız üssünüze geri döndüğünüzde her şeyin ti- kir tıkır işlemeye devam ettiğini, müttefik uçakların çevrede dola-



sip hem sizin hem kendi usler- nin güvenliğini sağladığını gör- dükçe yaşayan bir şeylerin içi- de olduğunu anlıyorsunuz. Oynamaya delegecek birkaç online oyundan birisi olarak karşımızda Mankind duruyor. Aslında mut- laka oynanması ve Online oyun- ların boyutlarının nereklere ulaş- ableceğinin anlaşılması gere- kiyor.



9



Zoom olayımız ürperti verici

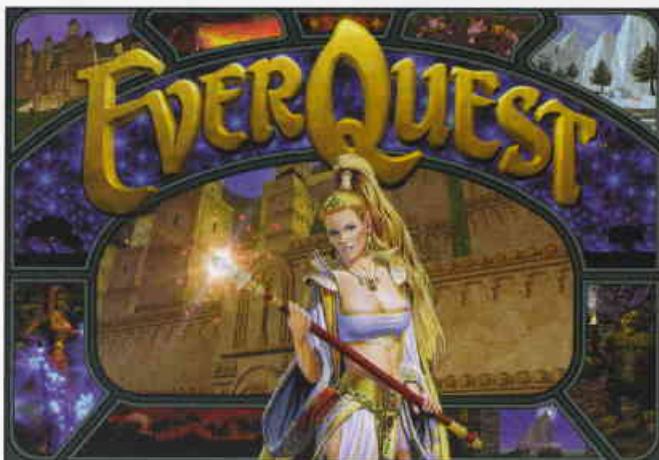
Everquest

Geliştirici: Turbine Yayımcı: Microsoft

Server: Microsoft Zone

Aylık Ücret: 9.95\$

Kredi kartı: Evet



Everquest hakkında inceleme ve tespitlerde bulunmak için Norrath'a gitmektedim. Çünkü beni bekleyenin ne olduğunu konusunda kesin bir fikrim yoktu. Ama Norrath'a ilk girişim oldukça ilginç oldu. Bir ranger olarak başladığım yaşamının ilk birkaç saatini girişimi oldukça kolay bulduğum ancak çıkışını bulmak için saatlerce uğraştığım bir mağarada geçti. Norrath'ın bu denli karanlık bir yer olduğunu söylemiş olsalar her halde gitmeden önce daha dikkatli olurdum. Elbette Norrath daima bu denli karanlık değil. Orada da güneş doğuyor her sabah. Ancak şehirler ya da sokaklarla ya da yüksek ağaçlarla öylesine sıkıştırılmış ki nefes almak biraz zor Norrath'da. Hele evlerin içi, dehizler ve mağaralar öylesine karanlık ki burnuzun ucunu görmeniz bile çok zor. Eğer bir kapalı mekanı ezberle bilmeyorsanız yönünüze şaşırmanız çok kolay.

Norrath'in doğası

Kısacası biraz kasvetli bir yer bu dünya. Ama buna rağmen içinde yaşam barındırıyor. Sürekli olarak hareket eden canlılar, ortalık koştururan kahramanlar görmek mümkün. Ama bu pek çok kez abartılı geldi bana. Bir şehrin dışına çıkar çıkmaz yanınızdan önce dev bir örümcek geçiyor, ardından bir orc komutanı, bir iki yılın ve fare atlattı, 4-5 metre boyundaki bir ayyı çarpmamak için zor frenliyorsunuz. Üstelik tüm bu yaratıklar siz onlara bulaşmaz veya dokunacak kadar yakınına gitmezseniz size bulaşmıyor. Yani yaratıkların görüş menzili diye bir şey pek yok. Ancak bir kere size saldırdılar mı onları durdurmanın tek yolu öldürmek. Yani bir çözüm yanlışlıkla bir ayının ayağına

basarsa tabanları yağlaması hiç bir şey ifade etmiyor. Ve ortalıkta bu kadar çok yaratık varken bu tip kazalar yapmak çok doğal.

Norrath'ın tümünü gezme fırsatı olmadı. Ama üç adadan oluştuğunu öğrendim. Bunlardan en büyüğü Antonica kıtası. Daha sonra ortanca Faydwer ve en küçük Odus geliyor. Bu üç adada oldukça belirgin alanlar ayrılmışlar. Adaları dev lekeler şeklinde ormanlar, çoller ve dağlar kaplamış. Her ne kadar alanlar belirgin olsada şehirlerin bir çoğu tam olarak bir ırka ait değil ve genelde bir iki ırk bir arada yaşıyor. Zaten ırkların ilişkileri oldukça sıkı. Bir birlerinin şehirlerine rahatça girip çıkabiliyorlar. Sanırım bu şehirlerin dışındaki her yerin tehlike dolu olmasından kaynaklıyor.

yaklaşıkça beliriyor. Yani sisin içinde bir anda belirliyorlar. Bu can sıkıcı. Çünkü önnüzde uzun bir ovanın uzandığını biliyorsunuz ancak sadece 100 metrelük bir kısmını görebiliyorsunuz. Oyunda size bir pusula vermemi de akıl edemedikleri için yolunuzu bulmak için küçük öğeleri çok iyi hatırlamanız gerekiyor.

EverQuest'te yaşam sadece ortalıkta başbos dolaşan yaratıkları avlamaktan ibaret değil. Eğer ısterniz onceden hazırlanmış görevleri kabul ederek daha planlı maceralara çıkabilirsiniz. Ancak bunlar sınırlı sayıda ve genelde sıkıcı. Neyseki oyun içindeki GM'ler size spontan görevler verebiliyor. Ancak size görev verecek bir GM'e rastlamak her zaman mümkün değil.

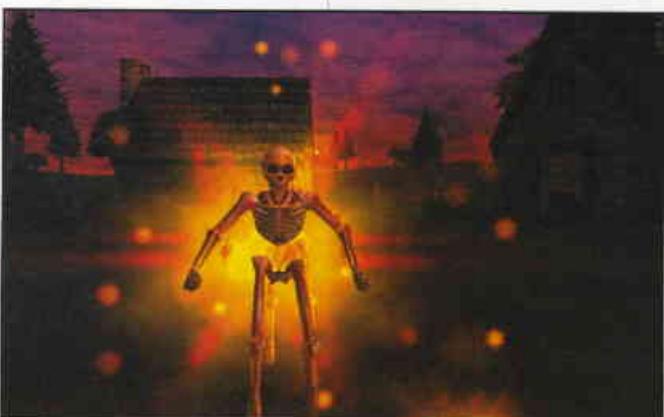
Oyun içindeki sosyal ilişkiler çok parlaklıktır. Oyun genelde kalabalık bir ortamda geçiyor ve ortalık da başka kahramanlar görmek pek zor değil. Ama Guild kurmak ve birlikte avlanmak dışında çok bir sosyal ilişki yok.

Everquest ile ilgili genel izlenimlerime gelince. Norrath'da geçirdiğim ilk günler bana oldukça çekici gelmişti. Ancak As-heron's Call'un dünyası Dereth'i gördükten sonra her şey yavaş yavaş sıkıcı ve iç karartıcı gözüktü bana. Haritalanın karanlığı, renklerin solukluğu, aynı ırktan herkesin aynı kıyafetlerle dolmasına getirdiği tek düzeltik. Sanırım en çok canımı sikan Norrath'da Tolkien ekolünden olan tüm FRP romanlarındaki masalımlı havanın yaratılmaya çalışılmış olması. Şu an ki grafik ve Internet olanaklılarıyla dev surlar ve yüksek kulelerden oluşan eşsiz elf şehirleri yaratmanın mümkün olmadığı açık. Bu yüzden Norrath'da ki şehirlere bakarken hayal edilenin çok gerisinde şekillişiz şehirlerin oluştuğunu görebiliyorsunuz.



Norrath'in yapısı

Ancak bir şehirden diğerine gitmek pek de kolay değil. Norrath inanılmaz büyüklükde ve en küçük kita Odus'un bir ucundan diğerine gitmek bile uzun saatler alıyor. Aslında tüm Norrath 70'den fazla bölgeye bölünmüştür. Birinden diğerine geçerken pek de kisa olmayan ve oyunun süreklijiliğini oldukça bozan bir yüklemeye oluyor. Ancak bu dev harita basa doldurulmuş. Yani nadiren uzun süre boyunca aynı tip arazide gidiyorsunuz. İlerledikçe küçük ormanlıklara girip çıkıyorsunuz, yolunuza yüksek yaralar kesebiliyor. Sürekli küçük kamplara ve tek başına kalmış evlere rastlayabiliyorsunuz. Burada tek rahatsız edici olan yeterince uzağı görememeniz. Nesneler siz onlara



Ultima Online

Efsanevi Ultima serisi de online olmayı seçmişti.

Geliştirici: Origin

Dağıtım: Electronic Arts

Server: Ultimaonline.com

Kredi Kartı: Evet

Origin bir numaralı markası Ultima için, 1990'lu yıllar boyunca üstten görünüşlü 8 oyun çıktı. Her biri bir diğerinden daha ünlü olan bu oyunların sonunda Origin Ultima serisine online bir oyun ekleyerek, Ultima serisinin hayranlarına sonsuz bir Ultima oynama seçeneği sunmak istedi. Ancak UO'daki sorunlar hem origini hem de oyuncuları canlarından bezirdi. Yine de Ultima On-

line, online oyunlar hakkında bilgi edinmek isteyen biri için incelemesi gereken ilk kaynak olmalıdır belki de.

Ultima Online'de kuşbakışı bir açıyla yönettiğiniz karakterinizi Ultima evreninde, meşhur Britannia'da ve onun üstündeki şehirlerde dolaştıracak maceradan maceraya atılıyorsunuz. Oyunun ilgi çekici yanı oynamak için savaşmak zorunda olmayışınız. Kendinize küçük bir yaşam kuruş, bir ev bir dükkan satın alıp, ufak tefek üretim yaparak veya ti-

caret ile barış içinde geçen bir yaşam sürmenize de olanak veren oyunda abartmıyorum savaşarak yaşamayı seçen oyuncular kılıç, kalkan, ok, mok üreterek ve bunları satan bir tür mağaza açarak da paranızı ve ününü yürütebilirsiniz. Uzak diyalardan sizin silahlarınızın ününü duyan savaşçılar köye gelip sizden silah satın almak isteyebilirler. Hatta yeterince sıcak ilişkiler kurabilirseniz, oyundaki diğer karakterlerden biri ile evlenebilir ve hatta... neye de- vam etmeye- yelim. Oyu- nu oyna- mak için kre- di kartıyla serverda bir hesap aç- tırmamanız ve her ay 10 \$ ödemeyi go-

ze almanız gerekiyor. Elbette diğer oyunlarda olduğu gibi bir kutu oyun ile sadece bir oyuncu oynayabiliyor. Yani evde iki kardeşseniz ve ikinizde değişik zamanlarda Ultima Online oynamak istiyorsanız ya iki paket oyun alacağınız ya da aynı karakteri dönüştürel olarak oynamak zorunda kalacaksınız. Maalesef bu sorun sadece Ultima Online'a ait değil diğer tüm Dev Multiplayer Online oyunlarında karşılaşabileceğimiz bir problem. Hatta elimizde hazır bulunan Ultima Online oyunu ile bir inceleme



yapmak istediğimizde oyunun Sinan'ın adına kayıtlı olduğunu öğrendik. Elbette Sinan askerde ve acemi birliğinde olduğu ve sıfresini de eminiz çöktan unuttuğu için kendisine ulaşmadığımız gibi hiçbir şekilde hesabını sildirtip yeni bir hesap da açtıramadık ve Ultima Online bu ay oynayabilmek en çok efor sarfettiğimiz oyun odulunu almaya hak kazandı.

Ülkemizde satılan Ultima Online The Second Age için, Ultima Online'in geliştirilmiş hali denedir. Origin, Ultima Online'a oyuncularından gelen tepkileri göre alarak yeni bir ek yapmış ve bu eski oyunla birlikte The Se-

cond Age olarak piyasaya sürmüştü. Second Age'da keşfedilecek daha büyük toprakları savaşacak daha fazla canavar ve bulunacak daha fazla hazine bulunuyordu. Ama Ultima Online oynayan biri için dikkate değer ilk "bu nasıl iş?" tepkisi, oyuncunun kutuan çikan haritala oyundaki gerçek haritayı uyuşturmasından kaynaklanacaktır çünkü kutadan çikan haritada olmayan pek çok şehir kurulmuş durumda şu anda Ultima evreninde. Elbette bu şehirleri kuranlar yine oyuncular. Para kazanan, kendisine ev, iş yeri yapmak isteyen oyuncuların kurdukları şehirlerin oyunun orijinal şehirlerini çöktan geride bıraktıklarını göreceksiniz



Asheron's Call

Geliştirici: Turbine

Yayımcı: Microsoft

Server: Microsoft Zone

Aylık Ücret: 9.95\$

Eski çağlarda, Dereth isimli bir dev adada Empyrean olarak anılan çok güçlü bir ırk yaşardı. Bütün adaya yayılan Empyrean'lar Dereth'in tek sahibiydi. Adanın dört bir yanında muazzam eserler yaratmış, şehirler kurmuşlardı. Bugün bunlardan sadece şehirden şehre açılan portallar ve ölüleri diğer dünyadan geri getirmeye yeteneğine sahip olan Lifestone'lar kaldı. Diğer her şey ya yok oldu ya da harabeye dönüştü. Tüm bunların sebebi büyük Empyrean büyucusu Asheron'un yaptığı bir hatadır. Asheron yanlışlıkla başka bir dünyaya açılan bir portal yarattı ve bu portaldan Olthoi isminden korkunç yaratıklar geldi. Asheron, Empyreanları kurtarmak için dev bir portal açtı. Dünyalar arasındaki bir boyuta açılan bu portal Empyrean'ların kaçmasını sağladı ve sadece Asheron Dereth'i kurtarmanın bir yolunu bulmak için geride kaldı. Ancak bu dev portalın gücü yine dünyalara açılan başka portalların doğmasına yol açtı. Ve yeni yaratıklar Dereth'e dolmağa başladı.

Bu portallardan biri de biz insanların yaşadığı Ispar'a açıldı. Asheron Ispar'dan gelen insanların Dereth'in kurtuluşu için bir ışık olduğunu gördü ve Ispar'a daha fazla portal açmak için mücadele verdi. Ancak Dereth'e gelen insanlar Olthoi'lerin kölesi haline geldiler.

İnsanlar lizun süre Olthoilere

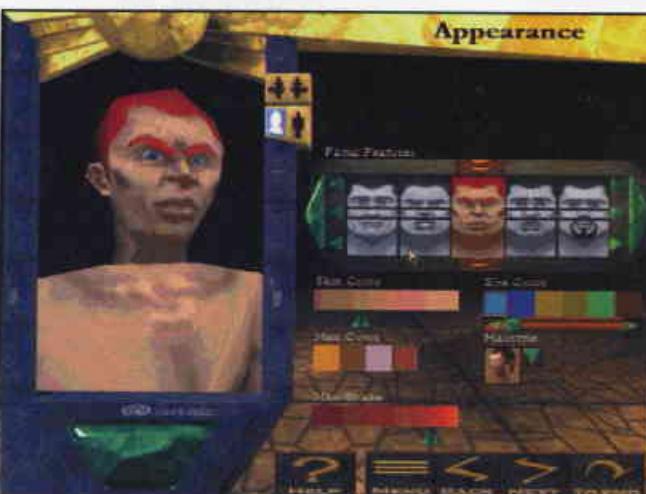
esiri olarak yaşadılar. Ama sonunda Elysa Strathelar ve Thorsten Cragstone'un başını çektiği bir grup işyancı mücadele yolunu seçti. Asheron'un büyüsünün yol gösterdiği grup Olthoi'lerin kralicesini öldürerek insanları tekrar özgürlüklerine kavuşturdu. Ancak bu Thorsten Cragstone'un yaşamına mal oldu.

Ozgürüğün ardından insanlar Dereth'e yayılıp şehirler kurdular ve şehirlerinin çevresini kötü yaratıklardan temizlediler. Özgürülükten bu yana tam on sene geçti. Elysa kayıplara karıştı ve Asheron'un nerede olduğunu kimse bilmiyor. Bu yüzden Dereth'i koruyacak yeni kahramanlara ihtiyacımız var."

Dereth'in tarihini sordduğumda yaşlı adam bana bu hikayeyi anlatmıştı. Dereth'de yaşayanların dünyalarına dair bildikleri bütün tarih de bundan ibaret. Elbette Elysa'nın başlattığı işyanın bu yana gelişen yüzlerce kahramanlık hikayesi var. Ancak bunlar tarih olamayacak kadar taze.

Dereth'de Sosyal Yaşam

Norrath'da ki uzun seyahatimin ardından Dereth ilk başta bana çok farklı geldi. Ancak buraya alışmam çok daha kolay oldum. Bunun bir sebebi oraya geldiğimde beni bekleyen dostların olmasıydı. Beni Dereth'e getiren portaldan ilk çıktığım anda beni üç güçlü şövalye karşıladı. Ve yolculuğumun uzun bir bölü-



münde sevgili dostum Drakenux yanındaydı. Aslına bakarsınız daha ilk gunden Drakenux benim patronluğumu da üstledi. Şimdi sizden bazıları "Bu nasıl dostluk? Dost dostun hizmetine girer mi?" diyebilir. Ancak Asheron's Call'da işler böyle yürüyor. Hem de çok iyi bir biçimde.

Asheron's Call'un en önemli yanı sosyal yapılanması. Bu iki şekilde olabiliyor. Bunalardan biri Fellowship. Bu kısa süreli ve belki bir amaç için kurulan bir birlilik. Mesela bir dungeon'u temizleyip içerideki hazineyi ele geçirmek için. Aynı Fellowship altındaki bir bireyin health ve staminalarını görebildiklerinden bir bireyin daha rahat kollayabiliyor ve iletişim kurmaları daha kolay. Ama en önemlisi grubun kazandığı tüm experience'in üyelerle level'ları ile doğru orantılı olarak paylaştırılması. Bu oldukça adil bir sistem.

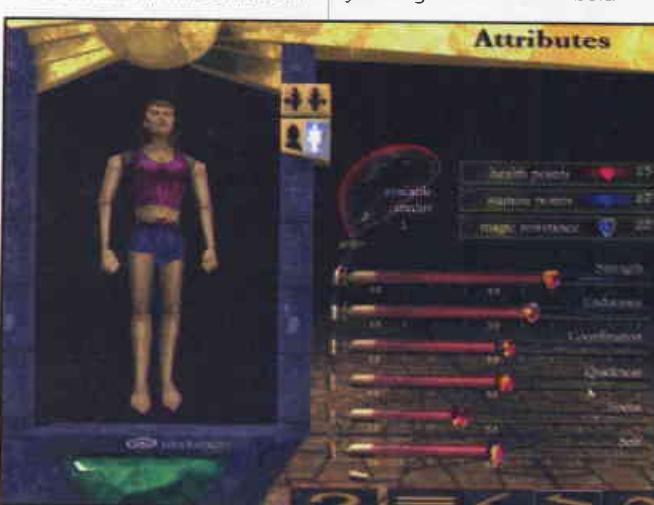
Allegiance

Ancak Dereth'de geçerli olan asıl sistem Allegiance. Türkçesi "sadakat" anlamına geliyor ancak biz buna patronluk sistemi de可以说. Bu sürekli ve oldukça güçlü bir bağ. Sistem temelde en tepedeki bir kişiye bağlıyor. Bu en tepedeki insanın altında hizmetkarları var. Ve bu hizmetkarlarda kendi hizmetkarlarına sahip. Yani bir ağaç yapılanması söz konusu. Daha somut anlatalım.

Ben Dereth'e ilk geldiğimde Drakenux beni hizmetine kabul etti. Ancak o da Heroin'in hizmetkarı. Böylece Heroin otomatik olarak benim efendim oluyor. Peki bunun yararı ne? Drakenux patronum olarak beni kollamaktan ve eğitimimden sorumlu. Mesela bana yolları öğretip bilmediğim büyülerin sırlarını veriyor. Ayrıca beni ekipman ve para olarak destekliyor. Dereth'e ilk giren birinin kolayca kaybolması veya kendine iyi sılahlar bulması vakit alabiliyor. Bu sistem sayesinde bu ilk günleriniz oldukça kolay geçiyor. Bunun patrona faydası ise ekstra experience. Benim kazandığım experience'in bir miktarı kadar bir kısmı Drakenux'a yazıyor. Ama dikkat edin bu ekstra bir experience. Yani benimkinden azalmıyor.

Böylece hiyerarşinin en altın-daki üyeleri üzerindeki her başımaexperience kazandırıyor. Bu experience'in miktarı hizmetkarın loyalty, patronun leadership yetenekleri ile doğru orantılı. Bu arada birisi sizin patronunuz diye sürekli olarak onunla dolaşmak zorunda değilsiniz. Sadece istediğiniz zamanlar buluşuyorsunuz.

Bunun yarattığı sonuç oldukça çarpıcı. Sonuçta dev aileler, yani allegiance'lar kuruluyor. Bu sistemin başka bir özelliği kişilerein statüsünü belirlemesi. Altın-daki hizmetkarların sayısına ve onlarında hizmetkarlarına göre





sosyal statunuz belirleniyor. Bu statüler High King/Queen'e kadar yükselebiliyor.

Yaşanılası bir dünya

Dediğim gibi bu başarılı sistem sayesinde ilk günlerim çok kolay geçti. Ama bu kolaylığın tek sebebi patronluk sistemi değil. Asheron's Call oldukça kullanıcı dostu bir oyun. Menüler ve oynanışa alışmanız sadece bir iki dakika alıyor. Ekrannın sağ tarafındaki menüler sayesinde envanterden, karakter özelliklerine kadar herşeyi yönetebiliyorsunuz. Bu menü paneli istediğiniz zaman kapanıp görüş açınızı genişletebiliyor.

Menüler kadar çevre ile etkileşimde çok kolay. Hemen her şeye çift tıkmanız sizin amacınıza ulaşılıyor. Zaten çevrenin kendisi, yanı buton olarak yapıtı oyuncuyu rahatlatacak şekilde düşünülmüş. Everquest'in dar, karanlık, puslu can sıkıcı atmosferine karşı Asheron's Call geniş, ferah aydınlatık mekanlara sahip. Zaten Dereth'e ilk adım attığınızda bu sizin çarpıyor. Eğer siz bekleyen iyi savaşçılar yoksa muhtemelen ilk gøreceğiniz şey ulfu kadar uzanan çok geniş harika bir manzara. Norrath'ın dar mekanlarından sonra boyasına geniş bir alan gerçekten iç açıcı. Bunu sağlayan özellikle uzak mekanlarında render edilebilmesini sağlayan oyun motoru. Ayrıca Dereth, Norrath gibi uzun yüklemeler ile bir biri arasında geçiş yapılabilen bölgelerden oluşmuyor. Eğer arada bir yükme oluyorsa da bunu kesinlikle hissetmiyorsunuz. Bunun nasıl bir sistemle cozul-

düğünü açıkçası bilmiyorum. Üstelik Dereth, Norrath'dan daha büyük bir alana sahip. Harika şeklindeki kitapın çevresinde tam bir tur atmak muhtemelen aylarınızı alacaktır. Buna karşın bir yükme ile kar-

şılaşmıyorsunuz.

Buradaki tek eksik Dereth'de arazi üzerinde belirgin öğelerin oldukça az olması. Bu ucuz bucaksız arazi hep tepecikler ve seyrek ağaçlardan oluşuyor. Karçınıza yoğun ağaç kümeleri, dik yollar, kamp ve evler çıkmıyor. Yolunuzu kaybetmemek için ya yol ve nehir gibi uzayıp

renginin her biri için yüzlerce seçenek'e sahipsiniz. Bunlar birbirinden farklı silahlarla da birleşince Dereth'de birbirinin kopyası iki insan bulmak neredeyse imkansız. Böylece kimseyi başkasıyla karıştırıp yanlışlıkla peşine takılmıyorsunuz.

Asheron's Call'da hoşuma giden bir özellik de ölümün çok ucuz olmaması. Diğer pek çok oyundaki gibi olmek içerisindeki ekipmanın bir kısmının kaybolmasına yol açıyor. Ancak bunun yanında her öldüğünüzde yaşam enerjinizi bir kısmını kaybediyorsunuz. Yüzde üzerinden eksilen yaşam enerjisi aynı oranda tüm temel özellik ve yeteneklerinden eksiliyor. Bu kayıp yaşam enerjisini geri kazanmanın tek yolu experience kazanmak. Belli değerlerde experience kazandıkça bu yaşam enerjisi cezası parça parça kalkıyor ve sonunda eski halinize geliyorsunuz. Olayın caydırıcı yanı her öldüğünüzde biraz daha fazla yaşam enerjinizin gitmesi ve kaybolan yaşam enerjinizin her %1'lik kısmı için daha fazla experience'a ihtiyaç duymanız. Yani birkaç kere olurseniz bu sizin için sorun olmuyor ama ölmeyi alışkanlık haline getirenlerin başı bayağı bir ağrıyor.

Aslında Asheron's Call hakkında söyleyecek çok söz var ancak yerimiz hepsine yetmez. Şunu bilmeniz yeterli: Bana göre su an var olan üç on-line RPG içinde en başarılısı Asheron's Call. Oyun bugüne dek sadece Amerika sınırları içinde oynamabiliyordu. Ancak bu ay içinde İngiltere'de de dağıtımına başlandı ve yakında ülkemize de gelecek. Dereth kitasına Türkiye sınırları içinden giden ilk kişi ben olduğum için beni onceden bekleyen diğer ülkelerdeki Level editorleri dışında çok fazla dostum olamadı. Ama içinde oyunu alan ve oynamak isteyenler olursa beni Frostfell server'ında Urizen veya Gesualdo ismiyle bulabilirsiniz. Eğer gelirseniz sizde ilk günden bir dost bulabilirsiniz.



giden elemanlardan çok uzaklaşmamalısınız ya da harita ve pusulanızı çok iyi kullanmalısınız. Ayrıca oyunda çok net bir meridyen-paralel sistemi var ve fan sitelerinden harita üzerindeki her önemli noktanın koordinatlarını bulabilirsiniz. Özellikle portallar çok büyük önem taşıyor. Çünkü portal kullanmadan bir şehirden diğerine koşarak gitmek genelde saatler alıyor.

Dereth'in insanları

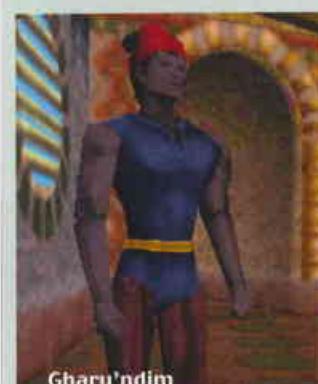
Dereth'in insanları görünüş olarak Norrath'dan çok farklılar. Daha çok birbirine iple bağlanmış bloklardan oluşmuş gibi gözüküyorlar. Açıkçası Everquest'te karakterlerin daha detaylı ve güzel olduğunu söyleyebilirim. Ama Asheron's Call'da görünümün çeşitliliği muazzam. Kendi yüzünüzü, saç ve ten renginizin, giydığınız giysilerin tip ve

İrkler



Aluvians

Bati Uygarlığından esinlenmiş buirk daha çok soyluluğu hatırlatıyor. Dereth'in kuzeyinde yaşayan Aluvian'lar celiğin quâd're dâha fazla inanıyorlar.



Gharu'ndim

Gharu'ndim ikinci yazılarından görünümleme kadar Araplar benzeyen. Dereth'in iç kesimlerindeki büyük çöde yaşıyorlar ve bayra konusunda ustalar.



Sho

Uzak doğu esintili bu uygur tamamen çokçuk gözlülerden oluşuyor. Dereth'in güneyinde yaşayan Sho'lı siyah ve buyuden çok bileklerinin gücünü ve doyası takılarına güveniyorlar.

Halo İşbirliği hiç bu kadar önemli olmamıştı...

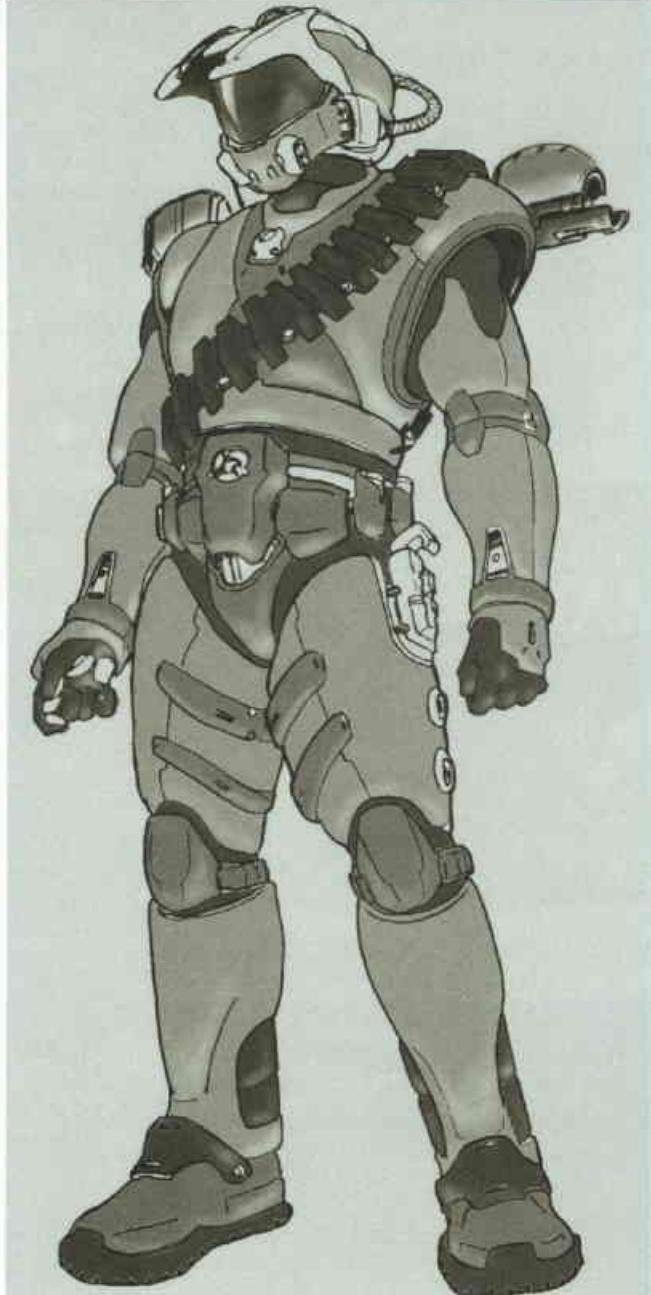
Geliştirici: Bungie

Dağıtım:

Server:

Kredi Kartı:

-Arabayı sarsma, nişan alamıyorum III
 -Sabret, şu tepeden sonra düzüğe çıkıcaz
 -İkiniz, dikkatli oln, tam üzerimizde!



Yukarıdaki diyaloglar size çok uzak görünmesin. Bungie'nin halen üzerinde çalıştığı "Halo" makinelerimize girdiğinde, multiplayer oyulara bakınız çok değişecek. "On-line olarak oynandığında tat verebilmesi için oyuların grafik kalitesini belli bir seviyede tutma-

lı, abartmamalı." imajını silmek için Halo gumbur gümber geliyor.

Halo, adını oyuncunun üzerinde geçtiği dünyadan alıyor. Gelecekte insanlar kendi çaplarında bir imaratorluk kuruyor ve mutlu mesut yaşamaya başlıyorlar. Ta ki Covenant adlı teknolojileri son

derece gelişmiş, ancak kafaları görgü, nezaket ve her türlü benzeri diplomatik ilişkiye basmaktan uzak; günaydın demekten, hatta kaptan koşkunde yaşıtlara ve hamile bayanlara yer vermektent bile aciz bir irkla karşılaşıcaya dek. Bu nahtoş karşılaşmanın hemen ardından Halo keşfediliyor. Keşfedilen sadece Halo değil, aynı zamanda gezegenin ilk sahiplerine ait gizli teknolojiler. Bunun üzerine gezegen için Covenantlar ve insanlar arasında mücadele kaçınılmaz oluyor. İnsanlar da ha çok küçük gruplar halinde Covenantlara vur-kaç şeklinde gerilla taktikleri uygularken hem olabildiğince zarar vermeye, hem de üstün Covenant silah ve araçlarından istifade etmeye çalışıyorlar.

Toz kaldırımadan ilerleyelim

Halo'da ilk bakışta dikkati çeken, diğer multiplayer ağırlıklı oyunlarda aymakineyi yormamak için bjonemsenmediği için cüsemendiği için djbcerilemediği için yer verilmeyen detayların üzerine titrenmiş olması. Oyle ki, cipinizle ilerlerken ya da koşarken etrafa toz toprak sıçratmanızdan, sıçrayan çamurun aracın kaptarmasına, gökyüzündeki ışık oyularından, silahların namlu uçlarındaki ateşe kadar her şey incelikle planlanmış. Bu gerçekçi görünümün sırrı da üst

üste birkaç texture tabakasının kullanılmış olması. Örneğin bir texture yalnızca toz için, bir diğeri ışık yansımaları için kullanılmış. Bu şekilde ayrı görevler yapan texture'ların hazırlanması ile de ortaya her türlü ayrıntılı yansıtibilecek bir grafik motoru çıkmış.

Grafiklerle bu denli uğraşılmış olması yalnızca görsel zenginlik için değil. İşin aynı zamanda işlevsel yönü de var. Ornek vermek gerekirse silahlarınızın üzerindeki sayaçtan kaç merminizin kaldığını okuyabiliyorsunuz.

Gerçekçilik kendisini yalnızca grafiklerde değil, araç dinamiklerinde de belli ediyor. Cipin ani bir freninde içindekilerin eylemsizlik kuvvetinin etkisiyle nasıl öne fırladığını görebiliyorsunuz. Ayrıca Halo'nun motoru, her bir vücut parçasına uygulanan kuvveti ve etkisini ayrı ayrı hesaplıyor. Ateş ederken silahların geri tepmesinin kol ve omuz üzerindeki etkisi belirgin bir şekilde fark ediliyor.

Biz ayrı düyülerin insanızız

Oyunda Covenant'lar ve insanlar arasında belirgin farklar bulunuyor. Covenantların tek ozelligi terbiye özürlü olmaları değil, aynı zamanda da sırr gibi boyları var. Şöylediğin iki büyük metrelik bir ırk. Ama kullandıkları alet edevat bizimkilerden bir adım önde. İnsanlar hala



mermili silahları kullanırken, onlar enerji dalgaları üreten lazeritrak cihazları tercih ediyorlar. Araç konusunda da durum aynı : Biz babadan kalma cipler kullanımlı, onlarsa kanatlı ya da hava yastıklı uçan araçlardan immesinler. Ancak sakin kışanmayı, Halo'da hala orman kanunları geçerli : Uzaylı döv, oyuncağını al ! Uzaylı doverken mermisinin tükenmesi halinde iş göğüs göğse çarpışmaya kalacaktır. Ama dedik ya adamlar üstün, insanların bıçaklarına karşılık Starcraft'taki Protoss warp blade'lerine benzeyen işin bıçakları kullanıyorlar. Silahlarıın namlularındaki ve geri tepmelerindeki gerçeklikten bahsetmişim. Aynı şekilde boş mermi kovanlarının namludan dışarı fırlaması ve su altında gerçek fizik kurallarının geçerli olması da dikkatimize çekenler arasında.

Bu ekip işi

Halo'nun en büyük özelliği oyuncular arası müthiş bir koordinasyon gerektirmesi. Genellikle üç kişiden oluşan timlerde bir oyuncu şoför rolünü üstlenecek ve aracın zor arazi koşullarında hızla ilerlemesinden, düşmanın atışlarından kaçıştan ve rakibin takibinden sorumlu olacak. Bir diğer oyuncu aracın arkasına monte

edilmiş olan 50 mmilik makineliğin kontrolünü ele alıp uçaklar ya da tanklar gibi büyük hedefleri vurmaya çalışacak. Üçüncü oyuncu ise kendi tufeğile şoförün yanına oturacak ve daha küçük hedefleri ekarte edecek. Burada onemli olan üç oyuncunun da birbirleriyle son derece uyumlu olması. Araç sallamadan, ama açık hedef durumuna gelecek şekilde de dumdadır sürmeden ilerleyen bir şoförün aynı zor şartlarda attığını vuran bir nişancıdan hiç aşağı kalır sorumluluğu yok. Oyun sırasında araçtan aşağı inmeniz, rakiplerinizi esir almanız, silah ve araçlarına el koymanız mümkün. Yalnızca hız, el çabukluğu ve harekete dayanan görevlerle yetinemeyeceksiniz. Düşman cephanetine gizlice girip, sessiz ve derinden hareket etmek gibi dikkatli ön plana çıkartan bölümlerde karşınıza çıkacak.

Halo'da (henüz kesinleşmemesde) yüksek ihtimalle Tomb Raider benzeri bir 3rd person perspektifi kullanılacak. Bakış açısını fare ile ayarlayacak, hareketleri ise klavye yardımıyla gerçekleştirileceksiniz.

Oyun dediğin beraber oynanır canım

Halo, single-player olarak da oynanabilecek. Ancak single pla-

yer oyun yapısı hakkında kesin olarak tasarılanmamış pek çok nokta var. Bungie, genelikle olarak önce multi, sonra single player'i tasarlıyor. Önce birden çok oyuncuya işler nasıl yürütüyor gerekli, sonra single player campaign'leri ve yapay zekayı ona göre ayarlıyor, diyor yapımcılar. Halal olsun adamlar Tabii ya, insan karşısında işlerini en iyi şekilde yapan değil, insana en benzer şekilde yapan botlar görmek ister. Unreal Tournament de mükemmel olmayan, insan gibi hata yapabilen gerçekçi botlarıyla başarıyı yakalamamış mıydı ? Ayrıca tek kişilik oyunda öykü akışı mümkün olduğunda tekniklerden uzak tutulmaya çalışılıyor. Seçim sizin olacak : İster düşmana bodoslama gırırsınız, isterseniz önce bir hangarı ele geçirir, daha güçlü bir araç çalır, geç ama daha az güç bir saldıri yaparsınız. Bense her şeye rağmen bu oyunu tek kişi oynamaktansa hiç oynamamayı yeğleyenlerdenim. Takım ruhunun bu denli üst düzeyde olduğu bir oyunda yanında dostlarımı istirm, mikroçipleri değil !

Daha çok iş var çok

Halolarındaki en önemli endişemiz "Acaba bu kalite bizim

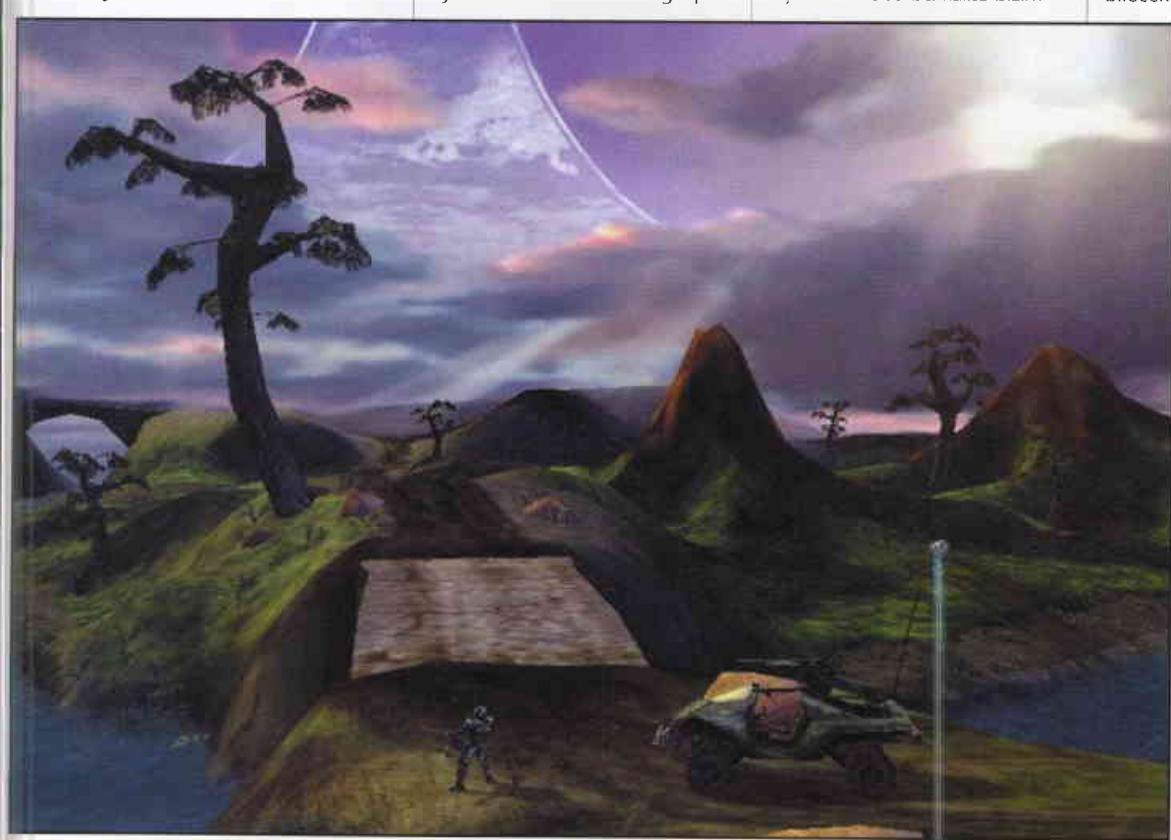
makinelerimize fazla mı gelir ?" düşüncesi. Test için Pentium III-450, 128 MB RAM ve TNT-2-Ultra kullanılmış. Sonuç iyi ancak minimum ya da standart konfigürasyonun ne olacağı konusunda Bungie'dekilerin bile kesin bir fikri yok. Gerçek oyun içinde pek çok grafik özelliği ayarlanabilir olacak ve bu sayede düşük performanslı makinelere de şans tanınacak ama böylesi kısıtlamaların da oyuncuya soğutacağı muhakkak.

Cıkış tarihi olarak şu anda söylenen 2000 Kasım ayı. Gördüğümüz kadariyla yapımcılar şu anda en büyük iki hedefine, gerçekçiye ve yüksek grafik kalitesine ulaşmışlar. Ama daha tamamlanması gereken pek çok çalışma var. Bunların başında da görev dizaynı ve yapay zekanın tasarımı geliyor. Yani Halo'nun 2000 sonuna yetişeceği biraz şüpheli.

Bir de genel bakış yapalım

Halo'nun en büyük avantajı gelişmiş grafik motoru (ki multiplayer oyularda bir devrim gözüyle bakılıyor) ve her oyuncuya ayrı iş düşen oyuncu yapısı. Bu konuda Halo ile boy ölçüsebilecek ilk aday Team Fortress 2

gibi görülüyor (Hafiflarsınız onun için de "multiplayer'da devrim" tanımını kullanmıştık.). Ancak Halo'yu TF2 karşısında öne getiren yalnızca grafik motoru değil. TF2, Doom-Quake-Half Life sülalesinin hayranlarına alışık oldukları ve bekledikleri bir oyun sunacak. Halo ise araç kullanma, esir alma, ele geçirme gibi seçenekleriyle pek çok alanda farklı ve yenilikçi bir giriş yapıyor. Eğer Valve'nin yaptığı gibi oyuncular arası sesli iletişim de sağlarsa Halo hem third person action, hem de first person shooter türünün pek çok üyesini alaşağ edeceğe benzer. Bekle, sabret, bekle, bekle, bekle...



Allegiance Microsoft dudak uçuklattırıyor.

Geliştirici: Microsoft

Yayımcı: Microsoft

Server: MS Zone

Kredi Kartı gerekiyor mu: Evet

Microsoft'un oyun konusunda çok yol katettiğini artık herkes biliyor. Birkaç sene öncesine kadar kimselerin oynamadığı garip oyunlar üreten firma son birkaç senedir oyun severlerin değerini anlamış görünüyor ki, Age of Empires Close combat serisi gibi harika oyunlar ortaya çıkardılar. Ancak son iki oyunları var ki bizleri kendililerine hayran bıraktılar, itiraf etmeliyiz. Bunlardan biri Asheron's Call -ki birazdan Tuğbek olayla ilgili açıklamayı yapacak- diğeri ise Allegiance. Bu iki oyundan aslında pek benzer yanları yok. Tek ortak yanları multiplayer oyunlar olmaları. Ama açıkçası, böyle multiplayer deneyimler daha önce ne gördük duydum. Buyrun incelemeye.

Allegiance'i anlatmak için belki hikayesinden bahsetmek lazım gelir önce. İnsanlığı uzaya açıldıktan sonra etrafındaki asteroitleri maden çıkarmak için kullanır. Dünyanın yörungesinde pek çok şirket maden aramak için istasyonlar kurmuştur. Ancak manyağın biri bir asteroidin yörungesini dünyaya çevirmey başarısız ve koca astroid gidip dünyaya çarpar. Patlama okadar büyükdu ki, evrende sağ salan tek insanlar dünyanın dışında maden arayan zavallı madencilerdir. Ancak artık saçı kalan insanlar arasında da bir çekişme başlar. Çünkü uzayda kaynaklar kısıtlı hayatı kalmak ise zordur.

İste geri planında bu hikayenin olduğu oyunumuz ilk bakışta bir uzay simülasyonu gibi görünüyor. Oysa, oyun uzay simülasyonu ve RTS karşılaştırılmış bir online Multiplayer oyunu. Nasıl oluyor ki? Diyenlerinizi duyar gibi yım ama çok güzel olduğunu da söylemiyorum.

MS Gaming Zone üzerinden kredi kartınız ile açacağınız bir hesap sayesinde girebildiğiniz oyunda her ay kredi kartınızdan belli bir miktar çekiliyor bunun karşılığında ise MS'un serverlarında sak-

lı tutulan bir oyuncu profiliniz oluyor ve bu profili geliştirmek veya yerin dibine batırmak tamamen sizin elinizde.

Kumandanlar ve Pilotlar.

Oyun aslında detaylı detaylı anlatılmaya kalkıldığından bir hayatı karışık gibi görünebilir. Bunu olabildiğince basit yapalım ve detayları öğrenmek isteyenleri oyunun offline trainier görevleri ile başbaşa bırakalım. Ama bunun dışında oyun hakkında, uzun saatler uğraşan ve hatırlı sayılı sa-

Online Psikolojisi

Online oyunculara oyuncuya en fazla etkileyen faktörün bir takımın parçası olma veya gerçek insanlara karşı çalışma duygusu olduğu aştıktır. Allegiance bu iki etkiye de oyuncu üzerinde yeterince iyi yaratıyor.

Oyunun mukemmele yakın bir sesli iletişim komut sistemi var ki sadece iki tuşa basarak, zor durumda olduğunuzu yardım istedığınızı veya düşmanın bulunduğu sektörde bombardıman uçakları bulundurduğunu diğer

uçacığın sizi tuzaktan çekip çıkartmasına ardından söz konusun kahraman pilotun bir Leeds taraftarı olduğunu öğrenebiliyorsunuz.

Yani laf çok uzatıyorum siz bu GS-Leeds örneğini alın devletler, milletler bazında inceleyin mesele, Ne görüp duruyorsunuz? Bilgisayarını başında kalktıktan sonra düşman saydığı insanlara biraz daha empati duyan bir insan, dahi barışçı bir dünya değil mi? Ustelik online oyunculara görülen güzel bir yaklaşım da oyundaki düşmantlarınızın bile gerçek hayatı dostlarınız olabilmesi. Yani online oyuncularda düşman olduğunuz biryle gerçek hayatı karşılaştırınızda dost oluyorsunuz. Hatta Allegiance'in oyun lobilerinde bu duruma daha açık şahit olabilirsiniz. Allegiance'da karşı taraflarda çarpışan yaklaşıklık kırk-elli oyuncunun oyun bittiğinden sonra oyun lobisinde yaptıkları sohbetlere, iki dakika önce birbirleri ile sanal düşman olan insanların oyun biter bitmez centilmence birbirlerini tebrik etmelerine, dünyadan ayrı uçlarından bağlanan belki de ülkeleri birbirleri ile soğuk savaş halinde olan insanların sanal dünyadaki

dostça konuşmalarına dikkat etmelisiniz. Bilim kurgu filmlerde gordüğümüz, internetin gelişimi ile sık sık adını duyduğumuz, insanların bir bilgisayar yardımı ile dünyayı dolaşmalarına birbirleri ile etkileşmelerine olanak veren sanal dünya kavramının online oyuncular sayesinde çok hızlı bir şekilde geliştiğini gözlemleyebilirsiniz. Artık, Asheron's Call'da macera arayan karakterinizle oyunun dev dünyasında dolaşırken goblins tarafından sıkıştırılmış bir bayan oyuncuyu kurtaran kahramanların hikayesini hatta belki de bu insanların gerçek hayatı tanışıp, dost olup ilişkilerini iletmetelerine bile tanık olabileceğiz. Gelişmeleri takip edin arkadaşlar. Bunun gerisinde kalmayıp.



yada leşi bulunan bir pilottan görüş almak isterseniz söyleyebileceğim yorum RTS'nin ve Aksiyonun mükemmel karışımı olacaktır.

Her haritada iki veya daha fazla takım kaptırırken her takımın başında bir kumandan bulunuyor. Kumandan, diğer pilotlar gibi gemisine atlayıp savaşlara bire bir katılımlı şansına sahipken aynı zamanda da üretilen yapıları ve araştırılacak teknolojileri belirleyerek takımının kaderine yön veriyor. Ayrıca taktik haritadan izleyebildiği kadariyla birimlerine saldırın, savunma, kurtarma, devriye gibi görevler de vererek oyunındaki taktik bütünlüğü sağlamaya çalışıyor.

Pilotların iyi savaşması kadar Kumandanın da doğru kararlar vermesi oyunun kaderini derinden etkiliyor.

arkadaşlarınıza itebiliyorsunuz. Bu komutların sayısı ve fonksiyonu yeterince çok ve hepsi de işe yarıyor. Dolayısı ile Allegiance'in Multiplayer oyullardaki oyuncular-arası-iletim-problemi'ni yarısını çözüldüğünü görüyoruz. Diğer yarısının da sesle, mikrofonla iletişim sağlandığında çözüleceğine inanıyoruz.

Psikolojiden bahsetmişken dev online oyuncuların savunduğum sosyolojik etkisi üzerinde durmadan da geçmeyeceğim. Tek tek bireylerin oyullarda gerçek insanlarla etkileşimden hız alındıklarından bahsetmistiğim. Ama bir de bunun şu etkisi var ki, bir Galatasaraylı olarak düşman gemilerinin arasında kalmış son duanızı edin yoken hırz gibi yetişen bir dost

10 Six

Güneş Sistemine Yeni Bir Gezegen Girdi.

Geliştirici: Segasoft

Server: Heat.net

Kredi Kartı: Evet

Günün birinde güneş sisteme yabançı, küçük, gezgin bir gezegen, bir asteroid veya daha doğru tanımlamayla bir planetoid girer. Dünyanın yörungesindeki özel şirketlere ait labratuvalar ve diğer uzay istasyonlarının ilgisini hemencek bu küçük gezegeni kimsi kutlese çevirir çünkü bu planetoid'in Transium adı verilen çok değerli bir madn ve enerji kaynağı içeriği anlaşılır. Dört uluslararası maden şirketi bu olu-

söylediğimiz. Oynamak için Heat Net üzerinden abone olmayı gerektiren oyun, 60 MB'lık küçük bir download ile gelir ve setup dosyasını çalıştırıldığınızda Heat.Net'e bağlanıp kredi kartı ve abonelik bilgilerinizi aldıktan sonra ilk bir hafta ücretsiz oynamanıza izin veriyor.

Oyunun 24 saat devam ediyor olmasından dolayı en çok ihtiyacız olacak otomatik savunma sistemleri ve siz yokken ussunuzu kollayaca birkaç müttefik. Oyun-

da Mutual Defense Network adı verilen sosyal oluşumlar var ki bunlardan birine üye olabilirseniz, siz oyunda olmadığınız süre içinde üssünüze bir saldırmak gerçekleşirse topluluğun o-



şumun üzerinde maden arama izni alır ve dünyadan toplanan gönüllülerle birlikte maden aramağa gider. Ancak şansızlığı bakınız ki dört şirketin toplam bir milyon çalışanı bu zenginlik arasında ayrı ayrı birbirlerine düşman olduğu gibi bu bir milyon fazla akılının başına bir de yaratık belası çıkar.

Yukarıdaki hikayeden yola çıkarak 10six'in, dünyanın ilk 1.000.000 oyuncu kapasiteli multiplayer oyunu olduğunu

anda aktif olan üyeleri hemen uyarıyor ve müttefikleriniz elleinden geldiğince sizin ussu korumaya çalışıyorlar. Ayrıca bu network içinde ne kadar başarılı olursanız rutbeniz de o kadar çabuk artıyor ve rutbeniz artıkça network içindeki yetkiniz de artıyor.

Diğer seçeneklerin yanında 10six'in zayıf kaldığını görüyoruz. Oyunun bir hafta bedava oynanabildiğini hatırlatalım ve elbette seçimi size bırakalım.



Venice

Ekonomin simülasyonlarda bilgisayarınızı yenip durmaktan sıkılmadınız mı?

Geliştirici: Cryo

Dağıtım: Cryo

Kredi Kartı: Evet

Son olarak bahsetmek istedigimiz multiplayer online oyun ise, bir ticaret oyunu 3D olarak yaratılmış 16. Yüzyıl Venedik'te canlandırıldığınız tüccar karakteri ile serbestçe dolaşabiliyorsunuz ve diğer tüccarlarla etkileşime geçerek mal alıp satarak kar etmek ve ününü yürütmek peşinde koşuyorsunuz.

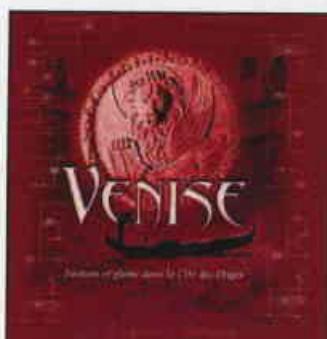
Oyun Cryo'nun Scol isimli, 3D motorunu kullanıyor. Bu motor sayesinde internet üzerinde onli-



ne gezilebilecek kadar hafif ama görünümü unrealı aratmayacak kadar güzel 3D ortamlar yaratılıyor. Sistemin tek ek-

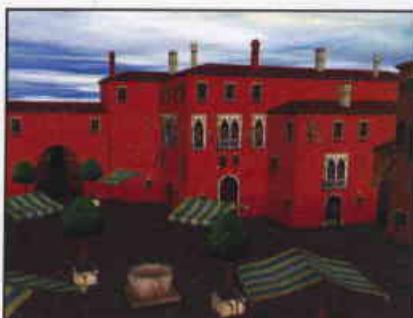
lığı, bina içlerine girip çıkmak için küçük yüklemeler yapması. Ancak bu sistem sayesinde evinizde olmadığından bile, Venice'nin web sayfasından sadece adınızı ve şifrenizi girerek başka bir bilgisayara oyuna kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Zaten

oyunda önemli olan, doğru insanlarla doğru ticari ilişkileri kurmak olduğu içi ve bu oyunda insalar binaların içine girmek yerine coğnlukla açık alanlarda dolaşmayı seçtikleri için siz de bir müddet sonra bazı zorunlu ihtiyaçlar dışında binalara girmek gereği duymuyorsunuz. Dolayısı



ile yüklemeye derdinden kurtuluyorsunuz.

Venice, 3D ortamda chat yapmasını sağlayan Cryo-polis'in kullandığı Scol motoru ile oluşturulmuş, ilginç, sade, mütevazı bir oyun ancak oyunda devamlı seçimler, refarondumlar yapıyorum ve oyuncuların verdiği oyulara göre oyuncunun cehresi değişebiliyor. Sık sık mail kutunuza "merhaba Venedik vatandaşı, şu konudaki oyun nedir?" diye bir mail gelebiliyor ardından ise "merhaba Venedik vatandaşı. Son oy-



lamaya göre bundan sonra oyunda söyle söyle değişikliklerle karşılaşabilirsin veya yeni bilmeme görevlişli şu şahıs vs..." gibi sonuçlarla karşılaşıyorsunuz. İlginç, dinamik, yaşanan bir dünya yaratmış Cryo. Tebrik ediyor ve yaratıcılarının karşısında saygıyla eğiliyorum.



İNCELEMEMEYE BAŞLIYORUZ...

44 **Soldier of Fortune**

Üçkağıdin ve hinliğin bininin bir para olduğu harika bir RPG. Özellikle Online oyuncuları zevkten çıldırtacak olan NOX Diablo'nun tahtını alabilecek mi?



46 **Might & Magic VIII**

Macera devam ediyor. Sıklığını düşünenler olduğu kadar oyunu oynayıp, sonuna kadar gidenler de var.



50 **Messiah**

Meleklerin iş görme yöntemlerine alternatif bir bakış. Bazılarınız sevmeyecek, bazılarınız gülecek.



52 **NFS 5**

Porsche kullanma şansını bize veren oyun. Tarihsel akışında tüm Porsche modelleri emrinizde.



54 **Majesty**

RTS'ye yeni bir boyut. Son yılların en kapitalist oyunu majesty'de parası kadar konuşan bir kralı canlandırıyoruz.



56 **Superbike 2000**

Motosiklet yarışlarının heyecanını sonuna kadar yaşatan gerçekçi bir simülasyon.



58 **Devil Inside**

Televizyon Showlarının ne kadar ileri gidebileceğine iyi bir örnek. Perili bir eve canlı yayında polis baskını.



62 **Tzar**

Rus çarının düşmanlarından kaçış hikayesi. Değişik bir RTS.



66 **F1 Formula 2000**

F1 Yarışlarının Electronic Arts yorumuya bilgisayarlarındaki yansımıası.



76 **Thief II**

Hırsızlığı sanat gibi işleyen kahramanınızın ikinci macerası. Gölgeler siz bekliyor.

74 **Championship Manager 99/00** • 75 **Football World Manager 2000** • 72 **Invictus** •

64 **C&C Firestorm** • 71 **Force Commander** • 50 **Messiah** • 60 **Crazy Beetle Cup**

• 73 **Wings of Destiny**

BASLIYORUZ

Yine acımasızca eleştirdik. Yumduk gözümüz açık ağızımızı, ne bulduysak söyledik. Yine de itiraf etmek gerekirse bu ay oynadığımız oyunların pek coğundan bir hayli memnun kaldık. Hatta kısa bölümünde bile hafif hoşlandığımız oyunlar bulunduğu itiraf etmeliyiz belki de. Üstelik bu kadar

dengeli oyun dağılıminin olduğu başka bir aya dair gelmemiştir. Strateji, simülasyon, yarış, adventure, RPG, FPS... hepsinden biraz var bu ay. Umarım hem okurken eğlensiniz hem de incelemeler işinize yarar ve hoşlanacağınız oyunları seçmenize yardımcı olur.

TOP 10 PC



Age of Empires 2 4.2

Championship 2000 3.0

TZAR 1.8

Fifa 2000 1.4

NBA Live 2000 1.3

Sims 1.1

SWAT 3 1.0

Grand Theft Auto 2 0.8

Tiberian Sun 0.8

Quake 3 0.6

Playstation

Clock Tower 2.5

Gran Turismo 2 1.4

Resident Evil 3 1.2

Medal of Honor 1.1

Medievil 0.9

Rally Cross 2 0.5

Tarzan 0.4

Castlevania 0.4

Final Fantasy 8 0.2

Driver 0.1

SOLDIER OF FORTUNE

Kafa dağıtmak için ideal bir oyun...



Yapım: Raven Software

Dağıtım: Activision

Tür: FPS

Web: www.ravensoft.com

Raven ilginç bir firma vesilesiyle Adamlar oyun motoru geliştireceğiz diyen kasımlılar pek, doğrudan ID Software tarafından geliştirilenleri alıp cılıyor, sonra da bunları bir güzel oyunlar yapıyorlar. Bence çok akılçıl... Sonuçta oyuncunun grafik güzelliği önemli olabilir ama, bir oyun sadece grafiklerden ibaret değildir. Oyle olsa, gider grafikerin Mac'inde Quark Express ile oynardım. Ama Raven her zaman için vasantın çok üstünde atmosfer ve oynamabilirliğe sahip oyuncular yapmayı beceriyor, hele de FPS türü söz konusu olduğunda. Heretic ya da Hexen serilerini oynamış olanlarınız ne demek istedığımı anlamıştır, bunlar ya Doom ya da Quake motoruyla yapılmış oyuncuları ama, hepsi birer klasik oldular. Şimdi de önmüzdé yine Raven yapımı bir oyun var, Soldier of Fortune. Ve eminim ki bu oyun özellikle "bazi" açılardan tam bir klasik olacaktır. Bu "bazi" açılarla gelmeden önce oyun motoruna bir göz atalım. Raven artık eskidiği düşündürilen Quake 2 motorunu almış, üzerinde biraz çalıştıkları sonra GHOUL adını verdikleri kendi grafik motorlarıyla birleştirmiştir. Sonuç gerçekten çok ilginç. Grafik kalitesinin yüksek olması dışında, animasyonlar ve çizimler gerçekten mükemmel. Bunun haricinde oyun motoru özellikle atışları ve etkilerini hesaplamakta etkileyici bir performans gösteriyor. Mesela, bir düşmanın elindeki silahı ya da kafasındaki miğferi uçurmak mümkün, ama tabii bu kadarla kalmıyor.

Gerçek dünya, gerçek asker...

"Soldier of Fortune" tam olarak paralı asker anlamına geliyor, ancak burada aklınıza lejyonerler ya da kadrolu askerler gelmemeli. Başta Amerika olmak üzere dünyanın pek çok ülkesinde ordadan emekli olan ya da başka sebeplerle ayrılan tecrübeli askerler "yeteneklerini" uluslararası pazar sunarlar. Bazıları sadece ya-



sal hükümetler için çalışır, bazları ise aldığı çekin üzerinde kimin imzası olduğunu umursamaz. Bu oyun için Raven yapmış olan farklı bir yol izlemeye karar vermiş ve işte bu "uzmanlardan" birleştirmek yapması için anlaşılmıştır. Oyunda canlan-



dirdiğiniz "John Mullins" gerçek bir "uzman" ve hem oyuna danışmanlık ediyor hem de ana karakter olarak rol alıyor. Adamımız fakir bir çiftçinin oğlu, okuyacak

ya da iş kuracak imkanlara sahip olmadığından genç yaşta Amerikan ordusuna katılmış. Orduda özellikle ilkyardım ve komando takıtları üzerine eğitim aldıktan sonra, Vietnam savaşına gönderilmiş. Vietnam elemanın bildiği hemen herşeyi öğrendiği savaş olmuş, burada özel kuvvetlere dahil olmuş ve tam üç dönem görev yapmış, başarılarından dolayı bir sürü üstün hizmet madalyası aldığı gibi, Viet Cong yönetimi tarafından da kafasına büyük bir ödül konmuş. Bu adamın hayatının cehennemde geçtiğini söylemek yanlış olmaz ama, kurtulmayı da başarmış ve kırkinci yaşında övgülerle dolu bir siccile ordudan emekli olmuş. Bundan sonra ise, en iyi bildiği işi yapmaya devam

etmiş. Genellikle dünya devletlerinin legal güç kullanmaya çekinmediği "hassas" olayların çözümü kavuşmasında önemli roller oynamış. Üçüncü Dünya Ülkeleri tabir edilen bölgelere çok fazla yolculuk ettiğini söylemek yeter cektir sanırım. İşte S.O.F. için böyle "profesyonel" bir adamdan yardım alan Raven, sonuçta oldukça gerçekçi bir oyun üretmeye başarmış.

Güçlü bir sistem gerekliliği...

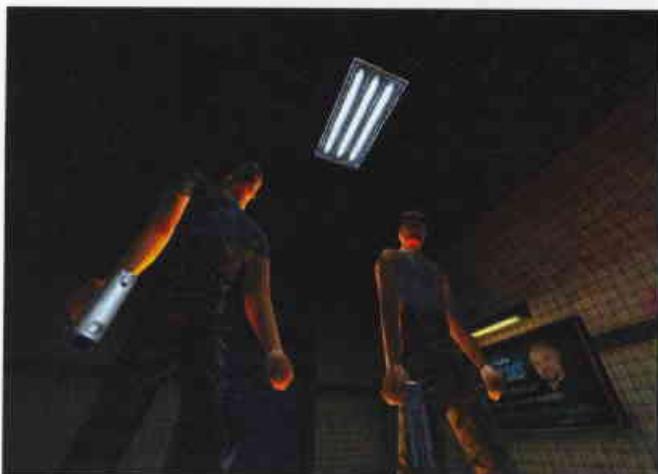
Soldier of Fortune, çalışmak için oldukça güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor. Tabii grafik, ses ve zorluk gibi unsurları enince detayına dek ayarlama imkanınız var ama, herşeyi sonuna kadar kapatırsanız o zaman da bu



oyundan zevk almanız güçleşir. Oncelikle işletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor, ayrıca oyun NT 4.0 üzerinde de çalışabiliyor ancak, Service Pack 5 güncellemesinin yapılması şart. Windows 2000'e gelince, maalesef bu sistemin kullanıcıları oyunu çalıştırılmaktan oldukça zorlanırlar, bunun sebebi ise pek çok yaygın ekran kartının Windows 2000 sürücülerinde sorunlar bulunması. Eğer 2000 kullanıyorsanız ve oyunu çalıştırımiyorsanız o zaman ekran kartınızın orijinal sürücülerinin en yeni versiyonlarını kurmayı denemelisiniz, tabii DirectX 7.0 sürücülerinin de kurulu olması şart.

Gereken minimum donanım ise şöyle; en az Pentium sınıfı 233 MHz işlemci, 64 MB RAM, 4x CD-ROM sürücü, sabit disk üzerinde 700 MB civarında boş alan, OpenGL destekleyen yüksek kapasiteli bir grafik kartı, ses





karti, mouse. Eğer oyunu tüm grafik detaylar açıkken düzgün bir biçimde oynamak istiyorsanız o zaman bu listedekileri ikiyle çarpmanızda fayda var, çünkü oyunun bazı kısımlarında ortam gerçekten çok kalabalıklaşıyor ve güçlü bilgisayarlar bile zorlanıyor. Burada özellikle grafik kartı büyük onem taşıyor, yeni nesil güçlü kartlardan birini kullanmıyorsanız oyunu çalıştırmanız bile mümkün olmayabilir. Bunun haricinde oyun LAN ve Internet karşılaşmalarını da destekliyor, tabii yüksek hızlı bir bağlantınız yoksa bunu denemek zaman kaybı olabilir.

Kurşun yağmuru...

S.O.F. alışılması biraz dışında bir FPS, öncelikle çalışmaları çok şiddetli geçebiliyor ve silahlar gerçek hayat kine benzer güçte tasarılmış. Zırhınız ve sağlığını tam dolu olsa bile yakın mesafeden bir pompalıya hedef olmak ya da üzerinize ateş açan bir grubun ortasına atlamak sonunuza oluyor. Tabii bu durum zorluk seviyesi artırıldığında daha da kötüleşiyor, üstelik silah ve envanter kapasiteniz de buna

uygun olarak azalıyor. Düşman yapay zekasına gelince, burada bazı zayıflıklar söz konusu, karşılaşan tiplerin hareketleri ve çıkış



noktaları önceden belirli, bu yuzden Unreal tarzı "Öğren-ara-avla" cinsi bir yapay zeka mevcut değil. Ancak "kötü" adamların da silahları boşalıyor, yaralanınca ya da silahları düşünce etkisiz hale geliyorlar. Ote yandan oyunda sadece onlar yok, etraftaki sivilleri, polisleri ya da müttetik askerle-

rini vurmamaya dikkat etmelisiniz. Silahların farklı hedefler üzerindeki etkileri ve menzilleri de iyi ayarlanmış, mesela zırhlı bir adamı uzaktan pompalıyla saldırmak herifi gidişlamaya bile yetmiyor. Ama koluna ya da kafasına bir kurşun yemesiambaşka bir etki yaratıyor. Hazır konu açılmışken, bu oyun bugüne dek gördüklerimin arasında en kanlı ve vahşi olanı: Tipki gerçek bir çatışma gibi kurşunlar uçuşuyor, kollar bacaklar kopuyor, kafalar patlıyor, yaralılar inliyor, alev alanlar haykıra haykıra bir hâl oluyor. Aslında oyundan "kan ve vahşi" kaldırıkmak, hatta buna bir şifre koymak da mümkün ama, yine de çok küçüklerin pek oynamamasında fayda var gibi-



alt kısmındaki "gürültü dedektörü" gösteriyor.) Oyunda sesler çok detaylı ve önemli, özellikle çatışmaların yoğun olduğu zamanlarda arka plan gürültüsü tam bir savaş atmosferi yaşıyor. Ayrıca eğer istenirse müzikler dumrum uygun olarak dinamik bir biçimde değişebiliyor ancak, bence o kadar gürültü arasında müziği kapatmak daha sağılıklı bir karar olur. Oyunun grafikleri gerçekten de oldukça güzel ve detaylı, ara sahneler de oyun içi grafikler kullanılarak yapılmış. Belki çok yoğun bir senaryo yok ama özenle yapılmış ara sahneler ve oyunun genel akışı, insanın ilgisini yüksek tutmayı başarıyor. Sonuç olarak S.O.F. iyi bir oyun; hatta bence türünün en iyilerinden biri! En azından bir oyunda olsun. 44 Magnum tabancasının gerçek gücünde oyna yansıtılığını görmek de beni ayrıca mutlu etti.

Mad Dog

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Gerçeden çok iyi, özellikle karakter animasyonları ve silah etkileri kusursuz denebilir. Seviyeler biraz daha detaylı tasarlanabilirdi.

Ses ve Müzik

Ses efektileri çok gerçekçi yapılmış. Arka plan sesleri ise atmosferi doğrudan etkileyen. Müzik iyi, en büyük özelliği dinamik olması.

Oynanabilirlik

Siz ne kadar isterseniz o kadar zor olabilecek bir oyun bu..., ve zorlukta zevki de o denli artıyor.

Atmosfer

Gerçek mekanlar ve düşmanlar, ayrıca iyi tasarımlı ara sahneler insanı bağlıyor. Özellikle de uzaylılardan bıktısanız.

LEVEL Notu

94

Aalışılmamış bir oyun. Normalde daha gerçekçi ve bir o kadar da şiddet içermiyor. Yapay zeka dünyada pek zayıf bir yanı yok.

Minimum: P-233, 64 MB RAM, 700 MB HDD,

3D Grafik kartı:

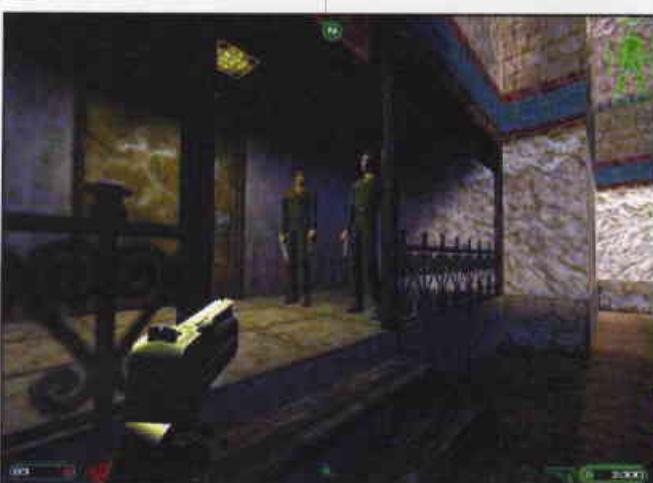
Önerilen: P-250, 128 MB RAM, 900 MB HDD,

3D Grafik kartı:

Grafik: OpenGL

Multiplay: WON.Net

Extra: DirectSound 3D



Alternatif

Half Life

Sayı/Puan

Ocak 99 / 10/10

MIGHT AND MAGIC VIII

Might and Magic fanatiklerine yeni karakterler, büyüler ve yaratıklar...

Yapım: New World Computing

Dağıtım: 3DO

Tür: Fantasy Role Playing

Web: www.3do.com

Bazı oyunlar vardır, size garip bir zevk verirler, oynamadan rahat edemezsiniz. Gece uyumadan önce karakterlerinizi ve sizi bekleyen maceraları düşünürsünüz. Yolda kağıtlara aldığınotları inceler ve karakterlerinize bir yol cırsınız. İşte Might and Magic serisi



de birçok oyuncunun, oyundaki karakterlerle bütüneşebilmesini başarıyor. Elbette oyun Diablo veya Baldur's Gate gibi oyuların gölgesinde kalabiliyor, ancak yine de bu oyun size bambasa heyecanlar yasatabiliyor; Dark Elfler, Dwarflar, Dragon'lar, Minotaur'lар, Cyclop'lar ve diğer birçok fantastik yaratıkla sadece bu oyunda birebir karşılaşabiliyorsunuz. Kimi zaman Dwarf'ların yer altı şehrinde gezinir, kimi zaman Elf'lerin ormanlarında dolıyor ve Yüzüklerin Efendisi gibi fantastik kitaplardaki ortamı en iyi bu oyunda yaşayabiliyorsunuz. Might and Magic serisi sadece bu özelliğiyle bile oldukça çekici

Serinin 8. bölümü olan Day of the Destroyer'da da Jadame Ülkesini kötü güçlerin elinden kurtarmaya çalışıyorsunuz. Serinin



önceki bölümleri olan 6 ve 7'nin aksine MM8'de oyuna sadece bir karakterle başlıyorsunuz. Bu karakteriniz ana karakteriniz oluyor ve oyunda rastladığınız NPC'leri eğer ikna edebiliyorsunuz yanınızda en fazla 4 karakter katabiliyorsunuz, ve bu karakterleri istediğiniz zaman da partinizden

çıkarabiliyor ve tekrar alabiliyorsunuz, bu konuda bir sınırlama yok, sadece ana karakterinizi çikaramiyorsunuz. Bu yüzden oyuna başladığınız ana karakterin seçimi oldukça önemli.

Dark Elf'lerin cazibi

Biliyorum, Dark Elf karakterler herkesin ilgisini çekecek ve bu karakterle oyuna başlamaktan kendinizi alamayacaksınız. Ancak oyunun daha başlarında Cauri Blackthorne adlı en güçlü Dark Elf karakterini (Level 50) kurtarıp (Murmurwoods haritasında tasa dönüşmuş bir şekilde kurtarılmayı bekliyor) partinize katabiliyorsunuz. Cauri'yi kurtardığınızda ana karakterinizin Level 15 civarında olabileceği düşünülürse ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Cauri öğrenebileceği yeteneklerin hemen hemen tü-





münde en üst seviyede (Grandmaster veya Master), bu yüzden oyunun başlarında size inanılmaz derecede faydalı olacak. Cauri gibi bir karakter varken oyuna Dark Elf karakterle başlamak bu açıdan pek de mantıklı değil. Benim tavsiyem oyuna Knight veya büyülü olayına önem veriyorsanız Necromancer karakterle başlamak, ideal parti Dark Elf, Necromancer, Cleric, Knight ve Dragon'dan oluşan bir parti gibi görünüyor. Bu arada yeri gelmişken karakter sınıflarından da biraz bahsedelim.

Karakter sınıfları

Cleric: Body, Mind ve Spirit büyülerinin yanı sıra Light Magic'de de Grandmaster olabilen bu karakter sınıfının her partide bulunması gerekiyor. İyleştirme,

korunma ve güçlendirme büyülerine özellikle oyunun sonlarında çok ihtiyacınız olacak. Silahlardan sadece Mace'de Master olabilen Cleric, zırh olarak Chain (Expert) giyebiliyor ve Shield'da da Master seviyesine yükselebiliyor. Cleric'inize bunalımların dışında Learning ve Meditation yeteneklerini kazandırmayı ve Personality puanını mümkün olduğunda yükseltmeyi unutmayın.

Dark Elf: MM8 ile ilk defa karşımıza çıkan bu karakter sınıfı sevinç eski bölümündeki Archer sınıfının yerini alıyor. Hem büyü hem de savasma özelliklerine sahip Dark Elfler ayrıca Dark Elf Ability adında özel bir yeteneğe sahipler. Bu özel yeteneklerde dört tane büyü bulunuyor. Bunlardan Glamour Merchant puanını yükseltirken Traveler's Bo-

on Torchlight, Wizard Eye ve Fether Fall büyülerini aynı anda yapıyor, Blind düşmanlarınızı belli bir süre için kör edip hiçbir şey yapamamalarını sağlıyor ve



Darkfire Bolt da Dark ve Fire karışımı bir büyü ve oldukça yüksek hasarlar verebiliyor. Dark Elfler çok zengin bir yetenek yelpazesine sahipler, Merchant, Disarm Trap, Bow ve Chain yeteneklerinde Grandmaster olabiliyorlar. Özellikle Disarm Trap çok önemli. Ayrıca Elemental büyüler olan Fire, Air, Water ve Earth büyüğü sınıflarında ise Master seviyesine kadar yükselebiliyorlar. Silah olarak Bow'un yanında Sword ve Dagger (ikisinde de Master olabiliyor ve iki silah birden kullanabiliyor) veya Spear verin. Ayrıca kalkan (Expert) da kullanabiliyor, ancak iki silahın aynı anda vereceği hasarı tercih edin. Bu kadar geniş bir yetenek

yelpazesine sahip olan Dark Elf doğal olarak Personality dışında tüm statlarda yüksek olmalı, özellikle Speed, Accuracy ve Might'da, büyüye önem verecek seniz Intellect puanlarını da artırımalısınız.

Dragon: MM8 ile nihayet paritimize bir Dragon da katabiliyoruz ki, oyunun en çekici özelliklerinden biri de bu. Dragon silah veya zırh taşıyamamasına rağmen oldukça güçlü. Aynı zamanda Perception ve Identify Item gibi iki çok önemli yetenekte de sadece Dragon Grandmaster (GM) seviyesine (Minotaur da GM Perception öğrenebiliyor) kadar yükselebiliyor. Learning'de de GM olabilen Dragon'a ayrıca Master seviyesi Meditation ve Body Building ile Expert Regeneration özelliklerini kazandırır. Bu özellikleri verdikten sonra Level atlaklı kazandığınız puanları Dragon'un sadece Dragon Ability yeteneğini artırmakta kullanın. Dragon'un özel yetenekleri, kastedilen yaratıkların korkup büyünün etkisi surdukle paniğe kapılıp kaçmalarını sağlayan Fear, tüm partinin uçmasını sağlayan Flight (Fly buyusu ile aynı), Dragon Breath'ın gelişmiş bir versiyonu olan Flame Blast ve dragonun kanatlarını çırparak düşmanlarını geri puskurtıp sonra da Flame Blast kastetmesini sağlayan (partinizin de bundan hasar almaması için) Wing Buffet'den oluşuyor.

Knight: Knight'siz Might and Magic olmaz. Her ne kadar birbir dövüşte Dragon'un gölgelerinde kalsa da, Knight yine en güçlü zırh ve silah özelliklerine sahip. Sword ve Spear'de GM olabilen Knight, bu seviyelerde aynı anda iki silah birden kullanabiliyor, GM Plate giyebiliyor ve GM Shield da kullanabiliyor. Bir elde Sword diğerde Spear kullanmak daha mantıklı görünüyor, zira bu iki silahda da GM seviyesinde Skill puanınız kadar Armor Class'ınızı (AC) artırıyor (en az 20). GM seviyesindeki Shield skill'i ise AC'ınızı en az 20 artırıyor. Ama yaratıklara daha fazla hasar vermek daha önemli tabii. Knight ayrıca Axe ve Mace silahlarında da Master olabiliyor, ama Sword ve Spear varken bunalara gerek yok tabii. Knight'iniza kazandırmaman gereken diğer yetenekler ise GM seviyesi Repair Item ve Armsmaster, Master sevi-





yesi Bodybuilding ve normal Learning. Özellikle Armsmaster yeteneğini mümkün olduğunda artırmaya çalışın, çok işe yarıyor.

Minotaur: MM7'de başımızı oldukça ağrıtan Minotaur'ları MM8'de artık partimize katabiliyoruz. Her ne kadar Knight kadar iyi bir savaşçı olmasa da yine de bir deneyin. Minotaur silahlardan sadece Axe'da GM seviyesine yükselebiliyor. Staff, Spear ve Mace'de ise Master olabiliyor. Zırhlardan Chain ve Plate'de Master olabilen Minotaur kalkan kullanamıyor. Bu yüzden bir elde tek eli bir balta ve diğerinde de Spear kullanın. Minotaur aynı zamanda büyü de yapabiliyor, ancak Spirit, Mind ve Body büyülerini sadece Expert seviyesinde kullanabiliyor, kısaca bir işe yaramıyorlar. Disarm Trap, Body Building ve Armsmaster Master seviyesine çıkabilecek Minotaur Perception'da ise GM olabiliyor. Tüm bunlar dikkate alındığında kesinlikle tercih edilmemesi gereken bir karakter sınıfı.

Necromancer: Daha önceki MM serilerindeki Sorcerer'in yerini MM8'e Necromancer alıyor. Tek farkı Dark Magic büyülerini sadece Necromancer'in yapabiliyor. Oyundaki en güçlü büyülerini yapabilen Necromancer özellikle fiziksel hasarlara karşı dayanıklı yaratıklarda en büyük kurtarıcınız. Fire, Air, Water, Earth ve Dark Magic'de GM olabilen Necromancer silah olarak

Master seviyesi Staff kullanabiliyor ve zırh olarak da sadece Expert seviye Leather giyebiliyor. Necromancer'ınıza öğretmeniz gereken diğer yetenekler ise GM seviyesi Learning, Meditation ve Alchemy. Alchemy yeteneği ile en güçlü iksirler olan Black Potion'lar yapabiliyorsunuz, bu iksirler Might, Endurance gibi özelliklerini 50 puan birden artırabiliyor. Necromancer'ın özellikle Intellect puanlarını artırmaya çalışın. Oyunun ilerki aşamalarında kazandığınız Skill puanlarını Dark Magic için kullanın.

Troll: Yine MM7'de kaptığımız Troll'leri bu defa partimize de katabiliyoruz, ancak Minotaur gibi pek de kullanışlı olmayan ve üstün özellikleri olmayan bir karakter sınıfı. Staff ve Mace silahlardan GM, Sword ve Axe'da ise Master seviyesine çıkabilecek (Master Sword'u tercih edip iki Sword birden kullanın) Troll, GM Leather ve Expert Chain giyebiliyor (Leather tercih edin). Troll'ün diğer kazanabileceği özellikler ise GM seviyesi Bodybuilding ve Regeneration ile Master seviyesi Repair Item ve Armsmaster. Knight'tan daha yüksek Hit Point'e sahip olabilen Troll, ne var ki Knight kadar iyi bir savaşçı değil, silah ve zırh konusunda Knight'in çok gerisinde kalıyor, bu yüzden mutlaka Knight tercih edin.

Vampire: MM8'in yeni karakter sınıflarından biri, hem büy

yeteneklerine sahip hem de iyi silah kullanabiliyor. Spirit, Mind ve Body büyülerinde Master seviyesine kadar yükseltilen Vampire, silah olarak da Grandmaster Dagger, Master Sword, Expert Axe ve Mace kullanabiliyor. Zırh olarak Master Leather ve Expert Chain giyebilen ve Master Shield kullanabilen Vampire'ler ayrıca Vampire Ability denen özel yeteneklere sahipler. Bu özelliklerden Lifedrain, kastedilen karakterden hit point çalıp kendi karakterinize katıyor, Levitate büyüsü tehlikeli yerlerden partinizin hasar almadan geçmesini sağlıyor. Charm büyüsü etraftaki yaratıkları zararsız hale getirirken, Mistform ise vampirinizin fiziksel hasar almamasını ve verememesini sağlıyor.

Vampirinize kazandırabileceğiniz diğer özellikler ise GM Identify Monster ve Master Alchemy ile Regeneration. Her ne kadar değişik ve faydalı gibi görünen özelliklere sahip olsa da, partinizde bir vampirin olması lüksüne sahip olmayı.

Ideal parti ve tavsiyeler

İste karakterler böyle, ideal parti olan Cleric, Dark Elf, Dragon, Knight ve Necromancer'ı çeşitli nedenlerle bozmanız gerekebilir. Mesela lineer görevlerden birinde Overdune adlı bir Troll'ü partinizle alıp Alvar'daki Merchant'la konuşurmanız gerekiyor. Bu görevi yerine getirdikten sonra hemen bu karakteri partinizden çıkarabilir ve daha önce çıkardığınız karakteri geri alabilirsiniz. Ayrıca 50 Level karakterleri de partinizde katma şansı yakalarsanız bunu sakin kaçırın. Mesela 50 Level bir vampir olan Artorius Veritas'ı bazı görevler için yanınız katabilirsiniz (özellikle tuzaklarla dolu olan yerlerde Levitate büyüsü çok işe yarıyor, bu buyuya kastedip vampiri hemen partinizden çıkarabilirsiniz de).

Biraz da oyunun geçtiği yerlerden bahsedelim. Jadame haritası 9 bolgeye ayrılmış durumda, bunlara Dagger Wound Island, Ravensshore, Alvar, Murmurwoods, Garrote Gorge, Ravage Roaming, Shadowspire, Ironsand Desert ve Regna. Ayrıca bu haritalara dağılmış portalardan Plane of Air, Earth, Fire ve Water'a ulaşabiliyorsunuz. Bölge ve dungeon sayısı serinin önceki bölümleri olan MM6 ve MM7'ye göre oldukça az, MM6'da mesela 15 bölge vardı ve herbirinde birçok dungeon vardı. MM7, MM6'ya göre oldukça kısıydı, MM8 ise MM7'den bile çok daha kısa. MM6'da kolayca Level 100 ve üzerinde çıkışılabilirken MM7'de Level 60-70 civarında oyunu bitirebilirsiniz.





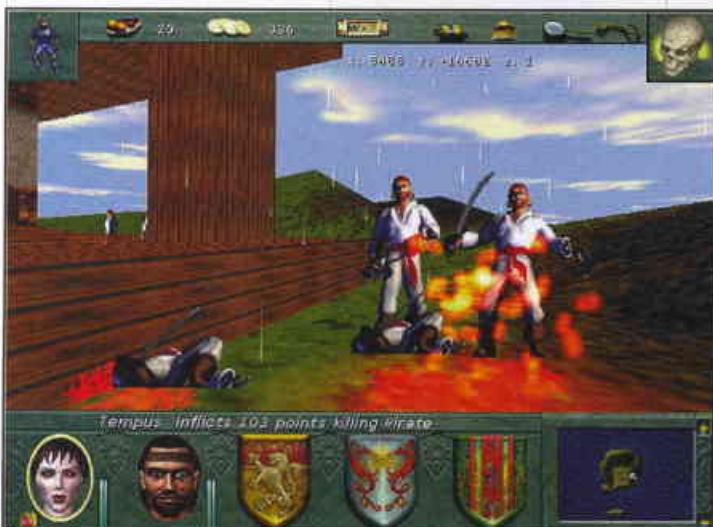
biliyordunuz. MM8'in bu kısılığı yüzünden kazanabileceğiniz experience puanları da çok daha düşük oluyor. Oyundaki Level 50 karakterler bu durumu biraz dengeliyor gibi, ancak oyunun başlarında partinize katacağınız Level 50 bir karakter (Cauri Blackthorne gibi) oyunun çok kolaylaşmasına neden oluyor. O yüzden bu karakterleri ana karakteriniz en az Level 30 olduktan sonra partinize katın. Ayrıca Dragon karakterler de diğer yaratıklar karşısında çok güçlü kalıyor, oyunun başında Garrote Gorge'da partinize katabileceğiniz Ithilgore, Level 30 (Brimstone) veya Level 50 (Duroth the Eternal) bir dragonu partinize katana kadar sizi fazla idare edecektir. Oyunun başında par-

tinizdeki tüm elemanlara mutlaka Bow skill'ini kazandırın. Bu sayede düşmanlarınızı yanınızda yaklaşmadan kolayca avlayabilirsiniz, vur-geri kaç taktiği en önemli taktığınız olacak. Ayrıca derenin karşı kıyısına geçip (köprüden veya Water walk büyüsü ile olabilir) veya denizden veya havadan düşmanlarını oklamak da gayet hoş olabiliyor. Oyunun başlarında mutlaka öğrenip en üst seviyeye getirmeniz gereken diğer yetenekler ise Air ve Water buyuları (Town Portal, Fly ve Invisibility için) ile Disarm Traps, Perception, Merchant, Identify Item ve Repair. Oyunu bitirmek için mutlaka tamamlamanız gereken görevlerin yanı sıra karakteriniz için promosyon görevleri ve istemediğiniz

kadar çok yan görev var. Bu görevlerin çoğu ise maalesef yine A'daki B eşyasını C'ye götür şeklinde. Obelisk ve Arcmage Quest'i de yine var. Arcmage oyuna yeni kartlar eklenmiş, ancak 6-7 oyundan sonra sıkıcı olabiliyor.

Arabirim geliştirmeleri

Oyunun arabiriminde de bazı geliştirmeler var, herseyden önce görülebilir alan genişletilmiş, yandaki bar kaldırılmış, sağ üstteki kuru kafa simgesi ile buyulerinizi atabiliyorsunuz. En soldaki karakter simgesi ise o an partinizdeki aktif büyüleri gösteriyor. Ayrıca haritalarda köydeki evlerin isimleri de yazıyor, her noktaya kendi özel notunu ekleyebiliyorsunuz. Ayrıca her skill'in ustaları diğer ustaların ne rede olduklarıını söylüyor, mesela Expert Bow hocası, Master ve Grandmaster hocaların isimlerini ve ne rede olduklarıını söylüyor. Ayrıca çoğu simgeye sağ tuşla tıklayıp ek bilgi alabiliyorsunuz. Kisaca oyun oldukça kolaylaştırılmış. Müzikler de opera tarzından ziyade daha çok gotik ve karanlık, özellikle girdiğiniz zindanlarda iyi bir atmosfer yakalamanızı sağlıyor.



Might and Magic atmosferi

MM8'in yeni karakterleri,

Alternatif

Might & Magic 7

Sayı/Puan

Mart 98 3/5

buyuları, silahları ve yaratıkları benim gibi siki Might and Magic fanatiklerini fazla tatmin edecek düzeyde. En azından Diablo 2 veya yeni Lith-tech Engine kullanacak ve bizi nihayet bu kabak tadi vermeye başlayan grafiklerden kurtaracak Might and Magic 9 çıkışına kadar sizi idare edecektir. MM9'da umarız artık oynadığımız karakterleri dışarıdan görebiliriz, bu zira bir FRP oyununda çok önemli, MM serisinin en önemli eksiklerinden biri bu, karakterlerinizle tam olarak bütünleşmemiyorsunuz. Oyna 65 puan verdim, ama bu demek değil ki MM8 kötü bir oyun. Benim için en azından Nox'tan daha iyi bir oyun (değil Diablo 2'ye, birincisine bile rakip olamayacak Nox'a 86 veren arkadaşların yüzünü Diablo 2 circa görmek istiyorum).

Solitaire de mesela 100 üzerinden en fazla 10 puan alabilir, ama yine de dünyanın en çok oynanan oyunlarından biridir. Bir oyunun sağlam bir karakteri ve karizması olmalı, tipik gerçek bir insan gibi. Might and Magic serisi de işte böyle.

Blackbird

Grafikler

Grafikler ve animasyonlar artik hiçbir şekilde tatmin edemiyor ve dört senesini hatırlatıyor.

Ses ve Müzik

Sesler fena sayılmaz, yaratıklar fazla gürgülü çıkmıyorlar, müzikler 300'dan beklenildiği üzere oldukça atmosferik.

Oynamabilirlik

Yaratıklar pek de zorlu değil, bir süre sonra anlaysın bir şekilde sağa sola koşturduğunu hissediyorsunuz.

Atmosfer

Oyun lyl ama 300 artik daha sürtükleyici hikayeler bulunmak ve karakter etkileşimi yapmak zorunda.

LEVEL Notu

LEVEL KARNESİ

65

Might and Magic serisinin yeni karakterleri, büyüler ve yaratıklar sunan son bölümde serinin fanatiklerine hitap ediyor, onlar için de oyun oldukça kısa.

Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 4X CD, 375 MB sabitdisk alanı

Önerilen: Pentium 200, 64 MB RAM, 8X CD, 375 MB sabitdisk alanı

Gratik: Software - Hardware Direct 3D - 640 x 480 çözünürlük

Multiplay: Yok

Ekstra: 3D ses, EAX ve A3D

MESSIAH

Dünyayı kurtaracak olan mesih bu oyundaki gibi bir şey mi? Öyle olmaması için birkaç sebep var.

Yapım: Shiny Entertainment

Dağıtım: Interplay

Tür: Aksiyon

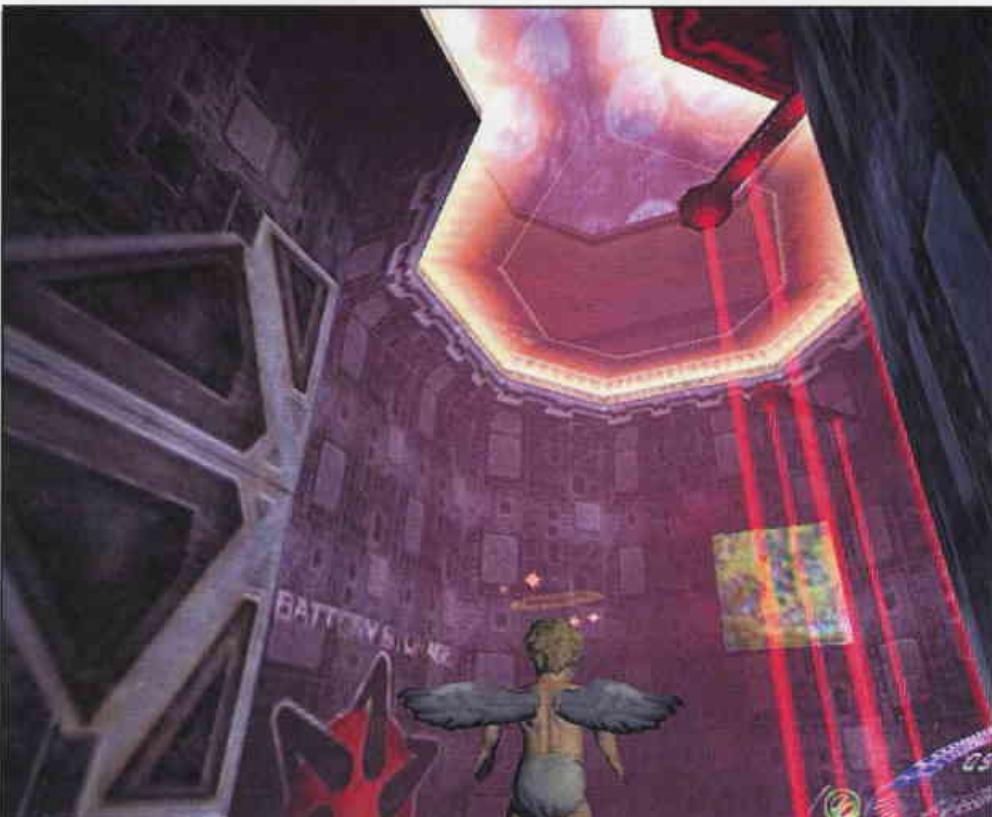
Web: www.interplay.com

Bazı oyunlar gerçekten çok iyidir, oynamayı bitirip yazmaya başladığınızda hiç tereddüsüz övmeye başlarsınız. Bazı oyunlar da gerçekten başarısız olur, onları yazmak da ayrı bir keyiftir. Hiç rahatsızlık duymadan oyunun saçmalığına eşdeğer saçmalıkta yorumlar yapabilirsiniz. Messiah'in en kötü yanı bazı açılardan kendini aşmış bazı açılardansa bütünüyle beceriksiz görünümesi; tabii bu yorum sadece bu oyun hakkında yazı yazması gerekenleri ilgilendiriyor. Oyunu oynayacak olanları ilgilendiren bir şey söylemek gerekirse, ki gerekir, ismi kadar iddialı olmasa da Messiah'in vaadettiği birçok şey var. Ne yazık ki bunların başında bug'lari geliyor.

Gerçekten de bu oyunun en önemli sorunlarından biri bug'lari. Hani bazen kendinize bir oyunu oynamak için 1 saat filan zaman verirsiniz ama sonra bilgisayarın başından kalkmadığınız için bu süre bilinmeyecek bir tanrıe kadar uzar. İşte Messiah'in böyle bir sorunu yok, ortalama olarak yarı saatlik aralıklarla bir böcek ortaya çıkıp oyunu kilitiyor ve böylece gündelik hayatınıza dönen fırsatı veriyor.

Gencim, güzelim...

Oyunun çok da ilginç olmayan bir hikayesi var. 2000'li yıllarla birlikte kaosa sürüklenen bir dünya, kendini her şeyin tek hakimi ilan eden bir şeytan ve ona hizmet eden yoz insanlara karşılık Tanrı tarafından işleri düzeltmek için gönderilmiş bir melek; Bob. Çok kısa bir süre önce Omikron'da gordüğümüz beden değiştiren ruh fikri burada da karşımıza çıkar. Zaten melek Bob'un kendi fiziksel şartlarıyla böyle ciddi bir savaşa soyunması mümkün olamazdı. Çünkü adamımız kendi bedenindeyken sevimli bir ördek yavrusunu andırıyor ve küçük kanatlarıyla uçabildiği saniyeler dışında yapabildiği fazla bir şey yok. O yüzden her fırsatta gizli silahınızı kullanacak, yani beden değiştireceksiniz. Beden değiştirmenin bir faydası da o bedende kaldığı



niz süre içinde kendi saldırınızı tekrar kazanma şansınız olması. Kullandığınız bedenin sağlığını vitamin hapi yutar gibi kendinize akitabilirsiniz. Messiah'taki beden değiştirme işlemi Omikron'dakinden oldukça farklı. Burada bir düşmanla savaş halindeyken bile giyip onun bedenine gitirebilirsiniz. Böylece işiniz bitti-

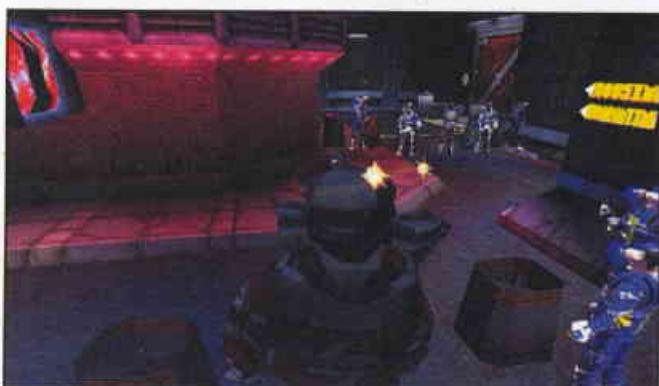
ğinde eski halinize dönüp düşmanın yok etme şansınız oluyor. Sonuç olarak karşınıza çıkan herkes olma şansınız var ve Bob olarak size bahsedilen en önemli yeteneğiniz bu.

Yetenekli de sayılırım...

Oyun piyasaya çıkmadan önce yapılan reklamları bunun bir sho-

oter olacağım izlemiyorum ama Messiah'a türler arası bir oyun demek de mümkün. İçinde aksiyon, adventure, ve platform oyunlarının özelliklerini taşıyor. Oyun içinde heyecan verici silahları çarpışmalar da var ama genellikle yapmak durumunda kalacağınız şey bir kapıyı açmak için gerekli olan düğmeyi aramak ya da platformlar arasında zıplayarak ilerlemek olacak. Oyun lineer olara gelişiyor, yani yapacağınız seyirin sırası önceden belirlenmiş durumda ama bir level içinde araştırabileceğiniz çok sayıda mekan olması ve bunların kendi içinde zaten mantıksal bir sıralamayı takip etmesi tekduzeli ortadan kaldırıyor. Ama bilirsiniz, bir oyunu tekduze yapan tek şey olayların sıralı gittiğini bilmek değildir. Bir noktadan sonra kendinize bakıp şuradan da zıplayayım, şu adamı da haklayayım, şu bulmacayı da çözeyim demekten sıkıldığınızı farkedeceğiniz an çok da uzaktır değil. Messiah, bolumler ilerledikçe gelişip, zorlaşan ve daha karmaşık bir hale gelen bir oyun değil.





Oyunun sonlarına geldiğinizde bile hala ilk bölümde yaptığınız şeyleri tekrarlamaktan sıkılmaz kaçınılmaz olacak. Ama siki bir bulmaca meraklısanız ve platform oyunlarını seviyorsanız çok da sorun değil, zira Messiah sizin gibi birinin daha keyfini kaçırma-ya başlamadan biter, oldukça kışa bir oyun.

Messiah'in kontrollerini çözmek ve oyuna hakim olabilmek için bir süre olup olup dırlımögi gözle almanız gerekecek. Çünkü oldukça karmaşık kontrollere sahip olmasına rağmen bu oyunun bir eğitim boium yok. Bu yüzden başlangıçta biraz dikkat ve sabır gereklidir. İşi öğrendikten sonra isya-ya geyet keyifli, tabii bugünləri saymazsa. Oynaması en hissedilir tadi kalan şey düşmanlarınızın yapay zekası. Hiç beklemediginiz anında karşılı-ya sağınızda surpriz hamlelerle şaşırıp kalabilirsiniz. Bu tabii ki hala onları sızınla yarışabilecek zekada ol-ğu-junu göstermiyor, sadece bir yapay zeka için başarılı.

LEVEL'da da yazıyorum

Görsel açıdan bakıldığından bu oyun oldukça iddialı. Özellikle de sağda solda göreceğiniz panolar üzerinde oynayan videoolarla karşı-ya lastığınızda etkileneceksiniz. Oyu-nu geliştiren ekip Shiny Entertain-ment son birkaç yıldır ortalıkta yoklu ama en azından teknolojik

açıdan gayet zinde oldukları orta-dadır. Karşınıza çıkacak olan mekan-ler için de titizlikle çalışıldığı belli. Tümü de içinde ince ayrıntılar saklayan, dikkatli bakıldığından go-runenden çok daha fazlasına sa-hip olduğu anlaşılan şartsızı me-kanlar. Mekanlar için kullanılan



dokular ve ilginç tasarımlar da dikkat çekici. Tasarım açısından bakıldığından aynı ilginç ve etkileyici yaklaşımı karakterde de de-goruyor. Ne yazık ki bu işin de bütünüyle kusursuz olarak kotarıldığını söyleyemeyeceğiz. Çünkü Shiny mekanlarda kullandığı teknolojiyi ve özeni karakterlerde kul-lamamış. Oyunda karşınıza çı-kan herhangi birini dikkatle ince-leyecək olursanız bedenle hare-ketlerin uyumsuzluğunu ve orta-ya çıkan bunalılığı fark edebilrisiniz. Karakterler içinde doğal ola-rak dikkatinizi en fazla Bob cezbe-decek. Bu küçük, şirin meleklik

sağa sola koşturup, atlayıp hop-larken insanda bir çeşit Elmaya sendromu yaratıyor. Yani, "sen ne tatlı bir şeysin" deyip sarılırken hırpalayabileceğiniz kadar sevimli bir tip. Uçmaya başladığında, da-ha doğrusu onu aslında hiçbir yere goturmeyen kanatlarını çarp-maya başladığında ise işi gücü bi-rakıp şefkat göstermek geliyor in-sanın içinden.

Elimden de her iş gelir

Sesler ve müzik için söylenebi-lecek çok fazla şey yok. Çünkü oyunun bir parçası olarak kullanılmaktan uzaklar. Ya da ben oynar-ken diğer ayrıntılarla çok daha fazla ilgili olduğum için bir şeyleri kaçırdım ama iyi ses ve müziklerin buna izin vermemesi gerekiyor.

Koca adaylarına duyurulur

Sonuç olarak; Shiny Entertain-ment'in Messiah'i içinde bir miktar eğlence, bir miktar sıkıntı, bir mik-tar eksiklik ve bir miktar da heye-can taşıyan bir oyun. Kotu bir oyun değil, hatta belki uzun zamandır hiçbir oyunun son sah-neşini göremediğinden yakınan-lar için iyi bir fırsat. Ama kendinize söyleyaklarınızı yerden kesecek bir oyun arıyorsanız tercih et-menizi öneremeyeceğim bir sey değil. Gerçi oyunu oynamaya ilk başladığınızda içini umut tohumları seriyor, bağımlısı olabileceğinizi düşündürüyor ama bu duyu kısa sürede yerini başka şeyle bırakıyor. Aslında sonunda şeytanla kapışığınız bölümde biraz daha renk katıla, büyük patronu alt etmek o kadar da sıradan ve basit bir şey olarak sunulmasa bilgisayarın başından kalkaren kendinizi daha güçlü hissedebileceğiniz ama her sey öyle kolay olup bitiyor ki, ortada sahiplenebileceğiniz bir başarı bile göremiyorsunuz. Belki Shiny şimdiden daha iyi donanmış bir mesih daha göndermeli bize, Çünkü bu oyundaki potansiyelin böylesine hızla tüketilmesi in-sanın içine simiyor.

Serpil Ulutürk

Grafikler

Görsel olarak neredeyse eksiksiz. Sorun oyunu karakterlerin bugünün teknolojisinde çok yaşar kalması,

Ses ve Müzik

Aşınanabilidikleri sürece sesler eğlenceli, müzik bazen can sıkacak kadar rutin. Hopalarları kapatılabilirsiniz.

Oynamabilirlik

Kontrolüne alışmak biraz vakitini alacaktır ama bu aşamayı atlattıktan sonra otonom, hatta olayla zaten.

Atmosfer

Kalbimi zorlatak isteyenler için ideal bir oyun. Geyet sessiz takim oynamabilen bir oyun.

LEVEL Notu

62

Üzerinde daha çok çalışma bir çok yeri-likli vaat edebilirken bir oyun olaca-ktır. İla hâlâ sonucu kâğıt.

Minimum: Pentium 233, 64MB Bellek, 250MB Harddisk Alanı, 16X CD-Rom

Önerilen: Pentium III 350, 64MB Bellek, 250MB Harddisk Alanı, 48X CD-Rom

3D Destek: Direct3D

Multiplay: Yok

PSX Uyumluluğu: Yok

LEVEL KARNESİ



NEED FOR SPEED 2000

Porsche fanatiklerinin rüyası gerçek oluyor

Yapım: Electronic Arts

Dağıtım: Aral İthalat

Tür: Action – Yarış Oyunu

Web: www.needforspeed.com

Ilk defa bir PC yarış oyununda sadece dünyaca ünlü alman markası Porsche'ın spor arabalarıyla tozu dumana katabiliyorsunuz.

"Bir erkek hayatı boyunca bir ev yapmalı, bir erkek çocuk ve bir de ağaç yetiştirmelidir" der Uzakdoğu'lu bir bilge. Modern dünyada ise örnek bir erkek en azından bir villa satın almalı, bir süper modelle evlenmeli ve Porsche kullanmalıdır. Ne var ki villa ve Porsche için çoğunlukla paranız yetmez, eviniz ve arabanız olmayańca da güzel bir hatunun sizinle ne iş olabilir ki? (Bunları ben yazarın kadın düşmanı oluyorum-Cem) Electronic Arts en azından araba konusunda size sanal da olsa yardımçı oluyor. Need for Speed: Porsche (serinin beşinci bölümünü) 80'ın üzerindeki Porsche modelliyle hız ve tur atma tutkunuzu dindirecek.

Köklere Dönüş

"Tur atmak" aslında yanlış bir deyim. Zira çoğu NFS bağımlısının serinin ikinci bölümünden itibaren hasretini çektiği mükemmel bir doğa ve manzaraya sahip uzun yollar nihayet NFS 5 ile geri dönüyor. Artık A ve B noktaları arasında daire şeklinde turlayıp durmak ve iki dakika aralıklarla aynı yerlerden geçmek yok. Özgür bir şekilde açık yollarda gazlıyorsunuz, oyuna çok güzel bir atmosfer katıyor bu. Oyunun tasarımcıları toplam 14 adet Avrupa'da geçen parkurda, sürücüler-



rin konsantrasyonunu asıl pistin dışına çekmek için bayağı bir uğramışlar. Çağlayanlar, uykuya yattırmış balıkçı köyleri, harika dizayn edilmiş orman patikaları ve kasvetli endüstriyel yapılar çok ayrıntılı bir şekilde oyuna aktarılmış ve geçtiğiniz yollardan sıkılmamamızı sağlıyorlar. Oldukça geliştirilmiş kaplamalar ve harika renk ve ışık efektleriyle birlikte Need for Speed bir bilgisayar oyununda görebileceğiniz en etkileyici grafiklere sahip.

50 Yıllık Porsche Tarihi

Oyunun akışında büyük bir değişiklik yok. Dördüncü bölümde olduğu gibi hızlarına göre ayrılmış otomobil sınıflarıyla yarışmak yerine, "Evolution" modunda kendinize bir kariyer yapabiliyor ve Porsche'un efsanevi modellerini kullanma şansı bulabiliyorsunuz. Kariyerinize başladığınız sıradan ve-

riken ana para ancak, Porsche'un ilk eseri olan 1950'ün 356 modelini satın almanızı yetiyor. Kazandığınız ilk yarışla birlikte paralar akmaya başlıyor, bu parayı tamiratlarda, aracın modifikasyonunda ve hızlandırılmışında kullanı-



biliyorsunuz. Electronic Arts burada bir muhasebeci titizliğinde davranışını. Komple upgrade kitleyi monte etmek yerine toplam 700 tek parçadan istediğiniz takabiliyorsunuz, daha iyi bir hava filtresi, spor aksesuarları ve aracınızı hafifleten ek parçalar gibi. Ancak bu ek parça olayı bir süre sonra iştikouceye dönüşebiliyor, her bir parçayı özel olarak satın almanız gerektiği gibi, aynı zamanda bir de monte etmeniz gerekiyor. Bu arada ilk satın aldığınız Porsche'ları satmadan önce iyi düşünün derim: 1950'de 10.000 dolara aldığınız bir 356'ya, 70'lerde 150.000 dolar veren çabası. Para kazanmak için turnuvalara tekrar katılabiliyorsunuz.

Sürmeye Bilmek Lazım

Bu angarya ve finansal masraf mutlaka etkisini gösteriyor, çoğu

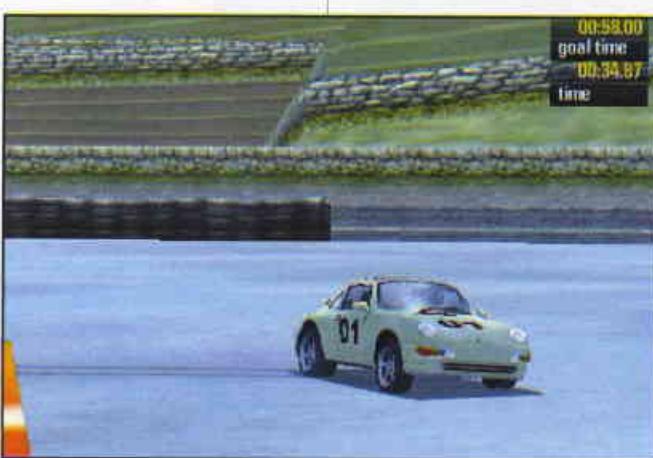
model seri versiyonda neredeyse surulemez bir halde ve kaçıncı araba gibi gidiyor. Bu yüzden hızınızı artıracak parçaların satın alıp monte etmeniz gerekiyor. Yine de turnuvalarda başsız olursanız hatayı kendinizde aramanız gerekiyor. Böyle bir durumda hemen pes etmemip test pilotu olarak kariyerinize yeniden başlayın. Böylece küçük alıştırmalarla (slalom sürüş gibi) Porsche'ları güvenli bir şekilde kullanmayı öğrenebilirsiniz, eski Porsche'lara hakim olmak biraz zor, arkayı her an kaydırıbilirsiniz. Test pilotu olarak işiniz gittikçe gerçek görevlere dönüyor ve ileride mesela yeni bir Porsche modelini kaportayı çizmeden mümkün olduğunda hızlı bir şekilde surmeniz isteniyor. Burada bildiğimiz bir Need for Speed özelliğini saklı: Polis arabaları sokaklara bariyerler kuruyorlar ve karşı yöndeki yoğun trafik akışı size ecel terleri dokturebiliyor. Ancak gerçek bir kovalamacada modu oyunda mevcut değil.

Porsche Modelleri

Porsche 2000'de Porsche'un ilk spor modeli olan 356'dan yepyeni 2000 911 Turbo'ya

(veya 993) kadar hemen hemen tüm Porsche modelleri mevcut. Ancak bunlardan pek azi oyuncun başında kullanıma sunuluyor. "Evolution" modunda yeni ve daha gelişmiş modelleri satın almanız (ve unlock etmeniz) gerekiyor. Porsche 2000'in fizik modellemesi de önden çekişli ve arkadan çekişli arabalara göre farklılık gösteriliyor ve bu da doğal olarak çok gerçekçi bir sürüş hissi sağlıyor.

Ancak motoru arkada olan Porsche'ların hepsi (70'lerin 914'ü de dahil) oldukça benzer sürüş karakteristiklerine sahipler. Bu eki modellerden hiçbiri yarışlarda başınızı belaya sokacak kadar yüksek beygir gücüne sahip değiller, süspsiyon ve lastik teknolojisi de zaten sınırlı. 73 model efsane Porsche modeli 911 Carrera RS'yi kullanırken biraz dik-





katlı olmanızda fayda var, özellikle virajlarda zaptetmek biraz zor olabiliyor.

Onden motorlu Porsche'ların en iyi handling'e sahip modeller olduğu söylenilir, oyunda da bu gerçek oldukça iyi simülé edilmiş, motoru önde ve arkadan çekişli 944 ve 928 modelleri ağırlığı çok iyi bir şekilde dengeliyor ve mükemmel bir balans ayarı sağlıyor, bu yüzden sürücüler oldukça kolay. Boxter da 944'e yakın, zira teknik olarak motoru ortada, arka aksın önünde.

Araba yarışı oyularından pek hoşlanmayan biri olarak bu oyunu oturup saatlerce oynadığım düşününlürse (ah Cem gösteririm

yollarımızdaki hız tutkumu ancak bu oyuna giderebildim. Yarış parkurları çok değişken ve sizin asla sıkılmıyor, grafikler en üst düzeye. Ayrıca rakipler daha agresif ve arabaların hasar modeli de geliştirilmiş. Ancak sadece Porsche otomobillerle kısıtlı kalmak pek de hoş değil, şahsen bu yollarda bir Ferrari veya Lamborghini de kullanmak isterdim.

Gerçekin peşinde...

Hasar modellemesi gorsel olarak göze hoş gelse de gerçekte pek de realistik değil, alightediniz büyük hasarlar bile hiszınızı pek de düşürmüyork. Motoru arkada olan ve ağırlığın yüzde 65'inin arka te-

kokpit mevcut, ayrıca arabanın içindeki şoför sağa sola bakıp vitesi değiştirmek için elini hareket ettiliyor, onun dışında elini veya ayağını camdan çıkarmıyor, camdan dışarı tükürmüyor veya herhangi bir şey atmıyor, bu yüzden Türk şoförler için biraz sönükk ve gerçekçi olmayan bir tip olarak kalıyor. Oyunda yolun kenarında bekleyen ve gördüğü ilk üstü açık arabaya bâliklama atlamaya hazır hatunların olmaması da bir eksiklik. İnsan en azından yanında "Hayatım çok iyisin, daha hızlı, daha hızlı" diyerek size moral ve gaz verecek bir sevgili bekliyor (ah nerde o eski Outrun'ları...).

Sahip olduğunuz arabaların görünüşünü ek parçalar satın alıp monte ederek veya envâr çeşit renge boyayıp süsleyerek değiştirebilirsiniz, bu konuda hayal gücünüzde pek de bir sınır koyul-

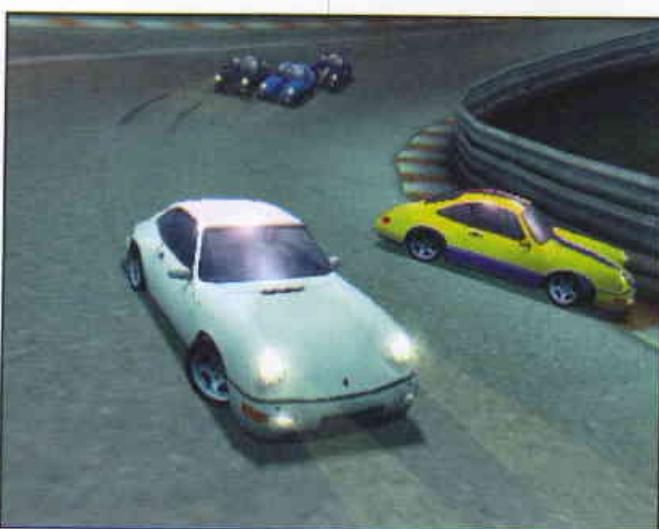


mamış.

Oyunun seslerine de diyecek bir şey yok, klimadan vites değiştirme sesine, motor gurultusuna ve çevreden gelen seslere kadar her türlü ayrıntı oyuna yansıtılmış. Bu arada şunu da belirtmeden geçmemeyeceğim, Porsche'un motor sesi, Ferrari motorunun çkarıldığı sesler kadar etkileyici değil.

Bazi parkurların bazı bilgisayarları zorlayacak kadar ayrıntılı çizildiğini unutmayın, özellikle de ormanlık yollarda frame rate düşebiliyor ve yarınızı kabusa dönüştürürebiliyor, o yüzden "paralı" yarışlarda ekran çözünürlüğünü ve grafik detaylarını düşürmeniz iyi bir çözüm olabilir.

Oyunun multiplayer modunu test etme şansını maalesef bulmadım, sevgili Level editorleri ve YLM'İ CEM benimle yarışacak cesaretli kendilerinde bulamadılar. Internet üzerinden başka yarış severlerle yarışmak mümkün, ancak bu yazımı yazdımı sıradâ mumkun değildi. Doğrudan Internet bağlantılıyla da karşılıklı yarışmak olası, ancak pinginizin 100-200 MS arasında olması gerekiyor, aksi halde rakibinizin bir oraya bir buraya işinmediğini gör-



ben sana, var mı öyle "Abi Sinan gitti, dergiye ancak sen kurtarırsın, yaziver şunu da" demek) (Bu sayıda M&M 8 açıklaması göremezseniz sevgili okuyucu bilin ki tüm suç, bütün gün Porche süren bu adama altır -Cem-) oyunun başarısı ortada demektir. Belki de yeni bir araba almamla aynı dönemde denk geldiği için araba kaynayan

kerlege bindiği bir arabayı kullanırken, bir virajda dönerken aynı anda yavaşlamak için frene bastığınızda spin atmanın ne demek olduğunu çok iyi göreceksiniz.

Oyunun gorsel gerçekliğine diyecek yok! Her bir Prosche modeli en ince ayrıntısına kadar gerçekçi bir şekilde modellenmiş, her arabanın kendine özgü bir 3D

Alternatif

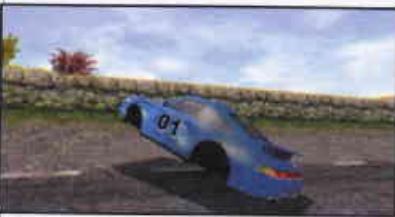
Interstate 82

Sayı/Puan

Oyun 2000 8/10

mek moralinizi bozabiliyor.

Son olarak da oyuna verdigim puan üzerine bir seyler söylemek



istiyorum. Yılların oyuncusu olarak benim notum kittir, bir oyuna 90'ın üzerinde alabileceğim en az bir Diablo, Starcraft, Master of Magic, X-COM kadar derin ve bağımlılık yaratıyor olması gereklidir. Bir noktadan başka bir noktaya en hızlı şekilde ulaşmak bir süre sonra anlamsız geliyor ve benim yaptığım gibi üstü açık Porsche'nuza en sağ şeritten saatte 60-80 km hızla ortamın tadını çıkara çıkara gitmeye başlıyorsunuz. Arada bir arkadan koruya basanları da yolun dışına, hattabecerebilirseniz uçurumdan aşağıya itiverin. Yolunuz açık, gözünüz yukarı olsun (Blackbird gelebilir).

Blackbird

Grafikler

Grafik detayları en üst seviyede, bir bilgisayar oyundan görüleceğiniz en iyi grafikler sahibi.

Ses ve Müzik

Her türlü efekt gerçek bir şekilde oyuna yansıtılmış, ne var ki motor gürültüsü ve müzikler bir süre sonra rahatsız edici olabiliyor.

Oynamabilirlik

Sola, sağa, hızları ve yavaşla, hep bu kadar, oynamabilirlik en üst düzeye, bir de arkayı kaydırmasaydı...

Atmosfer

Need for Speed ile gerçek ve alabildiğine hız tutkusunu, pişman olmadan gaza basabilmen keyfini yaşayacaksınız.

LEVEL Notu

87

Tatlımaz FPS amansının ve turn yarışlarının her açıdan en iyi! Grafikler, ses ve oynamabilirlik mükemmel, oyuncu modları da çok eğlenceli ve hizmetçi olabiliyor.

Minimum: Pentium 200 MMX, 32 MB Bellek,

1X CD, 3D ekrان kartı

Önerilen: Pentium II 400, 64 MB RAM, BX CD, 3D ekrان kartı (32 MB)

Grafik: Hardwar 3D - Maksimum 1600 x 1200 çözünürlük

Multiplay: Internet ve Ağ üzerinden 8 kişi

Ekstra: 3D ses, Racing Wheel desteği

LEVEL KARNESİ



MAJESTY: The Fantasy Kingdom Sim

Level tarafından gelmiş geçmiş en kapitalist oyun ödülünü hak eden eser.

Yapım: Cyberlore Studios

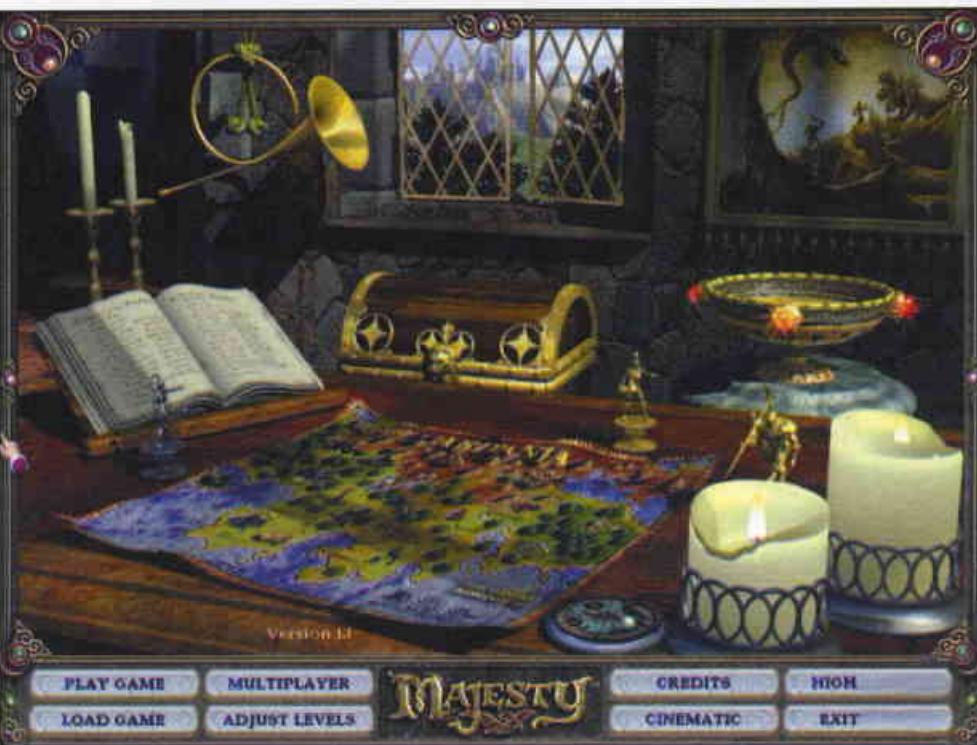
Dağıtım: Micropose

Tür: RTS

Web: www.micropose.com

Oyun dünyası yine bir değişim sürecine girdi. Yaklaşık 4-5 yıl önce başlayan bir fürye ile RTS, FPS gibi bugün çok iyi bildiğimiz oyun türlerinin standartları belirlenmişti. Yine iki-üç sene önceki bir 3D füryesi ile de Tomb Rider tarzı akşiyon oyunları katıldı aramızda. Ancak elbette ilerleyen zaman içinde oyun türlerinin birleşmeye başladığını da tanık olduk. Hatta bu oyun ile ilgili olmasa da örnek vermek açısından dejinmek gerekirse, 3D RTS'lerin oynanış zorluğundan herkesin şikayetçi olduğunu hatırlarsınız... Neyse, dediğimiz gibi, zaman içinde oyun türleri içine oluşan bu karıştırma, şansınız var ki, bazı zamanlarda güzel aranjmanlar da çıkartabilen karşımıza.

Oyun türlerinin karışmalarını söyle bir düşünelim. Ya da bunu yapabilmek için önce kabaca hangi oyun türlerinin mevcut olduğunu bir sayalım. RTS, FPS, 3D Aksiyon (ayrı zamanda 3rd Person...), Sıra Tabanlı Strateji, Simülasyon, FRP, RPG, Adventure vs... Şimdi de bu türlerin hangilerinin birbirleri ile karışması durumunda güzel bir oyun ortaya çıkabileceğini düşünelim (ki bunu zaten bizden önce yapmış olduklarından piyasada bir sürü örneğini bulabiliyoruz) FPS-Adventure (aklıma oyun ismi geldi ama şimdi var biliyorum), 3D-RTS (son zamanlardaki RTS'lerden herhangi biri...), Simülasyon-RTS (Battle Zone



veya Heavy Gear serileri meselesi...), FPS-FRP, FPS-RPG (Daggerfall, M&M8, Ultima Ascension vs...), 3D-Adventure (Gabriel Knight, Phantom Menace vs...)

Hayat bir bilmecedir

Son yıllarda ortaya çıkan oyunlardan, firmaların yeni bir tür denemeye başladığını tanık olduk. RTS-RPG, RTS FPS karışımı olan bu oyunlara aslında kısaca RPS (Role Playing Strateji) deniliyor. Hemen tahmin edebileceğiniz gibi, RTS'lerin kaynak yönetimi ve RPG'lerin karakter yönetimi

nin birleştirildiği bu oyunlarla RTS'lerin içinde düşüğü "kaynak topla asker üretebileceğim" umut ediliyor. Ve samimi bir iti-

sunuz.

Ancak şimdiden demekin parafrafin başında giriş yaptığımız konuya geri dönelim, oyunun oynaması alıştığımız RTS'lerden farklı. Aslında çok farklı. Alışılmış RTS'lerde bir görevi başladığınızda binalar kurar, kaynak toplar ve deliller gibi askeri birim üretirsiniz. Sonra ürettiğiniz birimleri gruplar halinde veya tek tek seçip, "sen oraya git, sen buraya git, sen surada dur gelene geçene göz kulak ol, sen de git şu düşman ana ussunne bir ates aç bakalım ne kadar güçleri varmış, değerli bir seyin de varsa burada bırak, donunce alırsın keh keh keh" şeklinde emirler verirdiniz. Ve daha da kotusu her emri eksiksiz yerine getiren robot elemanlarınız bu dediğinizi hemen yapardı.



rafta bulunuyım, ben de oyle olağana inanıyorum ki elimize geçen turun ilk örnekleri de bu savımı destekler gibi gorunuyor.

Orjinali Intertoy tarafından ülkemize getirilen, Micropose'un Majesty'si de RPS'ler için fena saýılacak bir başlangıç yapıyor gibi gorunuyor.

Majesty herseyden önce oynanış tarzı ile dikkat çeken bir oyun. Belki once biraz konusundan bahsetmem lazımdır. Genç bir Kral olarak yönetmeye başladığınız ülkenizin değişik bölgelerinde bin bir türlü bela ortaya çıkıyor. Ve göreviniz icabı halkınızı mutlu etmek için söz konusu bölgeye (yani görevle) el atıp vaziyeti berkelemal duruma getirmeye çalışıyor.

Oysa Majesty'de, bir görevi başladığınızda kalenizin etrafındaki halkın saldıran bin bir çeşit şeytanı yaratıcı veya düşman uslarını yok etmek için kullanacağınız yöntem yukarıda bahsettiğimiz klasik RTS anlayışından son derece farklı. Bir kral olarak, yapımasını istediğiniz iş için bir fiyat belirleyip bir ödül koymivorsunuz ve etrafındaki askerleriniz, kahramanlarınız bu odulu alabilmek



îçin sağa sola koşuşturup duruyorlar. Haritada bir bölgeyi keşfetmek istediğinizde oraya gidip çift tıklayarak bir "explore" bayrağı dikip, sağda çıkan menüden o iş için ne kadar ödül koyacağınızı belirliyorsunuz. Kısa süre sonra o ödülü almak isteyen kahramanlarınızın oraya doğru bir yarışa başladığını görüyorsunuz ki, onlar yarışırken harita da açılmış oluyor. Veya sağda solda dolaşır elemanlarına saldıran bir düşmanın üstüne çift tıklayıp bir ödül belirliyorsunuz ve kısa bir süre sonra krallığınızdaki bütün ödül avcısı savaşçılar bu zavallının peşine düşüveriyorlar. Spotta da dediğimiz gibi, bu oyun herhalde bugune kadar yapılmış en kapitalist oyun. Çünkü, parası neyse veriyorum, bana derhal bu işi yapın şeklinde eğlenceli bir mantığı var. Hatta, bir işi daha önce yaptmak istediğinizde, oduluunu artırmanız gerektiğini de görüyorsunuz. Diyorum ya kapitalizmin kuralları sonuna kadar işliyor bu oyunda.

Aşk, kocaman bir yalandır

Elbette oyunun bir de kaynak yönetimi kısmı var ki, bu sistemi sevdığımı söylemeyecek. Gerçek bir kralikta olduğu gibi, siz onu üretmekle bunu üretmekle, şunu toplamakla falan uğraşmıyorsunuz, halkın sizin için gereklili üretimi yapıyor ve para kazanıyor. Size düşen sadece vergi toplamak ki, vergi tahsildarlarınızın devamlı dolası kapı kapı kralın alacaklarını tahsil ediyorlar. Dolayısıyla bu oyundaki kaynağınız insanlar ve onlar da siz başarılı bir yönetim sergileyip koruyabildiğiniz sürece çoğalmaya devam ediyorlar.

Oyundaki binalar üç farklı ka-



tegoriye ayrılmış durumda: Utility, guild (esnaf ve sanatkarlar odası) ve temple. Utility türündeki binalarda genellikle bir şeyler üretilmekte ve bu ürünler oyundaki kahramanlar tarafından satın alınarak kullanılmaktadır. Mesela Blacksmith'de yeni silahlar araştırıp geliştirebilirsiniz ve üretime geçtiğinizde artık kahramanlarınız kazandıkları paralarla gidip yeni silahlar alabilirler kendilerine

Guild ve temple sınıfındaki binalar ise kahramanların yetiştigi özel binalar. Warriors, Wizards, Rangers gibi tipleri ancak bu binalardan elde edebilirsiniz. Kahramanlarınız oyuna ilk girdiklerinde birinci level, deneyimsiz bir savaşçı olmalarına rağmen eger hayatı kalmayı başarabilirlerse hasardıkları her görevle biraz da-

ha deneyim kazanıp sınıf atılıyorlar ve etraftaki düşmanların kabuslarına girebiliyorlar. Ancak ne yazık ki, kahramanların veya etraftaki herhangi bir birimin üzerinde direkt kontrolünüz yok. Ya da ne yazık ki demek yerine, iyi ki demek daha doğru olur. Çünkü sonunda, RTS'lerde karşılaştığımız, siz söylemeden hiçbir şey yapamayan sıkıcı birimlerden kurtulmuş oluyoruz böylece.

Para Herseydir

Oyun ne yazık ki sadece 800x600x16 bit modunda çalışabiliyor. Ama buna rağmen grafikleri son derece güzel ve canlı. Oyunun arabirimini ise son derece kolay ve kullanışlı. İnsanı sikan, boğan, karmaşaya yol açan RTS'lerin yaratığı RTS fobisinden kurtulmanızı sağlayacak kadar kullanışlı hem de Dolyasıyla oynanış da zevkli ve sürüklüyor.

Açılış introsuna özen gösterilmediği dikkat çekse de, oyun içindeki müzikler ve ses efektleri, görsel materalı, renkli haritalar, renkli ekranlar oyunun çekiciliğini artırır.

RTS severlere almalarını tavsiye edeceğim bu oyun sayesinde FRP-RPG hayranlarının da



Alternatif

Magic & Mayhem

Jayu/Puan

MAP 997/10

LEVEL NOLU

Oyun orijinal bir fikir üzerine kurulmuş ve RPG tadında bir RTS yapmayı başarmayı başarıyor. Karakterlerde biraz daha etiketleme sağlanmasının iyi olurmuş.

Minimum: P466 MHz, 32 Mb Ram, 250 Mb HD.

4X CD Rom, 2 MB Direct X, Video Kart, sound
Kart.

Onerilen: P235 Mhz, 32 MB ram, 250 MB HD

16X CD ROM 2MB

Multplayer: VVV

三五三

三國志

LEVEL KARNESI



SUPERBIKE 2000

Kaskınızı takmadan motorsiklete binmenin tek yolu...

Yapım: EA Sports

Dağıtım: Aral İthalat

Tür: Motosiklet Yarışı

Web: www.easports.com

Merhaba pek sevgili ve sayın Level halkı. Bu günde konuşmamızda hız ülkesinin en büyük temsilcilerinden biriyle başlıyoruz. Kendisi uzun uğraşlar sonucunda diğerleri arasında sıyrılmayı başarmış, güzelliğinin ünү dört bir aleme yayılmış şirin mi şirin, seksi mi seksi, taş gibi bir oyundur. "Ekspreyistlere göre hız denemelerinin epileptik açıdan incelenmesi" adlı son kitabımda da belirttiğim üzere iki teker üzerindeki hız hissi insanda bir takım vahşi içgüdüleri ortaya çıkartmakla kalmayıp bir grup insanlığı da hız manyağına çevirmiştir. Ve bayanlar bayalar karşınızda bu konudaki uzmanlığı göz kamaştıran ünlü Superbike2000:

"İhtiyacınız olan kudret"

Bilmem farkında misiniz, ama yarış oyunları konusunda epey bereketli ayalar içerisindeyiz. Her ay istisnasız en az bir ya da iki yarış oyununu bilgisayarcılar ziyaret ediyor. Ve yine dikkat ettiniz mi, ama çok sağlam eski araba yarışlarının devamı haricinde (Need for Speed, Test Drive vs.) firmalar yeni bir araba yarışı serisi yaratma riskine girmek istemiyorlar ve



farklı arayışlara giriyorlar. Böylece ortaya ya şopar araba yarışları (Beetle Crazy Cup) ya da motosiklet yarışları çıkıyor. Bunlar arasında ise bazları var ki, grafikleri dudak uçuklatıyor, ayrıntı seviyesi çene düşürtüyor, atmosferi kimi zaman göz dolduruyor! İşte

bu "bazi oyunlar"ın piyasadaki son temsilcisini okuyorsunuz şuan. EA Sports yine yaptı yapacağı ve bilgisayarlarınızın üç basamaklı işlemci hızınızı katlayıp dağıtan deliller gibi bir motor oyunu hazırladı.

Superbike2000 çok fazla başarılı olamamış EA Sports'un bir önceki yarış oyunu Superbike World Championship'in geliştirilmiş, düzeltilmiş, daha bi cici bici olmuş hali. Bir önceki versiyonuna göre SB2000'de daha ayrıntılı istatistikler, bisikletler, sürücüler, takımlar, 99 yılının pistleri, yeni internet oyun sistemi, split-screen oynama seçeneği, yarışlardan hemen önce pisti ayrıntılı gösterme ve yeni bir yarış yorumcusu var. Oyunun en önemli özelliklerinden bir tanesi Superbike World Championship lisansına sahip olması. Bu da hiç bir pistin, motosikletin veya yarışçının hayali olmadığı anlamına gel-

yor. Oyunda göreviniz her öğe legal ve gerçeğin tipkisinin aynısı. '99 şampiyonasında olan 13 pistin hepsi, 6 büyük motosiklet üreticisinin bebekleri (Aprilia, Ducati, Honda, Kawasaki, Suzuki, Yamaha) teknoloji harikası ve 20 dündünya ünlü sürücü (şuna kadar üç kere şampiyon olmuş Carl Fogarty dahil!) secebilecekleriniz arasında siz bekliyor.

Oyuna girdiğinizde üç tip yarış imkanınız olacak: Quick Race, Single Race ve Championship. Quick Race'de sürücü ve motorlar sizin için seçilir, diğerlerinde ise kendi ayarlarınızı yaptıktan sonra oyna geçersiniz. Ancak yarışa sonuncu sırada başlamak istemeyorsanız önce qu-

alify mod'da pisti en kısa sürede bitirmeye çalışmalısınız. Diğer sürücülerin ne kadar zamanda bitirdiği gözönüğe alınarak kaçınıcılığınıza belirlenir. Ama yok, daha ilk oynayısta başarılı olamam, ben en iyisi paşa paşa en arkaya geçeyim derseñiz, pisti tanımanız için de bir free practice seçeneği olacaktır. Hoş tabii tüm bu yarış olaylarına geçmeden ayarlayabileceğiniz bir dolu seçenekiniz var, ki bunlar oyunu büyük ölçüde değiştirebilir. Bunların başında tüm yarış oyunlarında olan tur sayısı, araç sayısı, CPU'nun sürüş yeteneği, otomatik vites seçeneği ve hava koşulları (güneşli, bulutlu ve yağmurlu) var. Gelelim çoğu oyunda olmayan ve oyunun zorluk seviyesini üçün kat kolaylaştırdı ve zorlaştıracabileceğiniz opsiyonlara: üç level hızlandırıcı yardımıcı, üç level frenliyici yardımıcı, ekstra frenleme gücü, oto-



matik frenleme seçeneği ve otomatik sürücü kontrolü yardımcı. Bunların hepsinin açık olması arasında dağlar gibi fark var, ve hepsi açıkken neredeyse hiç düşmüyorken, hepsi kapalıken de, yanı en gerçekçi modda, yerden pek kalkmıyorsunuz. (mesela frenleyici yardımcı uzakta viraj gördüğü anda motoru yavaşlatırken, otomatik sürücü kontolü yardımcısını kapatırsanız adamınızın ağırlığının dengesini ayarlamazsınız gerecek!), ote yandan tüm yardımcıların açık olması demek, yarışta iyi bir derece yapacağınız anımlına gelmiyor. Bilakis bazı yarışları onları kapamadan iyi bir dereceyle bitiremeyeceksiniz bile. Bu ayarlamaların yanında, motor tutkunları ve bu konuda bilgili insanlar için çok daha teknik ayarlamalar da var. Direksiyonun geometrisi, suspensiyonlar, vitesler ve lastik ayarları bunlardan bir kaç. Unutulmaması gereken nokta şu ki, bu ayarların pistten pişte değişeceği ve doğru bir şekilde kullanılırsa en azından sürücülük yeteneği kadar önemli olduğunu. Ama her bayıldığından harci da değil hani, bunlardan kendine özgü bir araç yapabilmek.

Oyunumuz ayar seçenekleri bunla da bitmiyor. Şimdi oyunun bir bilgisayar oyunu mu yoksa iki boyutlu düzlemede gerçek bir yarış mı olacağına karar vereceksiniz. Yani diğer bir deyişle full çarpışma, motorun ve diğer parçaların zarar görmesi, yanlış başlangıç kuralı ve diskalifi-

ye olma seçenekleriyle oynayacağınız.

motorunuzdan pompalanın benzinde mevcuttur"

Tüm içgörciliyici ayarların kapattığı bir modda oyun çok daha basit kavranabilen bir arcade'e dönüşürken, gerçek oyuncular ve motor sesiyle yatıp, egzos sesiyle uyanan manyaklar için de tam bir simülasyon canavarı olacaktır. Ama inanın bana, böyle bir modda oynamak, hele ki bilgisayarın sürüs yeteneğini de artırdıysanız çok ama çok zor. Sakın gaza gelip benim yaptığım gibi oyuna hepsi açık bir şekilde



sorabilirsiniz. Anlatıyorum çünkü, her düşüşte aynı sahneyi defalarca görmek çok can sıkıcı. Özellikle-

madiği kadar etkileyici. Neredeyseambaşa oyunlar oynadığınızı hissettiğinizde oyun içi ayarları ve aynı makineden iki kişinin oynamasını sağlayan split-screen özellikler çok çok iyi. Ama bazı yerlerde kontrolün zorlaşması ve bazı hareketlere alışmanız zaman alabiliyor. Sesler de biraz hayalkırılığa uğratır gibi ama onun haricinde profesyonel bir motor yarışında (bakın yarış diyorum, çünkü motorsiklet yapılan artistik hareketler de var, ve bir motor oyununda akliniza gelecek her öğe olmalı) bekleyeceğiniz her şey var. Makinesi kuvetli olanları ve motor yarışı tutkunlarını gerçek bir şölen bekliyor.

Gökhan & Batu

başlamayı!

Sürüs yardımcıları kapalı olunci düşmeniz kaçınılmaz olacaktır. Attığınız taklının boyutuna ve çarpışmanızın şiddetine göre aracınız uçup gidecek uzaklara bir yer konacaktır. Tabii sürücünüz de hemen kalkıp otomatik olarak motora koşacak onu kaldırıp tekrar üzerine binecektir. Şimdi niye bunu anlatıyorum diye

le motorunuz çok uzağa fırlarsa, adamınız araca koşturana kadar size iki kere tur bindiriyorlar! Hos, tabii bu sırada diğer araçlar size ve motorunuza da çarpabilirler tabii ki, o zaman işler iyice karışır zincirleme kazalar falan oluyor. Aslında bunlar gerçeklik katmış ve bir yere kadar güzel olmuş, ama bir saatten sonra da bayabiliyor. Ote yandan aracınız bu düşmeler sonucunda zarar alsa da ne motor sesinde ne de görünüşünde herhangi bir değişiklik olmuyor, anlayacağınız çok dengesiz bir gerçeklik sistemi (aslında ayrıca belki bunlar, ama ayrıntılar değil midir hepimizin derinlerden istediği, güzelliğin ilk sırrı, şeytanın saklandığı?)

Superbike2000 genel olarak super bir oyun. Grafiklerinin muhteşemliği ve detay seviyesi, hiç bir motosiklet oyununda ol-

Grafikler

Makineniz kaldığından önce ve tüm detay seviyeleri açıksız olabileceğinin en iyi, harika, heyecan verici, etkileyici.

Ses ve Müzik

Müzikler bir motor oyununda ne kadar önemlidir, müzik üzerinde de o kadar ugurlanmalıdır. Ses efektleri ise fena değil.

Oynamabilirlik

O kadar çok çeşitli zorluk seviyelerini ayarlayabiliyorsunuz ki, bir çömer de profesyonel de tadem alabilir.

Atmosfer

Atmosfer çok fazla olağanüstü değil, SG-petibike tutkunları için hazırlamış bir gerçeklik hanıtı.

LEVEL Notu

LEVEL KARNESİ

89

Bir superbikeyi kesimlike almalı, bir motor yarışçısı almalı, bir yarışçı alıa iyi olus, bir öncü ise diğer sayfalara bakın.

Minimum: Pentium 233, 64 MB bellek, 300 MB sabit disk, 24 hızlı CDROM, 8 Mb 3D ekran kartı

Önerilen: Pentium II-400, 128 MB bellek, 300 MB sabit disk, 24 hızlı CDROM, 32 Mb ultra TNT2

Multiplayer: Internet/splitscreen
Gratik Desteği: hardware

Alternatif

GP 500

Sayı/Puan

Aralık 99 8/16



DEVIL INSIDE

Böyle bir tv şovu daha önce görmediniz.

Yapım, Dağıtım: Cryo

Tür: Aksiyon/Adventure

Bilgi için: www.cryo-interactive.com

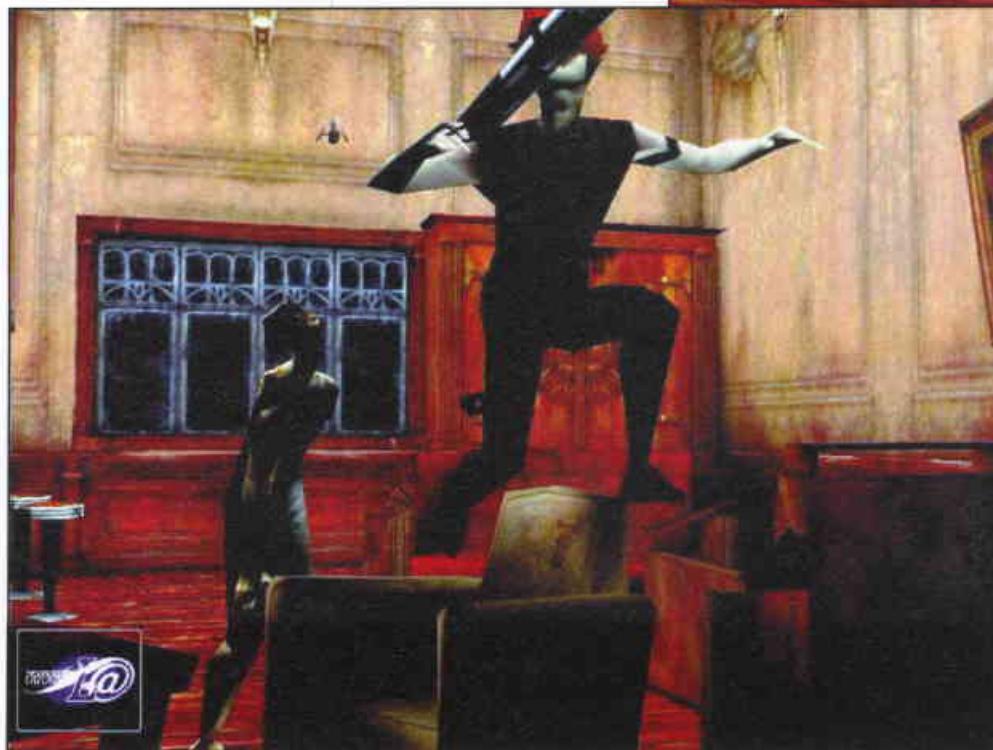
Heyl Dert etme, sadece gereksiz bir ağırlıktan kurtuldun!" Bu cümleyi birkaç saniye önce kafasını magnumla patlattığı bir zombiye söyleyen soğukkanlı, gözüpek, sıkı kalçalı ama havuç kafalı bir kahramanın başrolünde olduğu, Resident Evil tarzı 3d Aksiyon türünde bir oyundan bahsetmek istiyorum biraz. (Dikkat yelenlelim lütfen.)

Dave Ackland, balsını ettiğimiz havuç kafalı adam, bir zamanlar sıkı bir polistir. Ancak memurluk ile para kazanmanın zor olduğunu anılar ve polislükten isti-

gelme karizmatik bakışları ve havuç kafası ile aynıen şı laklıları eder. "Canlı yayında polis baskını, gerilim, kan, korku ve... Rating!" Bu sırada korumalar kapıya gelmiştir ancak Tv patronu şıman adam elinin bir işaretini ile korumaları durdurur. "Bu beye fendi yeni starımız. Ona yeni odasını gösterin..."

DAVEEEE! BİR İMZAA VERİR MİSİN?

Dedik ya, Dave Ackland, gaza tecilikle istigal etmeye karar vermiş bir polistir. Artık incelediği olayları lokal yayın yapan ve pa-



ta ederek Kaliforniyadaki bir kabilolu TV ile anlaşır. Evet, zannediyorsunuz ki, o TV kanalının kapısında koruma olacak dili mi? Hayır. Adamımız (havuç kafalı olan) TV kanalının sahibinin odasına girer (çaatt) (randevusuz içeri girmeye efti.) ve aynıen şunları der. "Manyak rating yapacak bir projem var. İlgiilenir misiniz?" TV kanalının sahibi de aynıen şu cevabı verir, "korumaları çağirdım, buraya gelmelerine sadece 20 saniye var. Ne soluceksen çabuk söyle." Adamımız da doğuştan

zarlama üzerinde özelleşmiş bir TV kanalı için yapmaktadır. Gözünüzün önüne getirin, Dave'in bir baskını canlı olarak ekranlara gelmektedir. Her taraf kan ve sılah sesi ile doludur ve bu sırada araya bir reklam girer. "MUCİZEVİ ROKELBİİRRT İLE BEŞ DİİL, DÖÖRT DİİL, ÜÇ DİİL, TAM BİR AYDA 20 KİLO VE REBİLİRSİNİZ. ŞİMDİ SADECE 29.99 DOLAR VE ÜSTELİK YANINDA UÇ PAKET OZEL C VİTAMINI TOZU İLE BİRLİK TE..."

Ancak Dave sıradan bir insan değildir. Bu havuç kafalı, karizmatik bakışlı adam aynı zamanda sır dışı ve doğa ustı bir güce de sahiptir. Adamımız (havuç kafalı olan) istediği zaman kadın olabilmektedir. O sırin, havuç kafalı kahramanımız şeytan ruhlu ve şeytanı özellikleri olan Deva'ya dönüşüvermektedir. Şimdi bi saniye burada duralım. Son günlerde büyük gazetelerimizde bir tartışma ortaya çıktı. Bir köşe yazanızın oğlu mu, torunu mu ne. Sims oynarken, yönettiği er-

kek karakteri başka bir erkekle öpüşütmeye çalışmış ve anladığım kadarıyla başarılı da olmuş. Yani bizim bin yıl düşünsek, iki bin yıl The Sims oynasak aklımızda gelmeyecek bir fantezi yapmış çocuk ve oyundaki karakterini Gay yapmış (homoseksuel yani). Bu olayı görünen yazar da gazeteden yazıp çizmiş duydugu muza göre... Vay efendim nasıl böyle bir oyun yapılmış vs... Neyse, o çocuğun içinde bu durtulerin zaten var olduğu gibi yorumlarımı hemen pas geçip Devil Inside'a dönüyorum ve diyorum ki, Arman! Arkadaşlar arasında oyunu ornek alıp, akşamı kadın kılığında sokağa çıkmaya ozenen varsa ya yapmasın ya da yaparsa oyunda gördüm diyip zaten zor gelişen ülkemdeki oyun piyasasını zan altında bırakmasın oldu mu? Bakın açık açık söylüyorum, bu oyundaki Davve'in kadın bir şeytana dönüşmesi aslında simgesel bir tasvirdir. Ve insanların içindeki şeytanın, daha çok kadınların davranışlarıyla benzerlik gösterdiğiğini anlatmaya çalışan bir benzetmedi



Sanatsal bir olaydır. Aklımızı şeyimizle çalıştırırmayalım lütfen. On-yargılarımızla..

NEREDE KALMIŞTIK?

Hikayemize geri dönemelim hızlıca. Adamımız havuç kafalı Dave

ceksiniz. Zaten ev de tipine yaraş bir biçimde azına kadar zombilerle doludur ve havuç kafalı adamımız Dave ile onun ikinci kişiliği şeytani Deva, bu evin sırrını çözebilmek için bin bir cesit zombiyle savaşmak zorunda kalacak-



bir gece bir haber alır ve akıl almaz cinayetlerin işlendiği söylenen bir eve baskın duzenler ama ev oyle bir evdir ki, evi yaptıranlar günün birinde maddi sıkıntıya düşerse evi korku filmleri için set olarak kiralaz yolumuzu bularuz diye yaptırmışlardır sanki. Gorunce siz de bana hak vere-

tir. Tabi madalyonun diğer yüzü de tüm bu olan bitenin peşinindeki bir kameraman tarafından anında ekran karşısındaki sevgili seyircilere ulaştırılıyor olmasıdır

Tv şovunu yöneten Jack T Ripper'in oyun boyunca o kameraya geçin, su açıdan görüntü istiyorum, şunu kaçırmayın gibi



sözler serif ettiğini arada da sizi gaza getirmek ve seyircileri coşturmak için şov yaptığı görebileceksiniz. Bir zombiyi kafasından tek vuruşla yere yıktığınızda seyircilerin isterik çıkışlarını duyacağınız, zombinin geberisinin yavaş çekim ekrana yansımmasını seyredeceksiniz. Bir tuzaga düşüğünüzde yine seyircilerin korku dolu çıkışlarını ve Jack'in tempo artıran yorumlarını duyacak, kameramanların tuzakla ilgili çekimleri ve ekranı yansıyan görüntüleri seyredeceksiniz.

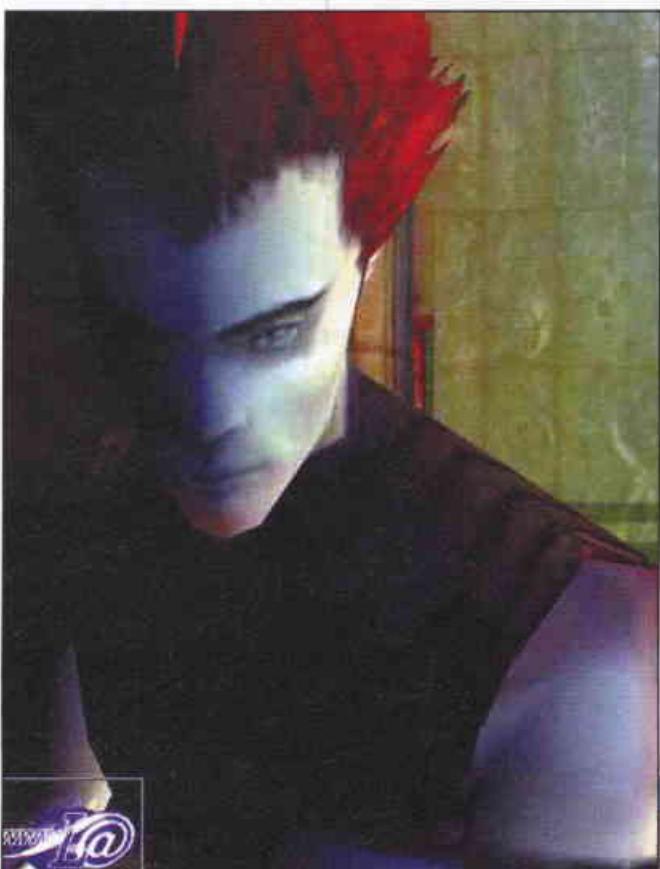
Alone in The Dark serisinin yaratıcısı Hubert Chardeau (Hubert Şadöö) tarafından dizayn edilen oyunda Alone in The Dark serisinden de, Resident Evil serisinden de bir şeyler bulacaksınız. Oyunda karşılaşabileceğiniz elli ayrı çeşit yaratık var ve bunların herbirinin ayrı bir saldırılılığı var. Neyseki oyuna başlarken kullandığınız Magnum'a ilerleyen aşamalarda 6 yeni silah ve 8 püşük güç de eklenecek.

Oyunun ilginç ve güzel yanının bir TV şovu havasında yaşıyor olmasından kaynaklanlığını yazmıştık. Elbette hareketlerinizi ekranı yansıtılmak için devamlı peşinizde koşan bir de kameraman olacak. Doğrusu, bu kameramanların bütün işinin gecen sadece çekim yapmak olduğunu düşünüyorsunuz çünkü bazan zombiler sizi bırakıp onlara da saldırıyorlar ama kameramanların bir adım bile geri gitmediğini gorunce kar-

şalarında saygıyla eğilmevi düşünebilirsiniz. Çalışmalar da sadece kendinizi değil, kameralanızı da korumayı unutmayın.

Etraf karanlık ve tehlikelerle dolu. Havuç kafalı kahramanınız ise canlı yayında zombie avlıyor. Aslında diğer oyunlardan daha fazla saçma değil ama daha oynamanı olduğu kesin. Ufak tefek hatalarını görmezden gelmeye başarabilişeniz kendinizi atmosfer kaptırmanız çok kolay olacaktır.

Cem Şancı



Grafikler

Ağaç ve çalıklardaki baston savmaları gözde hemen çarpıyor. Karakterlerin de çok detaylı olduğunu söylememem.

Ses ve Müzik

Havuç kafalının sesi biraz daha etkileyici olabilir. Müzik ve diğer sesler ise atmosferi tamamlayacak kadar lyl.

Oynanabilirlik

Böyle bir oyunda atlama olmaması eksi gibi görülmeye cyonu bir platform oyunu olmasına belki de buna borçluyuz.

Atmosfer

Son derece atmosferik; insanı içine çeken bir oyun. Bir adım sonra neyle karşılaşacağını merak ediyorsunuz.

LEVEL Notu

Ratını yükselt bir oyun olaglığı kesin. Ufak tefek hataları olsa da oynamamaya değer.

Minimum: PII 350 32 MB Ram, 3D Kart

Önerilen: PIII 500, 64 MB Ram, 3D Kart

3D Desteği: Var

Multiplayer: Var

Extra: 3D Sound

70

Alternatif
Guardian of Darkness

Sayı/Puan

Augustos 99 7/10



BEETLE CRAZYCUP

Tüm zamanların en vahşi, çılgın ve eğlenceli oyununa hoş geldiniz.

Yapım: Xpiral

Dağıtım: Infrogames

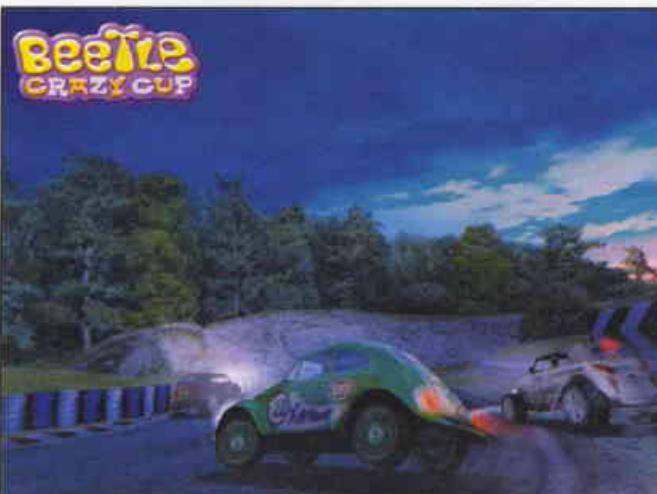
Tür: vosvos yarışı

Web: www.xpiral.com

6 0'lı yıllarda, hatırlarım, (hatırlar, emin olun... - CEM) "Savaşma Seviş" sloganları dört bir yanda yanıkla- nıken, hippiler başlarında çiçek- ten taçlarıyla birbirlerini boyardılar- ken kenarda köşede saklanmış- küçük ufak mini minnacık dostlar, vosvoslar, tüm renkleri ve eğlen- celeriyle ortamı şenlendirdiyeceklerdi. O zamanların kaplumbağası 68'lerin ekolüydü ve eminim hiç bir hippi 32 yıl sonra o ana kadar gördüğü tüm vosvoslardan daha çok aracı monitor karşısında hiç ayak basmadığı yerlerde çılgınca- sına sürebileceğini değil hayal etmek, aklının ucundan bile geçiremezdim...

halk arabası, halkın arabası

Oyunun yapımcısı Xpiral de- nen vosvos manyağı bir grup profesyonel bilgisayar oyunu programlayıcılarıdır. 2 yıl gibi bir sürede yapabileceğinin en iyisini yapmışlar ve gerçek bir beetle çılgınlığı hazırlamışlar. Çılgınlık diyorum, çünkü diğer tüm yarışla- rdan farklı bir oyundan bahsediyorum su an. Niye mi, çünkü bu oyunun inanılmaz çekici iki özellili- gi var. Birincisi oyunun bir ruhu olması. Renklerden, müziğe, seslerden menü'lere, arabalarla, de- molara kadar hepsi inanılmaz bir ışum içinde ve oyun gerçekten sanki yaşıyor. Ikincisi de oyunun şopar bir ruhu olması. Oyun, 68 kuşağının eğlenceli ve çılgın ha-



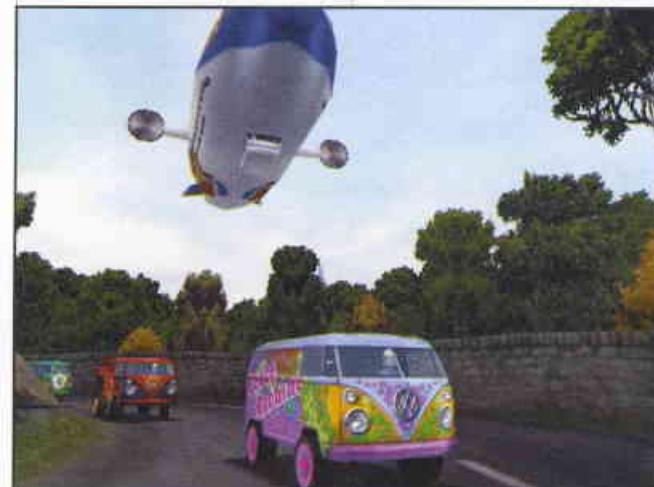
vasından iyicene nasibini almış. Böylece tam anımlıyla eğlenceli bir oyun oynuyorsunuz, hatta oyun siz alıp yutuyor, derinlikle- rinde bir yerinde kaybediyor bile diyebilirim!

Tarih boyunca beetle'in bin türlü versiyonuyla bin türlü yarış- lar yapılmıştır. Motorları hergün sokakta gördüklerinizden esep farklı ama kıyafetleri aynı böcek kıyafetinde sevimli ama bir o ka- dar da güclü beetle'lardır bunlar. İşte bu oyunda da 5 farklı kate- goride 40'dan fazla pistte (4 tane de bonus) ve 50'den fazla birbi- rinden kral kaplumbağaya yar- şacağınız. İşte oyunun en zevkli yanlarından bir tanesi: farklı kate- goriler (Speed, Cross, Buggy, Monster ve Jump). Bunlardan Speed bildiğimiz normal yarış oyunu. Aşında Cross ve

Buggy'nin de Speed'ten bir farkı yok, ama hepsinde ortam ve ya- rişacığınız arabalar değişiyor. Ya-

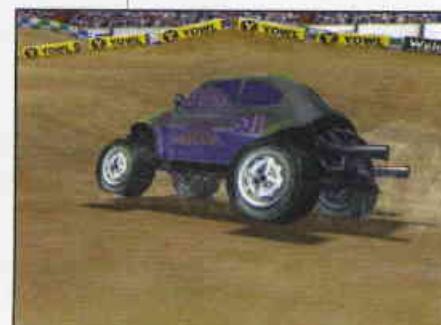
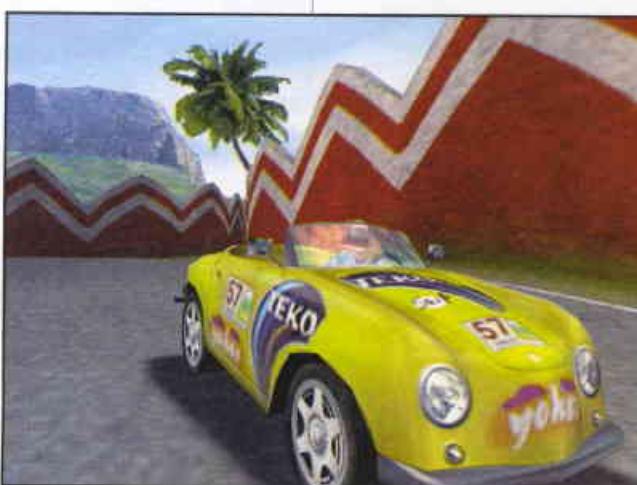
yor. Yani hem hız, hem kontrol isteyen, pek de kolay olmayan bir bölüm bu. Kategorilerin en il- ginci olan Jump da ise adından anlaşıldığı üzere aya ulaşmaya çalışan kelaynakları canlandırmaya çalışıyorsunuz. Aracınızın arkasına taktığınız özel Nitro Boos- ter'larla (hani aynalarından Gele- ceğe Dönüş 3'te de vardı, trene yerlestirmiştir Dr. Brown, hatırladı- nız mı?) hız alıp rampadan en uzaklara sıçramaya çalışıyorsu- nuz, ve bence çok zevkli bir bö- lüm.

Oyuna başladığınızda karşınıza şırın bir demodan sonra şırın bir menü gelecektir. Buradan yarış- bileceğiniz üç tur mod var. Quick Race hepinizin bildiği gibi tıkla- oyna şeklinde oyuncuya her



ni Speed'teki yollar düz asfalt ve çok fazla dönemeçli değil; Cross'ta kiler ise tamamen toprak, en- gebeli ve çok keskin virajlı (arazi yarışı anlayacağınız); Buggy'de ise deniz kenarının yanında, dört tekerlekli kütvet vari arabalarla ya- rışıyorsunuz. Mons- ter ise bu üçünden daha farklı. Bu moda- oynarken herhan- gi bir arabayı geç- mek yerine size verilen belli bir sürede bir sürü engelle do- natılmış bir pisti bitir- meniz lazım. İşin acıklı tarafı bu engel- lere her çarptığınızda surenizden düşülu-

ayardan kurtaran bir seçenek (hoz zati oyunda pek bir ayar da yok ama). Championship'te üç ayrı şampiyonada mücadele edi- yorsunuz. Her şampiyona da kendi içinde Speed, Cross ve Buggy'den oluşan bölümleri içeri- yor ve birinci şampiyonayı bitir-





meden (bitirmekten kastım, toplamda birinci olmak) ikincisine geçemiyorsunuz. Beetle Challenge ise oyunun en zevkli modu. Burada tüm kategorilerde en iyi olmaya çalışıp dünya beetle şampiyonasına girmeye çalışıyorsunuz. Bunun için çok basit bir para sistemi getirilmişler. Yarışlardan kazandığınız parayla (ki tekrar ediyorum bu oyunda başarılı olmak ya da kazanmak sadice birinci olmak demek; ikinciyle sonuncunun pratikte pek bir farkı yok anlayacağınız) yeni arabalar



herkes onu kullanmalı

Oyunun önemli artırımlardan bir tanesi split screen aynı maki-

neden iki kişinin oynanabilmesi. Öte yandan benzerlerinden çok daha kolay bir yapıya sahip olması daha ilk oynamışınızda ilk turu bitirmeden oyunu tamamen isinmanızı sağlıyor. Bu arada unutmanız gereken bazı noktalar da var.

Mesela bu oyunda yoldan çıkma sizى diğer tüm yarış oyularında olduğundan daha fazla etkiliyor. Eğer aracınızı biraz yoldan çkartırsınız fren yapmışçasına yavaşlıyor, buna dikkat edin.

Son olarak bu oyunu her eğlence sever, ki bu dergiyi okuduğuna göre farklı biri olmanızı imkan yok, gönül rahatlığıyla tavsiye ederim. Çok eğlenceli ve renkli havası çok kısa sürede siz kendine çekicek, ve tüm hayatınıza yetecik kadar dört tekerlekli kaplumbağaları sürmenizi sağlayacaktır!..

Gökhan & Batu

alip satabiliyorsunuz. Her modda ne kadar yükselsiniz para kazanmanızın yanında o kadar yeni arabalar da ortaya çıkar. Eğer 5 modun hepsinde de master seviyesine gelerseniz, artık ben böceğimle bütünlüğüm onsuz bir yaşam levelsiz bir ay geçirmeye benzer diyecek kadar ileri gitmişsiniz o zaman WBC'ye yani World Beetle Cup'a katılımla hak kazanıyorsunuz.

SONUÇ: Son olarak bu oyunu her eğlence sever, ki bu dergiyi okuduğuna göre farklı biri olmanızı imkan yok, gönül rahatlığıyla tavsiye ederim. Çok eğlenceli ve renkli havası çok kısa sürede siz kendine çekicek, ve tüm hayatınıza yetecik kadar dört tekerlekli kaplumbağaları sürmenizi sağlayacaktır!..

Alternatif

Boss Rally

Beetle'in hikayesi 1934 yılında başlar.

O zamanlar Almanya'nın ekonomisi tarihinin geçmişteki ve gelecekteki en kötü dönemini yaşıyordu (bir yumurta için milyon mark ödemeniz gerekiyordu desem). Alman devleti işsizliği engellemek için yol sistemini geliştirmeye karar verdi. İşe de herkesin alabileceği ucuz bir araba üretmeye karar vererek başladı. Ve böylece 1934 yılında Stuttgart'taki dizayn bürosunda Ferdinand Porsche (ama bu amcanın diğer modelleri aradaki dengeyi sağladı galiba. Porsche ile Vosvos arasındaki benzerlige dikkat eden oldu mu hiç? - CEM) çok kısa sürede gerçekleştirmek üzere şöyle bir görev üstlendi: 86 sterlinde daha ucuza alınabilecek bir araba dizayn etmek!

1938 yılında Avrupa'nın 150.000/yıl'lık en büyük üretim kapasiteli ilk Vosvos fabrikası faaliyete geçti ve 1939 yılında dünyanın ilk Vosvos KdF-Wagen adıyla (Kraft durch Freude-Wagen : "eglenceden doğan güç" arası!!!) dünyaya geldi. 1955 yılında bir milyonuncu beetle üretildiğinde Type 2 (Transporter) modeli dizayn edileli 5 yıl olmuştu. 6 yıl içinde Type 3 modeli, 15 yıl içinde, 1970'te ise şu ana kadar dizayn edilen en güzel arabalardan sayılan "Karmann Ghia" üretilerekti. Gittikçe büyüyen ve yaygınlaşan Volkswagen'in şirin modelleri bir çok ülkede farklı ve günümüze kadar klasikleşmiş isimlerle anılmaya başladı (İngilizce konuşulan ülkelerde Beetle, Almanlarda Käfer, Fransızlarda ise Cox).

1973'te dünyanın en popüler arabası olmayı başardığında ise 16.5 milyon tane dört tekerlekli böcek dünyaya sokaklarında geziyordu. Bu sayı aynı anda o ana kadar üretim rekorunu elinde bulunduran Ford Model T'nin egale edilmesi anlamına geliyor.

1991 yılında yüzyılın arabası seçilen Beetle 1992'de ise 21 milyon üretimle yeni bir rekora daha imza attı. Volkswagen'in bu konudaki son harikası da 1994'te Detroit Motor Show'da dünyaya tanıtıltı, ülkemize geçen sene gelen (ve fiyatı dudak uçuklatan), Beetle kılığında ama son teknolojiyle donatılmış olan New Beetle'dı. Ne diyim gelecek yüzyıl da kaplumbağalarla dolu olacak sanırımlı...

Alternatif

Boss Rally

Sayı/Puan:

Eylül 99 5/10

Grafikler

Mahremiz kaldırıldığından önce yüksek çözünürlükte eğlenceli ve güzel grafikler bir oyan. Detaylı incelemesi ve arabalar da... vs. piste de detaylı.

Ses ve Müzik

Eşekler normal. Müzikler ise tamamen soñullamış müziklerden ve utun bir süre sıkımdan dinlenebilir.

Oynanabilirlik

Zorluk seviyesi oynanı yok ve bu çok güzel. Oyun kendi içinde en kolaydan en zorla gidiyor.

Atmosfer

Bu oyuncuların yarışları en muhtemel şekilde birleştiriliyor. Çok çabuk kendine bağlıyor.

LEVEL Notu

87

Ciddi karmaşık ve fazla gerçekçi olduğu için size sıkıcı yarış oyunlarından bıktığınızda vazgeçmeyin. Koyu harflerle Beetle Crazy Cup yazıyorum.

Minimum: Pentium III 300, 128 MB bellek, 300 MB sabit disk, 8 hızlı CDROM, 16 Mb 3D ekran kartı.

Önerilen: Pentium III 500, 128 MB bellek, 300 MB sabit disk, 24 hızlı CDROM, 16 Mb 3D ekran kartı.

Multiplayer: split-screen/network

Craftik Desteği: hardware/software

LEVEL KARNESİ



TZAR The Burden Of the Crow

Warcraft'tan sonra pek çok oyun fantaziyle RTS'yi birleştirmeye çalıştı ama...

Yapım: Haemimont

Dağıtım: Talonsoft

Tür: Real Time Strateji

Web: www.haemimont.com

Calışmanın ve üretmenin hayatımızın amacı olduğunu düşünmeye başladığımdan beri, gelecek hakkında sorular sormaya başladım. "Nereye kadar" ve "Neden"lerle dolu bu sorularım varoluşculağa kadar da girmeye başladılar. Bazen herşeyi bırakıp kaçmak istesem de, kaçmanın da insanı bir yerden sonra sıkacağıını biliyor olmam beni olduğum yerde kalıp kaderimle savaşmaya zorladı. Ve bazen de hiç beklememişim oyunlar hayatı bulamadığım cevapları bana verdiklerinde şaşırıp kalırm ama aslında çok da yadigaracak bir şey değildir bu çünkü oyunlar da birer sanat eseridir ve onları yapanlar da insanlardır. Dolayısı ile aradığınız bir sorunun cevabını bir oyunun içinde bulmakla bir kitabin içinde bulmak arasında çok da fark yoktur.

Bunları düşünmem neden olan Tzar ise Warcraft gibi fantezi dünyası ile Real Time Stratejiyi birleştiren ilginç bir yapım.

Sana Büyü Sanatının İnceliklerini Öğreticem Çekirge

Half Life'ı benzer oyunların arasından çekip çıkartan konuyu sunu tarzının benzerini uygulayan Tzar'da bir yandan RTS bir yan- dan hafif RPG olaylarına girerken içine girdiğiniz oyunun konusunu da yine oyunun motoru ile hazırlanmış ve oyunun belirli noktalarda kontrolü sizden alarak araya giren küçük animasyonlarla öğreniyorsunuz. Bu uygulamanın her zaman hayranlığını olmuşumdur. Zaten sırı da oyunun başında düşmanların köyünüzü basmasıyla gelişen olayların devamını merak ettiğim için oynadığımı söylesem ilk bölüm, belki oyunun sürükleme gücü hakkında biraz fikir verebilmiş olurum. Elbette pek çoklarınız klişe bulacağı, olen babasının ve dedesinin intikamını almak için bir ustanan yanında mana arayan genç bir liderin öyküsü yine pek coğunuza surukleyici gelmeyebilir ancak oyunun diğer RTS'leri kopya etmemesi bile övgüye değer bir özelliği olarak karşı-



miza çıkıyor. Hakkını da yemeye-

lim...

Oyna başladığınızda kendi halinde sağda solda dolaşır köyün işleri ile uğraşan mütəvazı kahramanımıza, "koş hemen amcanı gör, seni anıyor acele" diyorlar ve ilk görevinize böylece dalmayıyor, ara ekranlar gelmiyor, siz oyuna devam ederken görevleriniz gelip size bildiriliyor. Bu şekil-

de 25 görev geçiyorsunuz ve işin güzel yanı sanki bir adventure veya RPG oynamışcasına oyunda kesilmeler veya görevden görev geçenken yaşanan kopukluklarla karşılaşmıyorsunuz.

Araştırma-Geliştirme-Kaynak yönetimi

Bir RTS'nin başarılı olabilmesi için oyunda araştırmaların da önemli rol oynadığını kabul etmek lazımdır. Starcraft oynarken

eminim fark etmemişsinizdir. Doğru araştırmalar yapmadığınızda istedığınız birimleri üretemediğiniz gibi, üretildiğiniz birliklerin daha güçlü veya dayanıklı olabilmesi için de yine araştırma yapmanız gerekiyordu. Tzar'da da buna benzer bir araştırma sistemi ile yeni birimlere, yeni buyulere, yeni binalara ulaşabiliyorsunuz.

Kaynak yönetimi konusunda ise RTS'ler için devrim sayılabilen bir yenilikle karşılaşmayıza söylemek yanlış olmaz. Kaynak yönetimi konusunda Age of Empires'ı hatırlatan oyunda yiyecek, taş, altın ve odun toplayırsınız ve ihtiyaçlarınızı karşılıyorsunuz ama işin güzel yanı artık onlara işçinizin hangi işe ilgilediğini kontrol etmek için ekranın bir ucundan diğerine koşup duruyorsunuz. Artık bir işi bitirip boş kalan koylularız fena şekilde pişmanlık ve suçluluk duyguları ile kıvrıyor ve etraflarında buldukları en iyi işe dalıyorlar. Bu lafın kısası, Tzar'da işi olmadığı için bekleyen işsiz güçsüz işçilerle karşılaşmayacaksınız demektir. Bu sistemin benzeri AoE II'de de vardı ancak, o oyunda sadece boş duran işçileri görevliyordunuz ve uygun işlere atıydunuz. Yani yine bir savaşın ortasında, koye geri dönüp adamlarına "sen onu yap sen şunu yap, sen de boş oturma şu işe ilgilen hadeed" demek zorunda kalıyordu. Kisacası, Tzar, tembellik yapanızı başarıınızı baltalayan "alırım maaşımı yatarım aşşaaa" mantığındaki RTS işçiliği psikolojisine son noktayı koymuş görünüyor.

Bu arada araştırma geliştirmeye de genel dönemim ve dijital kamaranın dikkat. Çünkü oyunun öznisi araştırma geliştirme oluşturuyor. Eğer yeterince önem verirse bu olaya, savaşın en kritik noktasında bir Dragon Summon edebilirsiniz saflarınıza ve doğrusunuz düşmanı çıl yavruları gibi. Tabii, dragona gelen kadar, iskelet savaşçılar, hayaletler, normal askerler gibi bin bir çeşit ünitesi de kontrolunuz altına alabilirsiniz. Ama dediğim gibi, araştırmaya biraz dikkat lütfen.





Nasıl Oynayacaksınız

Dii mi?

Elbette iyi bir oyunun iyi bir oyun olabilmesi için yeter değil ama gerek olan şartlardan biri oynamabilirliğidir. Ne kadar güzel görünse görünsün ne kadar

bette ki oynamabilirliğidir. Yani, oynamadığımız bir oyunu kim ne yapısın ki? Tzar'ın ise bu konuda başarılı bir yapılmış olduğunu göreceksiniz çünkü hemen hemen her şeyi farenizin bir iki tıklaması ile yapabildiğinize şahit olacaksınız. Bu büyük bir oyun olmasına rağmen, oyun hakkında bilmek isteyeceğiniz her şeyi yine oyun içinde yine fareniz yardımıyla kolayca bulabiliyorsunuz. Birimlerin durumları, mal yetleri, zırhları, ne işe yaradıkları,

meyeceğini goreceksiniz. Hava şartlarının bile etkilediği oyun ve savaş düzeninde stratejinizi tüm düş etmenleri göz önünde bulundurarak geliştirmek durumda olacaksınız.

Elbette stratejiden bahsetmişken, en iyi takımı, savastığınız yeri en iyi görebildiğiniz durumlarda geliştirilebileceğini de hatırlatmak isterim. Gelişmiş ulkelein casus uydulara, askeri gözleme milyarlarca dolar yatırmasının sebebi elbette ki komşu ülkelerin devlet başkanlarının yatak odalarındaki intemeleri dinlemek olmadığını kabul edersiniz. Harita yiyi tanımanın, düşmanı olabileğince izlemenin önemli olduğu tüm RTS'lerde olduğu gibi Tzar'da da harita açmak önem taşıyor. Arna burnu yapabilmek için, bütün işinizi gücünüzü bırakıp bir atının peşinden "şimdi oraya git şimdi buraya git, şimdi sağa dön, şimdi sola dön." Diyecek dolaşmanız gereklidir. Bir Ünite size Explore diye bir seçenek eklemiştir. Bir Ünite size Explore dediğinizde pasa paşa haritada bilinmeyen her yere gidip gorup



lerinizin dayanıklılıklarına dayanıklılık ekleyebileceksiniz.

Şimdi bu iki sayfa ilk kalabalığının kısaca ne anlama geldiğini söyleyeyim. Oyun güzel, alın oynayın. Kaçırmayın.

Cem Şancı



gözel duyulursa duyulsun, ne kadar güzel kokarsa koksun (bu kısmı oyuncuların geleceği ile ilgili... Ama kısa süre içinde alış veriş merkezlerine, ekranında reklamının yapılacak olduğu ürünün kokusunu yayan özel bilgisayarlar yerleştirileceği haberleri gelmeye başladı bile...) bir oyunu oyun yapan el-



saldırı güçleri, onları, bunları, şunları. İşte ne varsa gerekli gereksiz, hepsine bir tıkla ulaşmanız mümkün. Ne mutlu kullanıcı kolaylığını icat edenlere.

Yılanlardan Acaip Tırsarım

Oyunun bir güzel yanı da yaşayın bir dönemin içinde geçiyor olması. Etrafta vahşi hayvanlar, yılanlar böcekler falanlı Finlandiya bile mevcut. Donuk bir haritanın üzerine birkaç bina inşa ettikten sonra askerler üretip saldırdı çayıra Mevlânız kayıra mantığının da bu oyunda sok-

geliyorlar. Elbette bir düşmanın karşılaşlarında savasıyorlar veya gerberiveriyorlar ama oyun haritasının pek çok yerinde sıhır malzemeler ve hazineler bulunduğu düşünürseniz, birkaç askerini daha oyunun başında, düşmanlarınızdan önce bu hazineleri bulabilmeleri için salacak sizin çayıra, umarım Mevlânız kayırın. Çünkü bu bahsettiğimiz sıhır araç gereçlerde okçularının menzilini artıracak, asker-

Alternatif	Seven Kingdoms II
Sayı/Puan	Xatim: 99 / 100
Yayın/Tarih	2000/05/26
Çoklu Oyuncu	Yok
Ekstra	Yok

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikler oyunlu ama sebebili, detaylı ve güzel. Doğa oyunlarının da grafiksel olarak sunumu son derece güzel.

Ses ve Müzik

Sesler iyi, konuşmalar anlaşılır. Müzik müphem olmasa da oyun atmosferini koruyor.

Oynamabilirlik

RTS'lerin en sonlu yanları oynamabilirliğidir. Kalabalık bir savaş sırasında birimlerinin kontrolünü kaybederiz.

Atmosfer

Görmelerin oyun içindeli animasyonları anlatılması ve yem bir görevi alıncak oyun ve kopmamak atmosferi canlı tutuyor.

LEVEL Notu

80

Son zamanda gelen karma Real Time Strategy'lerin en iyisi. İsteğin, grafikler, senar, oynamabilirlik yedi yirmide. Ama kou çok vadat.

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

Önerilen: Pentium 300, 64 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı

Grafik: Software - Maksimum 1024 x 768 çözünürlük

Multiplay: Internet ve Ağ üzerinden 4 kişi

Ekstra: Yok



COMMAND & CONQUER : Tiberian Sun Firestorm

Beklenen oyunun beklenmeyen görev paketi

Yapım: Westwood

Tür: RTS

Web: www.westwood.com

Tiberian Sun, Westwood'un insanları bir kaç yıl süründürdükten sonra büyük iddialarla piyasaya sürüldü birincil sevgili oyunu. Ama bir şeyler ters gitmiş olmamıştı ki, bu kadar büyük vaatlere ve reklama rağmen oyun piyasaya çıktıktan sonra bile, Internet cafe'lerde hala Starcraft oynanıyordu! Basit ara birimi, güzel grafikleri, sağlam müzikleri ve oyunun uzun bir geçmişe sahip olması bile isteneğini verememişti, yeterli patlamayı yapmamıştı. Hal böyleyken biraz daha fazlasını yapmaları gerektiğini farkeden sevgili Westwood, daha oyunu piyasaya yeni çıkartmışken ilk extansion'ı Firestorm'u duyurdu. Ve şimdi firtına gibi PC'lerimizde Firestorm esecik ama sanırım bir kez daha kısa ve etkisiz bir firtına olacak bu...

Tiberian Helvası

Oyunumuz Tiberian Sun, bir raktığımız yerden devam ediyor. Kane'in ölmesinden sonra Brotherhood of NOD bölünmüştür ve GDI karşısında epey zor bir duruma düşmüştür. Kane'in ikinci Tiberium savaşında sırasında çok önemli bir rol oynayan süper bilgisayar CABAL kapanmış ve NOD güç manyağı generaller arasında paylaşılmak üzere kadevine bırakılmıştır. Bu sırada Kane'in Kahire'deki gizli tapınağı GDI bilim adamları tarafından çok sıkı bir inceleme yapılmıştır; çünkü belki de NOD'lardan çok daha önemli bir düşmanı durduracak bilgiler bu tapınaktaki bir artifact'e bağlıdır. Gittikçe daha



tehlikeli bir hale gelen bu düşman ise Tiberium'un ta kendisidir.

Tiberium dünyaya ilk kez bir meteordan düğümüştü ve kısa sürede verdiği inanılmaz enerjiyle çok değerli olmuştu. Üstelik dünya sadece bir meteorluk rezerve mühküm değildi, çünkü bu garip madde hızla yayılıyordu ve kim ne kadar çok kontrol ederse dünya üzerinde o kadar söz sahibi oluyordu. Ancak gülün dikenli bir sefer epey sırtlı; kısa bir sürede olabildiğince çok genişleyen Tiberium artık canlı olan herseye zarar verir hale gelmiştir. Tiberium'la bir süre temasla bulunan insanlar mutasyon geçirmeye ve garip yarıtlıklara dönüşmeye başlıyordu. Bunu farkeden GDI en kısa sürede bu bereketli zehri durdurmanın yollarını aramaya

başladı. Bu yol da Kane'in gizli üssündeki Tacitus adlı uzaydan gelen ve Tiberium'un kökenini ve mantığına açıklamayı sağlayabilecek bir artifact'ten geçiyordu.

Oyna tam olarak buradan başlıyorsunuz. 9'u GDI, 9'u NOD olmak üzere tam 18 görev boyunca amacınız GDI'siniz; önce bu artifact'ı bulmak, daha sonra da Kane'in zamanın birinde kurduğu süperbilgisayarlar, CABAL'la, uğraşmak. Ama eğer NOD'sınız; önce hiç bir şeyden habersiz CABAL'ı çalıştıracak, sonra bir bilgisayarın başkaldırmasını izleyeceğiz ve kendi yarattığınız bir makineye karşı savaşacaksınız. Ve her ne olursa olun aynı finalle oyunu bitireceksiniz. (Bu arada final dedim de, dünyadaki tüm RTS'lerde olmasını istedigim, ama daha hiç göremedigim bir "bolum sonu canavarı" nihayet Firestorm'da var.)

Bu dev robota karşı size vereceğim yegane taktik, hava saldırısı; çünkü karadan yemeye gibi bir şansınız pek yok.) Eğer GDI iseniz son istasyonu ele geçirirseniz hemen önce 12 tane Orca Bomber yaptığınızdan emin olun, sonra da harita açılır açılmaz yolların ve endişelenmeyein havaya en ufak bir lazer bile sıkılmıyor. Öte yandan direk üssünüze gelmek isteyeceğinden karadan bir kaç yem sunarak helikopterlerinizin gidip tekrar bombala-

rini almasına sağlayacak zamanı kazanın.

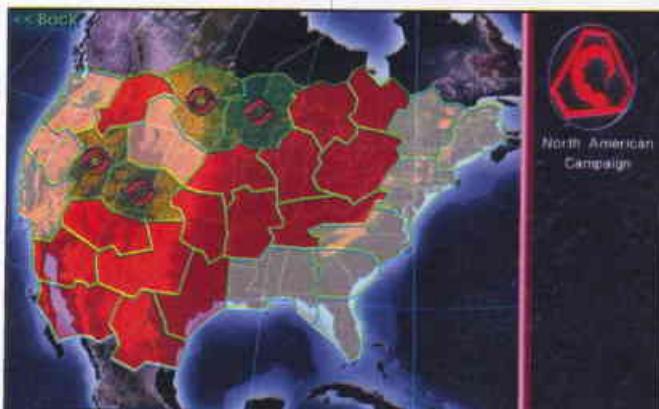
Tiberian Pırasası

Oyunda herkesin merak ettiği ve belki de oyunu almanızı sağlayacak tek şey olan yeni birliklere gelince... buyurun yakından inceleyelim biraz:

GDI birlikleri:

- Mobile EMP Cannon:** Hani Tiberien Sun'da elektromanyetik sabit bir cannon vardı da, patlatığınız yerdeki mekanik uniteler donup kalırlardı, bir süre ne hareket edebilirler ne de ateş edebilirler ya, işte o cannon'un hareketli portatif hali bu mobile EMP. Oluşturduğu elektromanyetik alanın yarıçapı daha küçük ama hareket etmesi sayesinde bu silahı sadece savunma amacıyla değil de, saldırının niyetine de kullanabilirsiniz. Bir süre sonra, kendi kendini de şarj edecektir.

- Juggernaut:** İşte GDI'nın yeni süper uzak menzilli kara saldırısı. Titan'a çok benzer bir yapısı var ve hareket halindeyken ateşleyemiyorsunuz. İstediğiniz yere getirdiğinizde üzerine basarak yere yerleşip namlularını gökyüzüne yönlentmesini sağlayabiliyorsunuz. Böylece epey uzağa artillery misali ateş edebiliyor. Zayıf noktaları: Yavaş, dayanıksız ve atış gücü yetersiz. Kisacısı tek





avantajı menzili (bence en iyi tarafı, gözünüzden kaçan düşmanlar olduğunda, uzaklardayken bile onlara ateş edip, ateş sesi sayesinde siz uyarması, bu yüzden ussunuze bir iki tane koyun).

▪ **Mobile War Factory:** Çok pahalı ve çok yavaş. Ama böylece istediğiniz yerde bir fabrikınız olabilir ve düşman üssüne yakın bir yerde hizlara küçük ordular kurup saldırabilirsiniz... (Ama çok gereksiz! Çünkü oyunun ana stratejisi düşmanın ilk saldırısını karşılayabilecek bir savunma kuruş, sonra da biraz kuvvetlenip, zorlanmadan yok etmek. Hic söyle ekstra taktiklere gerek yok. Rakip ussunue yakın bir yerde ordu kurmak, daha çok multiplayer oyunlarında geçerli bir taktik.)

▪ **Limpet Drone:** Oyunun en ilginç dizayn edilmiş birliklerinden bir tanesi. Bu küçük nesneyi istediğiniz zaman yer altına görünmez bir şekilde gidebilirsiniz. Üzerinden bir düşman birliği geçtiğinde ise ona yapışır. Böylece hem o birliği super yavaşlatıyor, hem de o birliği ve onun gördüğü her şeyi görmeni sağlıyor. Bir tür ayaklı radarınız oluyor yani, (fog of war özelliği için geçerli). Bu asalaktan kurtul-

manın tek yolu ise, repair bay'den geçiyor.

NOD birlikleri:

- **Fist of Nod:** Mobile War Factory'nin Nod'lardaki versiyonu. Eğer bir de stealth生成器'le kullanırsanız, yapabileceğiniz seyler varın siz düşünün artık (daha çok multiplayer'da tabii)

- **Limpet Drone:** Yukarıdakının teknesinin aynısının benzerinin birer bir kopyası.

- **Mobile Stealth Generator:** Hareket eden bir görünmez alan yaratıcı. Mantıklı ve dikkatli kullanıldığında çok etkili olabilir. Unutmayın gereken konu, atletin hareket ederken etkili olmaması ve çalışması için gücünün tam olması gerektiği.

- **Reaper:** Nod'ların en ilginç yeni birliği. Diğer bir deyişle örümcek bacakları üzerine, Tiberium yüzünden mutasyon geçirmiş ve bir savaş makinesine dönüştürülmüş insan bedeni. Attığı özel ağı sayesinde belli bir alanındaki tüm insanları bir süre etkisiz hale getiriyor. Cluster missilleri sayesinde de her türlü zırhlı kara ve havada aracının korkulu rüyası oluyor.

Hoş, tüm bunların yanında bu

yeni birlikler (en azından GDI'da) hiç bir hayatı rol oynamıyor. Hala Orca Bomberleri yapınca oyun bitiyor ve hala distributor'ler en iyi kara silahı. Yeni birlikler o kadar da üstün özellikler taşıymıyor



kısacası, ama yine de kullanması zevkli. Bunların dışında bir de yeri Tiberian yaratığı var. Dev bir ucan deniz anası. Zehirli Tiberian gazları puskurtması dışında yapısarak da her türlü kara birliğine fazlaıyla zarar verebiliyor, en kısa yoldan temizlemeye bakın. Yeni birliklerin yanında bir de GDI'nin geliştirilmiş bazı birlikleri var. Bunalardan Jump Jet Infantry'nin yeni radar işinleri sayesinde, hem daha uzağı görebiliyor hem görünmez birlikleri farkedebiliyor hem de daha hızlı hareket edebiliyor. Deployable Sensor Array, görünmez birliklerin yanında Limpet Drone'ları da görmenizi sağlıyor. Son olarak ise EMP Pulse Cannon'un gücü artırılmış ve elektromanyetik işinlerinin Limpet Drone'ları pıllatması sağlanmış.

Tiberian Karpuzu

Tüm bunların dışında multiplayer'da epey ilginç olan yeni bir seçenek var: World of Domination. Bu modda oyunu oynarken, dünyanın neresinde oynadığınız ve hangi tarafla oynadığınız kaydediliyor. Bir ülkede oynanan tüm oyundarda hangi tarafı seçen oyuncular daha çok kazandıysa o bölge o tarafın oluyor. (Aslında epey başarılı düşünülmüş bir sistem)

Daha başka da oyunda pek büyük bir değişiklik yok; grafikler,

müzikler, efektler, demolar hepse aynı (demolar farklı tabii, stili aynı). Kisacasi aynı hamam aynı tas. Eğer RTS'lerle aranız yoksa almanıza da hiç gerek yok. Ama Tiberian Sun oynadıysanız ve sevdiy-



Alternatif

StarCraft - Brood Wars

Sayı/Puan

Mari 99 9/10

seniz, alacaksınız gibi geliyor bize. Alacaksınız çünkü oyun bir C&C caması olarak bakıldığından güzel ve oynanabilir; ben sadece getirdiği yenilikleri fazla bulmadım. Aslında esas değişiklik serinin diğer oyununda, Tiberian Twilight'da (yeni 3D grafik motoru ve daha çok birlik geliştirmeye yönelik oyun sistemi), olacakmış. Hadi hazırısı, ne diyelim...

Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Tiberian Sun'la aynı. Bir RTS için çok iyi. Ama küçük piksellerle uğraşmak bir müddet sonra gidiyor.

Ses ve Müzik

Tiberian Sun'la aynı. Normalin üstü, ama inanılmaz da değil. Electronic Arts müzik konusunda her zaman titizdir.

Oynanabilirlik

Arabirim çok kolay, zorluk seviyesi de üstü RTS'lerde çok basit gelecektir. Hersey rağmen oyun kendini oynattırır.

Atmosfer

Güzel, ama yapay zekanın kesinlikle daha yi olmasının lazımlı. Videolarla desteklenen, hikaye atmosferin en önemli parçası.

LEVEL Notu

78

Senenin hit'leri arasında gitmeyecek, ama Tiberian Sun hayranlarını bir süre oyalanır. Bir Adet on paketleme görevi iyi bir çalışmaya.

Minimum: Pentium II-300, 64 MB bellek, 200 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium III-300, 64 MB bellek, 200

MB sabit disk, 4 hızlı CDRom

Multplayer: 1-8 player; Network, Internet

Grafik Desteği: > 8 MB ekran kartı



F1 2000

Formula 1 Oyunlarına yeni kan. Bu sefer kayda değer bir oyun var elimizde...

Yapım: www.easports.com

Dağıtım: www.aral.com.tr

Bilgi İçin: www.easportsf1.com

Formula 1 2000 sezonunun başlaması ile beraber bu turdeki oyunlar da birer birer raflardaki yerlerini almaya başladılar bile. Sezonun dördüncü yarışı İngiltere Silverstone Grand Prix'sinin gerçekleştirileceği su günlerde neredeyse Formula yarışlarından sıkılaşacak duruma gelmişken Electronic Arts bir den düşüncülerimi ve ilgimi başka bir yöne kaydırıldı. Geçtiğimiz iki ayda neredeyse bilgisayar karşısındaki yaştırmın çok büyük bir kısmını oluşturulan F1-99 ve daha sonrasında da Grand Prix World (ki bu oyun gerçekten çok hoşuma gitti) artık sıkımeye başlamışlardı ki üzerinde F1 2000 ve EA Sports logolarının bulunduğu bir kutu bir anda yarıslara yenisinden içi gülen gözlerle baktımı sağladı.

Adından da anlaşılabilen Formül 1 2000 sezonunu bazı alan oyun Official olması nedeniyle de 2000 sezonunu tüm yarışları ve tüm isimler ile beraber sunuyor. Yani oyunda Jaguar, BMW Williams F1, BAR Honda gibi Formül 1'e bu sene katılan yeni takımları ve motorları, takımların sponsorları (ki içki ve sigara markaları sıklıkla görünüyordu), logosları ve tabii ki takımlardaki en son değişiklikleri bulabilirsiniz. Bu sayede oyuncuya gerçek Formül 1 sezonuna paralel olarak oynayabileme imkanı sunuluyor. 98 Dünya Kupası başlığında bir televizyon kanalı günü maçları

oynanmadan önce yine EA Sports'un bir oyunu olan Road To The World Cup oynayarak maçları simüle etmeye çalışıyor ve daha sonra da "İste Zidane saçıdan kale içine gelen ortaya kafa vurarak Fransa'nın ilk golünü atacak şekilde" yorumlarda bulunuyorlardı. Bakarsanız bir TV kanalı da "İste Schumacher Start/Finish düzüğünde Hakkinen'i bu şekilde geçecek" şeklinde yorumlar da bulunabilirler. Ne de olsa oyun sunduğu kameraları sayesinde istenen en iyi görüntüyü verebiliyor ve hatta kendi yorumlarını koymaya gerek duymazlarsa televizyon sunucusu Jim Rosenthal'in yarış önceki ve sonrası sunumlarını kullan-



toplum 23 kameralı kullanılmış ki bu sayede yarışın hiçbir anını ka-



bilirler. Oyunda kokpit, araç dışı görüntüler ve kendinizin ayarladığınızda saklayabileceğiniz

çırımdan en güzel görüntuyu elde etmek mümkün.

Formül 1 aslında teknoloji savaşıdır!

Oyuna başladığınız zaman dikkatınızı çekerek ilk şey özellikle neredeyse mükemmel gorünen parkurlar ve araçlar sayesinde performanslı olduğunun ve siz belki de gereğinden fazla memnun edeceğini ilk sinyallerini veren Engine olacaktır. Oyunda kullanılan gerçek zamanlı gölgeler, dinamik kayma izleri, çakıl, duman ve toz efekleri ile de oyunun daha gerçekçi bir hava kazanması sağlanmış. 2000 sezonundan kullanılan tüm parkurlar fotorealistik olarak yeni-

den yapılandırılmış ve tek tek modellenmişler. Her parkuru kendine ait özellikler göz önünde bulundurularak bunların görünüm haricinde oynaması da etki etmesi sağlanmış. Aslında gerçek hayatı bir çok yarışta helikopter görüntüsü kullanılmamasına rağmen ilk defa bir yarış oyununda tepenizde uçan bir helikopter görebileceksiniz. Ayrıca görünüm ayarlarının oldukça detaylı ve çeşitli olmasının sayesinde kuvvetli bir sisteminiz veya ekran kartınız olmasa dahi oyunu daha hızlı oynanabilecek şekilde düzenleyebilirsiniz. Buradaki ayarların tümü aktif veya maksimum derecede olduğu zaman özellikle çok sayıda arabanın aynı anda görüntülenmesi gereği durumlarda oyunun oldukça yavaşladığını söyleyebilirim. Zaten F1 2000 PC versiyonu sürümler James Hawkins bir röportajında normalde P200'de bile çalışabilen oyunu maksimumda hızlı oynayabilmek için AMD Athlon 750 veya denge bir işlemciinin gerekli olduğunu özellikle vurguluyor. Bunu da belirtmeden edemeyeceğim ama oyunu maksimum grafik özellikleri ile oynamak kesinlikle çok zevkli. Zaten söz konusu yavaşlama sadece yarış başlangıç anında gerçekleşiyor. Daha sonra genelde ikili mücadeleler meydana geldiği için oyun normal temposunda devam edebiliyor. Bunun haricinde zaten eger bu yavaşlık de-





Jos Verstappen

Arrow

vam edecek olursa klavyedeki ust sayı dizisini kullanarak yarış esnasında tek tuşa basarak (ağacılar, köprüler, panolar gibi) çeşitli nesneler ekranдан kaldırılmasını sağlayabilirsiniz.

Milyonlarca Dolarlık Araçlar Yarışıyor

Oyundaki arabalar orijinal yarış araçlarına bağlı kalınarak görünüm, pilotun kaskı, özel logoları ve işaretleri ile her biri için 1200 poligon (takma modele bağlı olarak) kullanılarak tasarlanmıştır. Özellikle yavaşlama, hızlanma ve dönüşler gibi arabanın ivmesinin değiştiği durumlarda eğer kokpit içi görünüm kullanılıyorsa bu değişimin şoför ve araba üzerindeki etkisi en iyi şekilde gözlenebiliyor. Yapılan işe mükemmel sonucu kazandıran detaylardır. İşte bu araç modellemeleri ne kadar itinalı yapılmış olsalar da aşırı ışınan fren diskleri, sürü tüne sonucunda ortaya çıkan kırılcımlar ve tabii ki arabada meydana gelen gerçek hasarlar sayesinde yarışlar çok daha heyecanlı hale getirilmiş. Yarışlara rastgele araç ayarları kullanarak

girmek olmaz. Oyun çok geniş ve sonuca etki edebilecek ayar seçenekleri sunuyor. Bu sayede gerçek bir F1 pilotu gibi parkurlarda yapacağınız test sürüşleri sonrasında aracınızı ayarlarını kendi sürüs stiline ve parkura göre maksimum performans elde edebilecek şekilde düzenleyebilirsiniz. Bunu için ister yarış mühendisinden yardım alabilir ister deneme yanlışlığını kullanarak maksimum sonuca ulaşabilirsiniz. Son olarak basit bir yol daha mevcut: Eğer Internet bağlantınız varsa küçük bir araştırma sonrasında elde edebileceğiniz her parkura özel ayarları da kullanabilirsiniz. Bu ayarlar konusundaki tavsiyem minimum kanat ayarını yüklemeniz, yarışacığınız tur sayısına bağlı olarak az ya da çok benzin kullanmanız ve özellikle yedinci vites aralığını düşük tutmanız yönünde olacaktır.

Oyunun yapay zekası ve zorluk derecesi EA Sports'un kalitesini bir kez daha gözler önüne seriyor. Pilotlar düz bir çizgi üzerinde belirli sınırlar çerçevesinde hareket etmek yerine karşılaştıkları

nesneye göre düşünüyor ve tepki gösteriyorlar. Mesela 185 mil hızla bir bariyere yaklaşırken ilk olarak onu geçebilmek için uygun hız düşüyorlar ve daha sonra hareketi gerçekleştiriyorlar. Tabii ki sizden bağımsız olarak meydana gelen kazalar da oyuna heyecan katan bir başka unsur. Mesela Monaco'da yarışken bir anda ortalık karışabiliyor veya normal yolunuzda giderken sağa sola parketmiş (?) araçlar ve ya ortalığı dağılmış ön kanat, lastik ve buna benzer aksamlar ise karşılaşmanız mümkün. Ne kadar çok rakip elenirse sansız o kadar yükselecektir. Burada karşısına çıkan bir diğer nokta da sürücü özellikleri olacaktır. James Hawkins bu konuda sunular söyleyor "Sürücü modellemesi gerçekten çok zor. Ge-

tirafından yönetilen araçların sayısı (Test Day), başlama pozisyonu (Quick Race) ve yarış uzunluğu, formasyon turu (Quick Race, Grand Prix ve Championship) gibi özel ayarları da kullanarak yarışı istediğiniz zorluk derecesine getirebilirsiniz. Bunun haricinde yarışken size yardımcı olacak direksiyon yardımcı, kayma önleyici, fren noktası yardımcı gibi toplam 10 sıhırbazi F tuşlarını kullanarak yarış esnasında açıp kapatılabılır. Tabii ki oyuncunun kaderini belirleyecek olan bilgisayar tarafından yönetilen sürücülerin zeka gücünü % 70 ile 120 arasında değiştirebilir ve kendinize en uygun rakipleri yaratılabılır. Tabii ki EA'nın kalitesini konuşturduğu bir diğer nokta da oyunda uygulanan fizik kuralları. Özellikle spin atarken veya meydana gelen ka-



lecekte bu konu üzerinde daha derin çalışmalarımız olacaktır. Ama mesela bir sürücünün normalde dönüşlerde daha erken girmesinden onun Jean Alesi olduğunu fark edebilirsiniz. "Pilotların yanış içerisinde gösterecekleri başarı ise direkt olarak agresiflikleri ile bağlantılı. Single Player yarışlarda rakipleriniz Yapay Zekası bir performans dağılımına göre belirlenecektir. Bu da sürücünün yarış içerisinde dönüşlerdeki hakimiyeti, hızı ve geçme çabalarını etkileyecektir.

Bunun haricinde oyuncunun zorluk derecesi için bir diğer etken de Test Day, Quick Race, Grand Prix ve Championship yarışlarından uygulanacak olan kurallardır. Mesela bayrak kurallarının aktif olması, araçların eşit olması, lastik aşımı, mekanik arızalar, yakıt kullanımı derecelendirmesi gibi ortak ayarlar haricinde bilgisayar

zalarda kullanılan fizik motorunun ne kadar iyi olduğunu görebilir ve eğer Force Feedback direksiyonunuz varsa hissedebilirsiniz de...

Oyunda kullanılan ses efektlerinin çok kaliteli olmasına rağmen beni rahatsız eden tek şey özellikle garajdeyken Audio mode'da devamlı olarak geçen araçların seslerinin çalınması oldu. Tabii ki müzikler konusunda da EA her zaman yaptığı gibi çok iyi bir Soundtrack ortaya çıkarmış.

Sıra geldi araba kullanmaya...

Oyuna başlarken kendi sürücü profilinizi oluşturabilirsiniz. Oluşturduğunuz profile ait tüm istatistikler (parkurlara göre en iyi sıralama ve yarış zamanları) tutulacak ve daha sonra istenirse bu bilgilere ana menü üzerindeki





oyuncu profilleri simgesi üzerinden görüntülenebilir. Seçtiğiniz aracı alısmak ve tabii ki en ayarları yapabilmek için ilk olarak Test Day yarış modunu kullanabilirsiniz. Eğer direkt olarak yarışmak istiyorsanız Quick Race ve Grand Prix modlarını kullanabilirsiniz. Tabii ki son olarak da şampiyona modunda yarışarak kendi sez-

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Özellikle maksimum ayarlar kullanıldığın elde edilen görüntüye söylemeyecek bir şey yok. Kesinlikle daha hızlı bir sistem...

Ses ve Müzik

Efektlere ve müzik EA kalitesini yansıtmak, rastgele kullanılan geçiş sesleri rahatsız edici olabilir.

Oynanabilirlik

Neredeyse tamamen size bağlı olan AI seviyesi ve kolay ulaşılabilir stürbazzar ile istenilen derecede ulaşılabilir.

Atmosfer

Fizik ve grafik motoru, ses ve Force Feedback direksiyon ile birleştirilide heyecanlı katılım yerinden çıkarır.

90 LEVEL Notu

Sıra ana kadar oynadığım en iyi Formula yarışı olan F1'ı sadece meraklıları değil herkese tavsiye ediyorum.

Minimum: Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, 3D Kart

Onerilen: Pentium II 450, 128 MB, 3D Kart

3D Destegi: D3D

Multiplay: 22 Kişi

PSX Uyumluluğu: Var

nunuza oluşturabilir veya Formula 1 2000 sezonunu simüle edebilirsiniz. Championship modunda F1 2000 sezonu yansımaktır. Yarış hafta sonu deneme sürümleri, sıralama turları, isimme turları ve yarış olmak üzere toplam dört adımdan oluşuyor. Bu hafta sonundan maksimum performans elde edebilmek için özellikle deneme sürümlerinden maksimum derecede faydalanaçmaya çalışın. Bu sayede hem kendi arabanızı tanıayıp gerekli gördüğünüz ayarları yapabilir hem de rakip takımların başarılarını göz önünde bulundurarak kendinize bir yarış stratejisini belirleyebilirsiniz.

Her zaman bilgisayara karşı oynayacak değilsiniz ya. F1 2000'ü isterseniz Internet üzerinden isterseniz kendi ağınız içerisinde oynayabilirsiniz. Oyun sunduğu 22 kişi Multiplayer fonksiyonunu kullanarak gerçek yarış heyecanını tadabilirsiniz. Multiplayer yarış modunun da kendine hiz kuralı mevcut. Mesela hız tefafisi (Speed Compensation) seçeneğini aktif hale getirerek yanş liderinin oldukça gerisinde olan yarışmacıların performanslarının artırılmasını sağlayabilir veya veri oranını (Data Rate) düşürerek yarışın çok daha hızlı olmasını sağlayabilirsiniz. Tabii bir de bilgisayar tarafından



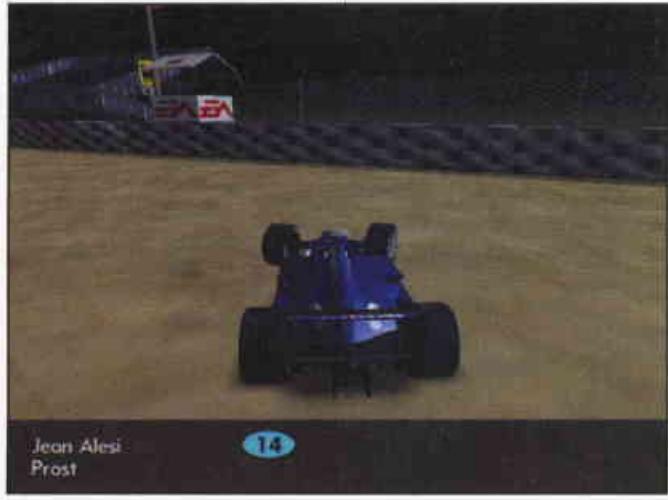
yönetilecek olan araçların sayısının belirlenmesi gerekmektedir.

Official Formula 1 lisansını 2003 yılına kadar alan EA Sports

Alternatif Official Formula 1 Racing

Sayı/Puan Ekim 99 3/10

şimdiden uzun bir serinin başlangıcını müjdelemiş durumda. Sonuç olarak F1 2000 her pikkelin de her notasında buram buram Electronic Arts kokan bir oyun. Firma diğer spor ve yarış oyunlarından kazanmış olduğu tecrübeyi ve bilgiyi F1 2000'de bir araya getirmiştir. Bunun sonucunda ise oynamaya doyulmayacak bir yarış oyunu ortaya çıkmıştır. Özellikle yarış oyunu fanlarının kesinlikle kaçırılmaması gerektiğini düşünüdüğüm bu oyun Formula 1 takipçi olup da henüz bilgisayarda yarış oyunları ile karşılaşmış olanlar için de ilk adım niteliğini taşıyor. Ayrıca kutulu olarak satılan oyunun Türkçe kullanım kılavuzu ile stan-



Phantom

FORCE COMMANDER

Yıldız savaşları... Efsane... Strateji... Oyun... Beklenti... Merak... Kavuşma... Ve.....

Yapım: Lucas Arts

Dağıtım: Lucas Arts

Tür: RTS

Web: www.lucasarts.com

Uzunca bir süreder beklenen oyundu Force Commander. Ne de olsa hem "Star wars", hem de real-time strateji adını taşımak, pek çok oyuna nasip olmaz. Ancak Force Commander'ı masaya yataldığımızda bu şansın pek de iyi kullanılmadığına üzülerek tanık olduk.



Oyunun en önemli özelliklerinden biri, diğer RTS'lere göre çok detaylı 3D grafiklere sahip olmasıydı. Ancak bu sistemin büyük bir celişkiyi de beraberinde getireceği yapımcıların aklına gelmemiş gibi. Bir kere kameraları kullanmak zaten çok zor. Oyunu adamaklı oynayabilecek bir açı bulana dek göbeğiniz çatlıyor. Hadi yakından iyi bir açı yakaladınız. Bu sefer de tüm birimleri rahatlıkla kontrol edebilmek için kameraları olabildiğince geriye zoomlamamanız gerekiyor. O zaman da oyunun grafiklerinin bir esprisi kalmıyor, çünkü o kadar uzaktan diğer RTS'lere farklı bir görünüm ortaya çıkmıyor. Zaten oyun ekranının utanmasa yarısını kaplayacak olan durum çubuğu özensiz tasarımla gözü rahatsız ediyor. Tüm bu görsel eksikliğin üzerine bir de araç animasyonları ekleniyor. Araçlar oldukları yerde durup kendi etraflarında do-

nerek yön değiştiriyorlar. Kimi hava taşıtlarında bu durum tuhaf olmasa da, bir AT-AT'nin hazırla geçip kalarak donmesi pek de gerçekçi değil.

Küçük Adamlardan Korkun

Kuvvetler arası dengenin iyi oturtulmuş olması oynamabilirlik açısından olumlu. İmparatorluğun ağır ve güçlü araçlarının karşın asiler gelişmiş kalkanlara ve şarj sistemlerine sahipler. Ancak oyun içinde kullanılan command point sisteminin değiştirilmesi gerekli. Çünkü siz rakibin birimlerini imha ettikçe daha çok command point kazanıyorsunuz. Savaştan canlı çıkan birimler de daha güçlü hale geliyorlar. Böylelikle kazananla kaybeden arasındaki uçurum gitgide açılıyor ve kaybeden için oyunu çevirmeye şansı bir nok-



asiler imparatorluk askerlerini leblebi gibi yapıyor. Araçları bir yerdən bir yere götürürken yollarını bulamamaları, hızlarının çok düşük olması ve oyunun hız ayarının olmaması diğer sorunlar arasında.

Vader Geliyor, Haydi Eller Havaya

Ses efektleri asılina uygun ve memnun edici düzeydedir. Ancak oyun müziği konusunda pek çok Yıldız Savaşları hayranı pek de iyi duygular beslemiyorlar. Nedeni ise klasik temaların remikslenerek birer disco parçasına dönüştürülmüş olması. Herhalde pek az kişi "Imperial March"ı "dup tis du dup tis" diye dinlemekten hoşlanacaktır.



Yapımcılar müziklere hiç dokunmasalar belki "Yenilik yok!" diye eleştiri alırlardı, ama "Güzelim müziği katlettisler!" diyenler de çıkmazı. Yenilik bir risk işidir, ancak müziği hazırlarken Yıldız Savaşları tutkunlarının böyle konularda çok tutucu olduklarını unutmuş olmaları.

İnsanların bekleyenleri ne denli büyükse, düş kırıklıkları da o denli büyük oluyor. Star Wars adına yapılan her oyunun bir şa-

heser olmadığı bir gerçek. Ama "Force Commander", kendisini uzun süreder bekleyenleri bir hayli şaşkıtlı ve RTS severleri tekrar eski meşgaleleriyle baş başa bıraktı. Görünen o ki, Starcraft'in tahtına oturacak oyunun iyi bir isimden çok daha fazlasına ihtiyacı olacak!

Batu & Gökhın

Grafikler

3 boyutlu birimler, ayarlanabilen kamera açıları... Düşünce güzel, enek pratikte ise yer almıyor.

Ses ve Müzik

Özel efekti (y) hazırlanmış, ancak John Williams'ın orijinal müziğini remiksleyince hayranlar ayaklanıyor.

Oynamabilirlik

Araçların yolu bulamaması, uygun kamera açımı yakalamanın zorluğu nedeniyle lilyor olamıyor.

Atmosfer

Eski dostları yeniden görmek, sevdelerini duymak, belki kimilerini havaya spikabil

LEVEL Notu

65

bu sefer eksikler çok fazla, belki aynı hatalar tekrarlanmadan, başarı bir arama yapılıp destekleyle Force Commander'a kendisini affettirebilir.

Minimum : Pentium 266, 64 MB bellek, 154 MB sabit disk alanı, 4 hızlı CD-ROM, 8 MB ekran kartı.

Onerilen : Pentium II 350, 128 MB RAM, 565 MB sabit disk alanı, 4 hızlı CD-ROM, 16 MB ekran kartı.

Grafik desteği : Direct 3D

Multiplayer : LAN, Modem ya da Internet üzerinden, maksimum 4 kişi.

Ekstra : Yok



Alternatif

Force Zi

Sayı/Puan

Kazım 99 7/10

INVICTUS: In the Shadow of Olympus

Hepsı bu muydu?!

Üretici: Quicksilver Software

Yayınçı: Interplay

Tür: RTS/RPG

Web: www.interplay.com



Sık sık rastlanan bir olaya tekrar şahit oluyoruz. Hani bir oyunu uzun süre beklersiniz. Reklamı iyi yapılmıştır. Oyunun içeriği ve oynanışı size ağızınızı sulandıracak şekilde sunulur. Sonunda oyun elinize gelir. Ama oyunu kurduğunuzda tam bir hayal kırıklığına uğrarsınız. Hiç bir şey beklediğiniz gibi değildir. Ve oyun geldiği gibi tozlu rafılara, diğer oyunlar arasında geri döner.

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Rakiplerle karşılaşacak kadar iyi değil. Çıktığı zamana yakışmayan bir teknoloji. Daha iyi olmamış.

Ses ve Müzik

Müzik atmosferine uygun. Sesler idare etse de kurtarılmıyor. Kulagi tırmalamak söylemi sanksi bu oyun için söylemiş.

Oynamabilirlik

Ters giden birşeyler çok olunca insanın căhi oynamak istemek isti. Kontroller zor oynanır sıklıkla.

Atmosfer

Konu etkileyici fakat ne yazık ki yukarıda kılınmadan bir işe yarıyor. Interplay'den bunu beklemeyiz.

40

LEVEL Notu

Kimse zorlamadıkça pişak durum. Çok daha iyi örnekleri düşünüyor piyasada. Ne den bunu oynayabilim ki? (Oyun oynamaya fırsatı henüz icad etmedi)

Minimum: P266, 64 MB RAM, 300 MB HD, 32 MB CD ROM, 2 MB Ekran Kartı

Önerilen: P350, 64 MB RAM, 300 MB HD, 32 MB CD ROM, 2 MB Ekran Kartı

Multiplay: IRX, TCP/IP veya Modem, 1 Kip

Craftik desteği: Yok :)

manabiliyor. Savaşçılar saldırısını ve sağlık/hız kategorilerinde seviye atlıyorlar.

Büyüler de çok yaratıcı değil. Büyüleri kullanabilmek için mana yerine "god point" denilen bir kavram kullanılmış. Büyüler için bundan gerektiği kadar ödemek gerekiyor. Buyuler dengeşiz tasarılmış. Bir buyuyu gerçek zamanlı bir savaş ortamında yapmak faciaya sebep olabiliyor. Çünkü büyülerin çoğu bütün savaş alanını içine alan bir etkiye sahip. Ayrıca bu sırada belti bir mesafe ve zamanı ihtiyaç yok ki bu da dengeyi altüst ediyor. Haritanın bir köşesinden sağlam bir ünite ile diğer üçta savaşan birini puanlarınız el verdiği ölçüde iyileştirebilirsiniz.

Oyunun diğer bir parçası ise



Konuya alaklı, belli bir özelliği beraberinde getiren veya kullanıldığından belli şeyleri sağlayan eşyalar. Fakat eşyaların bu türbenzer diğer oyunlardaki farklılıklar tek farkı isimleri. Cunku bunlar klasik, sağlık sağlayan, hızı, saldıryi artıran iksir ve eşyalarından ileri gidemiyor.



Alternatif

Revenant

Sayı/Puan

Aralık 99/7/10

Tozlu rafların tozunu kaldırmayı

Teknolojik açıdan oyun daha çok eski bir oyunu hatırlatıyor. 640x480 çözünürlükteki grafikleri zamanın diğer 3D hızlandırıcı gerektiren oyularına yaklaşamıyor bile. Fakat yine de oyun sanki 3D motor kullanmışçasına haritayı çevirmeye yakınlaşıp uzaklaşmaya olanak tanıyor. Yapay zekasının oldukça düşük tasarlanmış olması oynamabilirlikten çok şey alıp goturuyor. Orneğin savaş sırasında düşman unitelerinden birini öldürdüğünce diğer düşmanın geçmek yerine öylece ortada bakıp duruyorlar.

Oyunu tek kurtaran şeylerin sesler olduğunu söylemek isterdim fakat müzik atmosfere uygun olsa da sesler alakasız kalıyor. Şöyle ki; mitolojik çağda bir savaşçı "Haydi Rock'n Roll yapalım!" diye bağıryor.

Oynamabilirlik açısından hiçbir şeye sahip olmayan Invictus, yenilik getirmediği gibi eskiyi bile taklit edememiş. Oyun sanki çok acele çıkışmış gibi birçok şey eksik kalmış. Muhtemelen bu Warcraft III ile yaratılmaya çalışan "Role Playing Strategy" türünün daha oturmamasından kaynaklanıyor.

Onur

WINGS OF DESTINY

Derin yağda kızarmış tavuk kanadı...

Yapım: Psygnosis

Dağıtım: Psygnosis

Tür: Uçuş Sim\Arcade

Web: www.psognosis.com



- Alooo? Naaber, naapiyosun hoca?
- Noolsun yaw, şimdi Sinan aradı kışladan, onunla konuşuyodum.
- Vay, nasılşmış eleman?
- E nasıl olsun? Adam senelerce masabası işlerle uğraşmaktan hamlamış tabii, biraç zorlanmış yeniden spor yapmaya başlayınca
- Açılr yaw zamanla, hangimiz formdayız ki zaten?
- Valla o herhalde spora alışır ama bak üzerinde biraklığı lanet aynen devarn ediy...
- Nasıl yanı? Aaaa, bi uçuş oyunu daha mı geldi? Ahahahaha...
- Yaaa... Hem de dandik bi uçuş oyunu...



- E sen bu oyunu beklemiyorum, gelsin de oynıyorum diye?
- Ufffff, ne bilim ben Psygnosis'in gene suyunu çıkaracağımı, herifler ne zamandır geliştirmekler bu oyunu hesapta...
- Uhuhuhuuu, sanırım bolca kahveye ihtiyacın olacak.. Gidip yapamam mı?
- İyi olur, yanına da şöyle sağlam bi kalas getir, arada bir kafama vururum, zihnim felan açılır...



Spiel mit mir...

- Oooo, Rammstein diniyon bakıyorum? Sen pek sevmeydin techno tuhno grupları?
- Bunlar techno mu hoca, bi baksana heriflerin kullandığı gitar riflebine, tabii arada synth abariyo ama iyi yedirmişler araya şimdi, hakanlarını yememek lazı...

- Neysé, aha kahven... Senin tarifine uygun olarak yaptım...
- Yanı içine at nali atınca dibe batmiyo, yüzeyde kalyo di mi?
- Aynen,
- Güzeeli... Şlurps... Oh bee...
- Çalıştırsana şu oyunu bi göremiyim neymis...
- Aha al çalıştırıyorum...
- Eeee, açılış sahnesi nerde?
- Koymayı unutmuşlar herhalde. O kadarla kalsa iyi, al bak seçenekler menüsünü açayılm. Gordün mü? Sadece grafik ve ses ayarı var. Ne joystick ayarı, ne klavye tuşları ayarı ortada yok...
- Ohooo, bunlar lyice suyunu kırmaya başladılar, tuşları nasıl ayarlayacam?
- Korkarım ayarlayamayacağın... Oyun içinde ara bul, işin ne?

- E adamlar bunu resmen konsol mantiğiyle yapmışlar, herhalde joystick sonradan akıllarına geldi...
- Sanırım... Force feedback desteği felan yok zaten... Hatta joystick algılaması bile sorunlu, bazen saçıyo...

Asche zu asche...

- Sen kahveni içeren ben bikac görevi uçayırm bari.
- Uç bakalım, gorelim nereye kadar uçacsın... Heh heh heh...
- Eeee, hangi tarafta savaşacağı mı nasıl seçeceğim? Çika çika iki tane çizgi roman dergisi kapağı çıktı karşıma...
- E işte biri İngiliz, diğeri Alman tarafında oynamamı sağlıyo... Eğitim görevi felan yok, ya hemen konuya dalıyon ya da multiplayer oyuna giriyor... Yanlış anlama hal Multiplayer dediysen hep topu dört oyuncuya destekliyo...
- Uh, herifler direk konsol oyunu yapmışlar...
- Sen hele grafikleri bi gör... Bak TNT2 kartta 800*600 ve de 32 bit seçeneği devrede şu an, soñulara dikkat et...

- Aha, bu ne yaw? Ara sahne diye dandik bi çizgi roman çıktı... Ses-iendirmeye de uçmuş gitmiş zaten, herifler ördedek yavrusu gibi konuşuyo...
- Yaw hesapta bu oyun dışında çok tutulan bi çizgi romandan yola çıklärak yapılmış... Tabii şu ekrandaki çizimlerle o kitaplara nasıl beğeniliyor orası bileyem...

- Du bakalım, bi de uçalım ne olacak...
- Uç uç... Uç ta gor üç boyutlu olalar... Nihahahahaha...

Altermann...

- Hmm, grafikler fena diil gibi ama, kokpit felan piksel piksel görünüyo biraz...



- Olm daha pisttesin, sen hele bi yerden kesil, hele bi düşmanla karsılas...
- Ho? Ne dandik kontroller yaw buntar?
- Yaaa, uçağa hakim olmak hesapta çok kolay çünkü bu esasen bir Arcade... yersen yanı...
- Nasıl yaaa? Kalkar kalkmaz niye perdovitese girdi bu meret uçak? Yaw... Toparlayamıom... Aha çakıldım...

- Puahahahahaaa... Nasıl uçuş dinamikleri? Super di mi?
- Yaw yalnız çakılmadan önce önünden kara bir leke geçti, grafikler biraz bozuk galiba...
- O kara leke düşürmen gereken Alman uçaklarından biriydi güzellik... Nedense uçakların dibine girene dek kaplamaları felan çizmiyor oyunun motoru...
- Konsol oyunu bu konsol...
- Evet, konsol...

- Zemin fena diil ama sanki...
- Ya yeryüzü şekilleri felan nispeten iyi sayılır da, atışlar, patlamalar felan direk eski Arcade oyuni...



lardan arak...

- Zaten oyuna da pek isınmadım...
- E atmosfer sıfır yanı... Ben bu oyunu özellikle konusu olacak, atmosferi olacak, kopuk kopuk uçmayıacsın dedikleri için bekliyordum... Baksana, kim nerede, naapiyo, senin yerin neresi, hiç belli diil...

- Çok iki arada bi derede bi oyun olmuş yaw... Sonuçta kimseye yaranamaz gibime geliyo...

- Bana yaranamadı zaten... Neyse, kapat sunu da biz gene Soldier of Fortune oynayalım... Bak sıfır mesafeden shotgun kullanıncaya ne oluyo göstermiş miydim?

Mad Dog

Grafikler

Herkânsız bir modern uçuş simülasyonu ile karşılaşılınca wasat sayılır. Konsol için yapılmış PC için port edilmiş gibi görünüyor.

Ses ve Müzik

Ses efektleri çok wasat, üşelik kesik ve uyumsuz. Seslenme neredeyse komik denecek kadar zayıf, müzik ise zaten yok gibi.

Oynamabilirlik

Kontrolleri ayarlamak imkansız, ayrıca uçuş modellerini basit bir Arcade için fazla karışık.

Atmosfer

Aldırıda oyunda bir konu var gibi görünüyor, ancak genelde atmosfer son derece zayıf, hatta oldukça sıkıcı.

LEVEL Notu

Psygnosis'ın getirdiği bir oyun olmamış gibi hissediliyor. Birçok farklılıkla PC oyundan yapılmaktan varsaçılıkla konsola yöneltilebilir. İkinci açılarından hayatı hatırlayacak.

Minimum: P100 64 MB Ram 3D Kart

Önerilen: P100 64 MB Ram 3D Kart

Grafik desteği: Glide ve Direct3D

Multiplay: Yok

80

Alternatif

WWII Fighters

Sayı/Puan

Nisan 99 8/10

Extra: Yok



CHAMPIONSHIP MANAGER Season 99/00

Favori menajerlik serimiz kendisini tazeliyor

Yapım: Sports Interactive Dağıtım: Activision Türkiye Distribütörü: Ersan Games Tür: Menajerlik Web: www.eidosinteractive.co.uk



Uzun zamandır yeni bir Futbol menajerlik oyununu görmüyoruz. Çok eski bir tür olmasına ve pek çok hayranı bulunmasına karşın bu türde devam eden sadece birkaç oyun serisi kaldı. Ben bunu hep Championship Manager'a bağlamışdım. CM serisi en başından beri hem oyun kalitesi ve derinliği, hem de satışlar olarak o kadar başarılı oldu ki rakiplerinin piyasadaki varlığı hep hezimete sonuçlandı.

Grafikler

Şahane geri plan fotoğrafları, 3D grafiklere sahip tüm menajerlik oyunlarını unutturacak güzellikte.

Ses ve Müzik

Maç sırasında tezahüratlar hoş, bir süre sonra kulaklarında Erçan Taner'in sesini duymayı başlayabilirsiniz.

Oynamabilirlik

Yeni gelişmeler CM 3'ün sağlam yapısını biraz daha geliştirmiştir. Transfer sistemi oldukça kullanılmış olmuştur.

Atmosfer

Hiç görmediğiniz maçlarda heyecandan yoksunuz da olsa da, hiç görmediğiniz oyuncularınız gibi sevinçinizin.

LEVEL Notu

CM esiden olduğu gibi hala ralopstır. Ve Seasons 99/00 ile bir parça daha ilerde.

Minimum: Pentium 133, 16MB RAM, 4X CD-ROM, 2MB Ekran Kartı, 250MB hard-disk alanı

Onerilen: Pentium 500, 128MB RAM, 4X CD-ROM, 2MB Ekran Kartı, 250MB hard-disk alanı

Multiplayer: Aynı makinede veya Network üzerinden iki kişiye kadar.

Grafik desteği: Software

Extra: Yok

Bugüne kadar CM ile karşılaşabilecek duzeydeki tek oyun FA Premier League Manager oldu.

CM'nin başarısının ardından yatan nedenlerden biri oyunun sürekliği ve güncelliliğini yitirmemesi. Oyundaki roster dediğimiz takım kadrolarının listesi kolayca düzenlenebilir ve bu düzenlenmiş rosterler kolayca paylaşılabilir. Internet'teki CM fan sitelerinden böyle düzenlenmiş dosyaları çekerek CM'ni sürekli olarak güncel tutabiliyorsunuz. Ancak oyuncularca hazırlanan bu rosterler bir anlamda şalbeli olduğundan Eidos her sene yeni bir add-on paketi hazırlamayı ihmal etmiyor. Seasons 99/00 tek başına oynanabiliyor. Yani CM 3 sahibi olmayanlar da Seasons 99/00'u alarak oynayabilirler.

Yenilikler?

Seasons 99/00'da CM 3'de bulunan 35 000'den fazla oyuncu ve teknik adamın son durumları güncellenirken bir yandan da sayıları arttırılmış. Ancak tam olarak ne kadar artış olduğunu bilemiyorum çünkü oturup saymaya niyetim yok. Bu yeni oyuncu ve takımlar aslında büyük oranda MSL liginin eklenmesi ile olmuş. Artık bize bir parça yabancı olan bu Amerikan ligi ile tanışabileceğiz. Ama MSL eklenirken UEFA ile arasındaki kural farklılıklar yüzünden bir parça Avrupa liglerine adapte edilmiş. Çünkü MSL'de ki bazı kurallar CM 3 motoruna ters düşmüştür.

Aynı CM 2 için çıkarılan Se-

asons 97/98 gibi Seasons 99/00'da güncellenen kadro ve takımların yanı sıra genel bazı gelişmelerde sahip. Oyundaki en önemli gelişmelerden biri kuşkusuz maç yorumları. CM'lerin hep içinde olduğu gibi Seasons 99/00'de de oyunun bütün heyecanı maç yorumlarında yatıyor.

Kelime ve cümle hazinesi daha da geliştirilen yorumlar daha da iyi olmuş. Üst üste yanıp sónen yazılar şeklindeki yorumlar yeterince hızla takip edebilirseniz bir süre sonra radyodan maç dinleme keyfini veriyor. Seasons 99/00, lig maçlarının şifreli yayınılara dönmesinin ardından tekrar alıştığımız radyo spikerlerinin çoğuna taş çıkarıyor. Tabii bunun için bir parça İngilizce şart. Zaten İngilizce'den hiç anlamiyorsanız, en azından futbol temrimelerine aşina değilseniz herhangi bir menajerlik oyununu oynaması şanssız yüksek değil.

Seasons 99/00'daki diğer bir önemli değişiklik transferlerde yapılmış. Aslına bakarsanız bu konuda birden fazla gelişme var. Buradan birincisi transferi reddeden oyuncunun bunun sebebini açıkça söylemesi. Yani verdığınız parayı mı beğenmedi, yoksa daha uzun bir kontrat mı istiyor görevbiliyorsunuz. İkinci gelisme scoutlarla ilgili. Scout'lar transfer edilmek istenen bir futbolcuya sürekli gözlemleyen, maçlarını izleyip onurlarla ilgili rapor veren adamlar (buğun için bir Türkçe isim vardı sanki ama...). Artık scout'lannızı belli bir klub veya oyuncuya takip-

Alternatif	
CMIII Sayı/Puan	Haziran 99 8/10

le yönrendirebildiğiniz gibi genç yetenek avına da çıkarabileğiniz. Tabii burada en çok işinize yarayacak olan transfer etmeden önce oyuncuların yeterince takip edilmesi. Böylece takımınıza yararlı olup olmayacağı konusunda daha çok fikriniz olacak. Ancak bir oyuncuya shortlist'inize atıp scout'larınızı peşine saldınız mı bir anda oyuncunun peşinde olduğunuzu dair soylentiler yayılıyor. Bu hem oyuncunun değerini yükseltiyor hem de daha scout'larınızın raporu gelmeden başka bir takım transferi gerçekleştirebiliyor.

Bunların dışında bir çok küçük ayarlama da var elbette ama hepsini hissetmiyorsunuz. Sonuçta Seasons 99/00 sadece güncelleştirilmiş ve geliştirilmiş bir CM 3. Yani karşınızda yepeni bir oyun yok. Ama Championship Manager serisinin insanı kendine bağımlı eden tüm özelliklerine sahip. Bence bu serinin fanısanız Seasons 99/00'ü kaçırmaçın. Zaten gerçek CM fanlarının bunu çoktan yaptığına kuşkum yok. Ayrıca CM 3'ü kaçırılmış olanlar için de Seasons 99/00 oldukça iyi bir fırsat. Ancak CM 3'ü alıp şöyle bir iki kez oynayıp bir kenara bırakıysanız Seasons 99/00'e ihtiyacınız yok.

Tugbek Ölek





THIEF II: THE METAL AGE

Sanal Hırsızlık Sanatındaki Son Nokta

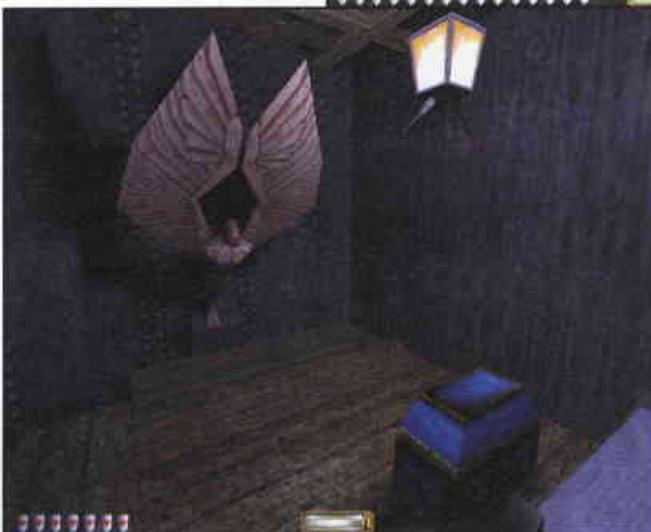
Yapım: Looking Glass Studios

Dağıtım: Eidos Interactive

Tür: FPS

Web: www.eidos.com

1 1998'de konusunu duyduğumda başarısından şüpheli ettiğim bir oyunla karşılaşmıştım. Görsel olarak hatta işitsel olarak döneminin pek çok oyunu geride bırakan Thief: the Dark Project isimli bu oyunda o zamana kadar benzeri olmayan bir şekilde, bir hırsızı canlandırıyor dünüz.. İşin güzel yanı, kanunların karşısında olmak bu oyunda son derece zevkliydi. Ortaçağda geçen oyunda, bir hırsızlık şebekesinin yeni bir üyesi olarak size verilen görevi bitirmeyi, bir lordun kale-



sinden bir zenginin evinden değerli bir parçayı çalıp, ses çıkarmadan bölgeden uzaklaşmanın tadını başka bir oyundan alamadınız.

Kasvetli grafiklerle bezenmiş sisli bir gecede sokak lambalarının titrek ışıklarının yarattığı gölgelerin içinden sızılıp, sarhoş muhafizlerin arasından geçmek veya ucuna su dolu küçük bir cam kap bağladığınız okunuza yolunuzu aydınlatan fenerin üzerinde patlataarak, sizin için su ve hava kadar gerekli olan karanlığı tesis ettiğinizde kendinizi gerçekten oyuna kaptırılmış oluyordunuz.

Elbette oyunun sürükleyiciliği sadece bizi esir etmemişi oyuna. Başka oyun eleştirmenleri de Thief'deki büyük atmosferin içine çoktan girmişlerdi ki oyun için

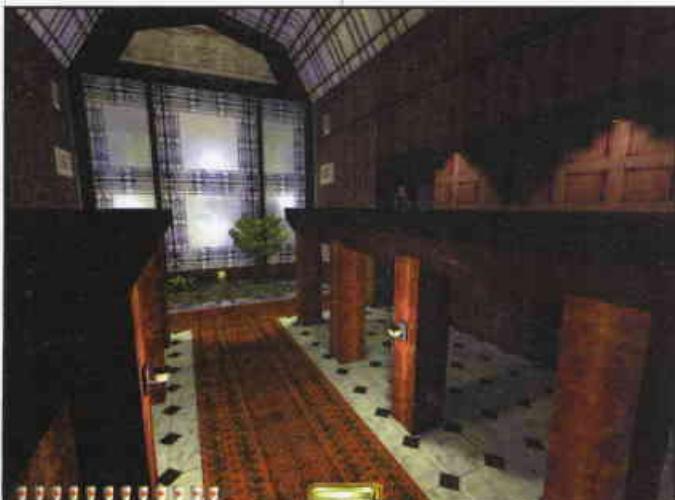


sonunda her başarılı oyundan bekleniği gibi, Thief'in de devam oygununun yapılmasına karar verildi.

Çalmak Kolay Değildir

Thief II: Metal Age adından da anlaşılmıştır. Oyunun arka planını oluşturan bizim ortacağımıza benzer paralel bir dünyada, mekanik robotların, dev metal canavarların arasında geçen bir oyun. Elbette, her adımızını attığınız yerden uzaydan gemiş robotlar falan çıkmıyor. Bahşını ettiğimiz robotlar, insan yapımı, basit, mekanik araçlar, ilk oyunu oynayanlar, kendilerine Hammers ismini veren ve buharla çalışan makineler kullanarak maden çıkartma, üretim yapma gibi olayları çözümüş bir topluluğun başımıza

tüm dünya basınının da övgülerle dolu eleştiriler yayınlandı. Üstelik bu oyun Half Life, Rainbow Six gibi dönemda ve çok parlak oyunların arasından sıyrıldı. Ve



nasıl bella olduğunu bilirler. İkinci oyunda da Hammers grubunun mekanik konusunda bir hayli ilerlediğini, aslında tam olarak savundukları değerlerin anlamını yitirdiğini ve bu grubun artık kendilerini Hammers değil Mechanics olarak tanımladığını, robotlar ürettilerini ve insanların başına bella olmaya başladıklarını görüyoruz ki, aslında pek de şerefli olmayan bir mesleği icra eden biri olarak dünyayı kötü sonda kurtarmak gibi şerefli bir görev'e soyunuyoruz. Dolayısı ile bu oyundaki adamımızı hırsız demenin haksızlık olduğunu düşünüyorum. Hırsız kelimesinin RPG jargonundaki yeteneği ifade ettiğini düşünürsek, adamımızın gizlilik ve casusluk konusunda uzmanlaşmış bir tur ortacağ gizli ajani olduğunu da düşünebiliriz. Yanında bu oyunda, Hidden&Dangerous veya Codename:Eagle oyunlarında yaptığı şeyin ortacağa uyarlanmış şeklini yaptığımızı söylemek hiç de yanlış olmaz. Zaten oyunu oynadığınızda da göreceğiniz üzere, oyundaki grafikleri 20. Yüzyıla uyarsak, demir zırhlı gardıyanlar yerine etrafa otomatik silahlı adamlar yerleştirsek. Adamımızın üzerine kocaman bir kukuleta değil de siyah bir operasyon kıyafeti veya sık bir takım elbise geçiresek, farkedeseksiz ki bir James Bond oyunu yönetirsiniz. Evet, bakın, oyunda da olsa vicdanınızı rahatsız edecek bir kavramı, hırsızlığı ortadan kaldırarak sizi James Bond yapıverdim. İşte yazının gücü denen şey budur. Propaganda denen şey budur. Reklam denen şey budur. Kabul edin, bundan sonra ne kadar Thief oynarsanız oynayın kendinizi gerçek bir hırsız gibi hissedmeyeceksiniz. Sizin artık bir parçanız hep James Bond.

Kolay Değil Demişti

Thief II, gerçekten de kolay bir oyun değil. Birinci oyunda gölgelerin üzerinden yürüyerek yanı başında, elini uzatsa size



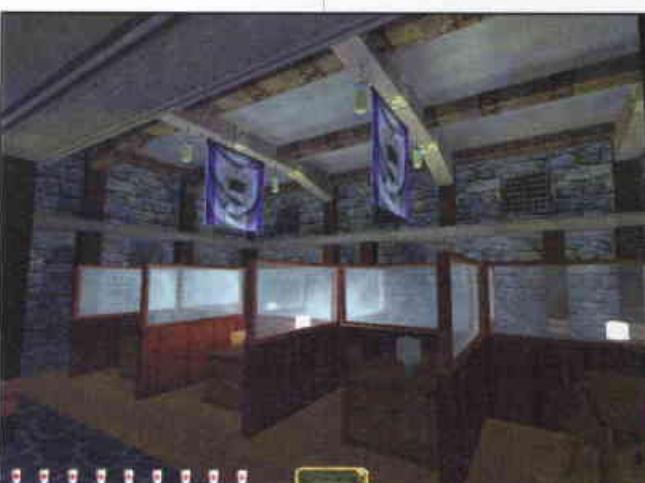
dokunacak bir düşmandan saklanabiliyordunuz. Dolayısı ile her yere zorlanmadan girrebiliyor, zorlanmadan çıkışabiliyordunuz. Tek yapmanız gereken zamanlamanızı doğru ayarlamak ve nöbetçilerin başlarını diğer tarafa çevirdikleri anda bir gölgeden diğerine atlamaktı.

Thief II'de ise yapımcılar oyunu artık biraz zorlaştırmak gerektiğini anlımış gibiler ama bu sefer de işin ucunu kaçırılmışlar gibi görünüyor. En kolay seviyede bile uğraşmanız gereken bir sürü fazla akıllı gardıyan, sınırlı ekipman ve sınırlı para kaynakları mevcutken, en zor seviyede oynarken çoğu görevde sizden tüm bu zorluklara ilâ-

veten bir de kimseyi öldürmeniz, nazik bir hırsız olmanız isteniyor. Yani, bir gardıyan bilesizi görüp üzerinize gelse oyunu baştan oynamayı göze alma-



lisiniz çünkü bu hergeleler bir kere gözlerini açtı mı onları balyitmanız neredeyse imkansız hale getiriyor.



Kadınlar Kolay Değildir

Thief II'de yapılan değişikler ilk başta göze çok büyük görünmüyordu. Ancak oyunun fizik dinamikleri, zorluk seviyeleri, hikayesi, hikayenin işlenisi, rakipleri hatta rakiplerdeki değişikler nedeniyle oyunun oynanışında bile radikal değişiklikler olduğunu anlıyoruz. Elbette birinci oyunu oyanamamış bir için ikinci oyundaki değişiklikler, ekvatorlarda yaşayan biri için kuzey kutbundaki gece ve gündüzlerin saatleri kadar anlamlı ve ilgi çekici olabilir ama biliyorum ki Thief II'yi oynayıp bitirdiniz mi kendinizi tutamayıp birinci oyunu da oynayacaksınız.

Oyunun atmosferinin karanlık olması aslında Thief'in ticari başarısı için bir dezavantaj olabilir. Ne de olsa Unreal veya Quake3 gibi bol renkli ve şataflatlı rakiplerinin piyasada dolaştığı bir dönemde bir FPS olarak piyasaya çıkan Thief II'nin görünüm olarak rakiplerinden aşağı kalacağı düşünülse de oyunun konsepti ile grafiklerini bütün olarak düşündüğünüzde aslinde olması gerekenin bu olduğunu anlıyorsunuz. Yapımcıların da durumun farkında olduğunu ancak ticari başarı sağlamak oyundan anlayan anlamayan

Alternatif

Thief Gold

Sayı/Puan Oryat 2000 80/100

herkesin grafiklerin gösterisine kapılıp oyunu almaları için sağa sola parmak grafikler koymak yerine gerçekten bir thief deneyimi yaşamak isteyen insanlara doğru atmosferi sunabilmek çabası içinde olduklarını düşünüyorum ve saygı duyuyorum.

Sonuç olarak Thief II mutlaka oynanması gereken oynalar listede bulunmazsa kendinize bilgisayar oyuncusu demenizin abes kaçacağı bir oyun. Laf biraz uzun oldu biliyorum, bunun Türkçe'sini söyleyecek olursak, oyunu mutlaka oynayın. Ufuklarınıza ve oyunlara bakış açısından değişecekini, First person oyuların istenildiğinde ne kadar orijinal olabileceğini göreceksiniz. Bu arada thief den bahsetmişken sevgili Sinan'dan da bahsetmek lazımdır. Çünkü bu oyunun gerçek bir fanatığı olduğu gibi diğer First person Shooter'larda da thief mantığı ile oynamaya başladığını hatırlayıp gülleriz. Delta Force'da veya Counter-Strike'da hayvan gibi silahlarla iş bitirmek varken adamımız kasıp arakalarдан dolasır, sessizce rakibine yaklaşıp ve boğazına bıçğını batırıverirdi. Umarım askerliği kolay geçiyordur ve döndüğünde kaçıldığı oyunları oynamak için bol bol vakti olur.

Cem Şancı

Grafikler

Oyunun grafik motoru kasvetli ve şanslı. Geçenin ve karanlığının iyi canlandırıldığı oyunda grafikler atmosferin en büyük yardımoları.

Ses ve Müzik

Mükemmeliğe kavuşmanın en yaklaşımış bu oyunun sesleri olsa gerek. Karanlıklar içinde sakinlikten tek kılavuzunuz sesler.

Oynanabilirlik

Zur bir oyun ama imkânlısız değil, kolay seviyede oynanılar içim oyunu bitirme şansı var. Sıkı oyuncular için olduğu açık.

Atmosfer

"Ben bir hırsızım" demenizde yetecek kadar gerekli. Tek konumuz bu oyunu oynamaktır sonra kaptırıp hırsız olmaya çalışmanız.

LEVEL Notu

Örnekli, İlginç, sürükleyici. Son görevi de bitirmeden zaten elde etmemizdir, bitirilmesi sonra daha zor seviyede oynamak isteyebiliriz bir oyun.

Minimum: PII 266 MHz, 48 MB Ram, DirectX 7.0, 3D Accelerator

Önerilen: PII 450 MHz, 64 MB Ram, DirectX 7.0, 3D Accelerator, 16X CD ROM,

Multiplayer: Var

Ekstra: Yok

LEVEL KARNESİ

82

KISA KISA

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

MAYDAY

Firma: Hayat, Dar Bir Patikada...
Tür: İlerlerken Aniden...

Level Puanı: 35

Simdi bir bakalım. Bu ay hangi oyunları kume düşme bölgesinde sokalım diye düşünmemiz gereklidir. Daha bilgisayarcının raflarından görür görmez, Kısa Kisa için mükemmel bir malzeme diyerek alverdiğimiz Mayday da bu ay kume düşüreceğimiz oyunlardan sadece biri. Kısa keselelm. Konuyu anlatım hemen. Buyuk bir savaş olmuştur ve

kendi aralarında paylaşan bu güçler sık sık da savaşmaktadır ki siz de üç kutuptan birini seçerek, size verilen görevleri yerine getirmeye çalışırsınız. Tam anlamıyla bir RTS olan oyunda yeni veya ilginç pek çok şey var demek isterdim ama zaten böyle bir cümleyle bu sayfada bulamayacağınızı siz de biliyorsunuz. Oyunun tek ve yegane ilginç yanı görev aralarında karşınıza çıkan kontrol merkezi. Buradan

görev öncesi hazırlıklarını yapıp, etraftaki casuslarınızdan bilgi alıp, yeni birimler için teknoloji geliştiriyorsunuz. Ama açık konuşalım, zaten pek de başarılı olmayan bu özellik için bu oyun da alınmaz.

Aranızda hala önüne gelen RTS'ye saldırın, 1995'lerde yaşayan nostaljik tipler varsa eminim bu oyuna da atlayacaktır. Ancak ben bu aralar moda olduğu üzere gördüğüm her multiplayer online oyuna atlamayı tercih ediyorum. Gerçek bunların modası da kısa süre sonra geçer ama şimdilik eğleniyorum, şikayetim yok. Bi diiliniz var mı?



dünya üç kutbu ayrılmıştır. Kuzey kutbu, güney kutbu bi de ekvator kutbu vardır. Ekvator kutbunda altı ay karakış, altı ay cehennem yazı olur... (ciddi ciddi okuyosunuz dili mi.)

Başa dönelim. Dünya üç ayrı kutbu ayrılmıştır ve elbette hiçbirini diğerini sevmemektedir. Dünyayı



SPACE INVADERS

Sözler: Karşınıza Çıkiveren...
 Beste: Bir İneğin,

Level Puanı: 50

Küçükken, yanı sekiz dokuz yaşındayken sokağımızda bir videocu vardı. Bu videocunun bildiğimiz videoculardan biraz farklıydı. Biliyorsunuz 80'li yıllarda ülkemizde video kasetler kiralanırdı. Aslında yasal olmayan bu işlem o kadar yaygındı ki, videocular kapılarına camlarına kira fiyatlarını fala bile asarları. Neyse işte ülkem o kaos günlünden (yani telif hakları açısından yaşanan kaosu kastediyorum) pek çok film gibi bilgisayar oyunları da kiralanırdı. Gerçek bilgisayar oyunu demek yerine suna Atari makinelerinin kartuşları diyelim. Normalde satılması ve çoğaltılmaması veya kiralanmaması gereken kasetler gayet rahat kiralanırdı. Ama bazı uyanık bilgisayarcılar oyunları kiralamak yerine bürolarına iki üç tane atarı oyun konsolu koyup, dakikası on lira veya beş lira gibi ücretlerle oyun oynatırdı. çocukların ki şimdilerde bütün yerlere Atari salonları diyoruz ama benim anlattığım çok farklı bir olaydı. Neyse. O atarı salonlarında tanıttığım Atari konsolunu eve de satın aldıktan sonra en çok oynadığım oyun, havada asılı durup gitmekçe yere yaklaşan

M harfleri ve onlara yerden ateş eden “-” (çizgi) den oluşan bir oyundu ki biz o zamanlarda bu oyuna Space Invaders diyorduk. Neyse, işte bu oyunun 3D grafiklerle donatılmış yeni versiyonu PC'ler için çıktı ama ne yalan sö-



ölliim benim canım başka şeylerden bahsetmek istiyor. Arkadaşlar mail atıyorsunuz ama hep 3dfx kartım var, bilmem kaç megabayt ramım var, makinemde şu oyun çalışır mı? Yapmayı rica ederim. Sadece bu kadar olamaz mı mı? Sizi sınırlı diren, rahatsız eden, sevindiren, mutlu eden bir şeylerde vardır hayatınızda. Onları da paylaşın bizimle. Valla mektup okumak sıkıcı hale geliyor yoksça. Hadi, yapalım bir operasyon. Güzel mektuplarınızı bekliyoruz.

DESPERADOS

Düzenleme: Gözlerinizin İçine...

Orkestrasyon: Deeeeerinn Deeeeeriin Baktıktan Sonra...

Level Puanı: 48

Ei Mariachi isminde bir film seyretmistiğim zamanında (1995). Toplam dokuz bin dolarlık bütçeyeyle çevriliş bir meksika filmini. Yönetmen dokuz bin dolara ek olarak bir de komşusunun kamyoneti ile ineğini de ödünç almıştı. El Mariachi'nın Elinde kemanla, meksikada şehir şehir dolaşan müzisyenlere verilen bir isim olduğunu öğrenmistim o filme.

Rastgele önüne gelen bir kasabaya giren bir müzisyenin ba-

do çıktı ortaya... Şimdi bunları anlatma nedenime geleceğim. Evet sıkı durum! Benim eskiden en çok sevdiğim oyun kovboy-kızılderilicilikti. Alındık elimize okları, doğru arsalara.. Hatta bir kez yanlışlıklaarsada savasırken, kuzuk kuzenimi okla yanagindna vurmustum. Ok yanagina saplanıp ağızının içinden çıktı. O guru dusundukce sasırim. Nasıl olduda bugune kadar sapasaglam gelebildik bilmiyorum cunku çok yaramazdım ve akla



şından geçenlerin anlatıldığı filimde, söz konusu kasabadaki uyuşturucu babasını öldürmek için gelen ve silahlarını gitar kutusunda taşıyan bir kıraklı katılın çantası ile mariachinin gitar çantası karışınca ve de üstelik kasabadaki kötü adamlar elinde gitar çantası taşıyan herekeş saldırmaya başlayınca bir anda müzisyenlikten silahşörlüğe terfi eden mariachi bütün lötü adamları tek tek öldürmüştür. Oldukça klişé bir konu olmasına rağmen film o kadar sürükleyici ve o kadar güzel ki sadece İstanbul'un entelektüel potansiyeli en yüksek filmlerinin oynatıldığı bir sinemasında gösterilen filmde iki yıl sonra Hollywood sahip çıktı ve Anthonyo Bandeeras'ın başrolünde olduğu, o müziği ile ünlü Despera-

hayale gelmeyecek herseyi yapsın. Hatta bana bir kez otomobil carptığını ve bes metre kadar uctugumu söylemişmiydin size? Neyse. Çocuk olmak zor, çocuk sahibi olmak daha zor. Bir gün anne baba olursanız dikkat edin çocuklarınıza. Serbest bırakın ama gizli gizli kontrol edin devamlı. Bir sonraki kızılderilicilik oyununda ok gözüne de saplanabilir çünkü. Bu arada, evet, oyunu unuttuk. Neyse, takmayın kafanızı.



XTOM 3D

Yöneten: MÖÖOOO Diyerek Dönüp Gitmesinden...

Seslendiren: Daha Anlamı Dildidir!

Level Puanı: 58

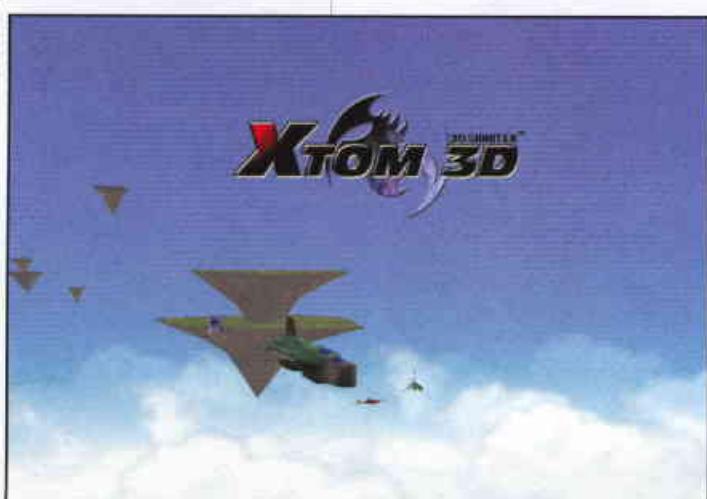
Iste çok ilginç bir shooter. Üç boyutlu ve üç farklı uçağı yönetebildiğiniz oyunda devamlı ileri doğru uçup karşınıza çıkan on binlerce düşmanı temizliyorsunuz. Oyunun oynanışı başlarda zevkli gelse de ilerleyen saatlerde sıkıcı olmaktan kurtulamıyor. Her uçağın ayrı özellikleri olduğu için aynı bölümleri tekrar tekrar uçmak isteyeceğiniz gibi bir düşünceye kapılan gafliler varsa hemen bu yanılıqlarından dönüp doğru yola girerler umarım.

Oyunun grafikleri renkli ve hızlı. 3 boyutlu ve eğlenceli ama yine de bir shooter'dan ileri gitmemiyor işte. Konuya alaka duyanlar varsa tavsiye edebileceğim oyun hakkında gevezelik yapmayı bırakıp Kısa Kısa'nın gerçek varoluş amacına dönmek istiyorum. Nisan ayı içinde bir hattuna tanıştım. Aklinız durur. Güzelik onda, yetenek onda, zeka onda, beceri onda.. Bir yemekler yapıyor ki parmaklarınızı isırırınız. Bardaşa bir şarap dolduruşu var ki, şarap olup o bardaşa akmak istersiniz. Elbette pek çok insan benzer durumlarda etkileyici-



liklerini konuşutan benzer pek çok kadını tanıtmıştır ama bunun gibisini görmediğinize iddiaya girebilirim. Ama elbette kötü bir yanı var ki, tahmin ediyorsunuzdur, oyun dynamayı sevmiyor ve oyuncularla ilgilenen erkekleri küçümser. Dolayısı ile, tahmin ettiğiniz gibi, dünyaya gelmiş geçmiş en mükemmel kadına kapıyı göstermek ve bir daha görüş menzilime girmemesini söylemek zorunda kaldım. Umarım, oyun firmaları bu fedakarlığımızı kısa sürede mükemmel oyunlar piyasaya çıkartarak ve bizi Kısa Kısa köşesini kapamak zorunda bırakırlar ödüllendirirler. Yoksa ben kafama vurmaktan beynin kanaması geçircem o olacak.. Xtom 3d'mi? O da ne? Ha şu oyun! Eee?

CEM ŞANCI





DIE HARD TRILOGY 2

Bu adam hiç huzurlu bir hayat süremeyecek mi?

YAPIM: Sony

Dağıtım: Sony

Tür: Aksiyon

Bilgi için: www.sony.com

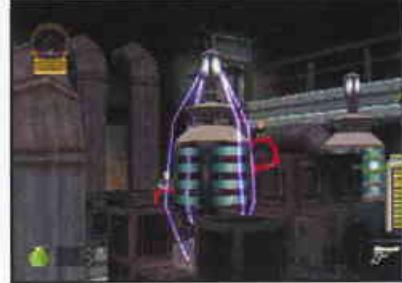
Küçükken cuma geceleri bizim için birer dayanıklılık testi gibi idi. Oyle ki, gece on ikiye kadar uyumadan ayakta kalmayı başırp "Mavi Ay"ı seyretmek en büyük onur nişanına bedeldi. Cybil Shepherd ve Bruce Willis'ı ilk kez Mavi Ay'da tanmış ve her bölümde birbirleri ile uğraşmalarına, birbirlerini dinlemeden vidi vidi etmelerine vuруlmıştık. Dur bakım isimleri neydi, Megi Heys ve Deyvid (Edissin-Cem)... Haydi, görüyor musunuz unutmuşuz işte (Ben filmlerdeki karakterlerin isimlerini hep hatırlardım. N'oldu bana böyle? Belki yazılı bitirene kadar aklıma gelir. Olmadı Cem'e sorağım, o bizden daha eski toprak ne de olsa...) Neyse, geçen aylarda Mavi Ay'a başka bir TV kanalında yine rastladım ama eski lezzeti bulamadım. Belki de küçük bir çocuk için çok yorucu bir uğraş olan uykusuzluğun bedeli olduğu için bu kadar tatlıydı Mavi Ayı seyretmek. O günlerden bu yana köprülerin altından çok su-

lar aktı. Bruce Abi hala çok şekerdi, kızlar gülümsemesine hala bayılıyorlardı ama saçlar biraz dökülmüş, imaj sertleşmiş ve New York polis departmanının sıkı ama komik polisi John McClane olarak geri dönmüştü. Önü kanlı atleti, kendine özgü kötü esprileri ve berbat bir özel yaşamı vardı.

Gerisi bildik hikaye... Hemen her başarılı sinema ve TV yapımı

si'nin müdürü Kenny Sinclair var McClane'ı Vegas'a, onuruna verilecek partiye davet ediyor. Uzatmayalım, Vega'staki partide yine McClane'in yanlış zamanda yanlış yerde bulunma huyunun sonucu olarak mahkumlar ayaklämma başlatıyorlar. Adamımız da dapancasıyla ortama giriveriyor.

Az önce söylediklerimin hepsi, siz "Movie Mode"u seçerseniz gerçekleşiyor. Çünkü oyunumuz



rek kendisine yol açıyor.

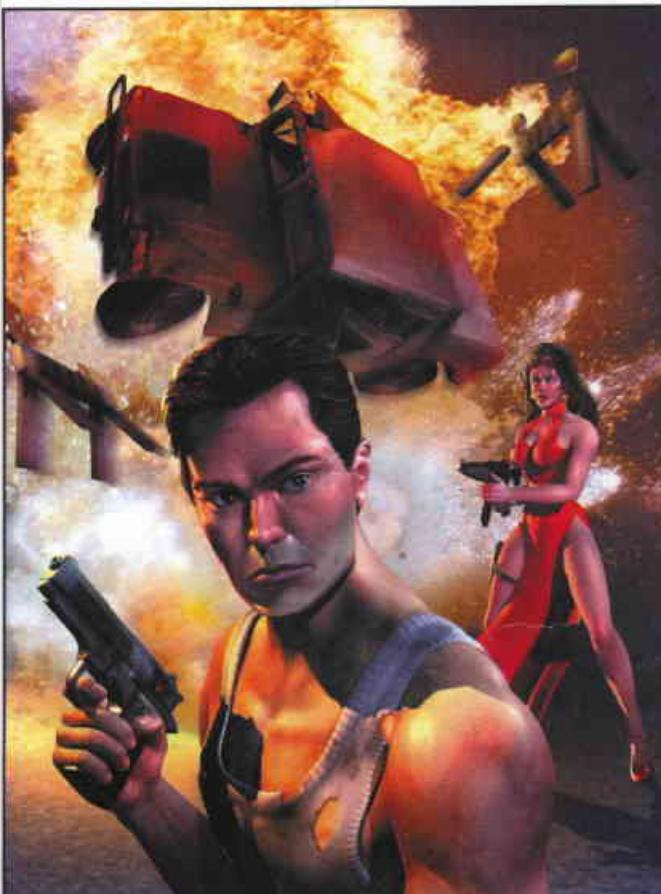
İkinci oyun türü olan "Sharpshooting" de kendinizi Virtua Cop benzeri bir oyunun içinde buluyorsunuz. Yanı sizin müdahale edemediğiniz bir kamera açısından ekranındaki hareket eden her şeye ateş ediyorsunuz.

Son oyun seçenekleri ise "Extreme driving". Şimdi de McClane'in altındaki arabayı yöneteceksiniz. Bu kez oldukça tempolu bir oyun şekliyle karşı karşıyayınız ve her saniyeniz değer taşıyor. Çünkü yolda bulduğunuz zaman ekstralarını toplamazsanız hızla akıp tükenen süreye karşı hiçbir şansınız yok.

GİRİŞ

Efendim, demin de söylediğim gibi bu üç oyun türünün farklı kombinasyonlarda oynayabilirsiniz. "Movie mode" size sırayla tüm oyun türlerini asıl öyküyle paralel bir şekilde oynatıyor. "Arcade Mode" ise ara demolardan yoksun. Üç oyun tipinden birini arcade mode'da seçtiğinizde sadece o tipte oynanan bölümleri oynuyorsunuz. "Practice mode" ise adından anlaşıldığı gibi biraz isınma yapmanızı sağlıyor. Pratik yapmanızı tavsiye ederim, çünkü pratik için oyunada bulunmayan bölümler dizayn etmişler ve zorluğun düşürülmüş olması dışında oyun içindeki herhangi bir bölüm kadar eğlenceli olabiliyor. Ayrıca oyundaki üç gizli görevi de pratik bölümünü başarıyla bitirerek açıyzorsunuz.

Giriş demolarında biraz bozulmadım dersem yalan olur. Her şeyden önce karakter animasyonları çok cansız. Hatta karakterler ağızlarını açıp kapamıyorlar bile. Yalnızca başlarını öne geri-



gibi isim hakları satın alınarak oyun halinde önemimize getiriliverdi detektif McClane.

PAZARDAN ALDIM BİR TANE, EVE GELDIM ÜÇ TANE

Die Hard Trilogy'ye başlarken kendimizi McClane'in New York'taki dairesinde, pizza kirintileri ve kola şişeleri arasında kanepeye serilmiş buluyoruz. Çalan telefonun ucunda McClane'in akademiden arkadaşları ve Vegas'daki Grand Mesa Hapishane-

sında Die Hard Trilogy I gibi üç oyundan oluşan bir paket ve siz bu üç farklı oyun türünü ister ayrı ayrı, ister belli bir öykü içinde, sırayla ve ara demolarla deteklenmiş şekilde oynayabilirsiniz.

Oyun türlerimizden ilki "third person action-adventure", yanı Tomb Raider olayı. Bu seçenekte McClane, ilerleyerek önüne çikanları saf dışı bırakıyor, bulduğu güvenlik kartlarını kullanarak, ya da yer yer çeşitli şalterleri indire-



ye sallayıp arkadan gelen sese eşlik ediyorlar. Ses dedim de bir düş kırkıçı da seslendirmede yaşadım. Sen oyunun için Die Hard filminin, John McClane'in isim haklarını satın alacağın, ama demolarda Bruce Willis'i kendi sesinden konuşturmayacaksın. Eee, ne anlamı kaldı ki, ben o hafif kışık, müzip sesi duymadıktan sonra? (Bu arada Bruce Willis'i rahmetli Alev Sezer ne redeyse kendisiymiş gibi başarılı seslendirirdi, Nur içinde yalsın!) Ayrıca çizimlerde de McClane'in yüzü pek benzememiş. Hadi demeksi pârasal bir mesele olabilir, ama bunun mazereti yok işte. Hele NBA 2000'de oyuncuların yüzlerinin nasıl tipatıp benzediği düşünürseniz. Kısaca demoya biraz dikkat!

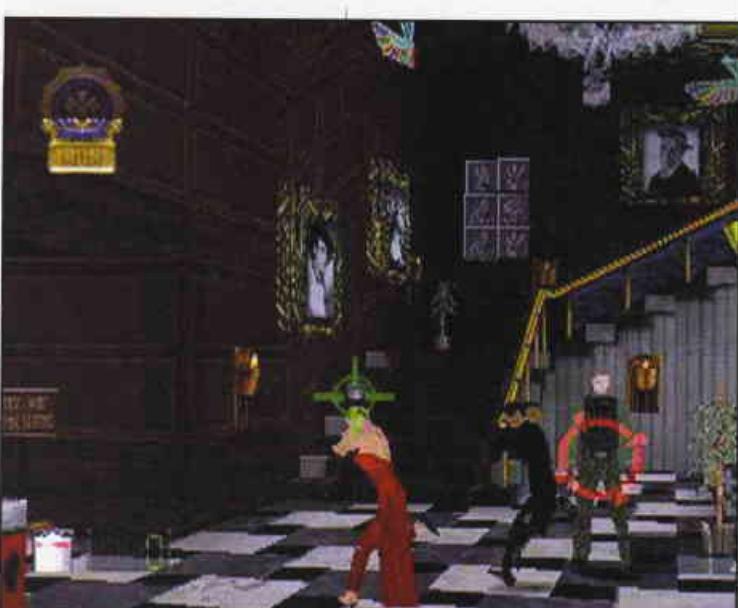
GELİŞME

Action-adventure bölümübanana geçen ay oynadığım Mission Impossible'ı animsattı [MI yazısını-

edebiliyor, falan. Demek ki yapay zekayı abartmışlar, adamlar o kadar (yapay) zeki ki, siz vurmadan önce beş ila yedi kez arasında düşünüyorlar.

Sharpshooting seçeneği fena değil, ancak bu stilde dizayn edilmiş herhangi bir oyundan daha iyi de değil. Bilmem kaç ay önce yazdığını "Horned Owl", grafik kalitesi açısından bir adım daha ilerideydi. Ama nişan al-vur turunu sevenleri oyalayabilecek yapıda.

Gelelim extreme-driving seçeneğine. Aslında en çok keyif aldığım bölümler bunlar oldu. Arabayı tam gaz kullanmak zorunda kaldığınız için dikkati bir an olsun elden bırakmıyorsunuz. Amacınız genellikle radarlarınızda görülen araçları toslamak suretiyle patlatmak, ya da yol üzerindeki çeşitli bombaları toplamak oluyor. Yol üzerindeki onarım, nitro ve (en önemlidisi) zaman ekstralarını da kaçırmanız gerekiyor.



hızlı bir sol dönüş yapabiliyor. Ama bir kez alıştıktan sonra arabayı kullanmakta ve çok ani manevralar yapmakta hiç zorlanmıyacaksınız.

SONUÇ

Aslında Die Hard adına üçlü bir oyun paketi hazırlamak oldukça başarılı bir fikir. Ancak sonun şu ki, bir tane oyunu tam yapmaktansa üç tane oyunu üçte bir yapmışlar gibi bir manzara var ortada. Oyunların her biri tek tek ele alındıklarında benzerlerinden daha üstün değiller. Ancak bölümler arasındaki bağlantılar durumu biraz kurtarıyor. Örneğin ilk bölümde koridorlarda gezinirkenaldığınız shotgun'u ve bombaları ikinci bölümde sharpshooting şeklinde oynarken kullanabiliyorsunuz. Oyunun surekliliği de oyun için bir artı puan. Size tavsiyem, sıkıldığça açıp bir-iki bölüm bitirip kaydetmeniz. Ardından ikinci bir sıkıntı durumunda kaldığınız yer-

den devam etmeniz. Çünkü etmemek lazımdır, oyun hareket isteyenler için oyalayıcı olabilir. Oyun için yapılmış şarkılar da iyi. Ben yalnızca aradığım Die Hard atmosferini, kafamdaki John McClane'in oyuna yansımmasını biraz yavas buldum. Şöyle Die Hard 3'teki temponun, bulmacaların, hareketin benzerinin uygulandığı bir Die Hard 3 trilogy oyunu bekliyorum Fox Interactive'den. Tabii biraz rotuşlanmış grafikler ve (n'oolur) Bruce Willis'in kendi sesiley!

Batu & Gökhan



da bahsetmeyi unutmuşum MI2 filmine gelince mutlak gitin. Senaryo, oyunculuk nasıl olur bilmem ama John Woo'nun yönettiği bir filme aksiyon sahnelerine, bu sahnelerin beğenmeyeyle bilet paralarını ödeyecek kadar güveniyorum! Gerek grafik kalitesi, gerek oynanış şekli açısından aynı. Ama MI'daki eşya çeşitliliği ne yazık ki burada yok, çünkü açıkçası adam öldürmekten başka yapacak fazla bir şey de yok! Bunun yerine bilumum silah ve bomba eklenmiş. Ancak yapay zekanın yerlerde sürünen çıldırtıcı oluyor. Adam menzile giriyor. Biraz size bakıyor. Sonra yer değiştiriyor. Bu arada siz hala vuramadıysanız ateş

Gerçi kontrol bir parça sorunlu, örneğin aracı duvara hafif sağa doğru çarpmanıza karşın araç



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Action-adventure ve araba bölümünü kabul, ama sharpshooting bölümünün grafikleri daha iyi olabildi.

Ses ve Müzik

Seslendirme Bruce Willis'sız, ama müzikler iyi. Bruce Willis'in karizmatik sesi de olsa da ferja olmadı.

Oynamabilirlik

Yerli yerinde, ama ilk bölgelerde bot'lar biraz ağır kılıyorlar. Alistıkça kolaylaşan standart bir oyun.

Atmosfer

Her ne kadar filmdeki destek alsa da aynı havayı yaratamıyor. Filmin etkisi basit karakterlere dayanırken oyun bundan uzak.

LEVEL Notu

64

Filmin hâlinde oynanabilir. Bir oyun verme için oyun edinimi gibi hissedebilirsiniz.

- CD Sayısı : 1
- Oyuncu sayısı : 1
- Memory blok : 1
- Analog joystick desteği : var
- Dual shock desteği : var
- Link desteği : yok
- Mouse desteği : var
- Direksiyon desteği : yok
- Multi tab desteği : yok
- Tabanca desteği : var
- PC versiyona : var



Resident Evil Gun Survivor

Felaketler adasından kaçış...

Yapım: Capcom

Dağıtım: Capcom

Tür: Gerilim - Shooting

Web: www.capcom.com

Hıste Resident Evil 4; demek isterdim ama hayır, bu oyunu 4 olarak kabul edemiyorum. Resident Evil' i Doom'a çevirmisler. Hem de kotu bir benzər olmuş. Ama ne olmuş? İnsanlara tabanca destekli RE oynaması şansı verilmiş. E biz de neyin kötüsü diyerek hemen incelemeye alındı. Yalnız silahınız Guncon değilse oyun desteklemeyebilir. Üzülmeyin, normal pad' le de kolayca oynanıyor. Oyunun motorunun diğer Resident' larla alakası yok. Kısa bir oyun olduğu için save etmenizin de olanağı yok. Anca bitirdiğiniz zaman save edebiliyorsunuz. Oyun bir adada geçiyor. Burada Umbrella ve yaratıkları ile muhatap oluyorsunuz. Oyun hafıza kaybınız ile başladığınız için fazla deşifre etmek istemiyorum. Naha çözümü aşağıda. Afiyet şeker olsun, ağızınızda erisin, yağ olsun, bal olsun.

Bu arada bence Capcom bu oyunu Resident Evil severlere bir cereza olarak sunmuş. Bunun başlı başına bir oyun olabileme olasılığı çok az. Daha çok ekstra görev gibi hissi. Haydi gelin şu oyunu iki dakikada bitirelim:

İlerleyip kapidan girin. Arkanızdaki zombiyi hala haktıktan sonra üzerindeki anahtarı alın. Yolun sonundaki kapidan girin ve zombileri öldürün. Merdivenlerden yukarıya çıkıp arkada odadaki 35mm' lik filmi alın. Projektöre kullanın. Aşağıya inin. Hemen



sağınızdaki odaya girin. Sahnenin oradan anahtarı alın. Dışarıya çıkin. Anahtarı kullanıp bu odadan da dışarıya çıkin. İki köpeği dikkatle öldürün. Hala yaşayorsanız çalan telefonu açın. İğrenç bir meşgul sesi alacaksınız.

dan adınızı da öğrenmiş bulunuyoruz. Ama acaba biz kimi öldürdük? Az sonra...

Düz ilerleyip soldaki ilk kapidan içeri girin. Müjde, size arkadaş geldi. Abimi öldürün ve sağdaki kapidan girin. İki asker

YOU DIED

Telefonun hemen yanından aşağıya inin. Aşağıda iki yaratık var. Oldurup bankın üzerindeki anahtarı alın. Diğer taraftan yukarıya çıkin ve çalan telefonu açın. Birisi size "Vincent, sen bir katilsin" deyip kapatacak. Bur-



sizi yumusatmaya hazır iken bir adam onları öldürüyor ve size de "geber Vincent" diye bağışlı ates etmeye başlıyor. Masanın üzerindeki anahtarı alın. Dışarı çıkin ve "Dino Crisis" afişinin yanındaki kapidan girip askerleri hala haktıktan sonra öldürün. Merdivenlerden aşağıya inin. Kasino benzeri yerdeki adamları öldürün ve kapidan içeriye girin. İçeriden silahı alın. Yerdeki deliği görünü ve levyeyi kullanın.

nın. Aşağıya inip sağa doğru ilerleyin. Kapının girişinde pislik biseyler yazıyor ama siz aldırma-

yin. Gördüğünüz butun eşyaları toplayın. Bir cildi aldıktan sonra

demo girecek. Resimdeki bizi;

yani Vincent olduğunu anlaya-

cakız. Kapıdan bir çocuk girecek

ve "lutfen beni öldürmeyin, olay-

dan habersizim" diyerek kaçacak.

Takip edin. Yarattığı öldürün.

Merdivenden çıkış PARADISE ya-

zan yerden girin. Kısa süren bir

atış taliminden sonra soldaki ka-

pidan girin. Zombilerle ilgilendi-

ğitir kapidan girin. Duvarında

Umbrella yazan odadasınız.

Günlüğü ve masadaki anahtarları

alıp geri dönün ve diğer kapi-

dan girin. İpi alın. Soldaki odaya

girin. Hücreye de girin. 15. De-

receden yanık insanları öldürün.

Hücrelerdeki zerzevatları toplayın

diğer kapidan dışan çıkin. He-

men sağınızdaki odada pompalı

tüfek var. En soldan girin. Düz

ilerleyip diğer kapidan da girin.

Yaratıkları öldürüp küçük deliğe

girin. Merdivenden çıkış. Hava-

landırma deliğinden inin. Kori-

dor boyunca ilerleyip kapidan gi-

rin. Şimdi kanalın karşı tarafındasınız.

Pislik bir gülüş ve "geber Vincent" lafi-

ni duyanın kadar devam edin. İlerlediğinizde iki timsah gele-

cek. Bunlara ateş ederek öldürmekten

başa şansınız yok.

Daha sonra Umbrel-

la binasının önüne

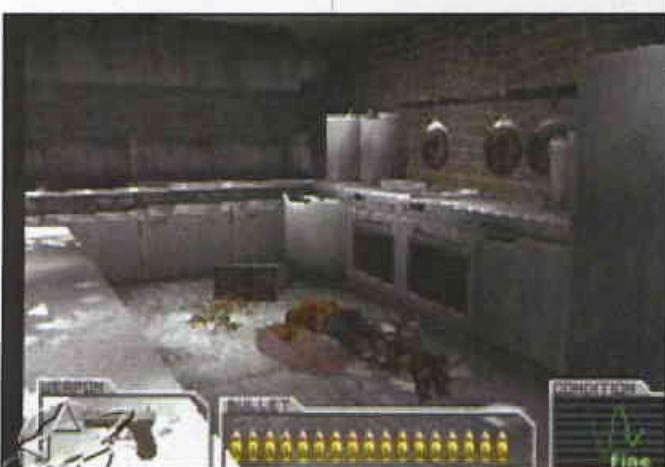
geleceksiniz. İçeriye

girip yarattığı öldürün. Devam

edip arkada kapidan çıkin. Sağlam

olan asansöre binin ve 13. Kata

çıkin. Yaratıkları öldürün. İlk kapi-





dan girin. Demo girecek. Sonra ekranların oradaki mavi kartı alın. Dışarıya çıkıp bu kez diğer kapıdan girin. Öteki kapıdan devam edin. Bir demo girecek. Annenizin sesini duyacaksınız fakat Arka taraftaki kapıdan çıkışın. Sağlam olan asansörle 1. Kata inin. Duvardaki cihazı kullanın. Lazerlerden geçtiğinizde tekrar kap-

ki mavi herb' ü kullanın. İlerleyip eve girin. Sağıdaki kapıdan girin ve dolaptaki kızı bulun. Abisinin bir çıkış yolu bulmak için fabrika ya gittiğini öğreniyoruz. Evden çıkış ve açılan bahçe kapısından dışarıya çıkış. Sonundan yukarıya çıkış ve diğer kapıdan da girin. Öcüñü. Kolu çevirin ve yaratıkları öldürüp teleferiye binin.



tin. Otoparka inceksiniz. Arabanın önündeki silahı alın. Dışarıya çıkış. Demo girecek. Doğru devam edin. Merdivenden çıkış. Zehirlendiyeniz hemen burada-

Hiçbir yere sapmadan tam karşınızda kapılar girerek devam edin. Depremden sonra doğru ilerleyin ve köpekli alanı bulun. Buradaki dev kapıdan içeriye gi-

rin. Sağıdaki kapıdan girin. Delikten düşün ve Security Room'a girin. Şalteri açıp asansöre enerji verin. Asansorden aşağıya inin. Tam karşınızda kapıdan girin ve paneli açın. Sonra bir önceki odaya geri dönüp diğer kapıdan girin. Koridorun solundaki kapıdan girip öteki kapıdan çıkış ve

Burada save edebilirsiniz. Eğer A notunu almak istiyorsanız oyunu iki saatin altında ve tüm zombileri öldürmuş olarak tamamlamış olmanız gereklidir. Bu oyunu Resident Evil olarak bulamazsanız "Biohazard Gun Survivor" olarak da arayabilirsiniz. Eğer yeterince istek gelirse önümüzdeki ay Fear



MO diski bulun. Buradan da çıkış duvardaki mavi düğmeye basın. Çıkan yaratıkları öldürün ve Umbrella Card Key' i alın. Koridorun sonundaki asansöre binin ve B3' e çıkış. Duvardaki düğmeye basın ve girebildiğiniz kapıdan girin. Yaratıkları ürettikleri yer bulacaksınız. Burada da çocuğu kurtaracak ve aslında Vincent değil de Arc Thompson isminde bir dedektif olduğumuzu öğreneceğiz. Bir anda o klasik "burası 10 dakika içinde patlayacak" anonsu geliyor. Eh, ne diyelim, alışık artık. Küçük kapıdan çıkış. Burada Lion S. Kennedy' nin arkadaşı olduğumuzu ve olayın gelişimini hatırlıyoruz. Doğru ilerleyin ve sistem odasındaki panelden gücünüzü açın. Geri dönüp duvardaki panelden Area E' yi açın. İçeri gidip anahtarın alın. Tekrar dışarıya çıkış. Boss' umuz gelecek ve demodaki askeri desecek. Sistem odasına gidin ve karşısındaki kapıdan girin. Burada pompalayı kullanmanızı tavsiye ederim. Koridorun en sonundaki asansorden B4' e çıkış. Hemen sağ tarafa koşun ve trenin yolunu açın. Daha sonra trene binin. Çocukların yanındaki asansörden 1' e çıkış. Boss bir kez daha sizinle uğraşacak. Bir kere değişeceğini de unutmayın. Yendiğiniz zaman helikopterle kaçacaksınız ve Umbrella havaya uçacak. Ama acaba kurtulabilecek misiniz? Burası süpriz... Deneyin ve görün.

Effect veya Syphon Filter 2' nin tam çözümünü vereceğim. Bu arada Syphon Filter 2' de takıldınız mı? Tünelden çıktıığınız yerde kafanızı mı sıkiyorlar? Geriye dönmem yerine öndeği kamyonu bakın, patlayıcılar orada. Tekrar görüşene dek kendinize iyi bakın. Bye&Smile...

MegaEmin

Grafikler

Klasik Resident Evil tarzından uzak ve doom tarzı olduğu için görüş açısı çok sınırlı.

Ses ve Müzik

Sesler idare eder fakat müzikler bir coçuğu bile ırkutmeyecek kadar basit. Vuruşu bir effect yok.

Oynamabilirlik

Görüş açısı sınırlı, otomatik nişan alma kullanılsız. Save olayı olmadığı için oyunu kapatamayorsunuz.

Atmosfer

Atmosfer de eh işte, nerede Resident Evil 2? "Gun Survivor" un tarzı çok farklı olduğu için bu atmosferini de kötü yönde etkiliyor.

LEVEL Notu

75

Resident Evil fanatikleri ve shooting tarzından hoşlananları için kapılınmayacak bir fırsat. Resident Evil macerasını bir de böyle deneyin.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: (oyunun sonunda)
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Yok
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Var
- PC Versiyonu: Yok

LEVEL KARNESİ



SYPHON FILTER 2

Birinci çok beğenilen casusluk oyununun devamı

Yapım: 989 Studios

Dağıtım: 989 Studios

Tür: Action

Web: www.989-studios.com



Uzaktaki soğuk sis dağılmaya başlarken, "iste tam zamanı" diye düşünüp sniper tüfeğimi göz sevime getirdim. Sıfırın altındaki soğukta vücudumun titreme arzusuna karşı savaşmak zorundaydım, durburun görünüşünü iyice yakınılaştırdım ve hiçbirşeyden şüphelenmeyen düşman bekçisişinin üzerine kilitledim. En ufak bir hata tüm planı mahvedebilir ve benim sonum olabilirdi. Tetiği nefesimi tutarak yavaşça çektim, düşman ses çıkaramadan yere yığıldı, artık karanlıkta da faydalananarak içeri süzülebilirdim. Yavaşça ilerlemeye başladım. Bir anda o düşman çığlığını duyдум, "Bu Logan, öldürün onu!", fark etdim. Başımın her yanından kurşunlar vizyondan geçti, her bir ses beynimde yankılanırken henüz ölmemiği düşünüyordum. Belki de bir sa-

niye sonra alnimin ortasına kilitlenmiş bir sniper, tüfeğini ateşleyecekti. Ve korktuğum bâşıma geldi...

Mükemmel casusluk ve keskinnîşancılık oyunu Syphon Filter'in devamına hoşgeldik. İlk oyunun tadı damağında kalanlar için tam bir ilaç niyetine sunulabilecek bir oyun Syphon Filter 2. Bu sefer oyuna özel ajan Gabriel Logan olarak başlıyor, ve oyunda ilerledikçe bazı görevleri bir istihbarat uzmanı olan Xian Ling ile tamamlyoruz. Konunun odak noktasını yine baş belası virüsümüz Syphon Filter ve bu virüsün terörist bir Ülkeye satış planı oluşturuyor. Kondaki anı dönüşler sizi oldukça şaşırtacaak, bunların hepsini söyleyip de oyunun zev-

kini kaçırıkmak istemiyorum ama benden duymuş olmayın. Üst düzey hükümet görevlilerinin de dahil olduğu komplolarla bile karşılaşacaksınız. Oyunumuz iki CD'ye yayılmış durumda ve dünyanın birçok bölgesinde geçen 20 levels evsahipliği yapıyor bu iki CD.

Kazakistan'dan dönerken uçağınız düşman ajanları tarafından pek hoş olmayan

olduğu düşüncesinin bir an bile akınından çıkışmasına izin vermeyecek. Tereddüt etmek için vaktiniz yok, vereceğiniz anlık karar yaşam ile ölüm arasındaki o ince çizgiyi çekiyor bu oyunda

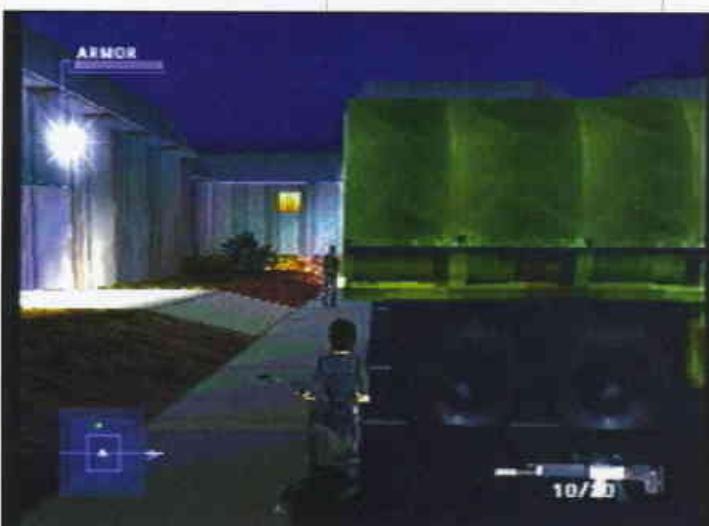
Bu sürükleyici konunun derinlerine daldıkça, aksiyonun içine daha da çekildiğinizi fark edecəksiniz. Hikayenin çoğu, sizi aksiyona yaklaştırılmak için hazırlanmış video klipler ile desteklenmiş durumda. Leveller çok çeşitli, bazı bölümlerde dört bir yanınızda keskin nişancılar ve askerlerle çatışmaya girerken, bazı bölümlerde binalara fark edilmeden girmek ve düşman bölgnesine siz-



muamelelere maruz kalıyor ve size bir grup CBDC ajansıyla beraber paraşütle atlayarak kurtuluyorsunuz, yapmanız gereken şey Syphon Filter için panzehir oluşturmanın tek yolu olan Pharcom veri disklerine o ajanlardan önce ulaşmak. İlk olarak yapmanız gereken şey kaza yeri tam olarak tespit etmek. İllerledikçe, levele yeni yeni görevler eklenecek ve en sonunda kendinizi arkadaşlarını korumak ve güvenli bir yere kaçmak için düşmanla yüz yüze gelmeniz gereken bir pusuda bulacaksınız. Dört bir yanında mermiler, kafaniza alacağınız tek birinin yeterli

mak için görünmezliğinizden ve sessizliğinizden başka güvenecek birşeyiniz olmadığını fark edecəksiniz. Genel olarak görevler belli bir sırayla takip ederek tamamlanmak zorunda, her seyin plana uygun olarak gelişmesi için bu gereklidir. Bu plandaki parçalar arasında düşmanı şaşırtmak için spot ışıklarını vurmaktan, bir asma köprünün iplerinde sallanmaya, askerlere arkadan yaklaşıp sinsiçe öldürmekten, bombaları etkisiz hale getirmeye kadar birçok değişik aksiyon bulunuyor. Ve bunları yaparken düşünmeniz gereken tek kişi siz değilsiniz, bazı durumlarda siz Gil'lanızı, bazı durumlarda ise onlar siz koယacaklar.

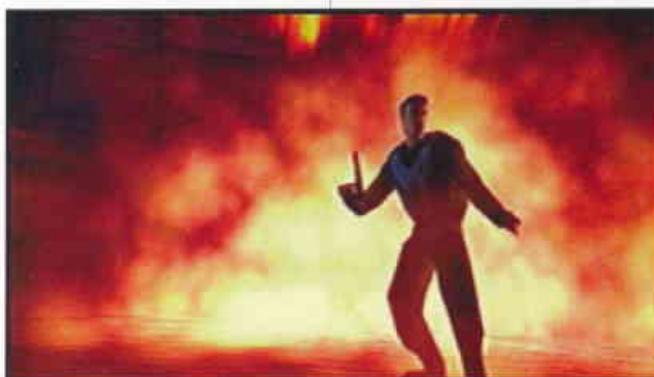
Yapay zekanın bu kadar iyi





ayarlanmış olması gerçekten sevindirici, böylece meydana gelen olayların gerçekçiliği hakkında

birlikte çalışmayı öğrenmeniz gereki. Ve takım arkadaşlarınızın sizin delirerek kadar aptal olmama-



ciddi şüphelere kapılmışsınız. Çünkü genellikle bir oyunun oyun olduğunu hatırlatan en önemli şey yetersiz yapay zekadır. Buradaki yapay zeka hem düşmanlarınızı, hem de sizin GL'larınızı kapsıyor. Oyunda rahat bir şekilde ilerlemeniz için

ları, bu youn için kesinlikle pozitif bir özellik. Eğer bir düşmana sessizce yaklaşmaya çalışırken fark edilirseniz, karmaşa yaratmak için takım arkadaşlarınız da ateş açacaktır.

Oyundaki bazı ince noktalar, oyunu daha da çekici hale geti-



riyor. Mesela bazı bölümlerde gizlilik kadar gereklisi ki düşman sizin en ufak kılıınızı sahi görse lebeli tekrarlanmanız gerekecek. Gökteki paraşütçülerini vurabileceksiniz, bazen vurdugun düşman yanınızda bile düşebiliyor. Aynı şekilde yüksek yerlerdeki düşmanları vurdugunuzda kalyardan yuvarlanmalarını seyredeceksiniz.

Kaldığınız yerden devam etmek noktalari, her bir görevi

tamamladığınızda size sunulacak; kayıt noktalarını ise ilk oyunda olduğu gibi level sonlarında bulacaksınız. Görevleri tamamlamanız için yapmanız gerek kesin şeyler yok, düşmanı ister uzaktan avlayabilir, ister yanlarına kadar süzüp bayıltabilirsiniz, bu tamamen sizin keyfinize ve cephaneye durumunuza kalmış.

Gabe çok gerçekçi şekilde hareket ediyor, yine de koşu olayını ilk oyunda olduğu gibi pek becerememişler. Gabe yine biraz yumuşakmış havası veriyor dikkat edince. İlk oyunda olduğu gibi yine birçok hareket mevcut, bunlar arasında çıkıştınlara asılmak, çömelmek ve yuvarlanmak da var. Bazı görevleri tamamlamanın yolu bu hareketleri kullanmanıza bağlı olacak, bir güvenlik penceresinin altın- dan çömelerek geçip, içerisindeki görevliyi arkasından yaklaşarak susturmak gibi.

Grafik olarak Syphon Filter 2 yaratmak istediği ortamın hakan fazlaıyla veriyor. Çalıkkılar, ağaçlar, araçlar ve kaya oluşumları, saklanmak için mükemmel stratejik ortamlar oluşturuyorlar. Ufak tefek çarpışma testip sorunları ve grafik kusurları olsa da bunlar kesinlikle oyun tarzını etkilemiyorlar. Düşmanı vurdugunuzda yere düşen kan damaları gibi grafiklere yapılan ufak rütuşlar size inanılmaz bir deneyim yaşatıyorlar. Oncekine göre daha fazla silah eklenmiş ve bu da daha çok kanasusamış bir

Gabe anlamına geliyor.

Bahsedilmeye değer daha birçok ufak özellikleri var Syphon Filter 2'nin ama özellikle dikkat çekilmesi gereken noktalar mükemmel nişan sistemi ve ses efektleri. Nöbetçilere yaklaşıkça onları daha iyi duyabildiğinizi fark edecekler, onlara uzak durursanız bazı önemli bilgileri kayıtlılsınız. Kapalı yerlerdeki patlamalar sizi etkileyecik, ve aynı gerçek hayatı olduğu gibi patlamak yerile Gabe arasında uzaklık ve engeller kulağınızda ulaşan ses üzerinde çok etkili olacak.

En iyisini sona sakladım: 989 Studios oyuna iki-kişilik death match özelliği eklemiştir ve bu da özel tasarlanmış arenalarda, bir arkadaşıınızla kanlı bir savaş vermek anlamına gelir. Ana oyunda ilerledikçe daha fazla arena kullanılabilir olacak. Bazı kamera hataları mevcut olsa bile, böyle bir modun oyunda olması resmen bir rüyanın gerçek olması anlamına gelir. Fazla da uzmamaya gerek yok. İçinizdeki casusu ortaya çıkarmak istiyorsanız, başka bir seçeneği göz önüne getirmeyin. Syphon Filter 2 bunu yeterince karşılayacak.

Eser güven

Grafikler

Playstation'un sınırları zorlayan bölgesinde gözle hoş görünen grafikler var. Dynamaya değer.

Ses ve Müzik

Müzikler güzel, silah efekti ve patlamalar kulak dolduruyor. Oynarken sesini kısıtmayı unutmayın.

Oynamabilirlik

Rahat bir oynamı var. Syphon Filter 2'yi oynayanlar için bir zorluk olmadığını sanıyor.

Atmosfer

Oyun insanı içine çekiyor. Kendinizi ajanlığınız yerine kaydırır, sonuna kadar gitme isteği duyuyorunuz.

LEVEL Notu

Rahatlı bir yapılmış, ilkinden sona ilincisi de insanı çekiyor.

- CD Sayısı : 1
- Oyuncu sayısı : 1
- Memory blok : 1
- Analog joystick desteği : var
- Dual shock desteği : var
- Link desteği : yok
- Mouse desteği : var
- Direksiyon desteği : yok
- Multi tab desteği : yok
- Tabanca desteği : yok

80

LEVEL KARNESİ



THEME PARK WORLD

Lunaparka hoş geldiniz...

Yapım: Bullfrog

Dağıtım: EA

Tür: Strateji

Web: www.ea.com

Cevrim ustaları Climax yine is başında, bu sefer klasik PC oyunu Theme Park World'ü PlayStation'a sunuyorlar. Peki bu oyun yakın zamandaki hayal kırıklığı yaratınan çevrimlere benzıyor mu? Yoksa eğlence araçları yaratma ve mikro yönetim üzerine kurulu bu oyun kendisinden bekleneni verebiliyor mu? Hep birlikte gereklim bakalım...

Daadd, I'm really bored

Theme Park, Bullfrog'un 1995 de PC'lerde çıkan aynı adlı ünlü oyuna dayanıyor. Küçük çoukları bir oyun parkına çekerleme ve onların cebindeki her kuruşu alabilme başarınızı ölçüldüğü Theme Park okadar güzel di ki bu güne kadar hala oynanlığını biliyoruz. Üstelik Theme parkla aynı başarıyı yakalayacak başka bir Lunapark simülasyonu da daha yapılmadı. Ama görünen o ki bu durum değişmek üzere ve üstelik bu sefer PSX sahipleri de Theme Park'dan uzak kalmak zorunda olmayacaklar. Zaten renkli ve hareketli dünyası ile tam bir psx oyunu olan Theme Park'ın Playstation'dan aynı tutulması tam bir hata olurdu.

Genellikle PC-konsol çevrimlerinin iyi veya kötü olması, klavye ve fare kombinasyonunun gamepad'e nasıl aktarıldığına bağlı



olarak değişiyor. Tartışmaya gerek yok, şimdiden bunu mükemmel biçimde kullanan bir oyun yapılamadı. Playstation'daki gerçek-zamanlı stratejiler her zaman kullanışız olmuştur, son zamanlardaki Railroad Tycoon bir nebe düzgün olsa bile, klasik ikonlar-menüler-imleçler sisteminin konsola taşınmasına kalkığınızda her zaman hayal kırıklığı ve çeşitli

sorunlar baş göstermiştir. İnanmayacaksınız belki ama Theme Park World'de bu sorularдан hiç birisi yok. Lunaparkınızı yaratmak çok etkili bir kontrol sistemi sayesinde oldukça basitleşmiş – hangi düğmenin ne işe yarıdığı bile daima size hatırlatılmak üzere ekranın bir köşesinde duruyor. Uzun, karışık, dolambaçlı roller-coaster'lar yapmak bile oldukça hızlı ve kolay bir şekilde gerçekleştirilebiliyor.

Parklar çeşitli temalar üzerine kuruluyor, bunlar arasında Aztec, korku, uzay gibi temalar var. Oyuna başladığınızda bunlardan yalnızca bir tanesine erişebiliyorsunuz ama oyunda ilerleme kaydettilike bu temaların her biri kendilerine has araçlarla birlikte mevcut duruma geliyorlar. Level içindeki belli hedefleri tutturduğunuzda "altın bilet" kazanırsınız, bunları yeni leveler açmak veya özel araçlar ve eşyalar almak için kullanabilirsiniz. Ama ne yazık ki genelde bu hedeflerin ne olduğu belli değil, o yüzden

den çoğunlukla körlemesine oyuncuların ekranda birdenbir bir altın bilet çıktıığında sevinceksiniz.

Dört adet bilet sahibi olduğunuzda Theme Park World'un en mükemmel özelliklerinden birine şahit oluyorsunuz. Bir düğmeye basıyzorsunuz ve hooopp birinci-sahis perspektifine geçiyorsunuz. Aynı bir Lunaparka gitmiş gibi, acayıp eğlenceli. Kafaniza göre takılıyorsunuz parkta içinde... Etrafta dolaşmak, istediğiniz bir araca binmek, sağa sola zarar vermenin o değişik hazzını duymak, hepsi elinizde. Eğer uzun zamandır gerçek hatta Lunaparka gitmediyiseniz sizin için oldukça değişik bir tecrübe olacak demektir. Özellikle acayıp karmaşık roller-coaster'lar yaratıp, sonra da onlara binmek o kadar zevkli ki. Ama bu kadar ballandırmışken hemen uyarımda yapayım: birinci-sahis perspektifinde grafikler biraz, nasıl söylesem, Lego oyuncakları gibi





oluyorlar. Biraz fazla pikseli falan. Ama yine de o moddayken önemli olan şey grafikler değil, yarattığınız araçları parkinizda dolaşan bir veletin gözünden görebilmek.

Let's have a ride Daddie!

Başarılı bir park oluşturmanın en önemli öğelerinden birisi elbette ki çalışanların yönetilmesi-

dir. Yeni araçların kendi başlarına ortaya çıkmasını beklemiyorsunuz herhalde, ya da o ufaklıkların yerlere attıkları çöplerinin kendi kendilerine yok olmalarını. Bu işleri yapacak görevlilere ihtiyacınız var. Bilimadamları yeni araçlar ve çekici öğeler keşfederken, temizlikçiler etrafın goze hoş görünmesini

sağlayacak, mekanik uzmanları ise araçlarınızdan püfür püfür duman çıkışmasını engelleyecekler; tabii onlara adam gibi davrandığınız sürece. Düzenli olarak maaşlarında yapacağınız zamlar, onlara özel kuracağınız çalışan odalar gibi atraksiyonlar çalışanları cidden gaza getiriyor. Hoş maaş artışının gaza getir-

meyeceği adam tanımam, o ay-

Bunların hepsi size çok mu karışık geldi. Eee o zaman niye bu yazıyo okuyosunuz ki? Bu komik de olsa bir gerçek-zamanlı stratejimsi bir oyun. Elbette karışık olacak, ne yanı kolay olsayı çok mu zevk alacaktınız... Eğer diyorsanız ki "yaw oyun karışık ama ben yine de oynamak istiyorum, öğrenmek istiyorum, içimde o azim var", o zaman oyundaki asistan size yardımcı olacaktır, bunu da benden beklemeyin. Şu ekranın köşesinde oturan tip var ya, işte ondan bahsediyorum, size istediğiniz zaman ipuçları verecek, önerilerde bulunacak falaş filan. Yararlı bir insan yani. Hoş bir süre sonra en sahribol olana bile gicik gelmeye başlayacak ama genç oyuncular (minik desek daha doğru olacaktı galiba) onu sevecekler sanırım.

Son söz: Theme Park World mükemmel bir çevirim. Grafik olarak PC versiyonuna yetişemez bile önemli olan oynanabilirlik diyorsanız alın, oynayın, sevin, biraz çocuk olun.

Eser Güven



Grafikler

Renkli küçük şitin minimimnak grafikleri herkesin hedefinde. Ekrandaki küçük adamlara bayılacağınız.

Ses ve Müzik

Cok nessi, eğlenceli, hareketli müziği ve çocuk kahkahaları ile evinizin içine cıktı. İşte böyle.

Oynanabilirlik

Rahat, kolay, kullanılır bir arabirim var. Oynanın zorluk çıkartacak bir oyun değil.

Atmosfer

Tek kelimeyle harika. Küçük çocuklara yem piyancıklar yapmanın bu kadar zevkli olacağını düşünür müydünüz?

LEVEL Notu

Almanız gereken oyunları liste içinde bir numara olsun.

- CD Sayısı : 1
- Oyuncu sayısı : 1
- Memory blok : 1
- Analog joystick desteği : var
- Dual shock desteği : yok
- Link desteği : yok
- Mouse desteği : yok
- Direksiyon desteği : yok
- Multi tab desteği : yok
- PC versiyonu : var

80



FEAR EFFECT

Westwood Stüdyolarında bir oyun var ki, kimilerine göre Diablo II'yi bile gölgede bırakacak..

Yapımcı : Eidos

"Abi once sola başcan, sonra sırayla tüm düğmeliere basıp gamepad'ı 180 derece çevircen, var ya açayıp bir vuруş yapıyo adam, anında dövüyon rakibi". "Bak bak tek tek dövüyom adamları, kaç kere bitirdim ben bu dovuş oyununu biliyon mu?". Ya artık siz de sıklımınız mı şu dövüş oyunları furasından. Artık Playstation'ınıza takip şoole yeni bi deneyim yaşayacağınız bışeyler istemiyo musunuz? Ne, birisi bışey dedi galiba. Yok yok söyle de biz de duyalım bakalım ne geveliyosan. Ne? Fear Effect mi? Ben de tam o oyundan bahsedecektim, benden uzun yaşıycaksın valla. Ama dur bilmeyenlere de biraz tarif etmemiz gerek oyunu. Blade Runner, The Killer ve Aeon Flux'un sinematik oğelerini düşünün ve üzerine Resident Evil ve Heart of Darkness'in oyun tarzını ekleyin ve tamamen benzersiz bir deneyim hayal edin. İşte o oyun, bu oyun. Ve tahmin edin bakalım bu canavar oyun kaç

Dağıtım: Eidos

rim şu Çin isimlerine, adamlar uğrasıp isim yapmışlar kendilerine şehrinden ortadan kaybolur. Bu kaçırılma olayının her gün olabilecek basit bir kaçırma olayı olduğunu sanılmamalıdır. Kanın bu kız üzerinde garip tesirleri olmaktadır ve babasına da normal bir isadami demek



Tür: Action

Web: www.eidos.com

pek mümkün değildir. E ortada bir kaçırılma olayı olduğuna göre paralı askerlerden oluşan takımınızın görevi de kızı bulup, geri getirmektir. Adamlarımızın iyi niyetli, fedakar insanlar olduğu sanılmamalıdır. Bu işin sonunda açayıp para kazanacaklardır, yoksa kız pek de umurlarında falan değildir. Tabii bu oyunda da "aa alın kardeş size hemen kızı vere lim, boşu boşuna kan dökülmessin" diyecek adamlar yoktur. Kızı zor kullanarak, kimseye acımay-

"Deke" Decourt Resident Evil Code:Veronica da olduğu gibi, bu oyunda da her bir karakteri oyunun belli zamanlarında kontrol etmeniz gerekiyor. Bir karakterle belli bir noktaya geleceksiniz, sonra işi diğer bir karakterle bitireceksiniz. Bu olay oyuncuya sıklıkla karşılaşılacak bir hava katmış. Resmen paralı asker takımı olduğunuzu hissediyorsunuz. Birlik beraberlik ortamı yaratılmış Zevkli yanı

Grafiklere gelirsek... Grafikler için açıkçası bir şey söylemek istemiyorum, o kadar mükemmeller ki! Çevre genelikler önceden render edilmiş grafiklerden oluşuyor, aynı Resident Evil'da olduğu gibi, ama burada etrafın canlı olduğunu düşünmenizi sağlayan arkaplan animasyonları falan



CD kaplıyor? Sıkı durun, tam tama 4 CD boyunca anime-tarzi grafikler, benzersiz bir oyun tarzı ve çok sıkı bir hikaye sizin çok farklı bir dünyaya sokacak.

Fear Effect'teki hikaye aynı bir John Woo filmındaki gibi gelişiyor. Kısaca özetleyelim barış: Güçlü bir Çinli isadamının kızı olan Wee Ming Lam, Shan Xi (bayılı-

rak kurtarmanız gerekmektedir.

FU MANCHU!

Takım dedik ya hanı biraz önce, işte o takım üç tanesi paralı askerden oluşuyor: Bunlardan ikisi eski bir fahişe olan Hana Tsu-Vechel, ölüm makinası diye adlandırılabilceğimiz Royce Glas ve bir patlayıcı uzmanı olan Jakob

da mevcut. İnsanlar arabaların arasından yürüyor, uçaklar havalandanınan falan iniyor, otlayan inekler falan var (sanırım bu sonucusu yoktu ama olsun etraf gerçekten çok canlı). Karakter çizimleri bu oyunu diğerlerinden bir kaleme ayırmıyor zaten. Aynı bir anime çizgifilmi izlediğinizi sanıyorsunuz, karakterlerde parlaklıklar ve kesin gölgeler kullanı-

mış. Arkaplanların karanlık, kasvetli, Blade Runnerımsı grafikleriyle tam bir tezat oluşturuyorlar ve bu goze nefis görünüyor. Oyunda bir suru sinematik ekran var ve işin en hoş tarafı sinematığın bitip de oyunun başladığı yerlerin neredeyse iç içe geçmiş olması. Kendinizi aynı bir filmin içinde hissedip ekran karşısında garip garip hareketler yapmaya başlıyorsunuz.

HO CHI MINH!

Hadi tamam anladık grafikler çok çok iyi, peki oyun tarzı hakkında ne söylemek gerekiyor? Bi düşünelim. Fear Effect kesinlikle çok gergin, kendinizi baskı altında hissedebileceğiniz bir macera oyunu. Oyle çok kolay öğrenilebilecek bir oyun olmazabilir bazılar için. Çok zor olmasa da kontrollerde ustalıscaya kadar oyun size eski oynılardan Dragon's Lair'ı hatırlatacak. Mesela ilk CD'nin bir noktasında bir helikopter tarafından vurulmadan çatıdan geçmeniz gerekiyor. Burada ne yapacağını anlayana kadar, kurşunlarla delik deşik edildiğiniz sinematik ekranı izleyip durakılın. Sonra da bir anda farkedecesiniz ki artık kontroller size hiç de yabancısı gelmiyor, işte o noktadan sonra oyun gerçek bir eğlenceye dönüşüyor. Peki kontroller nasıl: Karakterler zıplamak zorunda değiller ama koşabiliyor, saklanabiliyor, düşmanın sinsiye yaklaşabiliyor ve kendilerini koruyabiliyorlar. Yani oyle



her önüne gelenebam güm gireceğiniz bir oyun değil Fear Effect. Tabii karakterleriniz azılı düşmanlarla iman gücüyle savaşmalar; Bowie biçiminden makinelili tufeğe kadar geniş bir silah seçenekleri mevcut. İşte size güzel bir özellik daha: Karakterler her iki elinde de silah taşıyabiliyorlar ve böylece iki farklı hedefe aynı anda saldırabiliyorlar. (Bu özelliği Capcom da Resident Evil serilerine ekledi, onu da hemen burada hatırlatmış oluyorum). Fıralı asker dediğin yetenekli olmalı tabii biraz, her iki elini de kullanabilecek, gerekirse başka yollar da bulmalı. Ayrı size güzel bir özellik daha: Resident Evil oyunlarının aksine, oyle her tarafta tıklayıp işe yarar bıçaklar bulmaya çalışmanız gereklidir, böyle bir yer bulduğunuzda oyun size bunu bildiriyor. Mesela bir "action" bölgesinin yakınına geldiyseniz, ekranda "Use" yazısı beliriyor. "Use" düğmesine basınca da ekranдан bıçaklar oluyor tabii. Ne olduğunu artık oyle bi bölgeye geldiğinizde göreceksiniz.

Oyunda oldukça çeşitli rakipler var. Askerlerle, gangsterlerle, iblise dönüşmüş fahişelerle ve hayaletlerle karşılaşacaksınız. Bir

düşmanla karşılaşığınızda dayanabileceğiniz zarar miktarı, her bir tehlikeli durumda değişen korku seviyenize göre belirleniyor. Diyalim ki yaratığın biri size bir pençe attı ve korktunuz, o anda kalp atınızı hızlandırıyor ve göstergesi kırmızıya donuyor. Ya da diyalim ki bi sürü düşmanı makinelili ile taradınız veya bir bekçinin arkasından sinsiye yaklaşıp onu diğer tarafa [hoş bu oyun da diğer tarafın neresi olduğunu anlamak da pek kolay değil] postladınız, bu durumda da adrenalini odulu alacaksınız ve göstergesi normale donecek. Her şey o andaki durumun üzerinde yarattığı korku etkisiyle ilgili (Oyunun isminin nereden geldiğini anlamışınızdır herhalde). Çoğu yerde odaya girdiğiniz andan itibaren karar vermek için saniyenin onda biri kadar zamanınız olduğunu hissedeciksiz (Amazing Studios'un Heart of Darkness'ında olduğu gibi), eğer bunu hissedemeyen zaten ölmüşsunuz demektir, bir dahaki sefere emin olun ki hissedersiniz. Buradaki en kötü şey öldükten sonra geçen uzun yükleme zamanları. Artık ona da alışacaksunuz. Bu tip aksiyonlar oyunun büyük bir kısmını kaplıyor ama

oyun içine serpilmiş (ve açıkçası çok iyi tasarılanmış) mantık bulmacaları falan da var. Bazı bulmacalar siz oldukça zorlayabilir, neyseki oyun boyunca bir sürü "save point" ile karşılaşışorsunuz. Kaydedin oyunu, uzanan yatağa, biraz şakin kafaya düşünün bakalım bul-

macaları. Oyle çok çabuk pes etmeyein. Zaten oyun pek uzun sürmüyo, öyle sağdan soldan açıklama okuyup da oynamayı yani. Sadece sınırlarınızı test etmekle kalmayıp, biraz da beynizi çalıştırın bakıym. (Şakin aranızdan bir akilli çırpıp da 'ama binye de sinir hücrelerinden oluşmuyo zaten, hmm söyle bakıym' demesin, çok kötü cevap verirrim ona göre). Oyun uzun sürmüyo dedik ama ne kadar uzun surmediğini söylemedik gitiba. Walla baba oyuncular oyunu yaklaşık 15 saatte bitirebilirler. Tabii düşününce 15 saat pek kisa bir süre gibi gelmiyor, haklısınız. Ama oyun o kadar güzel ki değil 15 saat, 50 saat surse bile sonlara yaklaşıkça içinzbi eziklik kaplayacak. Sanki gerçekten bir sona yaklaşımışsunuz, bir daha dönüşü olmayacakmış gibi. İşte tam o anda gözünüzden bir damla. Neyse ne diyoduk, kısaca toparlayıcak olursak bi önceki cümleyle söyle diyebilirim açık açık hikaye biraz lineer olduğundan oyunu bitirince bir daha oynayacağınızı sanmam. İşte oyunun tek eksik puanı bu. Bitti mi bitiyor, yanı oyunu bitirdiğiniz oyunun size sunduğu ve sunabileceğiniz herşeyi görmüşsunuz demektir. Alternatif sonlar veya oyun içinde az da olsa sapabileceğiniz degisik yollar yok.

Diyelim ki hala kararsızınız bu oyun hakkında. Eğer Metal Gear Solid ve Resident Evil'i oynadıysanız kararsız kalmanız için kesintilile bir

sebep yok. Fear Effect de aynı bu diğer oyunlar gibi acayıp eğlenceli. Oyle bir hikayeye sahip ki, başına oturduğunuz zaman oyunu bitirmeden kalkmak istemeyeceksiniz. Tamam hikayenin lineer olduğunu söylemiş ama konuda öyle dönüsler oluyor ki, sürekli biraz daha oynayıp neler olacağını görmek, bilmek, anlamak, yaşamak istiyorsunuz. Hala etkileyemedim mi siz bu oyunu oynamak konusunda. Ama sonra pişman olmayın, iyi düşünün. Bu oyuna laf söyleyenleri bizzat Jakob "Deke" Decourt'un ziyaret ettiği ve pek de hoş olmayan şeyler yaptığına dair bir rivayet var ortada. Walla benden duymuş olmayı. Ben sadece sizin iyiliğiniz için söyleyorum. Yani bu oyunu oynamak elinize yapışmaz, keyifli keyifli dakikalar geçirmiş olursunuz ve Deke riski de ortadan kalkmış olur. Hadi bakalım bırakın biraz şu dovuş oyunlarını, farklı olun. Fear Effect oynayın. Korku seviyenizi daima üst seviyede tutun.

Eser Güven

Grafikler

Çizgi film kalitesinde ve stilinde, Göze hoş gönül grafikler. Ayni zamanda aksiyon ve sinematik bir oyun sağlıyor.

Ses ve Müzik

Film seyreden gibi ekranı bakınanza neden olacak güzel bir müzik ve etkileyici efektlər var.

Oynamabilirlik

Sonsuzlu zevkli bir oynaması var. Açımlı oyuncuların bile biraz çalışarak zorlanmadan oyunu bitirmeleri mümkün.

Atmosfer

Film havasında etkilileyici ve sürükleyici bir atmosfer var. Çizgi film havası oyunu çok sey katigor.

LEVEL Notu

80

Düzel görünümlü, kulağı hoş gelen, oynaması rahat ideal bir oyun.

- CD Sayısı : +
- Oyuncu sayısı : +
- Memory blok : +
- Analog joystick desteği : var
- Dual shock desteği : var
- Link desteği : yok
- Mouse desteği : yok
- Direksiyon desteği : yok
- Multi tab desteği : yok
- Tabanca desteği : yok
- PC versiyona : yok



TOMB RAIDER 4 The Last Revelation

Yeniden merhabalar hepimize. Ben yokken Lara'ya iyi baktiniz mi? Gzel o zaman, yeni bolumlere saldirabiliriz.

Dördüncü&Son Bölüm



Yeniden merhabalar sevgili arkadaşlar. İnanınız ki ben bu oyunun bu denli uzun süreçğini hiç tahmin etmemistiğim. Oyle ki ben daha geçen ayki çözümü yazarken, oyunun yeni versiyonu çöktün çıkmıştı: The Lost Artifact! E artık bu bölüm de son olsun dedik. Hadi hepimize geçmişler olsun.

EN SON TRENCHES' DEN GELMIŞ, STREET BAZAAR' A GERİ DÖNYÜYORDUK...

Aşağıdaki alana inin. Bu kez doğudaki kapıdan girin. Hafızya yürüyen ve kapayı açın. Kuzeye dönün ve bu alanın sonuna kadar yürüyen. Batıya dönüp tekrar kırımızı kurukafa ve kemik işaretinin olduğu yere gidin. Bölüm bitecek ve tekrar trenches' e geri döneceksiniz.

YINE Mİ TRENCHES?

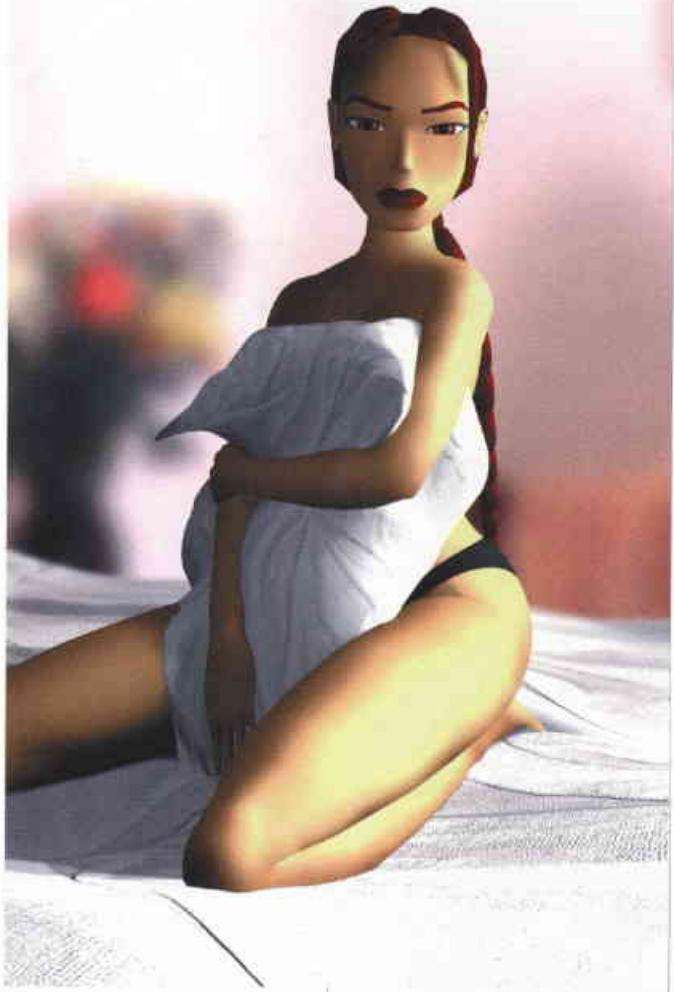
Babو sıktık yow, bi oraya bi buraya; başımız döndü yani. Şimdi bir mayın tarlasındasınız. Mine Detonator' u kullanarak buradan sağ salım kurtulun. Sonra diğer tarafa yürüyebilirsiniz. Kırmızı düğmeye basın. Böylece tam güneye doğru olan kapı açılacak. Motorunuz orada sizi bekliyor olacak. Motora hoplayın ve açığınız kapıdan girin. Batıya dönün ve yukarıda doğru devam edin.

TEKRAR THE CITADEL GATE' E

İterleyin ve Cabbar-El Abizittin Zigzag' i bulun(bakınız LEVEL Şubat 2000). Sahneyi seyredin ve ekran karardığında bölümün bitmiş olduğunu bilmenin yoğun coşkusunu ve heyecanı içerisinde girin.

CITADEL

Bu bölüme Citadel' in içinde başlayacaksınız. Açıklı yürüdükten sonra bir sahne ile karşılaşacaksınız. Kontrolü ele alır almaz güneye dönecek ve diğer odaya gireceklər. Siz de güneye yürümeye devam edin ve merdivenleri çıktı. Tekrar güneye dönün ve bu odaya da girin. Odanın



sağ tarafında, yerde bir fener bulacaksınız. Alın ve en yakındaki fener ile yakın. Tekrar merdivenlerden inin ve odaya girin. İpi bulun ve yakın. Ana odaya dönün. Bir yerlerin yok olduğunu farkedeceksiniz. Buradan aşağıya düşün ve aşağıdaki aşıklığı doğru yürümeye devam edin. Büyük bir odaya ulaşana kadar koridorları takip edin. Sahneyi izledikten sonra solunuzdaki kiremitte ziplayın. Sonra batıdaki merdivenlerin üstündekine. Buradan aşağıya sarkın ve sağa doğru kayın. Buradan aşağıya düşün ve sağdaki deliğe girin. Diğer taraftan suya düşün ve havuzun diğer tarafına yürüyün ve batıdaki deliğe girin. İçinde durabileceğiniz noktayı bulana kadar ilerleyin. Koşun ve güneydeki yokuşa ziplayın. Yukarı çekin ve kolu çekin. Arkınızı dönün ve batıya doğru yürüyün. Delikten düşün ve kuzey pasajından aşağıya doğru yürüyün. Böylelikle pusula bulmacasının olduğu odaya geleceksiniz.

Odanın tam ortasında dört sütun göreceksiniz. Ayrıca odada dört de yuvarlak var. Her sütunun bir harfi var(N, S, E, ve W). Her sütunu harfine uygun slota yerleştirin. Yani Batı sütunu batı sütünuna gidecek felen(West=Batı, South=Güney, East=batı, North=Kuzey). Bu işi bitirdiğinizde batıdaki kapı açılacak. Holden aşağıya yürüyen ve odaya girin. Suya atlayın ve güneydeki pasaja girin. Sonuna ulaştığınızda oradaki kolu çekin. Tekrar havuzun oraya dönün. Kapının kapalı olduğunu farkedeceksiniz. Bu kez kuzey pasajına giriniz. Dişariya çekin. Şimdi açık pasajdan yürüyün. Pusula odasına ulaştığınızda batı pasajından aşağıya gidin. Holun sonundaki odada bulunan kolu çekin. Pusula bulmacası odasına geri dönün. Havuzlu ana odaya dönün ve batıdaki kenara tırmanın. Bu holün sonuna kadar yürüyün. Buradaki kolu çekin. Tekrar ana odaya dönüp kuzeydeki pasaja girin. İpi çekin. Boş ha-

vuzdan çıkıp diğer odaya girin. Buradaki doğu geçidine girin. Diğer tarafa indiğinizde, Lara'ya iki iskeletor saldıracak. Tahtalarla kapalı yere kadar gedin. Onları bekleyin ve son anda ziplayın. Adamlar sağolsun size yolu açacak. Böylelikle diğer bölümme geçme hakkını elinize almış bulunuyorsunuz.

İŞLERİ YOLUNA KOYMANIN ZAMANI GELDİ ARTIK: SPHINX COMPLEX

Batıya doğru koşun. İki dallama ile karşılaşacaksınız. Gebertin ve birisinden düşen anahtar alın. Bu anahtarlarla kuzeydeki kapıyı açın. Bu alana girdikten sonra, doğuda iki tane daha olcek; gebertin. Kolları bulup çekin ki batıdaki kapı açılsın. Kuzeydeki araziden aşağıya kaydığınıza, hoplayıp ziplamanız gereken bir alana geleceksiniz. Kapıyı bulup tekmeleyin. İçerdeki rafin olduğu yere gedin ve deliğin önündeki izgaraya ateş edin. Diğerine ulaşmak için deliğe tırmanın. Silahınızı çıkartıp onu da vurun ve bir yenisine daha girin. Küçük kutuyu vurun. Metal bıçağı artık alabilirsiniz. Batıdaki duvarın sağındaki kolu çekin ve kapıyı açın. Kapının arkasında sizi iki eleman bekliyor olacak. Haliyle öldürmeniz içap ediyor. Sol tarafa ziplayın ve kendinizi başladığınız yerde tekrar görün. Güneydeğine girin ve güneybatıya doğru kayın. Güney taraftaki duvara ziplayın. Sonra dönüp batıdaki deliğe ziplayın. Buradan diğer tarafa ziplayın.

TAHTA KULBU ALMAK

Oole ditis duooowru devam edin. İlkinci kenarda güney yerine kuzeye dönün. Ziplama bulmacasından devam edin. Diğer tarafta iki kutu olacak. Tahta kulbu ortaya çıkarmak için bunları vurun. Arkanızı dönün ve tekrar diğer tarafa geçin. Sonra sola dönün. İşıklı ışıklı bir mezar taşı goreceksiniz. Yaklaşın korkmayın. Ara sahneyi seyyrettikten sonra arkanızı dönün ve yürümeye başlayın. Kazmaya başlayın. Delik super oldu, elinize sağlam arkadaşlar. Şimdi kendi kazdığındır deliğe kendiniz düşmek durumunuzsınız; ne yapalım. Kader!

THE MASTABAS

Menkaure Pyramide bölümün-

den anahtarları aldıktan sonra bu bölümme dönmenez gerekiyor. Hep sağdan giderek guard's key' i kullanacağınız kapıyı bulun. İçeriye yürüdüğunuzde bölümün sona erdiğini fark edeceksiniz.

SFENKSİN ALT BÖLÜMÜ

Mağaramı koridora doğru devam edin. İlk geçişten sonra bir grup yarasayı öldürceksiniz. Geçitten kuzeye doğru ilerleyin. Şu anda bu bölümün geniş ana holündesiniz. Lara'nın iki tarafında da kafeler olcek. Biraz otesinde, birisi doğuya birisi batıya olmak üzere iki hol var. Kuzeydeki duvarın önünde mozaiği koruyan iki boğa var. Yanlarına giterseniz uyanıp kestanenizi çizer bilmiş olun. Peki nasıl kurtulacaksınız? İşte cevabı: öncelikle ilk boğayı kafese çekin. Sonra acele edin ve kapının yanındaki kolu çekerek onu hapsedin. Diğer boğaya için de aynı işlemi uygulayın. Zor ama uğraşmalısınız. Daha sonra batı holündeki iskeletin yanından parşomen parçasını alın. Bu sizin, mozaikteki hiyeroglifleri desfren etmemizi sağlayacak. Mozaikin altındaki üç taş bir düğme gibi basılabilir. Bunlar soldan sağa I, E ve D tuşları. Bunlara değişik kombinasyonlarda basmanız, birden altıya kadar olan odaları açacak. İlk sefer için, D-I-E den başka kullandığınız her alternatifte tuzak odası açılacak (oda 6). D-I-E yapın ve batı holune dönün. Burada 1., 2. ve üçüncü kapıları göreceksiniz. Şu anda birinci kapı açık.

Oda 1 (kapı odası) Kod: D-I-E

Yeri: batı holü, kapidan geçtiğinden sonraki batı kapısı, geniş bir yarıktan ziplayın ve yarasaları öldürün. Sağda dönün, holden aşağıya inin. Yine ziplayın ve yarasaları öldürün. Burada iki heykel, kuzey duvarında kapalı bir kapı ve dört oyuk var. Her oyukta farklı renkler var. Her renk için o renk bir anahtar gereklili. Her delikte binoculars'u kullanın. Zoom yapmayı da ihmal etmeyin. Her deliğin arkasında gereklili olan üç harfli kombinasyonlar var. Aha işte ben de aşağıda yazdım size:

Kapı 2 (kırmızı anahtar odası): D-E-I.

Kapı 3 (yeşil anahtar odası): E-I-D.

Kapı 4 (mavi anahtar odası):



I-E-D. Kapı 5 (menekşe anahtar odası): E-D-I.

Odadan çıkışın ve tekrar ana hole dönün. Mozaikte istediğiniz kodu girip o odaya gideceksiniz. Her odayı tamamladığınızda ana hole donup diğerinin kodunu yazacak ve ona gireceksiniz. Böylelikle dört anahtarı da almış olacaksınız.

Oda 2 (Stone of Maat odası)

Stone of Maat'ı bulun ve alın. Biraz dolaşmanız gerekebilir.

Oda 3 (Stone of Khepri odası)

Dört deligin olduğu odayı bulun ve dördüne de basın. Sonra ana odaya dönün ve deliğe girin. Stone of Khepri'yi alın ve delikten çıkışın.

Oda 4 (Stone of Re odası)

Buraya girdikten sonra duvarlarda dokuz delik bulacaksınız.

Kuzey duvar:

Delik 1 - W - böcekler

Delik 2 - Y - böcekler

Delik 3 - H - dışarıya çıkan kapanın anahtarı

Doğu duvar:

Delik 1 - E - böcekler

Delik 2 - G - böcekler

Delik 3 - L - The Stone of Re
Güney duvar:

Delik 1 - Q - böcekler

Delik 2 - S - böcekler

Delik 3 - A - böcekler

Kuzey duvarına gidin ve H'ye basın. Sonra doğu'ya gidip L'ye basın ve anahtarı alın. Böcekleri kazayla salmamaya özen gösterin çünkü öldürmemiyorsunuz.

Oda 5 (Stone of Atum odası)

Suya atlayın. Burada iğrenç bir bulmaca var. İlk T kesiminde güney koridor'a dönün. Diğer

kavşak

ga ulaşana kadar aşağıya devam edin. Sonra doğu koridoruna gidin. Buradan yukarı veya güneye gidebilirsiniz. Güneye gidin ve diğer kavşakta güneye devam edin. İlk düzümdeki odaya gidin. Düğmeye basın ve suya girin. Çıkışa gidin. İlk kavşakta kuzeye, ikinci de ise batıya dönün. Üçüncüde yukarı ve T kesiminde de yine yukarı gidin. İkinci, üçüncü ve dördüncü anahtarları bulup girişe geri dönün. Beşinci anahtar ve Stone of Atum'u almanız gereklidir.

Oda 6 (tuzak odası)

Buraya girdikten sonra yarasaları öldürün. Kurukafalı holde ilerleyin. Dört anahtarı da birkürtürdiniz zaman oda 1'e geri dönün. Anahtarları gereken yerlerine sokun. Şimdi kuzyeydeki kapıdan geçin. Köşeyi dönerken dikdikli olun. Yarasaları öldürün. Tavan tutunarak karşıya geçin. Diğer kapıdan geçin. Odanın köşelerinde bulunan dört kutsal kitabı alın ve hemeri kuzey kapısından dışarı çıkış yoksa olacaklardan ben mesul değilim. Burada oyununuzu save etmenizi öneririm.

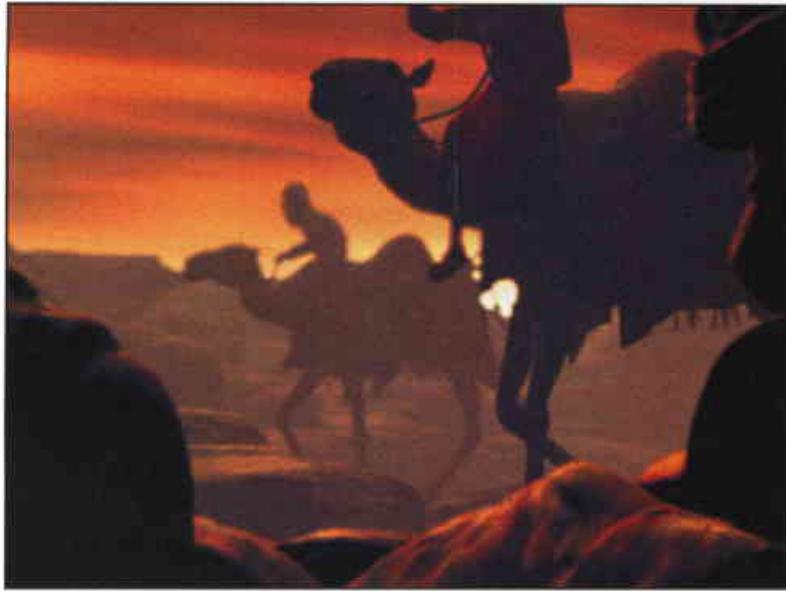
Di-

ger odadaki tuzaklara dikkat edin. Geçtikten sonra diğer yoldan devam edin. Tutunarak karşıya geçin, yarasaları öldürün ve mağaradan yukarıya çıkışın.

PYRAMID OF MENKAURE

Mağaradan güneye yürüyün. Doğuya doğru olan bazı tırmanılabilir bloklar farkedeceksiniz. Tepelerine çıkışın. Bulduğunuz kapıya zıplayıp ve açın. Kuzeye dönmemi ve kulbu tutmalısınız. Yukarıdaki alana eğilerek girin. Batıya gidin ve dev akrebi öldürün. İlk kesimde kuzeye dönün ve batı-





daki patikaya gidin. Bu patikada iki sağa dönüş yapacaksınız. Diğer koyakta sola dönün. Ziplayın ve doğuya doğru diğer koyağa doğru ilerleyin. Büyuk bir bina'nın bulunduğu ana alanı bulana kadar böyle devam edin. Bu binaya girin. Burada korumaya salıran dev akrebi göreceksiniz. Akrebi öldürün ve adamı kurarın. Adam size hem kendi anahatlarını, hem de Khufu's queen's pyramid' deki ikinci cephaneliğin anahtarlarını (armory key) verecek. Geri dönün ve en son geldiğiniz koyaktan sağa bakın. Orada itebileceğiniz bir duvar olacak. Aşağıya düşmeyin. Piramidin iki bloğundan tırmanın ve ziplayabileceklerine zipline. Böyle devam ederek piramidin girişini bulun ve korumanın anahtarıyla buradaki kapayı açın. Sonrası malum...

PYRAMID OF MENKAURE' NIN İÇİNDE...

Holden aşağıya doğru giderken sarkaçlara dikkat etmelisiniz. Sonra aşağıya giden bir merdivenin bulunduğu odaya geleceksiniz. Merdivenlerin tepesinde durken ve güneşe dönükken lazer görüşlü revolver'inizi çıkartın ve odanın tepesindeki yıldızı vurun. Sonra aşağıya inin. Sonunda ortasında geniş bir konteyner olan bir oda olacak. Ayrıca iki de mumya olacak. Mumyalardan uzak durun ve konteynerin içine zipline. Yıldızı vurmuş olduğunuz için şimdilik konteynerde bir delik var. Bu delikten düşün ve odaya girin. Bu odanın ortasında bir delik ve bir ip var. Delik-

ten düşerseniz yan basarsınız haberiniz ola. İpi kullanıp diğer tarafa geçin işte canım. Yolda bir çatallaşmalarından buluyorum bu kelimeleri anlamam kıl ile karşılaşacağınız. Once sağa gidin ve iki ipten atlayın. Yokuştan yukarı çıkin ve duvardaki kolu çekin. Geri gidip bu kez soldan gidin. Yine iplerden atlayın yukarıya doğru yürüyün. Bu kez diğer odadaki kolu çekmiş olmanızdan dolayı, bir delik açıldı. Her gördüğünüz açık deliğe geçtiğiniz gibi buna da girin. Oradaki adamı öldürdükten sonra batıdaki duvarda bulunan dev yıldızı doğru ilerleyin. Duvardaki anahatı zorlayın. Bu, sarkaçların ora-

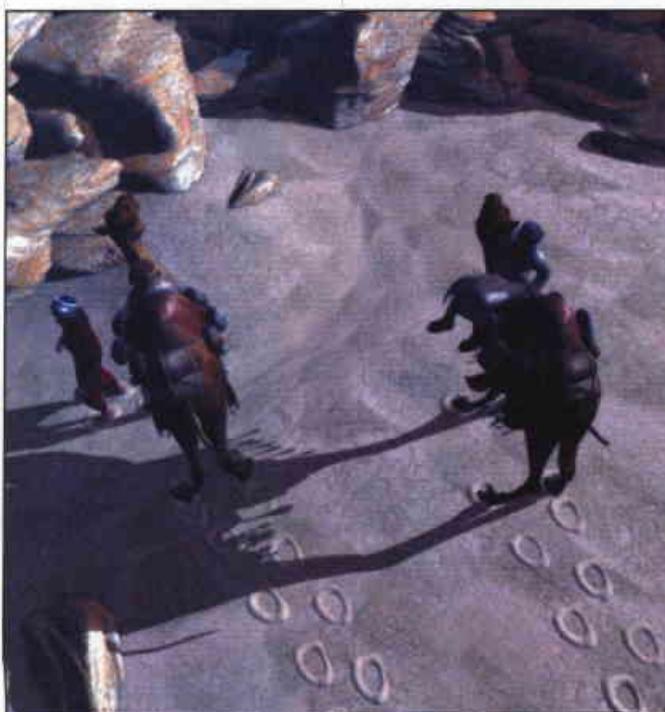
yapabildiğiniz yerde sola dönün ve doğuya devam edin. Bu yolun sol tarafındaki düğmeye bastığınızda piramitlerin birinin tavanı alacak. Merkezi alana dönün ve güneydeki koyaktan geçin. Soldaki piramitteki bloğun üzerine çıkin. Bir diğerine felan derken öle hoplaya zipline bir ipin bulunduğu çıkışın sokağı bulun. İpi çekin ve geçidi açın. Buradan devam edip diğer level'a geçin.

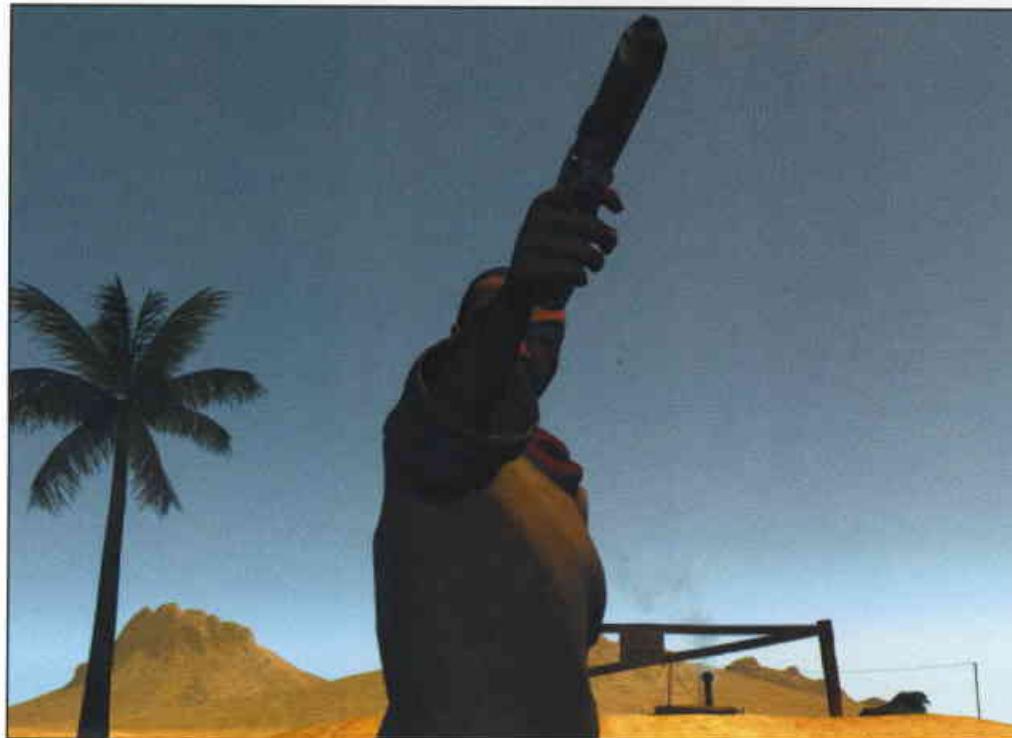
THE MASTABAS

Buraya girer girmez kuzeye yürüyün. Benzincinin yanında bir kamyon göreceksiniz. Pom-

paların yanındaki zerzevatı alın. Tekrar güneye gidin ve ilk sapaktan doğuya dönün. Solunuzda bir kapı olacak. Açıñ ve içeriye girin. Yerdeki paneli açın ve aşağıya düşün. Bu yoldan aşağıya yürüyün. Bir kesişme ulaştığınızda doğuya dönün. Duvarında üç aslan kafası bulacağınız oda ya kadar ilerleyin. Lazer görüşünü kullanarak aslanların ağızına ağızına sıkın. Bunu yaptığınızda kuzeye doğru olan bir kapı açılacak ve iki mumya serbest bırakacak. Kesişime geri dönün ve çıkışın yola kadar devam edin. Yukarıdaki odaya tırmanın. Oda dan çıkin ve sağa dönün. Doğu ya gidin ve odadaki yer panelini açın. Düşün ve yoldan aşağıya gidin. Yine üç aslan kafasının bulunduğu bir odaya geleceksiniz.

Aynı işlemi yineleyin. Kapılar açıldığında, kum torbasını alın (bag of sand) ve kesişimin oraya geri dönün. Kuzeye dönün ve buradan aşağıya ilerleyin. Başka bir kesişme ulaştığınızda kuzeye gitmeyi sürdürün. Bu yol sona erdiğinde yukarıdaki odaya tırmanın. Kapıyı açın ve bariyere ateş edin. Bu odadan çıkin ve koyağa gidin. Sol duvar boyunca ilerleyin. Sağınızda kenara atlmalısınız. Buradan mümkün olan bir başka kenara zipline. Bu sizin doğudaki bir odaya ulaşmanızı sağlayacak. Bu odaya girin, yerdeki paneli açın ve aşağıya düşün. Oooof, sıkıldım arkadaş ya, hep aynı şeyler. Neyse işte yine bir üç aslan kafalı oda bulun. Aynı şeyi yapıp diğer odaya geçin. Bu odanın ortasında üç nesne var; arkasında da ufak bir havuz. Havuza doğru yürüyün ve mataranızı suyla doldurun. Tekrar cisimlerin önüne doğru yürüyün. Önce dalga deseni olanına suyu dökün. Üçgenli olanına kum torbasını yerleştirin. Güneşli olan ortadakine ise gazi koyn. Gazi fenerinizle ateş verin. Aynı The Fifth Element tribi di mi sayın okuyucular? Batıya doğru bir kapı açılacak. Süper di mi? Dil! Bu kapıdan geçerek diğer odaya geçiyoruz. Hayatımız böyle geçiyor zaten. Lara ile evlendiğinizi düşünebilirsiniz musunuz? İğrenç bir hayatınız olurdu bence. Siz onun evde oturup çamaşır, bulaşık yıkayan ve size hizmet eden bir hanım olacağını mı sanıyor sunuz? Unutun bunu. Bayan





okuyucularımından da özür dilemem, konudan biraz uzaklaşın da. Kuzeydeki anahtarları zorlayın ve iki aslanındaki elmasları vurun. Diğer odaya geri çıkmak ve batıdaki kapıdan girin. Yine üç aslan kafası olayını irdeleyin. Merdivenlerden çıkarak batıya doğru ilerleyin, tako bir kesişme geleneğe kadar. Yol bittiği zaman yukarıdaki odaya tırmanın. Buradan çıkmak ve doğuya dönün. Diğer koyağa gidin. Şimdi sol taraşa geçmeli ve ziplayıp arkanızı dönüp diğer taraşa tutunabileceğiniz. Buradan günde dönmeli ve koyağın diğer tarafına geçmeliğiniz. Sağ tarafta bir kapı göreceksiniz. İçeri girin, yerdeki panelden aşağıya düşün. Dooogrular yürüyün ve ilk kesişme ulaşığınızda yine duvarlara ilerleyin. Bu yol sona erdiğinde yukarı tırmanız ve diğer odanın kapısının önünü kapatın kapının önündeki bariyerleri vurun. Kapı açın ve diğer odaya girin. Yine bir yer paneli var, gerekeni biliyorsunuz; yapınız. Kesişme geldiğinizde doğuya yönelin. Yine bir üç aslan kafası vakasıyla karşı karşıyayız. Diğer odaya girin. Bu kez de üzerinde kol bulunan üç maymun heykeli var. "Kötülük górmédim", "Kötülük duymadım" ve "Kotuluk konuşmadım". Eğer görmeyen ve duymayan maymunları seçerseniz size saldırılacaklardır. Konusun.

mayanı seçerseniz size bir kapı açacaktır. Saçma ama çalışıyor ya ona bakın sız. Duvardaki anahtarları zorlayın ve maymunlu odaya geri dönün. Bu kez de batıdaki oda açılmış olacak. Buraya yürüyün ve bir rampadan aşağıya kayın. Bazı kayalara tırmanacak ve yukarı doğru yürüyeceksiniz.

THE GREAT PYRAMID

Tünelin sonuna kadar yürüyün ve yukarıdaki odaya ziplayın. Bariyeri yok edin ve dışarıya dikkat edin. Dev böceği bulun ve öldürün. Tuzak kapısının ucuna kadar yürüyün ve X'e basın. Aşağıdaki grenade launcher'ı ve mermilerini alıp diğer bariyeri patlatın. Çıkan herifi de öldürüp kapı açın. Durulayın, kopürtün

gerekirse tekrarlayın. Buradan çıkar çıkmaz yine bir bariyer ve oda olayı göreceksiniz. Fakat buranın hiçbir önemi yok. Piramide bakan kenarın en kuzey ucuna yürüyün ve koşarak ziplayın. Piramidin yüzeyi Lara'nın yurumesini engelleyeceğin şekilde hazırlanmış. Böyle akrobatik akrobatik şıklarla oyununuza devam ettiğiniz takdirde bol kayalı bir yere geleceksiniz. Kayalara alışsanız iyil olur. Bu bölümde çok karışık bir bulmaca veya zorlanılacak başka bir mevzu yok. Sadece oradan oraya hoplayıp zipliyorsunuz. Bu yüzden kısıtlı yerimizi doldurmuyor ve diğer bölüme geçiyorum.

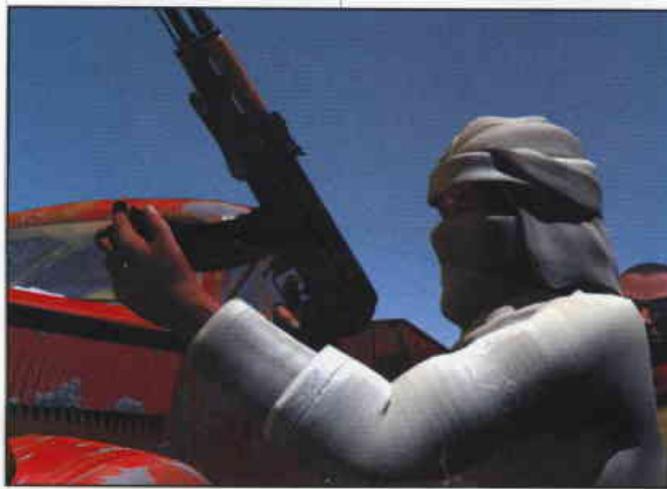
KHUFU' NUN KRALİÇE' SINİN PİRAMİDİ

Dev akrepleri ve korumaları öldürün. Soldaki iki odaya gidin. Buralardaki eşyaları toplayın. Mastabas bölümünden almış olmanız gereken bir anahtar burada lazım. Soldaki platforma atlayın. Diğer tarafa atlayın ve akrebi öldürün. Koşun, ziplayın ve uçurumu geçip yoluna devam edin. Sağdaki bloğa ziplayın ve yukarıda tırmanın. Kuzeye dönün ve koşup ziplayın. Tekrar uçurumu geçin. Tekrar, tekrar derken çikan böceği ve akrebi öldürün. Buradaki bloğu itebildiğiniz kadar itin. Soldaki hole doğru ilerleyin. Kapı açın ve aşağıya tırmanın. Labirent duvarından kaçmak için zigzag çizin. Yetmezse içabında zetina dikiş makinesi kullanın. Bir sağa, bir sola, bir sağa bir sola şanzımanlı çamaşır makinesi gibi kıvraklı olmalısınız (daha örnek var ama gizli rekleme girer diye yazmıyorum).

Duvarında yıldız simbolu olan bir odaya geleceksiniz. Duvardaki yıldız anahtarını söküp. Şimdi dışarıya çıkmak. Kuzeye doğru gidin ve metal kapıların bulunduğu piramidin girişine tırmanın. İçeriye girin.

BÜYÜK PİRAMİTİN İÇİNDE

Rampadan aşağıya kenara gelene kadar yürüyün ve koşup ziplayın. Diğer taraftaki düşmanları dikkat edin. İki gıcıç sütunu bulup geçtiğinden sonra hipnotize olmuş köpekleri öldürün. Dikdörtgen mermerdeki feneri alın ve duvarda hazır yanantarı kullanarak yakın. Yakıktan sonra yanmayanları da yakın. Beni yakın, kendini yakın, hatta her şeyi yakın. Böylelikle batıya doğru olan bir duvar açılacak. Oradaki düğmeye basın ve güneye doğru kaymaya başlayın. Daha sonra kuzeye dönün ve dört adet yıldız şeklinde anahtar deliği bulunan odaya girin. Anahtarlarınızı batıya yerleştirin. Daha sonra duvardaki düğmeye basın ve kötü çocuklara derslerini verin. Sakın aşağıya düşmeyin hal feneri bulduğunuz odaya geri dönün. Doğu'daki duvardaki düğmeye basın. Bu, ilk başladığınız aşağıdaki koridorda kapı açacak. Oda-dan çıkmak ve ana koridora varana kadar güneye devam edin. Sonra koridordan aşağıya, kuzeye devam edin. Yolda bir sürü zipla-





ma hareketi yapmak zorunda kalaçınızı unutmayın. Son odaya girdiğinizde aşağıya inin ve kavşaktan doğuya doğru yol alın. Aşağıya öyle bir zıplayın ki bölgüm bitsin.

HORUS TAPINAĞI

Eğleniyor muyuz? Güzel. Şimdi, kuzeye gidin ve yerden beş litrelik mataramızı alın. Çesmeli duvarın oradaki iki su sembolünü hatırlayın. Bu, çeşmeler arasındaki yer kapısının açılması için teraziye yerleştirilmiş vazoya dokulmesi gereken doğru miktarı gösteriyor. Yanlış miktarla dökerseniz, güneydeki kapı açılır ve canawari üzerinde salar; Saadet-

tin Teksoy bile gelse sizi kurtaramaz (biliyorsunuz kendisi bıraz çok canavar uzmanı olur). Beş litrel matarayı doldurun. Sonra üç litrelle birleştirin. Şimdi ise beş litrelliği alın ve vazoya dökün. Oluktan aşağıya atlayın. Zıplayın ve kazığa tutunun. Buradaki bıçaklara dikkat edin. Eğer enerjiniz ful ise Lara' yi doğrudan buradan kurtarabilirsiniz fakat değilse işiniz güç. Bu işlemleri her uyan odaya göre tekrarlamalı ve uyan odaları girmelisiniz. Üçüncü odadaki, bulmacayı da çözükten sonra mavi ışıklı yere inin. Sağ platforma gidin. Bu platformda koşun ve kuzeydeki suya zıplayın. Lara'nın tam olarak suya inmesi ge-

rektiğini de unutmayın bu arada. Atlayacağınız yeri doğru ketectibilmeniz için mutlaka bakma tuşunu kullanın. Aksi taktirde kazalara düşüp bir yerini sıyrıbilir belki değil mi? E bu da hiç istemeyeceğimiz kadar kötü olurdu sanırım. Suya girdiğiniz anda ortadaki adaya yüzün ve mimberi çevreleyen dört sütuna dört heykel yerleştirin. Tekrar işe yürüyün ve dişarı çıksın. Bütün bu çekitlerimizin acısını çıkarıcasına güzel bir film giriyor araya. Değam edeceğiz, az sonraaa...

VE İŞTE BÜYÜK FİNAL

Yine mi buradayız? Tamam tammam, neredeyse oyunu bitirmek üzereyiz. Ben şu anda çok heyecanlıyım aslında. İlk defa bu denli uzun bir tam çözüm yazıyorum. Dört sayıda altışar sayfa, ve şu anda bu oyun bitime ulaşmak üzere. İşte son bölümü tamamlayabilmeniz için neler gerekiyor...

Boss' un ağır saldırılardan kurtulmak için hemen suya atlayın. Daha önceki ekranlarda suyun dibine düşmuş olan Amulet of Horus' u bulun. Çevrenizde sadece iki oda var. Amulet' i aldığınızda güneydeki kapı açılacak. Buraya girin ve kuzeydeki diğer odayı açan düğmeye basın. Boss' u ona ateş ederek haklayamayacağınızı sakın unutmayın.

Amacımız sadece bu odadan tek parça kurtulabilmek. Çünkü herif Lara' yi sürekli bombalıyor. Hızlı ilerleyin ve aynı yerde uzun süre kalmayın. Yoksa bir sürü sajlık çantası kullanmak zorunda kalabilirsiniz. Bu arada Lara' nin aldığı ilk isabet bile onu aleve vermeye yeteceğinden her an suya atlamaya hazır olun. Eğer odanın ortasındaki mavi ışığın altında durursanız adamın mermileri Lara' yi etkilemez. Tabii ki bu bizim için çok da büyük bir konfor değil. Tekrar suya girin ve ikinci odaya çıkan yere kadar yüzün. Anahtarı açın. Şimdi ilk odanın girişine yuzmenin zamanıdır. Doğuya yürüüp kenara gelin. Çevredeki yüksek yerlere hızla tırmanmanın tam zamanıdır. Bütün ziplamalar koşarak yapılmalıdır. Bir tanesi ise Lara' nin eğilmesini gerektirmektedir. Ayağa kalktıktan sonra kenarı takip edin ve koşup, zıplayıp, tutunun. Şimdi kuzeye dönükken koşun zıplayın ve altın duvara tutunun. Yukarıya çıkışın, Batıya dönün ve bir ekran girene kadar tırmanmaya devam edin. Ne artık elleriniz mi yoruldu? Hadi ha gayret: başaraohırlırsınız! Doğuya doğru olan holi takip edin (az sonra bitiyor).

Tuzaklardan uzak durun. Üç süttün gelecek bilmiş olun (geçin bitemek) Sol platformun kenarına gelin ve koşup, zıplayıp, tutunun. Diğer uçurumlardan da deliksiz kurtulun ve bu maceranın da defterini dörmüş olmanın heyeçanı ve mutluluğunu yaşayın. İşte oyun bitti ve bunu siz gerçekleştirdiniz. Bravoooo! Ne, o ne? Efendim? Kim, Lara mı? Oldu mu? Hadi canım, inanmam. Şaka yapıyorsunuz. Aaaaa, walla billa tapınak hatunun üzerine yıkıldı yaw. E biz kari olsun diye mi oynadık buraya kadar? Oldamaz ki caanımm. Hömmm, bir sakin olun. Mantıklı düşünelim. Lara' EIDOS' a ne yaptı ki EIDOS Lara' yi öldürsün? Hem de Lara' nin sırtından deli gibi para kazanırlarken. Oyunun adında son (last) sözüğü mü geçiyor?

BOŞVERİN CANIM; KİYAMET

KOPSA BİLE LARA' YA BİR ŞEY OL-

MAZ ALIN TOMB RAIDER 5 THE

LOST ARTIFACT OYNAYIN

Bye&Smile...

©Copyrights2000 MegaEmin™

All Rights Reserved For LEVEL =)



MIGHT & MAGIC 8

Might & Magic hayranlarını fazla bekletmek istemedik. Buyurun Strateji Rehberimize...



Might & Magic 8'deki görevleri 6 ana başlık altında toplayabiliriz.

İttifak öncesi görevler: Bunlar oyunun başında, ittifak kuruluncaya kadar yapmanız gereken görevlerdir ve oyunun ilerlemesi için gereklidirler.

İttifak görevleri: Onceki görevleri bitirdiğinizde kimlerle ittifak olacağınızı karar vermeniz gerekecek. Minotaur haricindeki ırklar sizden bir görev tamamlamanızı isteyecekler. Oyunun ilerlemesi için gerekli.

İttifak sonrası görevler: İttifak yapıldıktan sonra tamamlamanız gereken görevler.

Yerel görevler: O haritada yaşayan yerlilerden alacağınız ve oyunun gidışına etkisi olmayan görevler.

Promosyon görevleri: Her M&M oyundan olan promosyon görevleri. Her karakter sınıfı için bir tane.

İksir görevleri: Jadame'ye yayılmış olarak bulacağınız bazı kişiler, gerekli bileşenleri getirdiğiniz takdirde size 'Pure' iksir yapıp vereyorlar ve bu ilgili özelliğini 50 artırıyor. Bununla ilgili görevler.

Öncelikle hemen bir açıklama yapayım. Bu yazda tüm görevle-

rin detayı açıklamasını bulmaya çalışın. Bazı görevleri ayrıntılı olarak açıklarken, bazılarını ise sadece tanıtacağım. Böylece siz de en azından oyunda ilerlemek için atacağınız bir sonraki adımı bileyecik ve biraz zaman harcayağınız. İlk olarak ittifak öncesi yapmanız gereken görevlerin lislesiyle başlıyoruz. Bu görevler gerçekleştirilmesi oldukça basit olan görevler, bu yüzden zaten çok da fazla açıklama gerektirmiyorlar.

İttifak öncesi Görevler

Görevi Veren: Brekish Onefang
Şehir: Dagger Wound Island

Stone Portal'ları çalıştırmak için Güç Kristalını alıp Fredrick Tallmere'i bul. Fredrick'in şehrin güney doğusundaki evinde bulabilirsiniz. Size Portallar hakkında bilgi verecek ve artık bu adalar takımındaki diğer adalarla gidebilirsiniz. Size katılmak istediğinizde kabul etmenize gerek yok. Portal'u kullanarak gittiğiniz adalarda eğer kristale ihtiyacınız olursa, adadaki sandıklardan birinde bulabilirsiniz.

Görevi Veren: Dadeross

Şehir: Dagger Wound Island
Dadeross'un verdiği mektubu,

Ravenshore'daki Elgar Fellmoon'e götür. Elgar'ı, Ravenshore şehrinin merkezinin hemen güney batısındaki Merchant House of Alvar'da bulabilirsiniz. Mektubu ona verin.

Görevi Veren: Elgar Fellmoon

Şehir: Ravenshore

Smugler's Cove'daki Arion Hunter'a şantaj mektubu götür ve cevabını Elgar'a ilet. Smugler's Cove, Ravenshore haritasının güney batısında bulunan bir zindan. Arion'un cevabını Elgar'a götürdüğünüzde bu sefer de Alvar'daki Merchant Guildhouse'ta bulunan, Bastian Loudrin'e bir mesaj iletmeniz gerekecek.

Görevi Veren: Bastian Loudrin

Şehir: Alvar

Ateş Golünün yaratılmasına şahit olan birini bul ve onunla birlikte Alvar'a dön. Bu kişi Overdune Snapfinger ve onu Ironsand Desert'taki evinde bulabilirsiniz. Ama sizinle gelmek için bir sonraki görevi tamamlamanız şartını verecek.

Görevi Veren: Overdune

Snapfinger

Şehir: Ironsand Desert

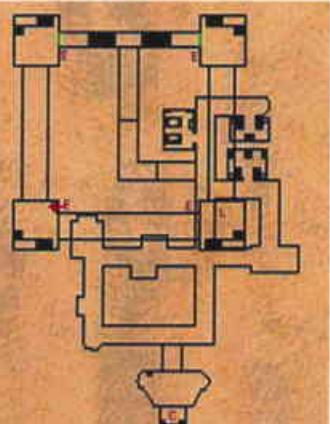
Kardeşinin küllerini Family

Tomb'a koy. Bu mezarı şehrin güneyinde bulabilirsiniz. Tek yapmanız gereken içeri girip küleleri yerleştirmek. Artık Overdune sizinle Alvar'a gelecek

Bu görevleri tamamladığınızda Bastian Loudrin'in düşüncelerini öğreneceksiniz. Dünyanın yok oluşunun önlenmesi için ittifak kurulması gerektiğini, Troll'lerin ve Elf'lerin şu anda ittifak içinde olduğunu ve bu ittifaka katılacak en az üç ırk daha ihtiyaç duyulduğunu söyleyecek. İşte bu üç ırkın kimler olacağını İttifak görevleri yardımıyla siz belirleyeceksiniz.

İttifak Görevleri

Eğer bir ırkla ittifak kurarsanız, onların daimi düşmanları sizin de düşmanınız olacaktır. Burada Dragons ile Dragon Hunters arasında ve Necromancers/Vampires ile Priests of the Sun arasında tercih yapmanız gerekecek. Minotaur'lar ise arasında tercih yapmanız gerekmeyen bir ırk ve kolay bir görev karşılığında ittifaka katılacaklar. Burada görevler öncekilerle oranla daha karışık olduğundan tama çözümlerini bulacaksınız.



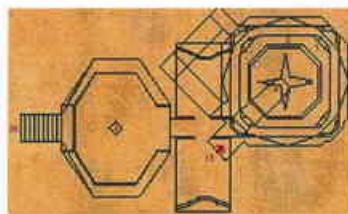
Ogre Fortress

Barbarian Fortress'ın içinde Zog da dahil olmak üzere bir çok ogre ile karşılaşacaksınız. Alt kata inince, gizli bir duvardan geçerek en güneydeki odaya girin ve sandıktan yumurtayı alın.

E : Giriş / Çıkış

L : Buradaki kol, alt katlara ulaşmanızı engelleyen yeşil kapıları kaldırıyor

C : Dragon Egg (İttifak Görevi)



*Temple Of The Sun

Brazier'ı aldiğinizda bir şey olmayacak. Ama hareket ettiğiniz anda bu kısımdaki duvar ve pedestal yere doğru çökecek. Geri dönmek için asansör kullanamayacaksınız, ilerlemeniz gerekiyor. Burada işınızı kolaylaştırmak için Brazier'ı alıp, duvar aşağı inmeye başladığında andan Turn Based durumuna geçin. Brazier'e doğru dönüp onun yere gömülmüşünü izleyin, delikle aynı yönde durun ve Turn Based durumundan çıktıığınız gibi hemen deliğe koşup atlayın ve rahatça dışarı çıkin.

E : Giriş / Çıkış

zE : Arka Kapı

1 : Temple of the Sun Lideri Oscar Tyre'in odası. Size ittifak görevi verecek.

2 : Temple'in alt katlarına erişmenizi sağlamak için Yıldız'ı yükseltten düşme. Yalnızca Dyson Leland grubunuzdayken görülebilir.

3 : Necromancer ve Vampire'ların istediği Nightshade Brazier burada bulunuyor. Brazier'i taşıyan pedestal aşağı indiğinde açılan deliğe atlayın ve arka kapıyı kullanarak Temple'dan çıkin.

e : Alt kata giden asansör

Dışarı çıktığınızda işiniz zor, çünkü dışarıdaki herkes size karşı cephe almış durumda. Sınıra ulaşana kadar ya kimseye bulaşmadan koşun ya da eğer güçlüyiseniz öünüze çıkanı öldürüp haritayı terkedin.

Dragons'la veya Dragon Hunters'la ittifak:

Görev: Eğer Dragons ile ittifak yapmak isterseniz Dragon Cave'deki Deftclaw Redreaver'e, Dragon Hunters ile ittifak yapmak isterseniz Dragon Hunter's Camp'taki Charles Quixote'e ejderha yumurtası getir.

Açıklama: Bu yumurta önce Charles Quixote tarafından Deftclaw Redreaver'dan çalınmış, sonra da Charles bu yumurtayı Ravage Roaming'deki Barbarian Fortress'ı evi ilan eden Ogre Şefi Zog'a kaptırmış.

Bkz: Barbarian Fortress

Necromancers/Vampires ile ittifak:

Görevi Veren: Sandro, Necromancer's Guild, Shadowspire

Görev: Dyson Leland'ın yardı-

miyla Murmurwoods'taki Temple of the Sun'dan Nightshade Brazier'ı al.

Açıklama: Dyson olmadan üst kattaki duvarda bulunan gizli düğme ortaya çıkmıyor, o yüzden isteseniz de istemeseniz de bu adamı yanınızza almanız gereklidir. Düğmeye bastığınızda, alt kattaki dev yıldız yükselecek ve Temple'ın derinliklerine giden bir asansör ortaya çıkacak.

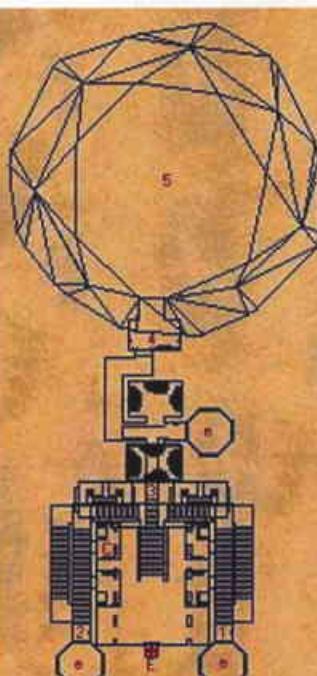
Bkz: TempleOfTheSun

Priests of the Sun

ile ittifak:

Görevi Veren: Oskar Tyre, Temple of the Sun Leader's Room, Murmurwoods

Görev: Dyson Leland'ın yardımıyla Shadowspire'daki Necromancer's Guild'de bulunan iskelet çeviricisini yok et



*Necromancers Guild

E : Giriş / Çıkış

1 : Sandro/Thant Taht Odası, size ittifak görevi verecek

2 : Dyson Leland'ın Odası, ittifak görevleri için yardımına ihtiyacınız var

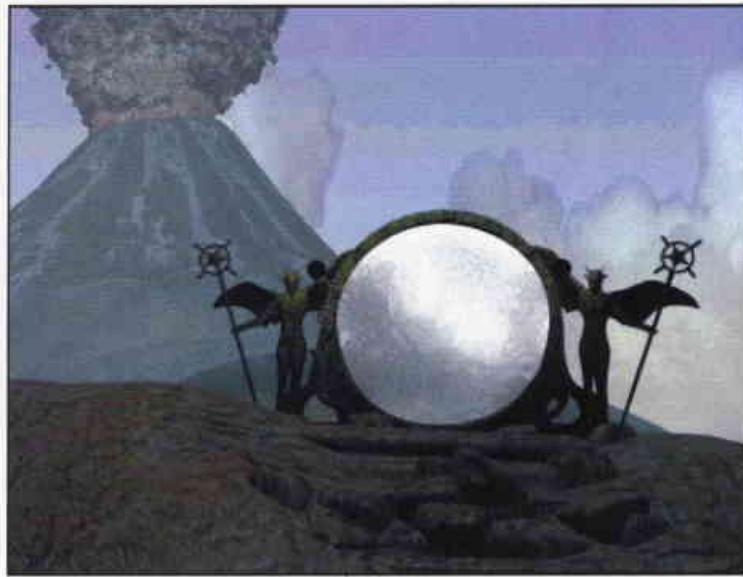
3 : Bu kapılar Dyson grubunuzdayken açılır

4 : Manivela odası, kolları kullanın, kapıyı kapatın ve kilitleyerek İskelet Çeviricisi'ni yok edin

5 : İskelet Çeviricisi'nin bulunduğu oda

C : Bu odadaki sandıkta Ravenshore'da alabileceğiniz bir görev eşyası olan Eclipse var

e : Asansörler



Minotaurs ile ittifak:

Görevi Veren: Thany, Thany's House, Balthazar's Lair, Ravage Roaming

Görev: Lair'ı basan suyun çelmesini sağla

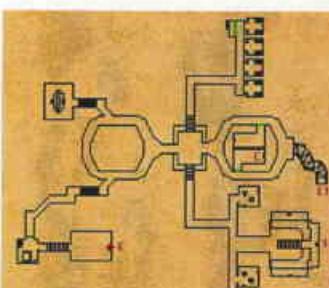
Açıklama: Oldukça basit bir görev. Tek yapmanız gereken etraftaki kolların hepsini çekmek. Lair'e girdiğinizde yere bakarsanız, size yapmanız gerekenleri açıklayan bir parşömen bulacaksınız. Tüm kolları çektiğinizde su lar çekilecek ve Minotaur Lideri Masul'un odasına girebileceksiniz. Ona ittifaktan bahsettiğinizde hemen kabul edecek.

İttifak Sonrası Görevler!

Gerekli olan üç ittifaki da sağladığınızda göre artık dünyayı kurtarma işimize geri dönebiliriz. Buradaki görevlerin de antlaşmaların oldukça basit, suradan şuraya git, şunu al şuraya götür cinsinde görevler. O yüzden bu-



Karakter Yaratımı



Abandoned Pirate Keep

E : Giriş / Çıkış
E1 : Regna'nın altındaki pasajdan giriş
I : Top mermisi ve talimatları içeren sandık
C : Mace of the Sun'ı içeren sandık

Yeşil yerler, gizli kapıları göstermektedir.

rada da çok azıńı açıklama yapmayacaǵım.

Görevi Veren: Elgar Feimoon
Şehir: Ravenshore

Elgarın size verecek yeni bir görevi var. Sizden Xanthor, Calderine ve Roland'ın Ravenshore'a gelebilmesi için Regna Filosunu batırmanız isteyecekt. Regna Korsanları, Dagger Wound Island's haritasında bir Outpost'a sahipler. (Bu Outpost, İttifak görevlerini tamamlamadan ortaya çıkmaz). Buraya girdiğinizde, haritanın güney doğusuna doğru ilerleyin. Zaten yollar fazla ayrılmıyor ve eninde sonunda sizi Regna'ya ulaşılacak denizaltıyla ulaşıyorsunuz. Şimdi Regna'nın kuzeybatisındaki Abandoned Pirate Keep zindanına girmelisiniz. Burada topu çalıştmak için gerekli cepheaneyi ve talimatları bulacaksınız.

Bkz: AbandonedPirateKeep

Görevi Veren: Xanthor mağacı Enroth

Şehir: Ravenshore

Xanthor, kaçınılmaz olanı engellemek için Escaton's Crystal'e girmeniz gerektiğini düşünüyor. Crystal'e girebilmek için Planes of Air, Planes of Earth, Planes of Fire ve Planes of Water'da bulunan elementlerin kalplerini toplaymanız gereklidir.

Plane of Air'e ulaşmak için Murmurwoods'taki portalı kullanmalısınız. Buraya geldiğinizde, Havanın Kalbini almak için Castle of Air'e girin. Kalbi doğudaki çember şeklindeki odada bul-

Might & Magic 8'de önceki oyunlardan farklı olarak, oyuna yalnızca tek bir karakter ile başlıyorsunuz. Kalan 4 kişiyi oyunda ilerledikçe grubumuza katacagız. Oyundaki karakter sınıfı sistemi değiştirilmiş, simdi seçebileceğimiz 8 adet sınıf var. Bazı sınıflar yalnızca ırk isimleriyle belirtilmiş. Tüm bu sınıflar tanıtıldıkları sonra karakter seçimiizi daha iyi yapabileceksiniz. Karakterleri üç grupta inceleyeceğiz: Savaş, Büyü ve Beceri.

Savaş: karakterin fiziksel gücünü ve silah / zırh / savaş yeteneklerini belirtiyor.

Büyü: karakterin büyüsü / sihir / ırksal yeteneklerini belirtiyor.

Beceri: ise karakterin de¤ük yaratıcı yeteneklerini belirtiyor.

Belirlenen beceriler en az Master seviyesinde olacak, cunku bu seviyenin altındaki yeteneklerin pek bir yararı bulunmuyor.

NECROMANCER

En yüksek büyülü puanına sahip

En düşük hit point'e sahip

Mükemmel bir büyücü ama çok zayıf bir savaşçı

Savaş: Staff (M)

Büyü: Meditation (GM), Fire (GM), Air (GM), Water

(GM), Earth (GM), Dark (GM)

Beceri: Learning (GM), Identify Item (M), Alchemy (GM)

Oyundaki en iyi hasar büyülerine sahip olan karakter. Büyüsel olarak bu denli güçlü olduğundan, denge kurulması için savaşçı özelliklerini en kötü düzeyde. Çok iyi büyülü puanı var ve GM Learning becerisi sayesinde level atlaması kolay. Grubumuzda iki tane Necromancer bulunabilir, birisi Water ve Mind büyülerini di¤eriyle Fire ve Dark büyülerini yapabiliyor.



CLERIC

En yüksek ikinci büyülü puanına sahip

Büyüler arasındaki en yüksek hit point'e sahip

Mükemmel bir büyücü ve orta bir savaşçı

Savaş: Mace (M), Shield (M)

Büyü: Meditation (M), Spirit (GM), Body (GM), Mind

(GM), Light (GM)

Beceri: Merchant (M)

İyleştirme ve yararlı büyüler için mükemmel bir kaynak ve aynı zamanda bir büyücü için çok iyi savaşıyor. Ancak yine de M&M7'de olduğu kadar güçlü değil. Repair Item becerisi Expert seviyesine indirilmiş, GM Mace olamıyor ve büyülü puanları da en yüksek değil.



KNIGHT

En yüksek üçüncü hit point'e sahip

Yakın dövüşlerde en fazla zarar verebilen ikinci karakter

Mükemmel bir savaşçı

Savaş: Sword (GM), Spear (GM), Plate (GM), Shield (GM), Armsmaster (GM), Body Building (M)

Büyü: -

Beceri: Repair Item (GM)

Knight genel olarak iyi bir karakter ama Savaş yeteneklerinin çoğu çift olduğundan kullanılmıyor. (Mesela Sword'u tercih edersem Spear'i kullanmamak gerekmektedir). Ancak Knight yakın dövüşlerde çok büyük zararlar verebiliyor ve kuvvetli zırh onu önde kullanmanızı sağlıyor. Repair Item yeteneği paradan tasarruf etmenizi sağlayacak. Knight da M&M7'de olduğu kadar güçlü değil, cunku onderliği artık Dragon'lar almış durumda.



TROLL

En yüksek hit point'e sahip

Mükemmel bir savaşçı ve zarar karşılayıcı

Savaş: Mace (GM), Leather (GM), Regeneration (GM),

Armsmaster (M), Body Building (GM)

Büyü: -

Beceri: Repair Item (M)

Troll mükemmel bir savaşçı ve Knight'tan daha iyi. Aslında Troll, Knight sınıfından türemiştir. Zırh yerine Hit Point'ı yükseltilmiş, bunun dışında karakter yetenekleri birbirine çok yakın. İsterseniz Balta veya Kılıç kullanabilirsiniz ama aynı anda yalnızca bir tane kullanabileceğinizden pek bir avantaj sağlamayacaktır. Bunun yanında paralize etme özelliğine sahip GM Mace çok yararlı bir yetenek. En büyük handikapı Bow yeteneğini expert seviyesinde öğrenememesi.



caksınız.

Plane of Earth'e ulaşmak için, Dagger Woods Islands'ın güneydo¤usunda bulunan adadaki portalı kullanmalısınız. Plane'ye girdiğinizde en kuzey noktaya ilerleyin, buradaki çember şeklindeki bölümde Topra¤ın Kalbini bulacaksınız.

Plane of Fire'a giden portal, Ironsand Desert'in kuzeydo¤usunda bulunuyor. Plane'ye girince kalbi almak için Castle of Fire'e girin. Ateşin Kalbin, bu haritanın kuzeyindeki çember şeklindeki odada bulacaksınız.

Plane of Water'a ulaşmanızı sağlayacak olan portal Ravage Roaming'in batısında bulunuyor. Bu portaldan geçerek ulaştığınız haritada kuzeydeki yolu takip edin ve ikinci yol ayrılmadan sola dönün, ilerleyin, sağa dönüşü geçin, hemen ilerde Suyun Kalbini bulacaksınız.

Tüm bu kalpleri Xanthor'a verdinizde buranın Conflux Key haline getirecektir ve Crystal'e girmeye hak kazanacaksınız. Escaton's Crystal, Ravenshore şehrinin tam ortasında bulunuyor. Yapmanız gereken içeri girip Plane between Planes'e ulaşmanın yolunu bulmak. Crystal'e girdiğinizde yolu sonuna kadar takip edin (zaten yalnızca iki yolu ayrılmışla karşılaşacaksınız), ikinci yol ayrılmadan güneşe dönün. Altigen şeklinde bir odaya geleceksiniz. Buradaki portalı çalıştmak için kontrol panelini kullanmanız gerekiyor: düğmeye basın ve üst sıradaki kristallerin yanına sırasına bakın. Sonra da bu sıradan aynı sıradaki kristallere basarak gerçekleştürün. Do¤ru yaptığınız zaman portal aktif hale gelecektir. Artık Plane between Planes'e ulaşabilirisiniz. Plane between

MINOTAUR

En iyi üçüncü savaşçı, orta seviyede hit point'e ve düşük büyü puanına sahip
Savaş: Axe (GM), Plate (M), Body Building (M), Armsmaster (M)
Büyü: -
Becerit: Perception (GM), Disarm Traps (M)

Minotaur çok iyi bir savaşçı ve Perception ile Disarm Traps gibi çok yararlı iki yeteneğe sahip. Çok düşük seviyede de olsa Spirit, Body ve Mind büyülerini yapabiliyor. Knight / Cleric kanşımı bir sınıf (M&M'deki Monk gibi)

**MIGHT & MAGIC & İKSİRLER**

M&M 8'de de iksir hazırlama mantığı M&M 7 ile aynı. Ama yine de bilmeyenler olabilir diye bir kez daha hatırlatmakta yarar var. Önceki iyi bir iksir hazırlamak için karakteriniz Alchemy becerisine sahip olması gerekiyor. Oyunda yalnızca Necromancer bu beceride GM seviyesine ulaşabildiğinden, en mükemmel iksirleri yapmanız tek yolu grubunuzda bu karakterin bulunması. Normal seviyede Alchemy becerisine sahip tüm karakterler temel iksirleri, gerekli renkte malzemeyi alıp boş bir şişenin üzerine sağ tuşla basarak veya iki temel iksiri karıştırarak yapabilirler. Kullanabileceğiniz dört temel malzeme var: Kırmızı, mavi, sarı ve gri. Gri iksirler, diğer iksirlerin gücünü artırmak için kullanılıyor. Gelelim iksirlerimizin tariflerine:

DARK ELF

Dragon'dan sonraki en iyi karakter
 Birçok yararlı becerisi var
 İyi bir savaşçı ve büyücü
Savaş: Sword (M), Chain (GM), Bow (GM)
Büyü: Fire (M), Air (M), Water (M), Earth (M), Dark Elf (GM)
Becerit: Disarm Traps (GM), Merchant (GM), Perception (M), Identify Item (M)

Dark Elf oyundaki en iyi ikinci karakter. Oyunun başlarında bulunması zor olduğundan, başlangıç karakteri olarak bunu seçmenizi öneriyorum. Archer / Thief kanşımı ve eskisinden daha güçlü bir karakter düşünün, iste Dark Elf. Mükemmel yay becerisi sayesinden uzaktan savaşlarda üstüne yok. M Sword ve GM Chain yetenekleri onu yakın dövüşte de çok iyi yapıyor. GM Merchant yeteneği olduğundan paranızı çok iyi yönetebileceksiniz. Dragon'larla birlikte grubunuzda mutlaka bulunmalı.

**VAMPIRE**

Ortalama hit point ve büyü puanı
 İyi bir savaşçı ve büyücü
Savaş: Dagger (GM), Leather (M), Shield (M)
Büyü: Spirit (M), Mind (M), Body (M), Vampire (GM)
Becerit: Identify Monster (GM)

Eski Paladin sınıfının pek başarılı olmayan yenilenmiş türü diyebiliriz. Yeni Paladin'ımız Repair Item yeteneğinden, tüm güçlü Zırh ve çoğu savaş yeteneğinden olmuş. Vampire yeteneğinin Levitate ve Mistform özellikleri çok hoş. Tercih etmeniz gereken bir karakter değil.

**DRAGON**

Çok yüksek hit point ve büyü puanı
 Silah kullanamıyor
 Yakın ve uzak saldırınlarda çok çok iyi
Savaş: Body Building (M) (ve beceri olarak sayılmayan yakın ve uzak saldırılarda)
Büyü: Meditation (M), Dragon (GM)
Becerit: Identify Monster (M), Perception (GM), Learning (GM), Identify Item (GM)

Mükemmel bir karakter, ucuyor, Knight'tan daha fazla zarar veriyor, sadece yeteneklerine ihtiyaç duymuyor, oyundaki en abartılı sınıf. Çok yüksek derecede hit point ve büyü puanına sahip. Dragon ümidiğinden, eğer grupta bir Necromancer varsa ucumak için Air büyüsüne yüklenecenizne Water büyüsüne yüklenip Town Portal'ı erkenden kazanabilirsiniz. GM Learning yeteneği sayesinde tüm yeteneklerini daha iyi kullanabiliyor.

**Gelelim Önerilere**

Öncelikli iyi bir grup kumak için cleric ve elementel büyülerde güçlü olmamız gerekiyor. Bu yüzden sebebileceğiniz iki iyi karakter var: Cleric ve Necromancer. Necromancer'in yetenekleri daha fazla olduğunda Cleric'e karşı daha ağır basıyor. Geriye 4 tane karakter kaldı. Ana karakter olarak Dark Elf alın ve özellikle endurance ve intellect özelliklerini yüksek tutun. Verdığınız ilk adada gruba Knight ve biraz hileyle Dragon alabilirisiniz. Ben Dragon'u tercih ediyorum. Grubunuzda bulunacak 2 Dragon ile hem yakından hem uzaktan terör estirebilirisiniz. Son karakteri de isteğinize göre belirleyebilirisiniz. Eğer büyüğünüzü artırmak isterseniz gruba bir Necromancer daha alabilir, Repair Item yeteneğine sahip olmak isterseniz Troll'ü tercih edebilirisiniz.

NORMAL ALCHEMY:

Catalyst: Gri malzeme + Boş şşe = Gri iksir - İksir gücünü artırır
Magic Potion: Mavi malzeme + Boş şşe = Mavi iksir - Büyü puanı kazandırır
Cure Wounds: Kırmızı malzeme + Boş şşe = Kırmızı iksir - Hit Point kazandırır
Cure Weakness: Sarı malzeme + Boş şşe = Sarı iksir - Yorgunluğu geçirir
Awaken: Mavi + Sarı = Yeşil iksir - Uyku durumunu bozar
Cure Disease: Kırmızı + Sarı = Turuncu iksir - Hastalığı tedavi eder
Cure Poison: Mavi + Kırmızı = Mor iksir - Zehirlenmeyi tedavi eder

EXPERT ALCHEMY:

Bless: Kırmızı + Yeşil = Savaşa yardımcı olur
Cure Insanity: Turuncu + Yeşil = Deliliği tedavi eder
Harden Item: Sarı + Yeşil = Eşya gücünü artırıp bozulmayı zorlaştırır
Haste: Kırmızı + Turuncu = Saldırı hızını artırır
Heroism: Kırmızı + Mor = Verilen zararı artırır
Preservation: Mavi + Turuncu = Ölümeyi zorlaştırır
Recharge Item: Mavi + Yeşil = Büyüülü eşyaları şarj eder
Remove Curse: Yeşil + Mor = Laneti kaldırır
Remove Fear: Turuncu + Mor = Korku durumunu bozar
Shield: Mavi + Mor = Uzaktan saldırınlarda alınan zararı azaltır
Stoneskin: Sarı + Turuncu = AC'yi artırır
Water Breathing: Sarı + Mor = Suda yüremeyi sağlar

**MASTER ALCHEMY**

Özellik artırmış iksirler:

İlgili özelliği geçici olarak iksirin gücünün 3 katı kadar artırır.
Accuracy Boost: Stoneskin + Turuncu
Endurance Boost: Shield + Mor
Intellect Boost: Harden Item + Green
Luck Boost: Heroism + Shield
Might Boost: Heroism + Mor
Personality Boost: Recharge Item + Yeşil
Speed Boost: Haste + Turuncu
Direnç artırmış iksirler:
 İlgili direnci geçici olarak iksirin gücünün 3 katı kadar artırır.
Air Resistance: Haste + Shield
Body Resistance: Recharge Item + Stoneskin
Earth Resistance: Heroism + Stoneskin
Fire Resistance: Haste + Harden Item
Mind Resistance: Recharge Item + Heroism
Water Resistance: Shield + Harden Item



Güçlendirici iksirler:
Cure Paralysis: Stoneskin + Yeşil, Harden Item + Turuncu - Paralyze durumunu bozar
Divine Cure: Haste + Stoneskin - İksir gücünün 5 katı hit point verir
Divine Restoration: Haste + Recharge Item, Shield + Stoneskin, Heroism + Harden Item - Ölüm, taş ve yok edilme hariç durumları tedavi eder
Divine Power: Recharge Item + Harden Item - İksir gücünün 5 katı büyü puanı verir
Sihir Güçlendiriciler:
Flaming (of Flames): Haste + Yeşil, Stone Skin + Mor
Freezing (of Cold): Heroism + Green, Shield + Turuncu
Noxious (of Poison): Harden Item + Mor, Recharge Item + Turuncu
Shocking (of Sparks): Heroism + Turuncu, Haste + Mor
Swift (of Swiftness): Recharge Item + Mor, Shield + Yeşil

**GRANDMASTER ALCHEMY**

Özellik Artırmalar:

İlgili özelliği bir defaya mahsus olmak üzere kalıcı +50 verir.
Pure Accuracy: Accuracy Boost + Yeşil
Pure Endurance: Endurance Boost + Yeşil
Pure Intellect: Intellect Boost + Turuncu
Pure Luck: Stoneskin + Swift
Pure Might: Might Boost + Turuncu
Pure Personality: Personality Boost + Mor
Pure Speed: Speed Boost + Mor
Diger:
Rejuvenation: Bless + Divine Restoration, Preservation + Divine Restoration, Water Breathing + Divine Restoration - Doğal olmayan yaşılanmayı tedavi eder
Stone to Flesh: Heroism + Cure Paralysis - Taşlaşmış karakteri canlandırır
Slaying (of Dragon Slaying): Shield + Flaming - Silah güçlendirici

MIGHT & MAGIC 8 HOCALAR

Beceri	Seviye	Fiyat	Şehir	Ev
Chain	Expert	1000	Ravenshore	Forgewright Estate
	Master	3000	Alvar	Eversmyle Hall
	Grand	7000	Regna	Burnkindle's Spoils
Leather	Expert	1000	Dagger Wound Island	Thadin's House
	Master	3000	Balthazar's Lair	Hollyfield House
	Grand	7000	Ironsand Desert	Talion's Hovel
Plate	Expert	1000	Dagger Wound Island	Bone's House
	Master	3000	Ravenshore	Botham Hall
	Grand	7000	Garrote Gorge	Ironfist Residence
Shield	Expert	1000	Alvar	Moore Cottage
	Master	3000	Shadowspire	Nightwood Estate
	Grand	7000	Garrote Gorge	Reaverston Residence
Air Magic	Expert	1000	Dagger Wound Island	House of Reshie
	Master	4000	Balthazar's Lair	Stormeye's House
	Grand	8000		
Body Magic	Expert	1000	Dagger Wound Island	Zevah's Hut
	Master	4000	Garrote Gorge	Arin Residence
	Grand	8000	Murmurwoods	Snowtree Residence
Dark Magic	Expert	2000	Alvar	Darkenmore Hall
	Master	5000	Shadowspire	House Umberpool
	Grand	8000	Regna	Shadowrunner's Vault
Earth Magic	Expert	1000	Dagger Wound Island	House of Grivic
	Master	4000	Alvar	Sablewood Hall
	Grand	8000		
Fire Magic	Expert	1000	Ravenshore	Temper Hall
	Master	4000	Alvar	Steele-Estate
	Grand	8000		
Light Magic	Expert	2000	Ravenshore	Archibald's Home
	Master	5000	Murmurwoods	Dantillion's Residence
	Grand	8000	Regna	Clearseye Hall
Mind Magic	Expert	1000	Alvar	House of Krewler
	Master	4000	Balthazar's Lair	Lotts' House
	Grand	8000	Murmurwoods	Dreamwright Residence
Spirit Magic	Expert	1000	Ravenshore	House of Hawthorne
	Master	4000	Garrote Gorge	Kern Residence
	Grand	8000	Murmurwoods	Ravensight Residence
Water Magic	Expert	1000	Murmurwoods	Pederton Place
	Master	4000	Ravenshore	Hovel of Mist
	Grand	8000	Ironsand Desert	
Dark Elf	Expert	1000	Alvar	Dervish Estate
	Master	4000	Ravenshore	Caverhill Estate
	Grand	8000	Alvar	Agraynel Hall
Dragon	Expert	1000	Dragon Cave	Ishton's Cave
	Master	8000	Dragon Cave	Ithilgore's Cave
	Grand	7000	Dragon Cave	Scarwing's Cave
Vampire	Expert	1000	Shadowspire	House Shadov
	Master	4000	Shadowspire	Dirthmoore Cottage
	Grand	8000	Shadowspire	House Arachnia
Axe	Expert	2000	Garrote Gorge	Foestryke Residence
	Master	5000	Ravenshore	Hunter's Hovel
	Grand	8000	Balthazar's Lair	Senjac's House
Bow	Expert	2000	Dagger Wound Island	House of Thistle
	Master	5000	Ravenshore	House of Mosewart
	Grand	8000	Alvar	Hall of Solis
Dagger	Expert	2000	Alvar	Vespers Hall
	Master	5000	Ravenshore	Jobber's Home
	Grand	8000	Regna	Nirses Loot



Planes'te yapmanız gereken Escaton's Palace'a girmek. Escaton's Palace'ta önünüze gelen her kolu çekmeniz ve her tuşa basmanız gerekiyor, izlemeniz gereken bir sıra yok. Bastığınız düğmeler ve çektiğiniz kollar kapalı olan kapıları ve gizli yerleri açıyorlar. Eninde sonunda Escaton'a ulaşacaksınız.

Görevi Veren: Escaton the Destroyer

Şehir: Plane between Planes
Sizden sorduğu 3 bilmeceyi çözmeyi isteyecek. Eğer elinizde bir bilmecme kitabından (riddle book) yırtılmış bir sayfa varsa, bilmeceleri zorlanmadan cevaplandıracaksınız. Bilmecelere doğru cevap verdığınızda Escaton size Elemental Lord'ların içinde bulunduğu hapishanelerin anahtarlarını verecek. Saraydan çıkış ve tek tek dört Elemental Lord'un bulunduğu ha-



pishanelere girin ve Havanın Efendisi Shalwend'i, Ateşin Efendisi Pyrannaste'yi, Suyun Efendisi Acwalander'i ve Toprağın Efendisi Graeknor the Cruel'i kurtarın. Bu hapishaneler çok basit ve onları kurtarırken hiç bir zorlukla karşılaşmayacaksınız.

Dört Lord da serbest kaldığında çok sınırlı olan bu Lord'lar, güçlerini birleştirip kristal yok edecekler. Ve bir kez daha dünya yok olmaktan kurtulmuş olacak.

Eser Güven

PLANESCAPE TORMENT

Planescape hakkında son bir kaç söz...

Sanırım Nisan sayısının en son sayfasındaki "Gelecek ay-Planescape Torment Bölüm 3" yazısını gormuş ve şanslısınızdır. Ben olsam şanslıdım! Çünkü, size iki sayı boyunca oyuna ilgili ne varsa anlattım ve tahmin edebileceğiniz gibi bu sayfada oyuna ilgili çözümlerden falar değil, oyuna ilgili içimde kalan konulardan bahsedeceğim. Oncelikle size geçen ay içime oturan bir konudan bahsetmek istiyorum.

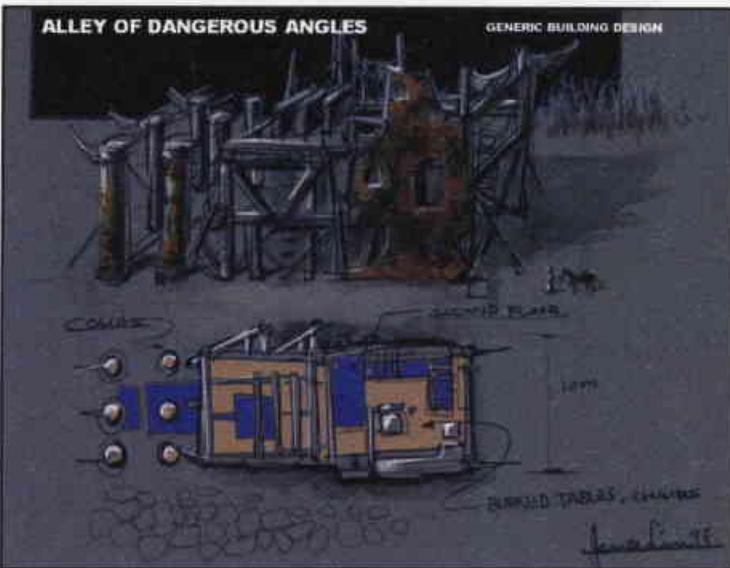
Arabaşılık koymayan...

Eğer Level haricindeki dergilerde takip ediyorsanız, bu dergilerden birinin verdiği strateji kitapçığındaki Planescape yazısını görmüşsunuzdur ve eminim ki "Bu da ne? İki yazı da birbirine çok benziyor diye düşünmüştünüz." Olayın aslini hemen açıklayayım, gerek benim yazımındaki, gerek diğer yazıldığı quest isimleri ve bazı yardımcı açıklamalar yabancı kaynaklıdır. Oyunu oynarken ne kadar fazla not alsam da, tüm ayrıntıları kağıda yazmakla zaman kaybetmek istemidimden her bir questi bitirdikten sonra açıklamaya yardımcı olsun diye bu kaynaktan faydalananlığım. Aslında bunda garip bir şey yok, çünkü strateji yazılarının çoğu bu şekilde yazılır. Ama benim asıl canımı sikan olay bu değil. O derginin editör yazısında aynen şöyle bir cümle

var: "Özellikle Planscape: Torment bizi epey uğraştırdısa da size ayrıntılı bir tam çözüm sunabilmek için uykusuz geceleye girdik". Bir, Planescape'i editör yazısı boyunca yanlış yazmaların dan ne kadar uykusuz oldukları belli. İki, bu cümle tamamen yalan, çünkü derginin verdiği tam çözüm dediğim o kaynaktan bire bir çeviri olarak yazılmış ve o çeviriyi yazmak için de uykusuz kalmaya gerek yok. Yani oyunu oynayıp bitirdiklerini bile sanmıyorum açıkçası. Benim yazdığım yazıda ise o kaynaktan (ve başka hiçbir kaynaktan) olmayan bölümler ve her bir görevin experience puanı vardı. Bu puanlar hiçbir yerde bulunmadığından, yalnızca bu bile o yazındaki tüm görevlerin bizzat gerçekleştirilmiş olduğunun kanıtıdır ve o yazılı hazırlamak tam 15 gün sürmüştür. Akınıza yazılarla ve benimle ilgili yanlış şeyler gelmesin diye söyleyeyim dedim.

Yazarları hiç bir...

Gelelim diğer konuya. Planescape stratejisinin başladığı aydan bir önceki ay Planescape incelemesi vardı. O yazida bazı hataların olduğunu Sinan'la da konuşmuşuk ama düzeltme yazısı için o zamanlar yer yoktu. Şimdi yerimiz olduğuna göre bu hataları da düzeltelim. Önce size yazındaki cümleyi yazacağım, sonra da düzeltilmiş halini. Böylece ku-



sursuz bir inceleme ve strateji yazısına sahip olmuş olacaksınız.

"Bugüne kadar sadece Forgotten Realms senaryosu, Pen&Paper adaptasyonu olarak evlerimizdeki PC'lerde yerini almıştı". Doğrusu söyle: Bugüne kadar FR dışında, Dragonlance, Darksun ve Ravenloft'ta ilgili oyundarda yapıldı. Özellikle SSİ zamanında bu tür oncülük ediyordu.

Yazı işleri müdürü...

"Menzilli silahlar pek bir işe yarılmıyor, zira düşmanınızla aranızdaki mesafe asla o kadar uzun olmuyor." Oyundan menzilli silah kullanabilen tek karakter Nordom, diğerlerinin böyle bir yeteneği yok. Nordom'un misil silahı gerçekten çok güçlü ve yapılan eklemelerle çok ölümcül olabiliyor. Bunun için düşmandan çok da uzakta olmanız gereklidir, çünkü Nordom silahını seri biçimde kullandığından zaman yaratık fazla yaşamıyor.

"Oyuna hangi karakter sınıfıyla (fighter, thief, mage, priest) devam edeceğiniz sizin seçiminize bağlı." Oyunda Priest sınıfını seçmeniz mümkün değil, oyundaki tek Priest Fall-from-Grace ve doyluyla iyileştirme büyüğü için kullanabileceğiniz tek karakter de o.

"Keyfi yerinde NPC'ler ana karakterinize büyütülük, hırsızlık

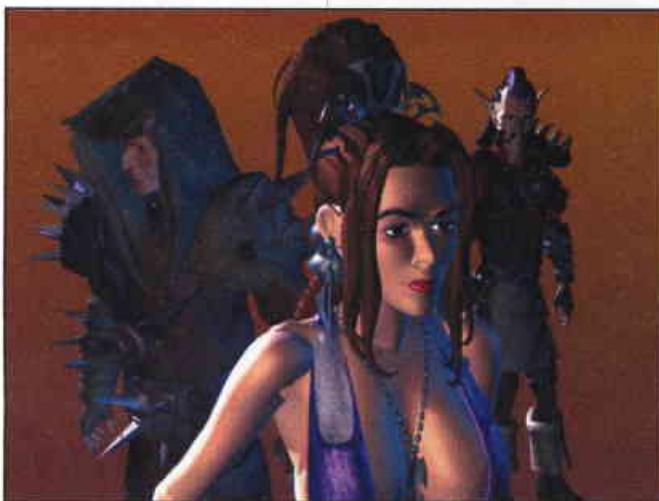
veya rahipliğin inceliklerini öğretiyorlar." Yine aynı hata, oyunda rahiplik öğreten bir karakter bulunmuyor.

Tabii bunlar kasıtlı olarak yapılmış hatalar değil. Sevgili Nameless One bunları sadece gözden kaçırmış. Elbette, bu kadarcık hata hepimizin yazılarında olabiliyor. Ben sadece akıllarında soru işaretleri kalmış olabilecek okuyucular için açıklama yapmak istedim.

Sevmez.

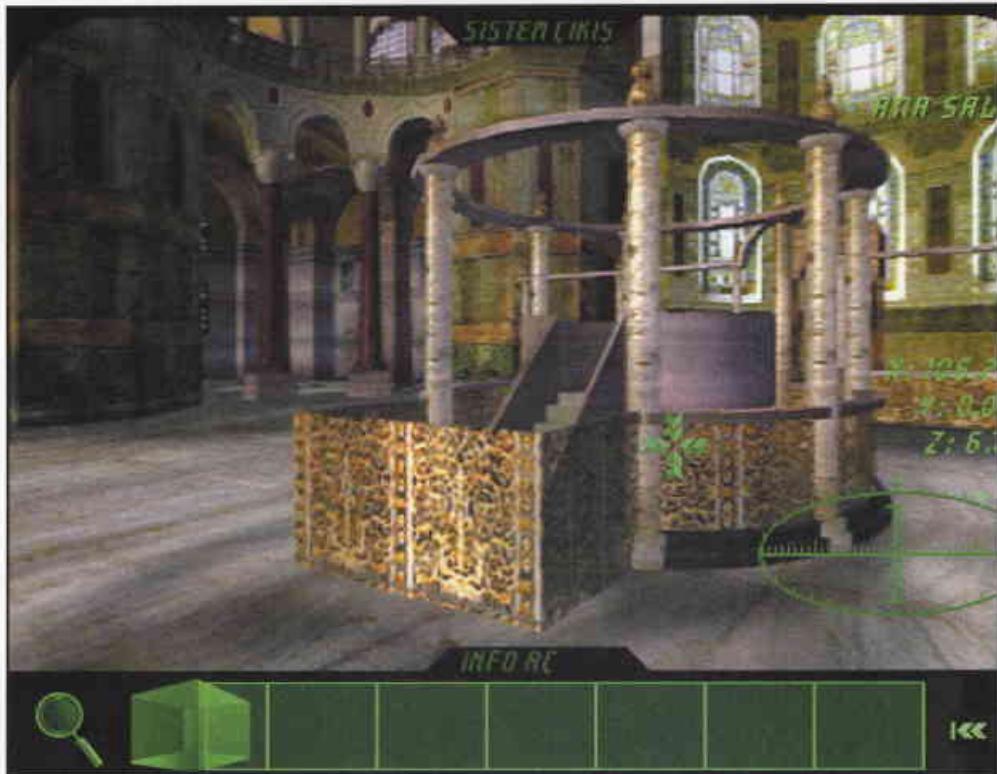
Himm daha yazacak 500 civarı harf var ve ben neredeyse yazıyı bağıladım. Unutmadan şunu da ekleyeyim: Bu oyuna ilgili herhangi bir sorununuz olursa, sormaktan kesinlikle çekinmeyin, size mutlaka yardımcı olurum. Şu an için e-mail adresimde bir problem bulunسا da sanırım yakın bir tarihte bu sorun giderilecek. Yani sana zaten yazdım ama cevap vermedin gibi şeyler düşünmeyin. Kaldı 122 harf. Son bir öneri o halde: Oyunu bitirince bir kenara bırakmayın, eğer savaşçı olarak bitirdiyseniz bir de büyük olarak oynayın. Tamamen farklı keyifler alacaksınız.

Eser Güven



BYZANTINE: Sırlar Labirenti (4. Bölüm)

Bu ay, Sırlar Labirenti'nden çıkıyoruz...



Geçen ay Artemis Tapınağı simülasyonuna girmiştik. Bu noktadan itibaren anlatmaya devam ediyoruz. Elinizdeki arı yüzyüzü, gi-

rişin hemen sağındaki kapının yanındaki deliğe yerleştirince açılan kapıdan yukarıya çıkış. Şimdi, birazdan karşılaşacağımız ve Sırlar Labirenti'nin en kazik

bulmacası olan burç bulmacası için gerekli oniki taşı bulmamız gerekiyor. Bu oniki taşıın yeri sırasıyla söyle:

Bulundığınız yerde JUST kat-

ta] sol tarafta bir tane.

Artemis Tapınağı'nın giriş kısmında üç tane, Tapınağın dışında iki tane. Yine dışında, soldaki merdivenlerde bir tane. Son olarak da, tapınağın içinde sunağın onundaki beş tane.

12 taşı bulduğunuzu göre şu kazık bilmeceye geçelim. Artemis heykelinin önündeki adak taşına bakın. Dokuz tane delik var. Daha önce aldığınız gazete resimlerini hemen akınıza gelmesi gerekiyor bu noktada.

Bu dokuz deliğe burç taşlarını dan dokuzunu, balık burcunu dan başlayıp geriye doğru dizmelisiniz. Hangi burç hangi şekli ifade ediyor yukarıdaki gazete resmine bakarak bulabilirsiniz. Bu sıra:

Balık – Kova – Oğlak – Yay – Akrep – Terazi – Başak – Aslan – Yengeç şeklinde.

Bulmacayı çözduğunuzda ortaya bir Büyük İskender büstü çıkacak. Onu alınca simülasyon dan otomatik olarak çıkaracaksınız. Haritaya çırık Arkeoloji Müzesi'ne gidin. Onunla konuşłużunuzda, bütün kazılardaki ortak şirketin Gordion İnşaat olduğunu öğreniyorsunuz ve haritada yeni işaretleniyor. Buraya gidin. Gordion İnşaat'ın kapısındaki şifre: 7049. Asansörden yukarıya çıkış. Çalışma odasında soldaki masada bulunan siyah defteri kurcalayarak içinden çıkan kağıtan inceleyin ve yanınızda alın. Buradan çırık Galata Kulesi'ne gidin. Nedense Şerife'yi burada buluyoruz. Az önce aldığınız kağıtan kendisine vererek sizinle çalışması için onu ikna edin. Beberber üniversiteye donunce Ayasofya Simülasyonu'na gireceksiniz.

İSTANBUL AKŞAM GAZETESİ

İstanbul Akşam Gazetesi Pazar

AND D ÇAKIL

Perulu yetki

Dün Lima'ya gitmekte olan ,72 FlechaPeru uçağı And Dağları'na 72. Ülkenin ana kadar bulunan 3

Ayasofya Simülasyonu

Ayasofya Simülasyonu'ndaki tek bilmeceyi çözmek için topla-



manız gereken altı tane eşya var. Bu eşyalar ve yerleri söyle:

Miğfer hemen girişte, solda, yağ lambası girişin solundaki merdivenlerin üzerinde, pergeli merdivenlerden yukarı çıkınca, aşağıdaki ana salonun sol bölümünde vazo, küre ve kadeh ise ana salonun en ilerisindeki mihrapta.

Ayasofya'yı biraz gezerseniz, aşağıdaki ana salonda kutsal yemin töreni için kullanılan bir daire göreceksiniz. Bir başka daire

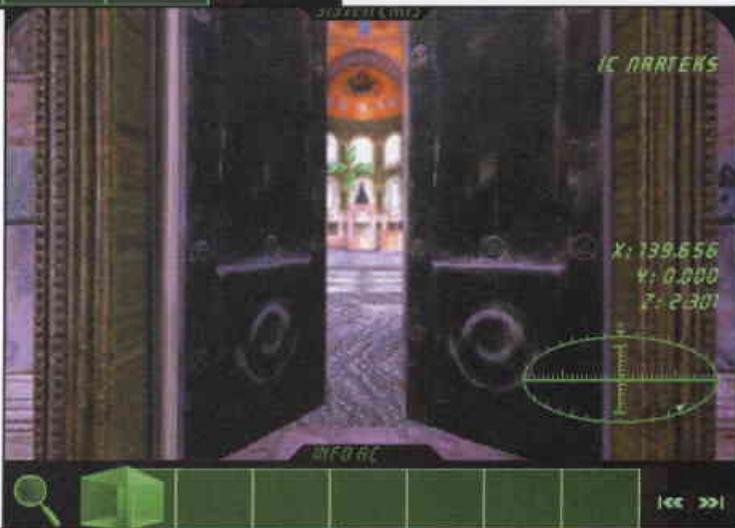
de, üst katta hemen ana salonu gören yere yakın bulunuyor ama bunun içi boş. Şimdi, bulduğunuz eşyaları bu iki daireye belli bir sırayla yerleştirmeniz gerekiyor. Bu sırada sağda solda bulduğunuz Bizans kültür ile ilgili bir kitapta yazıyor.

- 1) Kadehi aşağıdaki çembere koyun.
- 2) Miğferi aşağıdaki çembere koyun.
- 3) Pergeli aşağıdaki çembere koyun.
- 4) Vazoyu üst kattaki çembe-

re koyun.

5) Küreyi yine aşağıdaki çembere koyun.

Eğer doğru yaptığınız, altın Bizans tacını göreveksiniz ama onu almadan önce mutlaka oyunu SAVE edin. Tacı aldıktan sonra KLO hırsız alarmı durumuna geçecek ve simulasyondan çıkamayacaksınız. Kısıtlı zamanınız var. Hemen arkanızda yerde bir delik göreceksiniz. Buradan aşağıya inin. Burası Matrix şeklinde bir labirent. Buradan çıkmak için şu sırayı takip etmelisiniz: Düz, sol, sağ, sağ, sol, sol, düz. İskender'in kayıp eşyaları koyduğu bilgi bankasındayız. İlerideki kapıdan geçin. Şimdi İskender'in bütün bilgilerinin kayıtlı olduğu harddiskteyiz.



Buradan kaçakçılıklarındaki bütün gerekli bilgileri Şerife'ye göndermelisiniz. Bunun için önce sağ üstte düğüm yazan yere tıklayın, açılan Anlaşma seçeneğini seçin. İmleç dosya şeklinde dönüşünce, sağ alttaki piramitte Üniversite seçeneğini işaretleyin ve dosyayı ortadaki delije atın. Buraya kadar herşeyi doğru yaptığınız, sure bitip simulasyondan çıkışınca Dedektif Akalın'a gösterebileceğiniz çok güzel bir deliliniz olacak. Ve farkedeceksiniz ki, İstanbul'daki büyük bir macerayı alnızın akılla tamamlamışınız.

Sinan Akkol

FREESPACE

Sürükleyici Freespace'de takımlar için...

Bundan çok çok uzun zaman önce, strateji ustalarının ustası bir büyüğüm bana söyle demişti: "Eğer böyle güzel bir uzay strateji/simülasyon/aksiyon oyununda başarılı olmak istersen, öncelikle sahip olduğun güçleri tanımlaşın. Gerisi zaten kendiliğinden gelecektir". O bana bu sözleri söyleken henüz Freespace çıkmadığından yüzüne öyle boş boş bakmıştım. Ama artık bu

verdim. Bu sayıda, şuraya gidin şunu yapın gibi bir açıklama yerine size kullanabileceğiniz gemileri ve silahları tanıtacağım ve bunlar hakkında çeşitli önerilerde bulunacağım. Böylece olur da daha sonra bir görevde başarısız olursanız, "ya dur bakayım bi de şu silahı alayım gemime, galiba ağır zırhlılara karşı etkili olduğu yazıyordu," diye reketen sorunlarınızdan bir anda kurtulabileceksiniz.



bu

bu

bu

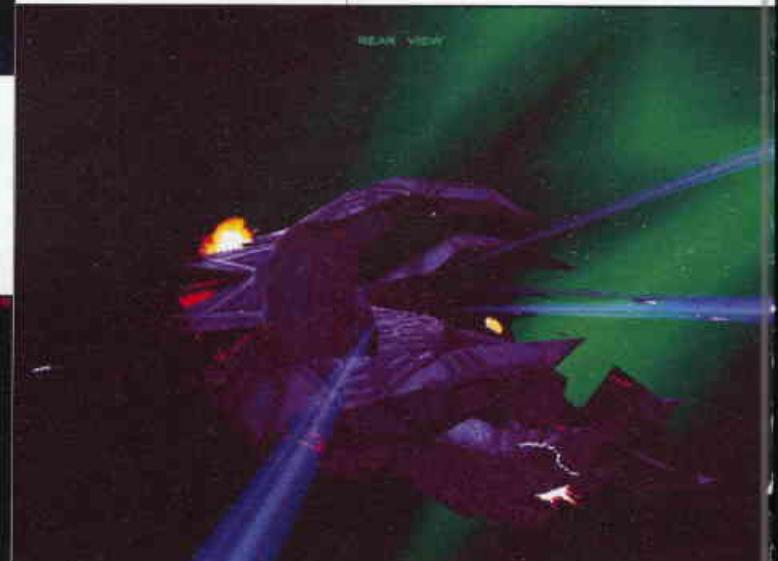
bir zararı olmaz. Ama bir kere bazı ülkelerde Conflict, bazlarında Descent ana ismi altında piyasaya sürüldü. O yüzden yazında Descent kelimesi görüp de o deneşi diye düşünmeyein.

Freespace'te kullanabileceğiniz birçok araç ve silah bulunuyor. Oyunda ilerledikçe yeni ge-

sözlerin anlamını biliyorum ve öğrendiklerimi sizinle paylaşacağım.

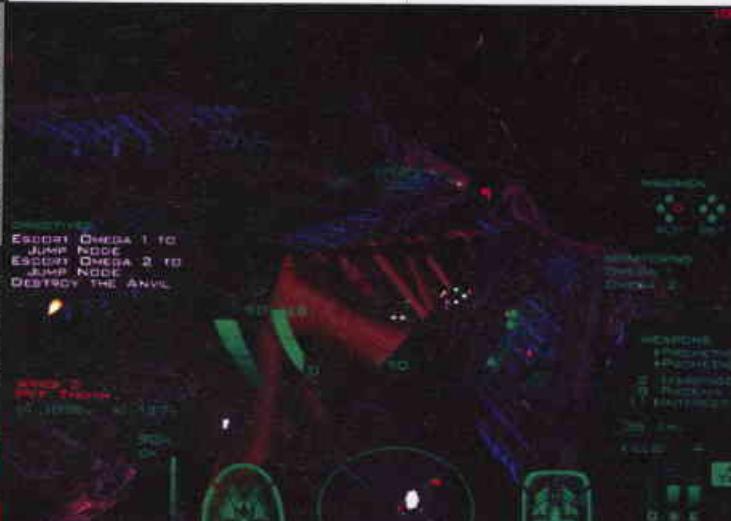
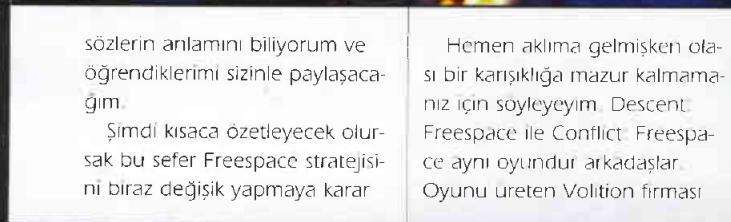
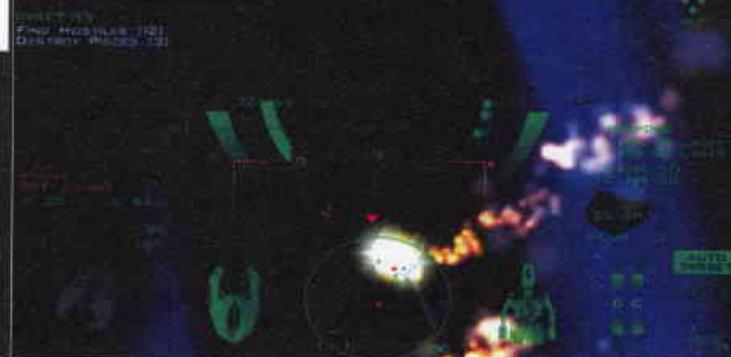
Şimdi kısaca özetleyeceğim: bu sefer Freespace stratejisini biraz değişik yapmaya karar

Hemen aklıma gelmişken olaşı bir karışıklığa mazur kalmamanız için söyleyeyim. Descent: Freespace ile Conflict: Freespace aynı oyundur arkadaşlar. Oyunu ureten Volition firması



milere ve düşmandan aldığıınız bilgiler sayesinde yeni teknolojilere sahip olabileceğiniz. Bu yazda size Terran irkının kullanabileceğiniz temel gemilerini ve silahlarını tanıtacağım. Genelde görevlerde oyunun size tahsis ettiği gemiyi kullanmanızın hiç-

size verdiği silahlar pek de tattım edici olmayıp. Kullanma imkanınız olduğu andan itibaren her görevde Hornet füzeleriyle çıkışınızı tavsiye ediyorum. Nedenini yazının ilerleyen bölümlerinde anlayacaksınız. Evet, hazırlık başlayalım artık!



TERRAN GEMİLERİ

GTF APGJ LG

Uzunluk: 21m
Max. Hız: 60 m/s
Manevra: Zayıf
Zırh: Orta
Sıhah Sayısı: 4
Füze Savısı: 2

En yaygın GTA avcı uçağı. Çok yönlü bir kullanıma sahip, GTA'nın orijinal gemesi olduğundan ilk görevlerde bu gemiyi kullanmanız gerekecek. Shivan'larla karşılaşışığınız anda bu geminin miadı doluyor çünkü, bu gemiyle Shivan'larla karşılaşmanız mümkün değil. Tüm özellikleri zayıf. Özellikle ağır hareket etmesi ve silah kapasitesinin düşüklüğü sorun varavar.



GIF HERCULES

Uzunluk: 20m
Max. Hız: 50 m/s
Manevra: Normal
Zırh: Orta
Silah Sayısı: 6
Füze Sayısı: 2

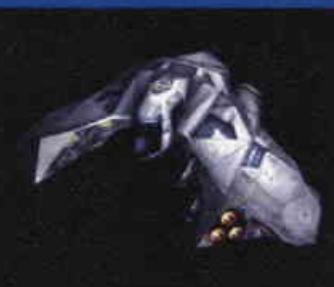
Filodaki en yavaş ve kullanımı en zor olan gemi. Yine de özellikle daha iyi seçeneklerin bulunmadığı ilk görevlerde güçlü zırhı ve silah kapasitesi yüzünden tercih edilebilir. Özellikle zayıf hedeflere yapılacak saldırılarda ve eskort görevlerinde kullanılabilir. Ama bu gemi de Shivan'larla başedekçilik kapasiteleri sahip değil.



CITE ILLYSSSES

Uzunluk: 16m
Max. Hız: 70 m/s
Manevra: Mükemmel
Zırh: Hafif
Sıhah Sayısı: 4
Füze Sayısı: 1

Vasudan ve Terran irklarının ortak üretimi olan Ulysses çok yönlü kullanım için uygun bir araç. Özellikle manevra yeteneği ve hızı oldukça iyi. Düşmanlarınızı haklamak için füzeden çok top mermilerine güvenmeniz gerekecek. İki üç düşman indirmek için büyük gemilerin etrafında dolaşmanız gereken eskort görevlerinde manevra yeteneği çok şebe yarılır. Dragon sınıfı savaşçılarla karşılaşığınız görevlerde özellikle tercih etmelisiniz.



CTE VALKYRIES

Uzunluk: 16m
Max. Hız: 85 m/s
Manevra: İyi
Zırh: Hafif
Sıhah Sayısı: 4
Füze Sayısı: 1

Eski GTF Angel Scout avcı uçağı temel alınarak tasarlanan Valkyrie'ye iki yeni motor eklenildiğinden, yüksek hız isteyen bölgeler için biçimlşmiş kaftan. Bombardıman gemileriley savaşmak için Valkyrie'den daha iyi bir gemi bulamazsınız. GTF filosundaki en hızlı gemi, ancak zırhının zayıf olması dikkat gerektiriyor.



Freespace'de de diğer uzay simülasyonlarında da olduğu gibi küçük ve değerlensiz, harcanabilir, kaybı-hiç-bir-anlam-ifade- etmeyen zavallı bir pilot olarak evrenin en dandık gemisiyle görevde bulunuyorsunuz. An- cak komutanlarınız değerinizi anladıkça ve de dalga geçmekten sıkılıp araştırma yap- maya karar veren bilim adamları yeni gemiler icat ettikçe daha iyi gemileri kul- lanma şansına ergusuyorsunuz.

CIR ATHENA

Uzunluk: 20m
Max. Hız: 60 m/s
Manevra: Normal
Zırh: Orta
Silah Sayısı: 4
Füze Sayısı: 2

Filodaki en küçük bombardıman gemisi ama boyutu sizi yanılmatasın. Tüm hafif bombardımları ve çoğu füzeyi kullanabiliyor. Vur-kaç tarzı bombalamalar için mükemmel bir tercih, ama eğer yalnızca it-talaşı yapacağsanız, başka gemileri tercih edin.



CTE MEDUSA

Uzunluk: 36m
Max. Hız: 50 m/s
Manevra: Kötü
Zırh: Ağır
Silah Sayısı: 2
Füze Sayısı: 3

CTA'nın standart bombardıman gemisi olan Medusa, her boydaki hedef için uygun bir seçim. Görevde size bu gemi tahsis ediliyorsa ve etrafta özellikle Cruiser sınıfı hedefler varsa mutlaka bu gemiyi kullanın. Kuvvetli zırh sayesinde Cruiser'lar için çok büyük bir tehdit oluşturuyor. Ayrıca Tsunami bombası taşıyabilen ilk gemi olduğundan, coğumuzun kariyerinde özel bir yere sahip olacak.



GT3 URSA

Uzunlek: 41m
Max. Hız: 45 m/s
Manevra: Çok kötü
Zırh: Ağır
Silah Sayısı: 5
Füze Sayısı: 3

Ana gemileri yok etmek için tasarlanan ikinci bombardıman gemisi Harbinger bombalarını taşıyabilen tek gemi ve müthiş bir silah taşıma kapasitesi var. Aynı anda 4 Harbinger -ki bunların herbiri Typhon veya Demon sınıfı destroyerlerin bir sistemini havaya uçurabiliyor- ve 15 Interceptor kullanabiliyor. Bunun yanı sıra İşçileriniz gemiye 120 Hornet ve 15 Interceptor yükleyebilirsiniz. Bu sayede Ursus'a yarın uçakla niyetlede kullanmanız mümkün. Ağır zırh yüzünden manevrası zor, ama bu avını zamanda yok edilememesi de zorlaştırıyor.



SİLAHLAR

GTW-16

Hız: 450 m/s

Menzi: 900m

Atış Hizi: 10 rnd/s

Hasar: Düşük

GTA bu Mi-16 lazerini tüm avcı ve bombardıman gemilerine monte etmiştir. Savaş durumunda dayanıklı ve kalıcı olması içi saydam seramik teknolojisiyle üretilen bu lazer, oyuncunun başlarında oldukça işinize yarayacak. Ancak Shivan'lar devreye girince bu silahı bir daha kullanmak istemeyeceksiniz, çünkü kalkanlara karşı tamamen etkisiz.



GTW-41 Disruptor Cannon

Hız: 475 m/s

Menzi: 641m

Atış Hizi: 6.7 rnd/s

Hasar: Yüksek

GTW-41 gaz-odaklı kripton lazeridir. Gemi hareket halindeyken GTW-41'in bulunduğu bölge sabit bir hızla döner. Lazerin fırlatılmasından çok kısa bir süre önce bollmeye NO2 enjekte edilir. Yokedici silah olarak etkili değildir, daha çok taktiksel bir silahlardır. Özellikle düşman gemilerinin alt-sistemlerini etkisiz hale getirmek amacıyla kullanılır. Rehin alma görevlerinde bu silahı kullanarak hedefi yanlışlıkla yok etme riskini en azı indirebilirsiniz.



GTW-43 Leech Cannon

Hız: 475 m/s

Menzi: 641m

Atış Hizi: 6.7 rnd/s

Hasar: Yüksek

Leech Cannon, düşman avclarının enerji stokunu tüketmeyen bir silah. Afterburner'ları, silahları ve kalkanları etkisiz hale getirmek için bu silahı kullanabilirsiniz. Alt-sistemleri hedeflemenize gerek dahi yok, tek yapmanız gereken nisan alıp ateş etmek. Sadece avcı ve bombardıman gemilerine karşı etkili, geniş gemilerle karşı hiçbir varlık gösteremiyor. Yine de bu silahı kullanmanız pek önermiyor, bundan çok daha iyileri mevcut.



GTW-15 Avenger

Hız: 525 m/s

Menzi: 997m

Atış Hizi: 8.7 rnd/s

Hasar: Orta

Özel bir bilgisayar sahip radar ve silah sistemi olan GTW-15, özellikle yakın savunma görevlerinde çok işinize yarayacak. Gemi yüzeylerine verdiği ekstra hasar, onu özellikle Cruiser cinsi gemilere karşı etkili yapıyor. Ayrıca Shivan gemilerine hasar verebilen ilk gerçek silah. Kalkanlara karşı çok etkili olmaması, Shivan gemileriyle olan işinizi hala zor olmasına neden oluyor ama, en azından artık onlara zarar verebiliyorsunuz. Bu silah bulunmaktadır sonra, Prometheus silahı keşfedilinceye kadar gemilerinize standart olarak ekleyin.



GTW-32 Flail

Hız: 1000 m/s

Menzi: 1200m

Atış Hizi: 13.3 rnd/s

Hasar: Düşük

Özellikle taktiksel amaçlı kullanımında oldukça etkili. Düşmanın dikkatini çekip, onu diğer takım arkadaşlarınızın yanına çekmek için kullanabilirsiniz. Özellikle Avenger veya Prometheus ile birlikte kullanıldığında Shivan gemileri içi ölümcül hale gelir. Düşmanın gemilerinin kalkanlarını Flail ile indirdikten sonra, gemiyi yok etmek için başka bir silah kullanmanızı tavsiye ederim. Banshee'den daha iyi, genel enerji kullanımı düşük ve bu sayede kalkanınıza daha çok enerji aktarabiliyorsunuz. Ayrıca bombardıman kurtuluş için kullanılabilen en iyi top da bu.



GTW-5 Prometheus

Hız: 450 m/s

Menzi: 900m

Atış Hizi: 6.7 rnd/s

Hasar: Çok Yüksek

Prometheus lazer tabanlı bir silah. Özel radar ve x-ışımı sistemiyle hedefe kilitlenip, onun materyal yapısını analiz edebiliyor. GTW-5 enerji kullanımı açısından karşılaşır olursak ML-16'dan daha az enerji tüketiyor. GTA'nın üretmiş olduğu en güçlü lazer olan Prometheus'u, keşfedildikten sonra bütün görevlerde geminize standart olarak ekleyin. Kalkanlara karşı çok yüksek bir performans göstermeye bile, düşmanın kalkanı düşüğünde saniyeler içinde onu yok edebiliyor. Flail ile ortak kullanmanızı tavsiye ederim.



GTW-7 Banshee

Hız: 650 m/s

Menzi: 975m

Atış Hizi: 5 rnd/s

Hasar: Çok Yüksek

Elektromanyetik bir silah olan Banshee, hedefe herhangi bir kalkanı kolaylıkla delip geçebilecek elektro manyetik enerji dalgaları gönderir. En kötü tarafı yüksek enerji gereklisini. Shivan'larla karşı oldukça etkili ama, yalnızca CTF Valkyrie veya CTF Hercules gemilerine takılabilir. Ateş hızının düşüklüğü eğer it-dalaşına girecekseniz sorun yaratıyor ama gemilerin alt-sistemlerini ve bombardıman gemilerini yok etmek için bu cins daha iyi bir silah yok.



GTM MX-50

Cins: İsaña duyarlı

Hız: 150 m/s

Menzi: 1500m

Atış Hizi: 2.7 rnd/s

Hasar: Düşük

GTM-50 özel bir sinyal işleme entitesine ve çok kesin bir durdurma yeteneğine sahip. Ana amacı düşman gemilerinin alt-sistemlerini geçici olarak devre dışı bırakmak, bu şekilde Cruiser veya Destroyer sınıfı gemilerin lazer toplarını kolayca etkisiz hale getirmeniz mümkün. Bu etki yaklaşık 10 saniye boyunca kendini gösteriyor. Kullanmanız gereken bir silah olmadığı söylenebilir. Gerçekte çok fazla işe yaramıyor.



GTM-2 Flare

Cins: Kilitlenme özelliği yok

Hız: 300 m/s

Menzi: 900m

Atış Hizi: 6.7 rnd/s

Hasar: Düşük

Kökliklik atılabilen, küçük ve hızlı füzeler. Küçük olduklarından gemilere yüksek sayıda monte edilebiliyorlar. Kilitlenme özelliği olmadığından, takip etmeniz gerekmeyen büyük hedeflere karşı etkili olabilir. Ama diğer durumlarda tamamen kullanılsın. Bu silahı geminize koymakla uğraşmayın.



GTW-51 Shield Breaker

Hız: 400 m/s

Menzi: 1600m

Atış Hizi: 3.3 rnd/s

Hasar: Orta/Özel

Bu silah özel olarak kalkanları etkisizleştirmek amacıyla üretilmiş. Avenger veya Prometheus gibi kalkansız gemilere dehset hasar veren silahlarla birlikte kullanıldığımda mükemmel sonuçlar veriyor. Az enerji kullanıyor ve çoğu gemiyle uyumlu.



GTM-4 Hornet

Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 190 m/s
Menzil: 1140m
Atış Hizi: 1.0 rnd/s
Hasar: Orta



İste oyundaki favori silahım. Mümkün olan tüm görevlerde bu silahı mutlaka germinize yerleştirin. Kesinlikle pişman olmayacaksınız. Her atışınızda bu füzelere 4 tanesi birden ateşleniyor ve eger lütfen isabet ederse çok iyi zarar veriyor. Özellikle kalkanı düşmüş Shivan'ların korkulu rüyası diyebilirim. Tek negatif yanı menzilinin çok yüksek olması ama, eger bir Shivan'ın peşine takıldığınız bu füzeleri ateşlemekten büyük bir zevk alacağınız. Editörün Seçimi ödülüünü bu füzelere veriyorum.

GTM-6 Interceptor

Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 225 m/s
Menzil: 1250m
Atış Hizi: 1.0 rnd/s
Hasar: Orta



Düşmanın ana silah sistemlerinden yansiyan enerjiyi tespit edebilen özel lazer izleme sisteme sahip olan bu füze, önce geminin içine giriyor ve bir müddet sonra patlayarak gemiye zarar veriyor. GTA, avci görevlerinde gemilere standart olarak bu füzeyi yerleştiriyor. Kısa kilitlenme zamanı, iyi hızı ve fazla sayıda yerleştirilebilmesi bu füzeyle, en iyilerden biri yapıyor. Büyük hedeflere karşı etkisiz olduğundan, böyle durumlarda kullanılmamalı. Eğer Hornet'iniz biteşe, geri kalan gemileri temizlemeye çok yardımcı oluyor.

GTM Phoenix V

Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 175 m/s
Menzil: 1750m
Atış Hizi: 0.4 rnd/s
Hasar: Yüksek



Interceptor ile aynı izleme sisteme sahip. Savunması iyi olan hedeflere karşı genellikle rahatlığıyla kullanabileceğiniz. Bombardıman gemilerine karşı oldukça etkili ve bir avcı uçağına monte edilebilecek, tek başına en yüksek hasarı verebilen füze bütçe-dalaşlarında kullanmanızı tavsiye etmem çünkü kilitlenme zamanı biraz uzun ve atış hızı düşük.

GTM-1 Synaptic Bomb

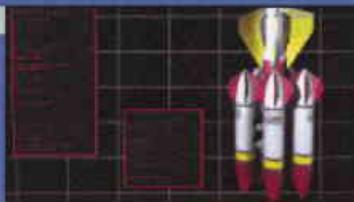
Cins: Isya duyarlı
Hız: 160 m/s
Menzil: 800m
Atış Hizi: 0.4 rnd/s
Hasar: Orta



GTM-1, bünyesinde birkaç küçük akıllı bombacık taşıyan kuvvetli bir bomba. Hedefe olan uzaklık 100 metrenin altında olduğunda veya çarpışmaya 2 saniye kala, bu bombacıklar geminin en can alıcı noktalarına doğru yönlendiriliyor ve bir küre şeklinde giriş yaptıktan sonra hedefe doğru gidiyorlar. Çarpışma gerçekleştiği veya çarpışma olmasa bile çarpışmanın bekendiği andan 1.5 saniye sonra bu bombacıklar patlıyor ve alındıkları küre şıkları nedeniyle yakınlarında bulundukları bölgeye oldukça ciddi hasar veriyorlar. Bir bombardıman gemisinin, avci gemilerine karşı en büyük savunma silahı. Aynı anda birden fazla gemiye zarar verebiliyor.

GTM-86 Cluster Bomb

Cins: Isya duyarlı
Hız: 160 m/s
Menzil: 800m
Atış Hizi: 0.2 rnd/s
Hasar: Yüksek



Synaptic bombanın ikinci jenerasyonu olarak tanımlılabilecek olan bu parçacık savaş başlığına sahip olan bomba, hedefe ulaşlığında birincil savaş başlığı parçacıkları birden fazla ikincil savaş başlığını bölünüyor ve aynı anda patlıyorlar. Çok geniş bir patlama alanına sahip olduğundan, avci uçağı gruplarına karşı kullanılabilir. Ama yine de bundan daha iyi bir sürü bomba var.

GTM-43 Stiletto

Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 150 m/s
Menzil: 2250m
Atış Hizi: 1.0 rnd/s
Hasar: Yüksek



Füzeyle korunan küçük bir kalkan sistemi var. Aynı boyuttaki diğer füzelere karşı laşıldığımızda manevra yeteneğinin düşük olduğunu görüyoruz. Hedefe verdiği zara düşük ama zaten bu füzenin ana kullanım amacı gemiler yok etmek değil. Tek vuruşta gemillerin alt-sistemlerini yok edebilme özelliği, onu GTA tarafından geliştirilen en iyi gemi etkisizleştirme silahı yapıyor. Hedefe kilitlenip vurduğu zaman, vurulan alt-sistem için daha fazla endişelenmenize gerek kalmıyor.

GTM-3 Tsunami

Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 60 m/s
Menzil: 1500m
Atış Hizi: 0.10 rnd/s
Hasar: Çok Yüksek



Bu füze fırlatılmadan hemen önce geminin ana bilgisayarıyla bağlantı kurarak, hedefin cinsi ile ilgili bilgileri alır ve çok akilli bir izleme sisteme sahiptir. Yavaş ve manevra yeteneği düşük bir füzedir. Anti-maddelid savaş başlığı taşıyan bu füzenin, anti-maddenin durağan olmaması yüzünden bir GTA bombardıman gemisine en fazla altı tane takılabilir. Büyük hedeflerin ve ana gemilerin yok edilmesinde kullanılan standart Terraan bombasıdır. Fırlatılmak için kilitlenmeye ihtiyaç duyduğundan ana gemilere 1.5km yaklaşma gerekecek ve ana gemilerin silah sistemleri de hiç de hafife alınamayacak kadar güçlü olduğundan biraz da yeteneğe ihtiyacınız olacak. Birkaç Tsunami, herhangi bir gemiyle rahatlıkla yok edebilir. Eğer kanat gemilerini bu füzelere doldurursanız oldukça verimli sonuçlar alabilirsiniz.

GTM-N1 Harbinger

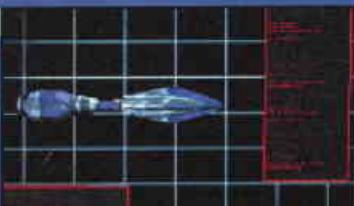
Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 50 m/s
Menzil: 1500m
Atış Hizi: 0.07 rnd/s
Hasar: Mühüm



Harbinger, bünyesinde 3 adet füzyon bombası taşıyan bir füzyon bombası. Normalde GTA avcı ve bombardıman gemileri bu bombardan en fazla iki tane taşıyabiliyorlar. Çarpışma sonrası yarattığı şok dalgası kesinlikle yok edici, bu yüzden çarpışma gerçekliğinde çok yakınında olmamaya önem gösterin. Lucifer gemisini yok etmek için kullanabileceğiniz en iyi bomba diyebilirim (Tsunami'yi de unutmayın lazımdır). Bunun dışında Hammer of Light destroyeri yok etmek için de bu bombaları kullanın. Sekiz tane Harbinger destroyeri patlayabiliyor. Tabii sekiz tane Harbinger demek, silahları tekrar yüklemek için zaman ayırmam gerekliliği anlamanı da getiyor, tabii bu bombayı taşıyan başka kanat gemilerin yoksa. Çok yavaş atış hızına sahip; iki atış arasında yaklaşık 30 saniye gibi bir süre gerekebilir, o yüzden kullanırken özen gösterin.

GTM-11 EM Pulse

Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 250 m/s
Menzil: 1250m
Atış Hizi: 0.5 rnd/s
Hasar: Düşük/Özel



Çarpışmayı beraber, hedef geminin elektronik sistemlerini devre dışı bırakır. Böylece hedef; iletişim kuma, silah kilitleme gibi özelliklerden mahsur kalır. Doğru kullanıldığında bir Seraphim bombardıman gemisini, size onu yok etmeye yetek zaman verecek kadar durdurabilir. Yine de bu bombanın yerine yükleyeceğiniz Hornet füzeleri, bu füzenin 1000 kat daha etkili olacaktır.

Evet işte Freespace'te kuilanabileceğiniz silahlar ve gemiler böyle. Herhalde artık bir eskort görevine çıkarken hangi gemiyi tercih edeceğini veya Cruiser'lara karşı en etkili hangi silahı kullanabileceğini biliyorsunuz. Bundan çok çok uzun zaman önce strateji ustalarının ustası bir buyugum bana ayınen söyle demişti: "Artık elinde bulunan güçleri tanıdığınıza göre,

buyle bir uzay strateji/simülasyon/aksiyon oyunda çok başarılı olabilirsin. Aferin sana oğlum, hep böyle devam et". Tabii o zamanlar Freespace diye bir oyun olmadığı için, yüzüne boş boş bâkmaya ve 'ne diyo bu adam yaa' diye düşünmeye devam etmişim. Şimdi herşeyi çok daha iyi anlıyorum.

Eser Güven

PC HİLELERİ

Önümüzdeki ay yine dört sayfayız.

NOX



Cheat yapmayı mümkün kılmak için oyun sırasında F1'e basın. Bu sayede konsol açılacaktır. "racolaws" yazdığınızda cheat kodunu aktif hale getirin. Artık istediğiniz kodları yazabilirsiniz.

Messiah

Oyun içindeyken escape'ye basın ve aşağıdakileri yazın ama ne yavaş ne hızlı yazmalısınız.

Code	Result
ucantkillme	Tanrı modunu açar.
fleshnblood	kapatır.
braindead	yapay zeka kapalı
einstein	apk
icantsee	yapay zekanın görüşü kapalı
icantseeu	apk
freezemcam	Kamerayı dondurur
thawcam	açar
toohardframe	oyunu bitirir
charwireon	karakter Wireframe açık
charwireoff	Character Wireframe kapalı
worldwireon	World Wireframe açık
worldwireoff	World Wireframe kapalı
mpolycount	Polycount apk
offpolycount	Polycount kapalı
gamespot	mermi verir
voodooxtreme	bazooka verir
softwarebuys	grenades verir
weldme	Welding Torch verir
buzzbuzz	Buzzsaw
boomstick	Pumpgun
rapidfire	Machinemun
slicendice	Maimer
lightmeup	Flamethrower
cooloff	Pak Oyn
bigbang	Bazooka
coolfx	Maser
stickaround	Harpoon Gun
illbeback	Weapon Ammo
getsome	Grenades
lcop	Light Cop
mcop	Medium Cop
hcop	Heavy Cop
rcop	Riot Cop
guncmdr	Gun Commander
incharge	Dominia
mynightmare	Armored Behemoth
cantseemyface	Welder
workinman	Worker
egghead	Scientist
glowstick	Radiation Worker



set god – Tanrı modunu açar kaper. Zihiniz hasar alsa bile canınıza bir şey olmaz. Maşa gelir ama cana gelmez yanlı.
cheat health – Sağlığınıza doldurur.
cheat mana – Manenizi doldurur.
cheat ability – Warrior ların yeteneklerini tektaş kullanmalari için güç toplamalarına genel birakırır.
cheat spells – Lvveldeki bütün büyüler elde geçirmenizi sağlar.
help cheat – Cheat liste gösterir.
cheat gold # – İstediğiniz kadar altın verir.
cheat level # – İstediğiniz skill level'a çıkarır.
cheat goto [x,y] – İstediğiniz koordinatlara götürür.
cheat goto [waypoint name] – İstediğiniz way pointe götürür.

Descent: Freespace

Kodları çalıştmak için WWW.VOLITION-INC.COM yazın ve '-' tuşuna basılı tutarak aşağıdakileri yazın.

C –	Düşmanla mesaj gönderir
Shift C –	countermeasure'ı açar kapatır.
K –	hedefin mevcudiyetini ebedi istirahata yollar.
Shift K –	hedeflenmiş subsystemi yok eder.
Alt K –	kendinize %10 hasar verir. (mazoşistler için)
I –	vurulmazlık
Shift I –	Hedefin vurulmazlığını açar kapatır.
O –	Fizik kurallarını açar kapatır.
Shift W –	sınırsız mermi tüm gemiler için.
W –	sınırsız mermi sizin geminiz için.
G –	Tüm ana görevleri başarı.
Shift G –	Tüm ikincil görevleri başarı.
Alt G –	Tüm ekstra görevleri başarı.
9 –	ikincil silahlar arasında geçiş yapar.
Shift 9 –	tersine geçiş yapar.
0 –	birincil silahlar arasında geçiş yapar.
Shift 0 –	tersine geçiş yapar.
R –	hedefin silahlarını geri doldurur.

Note: Cheat kodlarını açarsanız diğer görevde geçemezsiniz.

AMAAAAA...

Bir single görevde girin ve sonsuz mermi yapın sonra da görevden çıksın. Bitirmek zorunda değilsiniz. Tekrar campaign'de döndüğünüzde sonsuz misiliniz olacak ve görevleri de gecebelikteksiniz. Bu lülligimizi de unutmayın. Yoksa çok sürünlürdünüz.



PLAYSTATION HİLELERİ

Resident Evil: Gun survivor

Büyük adamları her öldürdüğünüzde yere mermi düşüreceklerdir. Ancak burada dikkat etmeniz gereken, istediğiniz mermiyi alabilmek için bu tipleri belli silahlarla öldürmenizdir. Yani eğer tabancayla öldürürseniz bir sonraki silahın mermisini, shotgun mermisi alırsınız. Silahların sırası ise handgun - shotgun - flame rounds - acid rounds - grenade rounds - magnum ammo. Aklınızda olsun.

SYPHON FILTER 2

Hard Mode:

İlk ekranında One Player seçeneğini işaretler ve su tuşları bas. Kare + Daire + L1 + R2 + Select + Up + X.

Görevi bitirin

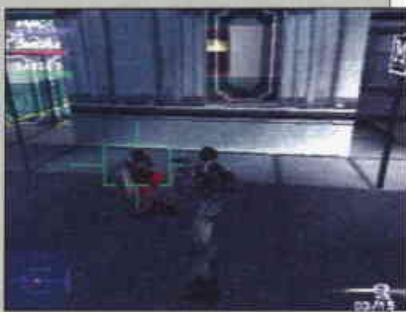
Oyunu dondur ve Weaponary seçeneğinin üzerine git. Ve su tuşlarına bas. Select + L2 + R2 + Circle + Square + X. Artık options seçeneğine girip hileleri secebilsin.

Super Agent mode:

Oyunu dondur ve Weaponary seçeneğinin üzerine git. Ve su tuşlarına bas. Select + L2 + Circle + Square + X. Artık options seçeneğine girip hileleri secebilsin.

Filmleri görmek:

Oyunu dondur ve Briefing seçeneğinin üzerine git. Ve su tuşlarına bas. Select + L2 + R2 + Circle + Square + X. Artık options seçeneğine girip hileleri secebilsin.



Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Level seçmek:

Ana menüdeken L1, L1, Circle, Circle, Square, Square,
*İlk levelda video kameraları vurursanız düşmanların gelmesi durur.
*Ne zaman kırmızı bir düğme görürseniz basın veya ateş edin.
*Warehouse bölümünde tahta kutulara ateş edin ve çıkan yoldan yukarı tırmanabilirsiniz.

*Araba surme bölümünde, zaman bonuslarını toplamazsanız işiniz çok zor.

WuTang Shaolin Style

Parental Unlock: üçgen, daire, X, X, kare, üçgen, daire, kare

Bütün karakterler ana menüde Sağ, sağ, sağ, sağ, sol, sol, sol, sol, kare, daire, kare, kare

Hystrix Versus modunda, Method Man'ın üzerine gel (karakter seçme ekranında). Sonra Holdu basılı tut ve X'e bas.

Fearmentor Versus modunda, RZA'nın üzerine gel ve Select tuşuna basılı tutarken and X'e bas.

Gasche Versus modunda Masta Killa'nın üzerine gel Select'e basılı tut ve X'e bas.

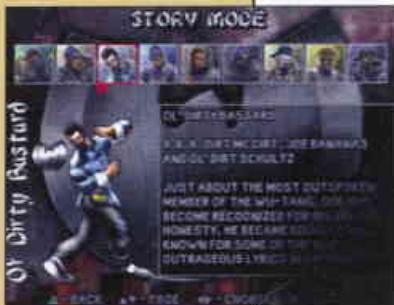
Xin: Versus modunda Inspecta Deck'in üzerine gel Select'e basılı tut ve X'e bas.

Lecher: Versus modunda Ol'dirty'nin üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Sinesis: Versus modunda U-God'un üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Cerith: Versus modunda GZA'nın üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Otis: Versus modunda Ghostface Killah'ın üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.



ISS Pro Evolution

All-star Takımları kupa modunda Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right.

Bonus stadium:

Konami kupasını kazanırsanız Clubhouse stadiumunda oynamaya hakkı kazanırsınız.

Euro/World Allstars teams:

Bu takımlarla oynamak için International ve Konami kupalarını kazanmalısınız.

Classic Euro/World Allstars teams:

Bu takımlarla oynayabilmek için International, Konami, Europe, African, American, ve the Asian kupalarını kazanmalısınız.

Gear: Versus modunda Raekwon'un üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Tek oyuncuda gizli modlar: R1 + R2'yi basılı tutarken bir level seç

Müziği değiştirmek Starta bas ve oyunu durdur. Oyun cd'sini dinlemek istediğiniz bir müzik cd si ile değiştir.



LEVEL CLUB

Level okurları için, yepyeni bir hizmet daha sunuyor. Aşağıda yer alan ürünlerin sipariş etmeniz için 0212 297 17 24 nolu telefondan Ayten Çar'ı aramanız ve verilen bilgiler ile sipariş formunu doldurup ulaştırmınız yeterli.

DIAMOND VIPER II EKRAN KARTI

32MB SDRAM ve AGP 4X desteği. S3TC doku sıkıştırması. Donanım üzerinden gerçek DVD desteği ve TV Out.



174\$+KDV

DIAMOND STEALTH III S540

32MB SDRAM ve AGP 4X desteği. S3TC doku sıkıştırması. Donanım üzerinden gerçek DVD desteği ve TV Out.



94\$+KDV

Siparisleriniz
için
0212 297 17 24
(120-116 Dahili)

AVERMEDIA TV CAPTURE 98

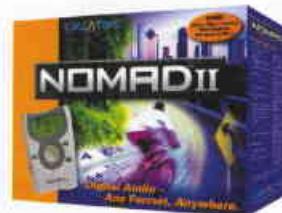
Tam kare ekran. 181 kanal+kablo tv, 16 kanal önizleme, Mute fonksiyonu, video capture, s-video, pci taban, tam ekran capture, NTSC, PAL, SECAM desteği. Video konferans desteği, uzantan kumanda.



79\$+KDV

CREATIVE NOMAD II MP3 PLAYER

MP3 ve WMA çalabilme, 20 kanal hafızalı FM radyo ve 4 saat ses kayıt imkanı. USB bağlantısı. 64MB Smart Media.



293\$+KDV



99.000.000 TL.
KDV Dahil

SONY PlayStation CONSOLE PAKET (OYUN HEDİYELİ)

SONY EURASIA tarafından 1 yıl garantiili



YARIŞ

17.000.000 TL. KDV Dahil ROLLAGE STAGE 2
17.000.000 TL. KDV Dahil CRASH TEAM RACING
17.000.000 TL. KDV Dahil GRAN TURISMO 2

PLATFORM/MACERA

<u>17.000.000 TL. KDV Dahil</u>	X-FILES
<u>22.500.000 TL. KDV Dahil</u>	SYPHON FILTER
<u>17.000.000 TL. KDV Dahil</u>	TARZAN
<u>18.000.000 TL. KDV Dahil</u>	SPYRO 2

SAVAŞ/SİMÜLASYON

G-POLICE 2

17.000.000 TL. KDV Dahil

ONLINE GAMING

Internetde kurt oyuncular için yeni avlar...



G

üneşli bahar günlerinden, karantik, dar ve kasvetli oyun koridorlarındaki oyunculara merhaba. Evet havalann isimle birlikte oyun piyasasının ne olacağı da merak konusu. Firmaların kısa süre sonra vitrine koymakları yeni ürünler mi ilginizi çekecek yoksa yazın Marmaris'te güneş keyfi mi? Ama yazın bastırılan sıcaklarında, online bir California sahilinde sörf yarışı oyunu çıkıştı sanırm yazın da kışın da oldukça ilgi görecekti. Hatta aslında koridorlarda dolasıp adam öldürmekten farklı yapılabilecek o kadar ayı ve güzel oyun türleri var ki Ama sənirim üreticiler gelen talepleri çok sıkı bir şekilde eleliyip gene katlam üzerine süslü oyunlar yazmakta kararlılar.. Ama bunun talepkarlık kısmını da bizier gerçekleştiriyoruz tabii ki, o da aynı bir konu. Eskiden hatırlardım da Sinan'la eski 8 bitlik Amstrad bilgisayarlarımızla o zamanın online sayılabilenek [...] aynı ekranda ikiye bölünmüş olarak iki oyuncunun birbirine karşı yarıştı çeşitli spor oyunlarını zevkle oynardık. Winter Games ve Summer Games ile World Games bu türde en sevdiğimiz oyunlardı. Ne günlerdi ama ..

Zaman geçiyor geçmesine ama, yurtdışındaki oyun kurtları da her geçen gün neredeyse yeni bir seyler okmadan rahat edemiyorlar. Elbette bizde onlara ayak uyduralım derken büyük bir oyun pazar furasının içinde kendimizi buluyoruz. Bu ay Online Gaming köşemizi karışık oyun ve konulardan derleyeceğiz. Bakalım yeni neler var, neler yok?

Öncelikle...

Öncelikle vermek istediğim bazı haberler var; biliyorsunuz Level Online web sayfamız açıldı. www.level.com.tr adresinden ziyaretiniz mümkün. Aslına su



anda sayfaların teste olduğunu, yani bir nevi beta aşamasında olduğunu söylemek gerek. Dolayısıyla, mevcut olan eksiklerin tamamlanması, şu an geçici olarak konulmuş seylerin kaldırılması veya bazı kısımlarında eklemek, çıkarmalar olabilir. Fakat genel anlamdaki içeriği ve şekli hakkında fikir, görüş ve önerilerinizi webmaster@level.com.tr adresi-

ne gönderebilirsiniz. Zaten sayfalarda sizin de eklemeler yapabileceğiniz, bazı oyun ve haber yazabileceğiniz bölümler yapmayı düşünüyoruz... bu sayede siz de yazılarınızı binlerce Level okuruna ulaştıracaksınız.

Konumuzla alakalı olarak daha önemli, web sayfamızda bulunan tamamen farklı içerikli bir Multiplayer Oyunlar ağırlıklı Onli-

ne Gaming köşesi. Buraya web sitemizde bulunan linklerden ulaşabilirsiniz. Şu an yapım aşamasında olduğundan, sayfa içi linkler çalışmamayı. Level'in web sitesinde ayrıca, Türkiye'de oynanan en popüler multiplayer oyunlar ağırlıklı olarak, en son haberler, güncellemeler, herkesi bir araya toplayabilecek ve fikir alışverişini sağlayacak mesaj borusu, çeşitli oyun konfigürasyonları ile acemiler için nasıl oynanır, nereye bağlanılır, oyun sunucu adresleri nerelidir, ustalar için clan sayfaları linkleri, oyuncuları tanıtan oyuncu profilleri, gönderdiğiniz maçların demolarından seçilmiş olan ayın maçı, diğer demolarınız, ayın oyuncusu ile röportaj ve daha birçok faaliyet olacak... Hepinizin yardımını ve önerilerini bekliyoruz.

Bu ayın Online Gaming köşemin Hit'i olmayı hak eden bir oyunu bahsetmek istiyorum

sizlere. Bu oyunu diğer oyunlardan ayıran bir şey var; sanırım biraz da huzur içeren hikayesi. Bu yüzden sizin de bilmekizi ve oyunu denemenizi istedim. Oyunumuz TreadMarks! Oyun şu anda Longbow Digital Arts adlı firma tarafından pazarlanıyor. Treadmarks bildiğimiz off-road tarzı oyunlara benzeyen bir şekilde hazırlanmış. 3D tank yanı ve savaş oyunu. Gerçekten çok güzel yapılmış bir grafik motoru var, teknik olarak tamamen haritadaki araziye hasar verebiliyorsunuz, delikler açabiliyor, yanık izleri oluşturabiliyorsunuz. 20 farklı tank modeli var. Buntardan 9 tane M1- Abrahams ve T-72 versiyonu turbo-charge'lı çelik tank, 11 tane düz kaplamalı Likid sıvı tank sizleri uçuracak. 23 farklı silah ve power uplar, 120 mm'lik mermiler, seri atış füzeleri, gündümü füzeler, şok sarsıntı füzeleleri, alev makineleri, plasma silahları, plasma mayınları, hava saldırganları, makineli silahlar, seri ağır makineli silahlar, lazerler, çoklu ateşli silahlar, delici matkaplar, uzun mesafeli toplar, deniz silahları, nükleer silahlar ve daha birçok ekstra silahlar ile sanırım silah sıkıntısı yaşamayacaksınız :)

Oyunun özelliklerini, görüntü-



lerini, silahları ve benzer içeriklerini kolayca değiştirebileceğiniz de üretici firma tarafından söylemeliyiz. Müzikleri ise profesyonel olarak yapılmış 57 dakikalık 11 track'ten oluşuyor. Özellikle OpenGL ağırlıklı olarak tüm 3D kart özelliklerini destekliyor. Tek kişilik oyunda çeşitli oyun modları mevcut, lig türü yarışlarından tek oyunkuluk yarış ve savaşları, destruction derby stilindeki





bilgisayarın yönettiği diğer oyunculara karşı deatmatch şeklinde de oynanabiliyor. Multiplayer'da ise deathmatch, otomatik Internet'ten oyun arama özelliğü ile yeni oyuncular bulabilir, onlarla çeşitli aşamalarda oynayabilirsiniz. Özellikle oynamadığınız alanların deformasyona uğraması oldukça güzel düşünülmüş.

Oyunun kısa hikayesi ise şöyle: Oyunu yapan çocuk 18 yaşında programcılığa başlıyor ve oldukça ilerletiyor kendisini. Birkaç küçük shareware oyun programı yazıyor. Fakat ne yazık ki genç yaşına rağmen kanser hastalığına yakalanmış ve bu yüzden kanserli çocukların dileklerini gerçekleştiren bir

derneğe gidiyor ve "Ben John Carmack'la konuşmak istiyorum," diyor. Daha sonra isteği üzerine John Carmack ile irtibata geçip bu çocuk ile buluşturuluyor. Carmack'ın Ferrarisi ile bir güzel tur atıyorlar vs. Daha sonra Carmack'a TreadMarks'tan bahsediyor ve sadece bitirmek istediğini, büyük bir şey yapmaya çalışmadığını söylüyor. Ve böylece çocuk oyunu bitiriyor, pazara sunuluyor ve ardından bir oyun

festivalinde 3 adet çeşitli dallarda ödül alıyor TreadMarks (en iyi dizayn, en iyi kod ve bir ödül dahil). Ardından da ne yazık ki çocuk kansere yenik düşüyor ve ölüyor. Bir iki hafta içinde... Açıklı öykü bu işte. Çocuk oyunun tamamını kendi programlamış, grafikleri, modelleri ise ailesi hazırlamış... (kardeş, babası ve annesi) Bu yazdıklarım Carmack'ın olay sonrası söylemeklerinden kısa bir alıntı. Detaylı bilgileri www.treadmarks.com'dan bulabilir, oyunu oynanabilir, demosunu indirebilirsiniz.

Quake 3 Moturunda yapılan yeni bir oyun:

Alice

13 Ağustos 1999'da Electronic Arts, meşhur American McGee'nin Alice adlı oyununu duyurdu. Bu oyun bildiğimiz Lewis Carroll'un Alice's Adventures in Wonderland yanı, Alice Harikalar Diyarında adlı klasik üzerine yapılmış. Oyun belki 3D gözüklerle destek verecek olan 3D insan bakışı açısından oynanabilecek bir şekilde Quake 3 motoru ile yazılıyor. Kötü oyuncakların, saldırgan yaratıkların, zorlu bilmecelerin ve ürkütücü yabancı karakterlerin arasında çeşitli oyuncuları bir nevi silah şeklinde kullanıyorsunuz. Bildiğiniz gibi tıtil, bulmanız gereken ilk dosta-

nuz olacak. Şu andaki oyunun çıkış tarihi 2000 yılından sonra görünüyor. Multiplayer özelliklerin desteklendiği oyun cGee's Redwood City geliştirme takımı tarafından yapılıyor.

Quake 3-Jailbreak

<http://q3jb.teamreaction.com>
Sonunda Quake 2 için bulunan meşhur mod Jailbreak'in Quake 3 için olduğu yapıldı.

Bilmeyenler için kısaca anlatımlı, Jailbreak Quake 3 Arena için yeni versiyonu yapılmış bir takım oyunu modudur. Oyun iki takım tarafından oynanıyor, bunlara Mavi takım ve Kırmızı takım diyebiliriz. Birisi vurulduğunda karşı rakip takımın hapse gönderiliyor. Hapishanede ise takım arkadaşlarınızın sizi kurtarması için dua edeceksiniz, kurtarmak için arkadaşıınızı serbest bırakacak düğmeyi vurma gerekiyor veya beraber çalışıp özgürlüğünüzü tekrar kavuşturmak için hapishane içinde bulunan bir kaçış deliği bulmak zorundasınız. Hangi takım tüm oyuncuları hapse trıkarsa o takım haliley kazanıyor. Denemeyi təsviye ederim, oldukça eğlenceli va-





kitler geçirebilirsiniz. Bir hatırlatma; bu modun Quake 2 için olası da daha evvelden mevcuttu, onu da denemeniz mümkün.

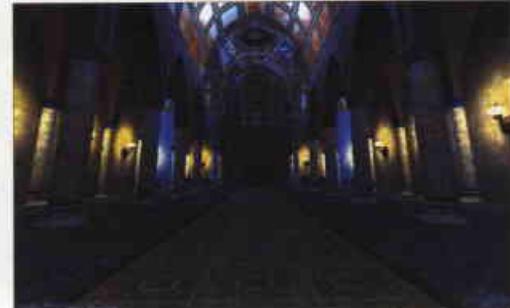
Ayın Konuk Web sitesi

<http://members.tripod.com/srgclan>

Bu ay sizlere tanıtabileceğimiz site SRG Clan sitesi. Sitenin genel olarak hoş bir görüntüsü var. Ana sayfaya girdiğinizde sizleri bulletin board tarzı bir bölüm karşıyor. SRG klanının üyeleri buraya fikirlerini ve eleştirilerini

yazıyorlar. Sitede ayrıca klan üyelerinin hakkında geniş bilgiler alabilirsiniz. News bölümünde klan aktiviteleri hakkında bilgiler var. Dosyalara girdiğinizde Unreal Tournament ile ilgili patch, mod vs. dosyaları edinebilirsiniz.

Ayrıca sitede klana online üyelik başvurusu yapabileceğiniz bir form ve bir anket de bulunmaktadır. Bir klan sitesinde olması gereken herşey bu sitede mevcut. SRG klanı başarılılar diliyoruz. Aşağıda kendileri ile yaptığımsız kısa söyleyi bulabilirsiniz.



LEVEL Bu ay konuğu muz bir eski Quaker, yeni Unreal oyuncusu SRG klanından Gargadar. Kendisi SRG klanının kurucusu ve OLG camiasının eski oyuncularından birisi. Evet Gargadar, Online oyun oynamaya ne zaman başladınız?

GARGADAR: Bayağı uzun zaman önce [fp]Predator'le ve başka arkadaşlarla beraber Doom oynardık. O zamanlar net filan yok tabii, birbir zahmetle makinaları bir arkadaşın evine taşır, lan party'ler yapardık. Daha sonra ben bu işe bir süre ara verdim. Sonra baktım Pre, Quake2 diye bir oyun oynuyor, !!!! "Lam bak Raksnet'in oyun server'ları var, gel sen de takıl," dedi. O gün oturdum makinenin başına, bir de baktım bu oyun mouse olmadan oynanmamıştı. Kastım bayaa tabii alışmamış klavyeye. Tokay'da oynadım ilk oyunumu. Hacamat ettiler tabii."

bir oyuncu değilim sanıyorum. Bir yere gelemeyeceksem kasmanın da gereği yok. Daha çok hoşuma giden Unreal'e yönelik ben de.

LEVEL Son olarak OLG okurlarına söylemek istediğiniz bir şey var mı?

GARGADAR: Herşeyden önce yeni dostlara bir şeyler söylemek istiyorum. Bunun bir oyun olduğunu sakın unutmasınlar. Kırıcı olmasınlar. Tecrübe edindikten sonra yeni başlayanlara yardım et olsunlar. Biz öyle yaptık ve her zaman kazandık. Burada gerçek dostlar edinme fırsatınız var, bunları değerlendirin.

LEVEL Teşekkür ederiz Garga.

GARGADAR: Reca.

Son olarak web sayfamızda yoğun ilginiz için çok teşekkür ederiz, çok güzel eleştiriler alıyoruz, yakında çok daha güzel olacağını tekrar belirtiyorum, fakat sizden bir ricamız olacak! Lütfen abonelik veya dergi ile ilgili olan eksik sayılar ve benzeri ihtiyaç ve sorularınız için webmaster'a mail atmayın, bu konularda Level kürne kısmında bulunan mail ve telefon numaralarından en kısa şekilde yetkililere ulaşabilirsiniz.

Gelecek ay yeni konularda görüşmek üzere, kendinize iyi bakın denize güneş yağınından girmeyin, yanı kalkansız oynamayı sakın... mutlu hafifalar...



LEVEL Peki OLG sence bir spor mudur?

GARGADAR: O kadar uzun boylu olduğunu sanmıyorum. Aslında bir boş zamanları değerlendirme aracı. Chat yapmaya tercih ediyorum kendi adıma. Çünkü daha sık dostluklar kurulabiliyor.

LEVEL Quake'ı neden bırakın peki?

GARGADAR: Her oyunun bir patlama noktası vardır. O noktayı buldum sanırım. Bir de ben çok iyi

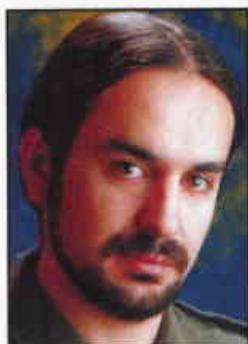
Internet'in sonu bu mu olacaktı!

Türkiye'de Internet'e neler oluyor? Bugune kadar oldukça iyi bir çizgide giden ISS'ler son aylarda niçin ayak oyunları ve pazar payı kapma savaşlarına giriştiler? Aslında herşey TTNet'in aktif hale gelmesi ve fiyatlarının düşmesiyle başlandı. Daha sonra Superonline ve TurkNet gibi büyük ISS'lerin el değiştirmesine şahit olduk. Ardından İxir'in de piyasaya girmesiyle ISS'lerimiz ile bilgisayar başından çok televizyon başında karşılaşır olduk. Ama bundan sonra işler iyice karıştı. Benim için ilk şækintlik aylık 2\$, yıllık ise 12\$'a Internet aboneliğinin dağıtılmasydı. Tüm Türkiye için sadece bir telefon numarasına sahip olan şirketin hatları kısa sürede yüksek yoğunluğa ulaştı. Bir suredir de sizlerle yaptığım konuşmalardan Webbee abonelerinin Internet'e nadiren bağlanabildiğini duuyorum.

Buna benzer bir uygulama daha sonra E-kolay adıyla Doğan grubundan geldi. Yine ucuz fiyatlar ve yoğun reklam kampanyası ile bu sefer omur boyu sınırsız bağlantı sunuluyordu. 80\$ civarı bir fiyat karşılığı ömrünüz yettiğince kullanıma fırkıtlı başta ilginç gelebilir ama ben bunun tamamen pâlavra olduğunu düşünüyorum. Çünkü modem ile kurulan dial-up Internet bağlantısının ömrü ancak 3-5 sene daha devam edebilir. Şimdi den Kablo Internet yaygınlaşıyor ve bu yakın gelecekte DSL benzeri gelişmiş bakır kablo sistemleri izleyeceğiz. 7-9 sene içinde ülkemizde dial-up modem kullanıcısı kalmayacağını ön görmek her halde yanlış olmaz. Yani E-kolay'ın sözünü tutması herhangi bir insana 20-30 yıl Internet sunabilmesi mümkün gözüküyor.

Tabii bir de 0 dolar ve hatta 0 pesetaya ömür boyu abonelik kavramı var. Üstelik bu ömür boyu abonelik size ilk 5 saat ücretsiz Internet bağlantısı sunuyor. Gerçek bu sistemin etik olarak yanlış bir yanı yok. Ancak bu sisteme gidilmesinin altında yatan sebep belli bir oranda Webbee ve E-kolay ile ortak. Bence burada ki amaç abone sayılarını yükseltmek. Çünkü bir İSS'in toplam değeri sahip olduğu abone sayısı ile ölçülüyor. Benim teorim firmaların ait yapısı kurulmuş bir hizmet sunmaktan çok apar topar abone toplayıp şirketlerinin değerini artırmayı böylece ya borsaya açılarak ya da başka kanallarla bu şirket değerini geri çevirmeyi planlamaları.

Tabii tüm bunlar bir bağlantı numarasından ibaret, hiçbir ek hizmete sahip olmayan, hattları sürekli olarak meşgul, yurt dışı çıkışları yavaş ISSN'ler doğuruyor. Bana sorarsanız bu tip vaatlere kulak asmayın. Eğer Internet'i seyrek olarak kullanıyoysanız saat başı Internet sistemine geçebilirsiniz. Ancak aksi halde alışgandığımız Internet paketlerini ve alışgeldiğimiz ISSN'leri kullanmanızı öneririm. Online shopping'den, portal sitelere, hosting'den WAP'a kadar pek çok ek hizmeti olan ve en önemli online oyun server'larına sahip; alt yapısını ve piyasadaki varlığını kanıtlamış ISSN'lerden bahsediyorum.

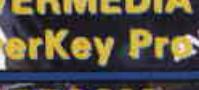


Tuğbek Ölek

Haberler

sf 118

Aynı Ürünleri

DIAMOND		sf	120
YAMAHA		sf	121
CREATIVE		sf	121
CREATIVE		sf	122
CREATIVE		sf	123
NEC		sf	124
HYUNDAI		sf	124
PLEXTOR		sf	125
PHILIPS		sf	125
AVERMEDIA		sf	126
SURECOM		sf	126
ABIT		sf	127
Ace's Zone		sf	128
Donanim Pazarı		sf	129
Mektup		sf	130

Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlıklarını ön planda tutacağız.

Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödül almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmaycağız.

Ekonominin ödüllü büyük çoğunlukta rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tazivler vermeyen ürünlere gidecek.

Intel ve AMD; iki yorgun savaşçı!

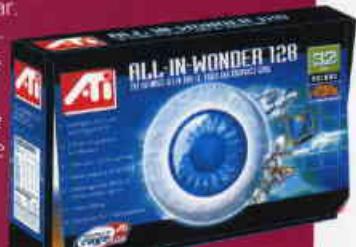
Aylardır haber sayfalarını Intel ve AMD ile doldurmaktan gerçekten sıkılmışım. Neyse ki geçen ay içinde her iki firma da 1GHz sınırını gerçekleştirdilerini tamam ettiler ve sessizliğe büründüler. Ay içinde Intel Celeron'ları ile ilgilenen AMD serverlar için üreteceği Thunderbird üzerinde eğildi. Ne Athlon cephedenin ne de Pentium III cephedenin hiç ses çıkmadı, cüntuya da o kadar cılızdı ki gözümüzden kaçtı.

Bunun bir sebebi iki firmaların da gerçekten yoğun bir tempoyu uzun süre dir devam ettiriyor olması. Ama asıl önemli sebep artık üreticileri işlemcilerden kar etmek istemeleri. Pazarla sürekli yeni işlemcilerin girip çıkması ürünlerin piyasada daha az kalmasına ve karlılığını düşmesine yol açıyor.

ATI All-in-Wonder'ların sınırlarını zorluyor

ATI All-in-Wonder serisi ekran kartlarında hanka yeni teknolojiler kullanacağını duyurdu. Bu teknolojilerden ilk Time-shifting. Bu teknoloji sayesinde TV izleme deneyiminiz bambaşka bir çehreye bürünlüyor. Bu teknolojinin bize kazandırdığı ilk yetenek TV programlarını istedigimiz zaman durdurabilmemiz. Aynı mevcut ekran kartlarındaki still komutu gibi. Ancak buradaki fark tekrar play'e bastığınızda programı kaldığınız yerden ve hiç bir şey kaçırmadan seyretmeye devam edebilmeniz. Ayrıca TV programlarını geri saatbilir veya ağır çekim oynatabilir ve hasta daha önce geri sardıysanız ieri sarabilirsiniz. Bunun gerçekleşmesi için TV frekanstan hard-diske kaydedilip belli bir süre saklanıyorlar.

İkinci teknoloji Interactive Program Guide ise sadece Amerika'da işe yarıyor ama bizim içinde bir umut. Bu teknoloji sayesinde bir yandan TV izlerken diğer yandan interaktif program listesine göz atıp hoşunuza giden programları işaretliyor sunuz. Ve o program başladığında bilgisayarınız otomatik olarak kanal değiştiriyor. Sistem tüm amerikan kanallarını içiyor.



Via Dünyayı İstila mı Edecek?

Sirket son olarak S3'ün grafik kolunu satın aldı

Bırileri Via'yi durdurmasa yakında bırakın bilgisayar piyasasını beyaz eylemdeki her firmayı satın alacaklar. Geçen sene içinde Cyrix'in satın almalarının ardından S3'un bir kısmını satın alan şirket geçen ay içinde S3'ün grafik kolunun tümünü satın aldı. Böylece S3 ekran kartı piyasasından tamamen çekilmiş oldu. S3'un geçen sene içinde dev ekran kartı üreticisi Diamond'ı satın aldığından düşündürünce tüm bu olantı kulağa saçma

geliyor. Bugüne kadar sadece grafik çipi üreten firma Diamond'ı satın aldıktan sonra grafik piyasasında oldukça güçlü bir hale gelmişti. Şimdi grafik kolunu Via'ya devrederek ekran kartı piyasasından çekildiler. Burada insanın aklına gelen en önemli soru bundan sonra S3'ün ne yapacağı. S3 bu konuda oldukça kararlı. Diamond'ı aldıktan sonra girdikleri modem pazarına ağırlık vereceklerini ve bundan sonra sadece Internet ve network alanında çalışacaklarını söylüyorlar. S3'ün bir se ne içinde en önemli grafik çipi üreticiliğinden



modem üreticiliğine geçmiş olmasının sebepleri ve sonuçta tüm bu gelişmelerin S3'un karına mı zararına mı olduğunu benim de tahayül sınırlarımı aşıyor. Akıma takılan diğer bir konu da bu anlaşma ile Diamond markasının ekran kartı piyasasından çekiliş beklenmeyeceği. Yani artık Diamond marka ekran kartları görmeyecek miyiz yoksa S3 Diamond modelleri üretirken Via, Diamond marka ekran kartı mı üretecek su an için belli değil.

Bu anlaşma ile Via'nın anakart çipsetleri ve işlemci'den sonra ekran kartı piyasasında da hatırlı sayılır bir yer edindiği kesin. Bu arada firma aşırı büyümeyen zararlarını şimdiden çekmeye başlamış olmalı ki işlemci kolu olan Cyrix'i tamamen ayrı bir şirket haline getiriyor. Şirketin tümü Via'ya ait olacak ancak daha bağımsız hareket edebilecek.

Aureal İçin Ağıt Vakti

Ses kartı üreticisi kepenkleri kapattı

Bundan yaklaşık iki sene önce A3D isminden bir standart ses kartı piyasasında bomba gibi patlamıştı. Aureal'in geliştirdiği standart Creative'in o güne kadar ki hakimiyetine son verecek silah olarak görüldüğünden tüm diğer ses kartı üreticileri bu sisteme omuz vermişlerdi. Sonunda Aureal'in çipleri Diamond, Turtle Beach gibi büyük isimlerin ses kartlarında yerini aldı ve kendini fazlasıyla kanıtladı. Ama bu güzel günler Creative'in Live! ailesi ses kartlarının piyasaya çıkışının ardından tersine dönmeye başladı. Özellikle Live! Value'nun oldukça aşagı çektiği kar marjları bir ses kartından iki firmanın birden kar etmesini oldukça zorlaştırıldı. Bunun üzerine Aureal geçen sene içinde kendi ses kartlarını kendi üretme kararı aldı. Aynı

3dfx'in yaptığı gibi. Ancak 3dfx'in tersine Aureal için bundan sonra hersey daha da ters gitmeye başladı. Gitmekçe daha fazla zarar eden firma geçtiğimiz ay içinde çok ciddi bir dar boğaza girdi. Bunu tüm üst düzey yeticilerin istifası ve sunundan şirketin iflası izledi.



ki tek isim haline geldiğini kolaylıkla söyleyebiliriz. Bu durumda yeni bir güçlü ses çipi üreticisi çıkmaya dek Creative'dındaki firmalardan iyi ses kartlarının gelmesi pek olası değil.

Microsoft Bizi Şaşırtmaya Devam Ediyor

Üç yeni oyun cihazı daha geliyor

Microsoft her geçen gün oyun severlerin gözünde daha iyi bir yere geliyor. En azından benim için öyle. Şu aralar sık sık farkediyorum ki sürekli kitlenip duran Windows'umdan çok Age of Kings'den, Asheron's Call'dan Starlancer'dan bahsediyorum.

Oyun kontrol cihazları piyasasında ise Microsoft bir numara olduğunu kanıtlamış durumda. Gerçi dünyada Saitek, Logitech ve ACT Labs gibi dişli rakkiplere sahip. Ancak Türkiye pazarında şu an Microsoft tek isim haline gelmiş durumda.

Microsoft şimdi SideWinder ailesine üç yeni oyun cihazı daha ekliyor. Bunlardan iki ForceFeedback



2. Uzun süredir piyasada olmasına rağmen popularitesinden bir şey yitirmeyen klasik joystick'in geliştirilmiş versiyonu. Ancak diğer iki cihaz pek görmeye alıştığımız türden değil. Strategic Commander tamamen strateji oyunları için geliştirilmiş yeni bir cihaz. Onun ilginç kılan öncelikle sol elle kullanılması ve ne mouse ne de klavyenin yeri geçmesi. Startategic commander hem 2D hem 3D strateji oyunlarında harita üzerinde hareketinizi sağlarken diğer yandan da 72 ayrı tuş kombinasyonu sayesinde bina ve birimlerinize çok daha hızlı emir verebilmenizi sağlıyor. Son cihazımız Game Voice ise çift fonksiyona sahip. Bu cihaz ile hem oyunlarda sesli komutlar verebiliyorsunuz hem de Lan veya Internet üzerinden oyun sırasında konuşabiliyorsunuz. Her üç cihazda Ekim ayı içinde piyasada olacak. ForceFeedback 2'nin 110\$, Strategic Comamnder 65\$ ve Game Voice'un 75\$'a satılması bekleniyor.

DirectX'e Rakip Mi Geliyor?

10 dev şirket OpenML için bir araya geldi

Microsoft'un DirectX'ı çok uzun süredir oyun tasarımcılarının eli ayağı konumunda. Ne zamandır piyasada DirectX olmadan çalışmaya bir oyun göremedik. Her ne kadar OpenGL ve Glide gibi grafik API'leri olsa da hem 2D ve 3D grafikleri hem de sesleri yöneten geniş kapsamlı bir API yok. Şimdi dünyanın en büyük üretici firmalarından on tanesi; 3dfx, ATI, S3, Intel, 3DLabs, Compaq, Discreet, Evans&Sutherland, IBM ve Silicon Graphics; yeni bir API için kolları sıvadılar. OpenML adı verilen bu yeni API OpenGL'in diğer alanlara sıçramasını sağlıyor. OpenML, DirectX'den farklı olarak birden fazla platformu destekleyecek. Bu platformların hangileri olacağı konusunda çok net bir bilgi

yok. Muhtemelen Unix, Linux ve MacOs des-
teklenecek.

OpenML'in yazılma amacı aslında oyunlar
değil. Daha çok profesyonel grafik uygula-
maları ve media uygulamalarını hedef alıyor.
Ancak OpenGL'in kullanım alanının yaklaşık
olarak %61'inin oyunlar olduğu düşünülürse
kısa sürede OpenML'in oyunlar için bir versi-
yonu üzerinde olması beklenebilir. Bu PC için
yazılan bir oyunun hem Windows'da hem
de Linux'da oynanabileceği anlamına gel-
iyor. Ancak dediğim gibi şu an bu konular
çok net değil ve amaç oyun piyasası değil.

OpenML'in geliştirilmesini yukarıda saidığım on şirketin katılımıyla kurulan Khronos Group üstlenecek.

OpenML elbette geliştirilmiş OpenGL konumlarına sahip olacak. Ancak bunun yanında 2D grafik, video ve audio senkronizasyonunu gerçekleştirebilecek. OpenML'in oyunlar için bir alternatif haline gelebilmesi için kontrol cihazları, multiplayer oyun gibi ekstra konulara hakim olması gerekiyor.



**3dfx GigaPixel'i
satın aldı ve
Mac'lere yürüyor**

Bu o onu aldı, diğerini şunu sattı haberleri siz sıkıyor mu bilmem ama ben oldukça keyif alıyorum. Sizde aynı düşünücedeyeseniz sıkı durun! 3dfx, GigaPixel'i satın aldı. Şimdi bu pek çoğunuz için bir anlam ifade etmeyebilir ancak GigaPixel'in konsol sistemleri için grafik çözümleri ürettiğini bilenleriniz "3dfx konsol piyasasına da mı el atıyor?" şeklinde feryat etmiş olmalı. Üstelik GigaPixel hiç de küçük bir lokma deçildi. Kısa süre önce



hazırlanmış gibi veriyordu.

Ama 3dfx'in yöneldiği tek market konusunda değil. Şirket aynı zamanda Machintosh platformu için üreteceği ilk Voodoo'ları duyurdu. Voodoo4 4500 ve Voodoo5 5500 Mac'lerin sahip olacakları ilk Voodoo'lar olurken PCI yeryoluunu kullanacaklar.

IEEE 1394 nihayet kendini göstermeye başladı

Freecom geçtiğimiz ay içinde yeni kablolarını tanıttı. Şirketin geliştirdiği çok özel bir teknoloji sayesinde aynı external dağız farklı kablolarla farklı arabirimler üzerinden bağlayabilirsiniz. Yani elinizde bir external CD-RW var diyelim. Buğu eski bir bilgisayara paralel porttan, yeni bir PC veya MAC'e USB yoluyla bağlarken aynı cihazı PCMCIA slotu için üretilmiş bir kabloyla dizüstü sistemlere bile tanatabilirsiniz. Şimdi bu kablo sensine IEEE 1394'ler de eklendi. Adı duyulmamış ve yürürlüğe gireli uzun süre olmuş olsa da IEEE 1394 standartı yeterince ilgi görmemiştir. Farklı portların kullanım konusunda dün yanın en yetenekli ismi olan Freecom'un ardından başka firmalarında IEEE 1394 veri yolunu kullanan ürünlerini piyasaya süreceklerini umuyorum. Ancak buradaki tek sorun bu sürecin daha hızlı olan USB 2.0 piyasaya çıkmadan önce gerçekleşmesmeyeceği. Aksi takdir de IEEE 1394'ün çok fazla sansı gözükmemiş.

Diamond Viper II

Bilgi İçin

İthalat: Karma, Multimedya Telefon: (212) 233 30 30, (212) 216 45 68 Fiyat: 195\$

LEVEL
Ekonomi

Viper II artık S3 için çok geç olsa da nihayet elimize düştü

Bu ay ki haberlerimizden biri bu incelemeyi oldukça etkiliyor. Çünkü S3'ün tüm grafik kolunu VIA'ya satmasının ardından Diamond'in ve Viper serisinin akibeti hakkında bir şeyler söyleme ihtiyacı duyuyorum. Son yapılan açıklamalara göre S3 bundan sonra sadece MP3 Player ve Modem'ler üzerinde çalışacak. Ve kuşkusuz hem modem hem de MP3 Player içinde Diamond markasını kullanmaya devam edecek. Bu da VIA'nın bu ismi kullanamayacağı; yani artık Diamond marka ekran kartlarının üretilmeyeceği anlamına geliyor. Oyleyse şu an okudığınız inceleme sadece bir ekran kartının performans değerlendirmesi

değil aynı zamanda bugüne kadar en başarılı olmuş ekran kartı serilerinden biri için veda töreni.

Güle güle Viper

Her ne kadar Viper II yapı olarak diğer Viperlardan farklı olsa da bir ortak noktaları var: InControlTools 99. Diamond'ın bu sürücü ve araç paketi ilk çıktığı zamanlar beğenimi kazanmıştır. Her oyun için ayrı ayar yapabilme şansı, gelişmiş bir dolu ayar ve bunların sonuçlarını anında test edebilme şansı. Ancak Viper II'ye geldiğimizde InControlTools bana hiç hoş gözükmedi. Bunun birinci sebebi Diamond'ın her oyun oyun için ayrı ayar şansı sunarken bu özelliğini kullanmak istemeyenlere global ayar yapabilme şansını sunmaması. Bu konuda ki bütün eleştirilere rağmen Diamond global ayarları eklememekte israr etti. Ama beni hatalı kırkıagna uğratan asıl nokta hem Direct 3D hem de OpenGL için çok az ayar olmasındı. Viper II'de GeForce referans sürücülerinin ancak üç de biri kadar ayar var.

Görüntü ve DVD Kalitesi

S3 resim kalitesi olarak oldukça iyi bir kart. Resim kalitesi daha çok Matrox'u animsatıyor. Canlı doygun ve parlak renklere sahip. Tabii bu monitörünüzle de ilgili. Viper II'de depth buffer'dan kaynaklanan grafik hataları var. Çok fazla ortaya çıkmıyorlar ve çok rahatsız etmiyorlar ancak dikkatli gözle yakalanmaları kaçınılmaz. Aslında Viper II'nin bir önceki sürücülerinde bu hatalar daha fazlaydı.

S3, DVD oynatımı konusunda açıkçası beni şaşırttı. Bu konuda ATI'ya bu kadar yaklaşabileceğini ummuyordum. ATI'nın en iyi DVD yeteneğine sahip olduğu herkesçe kabul edilir. Ancak açık konuşmak gerekirse ben ATI FuryMaxx ile Viper II arasında pek de fark göremedim. Kısacası PIII 500 veya üzeri bir işlemciniz ve bir Viper

II'niz varsampeg kartının yokluğunu pek hissetmeyeceksiniz.

Transform & Lightning ve diğer özellikler

Genel kalite de-



çerlendirme
memizi yaptığımda
göre uafak
ufak Viper II'nin
özelliklerine ve per-
formansına bakabı-

liriz. Viper II'de kullanılan Savage 2000 işlemci 0.18 mikron teknolojisini kullanıyor. Viper II'de işlemci 125 MHz'e ayarlanmış. Aslında bu rakamın daha yüksek olması bekleniyordu. S3'un daha pahalı olan 0.18 mikron teknolojisini kullanmış olmasına karşın hızı niçin sınırladığını bileyemiyoruz. Ancak bunun bir faydası olarak işlemci çok işinmiyor. Çipler ne kadar küçük bileşenlerden oluşturulursa o kadar az ısı üretiyorlar. Bu yüzden Viper II'nin üzerinde bir fan yok. Ancak kartı overclock etmeyi düşünürseniz kendiniz bir fan ekleyebilirsiniz.

Savage 2000 aynı GeForce'lar gibi donanım üzerinden Transform & Lightning hesaplarını yapabilen bir geometri işlemcisine sahip. Ancak Viper II bu yeteneğe sahip değil. Şimdi bu nasıl oluyor? Savage 2000 mimarisinde bu geometri işlemcisine (Geometry Setup Processor) donanımsal olarak sahip. Ancak Viper II'nin sürücüler T&L yeteneğine sahip değil. Sık sık karşılaştığımız üzere bir ekran kartı sürücülerini hazır olmadan piyasaya sürüyor. T&L desteği için sürücülerini güncelleştirmeniz gerekecek.

Viper II'de Hyundai'nin ürettiği 6 nslik SDRAM kullanılmış. Günümüz ekran kartları için oldukça yavaş bir RAM bu. Savage 2000'in bundan daha fazlasını hakettiği açık.

Performans

Viper II'nin performansı için çok fazla bir şey söylemeye gerek yok. Eğer yanında bir benchmark verilerini geçen ay ki GeForce testimizle karşılaştırırsanız benim çıkaracağım sonuçları sizde çıkarabilirsiniz. Ama sizi bu zahmetten kurtarmak için ben biraz bahsedeyim. Viper II'nin performansı nerdeye SDRAM'lı GeForce'lara denk. GeForce'ların skor ortalaması daha yüksek ancak fark büyük değil ve Viper II bir çok teste GeForce'ü geride bırakmayı başardı. Ancak Viper II'yi DDR-RAM'lı GeForce'lar ile karşılaştırmak anlamsız olur.

LEVEL'in Yorumu

Savage 2000 işlemci oldukça iyi bir işlemci. Şu an için GeForce'un ardından en güçlü işlemci olduğunu rahatça söyleyebilirim. Ancak Viper II'nin sürücü sorunları performansın tam olarak ortaya çıkmasmasına yol açıyor. Yine de Viper II kendinden yaklaşık 35\$ pahalı GeForce ile başedebiliyor ve kendi fiyat dilimini tartışmasız en hızlı kartı. Eğer maddi durumunuz DDR-RAM'lı bir GeForce için yeterli değilse ikinci alternatif Viper II olmalı.

Teknik Özellikler

Savage 2000 grafik işlemci

32MB öns SDRAM

350MHz RAMDAC

Hardware üzerinden T&L

AGP 4X/2X/1X Desteği

Beraberinde Gelen Yazılımlar

InControlTools 99

Soft DVD

TrickStyle

LEVEL KARNE'SI

Teknoloji	8
Performans	9
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	9
Ergonomi	6
GENEL	7/10

Yamaha MS-35D

Bilgi İçin

İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyat: 92\$

Hoparlör test etmek gibi güzel bir şey olmama gereklidir. Hele hoparlör kaliteliyse. Diğer dergilerin teknik editörleri için genelde bu böyle değildir ancak benim için hoparlör testleri çok uzun sürer. Yazının hazırlanmasından önce en az üç hafta kullanmak isterim hoparlörü. Hele hoparlör iyiyse inceleme yayınlandıktan bir üç hafta sonrasında kadar test sürer. Şubat ayında incelediğim Yamaha MS-35D'de bu çok daha üç boyutlara vardı. Sonunda benim MS-35D'den kopamadığımı gören SKY, başka bir Yamaha gönderme vaadileyi beni kandırmayı başardı.

MS-35D'nin yerine gelen hoparlör MS-35D, onun bir alt modeli ve açıkçası MS-35D'nin yerini doldurmaktan çok uzak kaldı. Ama MS-35D'nin şu an için mevcut en iyi ikili hoparlör olduğunu düşündüğümüzden direkt olarak onuna karşılaştırmak büyük hak-

sızlık.

MS-35D'de abisi gibi bir USB hoparlör. Ancak Live! serisi ses kartları ve onların EAX desteği USB hoparlörlerin doğmadan ölmesine yol açtı ve bu özellik artık sadece iyi bir ses kartı olmayan ve sadece müzik dinlemek isteyenleri cezbediyor.

MS-35D oldukça küçük iki yan hoparlör ve orta boy bir subwoofer'dan oluşuyor. 6Watt gücündeki yan hoparlörler sadece 2" çapında. Yan hoparlörlerin çapının bu kadar küçük olması onları oldukça dar bir frekans aralığına sahip olmasına yol açıyor. Dahası net konuşmak gereklisi yan hoparlörler çok tız kalyorlar ve sistemi genel olarak ele alıncı orta seviye seslerin eksikliğini açıkça hissediyorsunuz. Bu da hoparlörün surround yeteneğini oldukça kısıtlıyor. Yani MS-35D bulunduğu mekanı doldurma konusunda oldukça yetersiz kalyor. Buna karşı 18Watt gücündeki 5"lik sub-



WD- ofer'in ses gücü yan

hoparlörlerde göre çok daha iyi. Hem sesin temizliği hem de bass'ların derinliği olarak göz doluyor. Tabii bunun getirdiği sonuç da sistemin genel olarak dengeli olmadığı.

Bunlar MS-35D'nin eksik yönleridir. Ancak tüm bu eksik yanlara karşı MS-35D bir Yamaha olduğunu kanıtlarcasına kaliteli üretilmiş. Küçük yan hoparlörler frekans aralığı olarak kısıtlı olsalar da ses kalitesi ve gücü olarak boyalarından büyük bir performans sergiliyorlar.

LEVEL'in Yorumu

Eğer yan hoparlör sayısı iki dengeye çıkarılırsa hoparlör yerleşimiyle sağlanacak olan surround MS-35D'nin şu an için mevcut olan eksilerini büyük oranda ka-

patabilecek di.

Zaten Yama-ha'nın en büyük eksisi en başından

beri iki yan hoparlörde ısrar etmesi. MS-35D kötü bir hoparlör değil ancak dengeli ve yetenekli bir hoparlörde değil. Bence onu tercih edeceğinizde üzerine 60\$ daha koyup MS-35D'yi seçmek çok daha anlamlı.

Teknik Özellikler

5"lik Subwoofer 18Watt gücünde
2"lik yan hoparlörler
6Watt gücünde
Magnetik koruma
USB ile bağlanabilme

Ürün Özellikleri	Teknoloji	7
	Performans	4
	Üretim Kalitesi	8
	Fiyat/Performans	5
	Ergonomi	5
GENEL		6/10

Creative EPS1000 Millennium Edition

Bilgi İçin

İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyat: 101\$

Creative'in hoparlör kolu olarak çalışan Cambridge Soundworks'den uzun süredir ses soluk çıkmıyor. FPS2000 ve DTT2500'ün ardından şirket herhangi bir ürün surmedi piyasaya. Gelecek sonbahara kadar da yeni bir hoparlör beklemiyoruz Creative cephesinden. Ancak sonbaharda 7+1 hoparlöre sahip ve DTS sistemini destekleyen yeni bir hoparlörün geleceği söyletileri dolasıp duruyor. Aslına bakarsanız bu söyletiler doğru ve bu sene içinde bu canavar hoparloru görevlileceğiz.

Creative bu süre içindeki ses sıklıkları sıklık olacak ki uzun süre önce piyasaya sürüdü

FPS1000'in yeni bir versiyonunu piyasaya sürdü. Aslında bu yeni versiyonun normal FPS 1000 ile teknik bir fark yok. Aradaki tek fark FPS 1000 Millennium Edition'in rengi. 2000 yılı şerefine çi-karılan ve sınırlı miktarda üretilen

bu seri gümüş rengi-ne boyanmış.

Burada gümüş-sun ge-leceği,



ofe'dan olu-şuyor. Ayrıca çift hoparlör girişini destekleyen ilk ho-parlör olma-ozelliğine

teknolojisi-ve cyber kültür ifade ettiğini düşünen hic de zor değil. Açıkçası bu rengin seçilmesindeki amaç günümüzde gelinen uygarlık seviyesini kutlamak ve bu ürünü insanlığın geleceğine gi-den yolda bir mihenk taşı olan 2000 yılı için eşsiz bir anı haline getirmek olmalı. Creative Millennium Edition fikrine giderken bu kadar düşündü mü bileyimiyorum. Eğer düşündüse de benim yapmıştım gibi gereksiz düşündüğü açık.

Bunun dışında Millennium Edition için söylenebilecek bir şey yok. Ama orijinal FPS 1000'in detaylarından bir hatırlatma olması açısından bahsedebiliriz. FPS 1000 dört yan hoparlör ve bir subwoofer'a sahip olsa da FPS 1000

surround ses yaratma konusunda hic de başarısız değil. Bunu çift ses girişile birleştirdiğiniz zaman oyundarda EAX ve A3D desteğine oldukça uygun ve hesaplı bir çözüm arayanları tat-min edebilecek bir sistem çıkıyor. Elbette bir FPS 1000 almışken bunun Millennium Edition olması daha iyidir. Hem hoparlörün içeriği anlam hem de görsel güzel-iği bunun için yeterli.

Teknik Özellikler

10Watt gücünde Subwoofer
2.75"lik 4 yan hoparlör 3.5watt gücünde
Magnetik koruma
Çift ses giriş

Ürün Özellikleri	Teknoloji	6
	Performans	4
	Üretim Kalitesi	7
	Fiyat/Performans	6
	Ergonomi	7
GENEL		6/10

Creative Cobra Gamepad II

Bilgi İçin İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyat: 26\$

**Creative yeni gamepad'i ile eski versiyondan
peki de öteye gidememiş gibi.**

Donanım bölümümne sizlerden gelen eleştirilerden biri de oyunlara yönelik donanımların az incelenmesi idi. Şubat ayında Donanım'ı ilk kez ele aldığım ay bu konudan bahsetmemiştim. Benim için ağırlık daima oyunculara yönelik ürünler olacak ancak incelenmeye değer gerçekten özel ürünler

olduğu sürece başka ürün gruplarından da bahsedeceğim. Üstelik ekran kartı, monitör, hoparlör gibi bir oyuncuya birebir etkileyen temel ürünlerde herhangi bir eksikliğimiz olduğunu sanmıyorum. Sonuçta piyasaya çıkan hemen her ürünü incelemeye çalışıyorum. Elbette arada kaçanlar olsuyordur ancak bunlar da daha önesiz olanlar.

Ancak söz konusu olan oyun kontrol cihazları olunca ciddi bir eksiklik çıktıığımız açık. Pek çoklarınız sayfalarında daha fazla gamepad, joystick ve direksiyon görmeyi istediginizi biliyoruz. Maalesef bu mümkün değil. Çünkü bizim şayfalarда çıktıığımız eksikliği piyasanın kendisi de çekiyor. Şu aralar ülkemizde Microsoft dışında hiçbir firmanın oyun kontrol cihazlarına yönelik bir çalışmasını göremiyoruz. Yani piyasaya yeni ürünler girmiyor ve ben inceleyecek oyun kontrol cihazı bulmakta gerçekten zorlanıyorum.

Bu kritik günlerinde yeni bir kontrol cihazı haberini hiç de ummadığım bir yerden Creative'den geldi. Creative oldukça popüler gamepad'i Cobra'nın ikinci versiyonunu içindi. Gamepad elime ilk ulaşlığında açıkçası yanlışlıkla Cobra II yerine Cobra'nın yollandığını düşündüm. Çünkü Cobra II'nin yapısı Cobra ile hemen hemen aynı. Her iki cihaz arasında sadece iki fark var. Bu farklara gir-

meden önce benzerliklerini yanı gamepad'ın özelliklerini bir gözden geçirelim. Cobra USB veriyoluunu kullanarak sorunsuzca bağlanabilen bir cihaz. Cobra'nın aksine Cobra II'nin sadece USB modeli var (ama bu bahsettiğim iki farklı biri değil).

ise erişmek kolay değil. Gerçi shift tuşununa yanlışlıkla basılmaması açısından bu iyi ama isteyerek basmayı da güçlendirme si doğru çözüm olmadığını gösteriyor.

Cobra'da geliştirilmesi gereken bir nokta yön pad'ı. Cihazın içine biraz fazla gömülü gibi hissettiren yön

pad'ı bir parça da sert. Buraya cihazın biraz daha dışına çıkararak baş parmağı sarın daha yumuşak bir yön pad'ı konması bence Cobra'nın kullanımını çok daha kolaylaşacaktır.

Cobra'ların ortak yönleri bunlar. Farklarına gelince... Cobra II'deki tck fiziksel değişiklik cihazın alt kısmına doğru tam sağ baş parmağınızda denk gelecek şekilde bir tekerlek konulmuş olması. Bu küçük tekerlek Z eksenini yanı throttle'ı kontrol ediyor. Tabii bir çoğunuza bir gamepad'de throttle'a ne gerek var diye düşünülebilir. Açıkçası bunu ben de düşündüm ve pek çok oyunda denedim. Öncelikle joystick ile oynanması gerektiği halde, joystick'ınız olmadığı için, bir oyunu gamepad ile oynuyorsanız elbette işe yarıyor. Ayrıca araba yarışlarında gaz ve freni bu tekerleğe atayabiliyorsunuz. Bu size sabit bir hızda gitme şansı tanıyor. GTA gibi fazla hızlanıp, yavaşlamalara gelmeyen oyunda oldukça faydalı. Ayrıca Driver gibi dar sokaklarda geçen oyunda da işe yarıyor.

Ancak NFS oynayacaksanız throttle ile hızlanmak ve özellikle

fren yapmak size çok yavaş gelecektir. Bunun dışında sürekli kosmanıza gereken 3. person oyundarda da işe yarayamıyor. Kisacası bu küçük tekerlek Cobra'ya oldukça hoş ayrıntılar eklemiştir. Yani sevinçle karşılaşacağınız gelişmeler. Tabii sırı bir tekerlek eklenmediye Cobra, Cobra II olur mu bunu düşünmek lazımdır. Ya da bunu düşünmemeyi Creative'e bırakabiliriz.

İkinci fark ne yazık ki Cobra II'nin bir eksiği. Cobra ile birlikte gelen oldukça kullanışlı X yazılımı nedense paket içeriğinden çıkarılmış. Tuşların programlanması sağlanan bu program olmadan gamepad'in pek çok özel yeteneğini yitirdiği açık. Bu na ne için gerek duyuldu bilmemiyorum. Umarım mantıklı bir nedeni vardır.

LEVEL'in yorumu

Cobra II ilk versiyona göre çok ciddi gelişmeler getirmemiştir. Hatta gelenlerin gidenleri ancak dengeliğini söyleyebiliriz. Ancak kendi fiyat aralığı için hoş bir cihaz ve hem kalite hem de ergonomi olarak piyasadaki ucuz kalabalığın içinden kolayca sıyrılabiliyor.

Teknik Özellikler

8 yönlü kullanılabilen yön peri

12 ayrı tuş

Throttle vazifesi gören tekerlek

USB bağlantısı

Sistem Gereklilikleri

Pentium 133 veya Daha Üzeri İşlemci

Bir adet boş USB yuvası

SVGA Ekran Kartı

16MB RAM

Windows 98

Teknoloji	7
Performans	6
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	6
Ergonomi	5
GENEL	6/10

Creative Nomad II

Bilgi İçin

İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 358\$

LEVEL
Teknoloji

Nomad II ilkinin çok ötesinde ve Creative MP3 Player konusunda rakipsiz gözüküyor

Geçen senenin en flaş ürünlerinden olan Nomad ile Creative oldukça iyi bir iş başarmıştı. Nomad piyasadaki diğer MP3 Player'larından farklı olarak çok daha büyük bir LCD ekran, ses kaydetme ve FM radyo özelliklerine sahipti. Bunun yanında Creative'in artık bütün ürünler için sunduğu çok güçlü bir Internet hizmeti vardı. Tüm bu özellikler Nomad'ı en iyi MP3 player yapmaya fazlaıyla yetiyordu.

Geçen bir yıldan az süre içinde Creative bir yandan Nomad II'yi geliştirdikten bir yandan da başka projeler üzerinde çalıştı. Buna birincisi elbette ki web sitesi

www.nomadworld.com'un zenginleştirilmesiydi. Diğer bir proje halen geliştirmekte olan Nomad Jukebox. Bu yeni cihaz diğerlerinden farklı olarak taşınabilir değil. Daha çok ev kullanımı için düşünülmüş. 6GB kapasiteye sahip olacak olan Jukebox bütün müzik arşivinizi barındırmaya yetecek kadar güçlü gözükmektedir.

Ama elbette ki asıl proje Nomad II idi ve bu cihaz için oldukça emek verilmiş gorunuyor. Beklenenin aksine Nomad II ilk versiyondan tamamen farklı. Hemen her özelliği değişimmiş. On celikle cihaz bir parça daha büyümüş. Ancak bu ebat olarak büyümeye LCD ekranı da yansımış ve artık ekranın MP3'lerin bütün infosunu okuyabiliyorsunuz. Ayrıca daha geniş bir yüzeyi olduğu için üzerindeki tuşların

yapısı değiştirilmiş. Nomad'da görünen bir eksikslik yan taraflara alınan tuşların kullanımının hiç de kolay olmamasıdır. Nomad II'de ortaya konan dört yönlü büyük bir tuş ile şarkılar ve modlar arasında geçiş yapmak, MP3 için ileri ve geri sarmak, radyo kanallarını ayarlamak gibi temel komutların hemen hepsini verebiliyorsunuz. Ama yine de bu tuşu pek kullanmayacaksınız. Çünkü Nomad II'de idare cihazın kendisinden kulaklıklara geçmiş

Aslında en büyük değişiklik kulaklıklarda. Nomad'ın şubesiz en zayıf yanı küçük ve ses gücü zayıf kulaklıklarıydı. Ancak Nomad II'de kulaklıklar tam bir patlama yapmış. Öncelikle kulağın içine yerleşen küçük kulaklıklar yerine kulağın üzerinden ören büyük kulaklıklara geçilmiş. Bu kulaklıklar benim daha önce görmediğim bir sistemle başınızın üzerinden değil arkasından ensenizi dolaşarak birbirleriyle bağlanıyorlar. Böylece hem komik gözükmemeyip hem de siz rahatsız etmiyor. Hele benim gibi uzun saçılısanız sadece kulaklıklarınızın üzerinde kalan bölüm görülebiliyor. Oldukça hoş bir çözüm. Ayrıca ses kalitesi de ilkinden kat kat daha iyi. Bu günde kadar kullandığım kulaklıklar içinde (profesyonel olanlar hariç) en iyisidi diyebilirim. Kulaklıkların en ilginç yanısı üzerinde bir uzaktan kumanda bulunuyor. Son bir iki sene içinde çıkan Walkman ve MD'lerde gördüğümüz bu sistem ilk defa bir MP3 Player'da uygulanmış

Oldukça kullanışı ve sık olan bu küçük kumanda ile hemen hemen her türlü işlevde yön verebilirsiniz.

Cihazın teknik yapısında da önemli değişiklikler var. Öncelikle cihazın içindeki sabit bellek çıkarılmış ve tüm bellek Smart Media olarak düşünülmüş. Nomad II ile birlikte tek bir 64MB'lık SmartMedia geliyor. Paketten çıkarılan başka bir şey de Docking Station. Nomad'a şarkı yüklemeyi ve pillerini şarj etmenizi sağlayan bu parça opsyonel hale getirilmiş. Bence bu oldukça anlamlı Docking Station fazladan maliyet getiriyordu ve taşınması sorunluydu. Nomad II'yi kullanırken bu parçanın eksikliğini hiç hissetmedim.

Nomad II'deki gelişmelerden biri de artık paralel port üzerinden değil USB üzerinden bağlantısı olması. Bu bağlantıyı hem kolaylaştırıyor hem de daha hızlı olmasını sağlıyor. Ayrıca cihaz artık AAA tipi iki küçük pil yerine tek bir AA kalemler ile çalışıyor.

İşin yazılım kısmında da değişiklikler var. Nomad Manager programı oldukça gelişmiş. En hoşuma giden özellik Nomad Manager üzerinden radyo programlarını ayarlayabilme şansının getirilmiş olması. Bu bir dakika içinde bütün favori radyo kanallarını ayarlayabilmenizi sağlıyor.

Teknik altyapıdaki değişimlerden biri de desteklenen medya formatlarının gelişmiş olması. MP3'ün yanı sıra daha iyi sıkıştırma oranına sahip olan WMA da destekleniyor. Ayrıca eklenen firmware update yeteneği sayesinde bundan sonra çıkacak SDMI standartlarına uygun tüm müzik formatları desteklenebilecek.

LEVEL'in Yorumu

Nomad II ilk versiyondan bu yana çok fazla gelişmiş ve bütün eksiklerini gidermiş. Açıkçası ben kendi adıma bu kadar iyi bir çalışma beklemiyordum. Sanırım



onunla ilgili tek sorun Nomad'a 300\$'ın üzerinde para ödemmiş eski kullanıcıların sizlanaçık olması. Ve hiç de haksız değiller. Eğer Creative eski Nomad kullanıcılarına daha düşük bir fiyatla ürün değiştirme şansı verirse oldukça adil olacak. Nomad'a sahip olmayanlar için söyleyebileceğim şeyin ne olduğunu ise tahmin etmek hiç zor olmasa gerek. Eğer 358\$ (işin en acı kısmı da bu) verebiliyorsanız ve müziğinizi yanınızda taşımak hoşuna gidiyorsa dardığınız her gün büyük bir kayıp.

Teknik Özellikler

64 MB Smart Media

MP3 ve gelecekteki formatları çababilme

Uzaktan kumandalı kulaklıklar

USB bağlantı

Sistem Gereklilikleri

Microsoft Windows 98 veya

Windows 2000

200MHz veya üstü Pentium işlemci

32MB RAM, USB Portu

SMB Hard-disk alanı

TEKNOLOJİ	10
PERFORMANS	9
ÜRETİM KALİTESİ	10
FİYAT/PERFORMANS	7
ERGONOMİ	10
GENEL	10/10



NEC LCD1525V

Bilgi İçin

İthalat: Genpacom Telefon: (212) 288 10 78 Fiyat: 1321\$

Geçen ay incelediğim Sony CPD L-150'nin yüksek fiyatına karşı yerine iyi olmadığı eleştirilen üzerine bu ay sizin için daha hesaplı ve iyi bir TFT monitor arayışına girdim. Bulabildiğim en makul fiyat ve kaliteye sahip TFT monitör NEC'in LCD1525V modeli oldu. Geçen aylarda yaptığım NEC incelemelerinde şirketin yeni distribütörü ile CRT pazarına hızlı bir giriş yaptığı soyluştum. Ancak geçenlerde yaptıkları bir basın toplantılarında CRT'ler kadar TFT pazarında da iddialı olduğunu açıkladılar. Piyasaya henüz giriş yapmış bir monitor markasının CRT serisini oturtmadan TFT pazarına da saldırmış pek alısladık bir durum değil. Ancak NEC şu an Avrupa'da TFT monitörler konusunda pazarın lideri konumunda. Şirket bu avantajı kullanarak Türkiye TFT pazarında da kısa sürede pastadan ciddi bir dilim ele geçirmeyi he-

defliyor.

Her TFT monitör gibi elektrik ve maaşüstü alanından tasarruf sağlıyor

LCD1525V. Özellikle küçük olarak hazırlanan kahidesi sayesinde hem dikey olarak çok rahat yatırılıp kaldırılabilir hem de diğer TFT monitörlerden daha az yer kaplıyor. Ayrıca ön paneldeki ayar tusları oldukça kullanışlı. Bunlar LCD1525V'nin ergonomi puanını yükselten özellikler. Ancak tazeleme oranı konusunda LCD1525V'nin ergonomi puanı biraz düşüyor. Geçen ay incelediğimi Sony CPD-L150, 1024x768 çözünürlükte 75Hz'e çalışıyordu

LCD1525V'nin bu çözünürlükte



verebildiği maksimum tazeleme oranı ise 60Hz. Ancak iki monitör arasındaki 300\$ farkı düşündüğümüzde kolayca günümüzde kolayca górmenden gelinebilecek bir fark.

LCD1525V'nin diğer teknik özellikleri oldukça iyi. 0.30mm nokta çözünürlük oranına sahip ve parlaklık oranı 200 cd/m². Monitörün üzerinde renkleri solluklaştırmayacak kadar bir antiglare tabakası var. Tüm bunların gerçek yaşamda anlamlı temiz, canlı renklere sahip iyi bir görüntü.

LEVEL'in Yorumu

Her ne kadar yapabildiklerine göre oldukça hesaplı bir monitör

olsa da LCD1525V halen aynı görülebilir alanına sahip tam düz ekran CRT bir monitörden yaklaşık olarak 5 kat pahalı. Ama TFT'lerin fiyatlarının sürekli düşüğünü görmek oldukça güzel. Her geçen gün bu cihazlar daha da alınabilir hale geliyorlar. Benim gördüklerim arasında LCD1525V alınabilirliği en çok yaklaşan monitor.

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

- TFT Active Matrix LCD Ekran
- 1024x768 çözünürlükte saniyede
- 60Hz tazeleme oranı
- 0.30mm nokta çözünürlük

Teknoloji	7
Performans	6
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	5
Ergonomi	8
GENEL	6,10

Hyundai 790S

Bilgi İçin

İthalat: Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyat: 314\$

Hyundai Türkiye'de orta seviye monitör piyasasına hakim olan bir markadan biri. Özellikle 15" ve 17" monitörlerde oldukça rağbet goruyor. Bunun sebebi Hyundai'lerin yüksek fiyat performans oranı. Ancak Hyundai'ler kalite olarak da her geçen gün ilerliyorlar. Geçtiğimiz bir iki ay içinde yine Hyundai monitorler model yeniledi. Gerçek yenilenen modeller daha çok profesyonel seriydi ancak bu yenileme ile birlikte yeni bir model daha piyasaya sunuldu: B790S.

Oyle göründüyor ki B790S kısa sürede Türkiye'de ana model haline gelecek. Oylese bu yeni modelde biraz bakalım.

B790S'nın ilk göze çarpan özelliği diğer tüm Hyundai'lerde olduğu gibi oldukça kısıtlımlı olan derinliği. Size masanızın üzerinde daha fazla alan vermek için Hyundai sürekli olarak monitörlerini arkada taftan kısıtlıyor. B790S'de derinlik

39.2cm'ye kadar düşürülmüş B790S'nın daha önceki modellerden en büyük farkı 0.27mm yerine 0.26mm nokta çözünürlüğe sahip olması. Bu elbette görüntü kalitesinin daha önceki model S770'den daha iyi olduğu anlamına geliyor. Ancak burada ilginç olan B790S'nın tamamıyla daha iyi bir model olmasının gereklilik çok önemli bir noktadır: görülebilir alan konusunda S770'den kötü olması. B790S'nın 15.7"lik görülebilir alanı oldukça küçük. Halbuki bu değer S770'de 16" idi ve bu zaten 17"ler için hem maksimum hem de ideal değer. Bu iki model arasındaki diğer bir fark ise tazeleme frekansı. Bu konuda B790S daha üstün. Hem çıkışlı olduğu çözünürlük olarak hem de bu çözünürlükte verebildiği tazeleme oranı olarak.

LEVEL'in yorumu

Şimdi burada kullanıcı bir yol ayrimına itilmiş görünüyor. Daha

iyi göruntü ve tazeleme oranı mı yoksa daha büyük görülebilir alan mı? Aslında bu iyi bir durum, S770 modeli de piyasadan çekilmemse seçme şansımız olacak. Ancak bunlar olayın tamamen Hyundai tarafı. Bir de işin rakipleri tarafı var. Bu ay incelediğimiz ikinci orta seviye monitor olan Philips 107S en az B790S kadar iyi gözüküyor. Aslında daha çok S770'e benziyor ancak S770'den daha iyi olduğu açık. Ayrıca 107S, B790S'den 30\$ daha ucuz. Yani 107S daha hesaplı ve fiyat performans oranı daha yüksek görünüyor. Diğer yandan NEC FE700 her iki modelden de çok daha iyi ve B790S'den sadece 16\$ daha pahalı. Benim fikrimi



soracak olursanız ben B790S'den se 16\$ daha verip

NEC FE700'u tercih ederim. Ama 30\$ az verip 107S'yi almak isteyenler de elbette olacaktır.

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

- 15.7" görülebilir alan
- 0.26mm nokta çözünürlük
- 1024x768 de 100Hz tazeleme oranı

Teknoloji	4
Performans	6
Üretim Kalitesi	4
Fiyat/Performans	6
Ergonomi	6
GENEL	5,10

LEVEL
Performans


Plextor 12/4/32 CDRW

Bilgi İçin

İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 425\$

Plextor bugüne kadar çok fazla duyduğumuz bir isim olmasa gerek. Türkiye piyasasına yeni girmiş olmalarının yanı sıra dünyada da çok fazla adı geçen bir firma değil. Ancak Plextor ismini az sayıda insan bilse de şirketi tanıyanlar CDRW konusunda ne kadar başarılı olduklarını uzun uzun anlatırlırlar. Gerçek bu durum gün geçtikçe değişiyor. Özellikle ilk 12X CD yazıcıyı üretmiş olmaları onların daha çok tanınmasını sağladı. Ve yakın gelecekte bu ismi daha sık duyacağımızdan emin olabilirsiniz.

Plextor 12/4/32 SCSI-3 (UltraSCSI) veriyolunu kullanıyor. Eğer sisteminizde SCSI kartı yoksa bunu dert etmenize gerek yok çünkü sürücü ile birlikte Adaptec SCSI 2930 kartı geliyor. Adaptec SCSI 2930'u sistemime kurarken hiçbir sorunla karşılaşmadım. Bir SCSI kartından beklenen en önemli özellik sorunsuz

kurulması ve çalışması. Aynı şekilde Plextor 12/4/32'nin kuruluşu da hemen her CDRW sürücü gibi sorunsuz. Programla birlikte CeQuadrant'ın bu sürücü için özel hazırlanmış 12X yazmayı destekleyen WinOnCD 3.7 versiyonu geliyor. Gerçi diğer programların hemen hepsi Plextor 12/4/32'yi tanıyor ancak hiç biri 12X yazmanıza imkan vermiyor.

Plextor 12/4/32 ile ilgili ilk şüpheniz elbette ki gerçekten 12X performansına sahip olup olmadığı. Evet; Plextor 12/4/32 gerçekten 12X'i destekliyor ve şuan Türkiye piyasasındaki en hızlı CDRW. Ancak Plextor 12/4/32'nin tek artı özelliği bu değil. Genelde CDRW'lerde en büyük sorunlardan biri olan her CDR ile düzgün çalışmama Plextor 12/4/32'de hiç dert değil. Piyasada bulunan pek çok CD'yi kullanmama rağmen uyumsuz olan veya çalışmayan herhangi

birine rastlamadım. Elbette piyasadaki CDR'ların çoğu 12X yazmaya dayanacak kalitede değil. Bu yüzden 12X yazabilmek için bu hızı destekleyen CDR'ların biraz daha yaygınlaşmasını beklemeniz gerekecek.

Bunların dışında Plextor 12/4/32'de çok hoşuma giden bir özellik CD okuma hızının oldukça iyi olması. Plextor 12/4/32 kaliteli bir 32X CD-ROM sürücü ile aynı performansı yakalayabiliyor. Piyasadaki pek çok CDRW CD okuma konusunda söylenen den düşük performansa ve sık karşılaşılan sorunlara sahip.

LEVEL'in yorumu

Plextor 12/4/32 kalite ve performans olarak şu ana kadar gördüklerimin en iyisi. Fiyatı biraz yüksek olsa da performansı ve beraberinde gelen SCSI kart düşünündüğünde gayet makul. Gerçekten yüksek performansa

Philips 107S

Bilgi İçin

İthalat: Boğaziçi, Karma Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 285\$

Philips elektronik ve bilgisayar konusunda tartışmasız dünyanın en iyi markalarından biri. Pek çok konuda ilklerle imza atmış, kendi teknolojilerini geliştirmiş bir firma. Ama bu onların her alanda başarılı oldukları anlamına geliyor mu? Elbette ki hayır. Bana sorarsanız monitörler konusunda özellikle başarısızlar. Bugüne dek Philips monitör ailesi hep iki gruptan oluştu. Çok ucuz olan kalitesiz monitörler ve kaliteli olan fiyat/performans oranı çok düşük olan monitörler. Philips de benimle aynı fikirde olmalı ki monitör serilerini baştan sona yeniliyor. Ve bu yeni Philips'ler bu ismi hakedecek gibi görünüyor.

Bana tüm bunları düşündürün Philips'in 107S modeli az önce bahsettiğim oldukça ucuz ama bir o kadar da kalitesiz seriden di. Bugüne kadar Philips 107S hakkında fikrim soranlara "uzak durun" demekle yetinirdim.

Ama bugün karşımıda bambaşka bir 107S var. Ne görünüm, ne teknik özellikler ne de pek çok diğer özellik olarak eski 107S'e benzemiyor. Çok daha sık, oldukça az yer kaplayan, kullanımı kolay bir menüye sahip çok daha zarif bir alet yeni 107S. Bu noktada Philips'in niye aynı isimde israr ettiğini bu çok daha farklı cihaza neden yeni bir isim vermediğini merak ediyorum açıkçası.

107S'in en önemli avantajlarından biri 16" görülebilir alana sahip olması. Ustalık karşından görünüşü büyük ve hantal değil. Nokta çözünürlük oranı 0.27mm, pek de parlak bir değer değil bu bence ve 107S'de gördüğüm en büyük eksik bu. Daha düşük nokta çözünürlük değerine sahip olsa çok daha başarılı olabilecek bir monitör.

Monitörün üzerinde ince bir anti-glare tabakası var. Anti-Glare tabakası elbette üst seviye moni-

törlerle karşılaşılacak ayarda değil. Ama monitör geometrisi çok fazla bombeli olmadığı için kendi işini büyük oranda başarıyor. Bu noktada küçük bir eksik de monitörün geometrisinde. Geometri düz veya silindirik değil ama çok da fazla deformasyon veya yansıtma oluşturacak kadar eğik de değil. Ama monitörün en azından silindirik olması nokta çözünürlük ile birlikte ona kümbe atlatabilirdi.

Renkler, parlaklık ve kontrast gayet iyi ve dengelenmiş. 1024x768 çözünürlükte 85Hz, 1280x1024 çözünürlükte 60Hz tazeleme oranı verebilen 107S bu değerlerle mucize yaratmasına da en azından 1024x768'de (17" için ideal çözünürlük) rahatça çalışabileceğinizi gösteriyor.

LEVEL'in Yorumu

Özlemek gerekirse 107S genelde olması gerekenin altına



ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	
Teknik Özellikler	8
Performans	10
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	8
Ergonomi	7
GENEL	9/10

Avermedia AverKey Pro

Bilgi İçin

İthalat: Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 77\$

Eğer bilgisayarınızda TV-Out yoksa ama siz herhangi bir sebepten bilgisayarınızda görüntüyü TV'ye aktarmak istiyorsanız artık yeni bir çözümünüz var. Bu çözümün AverKey Pro olduğunu hepimiz biliyoruz; o zaman heyecan yaratmanın bir anlamı yok. Şimdi ürünümüzü bir yana bırakıp başka bir konuya deşinelim. Bir insan TV-Out'u niçin ister? 14" veya 15" kötü bir monitör varsa ve yeni bir monitor almak yerine en azından oyuncular için TV'yi kullanmak istiyorsa yıllık bilanço raporlarını yönetim kuruluna sunarken projektör kullanmak istiyorsa TV kartı ile ince ayar yaptığı lig maçlarını televizyondan izlemek için. DVD ve VCD filmleri TV'den izlemek için. Quake III Deathmatch'lerinde yarattığı hikayeler veya Office 2000 üzerinde vereceği dersin ön hazırlıklarını video'ya kaydetmek için. İlk başta aklıma gelenler bunlar. Görü-

yorsunuz ya TV-Out'un pek çok etkili kullanım alanı var. Kim bilir aklıma gelmeyen daha neler var.

Ama size açık yüreklikle söyleyim ki bundan 1 yıl öncesine kadar TV-Out'un bu denli kullanılmış olduğunu ve işe yaradığını düşünmüyordum. Çünkü yukarıda saylıklarımızdan sadece ilk ikisi için TV kartının bir anlamı vardı. İlk gidip kendine adam gibi bir monitor alınsın ikinci de bilanço raporlarını üşenmeyip büyük kartonlara çızsın diye düşünürüm. Üstelik böyle düşünen sadece ben değildim. Pek çok üretici firma aynı kanıdaydı ve pek çoğu halen aynı kanıdalar. Her ekran kartında TV-Out olmamasını buna bağlayabiliriz.

Her neye biz AverKey Pro'ya bakalım. Az önce de söylediğim gibi Averkey tamamıyla TV-Out'un yerini alan bir cihaz. Yazılıma veya sürücüye ihtiyaç duyuyor (keske bütün donanımlar böyle olabilse). Tek yapmanız ge-

reken TV-Kartınızdan çıkan VGA kablosunu

AverKey'e bağlamak. İkinci bir VGA kablosuyla monitörünüzü Averkey'e girmek. Hepsi bu. Da-ha sonra cihazın adaptörünü takip çalıştırırsınız ve sisteminiz hazır. Averkey Pro'nun üzerinde TV'nizi bağlayabileceğiniz bir komposit bir de S-Video çıkışı var. Eğer TV'niz destekliyorsa S-Video kullanın. S-Video komposit'ten daha kaliteli sonuc verir.

AverKey Pro'nun üzerinde dört tuş var. Bunlardan ikisi görüntünün TV ekranındaki yerini ayarlamınızı sağlıyor. Diğerleri keskinlik ve overscan ayarları.

LEVEL'in Yorumu

800x600'de 85Hz tazeleme oranına ulaşabilen AverKey Pro



gerçekten dertsiz ve iyi çalışan bir cihaz.

Piyasada TV-Out'a sahip olan ekran kartlarının pek çoğundan bu konuda ne kadar dertli olduğunu düşününce ekran kartında TV-Out olanlara bile tavsiye edebiliriz. Zaten pek çok ekran kartı Averkey Pro'nun aksine aynı anda hem monitor hem de TV'de görüntü oluşturamıyor.

Teknik Özellikler

Sürücü ve yazılım gereklimi yok
800x600 çözünürlük ve 85Hz'de TV çıkış
Aynı anda hem monitör hem de TV'de
görüntü oluşturma

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknoloji	7
Performans	8
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	6
Yazılım Desteği	8
GENEL	7/10

Surecom EP-107P

Bilgi İçin

İthalat: Empa Telefon: (212) 599 30 50 Fiyatı: 46\$

USB'nin external çevrebirimleri için genel standart haline gelmesinin ardından akla gelebilecek hemen hemen tüm çevre birimleri USB portuna geçtiler. Bu sevindirci gelişme ne yazık ki bir sorunu da-ha doğrusu bir gerçekçi kısa sürede hatırlamamızı sağladı. Bilgisayarlarınızda sadece 2 USB portu var. Bugün geldiğimiz noktada pek çok kullanıcı 2'den fazla USB cihaza sahip. Mesela şu an ben mouse, modem, scanner, printer, hoparlör ve web kamerası USB üzerinden bağlanmış bulunuyorum. Bana bu imkanı tanıyan, network kartı ve ekipmanları ile tanıdığımız Surecom'un EP-107P ismindeki USB HUB'ı.

Aslına bakarsanız EP-107P görünüm olarak Surecom'un 8'li Network HUB'larının aynısı. Sadece pek çok USB cihazda gerekli gereksiz kullanıldığı üzere cihaz şeffaf mavi iMac renginde plastikten üretilmiş. Aslında görüp

nüm olarak hoş ancak "Şeffaf Mavi"den nefret etmemizi isteyen çok güçlü birileri olduğu panayosunu körükliyor.

EP-107P bir USB HUB'in olması gerektiği üzere gayet sorunsuz çalışıyor. Her hangi bir sürücü veya program yüklemenize gerek kalmadan sadece USB portuna takarak çalıştırılabilirsiniz. Daha sonra 7 ayrı USB cihazı istediğiniz gibi ona bağlayabilirsiniz. Burada önemli olan ve EP-107P'yi bugüne kadar gordüğüm bir iki USB HUB'dan farklı kılan cihazın bir adaptörle birlikte gelmesi ve USB portu üzerinden sağlanan voltajı kendi üretmesi. Bu her USB HUB'ın sahibi olması gereken bir özellik. Aksi halde HUB'a taktığınız her cihaz HUB'in takılı olduğu USB portunun voltajını ortak olarak paylaşacaktır. Eğer adaptörsüz bir USB HUB'a iki cihaz takarsanız birim port üzerindeki güç yariya iner. Bir cihaz daha bağlayınca 1/3, sonra sü-

rekli düşer. Belki Gamepad gibi çok az enerji harcayan cihazlar ve printer gibi ayrıca enerjisini şehir hattından çekenler sorun yaratmayıabilir. Ancak adaptör olmayan USB HUB'larında Dijital Kamera, Modem, InteliiEye mouse ve benzeri USB üzerindeki güç ihtiyacı olan cihazları kullanamazsınız.

EP-107P'nin diğer bir özelliği de adı üstünde HUB yani Network HUB'ı olması. Bu da tüm düzgün USB HUB'larda bulunabilecek bir özellik. Eğer her bilgisayarınız için network bağlantıları görevi gören özel USB kablolardan alır ve bunları EP-107P'ye girerseniz sorunsuz bir network kurulumunu 15-20 dakika içinde tamamlamış olursunuz.

LEVEL'in Yorumu

EP-107P aslında oyle ekstra özelliklere sahip değil. Tam



olarak

bir USB HUB

nasıl olmaliysa öyle. Ve bu özelliğle benim için bir ilk. Çünkü bugüne dek gördüğüm tüm USB HUB'lar mutlaka bir yönünden eksiki. Eğer USB cihazlarınız yuvalarına siğmiyor ve daha ferah bir ev istiyorlarsa EP-107P'yi şiddetle tavsiye ederim

Teknik Özellikler

7 ayrı USB cihazı bağlayabilece
Kendinden enerji besleme
Sürücüsüz kurulum

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknoloji	8
Performans	9
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	8
Ergonomi	9
GENEL	9/10

LEVEL

Teknoloji

LEVEL

Performans



ABIT KA7

Bilgi İçin

İthalat: Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 170\$

Bu ayki incelemelerimiz içinde en özelliklerinden biri Abit'in Athlonlar için ürettiği KA7 anakartı. Onu özel olan iki önemli nokta var. Bunlardan birincisi, bu Abit'in Athlon'ları destekleyen ilk anakartı. Diğer üreticilerin aksine Abit bugune kadar Athlon için anakart üretmek konusunda daha çekimsel görünmüştür ve kendisi için uzun bir hazırlama süresi bırakmıştır. Şimdi ABIT ilk defa Athlon anakartı ile karşımızda ve böylece büyük anakart üreticilerinin tümü Athlon kafesine katılmış oldu.

KA7'yi bizim için ilginç yapan asıl noktaya KX133 çipsetine sahip olması. Uzun süredir sizlere VIA'nın KX 133 chipsetinden ve bu çipsetin niçin Athlon'lar için kurtuluş olacağının bahsedip duruyorum. Bu konuya bir kez daha özetleyeceğim ama daha ayrıntılı bilgi için Mart ayında ki "DDR GeForce'lar Hakkında Bilmeniz Gereken Hersey" başlıklı yazıya göz atabilirsiniz.

KX133'ün öncesi

AMD, Athlon işlemcisini piyasaya sürerken çok büyük bir hata yaptı. Henüz piyasada Athlon'un hakkını verebilecek bir anakart yoktu. Ancak Athlon için olduğundan daha düşük performans anlamına da gelse AMD mevcut Iron-Gate isimli anakartını kullanmaya karar verdi. Hemen hemen BX çipseti ile aynı teknolojide olan Irongate'in daha sonra GeForce ile ciddi uyumsuzluk sorunları ortaya çıktı. Tüm bu süreç içinde VIA'nın Athlon anakartları için AGP 4X ve UDMA-66 desteğine sahip bir çipset, KX133'ü üreteceği biliniyordu. Ancak bu çipset pek de net olmayan sorunlardan dolayı geçip durdu.

Şimdi KA7 ile iki ilke merhaba diyoruz, birincisi ABIT'in Athlon anakart üretimine. İkinci VIA'nın Athlon'un kurtuluşu sayılan çipseti KX-133'un piyasaya çıkışına. Her neye olayın hikaye kısmını bırakıp KA7'nin umutlarını boşça çırparıp çıkarmayaacağını görelim.

KA7 üzerinde

Küçük bir gezinti

Oncelikle KA7'nin Üzerinde şöyledir bir dolaşım üzerinde neler olduğunu bir bakalım. KA7'de bileşenlerin yerleri ve konumlandırılması tamamen hatasız olarak yapılmış. Her parça tam olarak olması gereken yerde. Mesela ATX güç konektörü kartın en üst ucunda işlemci ile DIMM slotları arasında duruyor. Ilyice kenara yanaştırdığı için büyük işlemci fanlarını engellemesi gibi bir sorunu yok. Asus'un K7M'inde maalesef büyük bir fan kullanmak istediğinizde bu fanı heat-sink'e gömülü bir model olmak zorundaydı. Güç kaynağının hemen altında iki fan için güç çıkışları var. KA7'de Abit, fanlar için tam dört tane güç çıkışını koymuş. Her ne kadar bunları adlandırmasa da iki tane işlemci, bir tane ekstra kasa fanı ve bir tane de AGP kartı için olduğu açık. KA7 ilk defa ekran kartınızı eklediğinizde ek fanı takabileceğiniz bir priz var. Bu dördüncü fan güç kaynağı aynı zamanda Athlon'lar için üretilen overclocking devrelerini beslemeye de kullanılabilir. Ancak bu tip bileşenler henüz ülkemizde yok.

KA7 üzerinde dört tane DIMM slotu var. P133 destekli DIMM soketlerinin hemen altında veri tamponları bulunuyor. Bu altı parçadan oluşan çip takım sayesinde KA7稳定性 sorunları olmaksızın 2GB SD-RAM destekleyebiliyor.

KA7'nin üzerinde 6 PCI, 1 AGP ve 1 ISA slotu var. Önceleri kullanılan AMR slotu 6. PCI yuvasına yer açmak için kaldırılmış. Bugüne kadar hiç kullanmadığım ve ne olduğunu bileyen bir unuttuğum bu gereksiz parçanın kaldırılarak ekstra bir PCI slotu kazanılmış olması oldukça anlamlı.

Kartın en altında kasa bağlantıları ve ekstra dip switch'ler bulunuyor. Her ne kadar anakart jumbersiz olsa ve işlemci ayarları BIOS'dan yapılsa da ABIT her zaman gibi eski stil çalışmayı sevenleri unutmamış ve fazladan bu imkanı da koymuş.

Anakart üzerinde en ilgimi ce-

ken nokta da BE6-2'de gördüğümüz HighPoint'in UDMA kontrol çipi ve ekstra UDMA-66 slotlarının bir benzeri için yer ayrılmış olması. Anakart zaten UDMA-66 destekli olduğuna göre bunun tek anlamı KA7'nin gelecek versyonlarında UDMA-100 desteği için aynı BE6-2'de olduğu gibi ekstradan IDE kontrolörü olacak.

Geliştirilmiş Soft Menu III

KA7'de BIOS olarak BE6-2 ve BF6'da gördüğümüz Soft Menu III kullanılmış. KA7 daha önceden Soft Menu III'de olan yardım menüsü, gelişmiş işlemci ayarları gibi göz dolduran her şeye sahip. Ustalık bir iki ekleme yapılmış. Bunlardan en önemlisi overclock işlemeni oldukça kolaylaştıran "CPU FSB Plus" ayarı.

CPU FSB Plus'ın dışında CPU için eklenmiş yeni ince ayarlar da var. Bu ayarlar sayesinde KA7'nin overclock yeteneği inanılmaz derecede artmış. Şu ana kadarki izlenimlerim KA7'nin bugüne kadar gördüğüm en iyi overclock anakartı olduğu yönünde. Ama bu konuda ki diğer detayları Ace's Zone'a saklıyorum.

Performans

Peki çok iyi overclock yeteneği ve mükemmel yakın kart tasarımı dışında KA7'nin genel performansı nasıl? Performans için KA7 üzerinde pek çok benchmark uyguladım. Bunların bir kısmı sistem performansına bir kısmı da oyunculara yönelik idi. İlk önce sistem performansı için testler uyguladım ve KA7'nin performansı beklediğim kadar iyi çıkmadı. Eski K7M'den daha hızlı olsa da beklediğimden düşük bir performans aldım. Daha sonra standart testlerim olan 3Dmark2000, Quake II ve Quake III'de açıkçası yüzüm daha fazla güldü. AGP 4X'in yaratığı performans farkı bu testlerde kendini açıkça gösterdi. Benim genel izlenimim KA7'nin grafik uygulamalarında ve dolayısıyla oyunculara yüksek performans verecek şekilde ayarlandığı yönünde. Ancak KA7'yı

karşılaştırabileceğim herhangi başka bir KX133 anakartı olmadığı için aldığı skorları karşılaştırma şansı olmadı. Önümüzdeki iki ay içinde KX133 çipsetli anakartlar için özel bir grup testi yapmayı planlıyorum. Ancak o zaman piyasadaki rakipleriyle arasındaki performans farkını görme şansımız olacak.

LEVEL'in Yorumu

Şubat ayında BE6-2'yi test etmiş onu PERFORMANS ve TEKNOLOJİ ödüllerine layık görmüştüm. Çünkü BE6-2 BX çipseti ile ulaşılabilcek en üst noktaya ulaştı. KA7'de benim edindiğim genel izlenimin ABIT'in BE6-2'de yakaladığı noktayı bu sefer ilk modelden yakaladığı. Şu an için üzerinde eksik olan tek şey ek UDMA-100 kontrolleri. Ancak bu teknoloji henüz mevcut değil ve zaten KA7 üzerinde bulunması imkansız. Ancak şimdiden bu bileşenin hesaplarının yapılmış olması aynı zamanda ABIT'in geleceğe yönelik vizyonun ne kadar güçlü olduğunu gösteriyor. Athlon işlemci kullanmayı düşünenlere duyurulur KA7'yi tam not almayı başardı. Ancak bu tam notun sahibi sadece Abit değil.. aynı zamanda KX133'ü geliştiren VIA.

Teknik Özellikler

URUN ÖZELLİKLERİ

- KX133 çipseti
- 6 PCI, 1 AGP, 1 ISA slotu
- 2GB'a kadar SD-RAM desteği
- Soft Menu III
- 4 adet 168-pin DIMM yuvası
- 3 ayrı termal sensor
- Voltaj ve Fan hızı kontrolü
- 4 adet Fan Güç çıkışları
- Dip Switch ile işlemci ayarlayabilme
- 2 USB, 2 COM, 1 Paralel, 2 PS II portu

Teknoloji	10
Performans	10
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	7
Ergonomi	10
GENEL	10/10

TNT2 ve GeForce'ların İnce Ayarı

nVidia işlemcili bir ekran kartına sahipseniz bu ay verdiğimiz ayar özellikleriyile performansınızı artıtabilirsiniz.

Geçen aylarda Voodoo3'lerin overclock'u için hazırladığım yazı oldukça ilgi gördü. Tabii bu ilginin tümü Voodoo3 kullanıcılarından gelmedi. Pek çok TNT2 ve GeForce kullanıcısı da kendi sistemleri için ne yapabileceklerini sormaya başlıdalar. Ben de baştan sona TNT2 ve GeForce'lar için yapılabilecek ince ayarları sizin için toparladım. TNT2 ve GeForce'ların hemen hepsi soğutucu fana sahip olduğu ve sürücülerden overclock edilebildiğinden bu konuda herhangi bir bilgiye gerek görmedim. Ancak ayarlar konusunda yapılabilecek ne kadar çok şey olduğunu görünce şaşıracağınız.

BIOS Ayarları

BIOS ayarları performansı artırdığı gibi mevcut sorunlarınızın bir kısmına da yardımcı olacaktır. Ancak bu ayarları yaparken dikkat olmanız gereklidir. Ayarları tek tek yapın ve her seferinde bilgisayarı baştan başlatın. Bu arada yaptığınız ayarları geri alabilmek için hangi ayar değiştirdiğinizi ve eski ayarın ne olduğunu bir yere not edin. Eğer yaptığınız bir ayann orijinal halini unutursanız Default ayarlarını yükleyin ve herseye baştan başlayın.

Burada anlatacağım ayarlar anakartınızın BIOS'una göre farklılıklar gösterebilir. Benim anlatacağım ayarlar ABIT BE6-Z'nin Award BIOS'una göre düzenlenmiştir. Ama isimler ve değerler neden farklılık gösterecektir.

Soft Menu Ayarları

Soft Menu'ye sahip olmayan bilgisayarlarda bu ayarlar jumperler aracılığıyla yapılır. Gerçek buradaki ayar sadece sistemini

mklealms

- 16MB RAM için 24MB veya 12MB seçin
- 32MB RAM için 24MB veya 12MB seçin
- 48MB RAM için 24MB veya 12MB seçin
- 64MB RAM için 32MB veya 16MB seçin
- 96MB RAM için 48MB veya 24MB seçin
- 128+MB RAM için 64MB veya 32MB seçin



overclock edenler için geçerli. Normalde AGP hızı 66MHz'dir ve bu hızın artırılması ciddi sorunlara yol açabilir. Sisteminizin BUS hızını artırarak overclock ettiğinizde AGP hızı da BUS hızına bağlı olarak artar. BUS hızı ile AGP hızını ayarlamak için AGP çarpanı (Agp Multiplier) isminden bir ayar söz konusudur. Bu ayar 66MHz BUS hızı için 1/1, 100MHz BUS hızı için 2/3'dür.

Bu iki değer dışında başka bir değer bulunmaz. Eğer sisteminizi 133MHz'e çıkarırsanız AGP hızınız da bunun 2/3'üne yani 89MHz'e çıkacaktır. Bu tehlikelidir ancak başka bir ayar söz konusu olmadığından BUS hızını geri düşürmek dışında yapabileceğiniz bir şey yok. Ancak BUS hızınızı 66MHz'den (Celeron ve Pentium II overclocklanında) 83 veya 100MHz'e çıkarırsanız AGP çarpanını 2/3'e düşürerek doğabilecek sorunlardan kaçınabilirsiniz.

Advanced BIOS Features Ayarları

Video BIOS shadow: Bu ekran kartınızın BIOS'una daha hızlı erişimi sağlar. Default'u enable'dır. Ancak kimi zaman sorun çıkarabilir. Bir probleme karşılaşırsanız disable edip sorunu giderip gidermediğine bakılabilirsiniz.

Advanced Chipset Features Ayarları

Video BIOS Cacheable: Bu ayarın herhangi bir performans faydası olmadığı için disable konumunda olması daha iyidir. default'u enable'dır.

AGP Aperture Size: Bu ayar toplam sistem RAM'ının ne kadarının AGP için ayrılaçğını belirler. Kendi ayannız için aşağıdaki listeyle bakılabilirsiniz. Ancak sorunla karşılaşırsanız ayarı 64MB'a getirin. Eğer sorun hala devam ediyorsa 256MB'a getirin.

PnP/PCI Configurations Ayarları

Assign IRQ to VGA: Bu ayarın enable konumunda olması gereklidir ve genelde default olarak böyledir.

VGA Palette Snoop: Oldukça eski olan bu ayar default olarak disable'dır ve doğru olan ayar

budur.

PCI Palette Snoop: VGA Palette Snoop ile aynı.

Sürücüler

Sürücülerinizin performansını artırmak en iyi yolu elbette ki en son sürücülerini kullanmaktır. Burada iki seçenekte sahipsiniz. Birinci ekran kartı üreticinizin kendi sürücülerini kullanmak. İkinci nVidia'nın referans sürücülerini kullanmak. Power User'lar için çok daha fazla performans ve özelliğe sahip olduğu için ikinci daha cazip. Ancak unutmayın ki referans sürücülerini kartınızın TV-Out, 3D Stereo gözük gibi ekstra özelliklerini desteklemeyebilir. Veya sorunlar çıkarabilir.

Legal sürücüler mi yoksa undeground olanlar mı?

nVidia sürekli olarak yeni sürücüler üremesine karşın bunların hepsini kendi yasal olarak web sitesinden yayılmıyor. Bunun yerine el altından web sitelerine dağıtarak kendini sorumluluktan kurtarmayı hedefliyor. Bunun bir sebebi de elbette ekran kartı üreticilerinin sahip olduğu sürücülerin çok genlerden gelmemesi.

Underground sürücülerin de tümü nVidia tarafından geliştiriliyor. Yani yasadışı bir yanları yok. Ancak dikkat etmelisiniz bu sürücülerin pek çoğu BETA aşamasında ve sorun çıkarabiliyor. Bence sürücülerin tümünü çekip el altında bulundurun ve sorun çıkarmadığı sürece en son sürümü kullanın. Şu an nVidia'nın sitesinden yayınlanan sürücüler 3.68 versiyonu. Ancak underground sürücüler v5.14'e ulaşmış durumda. V5.14 sürücüler elbette ki beta ve stabil değil. Ancak şuan kullandığım Diamond Viper V770 Ultra 3.84 sürücüler ile sorunsuz olarak çalışıyor. Bu aylık bize ayrılan süre bu kadar.

Ancak gelecek sayıda bu farklı sürücülerin tek tek değerlendirmesini yapacağım. Ayrıca sürücülerdeki ince ayarların tümünü de gelecek sayıda bulabilirsiniz.

DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans dengeyi oluşturduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar piyasadaki reel fiyatlardır ve KDV dahil edilmemiştir.

Sistem Ekonomik | Ideal | Süper

Ana Bileşenler

İşlemci	Intel Celeron 466 Emea/Datagate Fiyatı: 85\$	Intel Pentium III 600 Emea/Datagate Fiyatı: 275\$	AMD K7 700 4K/Cızgı/Karma/Multimedya Fiyatı: 310\$
Anakart	ABIT VA6 Emea Fiyatı: 78\$	ABIT VA6 Emea Fiyatı: 78\$	Asus K7-V Boğaziçi, Cızgı Elektronik Fiyatı: 142\$
Bellek	64MB SDRAM Fiyatı: 55\$	128MB SDRAM Fiyatı: 135\$	256MB SDRAM Fiyatı: 270\$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball Ict Emea/Karma Fiyatı: 126\$	20.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 215\$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 275\$
Ekran Kartı	Diamond Viper II Multimedya Fiyatı: 195\$	Creative 3D Blaster GeForce Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 225\$	Winfast GeForce DDR PLUS Turcom Fiyatı: 310\$
Monitör	15" Hyundai S670 Emea/Multimedya Fiyatı: 147\$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 340\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 855\$
CD ve DVD-ROM	Toshiba 48X 6702 CD Karma Fiyatı: 55\$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 130\$	Creative Encore8X DXR3 Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 160\$
Ses kartı	Creative SB Live Value Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 53\$	Creative SB Live Player Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81\$	Creative SB Live Platinium Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 209\$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 44\$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 83\$	Elan Vital T-5 Cızgı Elektronik Fiyatı: 66\$	Elan Vital T-10 Cızgı Elektronik Fiyatı: 79\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 35\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 90\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative FPS2000 Multimedya Fiyatı: 152\$	Creative DTT2500 Multimedya Fiyatı: 295\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam Fiyat	920\$	1833\$	3081\$

Yan Ürünler

TV kartı	Inca TV Explorer BT 878 Posiflik Bilgisayar Fiyatı: 51\$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 87\$	Hauppauge TV Bilgisayar Fiyatı: 141\$
Yazıcı	HP 710C HP Fiyatı: 141\$	Epson Stylus 640 Romar Fiyatı: 205\$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı: 420\$
Tarayıcı	Mustek 1200CU Multimedya, Mascom Fiyatı: 87\$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı: 252\$	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı: 289\$
CDRW	Ricoh 6424 Multimedya, Ufotek Fiyatı: 218\$	Yamaha B424 Multimedya Fiyatı: 263\$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı: 263\$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69\$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 83\$	Creative Webcam GO Emea/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 139\$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Emea	(0212) 599 30 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Bilgiltaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 288 10 78	Pasifik	(0212) 212 88 65
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Romar	(0212) 252 08 09
Cızgı Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 239 32 00	Tellioğlu	(0212) 213 34 40
		Multimedya	(0212) 216 45 68	Turcom	(0216) 330 57 83

Teknik Servis

Bu ay ilk defa Teknik Servis bölümünde başım dik olarak karşınıza çıkabiliyorum. Çünkü bu ay içinde sizlerden gelen maillerin bir kısmı haric hepsini cevaplayacak vaktim oldu. Gerçi bu ay bir yandan donanım incelemesi yaparken bir yandan futbol menajerlik oyunları inceledim ve diğer bir yandan da Asheron's Call ve Everquest evrenlerinde dolanıp durdum. Yani bin parçağa bölündüm. Ama insan isteyince her şeye vakit bulabiliyormuş. Uzatmayalım da bu ay size ne gibi cevaplar yollamış bir bakalım.

merhaba

Oncelikle, teknik servisteki hızmetiniz muhteşem. Bunu belirtmek istiyorum. Eksiğimiz olan bir çok şeyi tamamlıyor. Başına daha önce hiç gelmemiş olaylar hakkında bilgi sahibi oluyor ve havam bir kat daha artıyor. Sık sık "şunu söyle yaparsan söyle düzeltilebilirsin" diyebiliyorum çevremdekilere. Ama benim gibi bir delinin bilgisayarının sağlam kalması güneşe Merkür'de su bulunup yaşam olanakları sağlanabilmesi gibi bir şeyle olur herhalde.

Her neye laftı uzatmamak gerekiyor çünkü bu kısmda teknik şeyle soruluyor. Sorularıma geçeyim o zaman:

1-Soldire of Fortune adlı oyunu aldım fakat çalıştırılamıyor. Aynı sorun sizin verdığınız demo'da da olmuştu. Oyun açılıyor menü geliyor ayarları yapıp başlatıyorum şarjör mermiler yükleniyor ve o da ne? Bir hata mesajı: Kernel32.dll de sorun var. Bu kernel32.dll nedir ve bu sorun nasıl düzeltılır. (Not: Win95 kullanıyorum)

2-Bu soru son soru ve bir o kadar da spesifik bir soru. Pioneer 6X DVD sürücüm var. Her şey çok güzel giderken birden DVD okumamaya başladı. Yani bir çevirmeye tepkimesine bile girmeden. Kasayı açtım ve geniş kabloyu silkiştirdim. Bir süre düzgün çalısti ama sonra tekrar gitti. DVD başta tanınıyor ama hiç busy işi yankıyanmıyor. Windows altında da var ama CD ya da DVD takınca hiçbir şeyle olmuyor.

Eğer cevapları email'ime gönderebilersen sevinirim. Dergide de yayinallyabilirsen sevinme kat sayım artar. Şimdi çok teşekkür ederim.

Jedi-Knight

LEVEL Merhaba Jedi,

Güzel duyguların için teşekkürler. Ancak senin az sonra konu mankeni olacağın bir konuda ciddi şekilde yakınacağım. Bir çokunuz nick'inizi çok seviyorsunuz ve o dururken isminizi kullanmaya gerek duymuyorsunuz. Bence

bunda yanlış bir şeyle yok. Ama burası teknik bir köşe, hatta bir tür klinik. Burada sadece nick'inizi kullandığınız zaman ortaya çok komik şeyle çıkarıyor. Mesela "Jedi-Knight, bence buradaki sorun senin sisteminden kaynaklanıyor" gibi. Yani benim gibi fanni bir editör bir Jedi şövalyesine nasıl böyle bir şeyle söyleyebilir ki? Hatta olayı abartırsak "Obi-Wan ben sana Afreyy alma Pioneer al demedim mi? Hayır Force falan güzel ama senin kafa çalışmıyor. Nato mermer nato kafa." Sanırım duygularımı yeterince iyi anlatabilmemiştim ve en azından bu satırları okuyan arkadaşlar nick'lerinin yanı sıra kendi güzel isimlerini de belirtirler.

I- Kernel32.dll için Windows'un kalbi demek yanlış olmaz. O dosyada hata olması Sof'un sistemi komple çökertmesi anlamına geliyor. Yani Sof veya ondan dolayı olarak sistemin yazılım veya donanımında ciddi bir hata oluşuyor ve sistem çöküyor. Ancak bu konuda ne yapabileceğini tam olarak bilmiyorum. Tahmin yurutmek gereklse kilitlenme yüklemeye biter bitmez gerçekleştiğine göre sorun 3D sisteminde. Öyleyse bu hata ya oyunda ya da sürücülerinde. Bu durumda sorunu gidermenin tek yolu ekran kartı sürücülerini güncellemek ve oyunun patch'ını yüklemek.

2- IDE kablosunu değiştirmeyi deneyebilirsin. Tabii sorun sürücünün kendisinde de olabilir.

İçinde bir sorun olabileceğimi gibi arkada IDE kablosunun girdiği yerdeki pinler eğilmiş veya kopmuş olabilir. Ayrıca DVD'ye gelen güç kablosunu çıkarıp başka bir tane takmak da işe yara-

yabilir. Kısacası her şeyle dikkatlice incele. Eksik ya da kırık dokük bir şeyle yoksa muhtemelen sürücünün kendisinde bir sorun vardır.

Merhaba

Tüm Level çalışanlarına ve donanım bolumune iyi günler. Benim yeni aldığım

bilgisayarı hakkında birkaç sorum olacaktır:

I- Benim monitör 17" Sony G200. Monitör daha yeni, fakat anlamadığım bir nedenle ekranın görüntü titriyor. Ekranın kenarlarına bakıldığında genişleyip daraldığı rahatça anlaşıyor. Şimdi siz etrafında manyetik bir şeyle vardır da ondan dersiniz. Monitörün sağında ve solunda Creative FPS2000 satellite hoparlörler, masanın altında(60-70cm) subwoofer, 40cm sağında Diamond Supra External modem var.

Bunun sebebi üretim hatası olabilir mi? Ya da subwoofer'ın etkisi olabilir mi?

2- Ekran kartım Winfast GeForce 256 DDR Plus. Bu karttan en yüksek

performansı nasıl atabilirim?

3- Bendeki Avermedia TVCapture98 w/WCR TV kartından görüntü alabiliyorum fakat ses yok. Ses kartım SB LivePlayer ve en son sürücüleryle birlikte kullanıyorum. Hoparlörlerde digital çıkış kullanmadan kaynaklanabilir mi?

Sorularım bu kadar. En kısa

zamanda cevaplayabilirseniz çok sevinirim. Şimdi teşekkürler.

Bahadır Özay

LEVEL Merhaba Bahadır

Daha önce bilgisayarın ve doylayıyla monitorun var mıydı onu bilmeliyiz önce. Eğer önceki monitorunde bu sorun yine varmışsa sorun muhtemelen manyetik alındır. Ama bu ilâ hoparlörler olmak zorunda değil. Oturduğum yere ait bir manyetik alanda olabilir. Mesela GSM verici, TV verici veya yüksek gerilim hattı gibi. Eğer önceki monitöründe böyle bir sorun yoktuysa hatalı üretim olması ihtiyimali oldukça güçlü. {Eğer önceden monitörün yoktuysa bir arkadaşının monitörünü getirip onda deneme yapabilirsin. Yukarıdakilerin hepsi bu şekilde de geçerli olacaktır.}

Ayrıca monitörün sürücülerini yüklediğini ve ekran kartının sorunsuz çalıştığını varsayıyorum. Bu arada farklı tazeleme oranları kullanmayı dene. Bazen bu olabiliyor. Yani monitörler 60-80Hz gibi hızlarda olmaması gereken dalgalanmaları yapabiliyor. Tazeleme oranını 100Hz'e çıkar. Bu nü Görüntü Özellikleri/Ayarlar/Gelişmiş/Bağdaştırıcı'dan yapabilirsin.

Winfast DDR Plus'ın varsa zaten çok yüksek bir performans alıyor olmalıdır. Bırak performans artırmayı TNT'si olanlar düşün-

KabloNET

 (0216) 464 24 24

[Ana Sayfa](#)

[KabloNET](#)

[Kablosuz Internet](#)

[Kablosuz Modem](#)

[KabloTV](#)

[Teknik Bilgi](#)

[Hizmetler](#)

[Yayın Dizayn](#)

[TV Kanalları](#)

[Kablosuz Açıka](#)

[Kablo Internet](#)

[Teknik Bilgi](#)

[Hizmetler](#)

[Kablo Data](#)

[Teknik Bilgi](#)

[Hizmetler](#)

[Yeni Servisler](#)

[Yayın Dizayn](#)

Kablo Internet Ücret Tarifesi

Erişim hizmetinden bağımsız sabit bedeller.

Telefon Ücreti	17.460.000 TL (Düzenleme ücreti dahil)
Kablo Modem Fiyatı	100.000.000 TL + KDV

Kablo Modem'e 5 Taklit

Bütün izinlerimden kredi kartıyla yapılanlık takdirde, KDV hariç 117.000.000 TL hizmete sahip olmanız Kablo Modem 56.000.000 TL şubesin, 19.000.000 TL 5 ay taklitte alınamaz.

Sabit bedellere Riva olarak erişim hizmeti bağlı yatkın bedeller.

Hiz. (Küp.)	Aylık Sabit Ücret	Aylık Destek Hizmeti Ücreti
64/16	30.000.000 TL	12.500.000 TL

* Ödemelerinizi kredi kartı ile yapabilirsiniz.

sün. Kartın zaten piyasadakilerin en hızlısı. Burada senin yapabileceğin sürekli olarak güncellenen sürücülerini takip etmek. Bunun dışında ekstra bir şeye ihtiyacın yok.

TV kartlarında ses çıkmaması sorunu genelde basit hatalardır. Mesela ses ayarlarında Line-In'in mute edilmiş olması gibi. Onceki burları ve TV kartından gelen audio-out'un Live! Player'da Line-in'e girdiğinden emin ol. Dijital çıkış kullanmadan kaynaklanan bir sorun olup olmadığını gelince; hoparlörlerini birlikte gelen standart çift stereo kablo ile bağla. Hala ses alamıysan dijital sesten kaynaklanan bir sorun yoktur. Ses gelişiyorsa zaten sorun büyük ölçüde çözülmüş demektir.

Merhaba

İlk olarak böyle güzel bir derginin böyle güzel bir Yayın Koordinatörü'ne böyle sevgili bir e-mail atmaktan mutluluk duyduğumu bilmeni isterim... Bir kaç küçük istek ve sorum olacak, cevaplar çok mutlu olacağım dan emin ol...

1) Team Fortress 2'nin orjinali Türkiye'ye gelecek mi? Gelecekse şu kulaklık ve mikrofon seti de olacak mı?

2) Yeni Kablonet'in çıktığını herhalde biliyorsundur. Bu konuda dergide bir bölüm ayırmayı isteyecektim. Yeterince hızlı mı? Fiyatları ne kadar? En önemli Internet üzerinden rahatça oyun oynayabilecek miyiz? Örneğin Rogue Spear, Team Fortress 2... ve daha bir çoğu.

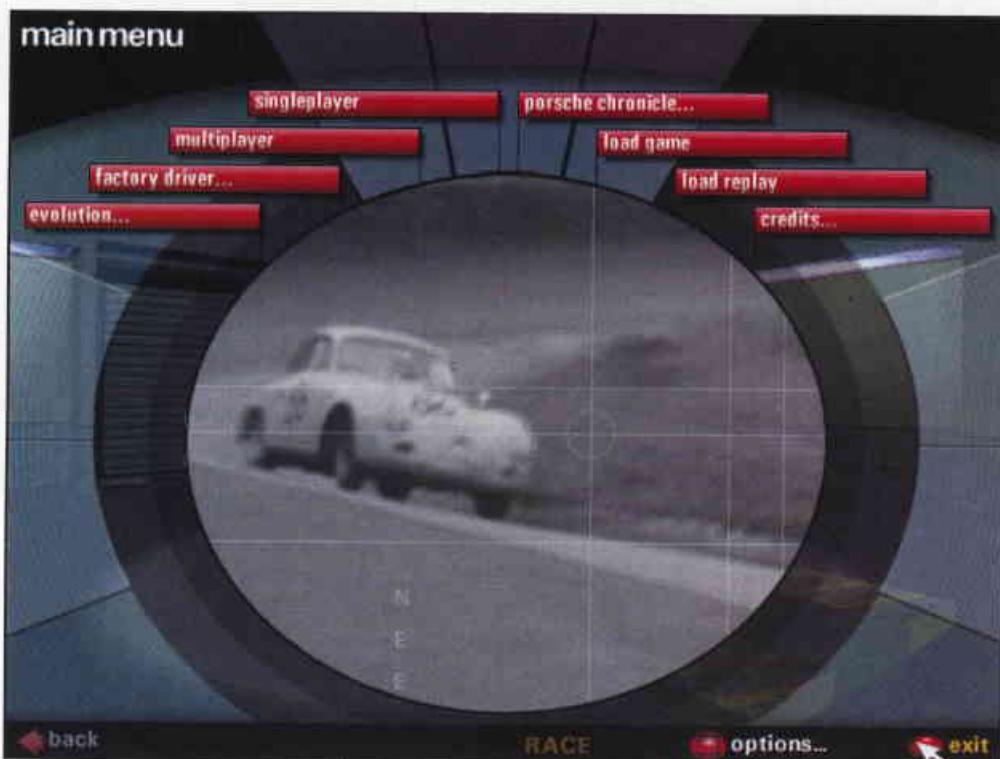
Onur Gür

LEVEL Merhaba Onur,

Başkaalanı olsa cevap gelsin diye baştan övgü yapıyor derdim. Ama senin duygularında samimi olduğuna eminim. Benim için de sevgili okurlarla yazışmak ayrı bir zevk.

Team Fortress 2'nin orjinali olarak Türkiye'ye geleceğine dair bir umudum şimdilik yok. Henüz Sierra'nın bir distribütör yok ve sanırım yine Internet siperişlerine dünyyanın parasını bayılacağız.

Kablonet konusunda yakında dergide bir şeyle yazmayı planlıyorum. Ama bunun için önce evime Kablonet bağlantım gerekiyor. Çünkü bi-



zim ofisin bulunduğu bölgede KablotV yok. Geçen ay ev için başvuruda bulundum ama evde kutu olmadığı için önce tespit için gelmeleri gerekiyormuş. Sonra binaya eve KablotV bağlanacak, ancak ondan sonra benim inceleyip görme şansım olacak. Görmenden detaylı şeyle yazmak istemiyorum. Ancak Sannane Inc. Server'larından gördüğüm kadaryla kablo bağlantısı olanlar şimdilik gayet güzel oynuyor. Biz bile ISDN ile 150 gibi yüksek pinglerle debelenirken onlar 60-80 arasında gidip geliyorlar.

Selam Teknik Servis :)

Derginin tek eksikini teknik servisi açarak düzelttiniz ve bunun için çok teşekkürler. Böylece oyun ve donanım için iki ayrı dergi almak zorunda kalmıyoruz. Neyse, size cevabını çok merak ettiğim soruları soracağım ve cevaplarınız sevinirim. i810 chipsetli bir anakartım var. Ecran kartı ve ses kartı üzerinde olduğu için değiştiremiyorum.

1) Ekran kartı 4Mb ve 8Mb yapırlabilmiş. Acaba buna değer mi? Önemli derecede bir hız artışı olur mu?

2) Ses kartı 16bit ve 4 hoparlör destekliyor. Kendi testlerinde her hoparlör SB Live'daki gibi ayrı çalışıyor. Ama iş oyunculara gelince sadece stereo oluyor. Mesela NFS 3 ve 4'te D3D/EAX

seçeneğini seçince arka hoparlörlerden gelmesi gereken sesler önden geliyor ve sesler bozuluyor. Stereo yapınca sesler düzeliyor ama arka hoparlörler çalışmıyor. O zaman

neden 4 kolon destekliyor bu kart?

3) PC Works alsam bu ses kartıyla düzgün çalışır mı?

4) Acaba SB Live alsam ve Biostan anakartın kendi ses kartını disable yapsam çalışır mı?

5) NFS Porsche 2000'de menülerde ve bazen yarı esnasında renkler ve yazılar bozuluyor. Bunun nedeni ekran kartının 4Mb olması mı yoksa oyunun kopya olması mı? Voodoo3 3000'i olan arkadaşında denedim ve böyle bir sorun olmuyor.

6) Anakartın kitabında TV-OUT olduğu yazıyor ama ben oyle bir şey göremedim!!! Acaba 8MB yaptırınca mı oluyor?

7) Son sorum Windows'a ilgili. Türkçe Win98 Second Edition kullanıyorum ve bazı dergilerde SE'nin ilkinden daha kötü olduğunu, çok kısa sürede çöktüğü yazıyor. Bu doğruya neden Microsoft daha kötü olan bir ürünü piyasaya sürüyor?

Şimdiden teşekkürler...

Mert AÇIOĞLU

LEVEL Merhaba,

Oncelikle i-810 almakla baştan hata yapmışsun. Sadece ofis kullanımı için hazırlanmış ve bir

oyuncunun kesinlikle uzak durulması gereken bir anakart

1) Bence RAM artırmayı sa- na bir faydası yok. Anakartı de- giştirmen veya onun üzerindeki on-board ekran kartını disable edip yeni bir PCI ekran kartı al- man gerekiyor. Bence anakartı değiştirmek daha mantıklı olan seçenek

2) Ses kartının ne olduğunu bilmediğimden bir fikrim yok..

3) Ne olduğunu bilmesem de bu ses kartının PCWorks'ü hak ettiğini sanıyorum. Büyük ihtimalle Vibra 128 olabilir.

4) Teorik olarak çalışması gere- kir. Aynı ekran kartında olduğu gibi.

5) Sorunlar %90 ekran kartın- dan kaynaklanıyor

6) RAM ile ilgisi olduğunu san- miyorum. Her halde opsiyonel- dir. Yani sadece belli modellerde vardır.

7) SE bence surum A'dan çok daha iyi. Çok daha az çöküyor. En azından Win98 A'daki cittaran explorer çökmeleri yok. Eğer Microsoft'un sitesinden up- date'lerini de yaparsan oldukça iyi çalışıyor

Tuğbek Ölek

İste geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı
(Kaynak: www.pandora.com.tr)

1 Katip Bartleby / *Babil Kitaplığı* Herman Melville
2 Resmi Dunya / *Neâim Gürsel*

3 Karı Koca Masalı / *Ahmet Mithat Bibliyografyası*
Ahmet Mithat

4 Deliliğin Dağılannda / *Cthulhu Mitosu 2. Kitap*
H.P. Lovecraft

5 Proust Yeminimi Nasıl Değiştirebilir / *Alain De Botton*

6 Klasik Gizemli Hikayeler / *Charles Dickens*

7 Füreya Ayşe Kulm

8 Karga Sonra Kaldı / *Italo Calvino*

9 Tatlı Rüyalar / *Alper Canigöz*

10 Cinselik ve Şiddet ya da Doğa ve Sanat / *Camille Paglia*

Ve iste geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü
(Kaynak: www.billboard.com)

1. No Strings Attached / 'N SYNC
2. Supernatural / SANTANA
3. Two Against Nature / STEELY DAN
4. Real Live Woman / TRISHA YEARWOOD
5. Oh How Life Is / MACY GRAY
6. Like Water For Chocolate / COMMON
7. Brand New Day / STING
8. Californication / RED HOT CHILI PEPPERS
9. Hooray For Boobies / BLOODHOUND GANG
10. Opposite Of Heat / DRAG-ON



Jethro Tull 13 Mayıs 2000 Cumartesi tarihinde İstanbul Haybiye Cemil Topuzu Açıkhava Tiyatro'sunda konser verecek. Yetkinin numaralı olduğu konserin bilet fiyattarı 17,5 ve 20 milyon lira. Aynı zamanda bu konser Deep Purple ve Slayer gibi grupları Türkiye'ye getiren Major Müzik Organizasyon'un 2000 yılı açılış konseri olacak.

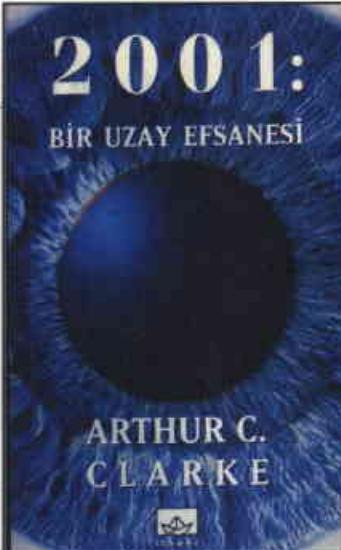
Pearl Jam'in altıncı albümü *Binaural* henüz piyasaya çıkmamış olsa da albümünden çıkan ilk Single *Nothing As It Seems* Internet üzerinden yayılmıştı. Muhtemelen Mayıs ortalarında piyasaya sürülecek olan albümünden çıkan ilk Single i sonymusic.com/artists/PearlJam/www.tenclub.net ve apple.com/quicktime/hotpicks adreslerinden indirebilirsiniz.

Vebe geçen ay askere gönderdiğimiz yazı işleri müdürlümüz Şıman Akkol 8 ay sürecek askerliğinin acemlik bölümünü yerine getirmek üzere bulunduğu Amasya'daki birliğinde zi Nisan 2000 tarihinde yemin etti.

Bir uzay Efsanesi Arthur C. Clarke

Bu serideki kitapları daha iyi anlatabilmek ve tabii yazarın diğer kitapları hakkında da genel bir yargıya varabileceğiniz için ilk olarak Arthur C. Clarke hakkında genel birkaç bilgi vermek istiyorum: 1917 yılında İngiltere doğan Arthur C. Clarke King's Kolejini fizik ve matematik dallarında birincilikle bitirdi. Bir çok bilimsel kuruluşun üyesi olan Clarke, 2. Dünya savaşında Kraliyet Hava Kuvvetleri subayı olarak ilk kez radar yoluyla kor iniş yapma denemelerinde görevlendi. Yazdığı 50 kitabı 30'un üzerinde dile çevrilen yazar bir çok ödül almış. Asıl başarısı ise 1945 yılında iletişim uydularını icat etmesi oldu. Geçtiğimiz sene vefat eden Stanley Kubrick ile beraber ortaya çıkardıkları 2001: Bir Uzay Efsanesi adlı kitabın önsözünde "Zamanın başlangıcından günümüz'e kadar Dünya gezegeninde aşağı yukarı 100 milyar insan yaşamıştır. Bu sayı ilginçtir, çünkü şasla bir rastlantıyla bizim yerel evrenimiz Samanyolu'nda da

yaklaşık 100 milyar yıldız olduğu tespit edilmiştir. Buna göre yaşanan her insan için evrende bir yıldız parlamaktadır" cümlesi geçiyor. Bir uzay efsanesi serisinde yüksek teknolojileri ile kendilerini itahastırılmış bir irkın aslında Dünya'nın ve belki de bir çok gelegenin hayatın gelişiminde büyük bir rol oynaması olması ihtiyacı üzerinde duruluyor. Kitapta ki terimle maymun insanlar, yanı herhangi bir araç kullanmayı bilmeyen insanlar zamanında yerini inen bir TMA-1'in bu yarattığa bilincini ele alarak sopayı kullanmayı öğretmesi ile insanların uzuvaları haricinde ilk defa araç kullanmayı öğretir. Yıllar sonra Ay'da bulunan bir başa TMA-1'in ajaça çıkarılması akıllarda meydana gelen soru işaretinin giderilmesi için tek çözüm vardır. Bu TMA-1'in güneş ile ilk karşılaşması sonucunda sinyal gönderdiği Saturn'ın bir yolculuk yapmak. Yolculuk esnasında HAL 9000 isimli bilgisayarın arza yapması ile de geri dönüşü olmayan



ve sonu da olmayan bir yolculuk başlar. Aslında 1968 yılında Oscar'a aday olan 2001: Bir Uzay Efsanesi filmine senaryo olarak yazılan 2001 gördüğüm aşırı ilgi sonucunda 2010, 2061 ve 3001 olmak üzere toplam dört kitaptan oluşan gerçek bir efsaneye dönüşmüştür. Bilimkurgu tarihin yapıtlarından olan Bir Uzay Efsanesi serisi bu türle ilgilenen herkesin kutuphanesinin bulunması gereken oldukça duşundürücü bir kitap.

Sleepy Hollow Hayalet Süvari

Batman gibi ülkemizde de oldukça fazla tutulan bir film yönetmeni olan Tim Burton'ın en son filmi "Sleepy Hollow" Türkçe çevirisi ile Hayalet Süvari vizyonu girdi. Eleştirmenler tarafından bu sezonun en iyi filmlerinden biri olan Hayalet Süvari'nin polisiye gerilim tarzında oduğu söylenebilir. Filmin konusu kısaca söyle; 1799 yılında New York'da görevli olan polis memuru Ichabod Crane (yani Johnny Depp) kurallara ve bilime bağlı kişiliğe tüm tekipleri üzerine çekmektedir. Hakim Ichabod'a iki seçenek sunar. Yapışa girip düşüncelerinden arındırılmaya çalışılacak yada İki günlük mesafedeki Sleepy Hollow kasabasındaki esrarengiz cinayetleri çözüme kavuşturarak yöntemlerinin doğruluğunu kanıtlayacaktır. Kurbanlarının tümünün başları koparılarak öldürülmiş ve tek ortak yanları ise seçilmiştir. Ancak pek de cesur olduğunu söylemeyece-



ğım Ichabod Hayalet Süvari efsanesine ancak kendi gözleri ile görünce inanılmaya başlar. Efsaneye göre Hayalet Süvari duşmanlarının kafasını tek kılıç darbesi ile koparabilen bir paralı askerdir. Bir süre sonra pişirden çikan bu süvari dişlerini törpületeerek daha da korkunç görünmeye çalışır. Süvarının sonu ise yine kendi kılıç tarafından kafası koparılarak gelir. Filmin en başından ve hatta ısminden de bellî olduğu gibi film boyunca kopan kafaların, korkmuş göz ve çığlıkların tek nedeni Hayalet Süvari'dir. Ancak bundan sonraki adım Hayalet Süvari'yi değil onun kafatasını çalarak ona hük-

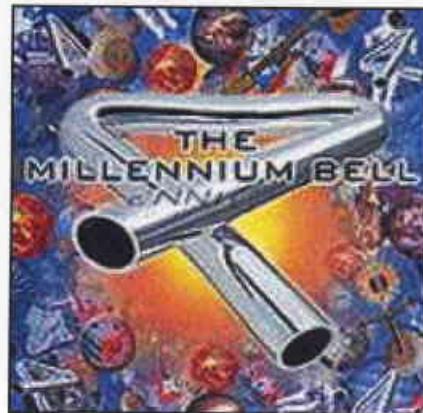
meden kişiyi bulmaktadır.

Filmede Tim Burton'ın varlığı hemen her karede kendini hissettiriyor. Filme asıl korkutucu havasını veren ise Gotik hava, Sonbaharda işlenmeye başlayan cinayetler, devamlı bulutlarla kaplı gökyüzü, filmin neredeyse her karesinde bir nebze de olsa bulunan sis, yapılar ve makyaj kesinlikle sizin başkaları diyaloglara görecek nitelikte. İşte filmin belki de en can alıcı noktası: filmin ana karakteri yani Ichabod Crane ve Hayalet Süvari, Batman'ın Micheal Keaton'ın tıkkılarına benzer hareketleri devamlı tekrarıyor. Ichabod özellikle korkak olması nedeniyle süvari ile her karşılaşmasında gözlerinin dönerek bayılmasını ile oldukça komik bir hava sergiliyor. Ve tabii ki süvarının kılıç ve balta sallama hareketini de göz ardı etmemek gereklidir. Sonuç olarak polisiye gerilim'den hoşlananların veya gotik ile ilgilenenlerin mutlaka seyretmesi gereken bir film.

Mike Oldfield The Millenium Bell

1 1973 yılında yayınladığı Tubular Bells isimli albümünün zamanında çok fazla ilgi gören ve korku klasiklerinden sayılan The Exorcist isimli filmde kullanılması ile dünya çapında bir ün kazanan Mike Oldfield en son albümü The Millenium Bell ile müzik severlerin karşısına tekrar çıkıyor. New Age tarzında çikardığı albumlar ile devamlı olarak başarı grafiğini yükseltmiş Mike Oldfield Millenium Bell isimli albumde geçtiğimiz iki bin yılın olaylarını çeşitli kültür, dil ve müzik yapılarından esinlenerek anlatmaya çalışıyor. New Age'den çok fazla uzaklaşmayan albümde

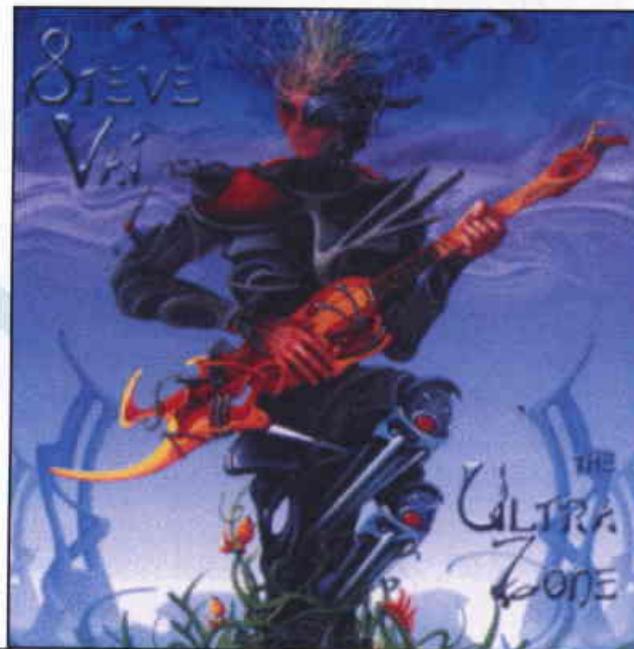
elektronik ve özellikle farklı kültürlerde ait melodiler ilgi çekiyorlar. İncil'deki doğuş öykülerinden esinlenerek yazılan Peace on Earth albümün ve tarihin de başlangıcını belirtiyor. Bunun haricinde albumde Inka dilinin kullanıldığı dört parça mevcut. Ama tabii ki albümün en sağlam parçaları albümle aynı ismi taşıyan The Millenium Bell ve Broad Sunlit Uplands. Ülkemizde çok fazla tanınmayan Mike Oldfield'i ciddi anlamda müzik dinleyicisini diyen herkes mutlaka denemeli. Kesinlikle bir şeyle bulacağınızdan eminim.



Steve Vai The Ultra Zone

Siz bu yazıyı okuduğunuz zaman Steve Vai fırtınası İstanbul'dan çoktan geçmiş ve arkasında oldukça büyük bir duman kilesi bırakmış olacak. Özellikle gitar sesinden hoşlananlar bu albümde ve hatta Steve Vai'de aradıklarından daha fazlasını bulacaklar. Adı Joe Satriani, Yngwie Malmsteen ile beraber anılan gitar virtüözü Steve Vai The Ultra Zone ile beraber son üç albümde başladığı değişimdeki tepe noktasına ulaşmış durumda. Belki de yeni binyılı girmemizle ilgili

olsa gerek daha evrensel bir düşüncce kazanan Vai, albümde вокal ağırlıklı parçalar ile beraber elektronik sound ve ritmler de kullanmış. Zaten bu değişimi albüm kapakları üzerinden de gözlelemek mümkün. Toplam 12 parçadan oluşan albümde göze ilk çarpan parçalar ise Voodoo Acid ve Fever Dream. Eğer sert Rock müziğten hoşlanamıyorsanız gitarını konuşmayı seven Vai halen dinlemediyseniz bu albüm tam size göre.



The Cure Bloodflowers

2 20 senelik müzik hayatına Bloodflower albümü ile son veren The Cure aslında hayranlarını uzmenin yanında onlara çok iyi bir elveda hediyesi bırakarak onları mutlu ediyor. Muzik hayatlarına 17 albüm siyârî The Cure müziğinden hiç ödün vermeyerek devamlı bir numaraya oynamayı başardı. İkinci albümleri Boys Don't Cry ile çıkışa geçen grubun simgesi

makyajlı ilk erkek solist denebilecek Robert Smith oldu. Robert Smith kendine has ses tonu ile parçalara kattığı o rahatlatacı havayı 40 yaşında çikardığı bu albümde de yakalamış durumda. Hatta bu albüm için kariyerindeki en üst nokta demek yanlış olmaz. Elveda albümü Bloodflowers'da kullanılan akustik ve doğal sesler ile Robert Smith birbirlerini bütünlere nitelikteler. Blo-

odflowers'da The Cure'ün diğer albümlerinde de olduğu gibi genel olarak bir hüzün mevcut. Sonuç olarak The Cure ile tanışmak isteyenler için en uygun adım olan Bloodflowers vedalaşmak isteyenler içinse son şans...



Size anlatacak bir masalımız var...

Zaman zamanda iken, kalbur kazanda iken, deve tellal, katır hamal iken, ben ak sakallı pir iken, babamın beşliğini tıngır mingir sallar iken, var varanın sür sürenin, parasız meyhaneye girenin şarap şişesi başında paralanır...

Merhaba millet! Sınavlarla boğuştuğum bir haftadan sonra tekrar klavye başına oturmanın aslında ne büyük bir nimet olduğunu farkına varmış bulunuyorum. Sağolsun Cem'in sınavlar nedeniyle bana verdiği uzatma izninin de büyük yararı oldu tabii. Gerçi Sinan askerde bile olsa bizle bağlantı kurup, rüyalımızda "Yazılırını geçitirme Luk, Cemi üzme Luk, güç seninle olsun Luk,.." şeklinde mesajlar vermemi başardı (Doğumgünün askerlik yaşamının ilk günlerine denk geldiği için beraberce kutlayamadık, nice yillarda Sinan !). bu arada, ne kadar ilginizi çeker bilmem ama Level olarak yeni bir odaya taşındık (Aslında çıkardığımız gürültüden dolayı bizi sürmüştürler) muhtemel ama, neyse...), Artık günlerimiz "Dövez, dovecez" diye kapıya dayanan teknik servis elemanları ve "Çıkmazsanız ateş açırmış" deyip pompalı tüfede (hakkaten) sarılan Cem arasında canımızı kurtarmaya çalışmakla geçiyor. Bu dergide daha önce pek çok kez okuduğunuz gibi "Yazarlık tehlikeli bir işmiş..."

Büyüden Uzak Zamanlar

Geçen ay sözümüz vardı, D&D 3rd Edition için savaşçı ve hırsız karakterlerinde yapılan değişiklikleri anlatabiliriz. Hafızası güçlü okurlar hırsız sözüğünden sonra bir soru işaretini koyduğumuzu da anımsayacaklardır. Neden mi? Okumaya devam edin!

Savaşçılar her daim AD&D'nin



en basit karakter tipi ve {ne yazık ki} uvey evlatları oldular. Silah uzmanlığı dışında kendilerini diğer sınıflardan ayıran hiçbir özellik bulunmaz ve gruptaki diğer elemanlarının yetenekleri gelişmişçe onların bir hayli gerisinde kaldırlardı. Bu nedenle savaşçılar, oyuna yeni başlayanların eline tutuşturulup "Sen daha kuralları bilmiyorsun, al eline kılıç, biz zara deyince atarsın" muamelesi gören, oyuncu başlarında düşük seviyeli buyucuları korumak dışında bir işe yaramayan kas küteleri olmaktan ileri gidemediler. Elbette esas olan karakterin yetenekleri değil, karakterin nasıl canlandırıldığıdır, ancak sorun şu ki, savaşçıların diğer sınıflara göre farklılaşmaları çok zordu. AD&D savaşçıları arasında bir istatistik yapacak olsak herhalde birbirine benzeyen Conan prototipi pek çok karaktere rastlıyor. Fighter's Handbook kitabı ile pek çok savaşçı örnekleri hazırlanıp,

özelliklerdeki oynamalar ile bu nahoş durum bir ölçü giderilmiş oldu. Ancak 3rd Edition, savaşçı dramına kesin bir son vermek üzere meseleye el attı ve savaşçılarla diğer sınıflarla eşit şartlarda mücadele edebilmeleri için yeni olanaklar sağladı.

Bu avantajları daha iyi açıklayabilmek için öncelikle bilmeniz gereken eski weapon/non-weapon proficiency sisteminin tarih olduğu. Artık karakterlerin yetenekleri "feats" ve "skills" adında iki gruba ayrıldı. "Skill"ler eski non-weapon proficiency'lere benzıyor, yani karakterin genel yeteneklerini yansıtıyor. "Feat"ler ise daha çok savaşla ilgili olup silah kullanma, silahlarda uzmanlaşma, vuruş teknikleri, erken davranış gibi özellikleri içeriyor. Aslında bu iki konuyu arasında tam bir sınır çizilemek mümkün değil. Bazı feat'lere bakıp da "Bunlar eski sistemdeki non-weapon proficiency'lerin aynısı" di-

Gökhan Habiboglu & Batu Hergünel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Die Hard Trilogy

Beetle Crazy Cup

Masa Üstü

yebilirsiniz. Olabilir, çünkü eski non-weapon proficiency'lerin ufak bir kısmı da feat'lere dahil. Yalnız feat'ler genel ve tüm sınıflara yönelik. Skill'ler ise her sınıf gore değişiyor. Eskiiden olduğu gibi, diğer bir sınıfın skill'inden almak hem daha pahaliy়atlıyor, hem de daha kullanışız oluyor.

Dövüşte "Fırsat" Eşitliği

Şimdi bakalım neymış savaşçıların yeni yetenekleri. Savaşçılar, en fazla feat sahibi olan sınıf. Bu, hem savaşçılara diğer sınıflara gore bir üstünlük sağlıyor, hem de daha çeşitli ve daha ozgun savaşçı tiplerinin ortaya olmasını sağlıyor. Örneğin seçtiğiniz feattler siz dan dun vurup deviren bir yakın dövüş makinesi de yapabilir, estetik ve kıvrık stilyle rakibiyle dans eden bir eskrimci de. İlerledikçe kazanacağınız yeni feattler de yeteneklerini benzer diğer özelliklerle desteklemenizi sağlayabilir, ya da taramanın yeni bir alanda uzmanlaşmaya başlamamanız için ilk adımı oluşturabilir.

Savaşçıların işini daha önemli hale getiren bir diğer etken, AD&D dövüş sisteminin yenilenmiş olması. Artık sırası gelince zar





atıp vurup vurmadjına bakma modası geçti. Yeni sistemde tüm oyuncuların gerçekten ciddi takımlar geliştirmeye ve en çok hasarı nasıl vereceklerini düşünmeye gereksinimleri olacak. Tabii bu durumda da başrol yine bizim emektar savaşçıların!

Hazır yeni dövüş sistemi demişken önemli bir yeri olan firsat ataklarını (Attacks of opportunity) bu kadar çevrili iştel) da açıklamadan geçmeyelim. Bu yeni kural, tamamen gerçekçiliği sağlamak üzere getirilmiş. Mantığı şu: Siz eğer kendinizi savunmasız bırakacak herhangi bir harekette bulunursanız, rakibe saldırın fırsatı vermiş olursunuz. Misal: Rakip grubun büyüğüsünün bir yaramazlık yaptığını sezdiniz ve safları yarışarak üzerine doğru atıldınız. Eski kurallara göre initiative (oncelik sırası) zarı atılır ve her oyuncu hamlesiini belirtirdi. Ama bu durumda rakibin arasına dalarken yalnızca hedefe yönlediğiniz için büyüğüyü koruyan her karaktere otomatik olarak size saldırma hakkı doğuyor. Bu tür ataklar herhangi bir bonus ya da penaltı almıyor, normal bir atak gibi yapıyorlar.

Araya bu ufak yeniliği de sıkıştırdıktan sonra devam edelim. Savaşçılar yine AC ve vuruş gü-

cündeki üstünlüklerini koruyorlar. Ancak artık en fazla yaşam enerjisini yeni sınıf "Barbarian" kapmış durumda. Atak bonuslarında ranger'lar ve barbarian'lar savasçılarla eşit konumda, ama savasçılar daha fazla feat alarak açıklarını kapatıyorlar.

Çalmak Her Şey Değildir

"Hırsız" sözcüğünün eski kesinliğini yırtmesinin nedeni ise bundan böyle "thief" kelimesi yerine "rogue" kelimesinin kullanılaçak olması. Gerçekten de pek çok AD&D hırsızının olayın yalnızca çalmak değil, casusluk, cambazlık ya da onculuk olduğunu biliyor. Ama isim "hırsız" olunca insanlar kendilerini bir şeyler çalmak zorunda hissediyorlardı. Kim yapmışsa katılıyorum, "rogue" kelimesi bu karakter sınıfını daha iyi ifade ediyor.

Savaşçıların daha çok feat alması gibi, hırsızlar da (rogue için tam bir çeviri bulana dek hırsız demeye devam edeceğim) daha çok skill almalıyla diğer sınıflardan ayırtılıyorlar. Zaten hırsızların en çok skill'e sahip olmaları çok normal, çünkü eskiden kendiliğinden sahip oldukları saklanma, sessiz yürüme, dinleme gibi yetenekleri "satın almak" zorundalar. Aynı zamanda tahmin edeceğiniz üzere diğer sınıflar da (biraz daha tuzlu da olsa) eski hırsız yeteneklerine sahip olabilecekler. "O zaman ben istediğim sınıfı seçerim, iki üç de özellik de aldım mı, en kral hırsızdan sağlam olurum." diyorsanız hesaba katmadığınız bir nokta var demektir. O da "gizli saldırular". Eski "backstab" yeteneğinin elden geçirilmiş versiyonu olan "gizli saldırular" hırsızlara büyük bir avantaj sağlaya-



çak. Backstab'in aksine daha sık ve daha kolay kullanılabilecek bir özellik, dikkate alın! Hırsızların olay yerinden çabucak sıvışabilme yetenekleri de göz ardı edilmemis. Eğer korunma zarını (saving throw demeye



Bu arada uzun, ama gerçekten çok uzun bir süredir oyun oynayamıyorum (Ah Doruk, gittin Ankara'lıara, kaldık böyle), en sonunda kısa süreli bir oyun

çevirme fırsatımız oldu. Yalnız tüm grup elemanlarından yaptığım düşün-cesizliklerin doğurduğu kötü sonuçlar için buradan özür dilerim (Ben ne biliyim o duldume basınca o kadar adamin odaya doluşacağını!) Neyse, gruptaki herkes hala tek parça. Oyun için Uğur, sana çok çok teşekkürler.

İlgî gösterip mektup yazan, ancak benim araya giren vizeler ve geçici bir çözüm bulmama rağmen kökten halledemediğim internet sorunları yüzünden yanıt veremediğim, çok mağçup olduğum tüm dost-



Mağaranın çıkışı

Bu 3rd Edition'da amma yerimi aldı hanı, hayır anlatmayam, gelince nasıl olsa görürüz diyorum, ama kendimi tutamıyorum ki... White Wolf'un yeni oyunu "Hunter : The Reckoning" ve diğer yeni ek kitaplar dan falan bahsedecektik. Galiba D&D'ye fazla torpil yapıyoruz. White Wolf'un da ne gibi güzellikleri bünyesinde barındırdığını duyma vakti geldi de geçiyor. Gerçekten de öyle müthiş bir dünya ki, tanışmayanlara şu vakitte kadar doğru dürüst anlatmamış olduğum için vicdan azabı duyuyorum.

lara teşekkürler ve iki katı özürler. Anlayış ve sabırları ve sabırlar ken yardımçıları için Cem'e, Tuğbek'e ve Cem'in kahve makinesine sevgi ve saygılar. Yetiştiğimiz yazilar yüzünden kahrimizi çeken Didem'e üç misli özürler, çok çok hürmetler. Bir de bu maceradaki yardımlarından dolayı sevgili dostumuz Red Kit'e teşekkürler. Red, nereye gittin Reed ?!!!!

Batu & Gökhan

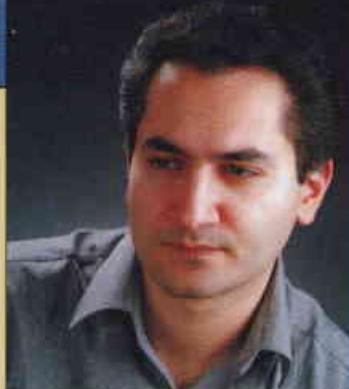


Para biriktirip sevdikleri kızlarla evlenmeye umuyorlar ama iki katı başlık parası ödeme sorunuyla karşı karşıyalar.

İki ayaklı bir buldozerin öyküsü:

MAD DOG

Biliyoruz ki, hepiniz Maddog'un gerçek ismini merak ediyorsunuz. Hatta aranızdan bazılarınız maillerinde Maddog'un ben olduğumu iddia ediyorlar. Ancak yanıldığınızı söylemeyeceğim. Ne ben Maddog'um ne de Maddog ben. Bu öyküde Maddog'la ilgili birkaç bilinmeyeni açıklamaya çalışacağım ama kimse bu adamın gerçek adını vermemizi beklemesin lütfen. Biz onu gizemle seviyoruz.



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Mankind:

10SIX

Allegiance



Maddog sert çocukların takıldığı bir ortamda yetişmiştir. Ve geldiği dünya onu sert olmaya itmektedir. Ruhunda bir kelebeğin çiçek yaprağına konarkenki hassasiyeti barındırırsa da, o hassaslığını kimseye göstermek niyetinde olmayan bir adamdır.



Ancak onun da sert çocukluktan ayrılmış, biraž daha insancıl olduğu anları vardır ki söz konusu anları manitasının yanında olduğu zaman dilimlerine tekabül etmektedir. Üstelik, her şeyden çok sevdığı manıtla ile pek bir uyuşmaktadır ve hanım kızımız da şeker mi şeker, güzel mi güzel, elinden her iş gelen hamarat mı hamarat nadide bir gül yaprağı gibidir. Bu ikisi her fırsatı birlikte olmakta ve beraber atraksiyonlar çevirmekten, hayatı paylaşmaktan zevk almaktadırlar.



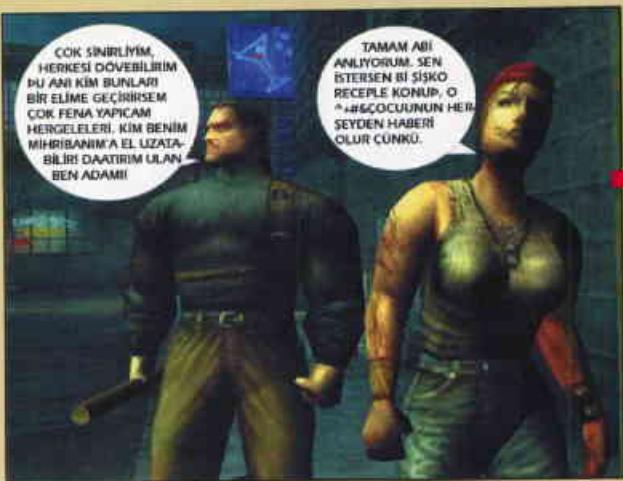
Elbette Maddog gibi bir adamın elbette sevenleri olduğu kadar düşmanları da vardır. Ve bu mel-unlar Maddog'u nereden yaralayacaklarını çoktan bulmuşlardır.



Bir gece anısızın, issız bir sokakta Maddog'un düşmanları tarafından kışkırlan yenge sıkı bir sopa yer ancak o da birkaç hergeleyi hastanelik etmemeye başlar. Elbette bu durum Maddog'un sinirlerini gevşetmek için yeterli olmaz. Çünkü herşeyden çok değer verdiği biricik manitasının vücudunda kırılmadık tek bir kemik kalmamıştır.



Maddog ilk sinir krizini hastanedeki doktorları döverek atlattıktan sonra eline sopayi kaptığı gibi dell toplamak ve iz sürmek için olay mahalline damlar.



Ormanda Maddog'un sınırlı hali için ne derler bilinmez ama bu sokaklarda sınırlı Maddog'a istediğiini vermemenin ne demek olduğu çok iyi biliyor ve kahramanımız da yavaş yavaş bir iz bulmaya başlamıştır. Açıkçası yengeyi dövenleri biz de merak ediyoruz. Buyrun olayı takip edelim.



Elbette gereken bilgiyi aldıktan sonra Maddog'u durdurmak imkansızdır. Netekim, o gece yengeyi döven şerrreefsizlerden biri de gereken cezayı aldıktan sonra bülbul gibi ötecek ve onları yengenin üzerine salan has şerrreefsizin yerini fısıldıracaktır. Aslında dayak yemeden de konuşmaya hazırlı adam ama ister konuşsun ister konuşmasın dayak yiyeceğini o da bilmektedir.



İssiz bir sokakta kıldırıcı Şişko Recep konuşmamak da direnir çünkü eğer bilgiyi sizdiranın kendisi olduğu anlaşılsa, bu alemlerde adet olduğu üzere bundan sonra kafasını boynunda değil elinde taşıması gerekecektir.



Jön Ismail'in klubünü basan Maddog, buradaki kumar makinelerini kırat döker, Ismail'in müşterilerini de bir güzel patakla. Zarar çok büyütür. Kendi çöplüğünün bile güvenliğini sağlayamayan Ismail hem prestijinden hem de haraç ve kumar gelirlerinden olmuştu artık. Maddog'un çaktığı kibrıt, ucu gaz bidonuna giden fitilin üzerine bir kere düşmüştür. Kimse dedikoduları durduramayacaktır. Ama esas sorun Jön Ismail'in bu durum kaşısında vereceği tepkiyle başlayacaktır çünkü Ismail'in bu durumu hiç de sakinlikle karşılaşmayacağı kesindir.



Vee, Jön Ismail, arka odada manitıyla yiyişken ortaya çıkan bu duruma el koyma vaktinin geldiğini düşünmektedir. Bir Jhon Woo filminin aksiyon sahnelerini aratmayacak şekilde girer olaya...



Ancak Jön Ismail'in hesaba katmadığı şey kendisinin bir jön olmasına karşılık karşısındaki bir dublör olmadığını. Maddog ise, neden Mad sıfatını aldığı küçük bir demonstrasyon ile anlatmak niyetindedir Jön Ismail'e ancak çığın birinin yapacağı bir şey yaparak, paltosunun cebinde taşıdığı minyatür aleti çıkartır dışarı.

Son: Evet, işte o Maddog'dur. Aranızda hala bilmeyen varsa öğrenme vakıfı gelmiştir.

Ben bir sıra dışıyorum

Koyun sürüsüne dahil olmak istemiyorum, kimsenin dinlemediğlerini dinliyor, sevmediğlerini seviyorum.

Bu ay bahar yorgunuşum arkadaşlar, insanı ruhsal çöküntüye iten ve her turlu hastalığın kol gevdiği bu bahar aylarını sevmiyorum. Tekrar güneşi gören tüm canlılar gibi insanlar da bahar gelince kendilerini doğanın sıcakollarına atmaya pek hevesli oluyorlar, bu da yetmiyor, aşık oluyorlar, işlerini aksatıyorlar, eve ekmek ve tuz götürmeyi unutuyorlar, başka yaşam biçimleri denemeye kalkıyorlar... bense sadece yoruluyorum bu havalardan, sıcaktan uyuşan ruhumu carşdırılmak için tekrar kışın gelmesini bekliyorum.

Bütün bu yorgunluğun altın da yatan bir şey de baharin sadece fikir olarak bile çok yorucu olması. Bazı davranışlı biçimlerinin bir yerden sonra içimizden geldiği için değil, öyle olması gerekligi için, gelenekselliği için varolması sinir bozucu. Yani birileri baharı doğanın ve insanın yeniden canlanması olarak ilan ettiği için kendimi çok enerjik ve mutlu, hatta yeniden doğmuş gibi hafif hissetmek mecburiyeti yoru-

yor beni. Tıpkı gelecek zamanda dünya nasıl bir yer olacak diye düşündüğünüzde kafanızda canlanan görüntünün aslında izlediğiniz filmlerde ve oynadığınız oyunlarda gördüğünüz kurguya çok benzemesi gibi bu. Ya da sizden elinize bir kağıt kalem alıp uzaylıkların neye benzediğini çizmenizi istediklerinde ortaya çıkan şeyin size ait olmaması gibi. Sonuç olarak aslında hayal gücünüz bile birileri tarafından isteyerek ya da istemeyerek yönlendiriliyor ve kontrol edemeceğiniz bir şekilde biçimleniyor. Şimdi, konumuz oyunlarda işlenen ve bir süredir gözume daha da fazla batmaya başlayan melekler ve şeytanlar ve cennet ve cehennem ve sadece kafamiza sıhabılık ve hayatı ancak uyarlamalarla yansıabilen şeyler. Elbette yaratılan oyunların coğundaki melek ve şeytan tipleri kaynakları kutsal kitaplarda bulunabilecek bazı tanımlara ve varsayımlara dayanıyor. Dolayısıyla farklı oyunlarda karşımıza çıkan bu tipler en azından one çakan özelliklerle birbirlerine beziyorlar. Soz-

gelimi; şeytan deyince aklimiza gelen uzun kuşruyu ve elinde tuttuğu çatal asası ya da iyi meleklerin başları üzerindeki hale, beyaz kanatlar... Ama bir de yüz yillarda üst üste biriken ve sadece şeytan ya da melek temasına uygun olduğu için birinin kafasından attığı, yanı sadece onun hayal gücü tarafından üretilen bazı özellikler de ekleniyor kafamızdaki imgelere. İyi ve kötü diye kolay iki kavrama siğan bir yaklaşımla melekler ve şeytanlar üretiyor oyunlar, kitaplar, filmler ve tabii kafalarımız.

Inanamayacaksınız Ama Sadece Geliyoruz

Messiah'ı oynadınız mı bilmiyorum ama akıma ilk gelen örnek bu oyun. Orada Tanrı tarafından dünyaya düzeni tekrar sağlamak için gönderilen bir meleksizez ve şeytana karşı savaşyorsunuz. Tabii oyunun en başından itibaren kutuplar belli; siz iyisiz, diğerleri kötü. Bir melek olarak oyun boyunca "iyi niyetli" cinayetler işleyip duruyorsunuz iyinin tanımına siğmayan bir vahşet içinde boyuna kan döküyorsunuz. Ama oyunu oynarken "yahu ben bir meleküm, nasıl yapıyorum bunları" demek gelmiyor akınıza. Çünkü baştan kabul ettiğiniz bir şey var; siz iyisiz. Halbuki karşısında savastığınız şeyden (kötülük) bir farkınız olmadığını görmek o kadar da zor değil. İşin garibi oyunu siz kazanıyorsunuz; bunun anıları kötüleri ezecek kadar kötü olduğunu



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Messiah
Counter Strike
Fr8 Hornet

nuz değil mi? Oyunlarda bir iki güzel istisna dışında daima iyiyi oynamak ve bu arada hiç de iyi olmayan yöntemlerle zafer elde etmek da yordu beni. Bana dayatılan "güzel bahar" gibi "iyi insan" tanımını da sevmiyorum. Kotü'nün kendini inkar etmeden çokip kötüüğünü yapması en azından daha dürüst görünüyor gözüme. Hiç olmasa kotunun kahkasının bile kendine has bir tarzi olduğunu görmek ilginç. Tıpkı Dungeon Keeper'daki gibi. O oyun, Might & Magic gibi zindanları gezip ev sahiplerini öldürdüğünüz oyunların karşı tezi gibiydi. Basbabaçı eviniz, sizin yaşam alanınız olan bir yerde kendi düzeninizi kuruyor, savunmanızı sağlıyor sonra da ziyaretçilerinize sizce hak ettikleri cezayı veriyordunuz. Oyun "evil is good" sloganıyla satışa çıktıktan yanlış hatırlamıyorum. Yani kötüüğün iyi olduğunu söyleyordu. Halbuki bence o oyunda siz "kötü" yapan şey sadece diğer oyunlardaki kotunun temsilcisi olmanızdı. Dungeon Keeper'in felsefesini hep takdir etmişimdir, "kötü iyi" fikriyle bir tanımı, bir geleneği sorgulamayı denediği için. DK'yi oynadığım zamanlarda karşısına koyduğum oyun M&M VIII'dı. Bugünlerde Messiah'ı oynarken karşısına koyabileceğim bir oyun bulamamaksa biraz canımı sıkıyor. Kim bilir bir dahaki iyi-kötü kıyasımı belki de Dungeon Keeper 3'e saklamalıyız, eğer oyle bir şey olacağa tabii.

Serpil Ulutürk

Serpil Ulutürk yine bunalımdan bunalıma koşturmakta, hayatın anlamını aradığı oyunlarda cevap bulamamanın yarattığı hayal kırıklığı ile eline geçen herşeyi sorulamaktadır.



Yeni dünyanın kapısında

Geçen gün eski bir dostumu gördüm. O beni görmedi... oynuyordu.

Bu ayki kapak konumuz online oyunculara ilgi gösterebilmem için yeni bir fırsat verdi. Üzerime düşen görev daha çok Everquest ve Asheron's Call'du. Yani binlerce insanla birlikte tehlikelerle dolu bir dünyada maceraya atılmak.

Bu iki oyunda da yeniyim. Karakterlerim henüz güçsüz ve başkalarının yardımına muhtaç. Oyle kafama esen yere gidip büyük yaratıkları dunyadan temizlemeden önce birlerinin kuyruğunda dolasmak ve alıştırma olsun diye tavaşan avıyla yetinmem gerekiyor. Sanırım bu online FRP'lere yeni başlayanlar için sıkıcıdır. Ama ben alıştım. Bundan üç sene önce ilk defa bir online FRP oynadığında bunu fazlasıyla yaşamıştım.

İlk oynadığım online oyun Two Towers isimli bir MUD idi. MUD'lar text bazlı online FRP'ler. Yani şu Commodore dönemlerine kadar uzanan text bazlı adventure'lara çok benzıyorlar. Ama günümüzün MUD'ları o eski oyunculardan çok daha gelişmiş. Aynı anda yüzlerce kişi bağlanabiliyor ve göremesiniz de aklınıza gelebilecek hemen her şeyi yapabiliyorsunuz. Ama grafik arabirim olmadığından oyuna alısmak, komutları ezberlemek çok zor. Ustalık oyuncularınca çok az help dosyası bulundurmaya dikkat etmişler. Dikkat etmişler diyorum, çünkü yardım dosyalarını kaldırarak insanları yardım etmeye veya yardım istemeye mahkum etmişler. Bu yuzden ben de yardım aramamışım.

Orta dünyanın kahramanları

O zamanlar elimden tutup cümlelerinin arasına binlerce yaratık gizlenmiş bu siyah beyaz evrende ilk gunerimi güvenle geçirmeni sağlayan bir bayan vardı. 20'li yaşlarında, uzun boylu, zırhın üzerindeki beyaz pelerinine bal rengi saçları dokülen bir şövalye. Onunla tanışlığımızda beni kendi hocasına götürmüştü. Çok az ama bilgece konuşan biraz yaşılıca başka bir bayan. Onların birliğine katılmak istediğimi söylemiştim. Ama onlar bunun için hazır olmadığını hazır olduğumda seve seve kabul edeceklerini söylemişlerdi. Pek çok kez başımı beladan kurtardılar. Sık sık onları dolaşmama izin verdiler. Tabii onlar orc sürülerini önlere katıp katımlar yaparken bana düşen sadece uzaktan izlernek oluyordu. Ya da onların işlerini bitirmelerini beklerken sincap, kuş gibi ufak seylerin peşinde koşuyordum ben de.

Ama hiçbir zaman onlardan biri olmadım. Çünkü istedikleri seviyeye ulaşmadan sıkıldım. Sıkıldım çünkü her şey tekdüzeysi. Oyundaki pek çok kişinin tek uğraşı öldürmek, para kazanmak, level atlama, daha fazla öldürmek, daha fazla para kazanmak ve daha fazla level atlama ibaretti. Yani Might&Magic oynamak gibi salakça bir şey. Daha aklı başında olanlarda çok fazla kendilerini kırtırmışlardı. Benim tatlı kahraman şövalyelerim gibi. Sonuçta oyunu bir hirs tuzağı olarak algılamalar da tam bir şövalye olarak oyna-

mak oldukça sıkıcıydı. Dar bir çevre ile kötü yaratık avından başka pek bir şey yapmıyordu. O zaman bu çok garibime gitmişti. Yani orada var olma amacı sadece savasmak olan bir insan bundan nereye kadar zevk alabilirdi ki. Level atlamanın hazzından başka ne olabilir? Gerçi bu mantık dışında insanlar da buldum orada. En azından boş zamanlarında yeni büyüler keşfetmek için bir araya gelip tartışan birbirlerine yeni büyülerini gösteren bir grup. Ama onlar da yeni büyülerini yapabilecek güç için sürekli kazanmak zorundaydılar.

Sonunda kendime farklı bir yol çizdim. Sincap ve kuşları kendi haline bırakıp experience ve para peşinde koşmayı bıraktım. Orta dünyayı boydan boy'a dolaşip türküşünü söyleyen bir gezgin olma ya karar verdim. Aslında bir ara sürekli online olmak ve olan biten bütün olayları kaydedip burlardan şarkilar üretmeyi bile düşünüydüm. Ama ne kadar uğraştısam da çok fazla önemli olayla karşılaşmadım. Karşılaştığım en büyük olay o gün için en güclü savaşçı olan Mithala'nın 200. doğum günü kutlamasıydı. Gerçi oyun içinde dev sofralar veya şölenler hazırlama şansı yoktu ama bu kahraman savaşçının geçtiği her yerde insanların deliler gibi "Yaşa Mithala" diye bağırmayı bile fazlasıyla heyecan vericiydi.

Sheriff'lerin yüz karası

O zamanlar çok iyi dostum olan biri daha vardı. İsmini hatırlıyorum ama bir sheriff idi. Çok iyi hatırlıyorum, bir gün onunla konuşurken yanımıza Mithala gelmişti. Arkadaşma bir ihtiyacın var mı diye sormuştı. O da "Birkac parça altın fena olmaz hanı" demisti. (Experience'ları level'a çevirmek için altın kullanıldığından). Mithala cömertçe 250 altın çıkarıp vermişti arkadaşına. Mithala gittikten sonra bana dönüp aldığı 250 altının 100'ünü verdi. Benim gibi bir çomez için çok büyük bir paraydı. Kendime bir çift ayakkabı, bir uzun kılıç, zırh, çok iyi bir hançer vs. bir sürü şey almıştım.



Tugbek Olek

Bu aralar ne oynuyor?

Asheron's Call

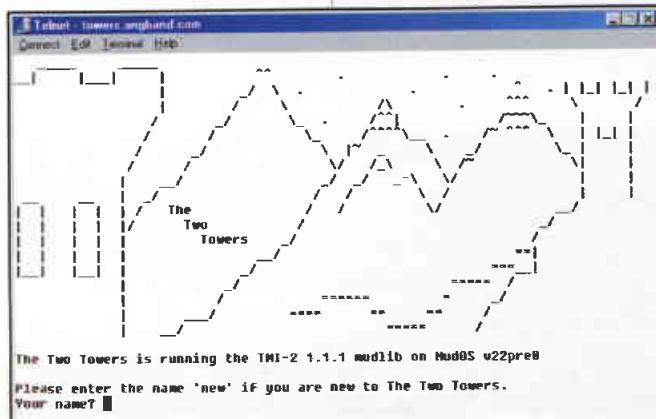
Everquest

Counter Strike

Sonra yine bu anlattığım Sheriff arkadaş beni bir gün gizli guild'ine götürmüştü. Orada bir sandığın içinde duran rozetlerden birini almamı söyledi. Aslında bu Sheriff'lerin kendi aralarında konuşmaları için yapılmış büyük bir armadır. Sonra kendi armsından diğer Sheriff'lere seslenip bana merhaba demelerini istedim. Orta dünya üzerindeki her şerifin bana "Selam Gesualdo, aramıza hoş geldin" dediğini hatırlıyorum. Gerçekten harika bir duyguydu. Gerçi hiçbiri zaman gerçek bir Sheriff olmadı. En azından hiç suçlu yakalayamadım. Sonunda bir çalgıcı oldum. Ama benden 10 level büyük olmasına rağmen dostluğumu kabul eden o tatlı insanı da unutmadım.

Geçenlerde sabaha kadar bir Asheron bir Everquest oynarken geldi turm bunlar aklıma tekrar Two Tower's a gidip yeni bir Gesualdo yaratıp ve eski dostlarımı aradım. Sonunda kahraman kadın şövalyemi buldum. Yaşı 600'u geçmişti ama yüzünden yaşını anlamak imkansızdı. Hatları sertleşmişti ve karşısındaki insana korkuya karşı bir saygı ve hayranlık veriyordu. Saçları hala bal rengiydi ve beyaz bir pelerin hala omuzlarını susluyordu. Ama paha biçilmez silahlardan zırhlar kuşanmıştı. Artık isminin yanında Angelic yazıyordu. Onu görünce bir an ne diyeceği bileyemedim. Oylece durup ona uzun uzun baktım. Sonra hızla uzağaştı yanından. Yakalaya mayacağımı çok iyi bildiğimden peşinden gitmedim. Beni tanımadı... o an oynuyordu. Arda'nın kralıçasıydı artık.

Tugbek Olek, Asheron's Call'da karakter geliştirip onbinlerce Dolara satma planları yapıyor. Bu konuda uluslararası bağışçılar bile kurdu.



POSTA KUTUSU

Merhaba Arkadaşlar.

Bu ay Sinan askerde olduğu için Posta Kutusu'nu yapmak bize kaldı. Aslında sizlere ben cevap yazacaktım ama bu ay köşemde Mad Dog hakkında bir şeyler karaladığım için cevap hakkı olarak da Mad Dog'a posta kutusunu vermeyi uygun gördük (Demokratikiz). Neyse, bakalım neler yazacak beyefendimiz. Ben de sizler kadar merakla bekliyorum...



Cem Sancı

Sim;

Oyunlardan konuşmayıcaleğim. Ben 14 yaşıdayım. Zamanım okulda geçiyor. Onun için dağlara çıkamıyor, martyırlarla konuşamıyorum. Multiplay olayına giremiyorum. Halflife çalışmıyor. Internet Café yapamıyorum, zaman yok. Şimdi nereden çıkartı-

yım hincimi? Yaşama nerden başkayım? Bana yardım et. Dergili her ay aldığımlı söylemeyeceğim. ister yayınla ister yayınılama ama, lütfen cevap ver.

Didem Cetinsoy

LEVEL El Cevap:

Aslında bu sayıda mektuplara

Cem efendi cevap verecekti ama, herif roman yazar gibi yazıyor. Bu yüzden zorla elinden aldım köşeyi, iyi de ettim gibime geliyor. Neyse, bak şimdi Didem sana naçizane bir öneride bulunacağım, belki işine yarar. Ma- dem oyuna ayıracak fazla zamanın yok, bilgisayarın başına geçemiyorsun, o zaman sen de diğer "bilgisayarını" kullan. Hangisi mi? Tabii ki kafanı! Oyunlar, kitaplar, filmler... sonuçta başkalarının hayallerinin ürünüdür, ma- dem ki onlara zaman ayıramıyor- sun. o zaman yapabileceğin en iyi şey kendi hayallerini kurmak- tır, üstelik bu iş için ayrıca zaman ayırmam gerekmey. Üstelik bazen hayal kurarken gerçek dünyada- ki sorunlarına çözüm bile bulabiliyorsun. Elindeki en güçlü sila- hin hayal gücün olduğunu unutma sakin, onu kaybedersen çoğu "yetişkin" gibi odun kafalı, anlayışız, sevgisiz, ikiyuzluk bir yaratık haline dönüşürsun, inan bana bu olmekten bile kötüdür. Yani en azından ben öyle düşünyorum, heh heh heh...

Sevgili Sinan,

Merhaba. Sana bir soru sormak istiyorum. Uzun olduğu için mektupla göndermedim.

1-Arkadaşım ve ben bir box oyun almak istiyoruz. Ama bir türlü oyuncun kimde kalacağına karar veremedik. Box oyunu biz kendimiz kopyalasak yine içine crack veya benzer bir şey koyma-lı miyiz? Yoksa kopyada orijinal gibi olur mu?

2-Birkaç sayı önceki dergideki
Hilekar bölümünde Swat 3 ve

Delta Force 2 de hile için konsolu açmak gerekir demiş ve shift + # veya shift + ~ işaretini demişiniz, (# işaretli 3 ~ işaretli ü harfi). Ama bu işaretler işe yaramıyor. Bana tam olarak o işareti ve yerini, Türkçe klavyede hangi tuş olduğunu çok çok açık olarak anlatır mısın? Yoksa delireceğim. Peki her versiyonda çalışır mı?

Beni bu konularda aydınlatırsan benim gibi küçük bir yaratığı çok mutlu edersin.

Sana ve bütün LEVEL çalışanlarına başarılar diler, böyle bir dergi yayınladığınız için teşekkür ederim.

Mehmet Emin

LEVEL El Cevan

I-Bak şimdİ, bundan kolay ne var? Oyun bir hafta birinizde, di-
ğer hafta öbürünüzde kalsın. Bir
CD'yi paylaşırken bari bu kadar
şorun yaşamayın be yavrum, so-
nuçta dostluğunuzdan önemli
mi? Kopya olayına gelince, tek
bir şey diyeceğim: HİÇBİR ŞEYİN
KOPYASI ASLA GERÇEĞİ GİBİ
OLAMAZZZZZ!!!! Anlaştık mı?
Kopyanın her türlü sakat ve suç-
tur... Bu konuda tüm diyeceğim



de budur...

2-Bak şimdi, o tuşun tam yerini tarif edeceğim bildiğim kada-riyla, iyi dinle. Klavyeyi karşısına al, sol üst köşeye bak. Orada ESC tuşunun altında ve "I" tuşunun solunda duran tuşu görüyor musun? İşte o olmalı, ancak bazen oyunlarda komut satırı "I" ya da "TAB" tuşuna basılarak da açılabilir, oyuna bağlı.

Merhaba Sinan, nasıl sin:

Derginizi yaklaşık iki senedir alıyorum mutluş ilerleme kaydettim. Diğer

derslerden bence oldukça ilerdeşim. Ayrıca Mayıs ayının Level'ini iple

çekiyorum (çünkü mad dog kim açtıyorsunuz).

Her neyse fazla uzatmadan sorularımı geçmek istiyorum:

1-Her bilgisayarı açısından şoyer bir şeyle karşı karşıya kalıyorum.

c:\Windows\system\memctl 32.DLL dosyası bozuk görüntüyor tekrar deneyin ya da

yeniden yükleyin diyor, bu sizce ne olabilir? Lütfen bir çare!

2-Bir diğer sorum da içç'üm açılmıyor çift tıkladığmda içç amblemi ve

loading yazdığı anda yok oluyor ve çıkış falan gözüküyor. Acaba 1. sorudaki

sorunla bir ilişkisi olabilir mi?

Lütfen çözümünü yazar misin?



3-Bu pek sorun sayılmaz ama Türkçe mp3 bulunan bir site var mı? (Adam gibi:))

Sorularım bu kadar, cevap ve çözüm gönderirsen çok sevinirim. Benim tarafımdan da bütün Level çalışanlarına da selam söyle.) Simdilik byessssss

Serhat

LEVEL El Cevap:

Merhaba Serhat,
Dediğim gibi Sinan şu aralar kendini beden eğitimi'ne vermiş durumda; hatta ben mektupları cevaplarken taaa Amasya'dan telefon açtı adam, yemek vakitiymiş. Aynen sunları söyledi, "LIL-AAAANNNNN, BU İŞ HİC RAIN-BOW SIX OYNAMAYA BENZEMİYO, EGİTIMDE AĞZIMA ETİ-LERRR, IMDAMTTTT!!", sonra da hat kesildi, bilemediğim ama bayılmış felan olabilir, nihahahaha... E tabii o ortamda olmadığına göre Mad Dog kimdir bunu da öğrenmeniz başka bir bahara kalacak... Neyse, işte cevapların neyin aşağıda, oku ve mesud ol:

1- Bence senin yapacağın en iyi şey önemli dosyalarının yedeklerini almak, sonra da sabit diskini güzice formatlayıp Windows'u yeniden kurmak. Çünkü bu meret bir kere bozuldu mu bir daha kolay kolay iflah olmuyor, hem belli aralıklarla sistemi yeniden kurmak yararlıdır.

2- Dediğim gibi, Windows'u yeniden kur sen, sonra da ICO ve diğer programları tabii... "GIVE YOURSELF TO WINDOWS LUKE..."

3- Sahsen Türkçe müzik pek dinlemem, dinlediğim eserlerin de kasetleri zaten bende vardır, (Dede Efendi ya da Moğollar gibi) o yüzden sana bir site adı veremeyeceğim. Hele yerli Pop fellan dinliyorsan bu soruyu hiç söylemamiş sayıyorum, ve de say-

galarımı sunuyorum...

Merhabalar,

Ben nisan sayınızı aldım final fantasy çözümü için. Fakat ne yazık ki bir işe

yaramadı. Şu seed ship'in eda's house'in karşısındaki ada da olduğunu

yazmışınız fakat adayı o kadar taramama rağmen bu gemiyi bulamadım. 1.5 aydır

bu gemiyi arıyorum ve artık gerçekten oyundan soğumaya bayıldım eğer mümkünse

daha ayrıntılı bir açıklamayı yollarsan gerçekten çok sevineceğim

Acaba dedığınız adamın yerini tam olarak neresi? Çünkü, harita gerçekten çok

karışık.

Bir de counter strike oynadığınızı duydum ben de çok büyük bir fanıym cs'nin.

Mükemmese nick'inizi söyleyebilir misiniz? Maksat tanışmak yanı hehehei.

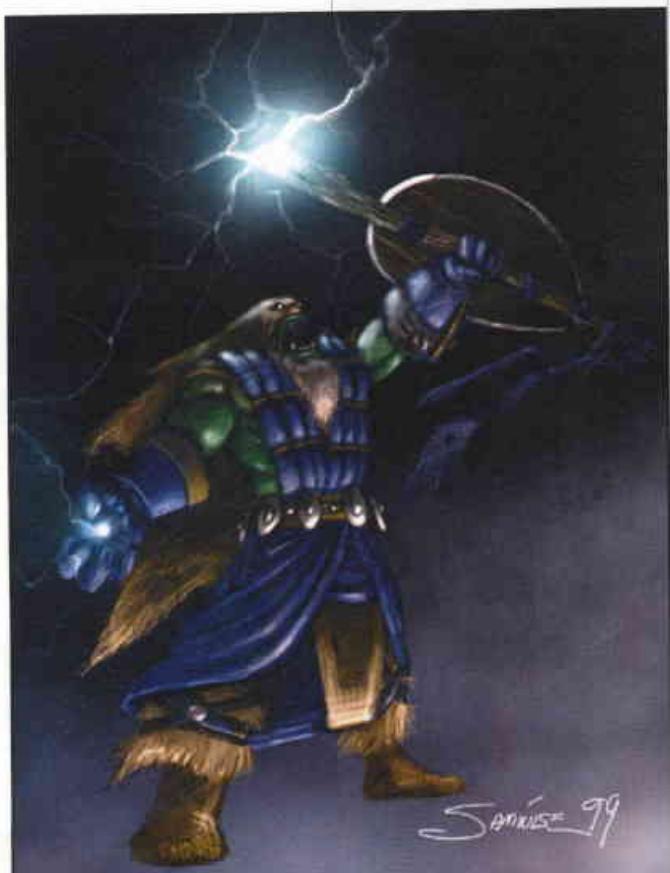
İşte bir cevap yollarsın çünkü, elim kolum bağlı şu an. Simdiden çok

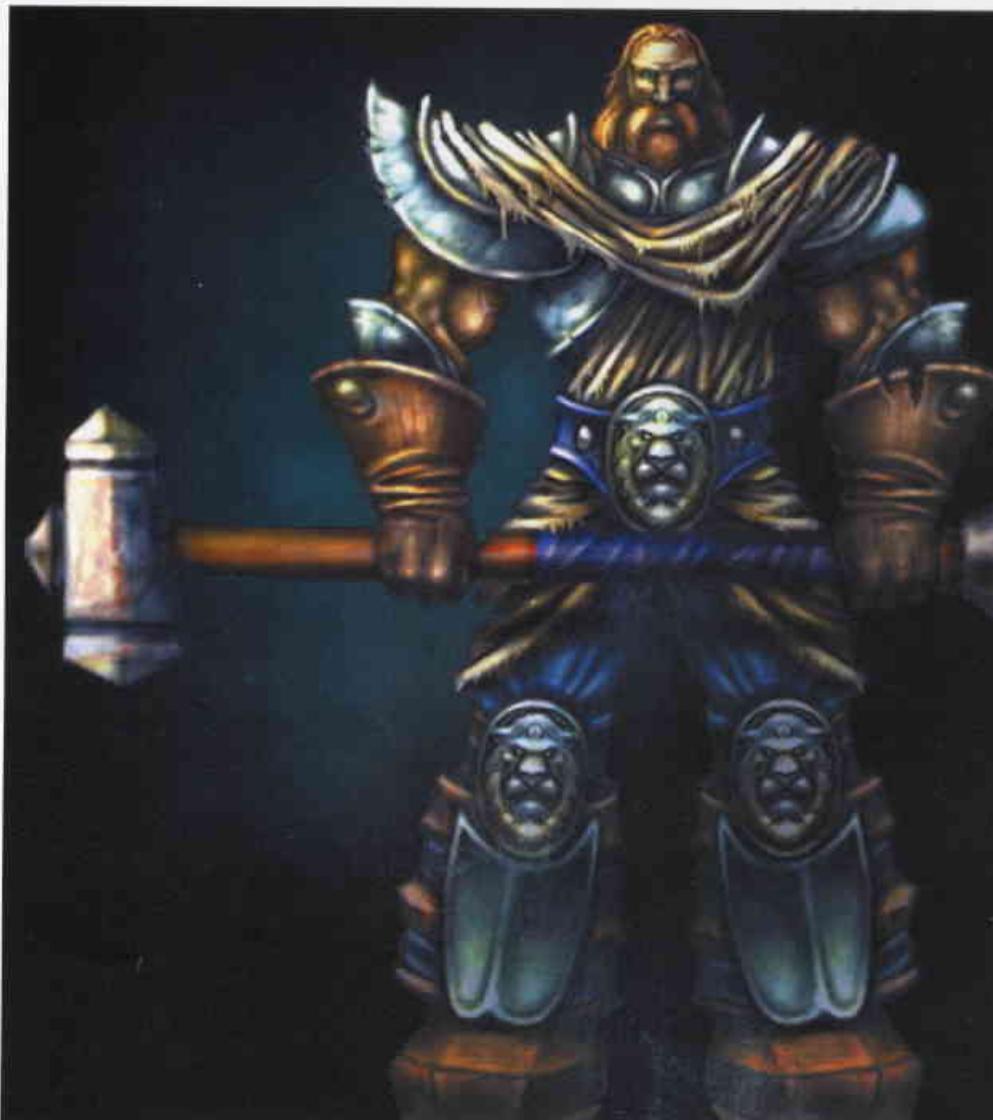
teşekkür ederim ve cevabı dört gözle bekliyorum.

Saygılarımla
Sertan Antikacı

LEVEL El Cevap:

Selamlar Antikacı kardeş,
Dergide manyakça bir tutkuya Final Fantasy oynayan bili-





çim tek eleman vardı, Sinan, o da senin şansına su an başka bir yerde, başka işlerle uğraşıyor. (O şimdi Marine) Ben ve Cem PC versiyonuna koydukları midi müzikleri duyar duymaz oyundan iğrendik, Tuğbek zaten ekran

kartlarıyla felan uğraşırken civatalarını siyirdi, gördüğü herkese "Maraba GeFooooorcel" diye haykırıyor. O yuzden bu sorun cevap bulamadan solup karanlığa karışacak gibi görünüyor.

Counter-Strike oyununa gelince,

dergide yetenek oyunluk sağlandıği zamanlarda yenelde birbirimize bıçını LAN üzerinde dağıtmakla meşgul olduk, dünyaya açıldığımız zamanlar çok nadir. O yuzden nick'imi bilmek sana pek fayda sağla-

maz... Hrah hrah hirh hirh... ([LVL] buraya adınızı koy-Cembö)

Selam,

Ben Level dergisinin abonesiyim. Derginiz çok güzel hep böyle devam etmenizi diliyorum. Benim sana bir sorum var. Ben Edirne'nin Uzunköprü ilçesinde otuyorum. Burada orjinal oyun bulamıyorum ve kopya oyun almak zorunda kalkıyorum. Geçen hafta Quake 3 oyununu aldım fakat netten oynamıyorum. Netten oynamak için orjinalini mi almalıyım? Ve nereden

bulabilirim bana bir telefon numarası verir misin? Lütfen bana bir mail at çok önemli! (Lütfen bir an önce cevap yollal!!!!!!)

Atilla

LEVEL El Cevap: Merhaba

Atilla,

Maalesef durumun bizaz umutsuz görünüyor, tipki kopya Quake 3 alan ve Internet üzerinde oynamaya kalkan diğer herkes gibi. Özellikle son zamanlarda piyasaya çıkan Multiplayer ağırlıklı oyunların kopyalanmasını önlemek için oyun yapımcıları bazı önlemler alıyorlar. Bu önlemlerin en önemli de her oyunun seri numarasını Internet üzerinden kontrol etmek, eğer kayıtlı bir kullanıcıya ait seri numarasını kullanıyorsanız oyuna katılmanızı izin vermemek. Bunun pek bir çaresi yok, yanı mecburen orjinal oyun almanız gerekiyor, ancak ülkemizde çoğu oyunun dağıtımıcı yok, dağıtımları olan oyunların büyük bir





kismi da nedense getirilmıyor. Araştırdık baktık ki Quake 3'ü ülkemizde dağıtmaya hakkını Ersan Games almış, telefonları da 0-212-290 24 90, ancak oyunu ne zaman getirecekleri belli değil. İstiyorsan bir de sen telefon aç ve sor, bol şans.

Selamlar ederim Sinan Bey evladım,

Ben senin Level'da yazarlığa başladığından beri Level'i alıyorum. Senin askere gitmeye baya bi üzüldüm acaba ne zaman askere gideceğini bize söyleyebilir misin? Eğer bir sonraki ayda Level'da yazarsan ne mutlu bize. Sa-

na bir kaç sorum daha var. Aca- ba askerden gelince de Level'da yazarlığa devam edecek misin? Bir de bir sonraki ayı bekletme- den Bizantine'nin son bölümüm ile ilgili herhangi bir ipucu verebilir misin? Mesela başlangıçtaki burç taşlarını nasıl

yerleştireceğimi. Veeeeee sana bir tavsiyem var sen askerdeyken de sana bir laptop versinler de oradan yazmaya devam et. Lütfen e-mail'imi cevapla...

Level'daki herkese bir bir selam- lar.

Hüseyin Savaş.

LEVEL El Cevap: Merhaba Sa-

vaşgilin Hüsiin,

Bak sen biraz geç kaldın. Sinan çoktan "Yaylalar" moduna girdi bile, o yüzden mektupları ben yi- yorum, pardon cevaplıyorum. Si- nan yazarlık olayına gelince, herhalde askerden gelince bir ay fa- lan dinlenir, bana oyle diyordu en son. Ona laptop verip kışlada yazarlık yapırma önerine gelince, işte bu fikrine kahkahalarla güldüm, hatta yetmedi bir de yerlere yattım gülerken. Nedenini askere gidince anlasın, bak şimdi gene gözümün önüne geldi de... Ni- hahahaaaa, Sinan tatbikatta bir elinde G-3, bir elinde laptop düşman karargahına sızmaya çalış-

yor. Sonra bayrağı dikip ardından da okur mektuplarını derlemek için laptopu açıyor... Puhahaha- ha... Ahahahahahaaa...

Selam Cem,

Derginizin yeni şekli çok iyi olmuş. Adventure sevmemiğim halde Byzantine'e bayıldım (strateji hastasımdır da). Hemen sorularma geçiyorum;

- JA2'nin hileleri bende çalışmıyor neden olabilir? (ctrl+guana yazınca şifrelerin aktif olması izmiş)
- JA2'nın geniş açıklamasını strateji ustasında verir misiniz?
- Anladınız ja2 hastasıym, bir de poster.
- Daha ne isteyim?

bye

Murat

LEVEL El Cevap: Sevgili Stra- teji Ustası Murat,

Verdiğim oyunu beğendiğine sevdink, fena oyun değil ama ben şahsen "Full Throttle" dışında pek Adventure oynamadım, nedenini tahmin edersin sanırım. Bu arada isteklerine gelince, senin gibi bir JA2 hasta ve de ustasının poster + strateji istemesi neyse de, hile istemesini yakıştıramadım. Sanırım benimle dalga geçiyorsun değil mi? Seni gidi seniii...

Selamlar,

Şimdi okulda çok düşünüp ta- sindım ve de elimde de dergilerin vermiş olduğu

programlar falan filan, karar verdim ve bir web sayfası açmayı düşündüm ama

nasıl yapabileceğim hakkında hiçbir bilgi yok. Onun için sana yanı seni

yakın gördüğüm için karar verdim senden biraz veya daha fazla yardım almak

İstiyorum. Bana hangi progra- mi ve nasıl olduğunu reklam nasıl alacağımı (özellikle başta Level olabilir) birazlık öğretirsen ne mutlu bana. Ve de dum deprem oldu. Cem'den özür diliyorum (Pardon Cem haksızlık ettim o sen değildin ve de olamazdın onun kim olduğu biz

biliyoruz) diyorum. Cem'e sorar mısın hoca gel şu kızları harcaya- lm he nedersin

sen eline minigun al bende ba- zuka haydi düşelim yola. Benim kızlarla alıp veremediğim yok ama olsun oh olsun.



Sakkol, kaç ay askerlik? Sana iyi teskereler diliçem, nasıl kalacan bilgisayarsız. Sorucaklarım şimdilik bu kadar. Dergi çok iyi ama bir tek fikirde olabilir bir tartışma falan düzenleyin konuda bir oyunu verin herkes incelesin en iyi inceleme yine ödülfen falan verin. Tabii sen dicens ki onun için ek bir adam lazımdır dersin ama olsun. Bir de ben nasıl zommbie@zommbie.com yapabilirim sizinki oyle de kışkırdım, hadi seni tulmuyım daha çok mail okursun. hadi hoşçakal

(SAYFAM ÇOK İYİ OLACAK VE DE ÇOK İDDALIYIM YARARLI BİR SAYFA OLACAK)

Tarık Kayıkçı

LEVEL Selam Ey Kayıkçı!

Doğrusu ya "faydalı" bir web sayfası hazırlamak istedığını söyleyen çok kişi çıkmıyor karşımıza hergün, millet "Mahir-2" olmak peşinde sanksi, ne demek istedığımı anlamışındır herhalde. Neyse, girmekte olduğun olay buraya sıçramayacak kadar geniş, o yüzden sana tavsiyem kitapçıları dolaşıp birkaç sağlam kitap alman, konuyu onlardan araştırın. Ayrıca web üzerinde de konuya ilgili pek çok materyal bulabilirsin, biraz araman lazım. Cem olayına gelince, o bayanlara atıp tutar ama bi hatun suratına açık gülümseyecek olsa hemen sıcak asfalta düşmüş dondurma gibi eriyiver, rahahahahaha... O yüzden

sen Cem'in lafına pek kulak asma, yoksa hayatının sonuna dek tek tabanca dolasırsın, tamam mı? Bak bu da sana benden nasihat, hadi bakıim...

Sevgili Cem,

(Cem'e özel sorular hazırladım kimse okumasın)

Nasısın lıysındır işallah. Yazılırını takip ediyorum (kızılları ilgilileri osellikle (ahh ahh (obur maile işallah) seni bu ortamdan uzaklaştıracı bı demet soru hazırladım buyur sorular:

+Şimdi diablo 2 ne zaman gelir (gün, ay, yıl, işık yılı, salise...) bizim kopyacı bilgisayarcıya sorдум adam Haziran'a bekliyor kendilerünü deyice topluca dumura uğradık inan ne ara çıkarık (bu arada Diablo'yu da biliyordum (hehehehe övünelim birasıck).

Bu arada şu Maddog kim? Za-valliyi hayattan bezdirdin wallabi de şu yım inizi öldürüp başa geçmeye yardım ederim sen yonet bu dergiyi (bisi istemiyom sadece şu Diablo 2'nin orjinalini)

Şimdiden saol, yazıların mükemmel herkese dediim gibi yetenek ve kalite hemen belli oluyor.

Sencer Kebapçioğlu

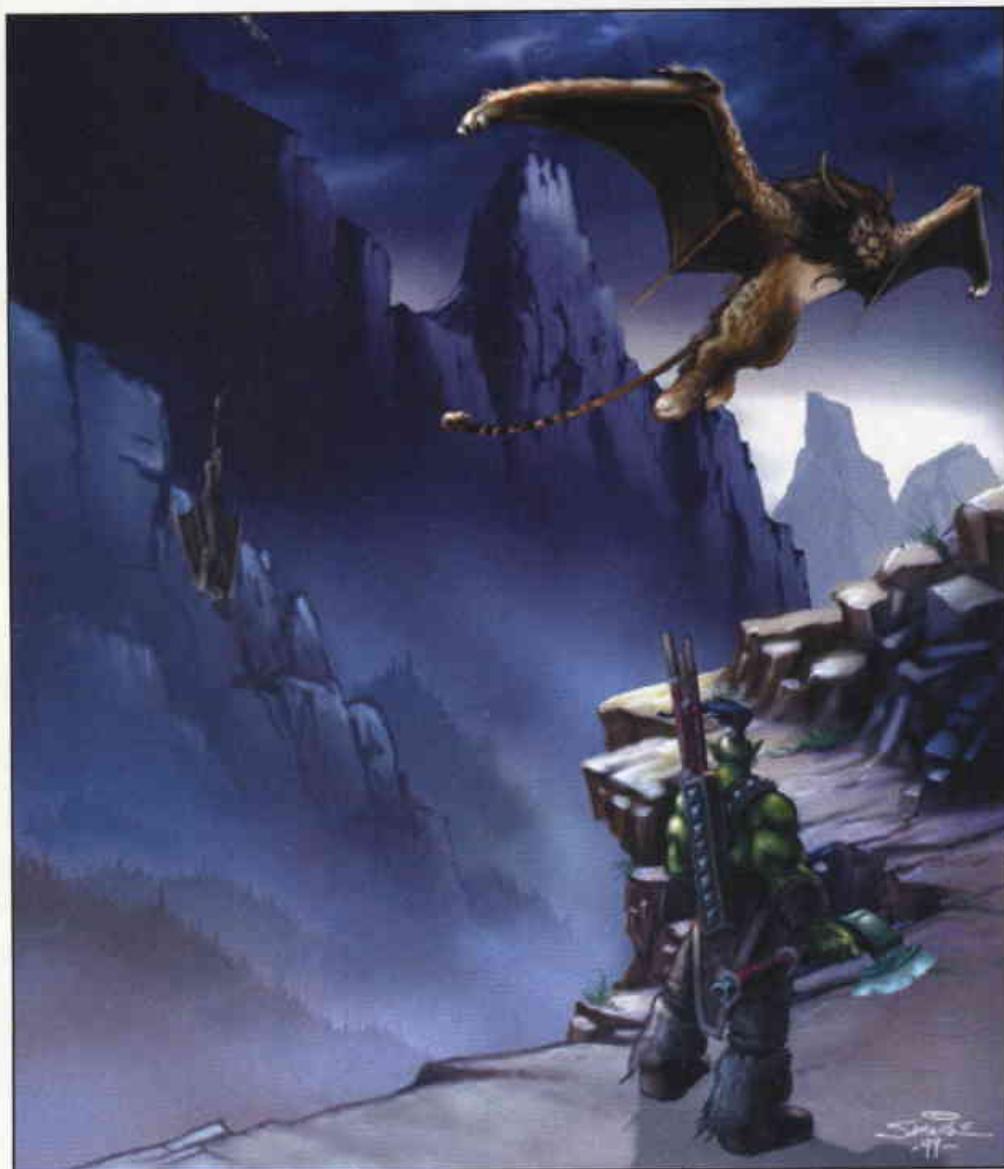
LEVEL Bak buraya Sencer Efendi oğlum!

Gördüğün gibi mektubunun futbolla ilgili kısımlarını yardım atıml, çünkü o şeyden nefffftrefffft ederimmmmm... RAAA AAHHHHH!!!!... Ayrıca Cem'e doğrudan ve de hiç utanmadan yağlama yıkama çekmen hiç hoşuma gitmedi, hem de sadece bir Diablo 2 CD'si uğruna Senin ruhun nerede be adam?! Kişişi yok mu?! Karakterin çöpe mi düştü?! Gururunu köpekler mi yedi?! Ama tabii, Cem'e yağ çekmeyi planlarken benimle karşılaşmayı ummuyordun sanırım, nasıl elinde palla'dı tüm planlarının ama? NI HA HA HA HAAAL... Hiç gücenme, därlılma, böylesine yağıdanlık bir mektup yazarak kendin kaşından... Beni hayatımın bezdirmeye gelince, gerçekten de Cem'in benimle başa çökabileceğine inanıyorum, git kafanı soğuk suya sok derim sanal AHAHAHAHA-AA... Bu kadar yeter şimdilik, çekilebilirsin Sencer efendi...

Sevgili Cem

Sinan'ın askere gitğini yeni öğrendim önemli değil size Sinan abi'ye gönderdiğim maili gönderiyorum. adım Yiğit Doğan derginizin bir üyesiyim dolayısıyla her ay derginizi düzenli olarak takip ediyorum. Asıl değişim istedigim konu ise ocak 2000 sayınızda çıkan ve dikkatimi çeken bir yazınızdı. "Maymunluk" had safhada isimli yazınızda yazdığınıza ağız efeşinlerdi. Burda bize illaki orjinal oyunları seçmemizi önermişiniz, beta ve crack kopyaların zararlarını anlatmıştır. Benim problemin ise beni ve tanıdığım her arkadaşım kopya oyun alır ve bu güne kadar hiçbir şikayetlerimi duymadım. Kendim de her yerde orjinal oyun görme rağmen her zaman kopya oyun alırmı. Bu güne kadar elimde sadece bir beta oyun geçti o da Worms Armageddon'du asıl önemli olansa bu beta kopyanın sadece setup'ının olmayısydi onun dışında bütün bölümünü tamam ve bilgisayarama en ufak bir zarar bile vermedi. Halâ ben kopya oyunlarından vazgeçmem Nedenini soracak olursanız sadece enayiler gidip de birbucuk ya da iki milyona bir kopya





oyun almak varken gidip de dün-
ya kadar bir paraya "bir" tane or-
jinal oyun alır. Ayrıca oyun yapımcı-
larının parşunu yemiş olmak bu-
gune kadar bir parça vicdanımı
sizlətmidi, cunku asla o kadar çok
bir para verip de bir oyun al-
mamı! Ayrıca crack dosyaları ya-
panlar artik zevkz değil profes-
yonel olurlar. Neyse yazacıklarım
bu kadar başınızı ağırttıysam
özürdərim görüşmek üzəre. Ba-
na mail atarsanız ve bu mektubu
gelecek ay derginlərde yayınlarsa-
nın sevinirim E-mail adresim:

Yigit Doğan

LEVEL Sevgili Yiğit,

Bak sen hedefi gene iskaladın,
mektubunu Cem'e yolladın ama
benim elime geçti, haliyle cevabı-
nı da benden alacağın. Oncelik-
le sormak istəm, karanlık bir ge-
cede kuytu bir sokakta kafanı bir
44 Magnum dayayıp cuzdanını
alsam, sonra da yüzüne kahka-
halarla gülüp iki dizine birer mer-

mi siksam neler hissederdin? Ya
da evinin önünden arabanı içinden
kız arkadaşına beraber kaçır-
sam? Ya da bir gece vakti evine
girip serni olduresiye dövdükten
sonra evini tamamen soysam?
Bağlılı kuramadın mı? Aslında
bunlar etik açıdan bile bile kor-
san yazılım kullanmakla aynı şey,
sen ve senin mantığınla davra-
nanlar suc kavramını bir marifet
haline getiriyorsunuz, bir de bu-
nunla övünüyorsunuz. Enayi de-
gilim deməstin değil mi? Aslında
öylesin, cunku satın aldığın her
oyun dünya çapındaki organize
suç örgütlerinin cebine biraz da-
ha fazla para akıyor, ve bir gün
yukarıda söylediğim olaylardan biri-
nin başına gelmesi ihtimalini güç-
lendiriyor. Korsan kopya işini Pa-
muk Prensə ve Yedi Cüccələrin
organize ettiğini sanacak kadar
saf değilsin herhalde? Crack işin-
deklerin profesyonelligine gelin-
ce, söyle bana, madem o kadar
uzmanlar, neden korsan oyunlar-
dan boyuna bir sürü virus ve ha-

ta fişkirip duruyor? Carmaged-
don 2'yi kopya alan ve sonuçta
Chernobyl virusu yüzünden ana-
kartları gümleyenler seninle aynı
kanıda değildirler sanırım, bu sa-
dece bir örnek. Son olarak, kor-
san oyunların henüz hiç zararını
gormedtin değil mi? Sen öyle
san, bu aralar herhangi bir bilgi-
sayar mağazasına girersen hiç
yenİ oyun olmadığını görecəksin,
hem de disarda haldir haldır sü-
per oyunlar piyasaya çıkarken!
Cunku artik senin "kahraman"
ilan ettiğin o "profesyonel" hac-
kerler işi iyice azaltı, kirdiklən
oyunların çoğunu doğrudan In-
ternet üzerinden dağıtıyorlar,
hem de tum müzik, ara sahne ve
benzeri şeyleri oyundan söktük-
ten sonra. Şimdi, bu kuşa dön-
muş rezil "Crack" oyunları garib-
an Internet bağlantılındır. yarım yamalak oynamaya çalışır-
ken kendine şunu sor, gerçekten
de bu işten kârlı mı çıkıyorsun?
Kusura bâkma, ama sandığın
kadar akıllı değilsin...

Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan
gina mi geldi? Bilgisayarınız bir
türlü çalışmıyor mu? Veya içiniz
kemiren, ortalığı haykırıkmak iste-
diğiniz birsey mi var kafanızda?
Yazın bize...

Posta Kutusuna Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları
Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Caddesi 231/3
80380 Kasımpaşa / İstanbul veya
mektup@level.com.tr

Level Editörlerine Ulaşmak İçin

Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Cem Şancı
cemsancı@level.com.tr

Ozan Simitçiler
ozans@level.com.tr

Gökhan Habiboglu
gokhab@level.com.tr

Batu Hergünel
batuher@level.com.tr

Emin Barış
megaemin@level.com.tr

Kağan Ünalı
kunalid@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez
ozand@level.com.tr

Tügebek Ölek
tugbek@level.com.tr

Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

Eser Güven
eser@level.com.tr

TAM SÜRÜM OYUN Conflict: Freespace

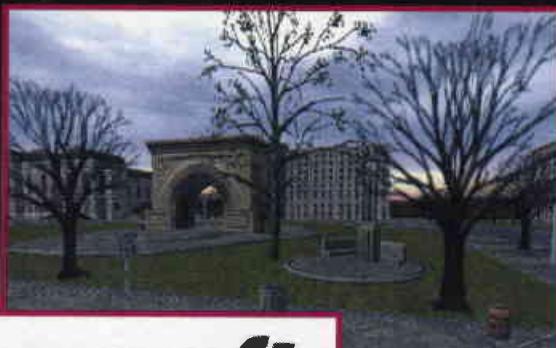
Uzay Simülasyonlarında çığır açan oyun Freespace'de kendinizi gerçekten BÜYÜK bir savaşın içinde hissediyorsunuz. Artık fighter'lar fighter, Destroyerler Destroyer, ana gemiler ana gemi gibi. BÜYÜK olması gereken gemiler BÜYÜK, küçük olması gereken gemiler KÜÇÜK ve daha da güzeli oyunun senaryosu ve videoları harika. Ayaklarını yerden kesmeyi sevmeyenlerin bile uzay pilotu olmaktan zevk alacaklarına bahse gireriz. Hadi, dağıtalım şu kalabalığı.



Microsoft Oyunları

Koca bir dev oyun dünyasına girdi farkında misiniz?

KAPAK KONUSU



Microsoft®



İncelemeler

Werewolf

Dai Katana

Shadow Watch

Gunship!

Imperium Galactica II

VEE,

daha dahaa dahaaaa diyenler
için sakladığımız birkaç
kurşunumuz da var..

TAN ÇÖZÜMLER
MIGHT & MAGIC VIII

Thief II

Counter Strike Özel İncelemesi

Fotoromanları
sevdığınızı biliyoruz.
Yapışık ikizler
Cökhan ve Batu'nun
Yeşil Çam filmlerine
taş çıkartan hayat
hikayelerini okurken
güler misiniz ağlar
mısınız bilemeyeiz.