

2 CD'li

WOODRUFF TAM SÜRÜM
OYNARKEN ÇOK EĞLENECEKSİNİZ

AYLIK MULTIMEDIA VE OYUN DERGİSİ

11/1999

LEVEL



FIFA
2000

KASIM 1999 • ISSN 1301-2134 • 1.950.000TL (KDV DAHİL)

HER YIL OLDUĞU GİBİ BU SENE DE EA SPORTS
FIFA SERİSİNİ BİR ADIM DAHA ÖTEYE GÖTÜRMÜŞ

Imperium Galactica 2
Karakahar

Prince of Persia 3D

Resident Evil 3

Rogue Spear

Soul Reaver

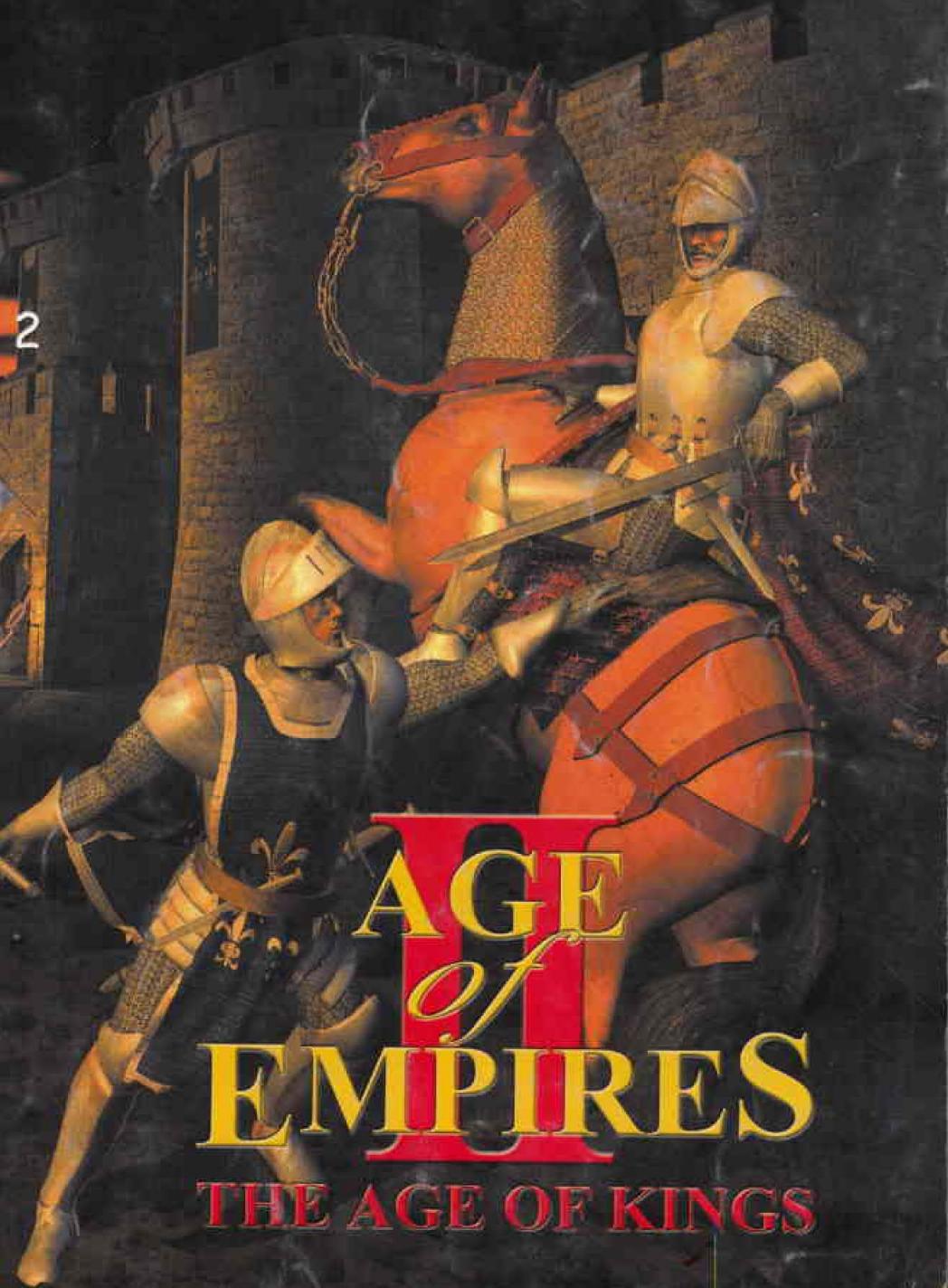
Cutthroats

Homeworld

Re-Volt

Driver

Fly!



Güzel günler de gelecek!

Güzel Günler de Gelecek!

Hmm, şu son bir iki ayki giriş yazılarına bakıyorum da, galiba "içimizi karartmaaa!" diye bağırmakta haklısınız. Hep moral çokıntısına sürükleyen şeyler yazmışım, ama inanın etrafındaki saçma sapan olaylara kayıtsız kalamıyorum, benim yapım bu değil. Uyuyanları uyandırmak, bir kılçım bekleyenleri ateşlemek için büyük bir istek duyuyorum. Ama bundan sonra sizleri çökererek yapmayıacağım bunu, yazılarımın içinde, iğneleyerek, bunu gerçekten hakeden insan müsveddelarını yerden yere vurarak yapacağım. Yapacağınız. Çünkü bizim işimiz bu, Türkiye'nin geleceği olan sizleri içi boş, gereksiz felsefi yazılarla kandırmak değil. Açık açık yazmak, buna cesareli olanların işidir. Bizim işimiz bu.

Tabii esas işimiz de derginin olabilecek en erken zamanda sizlerin eline ulaşması ama inanın iki-üç aydır hiç hesapla olmayan öyle sorunlar çıktı ki, ayın başında önce sizlere ulaşmamız mümkün olmadı. Büyük ihtimalle bu yazıyı yine ayın beşi ile onu arasındaki bir tarihte okuyor olacaksınız. Bunun için tekrar özür dileriz, önumüzdeki aydan itibaren (işer yine arap saçına dönüşmezse tabii) ayın birinde bayilerde olacağız. Biraz daha sabır.

Bu ay o kadar çok şey aynı anda oldu ki, hangi birinden başlayacağımı bilemiyorum. Önce-likle artık aramızda bir bayan yazarımız var. Ricamı kırmayarak kültür köşesinin bir ucundan aramiza sızan Banu'ya teşekkürler (tabii Cem'in bir yazısında onu "bir patates çuvalına" benzetmesinin ve böylelikle söz hakkı doğmasına da bunda katkısı yok değil!). Şimdilik sadece kültür sayfalarında yazıyor, ama yakında klavye ve mouse'u da öğrenecek, o zaman oyun da oynar, belki hoşuna bile gidebilir, kimbilir? (aaaah, vurmasa!!!)

Birkaç aydır aramızda göremedigimiz Maddog'da dayanamayıp geri döndü. "Duyduğuma göre burada bensiz düğün yapmaya çalışıyorumsunuz!" diye gümbürderek dergiden içeri giren Maddog, o an elimde bulunan bütün CD'leri aldı ve "Bunlar benim! Ben yazacam!" diyerek (ve elindeki çifteliyi burnuma dayayarak) ne kadar ciddi olduğunu belirtti. Karşı çıkmak kimin haddine?!

Ayrıca, sizden gelen yoğun e-mail bombardimanına kulak vererek, donanım incelemelerine daha fazla yer ve önem vermeye başladık. Bu aydan itibaren donanım bölümünde en yeni bilgisayar parçalarının incelemelerini bulabilir, ve bizim seçtiğimiz bu parçaları gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Sizlerden büyük destek gören, donanım ile ilgili sorularınızın doruyucu bir şekilde cevaplandığı Teknik Servis bölümü de devam edecek dönüşümlü olarak.

Burada değişim istedigim bir konu var. Son aylarda Türkiye piyasasında büyük bir orijinal oyun patlaması yaşanıyor. Sanıyorum, kopya ve beta oyunlara karşı sizleri bilgilendirmemiz doğru yolda atılmış (ve şimdije kadar pek az kimsenin cesaret edebildiği) bir girişimdi. Bu konudaki yazılarımı takip edenlerden büyük ölçüde olumlu yönde geri dönüş oldu. Son aylarda Türkiye piyasasına giren yeni firmalar da, birçok ünlü yircin'in Türkiye distribütörüğünü alarak, oyunda kaliteye susuz kalan oyunculara hizmeti getirmek üzere kolları sıvadılar. İnanıyorum ki yakın zamanda Türkiye'de de, tipki yabancı ülkelerde olduğu gibi "bilgisayar oyun kültürü" oturacak. Ve eğer oyun oynamaktan zevk alıyorsak, bu konuda daha bilincli hale gelmemiz hepimizin yararına olacak. Orijinal oyun piyasasına girme cesaretini gösteren firmalara ve orijinal oyumlara elliinden geldiğince destek olan bilincli kullanıcılar teşşekkürler.

Incelemeler, evet kişi sezonunun yaklaşmasıyla birlikte uzun zamandır beklenen müthiş oyunlar da birer birer gelmeye başladı. Burada uzun uzun saymayacağım ama bu ayki repertuarımız, belki de şimdije kadar hiç olmadığı şekilde Level Hit'e layık oyuna dolu! Ama yine söylüyorum, bu daha başlangıç, ese fırtına Aralık ve Ocak aylarında. Ve bu seremoniyi kaçırılmak istemiyorsanız, gelecek ay ne yapmanız gerektiğini iyi biliyorsunuz!

Özel Not: Songül ve Gökhan, tam derginin yetişmeyeceğini zannedip kafayı yediğim sırada yardımına koştuğunuza için teşekkürler. Didem, sana da acil şifalar diliyorum, bir an önce aramiza dön.

Bütün güzellikler sizlerin olsun.

Sinan Akkol

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Sinan Akkol

Yazı İşleri

M. Berkay Güngör, Cem Şancı, Emin Barış, Ozan Simiciler, Ozan Ali Donmez, Ekm Küçük, Kagan Unalı, Kadir Tuğtas, Sinan Almacı, Batur Hergünel, Gökhan Habiboglu

Yazı İşleri Sekreteri

Yeliz Aygül

Grafik Tasarım

Didem Inceşen, Songül Yücel

Yazı İşleri Tel:

(212) 297-1724

Yazı İşleri Faks:

(212) 238-7326

Yazı İşleri e-mail adresi:

chipyaz@chip.com.tr

Reklam ve Halkla İlişkiler Müdürü

Güler Okumuş

Pazarlama Bölümü

Özlem Cenker, Ayten Çar

Reklam Koordinatörü

Gönül Morgül

Reklam Müdürü

Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi

Sevil Saritaş, Yeliz Koyun

Reklam Trafikeri

Aynur Kına

Reklam Servisi Faks:

(212) 297-1733

Abone Servisi

Nur Geçili, Ayfer Karaioğlu, Ayten Akgüre, Ebru Epik

Dağıtım Servisi

Nebi Danacı

Dağıtım Asistanı

Mehmet Çil

Abone Servisi Faks:

(212) 238-7343

Abone E-Mail:

abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü

Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.

Genel Müdür:

Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı

Besite Özdemir

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi

Gökhan Sungurtekin

Renk Ayrımlı - Film Çıkış

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Baskı

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Dağıtım

BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad. 231/3

80380 Kasımpaşa İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Pbx

Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA

Dilek Özgen

VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi

Serra Yurtman, Batur Odar

Ankara Büro

4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450

Ovaçlar ANKARA

Tel: (312) 480-5939

Faks: (312) 480-5958

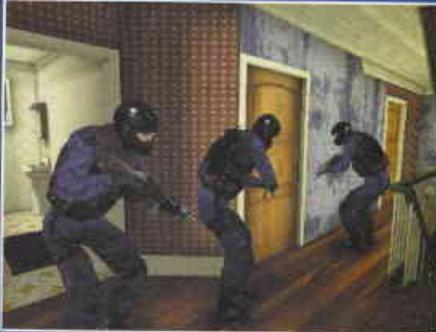
E-Mail: vogelank@chip.com.tr



VOGEL

Yayınçılık Ltd. Şti

Bizden Duymuş Olmayın...



★ İhanızsınız geçenlerde SWAT 3'ün yapımcılardan Rod Fung aradı. Heyecanlı heyecanlı bir seyir söyleyodu, ama anlaşılmamış odu. Len Rod dur bi sakınles, yavaş yavaş anlat dedim. Meğersem, arkadaşları SWAT 4'u yapma karar almışlar, dergi çıkmadan bana yetişmeye telaş içindeydim. Zaten oldum ola severim Rod'u, iyi çocuktur. Bana dedigine göre SWAT 3'de işlenicilerin gücü yemez diye yapamadıkları içinde kalmış, hepsini dördüncüsüne koymayı düşünüyorlarmış. Oyunun ana motorunu bile geliştiricekləmiş. Sonra multiplayer seçeneği falan ekleyecekləmiş. Diger yenilikleri de anlatacaktı ama içerdən çığrıdular garibi, gidip programlaması gerekiyormuş; ben seni yine oranım dedi ve kapattı. Ne diyim, hayırlı olsun.

★ Tam telefonu kapamışım ki, yine çalışmaz mı! Bu sefer kim diye düşünürken, karşısına Bryan Neider çıktı. Uzun zamanlardır aramıyordum kera, neyse özür falan dileydi önce, gerçi bıraz naz yaptıktı ama yine de çok direnmeyen insan; ne de olsa Electronic Arts'ın araştırma-geliştirme bölümünün başkanı. Son zamanlarda news köşesine doğru düzgün haber gelmiyor, o da dergiye yazalım diye Bottle Rocket şirketiyle antlaşma yapmış. 3 yıllık antlaşmaya



AİLE BOYU RTS

Gün geçmiyor ki, her gün piyasaya yeni bir RTS çıkmasın sevimli okuyucularımız. Ama yaşam bu işte, her gün de TZAR gibi ilginç bir RTS göremiyorum. Hal böyle olunca da biraž daha yakından incelemeye alındı yakında çıkışmasını beklediğimiz bu oyunu. İhanızsınız ama Bulgar yapımı olan oyun en genel hatlarıyla Warcraft,

Total Annihilation, Knights&Merchants ve en önemlisi AoE'nin bir güzel harmanlaşmış çekirdekleri çıkartılmış hali. Yani önce kocaman bir imparatorluk kuracaksınız; sonra birincil ve ikincil olmak üzere tamı tamına 8 (yazılı sekiz) ayrı maden türünü toplayacaksınız; ve sonra da her birinin Experience'i olan ve ismini değiştirebileceğiniz birlikleri yöneterek savaşacaksınız. Toplam oyunda Avrupa, Arap ve Asya olmak üzere üç uygurlık, her uygurlığın kendine özgü 20'den fazla binası ve ayrıca oyunun kaderini etkileyebilecek 4 tane çok özel bina olacak (dünya harikası gibi yani) : Cathedral, Wizard's Guild, Trade and Crafts



Guild ve Warrior's Guild. Yapılması çok zor olan bu binalardan birinin inşa edilmesi oyundaki 4 ayrı yoldan (din, büy, savaş, ticaret) birinin seçilmesi demek. Tabii oyunda yeterince ilerleyince bir kaç tanesini yapabileceksiniz. Grafikleri gördüğümüz kadarıyla çok hoşumuza gitti. Bi kerem çok yumuşak (hah) kaliteli ve zengin. Pastel renklerin geçiş çok uyumlu (hakkaten, espiri falan diil). Her birliğin bir karakteri olması, hatta adındaki bütün eşyaları kullanılabılır olması, senaryonun sizin hareketlerinize göre devam etmesi güzel ve etkileyici ayrıntılar. RPG ve AOE öğeleriyle dolup taşan bu oyuncu kesinlikle basit bir RTS olmayacağı, nah buraya cızıyorum, geldiğinde bissürü kişi oynayacak, listelerin tepesine tırmanacak, çok baba bir oyuncu olacak (finito).

TAVŞAN DELİĞİNİN DERİNLİĞİ

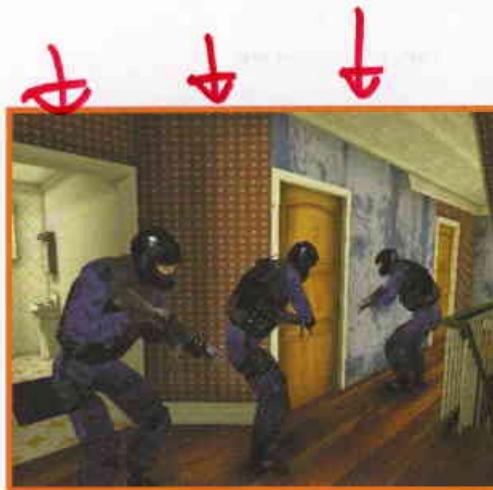
Sonu belli olmayan bir Adventure'ı, Real Time Strategy'le birleştirir; içine de hızlı savaş sahneleri ekler; tüm bunları da okyanusun ta dibinde koyarsantz ne olur? Deep Fighter olur tabii. Yapıcı firmanın Ubisoft olduğu oyunun sloganı şöyle: "Bir kere daldınız mı, hiç çıkmak istemeyeceksiniz!" Oyunun yapımı için bayğı ugraşılmış. Bir kere oyunu dizayn edenler gidip her türlü deniz savaş birligini ve denizaltı silahlarını hatırlamışlar. Derinlerde yaşayan canlıların nerelerde nasıl yaşadıklarını, karakteristik özelliklerini, tepkilerini falan, kısacası denizde ilgili her şeyi öğrenmişler ve oyuna eklemişler. Tabii bunu yepenyen dizayn edilen bir yapay zekaya birleştirmiştir. Ortama depremler, denizaltı volkanosu, akıntılar, gizli mağaralar ve diğer tüm dekorasyon malzemelerini de en iyi şekilde koymuşlar. Ayrıca her türlü fizik kuralını (ki geminin ağırlığı, boyu posu falan hepsi çok şeyi etkiliyor) ve bir sürü özel efekt de unutmamışlar. Tüm bunlar oyunu inanılmaz gerçekçi kılmıştır. Oyunda, X-Wing vs Tie



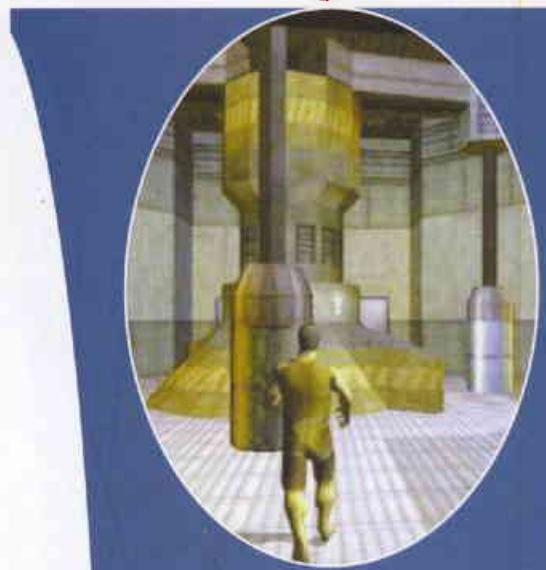
Fighter'daki gibi kocaman bir mekanda üç boyutlu savaş ortamı oluşturulmaya çalışılmış, ne kadar başarılı olduklarını geldiğinde göreceğiz. Ama olay sadece basit bir ilerle-vur değil. Atlatmanız gereken bir sürü tuzak, ciòzmeniz gereken bulmacalar ve devamlı kontakt halinde bulunduguuz yaşam formları var. Ve özellikle benim hoşuma giden özelliklerden biri de denizaltındaki canlılara nasıl davranışlarınız onların da sizi anlamaya çalışıp ona göre tepki vermesi. Devamlı boş yere balık öldürürseniz, bir süre sonra tüm zararsız canlılar sizden felilik felilik kaçacaktır. Oyunun çok detaylı belli bir senaryosu var (kocaman bir gemi inşa etmeye çalışıyorsunuz), ama bu senaryo çok değişken ve siz ne yaparsanız ona göre devam ediyor. Kısacası çok dolu bir oyun, ama umarım bir süre sonra sıkılmaz. Yine de béklemeye fazlasıyla değer tabii ki!..

BU İŞİN SONU YOK!!!

Hangi işin sonu yok? Tabii ki Star Trek oyunlarının! Her ay yeni bir (hatta iki) Star Trek oyunu bu sayfalarda haber olmaya başlayınca biz de acaba Star Trek haber köşesi falan mı yapsak dedik. Aslında eskiden televizyonlarımızda da gösterilen Deep Space Nine'ın oyunu Deep Space Nine: The Fallen'ın haberini iki ay önce sizlere duyurmuştuk, ama en son ulaşan detaylı bilgileri de kaçırımayın istedik! Şimdi, oyunumuz Unreal motoru kullanıyor. Peki türü ne? First Person Shooter diyenler, faka bantınız, oyun Third Person olarak tasarlandı. Bunun nedeni de hoplama ziplama hareketlerinin karakterlerinizi dışarıdan gördüğünüz bir ortamda daha iyi kullanılabilmesi. Deep Space Nine'dan tanık yüzler, Sisko, Kira ve tabii ki Worf!! Aklınıza ne geldiğini biliyorum, evet Worf'un elinde meşhur Klingon silahı Bat'leth olacak. Diğerleri de bildik Phaser'lar ile koşturmakla kalmayacak, yeni yeni iklara (örneğin sadece bu oyun için



yaratılan biyomekanik korsan Girigariler) ait silahları da kullanabilecekler. Her karakterin ayrı bir macerayı kovalayacağı oyununda mekanlar da çok çeşitlili. Olayların sadece yüzde yirmi uzay üstünde geçiyor. Lem'Hadar kampı, orman, manastır ve çöl ortasında obsidyen bir üç yüzde seksenin bir kısmı. Dudak hareketleri ve ses ilişkisine de titizlikle yaklaşan ekip bu işi de hakkını vererek hallettiklerini söylüyor. Bekliyoruz, 2000 baharı ortasında çıkarsa göreceğiz.



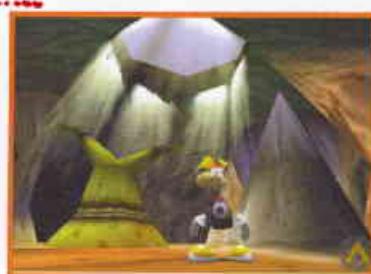
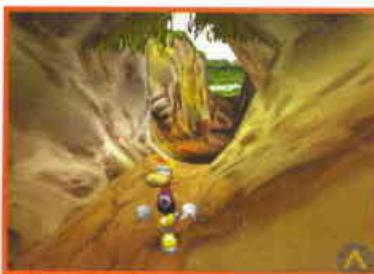
göre geliştirme şirketi ve aynı anda da distribütör olan bu firma EA için online spor oyunları yapacakmış. Adamın dedidine göre BR'te bissuru çok yetenekli tasarımcılar ve yapımcılar varmış o yüzden de çok işlerine yaradırmış. Ben de olum, bu haber yapıldı mı be, git doğru düzgün bi şeyle yap da vazgeçmeye deşsin dedim, suratına kapadım telefonu.

KAHRAMANIN DÖNÜŞÜ

Platform sever, Rayman oynar, Rayman'ın ikincisini de yapınsanız der miydiniz? Yanınızı bilmem, bileyem, ama amcalar yapmış, hazırlamış. Bu kez Rayman, kötü uzay korsanı Razorbeard ile karşı karşıya. Razorbeard'in gezegenini ele geçirip gezegen sakınlarını uzay sirkinde çalışma emellerini önlüyor. Tek kişi Rayman'dır. Ne var ki o da güçlerini yiğmiştir. Ama o kahramandır ve kaçmayı başarır. Yapması gereken, gezegenin varacısı büyüğü Pollochus'u bulup ondan güçlerini geri kazanmaktadır. Rayman 2'de senaryonun çok akıcı gelişmesi ve oyunun action olmaktan çok bir adventure'a yaklaşması için yapımı ekip elinden geleni yapmış. Tabii bu grafiklerin ihmali edildiği anlamına gelmesin, oyunda 1000'in üzerinde texture kullanıldığını söylemem de etkili olur herhalde. Bir de 1024x768 çözünürlükte bile saniyede 60 frame atma gibi bir performansa sahip.



Oyun içerisinde Rayman'ın helikopter-saçından başlayarak gitgide yeni özellikler kazanacak, 14 ayrı dünyada 40 bölümde oraya buraya ziplayacağımızı. Yıl sonuna yetişeceğini umuyoruz. 3D platform seven, gecikmesine katlanır. Haa, bir de yabancı kanallar izleyebilenler 2000 yılında dostumuzu TV'de görürlerse şaşırmasınlar. Bir çizgi film projesi gündemde de.



★ Sinirdendim birden. Bari gidip biraz hava alalım dedik. Aşağı inerken bi posta kutusuna baktım ki; o da ne Fox'dan çok acele telgraf gelmiş. Uzun uzun anlatırmayan, aşağı da aynen yazdım:

Sevgili Gökhan,

Daha önceden yazmadık, çok özür dileriz, nolur affet bizi abicim (stop); sana acilen bu sene yapacağımız yeni oyunları açıklamak istedik (stop). Bunalıdan ikisi Monolith Productions dan, Sanity ve No-one Lives Forever (stop). Ayrıca Die Hard Trilogy 2, Alien vs. Predator Gamers Edition, World's Scariest Police Chases ve Planet of the Apes de volda (stop). Bunalı dışında biliyoz, çok sevmesin, ama kızmazsan üç tane de spor oyunu yapıcız, abicim (stop); NHL Championship 2001, NBA Basketball 2001 ve Pro Football (stop). Cüss, daha 2000'e girmedik ne oole 2001 falan; dedığını duyar gibiyiz abicim; ama napalım, zaten NHL 2000 le NBA 2000'inin de gold editionlarını çıkarttık (stop). Artık sezon oyunu, komple istatistikler, geliştirilmiş 3D grafikler falan var, gerçi sana lâyk değil ama idare et abicim (stop). Yenewe selimler.

- Fox Interactive yönetim kurulu

★ Neyse mektubu atıp dooru Batu'ya gittim; yolda birden cep çalmaya başladı. Crave Entertainment'dan arıyorum. Liquid Entertainment diye bir şirkete antlaşma yapmışlar; PC oyun piyasasına gireceklermiş. Ama bu işleri pek bilmediklerinden ilk oyunumuzu kabaca nasıl olsun diye danışmak istemişler. Prince of Persia'nın devamını yapın diye çekleyecetdim; ama efendi çocuklara benzıyorlardı; soora üzüldüm. Ben de gidip söyle güzel bir real-time strateji çekin dedim. Biraz ilginç olsun, mesela konusu Asya'da geçsin dedim. Peki, ismi ne olsun dediler. Valla şimdi Asya felan dedik, alakah olsun diye Samurai'ı önerdim. Hemen kabul ettiler ve oyunu yapmak üzere kapattılar. Son söylediklerine göre 2001'den önce bitmezmiş. Bu arada cep telefonumu nereden buldu buntar şimdii?

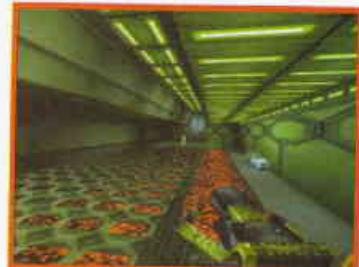
★ Nihayet Batu'ya yarmıştım, o da beni elinde telefonla katsılamaz mı? Evde hulamayınca herhalde Batu'dadır diye orayı aramış. Piranha Bytes. Bana dediler ki: "Baba hanı biz, Gothic adlı bir RPG-Action yapıyorduk ya, işte son anda biraz ekstradan müzik falan ekleyelim dedik, çıkış tarihi Mart 2000'e sırkı, ne diyon?" "Elinin körülü diyon, afferin size!" dedim, kapattım telefonu yüzüme. Bi daha aramazlar herhalde.

★ Yok abi, sınırimi allak bulak etti bu oyun firmaları. Ben de çok dumdadım gezi döndüm eve. Amanın, o da net Kapıda Laura Miele bekliyor. Hani şu Westwood'un satış başkanı Laura. Biz ona kendi aramızda Loris deriz. Aldım hemen içeri, çay-kek falan ikram ettim. Sonra da başları aralatmaya, çok denliyim yavrucak. Dediğime göre Tiberian Sun yüzünden çok ilgi görüyormus, nereye gitse kocaman bir medya ordusu. Tiberian Sun Electronic Arts'ın satış rekorunu kırmışmış da ve Eylül ayında ilk sıraya yerleşmişmiş. Halktan çok büyük destek geliyormuş ve her gün yüzlerce mektup ve email yağışmış.



Hired Guns

Yapımcı iddialı konuşuyor: "Rainbow Six güzeldi, ama grubun elemanlarının çoğu lideri izliyor ve vuruluyordu. Quake, Half-Life güzeldi ama orda burda yol ortasında silah, cephe ne filan bulunuyordu." Amaçları ise en gerçekçi FPS'yi piyasaya sürmek. Amiga ve PC'nin eski oyunu Hired Guns, gelecekte üç büyük firmanın atmosfer ve yiyecek kaynaklarını elinde tutmasına direnen bir asker ve üç adamını konu alıyor. Her



bir takım üyesinin farklı yetenekleri var ve bir bölümü bitirmek için her birine ayrı noktalarda ihtiyaç duyuluyor (Yapımcılar bu noktada multiplayer olarak deathmatch değil de cooperative oyun sistemi üzerine yüklenenleri konusunda oyuncuları uyarıyor). Üstelik her bölüm karşına çıkan her varlığı yok etmek üzerinde kurulu değil. Kimi bölümler sessizlik ve dikkat, kimileri ise gürültü ve silah sesleri gerektiriyor. Üstelik karşınızda rakiplerin de yapay zekaları çok gelişmiş ve stratejileri farklılık gösteriyor. Örneğin robotlar kendilerini korumaksızın hedefe yöneliyor, hayvanlar sürü halinde değilse kaçabiliyor ve askerler kendilerini engeller arkasına saklayıp karşı taktikler geliştirebiliyorlar. Tabii bunda eski bir ordu mensubu olan Charles Farris'in yapay zeka taktik danışmanı olmasının etkisi de yok değil. 2000 başına beklenen oyun bizim oldukça ilgimizi çekti. FPS'lerde canlılığa bu sırı ihtiyaç var !!



Tachyon: The Fringe

Çocuklar çabuk büyüyor, daha Eylül ayında Jack Logan adlı bir yıldız pilotunun galaksideki savaşını anlatan Tachyon: The Fringe'in haberini vermişken bir de baktık ki çıkış tarihi bile belli olmayan oyun koca adam olmuş, 2000 başında piyasaya sürülmeye hazırlıyor. Novalogic'in bu ilk uzay simulasyonu denemesinde 300 yıl sonra Bora adlı bir insan grubunun keşfedilmemiş kaynakların olduğu bir bölgeye yerleşmesi ve bu bölgeye gözlerini diken GalSpan adlı güçlü bir federasyonla girdikleri mücadele konu ediliyor. Jack Logan adlı serseri pilotümüz ise -ki kendisi bildik Han Solo tiplerinden pek de uzak bir adam değil- iki taraftan birini seçip mücadeleye giriyor. Oyunda fizik kurallarından çok, oyuncunun hareket kabiliyetine yönelik çalışmalar yapılması ve geminizi bölüm aralarında türlü ekipmanla



donatabilmeniz işin renkli kısmı. Bir de Jack Logan adına aldığınız bağımsız kararlar işi daha bir RPG havasına sokuyor. Oyun içindeki ana gemiklerin kimileri dev boyutlarda olacak (İçinden üç olarak geçebileceğiniz kadar !) ve Wingman'lerin yapay zekaları da oldukça ileri seviyede tutulacak. Üstelik Novalogic'in oyunun Internet desteğini abartıp yüz kişiye kadar çökünen takımları oyunları düzenleyeceği de gelen haberlerden bazıları. Delta Force ile bizleri multiplayer oyun zevkinin doruklarına çıkartan Novalogic aynı başarıyı uzay simulasyonlarında da sağlarsa zevkten sezik köşe olmamız an meselesi !



?

X-BEYOND THE FRONTIER

Uzay simulasyonu diyorduk değil mi? Eğer siz de "kokpite bin, her şeyi vur, kokpitten in" tarzı oyunculardan sıkıldınızsanız ve "Nerde benim gül gibi Elite'im, nerde o eski hem uçuşlu, hem ticareti güzel günler!" diye hayıflanırsanız alın size X - Beyond the Frontier. Oyunda bilimadamlarının son buluşu olan bir mekiğin test uçuşunu yaparken işlerin ters gitmesi sonucu kendinizi bir anda uzayın bilmediğiniz bir köşesinde buluyorsunuz. İlk karşımıza çıkan yaratıklar size yardım ediyor, geminizi onarıyor, ama doğal olarak da karşılık beklemeyi ihmal etmiyorlar, işin bitti sonrası size kahyör. Dünya'ya dönmek için ana macerayı takip ede-



bileceğiniz gibi belli bir sırayı izleme眼中的 görevlere girebiliyor, para kazanmak için fabrikalar satın alıp ticarete girebileceğiniz gibi korsanlığa da yeteneğiniz var. Ayrıca çeşitli yaratık ırkları ile de anlaşmalar yapabiliyor, ticaret ilişkileri geliştirebiliyorsunuz. Bu arada geminiz de yerinde sayımı tabii, onu da kazandığınız parıyla geliştiriyorsunuz. Grafikler iyi, sistem gereksinimleri çok düşük. Oyunun çıkış tarihi konusunda ise bir şey söylemek zor, çünkü oyun Egosoft adlı bir Alman firmasının ürünü. Bu durumda ülkemize giren kopya oyuncuların hangi yol üzerinden giriş yaptıklarını bilmemiz gerekiyor. Oyunun Amerika'daki çıkış tarihi bellenince çok yakında bizde de boy gösterir. Yok eğer Avrupa çıkış tarihini bazi pırlarsa belki su an bilsayacınızda sizi bekliyor.



SANAL DÜNYANIN DÜNYASI

Bu Dünya'daki yaşamımız yetmezmiş gibi, oyun firmaları bize siber dünyada başka bir yaşam daha verebilmek için yarışa girdiler. Ultima Online'la başlayan yarışa, 3D grafiklerle Everquest devam etti ve şimdi meydana başka yeni özelliklerle dolu Asheron's Call çıktı. Aslında diğer Online RPG'lere göre bayağı iddiaları geliyorlar gibi teh arkalarındaki Microsoft, boru değil. Oyunun bir sürü görevinin dışında her şeyden önce belli bir konusu var: 500 mil kare'den büyük bir alanın içindeki bir sürü farklı bir mekanda (dağ, buzul, çöl, orman, bataklık, yeraltı zindanları vs.) daha önce hiçbir yerde görülmemiş yaratıklarla savaşacaksınız. Karakterinizin ayrıntıları konusunda sızı suyu çıkartacaksınız, 16 milyondan farklı şekilde yüz kombinasyonu var (göz, deri rengi, saç rengi/şekli vs.). Her karakter için önce bir ilk (3 tane), bir m eslek (Archaeologist, Blademaster, Enchanter, Life Mage, Rogue, Sorcerer,



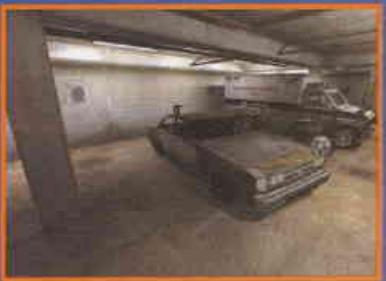
Warrior ve Adventurer) ve 30'dan fazla Secondary Skill (yetenek) seçtiyorsunuz. Ayrıca her karakterin strength, Endurance, Coordination, Quickness, Focus ve Self olmak üzere 6 ana özelliğini ve bunlara bağlı olarak 3 tane ikinci özelliğini olacak (Stamina, Health, Mana). Büyücüler için kendi karakterinin keşfedebildikleri dışında 1600 büyüğüm emirlerine amade olacak. Karakterlerin ölüp tekrar dirilmesinde, veya ittifak kurma gibi sosyal olaylarda bayağı bir yenilikler falan var. Hatta öyleki oyunu oynamayıken bile experience kazanma imkanınız olacak. Güçlü bir grafik motoru olan oyunda detayları olan 3D hızlandırmayı olmadan da görebileceksiniz. En önemli ise oyundaki her öğrenin (mekan, büyüğü, görev, yaratık vs.) zamanla kendiliğinden upgrade edilecek olması ve sizin bunun için hiç expansion pack almanız gerekmeyeceğini söyleyebilir. Kısacası size sağlam geliyor Bill amca.



Bunlar da baskılara dayanamamışlar ve Tiberian Sun'ın ilk Expansion Pack'ı olan Firestorm'u yapmışlar. Bir kaç hafta sonra çıktı. İşte o zaman artık evime bile basarlar, imza almak için. Ne yapacağım? Off! Super olmak çok zor ya! diye dert yanına ben de bı aspirin verip yoldadım garibi.

★ Sonra, çok şaşırıcısınız ama bidden telefon çaldı. Küfrede küfrede açtım. Karşındaki adam heyecanlı, heyecanlı bana Intogrames'in Japonya'da ilk ofisini açtığını söyledi. İyi de bundan bana ne? Adam Türkçe konuşduğumu duyduna, "pardon, hallar karıştı" diyip kapattı. Ben de telefonu yedim!

★ Ehehe, biliyor musunuz, aslında yukarıdaki bütün telefon konuşmalarını ayarlayıp Gökhan'ı sınır krizlerine garkeden de bendlim. Baktım adam telefon görünce iki parmagı üzerinde amuda kalkmaya çalışıyordu, daha fazla zorlamıyorum dedim garibi. Bundan sonraki kısa haberleri ben yapıyorum, bari deyiş insata geldim. Adamlar olayı abartıp sadece Ge-Force 256 gibi deli kartlarda çalışabilecek oyunlar yapmaya başladı yaw. Delirmiş bünler, buradaki resimlerden anladığınız üzere Decay de bu kartı kullanan yeniden bir First Person Shooter. Yine buradaki küçük resimlerden anlayamadığınız üzere ise grafik kalitesi almış başım gitmiş, duvar kaplamalarındaki her bir pürtük, gentik ve bilim nesnenin yansımı ve gölgeleri yanındaki diğer cisimlerin üzerinde etki ederek grafiklerde de bir gerçeklik seviyesine ulaşmasını sağlamış. 1600 X 1280 gibi çözünürlüklerde 32 bit grafiklere sahip olan Decay için daha çok var, tahmini çıkış tarihi 2001 başı gözükmüyor. Eh, biz de Ge-Force için gerekli parayı da ancak toplanzataten



YOLDAKİLER



Age of Wonders	Aralık 99
Alone in the Dark 2	2000 Baharı
Baldur's Gate 2	2000 Yılıbaşı
Black & White	2000 Baharı
Blade Masters	Aralık 99
Champ. Man. 3 2000	Kasım 99
Comanche 4	Kasım 99
Dal katana	Ekim 99
Diablo 2	27 Aralık
Duke Nukem Forever	2000 Baharı
Earth 2150	Kasım 99
Final Fantasy 8	2000 Yılıbaşı
Force Commander	Sonbahar
Gabriel Knight 3	Sonbahar
Gorky 17	Kasım 99
Grand Theft Auto 2	Aralık 99
Half Life: Opp. Force	Aralık 99
Indiana Jones: TIM	Aralık 99
Max Payne	Sonbahar
Messiah	Kasım 99
Metal Fatigue	Kasım 99
NBA 2000	4 Kasım
Nocturne	Kasım 99
Nox	Aralık 99
Omikron	Kasım 99
Quake 3	Ekim 99
Revenant	Kasım 99
Slave Zero	Aralık 99
Star Trek: New Worlds	Kasım 99
Test Drive 6	Aralık 99
Thief 2	2000 Baharı
Ultima Ascension	Sonbahar
Unreal 2	Şubat 2000
Unreal Tournament	Kasım 99
Warlords 4: Battlecry	Sonbahar
Werewolf	Sonbahar
Wheel of Time	Kasım 99
Wizardry 8	2000 Baharı

DEMİRDEN STRATEJİ

Nikita diye bir Rus firması (en son Parkan diye bir Action/Strategy/RPG/Space Sim yapmışlardı) yakında Iron Strategy diye bir 3D Action/Strategy çıkartacaklarını duyurdu. Gittikçe yaygınlaşan bu türde, benzerleri gibi ister tek kişinin gözünden 3D-Action oynayacaksınız; ister de klasik RTS'lerde olduğu gibi, kurup maden kurup birlük üretip düşmanı döveceksiniz. Oyundaki her birlük için küçük, orta, büyük olmak üzere 3 ayrı büyüklük ve yürüme, koşma, uçma olmak üzere 3 ayrı hareket türü var. Ama en önemli bu birlüklerin özellikleri biraz esnetilmiş olması; yanı kısmen siz dizayn ediyor gibisiniz. Çeşitli Research



Center'larda birliklerin parçalarını isteğinize göre güzelleştirebilir, cıllatılabilir, geliştirilebilirsiniz. Hazır birliklere son! Kendin pisir kendin ve, gibin vanı. Ayrıca oyunu ola-bildiğince gerçekçi yapmaya çalışmışlar. Bilgisayar öyle kek kek haritadaki her yerin göstermeyecek ve siz de görmek için oralara uydur ya da alıcı birlikler yerleştireceksiniz; sonra da ışıklarınızın karar-maması için zarar gördürmeyeceksiniz. Oyun 3D ses eklemeyi de unutmamışlar. Ayrıca 3D grafik motoru 1024x768'e kadar destekliyor ve dinamik ışıklandırma, sis, gölgeler gibi efektlere oyunda tam rannıman bulunacak. Biraz klasik olacak ama, çok sağlam bir Artificial Intelligence'in da bizi beklediği söylenenler arasında. Böyle bir oyunda tabii ki her türlü multiplayer desteği de olur. Ne divelim krema çatı sarayıdan büyük bir atak!



GROMADA

Ve bayanlar bayalar Sovyetler'den bir atak daha. Bu sefer karşımıza uzun zamandır hasret kaldığımız bir türle, arcade shooter'la çıkarıyorlar. Sadece askeri amaçla bir gezegen yapılmıştır ve yaratıklar gezegendeki tüm savaş araçlarını ele geçirirler; tabii ki sizin dışında! Siz de böylesi muhteşem yaratıcı bir senaryonun cazibesine dayanamaz, ve süper kuvvetli çok işlevli tankınıza atlar ve gezegeni kurtarmaya çalışırsınız. Oyunun görünüşü çoğu RTS'de olduğu gibi izometrik. Ama yine de herhangi bir karışık stratejiden yoksun bir şekilde hebe hebe ortamda gezip hareket eden her şeyi yok etmeye çalışırsınız; hem de tamı tamına 25 görev boyunca. Toplam 20 çeşit düşmanlık bunların hiç biri canlı değil, kan göre-



meyeceksiniz yani! ve sahip olacağınız 9 çeşit silah var. Buların dördünün aynı anda kullanılabilirsiniz. Bu arada toplam 4 kişiye kadar multiplayer oynamamanız için hiç bir neden de yok hanı! 3D ekran kartını hiç bir şekilde gerek duymayan oyun babalar gibi 640x480'de ya da 800x600'de bir sürü özel efektle çalışıyor. Ama hepsinden önemli bir imajı Buka'dan iki ilginç itiraf var: Diyorlar ki oyun hiç öyle gerçek dünya fizигimл falan salamaya-caktır. Herhangi bir gerçekçilik veya simülasyonu beklemeyeceğiz. Ayrıca yapay zekayı da kompleks falan yapmamışlar. Gayet basitmiş, ama kodumu oturtacakmış, hatta oynayanları şartırtacakmış. Hadi bakalım, göreceğiz; umarım boş laflarla doldurmadık oluruz bu sayfaları... (yine de biz onları yalancısanız)



En iyi 10

o y u n d ü n y a s i

2031

LEVEL PUAN		Half Life	10/10		Dino Crisis	LEVEL PUAN
	Tiberian Sun	9/10		Metal Gear Solid	4,5/5	
	Need for Speed 4	9/10		Final Fantasy 8	10/10	
	Midtown Madness	7/10		Resident Evil 2	4,5/5	
	Silver	10/10		World Cup 98	4/5	
Heretic 2 10/10 Thief 9/10 Heroes of M&M 3 9/10 Prince of Persia 3D 9/10 Starcraft: Broodwar 9/10		Driver 7/10 Saga Frontier --- Clock Tower --- Final Fantasy Tactics --- Tomb Raider 3 8/10				

Ocak ayında yılın oyunlarını belirleyeceğimiz liste şekillenmeye başladı. Önümüzdeki ay yayımlayacağımız adayların içinden 1999'un en iyilerini (ve büyük ihtimalle en kötülerini) seçeceğiz. Siz oy göndermeye devam edin.

Bu ay Playstation için gönderilen oylandıarda büyük bir artış yaşandı. Ama daha güncel ve sağlıklı bir liste için, daha çok oya ihtiyacımız var. Hadi Playstation'cılar daha ne duruyorsunuz, oy gönderin canım, bakın ayıp koyor ama.

PC'de Tiberian Sun durdurulamaz bir şekilde bir numaraya doğru ilerliyor. Yılın oyunu Half Life bu çıkışa daha ne kadar direnebilir bilemiyoruz. PC listesindeki bir diğer ilginç olay ise Silver, Heretic 2 ve Thief gibi uzun zamandır sesi çıkmayan oyunların atağa geçmiş olması. Sanıyorum önmüzdeki aylarda çıkacak oyunlarla birlikte En İyi 10 lis-

tesinde büyük bir karmaşa yaşanacak. Bu arada, geçen ayki BİR RESİM, BİN KELİME yarışmasının cevabını da buradan verelim dedik. Resimdeki ilk tuhaftıfık, resimdeki oyunun Tiberian Sun olmasına rağmen sağ üstte Red Alert binalarının bulunmasıydı. İkincisi ise oyunda bir tane yapmanıza izin verilen Mammoth Tank'tan onlarda sayıda bulunmasıydı. Müthiş gözlere sahip birkaç okurumuz bizim bile farkedademediğimiz bir üçüncü hata daha bulmuşlar ki o da resimde birden fazla Cyborg Commando olmamış. Yarışmaya katılan herkese teşekkür ediyoruz. Ve işte beklenen an. Yarışmayı kazanan arkadaşımızın ismi: ALPER GÜNGÖREN. Tebrikler Alper, önumüzdeki birkaç hafta içinde bizimle irtibata geçersen hediyeni adresine yollayacağız. Bu arada, yeni ve çok daha geniş kapsamlı yarışmalar için bizi izlemeye devam edin.

LEVEL Sizin Oylarınızla 1999'un En İyi Oyunlarını Seçiyor!

Dikkat kesin! Bu aydan itibaren En İyi 10 oyun listemize gönderdiğiniz oylar, 1999'un her türden en iyi oyuntarının belirlenmesi için kullanılacak. Eylül ayından itibaren attığınız oylar, bir veritabanına girilerek 1999 yılı içinde piyasaya çıkmış olan oyunların arasından en iyilerini belirlemek için kullanılacak: Action, First Person Shooter, Real Time Strateji, Sıra Tabanlı Strateji, Spor, Yarış, Simülasyon, Adventure ve FRP/RPG türlerindeki en iyi beşer oyunu sizlerin oylarınıza göre Kasm ayında belirlidikten sonra bu yılın her türden en iyi oyuları Level

editörleri tarafından seçilecek ve Aralık 1999 ayında dergide yayımlanacak. Bu nedenle, Level En İyi 10 oyun listesine oy atarken lütfen oyalarınızı 1999 yıl içinde çekmiş olan oyunculara atmaya özen gösterin. Hadili, daha ne duruyorsunuz? En sevdığınız oyuncunun bir numarada olduğunu görmek istiyorsanız, ahn kagidi kalemi elinize, mektup yazın. Veya kaz1top10@hotmail.com adresine mail atın. Ama unutmayın, yandaki kutuda yazılış şartlarına uylayan oyular hiçbir şekilde değerlendirmeye alınmamacaktır.

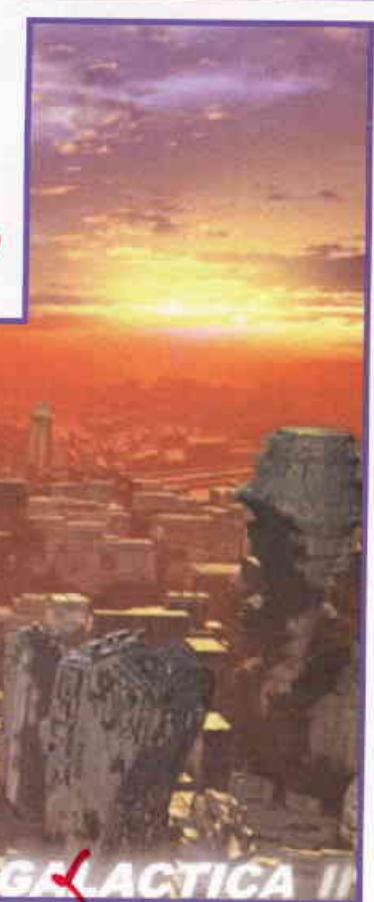
En İyi 10 oylarımızı leveltop10@hotmail.com adresine gönderebilir, veya yazdığınız mektup ve faksların bir köşesinde, ayrı bir kutucuk içinde belirtebilirsiniz. Sunu unutmayın, elinizde 10 puan var ve bunu istediğiniz üç oyuna dağıtabilirsiniz. Sadece bir oyuna, en verenin veya bir oyuncuya, birde fazla oy kulanınanların oyları değerlendirilemeyecektir.

IMPERIUM GALACTICA 2

Çocukluk günlerinde efsanevi televizyon dizisi GALACTICA'da, kötü kalpli (!) robotlarla savaşan bir grup uzay gezğini insanın ve onların biricik ana gemileri GALACTICA'nın maceralarını izleyerek büyüyen bir kuşağın, bilgisayar oyun yapımcıları arasında söz sahibi olmaya başladığı bir dönemdeyiz ve bunun sonuçlarını da fazlaıyla alacağımız gibi görünüyor. Ama kimse endişelenmesin çünkü bu hepimizin yillardır hasretle beklediği gelişmedir.

Yıllar önce, ben diyeyim 15, siz diresiniz 20 yıl önce, Türk Televizyonlarının ya da daha doğrusu Türkiye Televizyonunun (tek kanallıydı) daj siyah beyaz olduğu, akşam altıda açılıp gece onbirde kapandığı bir dönemde GALACTICA isimli bir dizi film oynuadı hem Türkiye'de hem de dişliye televizyonlarında. Bir yandan Dünya isimli efsanevi mavi gezegen ararken bir yandan da kötü robotlardan (Cylon) kaçan bir avuç insanın hayatı kalma savaşının konu edildiği dizide, jönlerimiz Apollo ve Starbuck ile emirlerindeki pilotlar, X-Wing'lere benzeyen avcı gemileri ile Galactica

isimli ana gemilerinden kalkar ve Galactica'ya saldırma cürcelinde bulunan sayonuların cucuklarını döverlerdi. Ve biz çocuk yaşındaki izleyiciler bu cülcük dürme oyunu o kadar severdik ki, dizinin yayıldığı saatlerde ekran önden kalkmadık. Gerci GALACTICA'yı duymayan kalmadığını sanıvorum ama yine de bilmeyenler için bir benzeme yapmalıyım... Bu gün bilgisayarların raflarında satılan HOMEWORLD nasıf bir oyuna, GALACTI-



IMPERIUM GALACTICA II

CA da tipkisinin aynısı öyle bir dizidi işte. Sanırım artık kafanızın üzerindeki ampüller yanmaya başlamıştır.

Hani bir Galactica vardı eskiden....

O günlerin çocukların elbette geçen yirmi yıl içinde büyündüler. Yirmibeslere, otuzlara, otuzbeşlere geldiler. Elbette böyle bir uzay dizisi-





ni tapacak kadar seven küçük çocukların bir kısmı yaşları gelince, Avrupa ve Amerika'da bilgisayar oyun sektörü içinde kariyere başladıklar işansı hırgeleler ve bugün sanırım bir çoğu sektörde söz sahibi yazılımcılar, grafikerler, designerler oldular. Bunun anlamı şu, önlümüzdeki yıllarda piyasaya yağmur gibi GALACTICA türevi oyuncular çıkacaktır ki bunların öncülerini görmeye başladığımızı kimse inkar edemez herhalde...

Galactica dizisini "fazlaıyla" anımsatan ilk oyun (benim hatırladığım kadar ile) yıllar önce Amiga'da görülen bir uzay simülasyonu idi (o kadar eskileri hatırlayamayanlar için belirtelim: EPIC). Ama ne oyundu, di mi Cemî - BLX). Ardından, dört beş senen sonra PC'de IMPERIUM GALACTICA ismi ile bir oyun yayınlandı ki, bir strateji olan bu oyun bana her oynayışında o dizi filmi hatırlatırdu. Zaten bu sıralar piyasaları vuran Homeworld'den bahsetmek bile istemiyorum herkes neyin ne olduğunu biliyor...

Uzay oyularında Galactica dizisinin etkisi hissedilmeye başlandı gibi, 3D teknolojinin gelişmesi ile stratejilerdeki 3. boyutun ekisini artırdı görülmüyor artık. Imperium Galactica 2 (IG2) de bu 3. boyut faktörünün sonuna kadar kullanmakta iddialı bir strateji olarak karşımıza çıkıyor.

İlk oyunda, 2D haritalar üzerinde gerçekleşen uzay ve yer savaşlarının artık 3 boyutlu hale gelmesi, IG'de gözü ilk batan değişiklik olarak sayılabilir. Ama bu ne kadar başarılı olur bilinmez çünkü Starwars Rebellion da yayınlanmadan önce 3D savaş kabiliyeti ile ilgili kendisini övüp övüp bitirememiştir. Oysa SW Rebellion'un 3D savaş özelliği bir çöplükten ibaretti. Eğer o sürükleyiçi atmosferi olmasaydı o oyunu bu kadar sevmezdim emin olabilirsiniz. Yine de IG2 için gelen önbilgiler ve görüntüler bu oyundaki 3D faktörünün yerinde kullanıldığını işaret ediyor. Dolayısı ile birincisi bu kadar sevilen, kaliteli bir yapının ikincisin-

IMPERIUM GALACTICA

deki değişikliklerin de sağlam olacağını düşünmek herhalde hayalperestlik olmayacağı.

Filo yönetimi

Birinci oyundan en sevilen özelliği, filo yönetimi ve gemi dizaynları ikinci oyunda da oyuncuların zevkle uğraşacağı özelliklerden bir olacakmış gibi görünüyor. Araştırmalar sonucunda elde edeceğiniz teknolojilerinizin verdiği gemileri ve silahları istediğiniz oranda birleştirip, birbirinden farklı pek çok orijinal gemiye sahip olabileceksiniz. Düşük vermek gerekirse Master of Orion'da olduğu gibi gemiye kaç faser, kaç proton torpidosu koymaçağınız, kalkanlar, motorlar vs., yani hersey sizin kontrolünüzde olacak. Bu yapının gemilerin standart olduğu Birth of the Federation oyundakilerinden farklı olduğu açık.

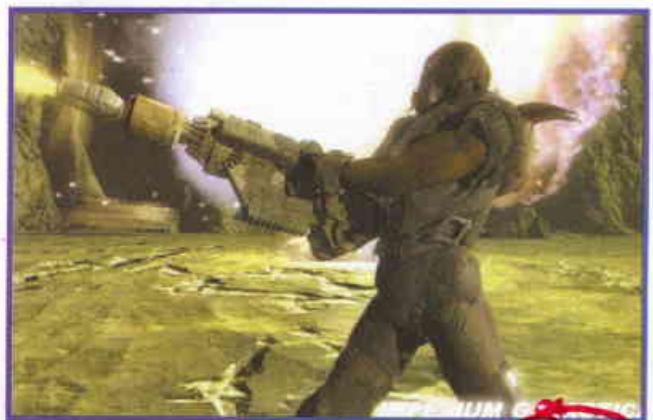
Tabii, ben bütün buntalar uğraşırken diğer işleri kim yapacak diye düşündürün olursa, koloni yönetimi gibi işleri bilgisayara bırakıp, sadece savaş ve orduyla ilgilenebileceksiniz, hemen panik yapmayın...

İlk oyuna kiyaslama yaparak başlayalım yine. Birinci oyunda koloni yönetimi biraz Sim City'e benzıyordu. Yani hangi binaları nereye dikenizini, belirliyordunuz ve o binalar size değil, yaralar sağlıyordu. Tabii şehir planlamacılığı burda önemli bir yer tutuyordu çünkü, defansif silahlarımıza güç veren reaktörleri düşmanın kolayca ulaşabileceği yere koymaman hafifinde düşman birliklerini indirmenin ilk saniyelerinden itibaren tasması kopmuş kuduz köpekler gibi kolayca koloninin her yerine saldırabiliyorlardı.

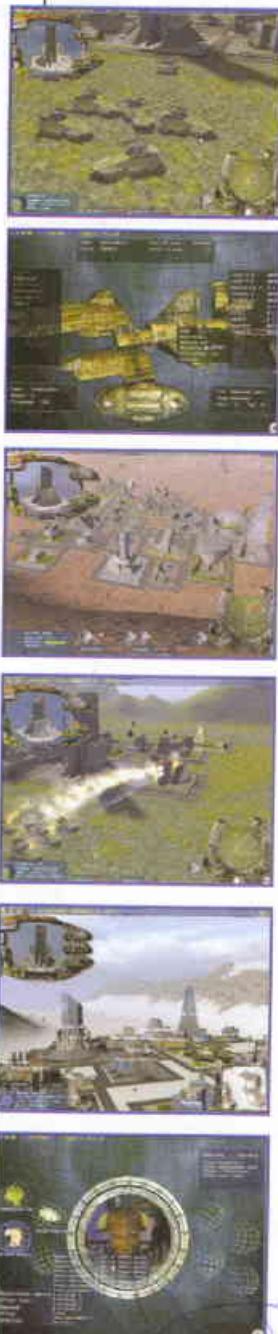
Birinci oyundaki yer savaşlarının



IMPERIUM GALACTICA II



ilk bakış



İşte, IG2'yi belkide Homeworld gibi güçlü bir rakibin altında ezilmekten kurtaracak bir yenilik var karşımızda. Oyunda çok ciddi bir diplomasi modellemesi var ve diplomasinin olmazsa olmaz şartlarından casusluğun da başınızı bir hayli ağrıtacak yeniliklerle dolu olduğunu söylememiyim... Her şeyden önce artık kimseye güvenemeyeceksiniz ve aynı gerçek dünyadaki gibi tüm ajanlarınızın birer hain olabileceğini düşünüp devamlı bir paranoia yaşayacaksınız, çünkü oyuna çift taraflı casusluk faktörü de eklenmiş, ama bu öyle koyalımda olsun cinsinden bir çalışma gibi görünmüyör. Yani üzerinde bir hayli çalışılmış. Acemi ajanlar basit işlerin dışında faydalı olamazken, tecrübe kazandıkça para çalmadan çok değerli gemilere sabotaja hatta canınızı çok sikan bir irkin liderini öldürüp, kolonilerinin kaosa sürükleneMESME kadar pek çok önemli görevde başvuracagınız ilk adres sevgili casuslarınız olacağınız, tabii bağlılıklarından emininiz.

Cüntü siz düşman ajanlarını ayartıp kendi tarafınıza çektiğiniz gibi düşmanlarınız da sizin ajanlaraM size aynı şeyi yapabilir. Belli mi olur, en büyük müttakınız olan bir lider meğen bütün ajanlarınızı satın alımı ve siz çok önemli bir saldırınız için bütün filonuzu gizlice sınırlarınızın öbür ucuna göndermişken bir de bakmışsınız ki dost dedikleriniz, sarayınızı basmış, size kahkaya gülüyordular siz önlerinde diz çökmüş aman dilerken...

Pek çok benzer strateji oyunduda değişik diplomatik seçenekler sunuldu oyuncunun karşısına. Her yeni gelen oyun, ırklar arasındaki diplomasiye çok önem veriklerini iddia ederek gelmişlerdi ama ne yalan söyleyeyim, Civilization veya Master of Orion'daki diplomasi sistemi bile

beni mutlu edememişti.. Diploması konusunda birazcık olsun başarıya yaklaşlığını düşündüğüm iki oyundan var ki bunlar aslında rakip olarak düşünülerek dizayn eilmiş oyunlardır. Star Wars Rebellion ve Star Trek Birth of The Federation, zaten yapıları gereği diplomasinin çok önemli olduğu oyunlardır. Dolayısı ile asında onlardan da daha fazla başarı beklemek zaten normal sayılabilir. Ama IG2'ye gelince işlerin biraz değişimmeye başladığını görüyoruz çünkü diplomasi tek başına kullanılan bir enstrüman olmaktan çıktıtır, oyun'daki diğer öğelerle bağlantılı hale getirilmiş. Küçük bir örnek vermek gerekirse, casuslarınız iyi çalışır ve rakip liderlerden birinin doğumgününe haber verecek olursa, o lider göndereceğiniz bir doğum günü mesajı, ırklarınız arasında uzun sürecek bir yakınlamanın da temeli olabileceğiz. Ya da diplomatik yollarдан ticaretin kapısını açabilirsizseniz, size teknolojik sırları vermesine bile, bir ırktan bir türde icat etmemi beceremediğiniz yüksek sınıflardan istediginiz kader gemi ve silah sırası verebilirsınız. Bunun anlamı şu, diplomasiyi doğru kullanabilirsizsen rakiplerinizin fabrikalarında bile kendiniz için silah üretebilirsınız. Elbette benzer seçenekler rakipleriniz için de geçerli olabileceğiinden sizin karşınıza değişik ticaret seçenekleri de çıkacaktır. Artık emekliye ayırmayı düşündüğünüz eski bir gemisi, ihtiyacı olan bir zavalliya satabilir ya da bu işi ticaret haline getirip, bolca üretebildiğiniz gemileri ve silahları satarak para kazanabilir ve üremekte zorluk çektiğiniz ancak ihtiyacınız olan materyalleri satın alabilmek için kendinize finansman yaratmış olursunuz.

Ve atmosfer

Birinci oyunun sürükleyiciliği, onun adını hala anmamızı yeteceğin düzeydedi. Her şeyden önce, oyuna ilk başladığınıza sadece bir gemiye komuta edebilen basit bir kaptan rolündeydiniz ve görev bölgezin bir gezegenin yörüngesinden ibaretti. İtiraf etmeliyim ki ilk görevi bitiririne kadar, "böyle küçük bir haritada nasıl bir evrensel savaş vuku bulabilir ki mirim!" diye duruyordum kendi kendime. Ama önemli bir diplomati gemisini bir baskından kurtarınca rütbem de, gemilerimin sayısı da, görev bölgemin genişliği de artmıştı. Kısa süre sonra ise, kendimi bir kaç gezegenin tüm üretiminden



defansına kadar herseyinden sorumlu olan bir vali olarak buldum ki işin içine üretim şansı girince artık hiç bir şey benim önemimi tutamazdı. Lakin kısa sürede evrenin değil ama bölgenin en güçlü filosunu kurup düşmanların cüccüklerini dürünce, ırslarım de benim sorumluluk alanımı genisleterek beni ödüllendirmişlerdi. Gerisini tahmin edersiniz sanırım ama hikayenin bu gelişimi içinde canlandırdığınız genç kaptanın kendisi ile ilgili sırlara da yavaş yavaş ulaşmaya başlaması, Imperium Galactica'yı ruhsuz bir strateji oyunundan, senaryolu ve sürükleyici bir deneyime dönüştürdüğünü de eklemeliyim.

IG2 den de benzer kalitede sürükleyici bir hikaye bekliyoruz. Oyun evreninde bulunan 8 ırka rağmen Campaign görevlerinde seçebileceğiniz 3 farklı ırk (ki bunlardan biri her şeyi ortalama olan insan ırkı) oygun oynanışını sizin için tamamen değiştirecek özelliklere sahip.

İnsanları oynarken, amacınız diplomasi ve gerekirse zor yolla evrende birliği sağlamakken, Kra'men'lerin tek bildikleri şey yakıp yıkmak olacaktır. Zaten diploması seçeneğini asla kullanamayacağınız bu ırkla oynarken hiç bir ırkla iletişime geçemeyecek, ticaret yapamayacaksınız. Evrende yalnızca siz ve düşmanlarınız olacak. Üçüncü ırkla oynamayı seçerseniz ise her karışına çikan yafakalık yapıp tarafsız kalmaya çalışacaksınız ve elalem yoluna çıkmaktansa ceplerindeki parayı sömürerek evrenin finansal imparatoru olmak amacıyla çırpinıp duracaksınız.

Oynamalı

Galactica dizisinin müdafımleri tarafından dizayn edilen oyunlar listede, zaten oynanmayacak bir oyun olmayacağı düşündürüyorum. Dolayısı ile bu oyun, bilgisayarların raflarına düşüğünde emin kısra sürede tükenecektir.

Cem Sancı



Age Of Empires 2

Age of Kings

Ensemble Studios'dan tarihe adını yazdıracak bir devam oyunu....

Age of Empires ilk çıktığında Red Alert'in popüleritesi zirve noktasındaydı ve Starcraft yeni yeni yayılmaya başlamıştı. Tabii o zaman kadar hiç eski çağlarda Real-Time oynamamış olan bizler, daha bu oyunun içeriğini duydugumuzda şok olmuşduk. Genelde herkesin istediği şövalyeler kılıçlı ve oklu savaşçılarından oluşan bir orduyu yönetmekte. Çünkü içerik ne kadar kurgu olursa olsun, savaş yapınız ve üretim, gelişim eginiz bize tarih derslerinde anlatılanlarla paraleldi. Bunun yanında çok temiz bir arabirim ve yüksek oynanabilirlik bu oyunun başarılı olmasını sağladı.

Oyunun tüm bu özelliklerini bir de üstün Multiplayer oynamanı özellikleri vardı ki kendi adıma en çok Multiplayer oynadığım oyundardan birisi oldu. Age of Empires'in kazandığı başarıdan sonra şimdije kadarki Add-On'ların en iyilerinden birisi olan Rise of Rome çıktı. Bu paket oyunu bir adım daha ileri götürürken, insanların Age of Empires 2'yi daha büyük bir arzuyla beklemelerine ön ayak oldu. Tipki diğer kaliteli ve ümit yada leden oyunlar gibi AOE2'de büyük bir bekleyişten sonra piyasaya çıktı.

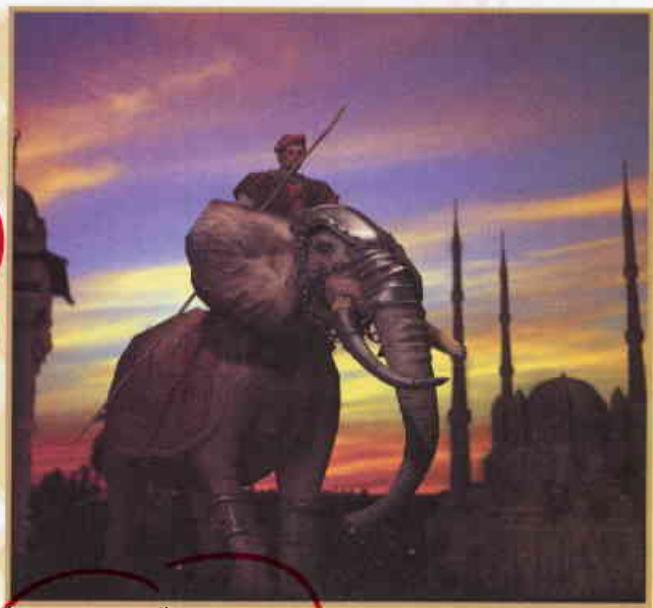
Bu adamlar Türkçe konuşuyor olm... Ne iş?!!



Aksi halde hezimet kaçınılmaz. Aslında oyunun oynamam bağlamında pek bir değişikliği ugramadığını rahatlıkla söyleyebiliriz. AOE'i iyi oynayan biri bu oyunda kesinlikle iyi oynayacaktır. Oyunda bulunan gelişmiş sayılabilen teknoloji ağacı size oldukça yardımcı olacaktır. Çünkü kısıtlı kaynaklarınızın olduğu bölümlerde neye yatırım yaptığınızda getirisinin ne olacağını iyi bilmelisiniz. Haritanın çevresinde bulunan ikonlar oldukça sizin için yarayacaktır. Buna biri olan Advanced, bir çok özel İşlemleri görebilmenizi sağlayacak yeni ikonlar ortaya çıkarır. Bunlar ilk başta size karışık gelebilir ama buradaki bazı bilgileri kullanmassanız oyun size olduğundan daha zor gelecektir.

Mükemmele ulaşmak...

AOE2'de daha ilk menüden de anlayabildiğimiz gibi, ilk oyuna yapılan haklı eleştirileri yerini bulmuş olmalı ki oyunu yapan elemanlar olayın tarihsel boyutuna gerektiği önemini vermişler. Oyunda bir History bölüm var ve siz buradan oyunda seçebileceğiniz 13 ırk hakkında bilgi edinebiliyorsunuz. Fazla geniş ölçekli olmasa da iyi düşünülmüş bir unsur olduğu bir gerçek. Oyunda bulunan Campaign'ler de olayın tarihsel



boyutu dikkate alınarak düzenlenmiş Mongol'lar, Frank'lar ile tarihte gerçekten vuku bulmuş bazı olayların canlandırıma babında yeniden oynayabiliyorsunuz. Seçtiğiniz Campaign'lerin başında da anlatıldığı bağlamda oyunda ilerliyor ve sonuca ulaşımaya çalışıyorsunuz. Mesela Moğol'ların bölümünde, Cengiz Han'ın size verdiği direktifler doğrulturunda ilk olarak bölge topluluklarının isteklerini yerine getirerek bir ordu kuruyor ve Cengiz Han'ın bölgeye hakim olması için ona bağlı aynı bir boy olarak savaşıyorsunuz.

?

Bu Campaign'lerde de yenilenen emirlerini almanız için sık sık bölünse de kendi içindeki senaryoya bağlı olduğundan kesin bir atmosfer bağlantısı oluyor ve ister istemez olayın havasına giriyorsunuz. Bu da olayı zevkli kılmır.

Oyunda kurduğunuz binalar 3D dizayn edildiğinden arkasında kalan cisimleri göremiyorsunuz bunun yerine onların gölgelerini görüyorsunuz ki görüş sorununa getirilebilecek en uygun çözüm

kuskusuz AOE'den farklı olarak binaların boyutları, türleri ve yapıtları işlerin çeşitlilikleri artmış. Zaten oyunındaki genel olarak artan birim, bina ve teknoloji ağacı bu çeşitliliği doğal olarak sağlamış. Oyunun grafik yapısında birkaç makyaj dışında hiçbir değişiklik yok. Oyunu bu bağlamda eklenebilecek bir çok özellik varken bunları yapmamaları düşündürücü. Oyunun CPU yükünü artıracagını ve bu nedenle daha az kişiye ulaşma olasılığı düşünmüş olabilirler.

Ses ve müzik yönünden AOE2 pek başarılı bir oyun değil. Yaptığınız her savaşta aynı tip ses efektlerini duyuyorsunuz. Bir de yaptığınız sonuca giden uzun bir savaş ise bu saçma sapan şantajlar size azap verir hale gelebiliyorlar. Müzikler ise pek çeşitli değil ve bunun eksikliğini ben fazla hissetmememe rağmen yine de kaliteli bir oyun olduğu ve oynaması süresinin kişiye göre sonsuz olabileceği düşünüldüğünde daha sıkı bir Soundtrack'ı olabilirdi.

Keşfet, Kur, Üret, Savaş, Kazan...

AOE'de de iyil olarak tasarlanmış olan yapay zeka unsuru AOE2 de bizi şaşırtacak mükemmelidir değil ama esine az rastlanır. Kalitede дизайн edilmiş de azından C&C2'de gibi her oynayışımızda aynı yerden saldırıyla başlayan bir yapıda değil. Çok değişik şekillerde, oldukça kontrolü saldırlıara maruz kalmışsınız. Genelde CPU ilk olarak birkaç adamını göndererek şehrini saldırmıyor ve eğer en zor modda oynamıyorsanız sizin üstüne gelmenizi bekliyor. Bunun gibi birkaç takтик daha var. Zaten CPU ile belli bir zaman karşılaşmaktan sonra onun stratejilerine aşina olmaya başlıyorsunuz. Oyunu en zor modda en büyük haritada oynarsanız hem kendi yeteneğinizi hem de bilgisayarın yeteneğini daha rahat anlaysabiliyorsunuz. Sonuç olarak kolay alt edilebilir ancak aptal olmayan bir rakibiniz var.

Real-Time Stratejilerden daha kalıcı



inceleme

Alternatif

Age of Empires Subat 98 4.5/5
Seven Kingdoms 2 Kasım 98 8/10
Total Annihilation Kış 98 7/10

balık bir üretim oluşumu olduğundan kısıtlı kaynaklarınızı en iyi şekilde etkin olarak kullanmadan ne zafere gidebilecek bir ordu kurabiliyorsunuz, ne de uygarlığınıza koruyabiliyorsunuz. Aynı olay rakiplerinizi içinde geçerli olduğundan her oyuncunuzda belli bir hazırlık devresi kaçınılmaz oluyor. Bu devreyi en verimli kapayan taraf biraz da oyuncunun savaş yapısına așina ise oyunu kazanan taraf olabiliyor. Tabii saçma sapan bir savaş stratejisi ile bu tip bir oyunda ancak sefil olacağını söylemeye gerek yoktur sanırı. En kolayından her zaman okçu, mancınık gibi birimleri arkada daha yakını dövüse açık birimleri önde kullanmalısınız. Zaten uzak dövüş birimleri en dayanıksız birimler olduğundan tersini yapmanız tarihe gömülmeniz demek.

Oyunda bulunan baştan sona tüm birimleri etkin biçimde kullanmalısınız. Mesela tüm deniz birimleri gereksiz masraf getiren etkisiz elemanlar gibi görülebilirler



Age of Empires 2

9

BİLGİ İÇİN www.microsoft.com

YAPIM Ensemble Studios

DAGITIM Microsoft

Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zehir 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

AOE'nin oyun sistemi hem Starcraft'tan hem de C&C'den değişik. Çünkü işlediğiniz ve üretimiğini yaptığınız materyaller daha fazla. Bu da AOE'yi direkt bir 'Savaş&Kazan' oyunu olmaktan çıkarmıyor ve olayın başından sonuna



ancak uygun zamani kolladığınızda denizden yapacağınız bir saldırıyla rakibinizin kara savunmasını düşürebilirsiniz. Buna ek olarak din adamlarını özellikle birim iyileştirme ve rakip birimleri saflarımıza katmakta etkin biçimde kullanın. Özellikle rakip deniz araçlarını bu yolla kendi saflarınıza katabilirsiniz.

Age of Kings'deki belki de tek eksiklik diplomasi. Civilization kadar derin olmayan ama olayların kontrolünü daha mantıklı olarak elinizde tutmanızı sağlayan bir diplomasi unsuru eklenebilirdi. Bunu iki üç ikonu hareket ettirerek düzenlemek gerçekten saçma olmuş. Bu yolla hem oyun oynamaya zamanı artırlabilirdi hem de küçük haritalardaki 'ilk saldıran kazanır' olayı bir nebze engellenmiş olurdu.

Gauss Gun yerine kılıç, Artillery yerine top...

kadar kurduğunuz stratejinin tutarlılığının başarı getireceği bir oyun haline giriyor. Bu bağlamda daha önce de değindigim gibi eger siz daha oyunun başında ne işlerseniz ve üreterseniz sonucunda elinizde ne geceğini hesaplamazsanız zor duruma düşersiniz.

Oyunun dillere destan Multiplayer özelliğinden pek bahsetme gereği duymuyorum. Ancak özellikle Zone.com'dan oyunu oldukça rahat biçimde oynayabilirsiniz. Rahattan kastim tabii ortam babında oluyor. Çünkü Türkiye'deki telefon hatlarının rezilliği dolayısıyla siz de benim gibi saat sabah 5-6 sularında güya hatlar boşken oyunu oynamaya dininirseñ kükür etmekten ne tat kalır ne tuz kalır. En temizi oyunu herhangi bir LAN ortamında oynamanız. Eğer bu olaya girerseniz Single Player oynadığınız AOE2 oyunlarının aslında zaman kaybı olduğunu hissedeceksiniz. İmkani olan varsa mutlaka denesin.

Bu oyunun geneline bakıldığından hiçbir eksik yönü olmayan ancak bizim zaten güzel olan AOE'nin yapısını kullanarak yaratılmış bir oyunundan çok daha radikal yenilikler beklediğimiz bir oyunu. ~~Geric bünvesinde oyunu daha zevkli kılan ve kontrolü kolaylaştıran birkaç yenilik bulunus da makvalanmış bir AOE olmaktan öteye gidemediğini söyleyebilirim.~~ Eğer Real-Time Strateji olayı biraz ilginizi çekiyorsa bu dönemde AOE2'den daha ivisini bulamazsınız.

Ekim Erkurt

Fifa 2000

20.yüzyılın en iyi futbol oyunu karşınızda...

Sonunda oyunseverlerin arasında en popüler oyunlardan biri olan ve bu özelliğini yaklaşık 6 yıldır sürdürden EA Sports'un Fifa serisinin son halkası elimize gitti. Bu periyot içinde Fifa'yı sevenler de oldu sevmeyenler de. Ama sanırmış şunu kimse iddia edemez ki Fifa, Doom'un, C&C'nin oyun dünyasında açtığı kapıların benzerini açtı. Hem de bunu onlar gibi orijinal bir konun şartsızlığını kullanarak da yapmadı.

EA Sports bu işi oyun dünyasının başlangıç yıllarından beri işlenen bir konu olan dünyanın en popüler sporunu hiç işlenmemiş bir şekilde işleyerek, hiç kimseňin daha önce göremediği noktaları göerek yaptı.

Fifa maceramız 1994 yılında başladı. O zamanlar PC'de fazla oyun yoktu ve bilgisayardan çoğunlukla oyun oynamak için faydalananlar Amiga'yi tercih ederlerdi. Bu dönemde çıkan Doom, Prince of Persia ve Sensible Soccer'in PC versiyonları genelde iş amaçlı kullanılan PC'lerin oyun için de kullanılabilirliğini gösterdi. İşte bu geçiş döneminde, özellikle 1995 yılında Amiga sahiplerinin en çok kışkırtıcı oyunlardan biri Fifa 95'ti.

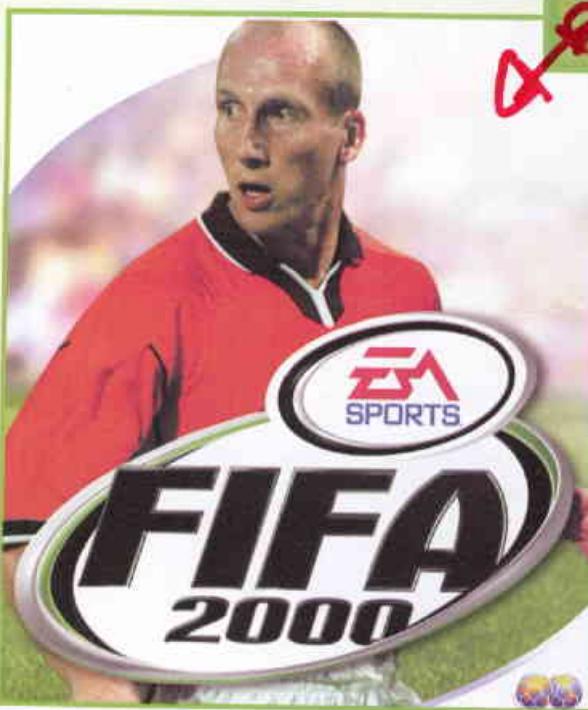
Çünkü hiç görmediğimiz kadar iyi grafikleri vardı ve klavye ile oynanmasına rağmen gerçekten ileri düzey bir oynanabilirliğe sahipti. Biz de o zamanlar da 'Klavye ile oyun oynamaz olm. Sürüsün PC'ciler' típi konuşmalarla kıskançlığını bastırındı.

Artık PC'ler iyiden iyiye yayılmaya başlamıştı ve CD-Rom'lar pahalı olmasına rağmen yavaş yavaş evlere girmeye başladı ki Fifa 96 piyasaya çıktı. O yıllarda Yazıcıoğlu'nda dükkanların vitrinlerinde oyunun demosunu açarlar ve monitorden yayınlarılardı ve biz bunu oturur izlerdik (hala öyle yapıyorlar, hiçbirşey değişmedi ki, hep aynı zihniyet - BLX). Aylar sonra Amiga'nın



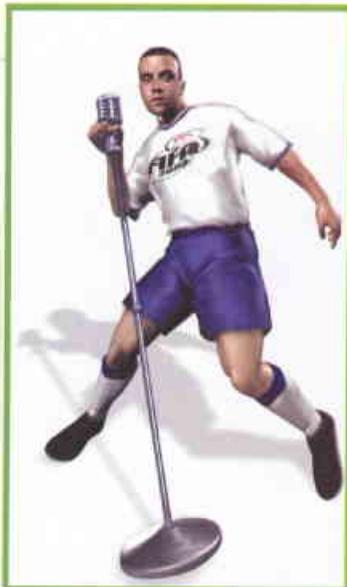
mükemmel bir oyun duruyordu. Futbolu seven ve Fifa'nın ne olduğunu ve olacağını anlayan herkes bu oyunundan vazgeçmedi. Sorunsuz ve daha önce bir futbol oyununda görülmemiş kalitedeki Multiplayer desteği modem ile çok zevkli karşılaşmalar yapmamızı sağlıyordu. Fifa 98'in üstün başarısından sonra daha önce olmadığı gibi, bir seri oyunun devamı büyük bir özlemle beklenmeye başladı. En sonunda tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de 4 Kasım 1998'de Fifa 99 piyasaya çıktı. Sadece kendim bu oyunu ne kadar severek oynadığımı düşündüğümde (gün başına 3 maçtan hesaplaşak 1100'den fazla maç yaptım) olayın boyutunu daha iyi anlıyorum. Bunun yanında EA Sports gene yapılmayı yaptı ve son derece esnek bir Editing olayı getirdi. www.fifa99.net aracılığıyla tüm dünyada Fifa 99 oynayan elemanlar, editledikleri tüm materyalleri buraya yolaip her kullanıcının kendi Fifa 99'unu yapabilmesini sağladı. Belki bunu EA Sports daha önceden planlamamıştı ama en azından bunun yapılabilmesi için bilmenden de olsa bize bir imkan sağlamıştı.

Ve geldik millenyuma



olduğunu anladık ve bir PC aldık. Eh CDROM almadık ve 6 disket olarak Rip'lenmiş Fifa 96'yı aldık. Bu Rip versiyonda da 2 maça bir kitlenirdi ve 1 maç oynayıp Save'lemek zorunda kalırdık. Ardından itekaka bir CD-Rom aldı ve hemen ardından yeni çıkan Fifa 97'i. Tüm hareketler kütük gibiydi. Estetik yoksunu bir oyundu ancak tüm bu PC'lerin popüler olduğu dönemde olduğu gibi o yıl da Fifa 97'den daha iyi yoktu. Belki Actua Soccer getirdiği yeniliklerle onu zorlayabilir göründü ama Fifa'nın 96 versiyonundan sonra düşüşe geçen oynanabilirlik özelliği yine de Actua Soccer'dan iyiydi. Fifa 98, o yıl yapılmış olan Dünya Kupasının da gazıyla piyasaya sürüldü. Korktuğumuz başımıza gelmedi ve yeni grafik modellemeleri ve oynanabilirlik eğrisiyle elimizde

Fifa 2000'nin Fifa 99'dan genel özellikler babında pek de önemli farklılıklar yok. Her yıl olduğu gibi bu yıl da tüm grafik sistemi makyalanmış. Oyunculara çeşitli mimikler



X

eklenmiş ve girdikleri durumlara göre yaptıkları hareketler artırılmış. Tüm bunlar Motion Capture ile yapıldığından çok başarılı görünüyorlar. Oyunda yaptığınız sizin kontrolünüzde olan tüm hareketleri Andy Cole ve geri kalan sinematik görüntülerini de eski Take That grubunun yumurta çocukların从中来的 Robbie Williams'dan Capture edilmiş.

Zaten oyun menüsündeki EA logosuna tıkladığınızda kısa da olsa bu Capturing oyunının evrelerini izleyebilirsiniz. Bize yollanan Ea Sports Fifa2000 Press Kit CDRom'yu sayesinde bu olayın ne denli profesyonelce yapıldığını ve Electronic Arts'ın oyun olayına gerçekten bir sanat dalı gözü ile baktığını görebildik. Bu görüntülerini izleyen birinin EA'in haklı başarısına saygı duymaması imkansız.

Geçen ay EA Sports'un çıkartığı bir başka futbol oyunu olan FA League Stars fiyaskosundan sonra açıkçası Fifa2000'in bize getirecekleri konusunda korkuya kapılmıştı. Çünkü FALS'da artık çok az oyunda gördüğümüz, ki bu oyunlarda satın alınmayacak kadar iğrenç olduklarından gördüğünüze sanıyorum, bitmap grafikler kullanılmış. Yani saha kenarına aksiyon getirsin diye konulan gazete-

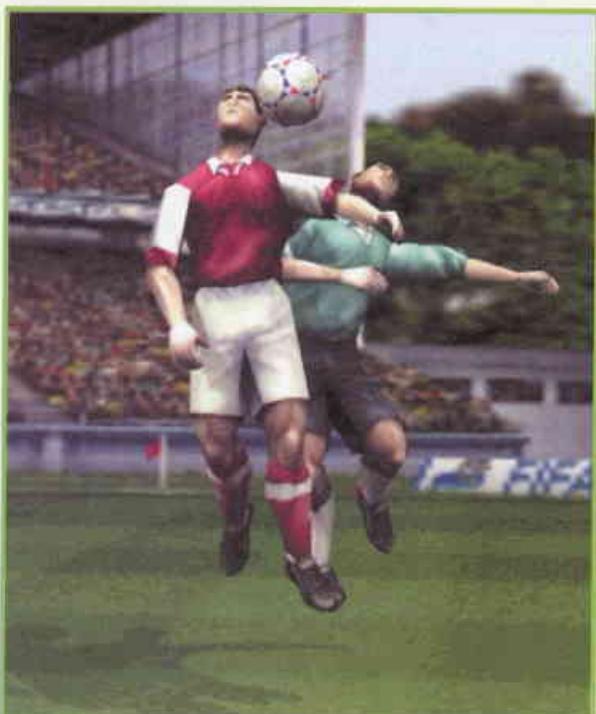
ci, top toplayıcı ve gibilerine yan açı ile baktığınızda karton gibi görüylüyorlar. Keza tüm oyuncu grafikleri de bir o kadar kötüydü. Neyse ki Fifa 2000 bizi fazla bekletmedi ve umduğumuzu bize verdi.

Gerçi bu iki oyunun her türlü özelliğinin ayrı insanlar tarafından yapılmış olduğu ortada. Fifa2000'de daha önceleri yapılması çok kolay olan ama zannediyorum önemsenmeyen saha çizgileride unutulmamış ve cetvel ile çizilmiş izlenimi veren çizgiler yerine daha gerçekçilere kul lanılmış. Bunun yanında çim grafikleri de hiç olmadığı kadar iyi. Stadyum grafiklerine gelince, belki de oyunun grafik bağlamında en kötü bölümünü burası. Yarısı hareketli yarısı kaplama grafikler kullanılmış ve siz belli bir açıdan baktığınızda sanki tüm türbin hareketliymiş gibi görüülüyor. Eh be kardeşim bu kadar didin, uğraş git açık uğraş isteyen bir olayda saçma sapan bir hileye başvur.

Oyunun ses ve müzikleri mükemmel düzeyde. Capturing olayında da tuzu bulunan Robbie Williams'ın ve Apollo Four Forty'nin seslendirdikleri parçaların yanı sıra, en azından benim tanımadığım ama gerçekten kaliteli şarkıların olduğu bir müzik olayı var. Bunun yanında ses efektleri çok iyi ama Commentary ve tezahüratlar dışında ses efekt sisteminde pek de gözle görülür bir değişme yok. Buna rağmen son derece tatmin edici efektler var. En azından sizi oyun atmosferine tamamıyla bağlayacak düzeydeler.

Çarparım ha!

Fifa 2000'in en önemli yeniliklerine gelince, belki de ilk söylemenesi gereken özellik oyna eklenen fiziksel etki-tepki modellemeleri. Bu özelliğin oyunun gidişatına doğrudan bir etkisi yok ancak oyunun gerçekçilik



öğesini gerçekten zirveye taşıyor. Oyuncuların fizik güçlerini gösteren puanlara göre, oyuncular iki mücadelede düşüp kalkıyorlar. Ama bu düşüşler oyuna o kadar estetik ve Timing hesaplı geçirilmiş ki, oyun içindeki bu hareketler belli bir zaman sonra oyunun bir parçası gibi görüülüyor ve fizik gücü düşük bazı oyuncular özellekle defansta hata yapmalarına sebep oluyor. Fifa2000'e eklenen bir başka yenilik ise Fifa99'da bolca bulunan çalmış hareketlerinin aza indirgenmiş olması.

Bunun nedeni Fifa99'un kesinlikle en büyük ekski puanı olan paslaşmayı eksikliğini gidermek. Fifa99'da hem oyun sahibi küçük dizayn edilmiş hem de tüm paslar Cpu kontrolüne bağımlıydı. Ancak bu sefer tamamen olmasa da en azından kafanızdaki oyun planınızı uygulayabileceğiniz



MS Int. Football 2000 Ekim 99	6/10
Viva Football Haziran 99	6/10
World League Soccer 99 Şubat 99	7/10



Fifa 2000

9

Minimum	BİLGİ İÇİN Arol İthafat: 212.859.2673
P2000, 32 MB Ram	YAPIM EA Sports
Önerilen	DAGITIM EA Sports
P2000, 64 MB Ram	Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3D Hızlandırıcı	Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3D	Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Multitask	Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Var	GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PSX Versiyonu	
Etkileşik	

paslaşma yeteneği oyuna kazandırılmış. Bunun yanında büyünün oyun sahası ara pasları ve kanatlara açılan uzun topları daha rahat kullanabilmenizi sağlamış. Azaltılmış çalm hareketleri ve futbolcu özelliklerine göre ele alındığında çabuk tükenen Fatigue topu alıp 10 saniyede gol atma oyununu pasif etmiş. Gerçi Amateur'da oynadığınızda yine santradan gidip gol atabiliyorsunuz ama bu olayı oyunun realitesi olarak saymadığımızdan yok farzediyorum. Çünkü oyunun tüm temel özellikleri asıl olarak World Class için dizayn edilmiş. Zaten bu her oyunda da az çok böyledir. Oyunun ne olup olmadığını en zor modunda anlaya-

bilirsiniz. Değişen tuş konfigasyonuna alışmanız biraz zaman alabilir. Gerçi bu değişiklikleri her maçtan önce eskiden kadrolarının verildiği bölüme benzer bir bölümde vermişler. Buradan rahatlıkla tüm değişiklikleri görebilirsiniz. Bu değişiklikler özellikle taktik örtüsü eskisinden daha zor bir bölümde taşınmış denebilir. Ama genel olarak artık klasikleşmiş Fifa klavye örtüsü hala yerinde.

Oyundaki Practice seçenekine gelince, daha önce gördüklerimizden pek bir farkı olmamasına rağmen son derece faydalı olduğunu söyleyebilirim. Fifa serisi ile yeni tanışanlar bu bölümden faydalananmadan oyuna başlamaları saçılım olur.

Transfer olayına baktığımızda geçmiş yıllara artı olarak hiçbir yeni özellik eklenmemiştir. Sadece bazı oyuncuların fiyatları gerçek futbol piyasasındaki fiyatlarına eşdeğer kılınmış. F.A Premier Stars'in transfer sistemi gerçekten çok iyidi. Kazandığınız her maçta gösterdiğiniz performansa göre yıldız alırsınız ve bu yıldızların miktarı tutarınca transferler yapabiliyordunuz. Zaten bu oyununda tek güzel yanı bu bölündür. Ama gel gör ki EA Sports o oyuna böyle bir sistem getirmiş koskoca Fifa 2000'in transfer sistemini anlamsız bir alışveriş yapısıyla kurmuş. Her klubün real durumuna paralel olarak bütçesi var. Bunun yanında kendi takımınızın futbolcularını da satıp para kazanabiliyorsunuz. Ancak bundan başka hiçbir gelir kapınız yok. Zaten ana problem bu Season oynadığınızda yaklaşık 70 maç yapıyorsunuz ve bir menejerlik oyunu kadar olmasa da en azından bu oynadığınız maçlara bağlı olarak bir gelir sistemi kurulabildirdi. Bu oyunu daha sürükleyici yapardı.

Yenilikler bitmiyor

Eğer Season bölümünü seçerseniz, bir yenilik daha dikkatinizi çekecektir. Bu da seçtiğiniz ülkenin ligini, kupasını ve seçtiğiniz takımın bu yıl bulunduğu Avrupa kupaları maçlarını birarada oynuyorsunuz. Buna ek olarak isterseniz bitirdiğiniz Season'dan sonra aynı takımla yeni sezona devam edebiliyorsunuz. Yine bu özellik de daha önce hiçbir oyunda görülmemiş bir unsur. EA Sports Fifa 2001'i hem menejerlik hem futbol oyunu olarak dizayn etse belki de çok zevkli ve yeni bir oyun biçimini yaratmış olurlar. Çünkü Fifa 2000'i belli bir süre oynadıktan sonra taktik kontrolüzün yeterli düzeyde olmasına dolaylı bu eksikliği



hissediyorsunuz. Daha önce de söylediğim gibi değişmiş oyun yapısında "Q" tuşunun önemi çok büyük. Gerçi herkesin kendine göre bir oyun yapısı vardır ancak bu tuş kullanarak tabii biraz da şahsi yaratıcılığınızla harika ara paslar verebiliyorsunuz. Zaten bu tuş oyunu oynamınızı kolaylaştırmak için düşünülmüş Cpu kontrollü pas tuşlarına alternatif olarak konulmuş. Siz topu nereye isterseniz orayaatabiliyorsunuz. Bu yolla özellikle kanatlara ve göbekten ara paslarında kullanacağınız bir tuş. Bir de Ronaldo varsa takımınızda siz topu ileri bir yere atın, o alır.

Sonuç olarak benim ilk bilgisayarımı aldığımdan bu yana oynadığım en iyi futbol oyunu Fifa 2000. Affedilmeyecek hataları var ancak daha iyisi çıkmadığı sürece bu hatalar dolayısıyla bu oyuna kötü dememiz haksızlık olur. Müziklerinden tutun, oyuncunun menülerine kadar kendine has bir kalitesi var. Eğer biraz futbol ile ilgiliyseñiz, görünüşe göre Fifa 2001'e kadar alabileceğiniz en iyi futbol oyunu bu. Alın, oynayın, oynatın.

Ekim Erkurt

3333

Legacy of Kain: Soul Reaver

Ve et etten, kemik kemikten ayrılrken, sadece bedenim değil ruhum da eriken, bir tek kelimeye, düşünebildiğim tek şeye sənki hayatımı sarılmışcasına sarıldım: İntikam.

Kain'in "dönüşmesinden" bu yana bin yıl geçti. Ben, Raziel ve kardeşlerim Melchiah, Rahab, Malek, Dumah ve Turel. Havarileri olarak hep Kain'in yanında yer aldık. Nosgoth artık bizim olmuştu, insanların büyük çoğunluğu ya öldürülmiş ya da "dönüşürümüşü". Hayatta kalan bir avuç insan, Sonsuzluk Şelalelerinin arasındaki bir şehirde, korku içinde yaşıyorlardı. Daha doğrusu biz izin veriyorduk yaşamalarına, yeni yetişen vampirler için iyi ~~bir~~ av malzemesi oluyorlar, eğitimleri için gerekiyordu. Aradan geçen yüzlere yıl içinde evrim geçimmeye başladık, böylece çok daha güçlü ve korkunç hale gel-

dik. Her zaman için önce Lord Kain evrim geçirirdi, onu bizim evrimiz isyerdi. Hangi karanlık tanrıının buna neden olduğunu bilmiyorum, ama gelişmemizde önümüzde sunulan tek prosedürdü bu: Önce Kain, sonra biz... Taa ki..."

Aman diyim, yanlış varmamın Action seven-sevmeyen herkes bu oyunu alsin, oynasın. Ama oyundaki ana karakter olan Raziel ile bütünleşip oyuna kendini fazla kaptırmaya falan kalkmayın sakın. Elinde kazıkla vampir işçilerken görülsün, gerizekali (zeka mı?) bir grup insan ve medya tarafından satanist diye mimlensin, üstüne bir de siyah t-shirt, uzun saç, kipe ve sakal şaptin mı, tamam. Aman diyim dostlar, yanlış yapmayın. Legacy of Kain, günlerin bize getirdiği en güzel Action oyunu, oynamamazlık yapmayın. Ama kendinizi mukayyet olun, vicdanınızı bir avuc paraya atmış olan ülkeni medya peşinize düşebilir.

Kanlı Ellerinizle...

"Taa ki Kain'den önce bana kanatlarla uçma gücü bahsedilene kadar. Sonsuz gururuna yediremedi Kain bunu. Parçaladı kanatlarını, çok acı çektim, insan halimden dönüştüğünden beri hissetmediğim kadar. Ama Sonsuzluk Şelalesine atıldığında çekeceğim acıların yanında bunun bir hiç olduğunu biliyordum."

Hic düşünmeden, Kain'in tek bir emriyle beni attı kardeşlerim. Döktüm, düştüm, yandım, erdim sonsuza kadar. Kelimelere sağlamayacak kadar büyük bir acı, ölümü sənki tatlı, uzak bir

düş gibi gösteren bir acı. Gerçekte yüzüllarca yanmış midim, yoksa buraya düşeli sadece bir saniye mi olmuştu? Tek bildiğim şealeden atılımamla, beni o düşüten çekip çıkarılan gücün sesini duyduğum anın arasını dolduran tüm zamanı kaplayan acı."

Legacy of Kain Playstation'da yaklaşık altı aydan beri bulunan bir oyun. PC'de ise yeni çıktı. Ama ne çıkış, genellikle strateji, FRP, Adventure gibi "ağır" oyunları seven ben bile hastası oldum. Üstelik sadece ben değil, oyuna söyle bir bakan herkes aynı seyieri dışındı, demek ki bende bir yamuklu yok. Hikayesini yazının arsına serptığım Legacy of Kain'ın oynaması klasik Tomb Raider tarzı, oraya koş, buraya zipla, Kapıları aç, bilmeceleri çöz. Buraya kadar hersey doğal, Lara hanımı tabundan sokup alacak, yüzüştü yere calıp ağızını burnunu kıracak yeni birşeyler yok ortada. Ama, Legacy of Kain bunu başarıyor. Nasıl?

Bir kere oyun iç içe iki dünyada geçiyor. Ölü boyutu (Spectral Realm) ve normal dünya. Bir dünyada yapıbildiğinizi diğerinde yapamıyorsunuz; o yüzden ne zaman, hangi boyutta geçmenin gerekligini bilmelisiniz. Zaten bilmecelerin birçoğu da bu boyut karmasının üstüne kurulmuş. Normal dünyada losin, düz hatları belli olan binalar ve yapılar, ölü boyutuna geçtiğinizde eğlip büktülüyor, açılıp uzuyorlar. Bir boyutta ulaşmadığınız yerlere diğer boyutta geçebiliyorsunuz. Ayrıca sonradan kazandığınız güçleri de sadece belli bir boyutta içen kullanabiliyorsunuz. Mesela, ölü boyutunda parmaklıklı kapılarından geçebiliyor, normal bo-

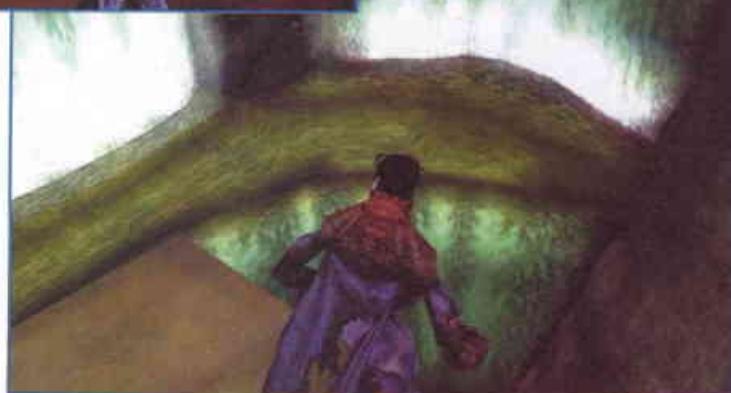
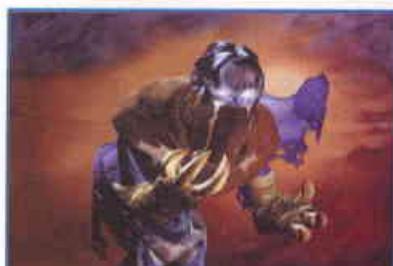
LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER

Normal boyutta enerjiniz biterse ölümler boyutuna geçiyor ve ruhları yuttarak güçleniyorsunuz. Ölümler boyutuna istediğiniz an geçebilirsiniz, ama normale dönmek için mavi portalları bulmanız lazım. Bu geçiş olayı çok güzel yapılmış. Mekanlar eğilip büklüyor, alevler renk değiştiriyor. Etkileyici.

Normal boyutta sürekli olarak enerji kaybederken (Soul Reaver'i bulana kadar tabii), ölümler boyutunda enerjiniz artıyor. Yani her başınız sıkıştığında ölümler boyutuna geçebilirsiniz.

Ruhsuzluğunuza...

"Bana seçme şansı verdi. Ölümlerle besleniyordu o, tabii Kain'in Nos-



Soul Reaver'daki boyut değiştirme olayı çok güzel görünmesinin haricinde, belli yerlere ulaşmanız için gerekli. Gördüğünüz gibi, yukarıdaki kırışık ölümler boyutunda kolayca tırmanabilirken, normal boyutta bunu başaramıyorsunuz.

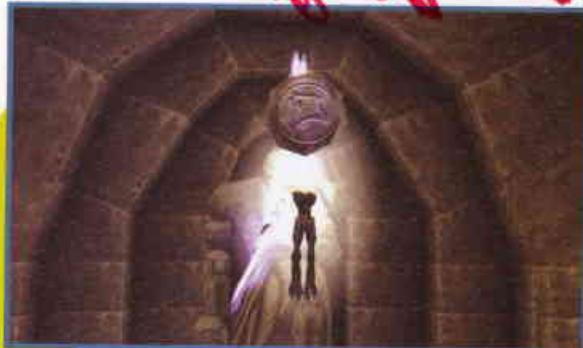
"Küçük dağları ben yarattım" düşüncenizle...

Bölüm dizaynı çok iyi olan Soul Reaver, bazen bir aksiyon oyunu için çok ağır olabilen bilmecelere sahip. Bunların birçoğu kutuları itip çekerek doğru şekillerde, doğru yerlere yerlesitmekten ibaret, ama bazıları çok zekice ve çözmesi de çok zevkli. Hele bir bölümde tavanı tutan kırışıkların altına, içinde alev olan kazanları getirip bütün tavanın aşağı çökmesini sağlamak zorunda olduğunuz bir olay var-

:)



inceleme



llerleyen bölgelerde bulacağınız özel güçler sayesinde, daha da bülmüş hale geleceksiniz. Burada Raziel'i Earthquake büyüsünü alırken görüyoruz.



Yazılıklı! Güneş ışığı vampirlere pek yaramıyor anlaşılan, ama size dokunmuyor.

Sadeçlere özel.
Konvansiyonel yollardan
oldurulamadığını söyle-
miştim ya bu sırmanları,
hah, işte nasıl öldür-
ibileceğinize gayet açık
bir örnek.



Bü portalları bulmanız, ruh ve
sinir sağlığınıza açısından hayırlı
olacaktır. Yoksa kaldığınız yere
yeniden dönebilmek için onca
yolu tekrar tabanıyla dola-
manız gerekebilir.



Bü parçalardan beş tane bul-
dugunu zaman, normal boyut-
ta yaşam süreniz artacaktır.



di ki, acaip güzel olmuştu ve çözüldüğümde sevinçten çığlık bile atmıştım. Zaten biz içerenç uzun saçlı-metalci bilgisayar meraklısı gençlik hep böyleyiz canım, hep birlikte metal dinleyip saç uzattığımız ve böyle yapmakla toptan satanist olduğumuzu ulvi medyamıza karşı bizzat onaylamakla kalmıyor, bir de utanmadan durduk yere çığlık bile atabiliyoruz. Bak sen şimdî su densiz bizlere! Bırkaçımızı Taksim'de sallandırıcasın, bak bakanım bir daha yapıyor muyuz??!!

Onca Para ve Gücünüzle...

"Kabul ettim. Nasıl edemezdim ki, vü-
cudum yok olmuştu, ruhumun bile olup olmadığından emin değildim.
Beni ayakta tutan keşkin bir intikam ateşinden başka bir şey değil artık.
Ben bir insan değilim, ama bir vampir de değilim, ne ölüüm ne de canlı.
Ben artık intikamın maddeleşmiş halim. Ben, Reaver of Souls'um, Ruh-
ların Toplayıcısı."

Yanlıız, bunca güzellikini saydıktan sonra eksik yönlerini de belirtmem gerektiğini düşünüyorum. Her şeyden önce, Legacy of Kain bir Playstation uyarlaması. Grafikleri PC için yeniden elden geçirilse de, Playstation'daki bütün eksik yönleri aynen kalmış. Bunlardan birisi ses ve müzikleri. Müziklerin birkaçı hariç (Raziel'in Sonsuzluk Şelalesine düşerken çalan müzik harika) çoğu sinir etti beni. Sesler de çok zayıf, yani PSX için iyi olabilir ama parayı bastırıp SB Live' almışsam, daha etkileyici ses ve müzikler duymak isterim ben.

İkinci, ve daha büyük eksiklik ise Save olayı. İnanın, şimdîye kadar hiçbir oyuna karşı böyle bir şey hissetmedim. Birisine aynı anda hem aşık olup hem de öldürmek istersiniz ya, tam anımlıyla öyle bir şey (kafanı fazla yorma medya, bu tür karmaşık hıstır bizim gibi keçi sakallı, Pink Floyd seven gençlere hassasır, sen anlamazsınız). Sözdé istediğiniz zaman oyunu Save edebiliyorsunuz, ama oyuna her başladığınızda kendinizi oyunun en başında buluyorsunuz. En son kaldığınız yere ulaşmak için, oraya en yakın portalı açmış olmanız, o portala ulaşmanız, oradan itibaren daha önce belki yirmi kez geçtiğiniz yollardan geçerek, aynı düşmanlarla dövüşüp aynı daracık platformlardan zıplayıp, düşüp, küfredip, tekrar aynı yere gelmek için de-belenmek zorundasınız. Yani bu o ka-dar can sıkılıyorki sevgili okur, an-latamam sana. Bir keresinde karşıya geçmek için gereken atlama taşlarının üzerinden zıplamak için bir saatten fazla uğraştım. Bunun kafadan 55 da-kası aşağıya

On peygamber
hattınan entre ne
alıysanız abil?

- Adam aysıf-
gözü demeg, ha-
ra laf düşmez.



inceleme

SOUL REAVER HAKKINDA NE DEDİLER?

(Ben huzur içinde oyunu oynarken, yarumda biten tuhof türlerin multimedya yorumları)

Mahony: Hmm, grafikleri baya güzelsiniz. OHA! (Sanırım o anda bir vampiri kazığa geçiriyor ölməm iç dünyasını alt üst etti. Tabii yediği Kekşin'dan teşviktsiz da olabilir, bilmemiyorum)

RGB Gökhan: Oha, ohanaaa, OOOHAAA! OOOH... (Oyundaki herhangi bir şey ılgisini çekmiş olabilir, bilmemem. Kafasına sert bir cisimle vurduktan sonra sustu nedense.)

Maddog: Ulan ne begemem adamıns! Mis gibi müzikleri var işte. HOBAREEY!! (Sanırım, Real Time Morph eden mekanları ılgisini çekmiş. Tabii tamamen yandıyor da olabilirizim, Maddog bu.)

Tolga: Çok doğru oyunnış! Tolga'yı kendi mantık çerçevesinde çözmeye çalışıyoruz. Bunu başıma halka ağıza!

Ufuk: Neymiş bu, ha? (Diablo 2'yi beklemekten surmenaj oldu, olacak.)

Gökhan: Sesimi kırın! (Bir şey demek bize mi düşmüştür? (Ama o ikinci masası bir hafta içinde bura da olmasızı ne diyeceğimi iyi biliyorum!))

OzanS: Ben Savage 4'e kötü kart diyenin ta... GeForce 256 bit GPU kullanıyorum... 32 bit renk derinliğinde Z Buffer... (Kaçacak delik arıyorum, çabuk alım şunu başından!)

Cem: Kahrolsun hattın mille... Ne nişanlım mı arıyar? SASDURUS! (Tubaf bir ikilem içinde kendi, mazur gemicik lazım)

Blaxic: Üç kadar sayıp hepinizin korucularını göbek deliginizden kör töpüyle çakarsam. Kırılda bir action oyun oynayışım geldi, bi rahat vermediniz! Bana bana çay getir. Üy...

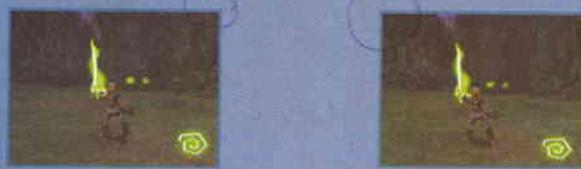


Bir efsanedir Legacy of Kain

(İğrenç kelimine oyunları No. 1)

Kain, bir zamanlar o da herkes gibi olsundı, Nosgoth'un en onurlu ghalyelerinden birisiydi. Nosgoth'un koruyucusu, karanlığın yaratıklarına karşı savaşan onurlu bir Paladin. Tanrı ki, bir gece hananın bir grup çapulcu tarafından sırtından bıçaklananın dek. İntikamını almak için kendine sunulan tek kurtuluşu seçti. Yıldır karyerasında savastığı karanlığın bir nefesi oldu, bir vampir. Kendisini öldürtenlerin, Nosgoth'un dokuz dikkâtlitliğini temsil ettiğidir dokuz ilke olduğu, onları öldürmesi gerektiği söyledi bayıltır. Ölümün delgesi, rühadındaki son insanlık karınlarını da süpürgelendiğinde. Kain'in kişi Soul Reaver'dan sektezacılığının kâmi dağınıyordu. Ve o zaman kandırdığım andan Kain, nasıl bir oyuna olsa olsadıgum. Dokuzuncu hile, ona ölümsüzlüğün sunan bayıltıcıydı. Ustalık söyle kolay kolay ölmeye de niyeti yoktu, çankırı Nosgoth'un tek bilge kişisi olazak mutlak güç anında Artık insan olmamın Kain,哽然 olarak çok ote bir "seye" domusen bayıltıcıyı öldürdü. ona bir seçim hakkı sunuldu. Ya hayatı feda edip Nosgoth'un eski güzel günlerine geri domesine izin verecekti ya da hayatı kalıp sabırlığı sunırsın güçlerle Nosgoth'u mahvedecekti. Sonum Kain'in lungi yolu sevgisini hepimiz biliyoruz.

Kain'in ilk oyunu olan Blood Omen'ı Diablo'yu seven herkese tavsiye ediyorum. Aha ve oyayı kesintilek yarınltmayacak bir klasik.



Arkadaşlar, korkarım bu bir Boss!



Ne baariyon ki şimdii? O da ne??! Aaa, son yumurtayısın galiba? O yumurtayı bir kapabilsəm...



Aha aldim, arka taraftaki glu askerin elindeki alev makinasıyla titiztiteturup kafasına atsanı su yumurtayı ne olur acıp?



Burn baby Burn! Üçüncü yumurtadan sonra dört kişilik leziz örümcük izgaranız hazır, All yet olsun...

Alternatif

Şuhat	99	10/10	9/10	9/10
Shadowman	Egitil	99	9/10	9/10
Tomb Raider	3 Drak	99	9/10	9/10

her düştüğü günde, düşmeden önce bulunduğum yere tekrar gelmek için uğraşmakla geçti. Bilemiyorum, belki siz mazoist olabilirsiniz (hatta uzun siyah saçlı, metal dinleyen bir ucube de olabilirsiniz ki bu durumda medya ipinizi çekmekten büyük memnuniyet duyacaktır...) ama ben değilim (ben başka birşeyim, medyanın asla sevmeyeceği, kalıp dışı bir şey). Ama bu yüzden değil, bir işi yaparken tam yapmadıkları için bir puan düşürüyorum Legacy of Kain'in notundan. Madem güzel bir oyunu PC'ye çevirmeye niyet ettiniz, tam yapsaniza su işi be!

.... Aslında Hiçbir Şeyiniz Siz! YIKILIN!

Az önce sayıları haricinde Legacy of Kain harikulade bir oyun. Atmosferi elle tutulacak düzeyde yoğun, oyun içi motoruya hazırlanmış ara sahneler ve diáloglar da atmosferi katmerliyor. Bununla tamamen aynı türde olan Tomb Raider'ı yazmış olsam, vallahi beş puandan fazla vermezdim inanın. Ama Legacy of Kain kendine yöneltilen her övgüyü hak ediyor. Sakın kaçırmaın, ayıptır ya!



Kain Soul Reaver'ı kafanızda kirdiktan sonra, kılıç sizin oluyor. Sadece enerjiniz full iken kullanabileğiniz Soul Reaver'in bitirici hareketi (şekilde görüldüğü gibi) dehset şekilde güzel.



Sinan Akkol
Sakkol@level.com.tr

Buralarda bir yerde öldürdüğüm Boss ile ilgili bir kutu olması lazım. İşte o amcadan kazandığınız yetenek sayesinde belli duvarlara tırmanabiliyorsunuz.

Legacy of Kain

Minimum	P200, 16 MB
Önerilen	PII 266, 32 MB, 4 MB 3D 3D Hızlandırıcı D3D, Glide
Multiplay	Yok
PSX Versiyonu	Var

BİLGİ İÇİN www.soulreaver.com

YAPIM Crystal Dynamics

DAĞITIM Eidos

Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Rainbow 6 Rogue Spear

Arkanızı duvara verin, asla koşmayın ve başınızı devamlı aşağıda tutun. Heyecanı iliklerinize kadar hissedebileceğiniz, oturduğunuz sandalyeden ziplayabileceğiniz bir oyun Rogue Spear.



Oyun piyasasının inanılmaz bir hızla gelişmesi, beraberinde artık kalıp haline gelmiş oyun türlerinin içinden sıyrılan yeni türler oluşmasına neden oldu. Spec Ops, Swat, Rainbow Six ve Eagle Watch, Delta Force derken bu tür oyunların fanatikleri oluştı. Tabii ki geçen zaman içerisinde gerek oynanış, gerek görevler gerek görüntü konusunda çok büyük gelişmeler yaşandı. Spec Ops'ta tek amaç yakıp yıkmakken Rainbow Six ile beraber rehineye kurtarma görevleri gündeme geldi. Artık temel amaç sadece yakıp yıkmak, öldürmek değil, artık tek amaç yaşamak. Bunun için çok dikkatli ve sessiz olmalısınız.

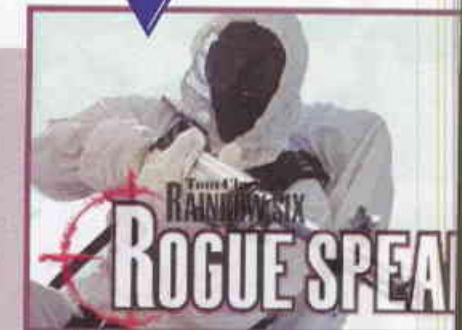
Keep Your Heads Down

Bu oyun ile yeni tanışanlar için biraz bilgi vermekte fayda var. Rainbow Six fikri ilk olarak yazar Tom Clancy'nin bir romanında ortaya çıkmış. Uluslararası bir anti terörist birligi olan Rainbow Six kendi dalarında usta olan kişilerden kurulmuştur. Saldırı timi önden gidip en

pis işleri hallederken, elektronik ve bomba uzmanlarına çalışmaları için uygun ortamı sağlıyorlar ve tabii ki nişancılar da yeterli uzaklıktan takım arkadaşlarını koruyorlar. 1996 yılında Tom Clancy ve Virtus'un bir araya gelmesi sonucu oyun piyasasında sağlam bir yer edinecek olan Rainbow Six'in de temeli atılmış oldu.

First Person Shooter tarzında olan Rainbow Six gerçeklige yakınlığı ile oyun piyasasında haklı bir yer edinmişti. Takım çalışması, grafikler, sesler ve tabii ki oyun içerisinde kullanılan tüm silahların gerçekle özel timler tarafından kullanılıyor olması. Ama Rainbow Six'tı kendisi türündeki diğer oyunları ayıran en büyük özelliği aslında Action/Strateji tarzını da oyuncuya sunması. Bölümne başlamadan önce o bölümdeki görev ile ilgili bir briefing alıyor, tim üyeleri arasından görev için uygun nitelikte (adam seferken nişancılık, özgeçmiş gibi kriterlerin haricinde boy ve kiloyu da çoğu zaman göz önünde bulundurmanız gerekebilir) kişileri seçebiliyor, onların taşıyacakları silahları veya kullanacakları araçları belirleyebiliyor ve harita üzerinde plan yapabiliyorsunuz. Eğer plan yapmakla uğraşmak istemiyor ve hemen harekete geçmek istiyorsanız "Headquarters Plan"ı kullanabilirsiniz. Ama tüm işleri ben yaparım diyorsanız biraz uğraşmanız gerekecek.

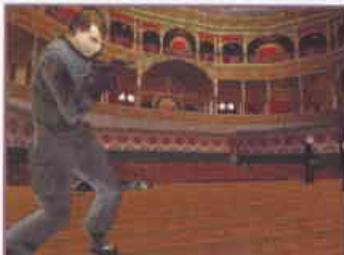
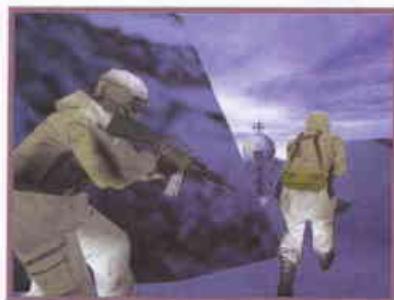
Planlama içerisinde maksimum 8 tane olan ve toplam dört gruba ayrılabileceğiniz tim üyelerinin seçimi, kıyafet, silah, kullanabilecekleri araç seçenekleri ve taslak üzerinde yapılacak çizimler bulunuyor. Plan içerisinde belirleyeceğiniz noktalarda diğer gruplar hareket etmek için sizin vereceğiniz komutu bekleyecelerdir. Bu komutları kullanarak diğer grupların sizi beklemesini, komutla



beraber harekete geçmesini, rehineyi dışarı çıkarmasını, ses veya el bombası olmasını sağlayabilirsiniz. Plan üzerinde belirlenen noktalarda grupların hareket hızlarını da belirleyebilirsiniz. Yapılan planlara uymak da en az plan kadar zor. Zaten eğer diğer grupları kendi haline bırakacak olursanız, onlar bir şekilde kendilerini öldürtmenin yolunu buluyorlar. Bu nedenle tüm grupları ayrı ayrı yönetmek biraz zaman kaybına neden olsa da çok daha sağlam. Eğer hazır olan planı kullanıcasanız da silahları kontrol etmeniz de ses çeken silahlar yerine susturuculu olanları (SD) kullanmanız teröristlerin sizi taretmesini zorlaştıracaktır. Rainbow Six'in önceki versiyonlarındaki 20 tim üyesine ek olarak bu bölümde yine çeşitli milletlerden 10 yeni karakter daha eklenmiş. Görev esnasında ölen karakterler için herhangi bir şey yapmak mümkün değilken (henüz ölüyü diriltecek teknolojiye sahip değil) eğer görevi başarı ile bitirecek olursanız yaralıları kurtarabilirsiniz. Tabii ki yaralıların iyileşme süreleri farklı oluyor ve zamana bağlı olarak bir sonraki görevde kullanmanız mümkün olamayabiliyor. Eğer çok fazla tim üyesi kaybedeceğiniz olursanız onların veni hemen Reserve elemanlar ekleniyor. Rogue Spear'da dütüğünüz yükselliğe bağlı olarak yaranmanız da mümkün yaranın derecesine bağlı olarak karakterin hareket kabiliyeti düşüyor. Klavye, Mouse (nişan alma ve dönüşler) ve Joystick kullanarak oynanabilen oyundaki belki de en büyük eksiklik ziplama tuşunun bulunmaması. Onun yerine her türlü yükselliğe tırmanız gerekiyor. Oyundaki silahların nişanlığı gibi kullanabilecekleri mesafeler ve etkileri de değişiklik gösteriyor. Tabii ki bu özellik oyunun gerçekliğinde çok büyük rol oynuyor. İstersemiz daha önceden bitirdiğiniz görevleri



Alternatif



Practice Mission modunda baştan oynayabilir, Terrorist Hunt modunda aynı harita üzerinde oyun tarafında yerleştirilen teröristleri öldürmeye çalışabilir (bu moddaki tek amaç terörist öldürmektir) veya Lone Wolf modunda tüm bölüm tek başına, tek bir tim üyesiyle bitirmeye çalışabilirsiniz. Bitirdiğiniz görevleri Replay modunda seyredebilir ve isterseniz kayıt bile edebilirsiniz.

Bilgisayardan Sıkıldım Artık Diyenler İçin

Rogue Spear'in Multiplayer konusundaki en önemli özelliği tek kullanıcı görevlerini arkadaşlarınızla birlikte oynanabiliyor olması. Bilgisayarın yönettiği üç tane takım arkadaşı yerine, bir tane insan takım arkadaşı çok daha fazla yardımcı olacaktır. Eğer oldukça karmaşık olan görevlerden sıkıldığınız ve biraz heyecan arıyorsanız, daha önceden bitirmiş olduğunuz bölümleri Terrorist Hunt modunda oynayabilirsiniz. Bu

durumda yapmanız gereken tek şey yakaladığınızı aşağıya indirmek ve tabii ki bu sırada yaşamaya çalışmak. Oyun haritayı otomatik olarak teröristler ile dolduracaktır Ama bu durumda bayağı dikkatli olmalısınız, heyecana kapılarak atacağınız bir el bombası ile kendi arkadaşlarınızı da öldürübilsiniz. Multipayer modunda oynarken takım arkadaşlarınızla yazılı, sesli ve hareketlerle anlaşabilirsiniz. Özellikle sesli ve hareketlerle yapılan haberleşme oyunun heyecanını bir kat daha artırmıştır. Single Player haritalarından farklı olan toplam 21 tane de Multiplayer haritası mevcut. Rogue Spear aynı zamanda kişisel veya takım bazında Deathmatch'ler de yapabilmenizi sağlıyor. Bu karşılıklı çatışmalar için ise farklı oyun türleri (Avlanması, suikast, merkez koruma vs.) mevcut. Internet üzerinden uluslararası piyasaya sağlamak isteyenler için ise iki seçenek mevcut: MSN Gaming Zone ve Mplayer.

Rogue Spear yazılım desteği olan bir D3D Engine kullanıyor. Rainbow Six'e göre çok daha iyi grafiklere sahip olan Rogue Spear mimari açıdan çok köşeli değil ve duvarlar ve diğer alan için kullanılan yüzler çok

daha detaylı. Ayrıca gerek kapalı gerek açık alanlar oldukça gerçekçi olarak hazırlanmış. Ayrıca duvarlarda oluşan mermi delikleri, kırılabilen camlar ve kapılar tabii ki sesleri ile beraber gerçek bir ortamda bulunduğunuz hissini veriyor. Oyunun her noktasında olduğu gibi karakterlerde hareketleri, kıyafetleri ve suratları ile baştan aşağı detaydan oluşuyorlar. Oyun içerisinde sık sık kullanılan el bombası, flashbang ve silahlar için de özel efektlere kullanılmış. Görevlerin çok büyük bir kısmı Rusya'da geçtiği için özellikle kar ve yağmur efekfleri üzerinde durulmuş ve çok da güzel yapılmış bence. Yağlı ortamlarda görüş mesafesi ve hareketler kısıtlanıyor ve belki de en güzel özellik olan karda yürüken ayak izinin kalıyor olası. Karda yürü ama iz bırakma demiş atalarımız.

Rogue Spear'deki ses efektlere Sound Blaster'ın EAX 3D API desteği sayesinde oldukça kaliteli. Çeşitli ortamlarda çıkan ayak sesleri, öksürükler ve önemlisi hareketler ile seslerin birebir uyumu. Eski Türk filmlerinde olduğu gibi karakterler ağızları kapalıken konuşamıyorlar.

Move it, Move it !!

Rainbow Six serisinin son bölümü olan Rogue Spear'de önceki bölümlerden farklı olarak Sniper desteği bulunuyor. Özel nişancılar, silahlar ve görevler içerisindeki özel yerleri ile oldukça kullanışlı olan Sniper'lar aynı zamanda oyundaki heyecanı da yükseltiyor. Bunun haricinde CD içerisinde bulunan Mission Editor'ü kullanarak harita ve görevler (Terörist ve rehine sayısını değiştirebilirsiniz vs.) üzerinde değişiklik yapabiliyorsunuz. Rogue Spear grafik, ses ve oynamabilirlik açısından dört dörtlük bir oyun. Özellikle FPS'lerden hoşlananların favorisi olan Rainbow Six ile tanışmadıysanız, bence tanışmanın zamanı gelmiştir.

4.5	Eduku 98
9.0	Eduku 99
8.0	Delta Force



Rogue Spear

Minimum	BİLGİ İÇİN www.redstorm.com									
P233, 32 MB Ram	YAPIM Red Storm									
Önerilen	DAGITIM Red Storm									
PII 266, 64 MB Ram	Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
3D Hızlandırıcı	Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
3DO Glide	Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
Multiplayer	Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
16 Kişi	GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
PSX Versiyonu										
Yok										



PRINCE OF PERSIA 3D

On yıl önce başlayan macera 1999'da devam ediyor. Kılıçları bileme zamanı, çünkü prens en son ve en güzel masalyla geri döndü.



Prens bundan tam on yıl önce doğdu. Daha mini mini bir yavruyken, kılıç tutmayı hedeflerden atlamayı, kötü adamları öldürmeyi öğrendi. Büyüdü ve sarayın gururu oldu. Evlenme çağında kendine güzeller güzel bir prenes seçti. Ama sultanın kötü veziri prenesi kaçırıldı ve prensi hapsetti. Uzun uğraşlar ve savaşlar sonunda prens güzel prenesi kurtardı. Muhteşem bir düğün yapacaklardı ki, kötülerin kötüsü hain vezir geri döndü ve tüm lanetli kudretiyle tekrar prense meydan okudu. Prens onurunu ve prenesini kurtarmak için en sinsi tuzaklardan geçmek, en güçlü adamları yemek zorunda kaldı. Son savaşta veziri ait olduğu yere yolduktan sonra tekrar prenesi kolularına almayı başardı. Tüm kederler sona ermiş, ülkeye ve saraya mutluluk gelmişti. 40 gün 40 gece en görkemli şekilde düğün yapıldı. Prensle prenes hayatlarının son gününe kadar neşe içinde yaşayacaklardı...

Kötülük geri geldi ve prense sultani arkadan vurdu. Prenses bir kere daha kaçırılmış ve prens bir kere daha en yüksek kulenin en karanlık zindanına atılmıştı.

...

İyiliksever periyle cadaloz büyüğü kadar gerçekdir bu yazılar, herhangi bir efsane kadar doğrudur. Bir savaş vardı. Eskiden. Çok, çok eskiden. (J.S.)

?

...

En büyük masal kitapları der ki, bu savaş bitmek ister. İyilik gücünü cesaretinden alır, ve kutsallığıyla yok eder kötülüğü. Bu hep böyle olmuştur. Tarih yeniden yazılmalı ister.. ki yeni masallar başlayabilsin.

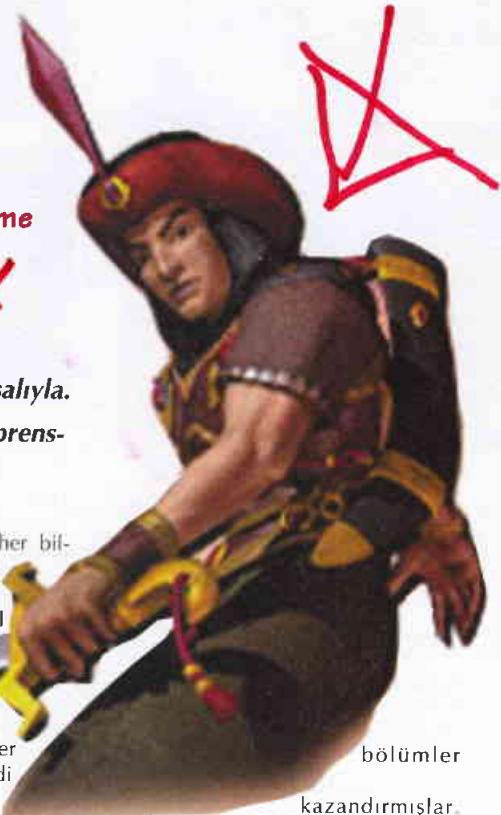


Prens geri döndü.

En son ve en güzel masalyla.

"Niye kaçırılanlar hep prenesler olur ki?"

Prince of Persia evrendeki her bilgisayar oyuncusunun bilsayarına konuk olmuş tarihin en eski ve en güzel oyunlarından biridir.



Diger bir deyişle kendi zamanının ('89) en muhteşem animasyonlarına, grafiklerine, atmosferine sahip platform oyunudur. Ama bu oyunda Giana Sisters ya da Super Frog'taki gibi ilerle -sıçradan öte silah kullanır, düşmanlarınızlaavaşır, çok özel bir sürü tuzaktan seri bir şekilde kaçardık. Çıktığında yer yerinden oynamış ikincisinin yapılması uzun sürmemiştir (aslında 4 sene kadar sürmüştü). Devamı da aynı hayranlıklarla karşılaşınca, bu sefer de 6 sene kadar daha beklandı ve yine yaklaşık aynı senaryo ve oyun mantığıyla üçüncüsü yapıldı. Oynanış şeklinin aynı kalması haricinde grafikler abartılmış, muhteşem demolarla süslenmiş, etkileyici müzikler eklenmiş ve en önemli oyuna yeni bir boyut, 3. boyut getirilmiştir.

Hakikaten de daha önce PoP adını hiç duymamış olan varsa (ki bunun için yaklaşık 10 senedir Tibet'in en yüksek mağarasında yaşıyor olmanız gerekiyor), oyuna başladığında ne kadar da Tomb Raider'a benzediğini söyleyecektir. Ama zaten bir sürü bulmacanın çözüldüğü ve aynı anda hız, heyecan ve atmosferin düşmediği bir oyunda Tomb Raider tarzı bir 3D oyun sisteminin kullanılması gereklidi. İyi de yapmışlar bence, aferin Redorb'a. 3D dünyasına çok güzel dizayn edilmiş

bölümler

kazandırmışlar.

Üzerine de bir dolu bulmaca eklemişler, aynı bir Adventure'da olması gerekiği gibi. Ayrıca oyundan soğumayacınız diye Action düzeyini de maksimumda tutmaya çalışmışlar. Bu yüzden her üç adımda bir yeni bir tuzaga ya da düşmana rastlamazsınız mümkün; bu da oyuna aralıksız hareket ve sürükleyicilik katıyor. Tüm bunları pürüzsüz ve etkileyici grafiklerle bir arada bulmak tabii ki bir çok oyuncu severin en büyük hayallerindendir. Hem müzik de ortama (ki bu da 12. yüzyıl egzotik Arabistan'ı oluyor! İran olmasın sakın? Hanı, Persia falan? - BLX) maksimum uyum içerisindeyken. Kisacası oyun için bayağı bir uğraşılmış. Ama dünyadaki en muhteşem gülün bile bir sürü diken var. Benim oyunda en şikayetçi olduğum nokta kesinlikle kamera açıları. Ya tamam, böyle bir oyunda sabit bir açı moronluk olurdu, ama bu kadar dinamik olmasına da gerek yoktu bence. Bazı önemli yerlerde, o kadar alakasız birimde görüyorsunuz ki kenarımız; nerede duvar var, adam nereden geliyor, kalanızı bıçak mı düşecek itiy bir sıçra görmiyorsunuz. Tamam Tomb Raider'daki gibi sabit durduğunuza surece istedığınız her yere bakabiliyorsunuz; ama bu hem yeterince yavaş oluyor, hem de oyuncun atmos-

ferini etkiliyor. Onun haricinde savaşmaya başladığınızda göreciksiz ki kamera açısı oyundaki gibi çok oynak olmuyor (yandan görürsünüz). Neysse ki bu iyi düşünülmüş, yoksa saçma sapan bir şekilde nereye vurdugumuzu bile göremezdik. Savaş dedim de, oyunda savaş önemli bir yer tutuyor ve bu yüzden bir tane atak tuşu yok. Üç ayrı şekilde saldırılabilir ve blok yapabili; hatta kombo bile kurup seri şekilde vurabilirsiniz.

Prensler hiç peşinden koşulsun istemez mi sanıyorsunuz?

Bir sürü olmalarına rağmen silahları genel olarak dörde ayırlıriz:

- The Sword: Prens abinin ilk göz ağrısı ve tarihin en eski silahlarından olan bu basit kılıcın ortalama bir menzili ve ortalama bir vuruş gücü var; ama hızlı sayılabilcek kadar çevik ve seri ikili vuruşlar yapabiliyor.

- The Staff: Katlanıp taşınabilen bu 2 metre uzunluğundaki sopa kesinlikle kılıçtan daha kuvvetli ve daha uzaktaki bir adama ~~geçirmeyi~~ sağlayabiliyor. Ama ~~maaleset~~ biraz hantal, ve kullanması yetenek istiyor. Öte yandan herhangi bir atağa savunma yapıp aynı anda da vurabilme özelliği de yok değil.

- Double Blades: Bu silahlar çok keskin olup, her türlü gardiyarına ~~başlıca kabusunu~~. Çok kısa menzilli olmasını rağmen inanılmaz hızı ve gücü bu açığını kapatmaktadır. Ayrıca iki yöne birden aynı anda vurma gibi çok etkili özellikleri de vardır.

- Bow and Arrow : İşte oyuncunun en stratejik ve kullanması en zevkli silahı çektiğinden (space) sonra "action" tuşuna basılı tutarsanız ekranda minik bir ok çıkacak ve böylece istediğiniz yere doğrultup nişan alabileceksiniz. Ama esas önemli olan oyundaki çeşitli bulmacaları bu atletle çözecek olmanız.

Oyunda bulacaklarınız sadece silahlar değil elbette. Bir dolu özel nesnenin yanında Prince serisinin büyük klasiklerinden her türlü iksir de boğazınıza amade olacaktır. Bırakın iyileştirmeyi, fazladan yaşam vermeyi; bu sefer yükseklerden düşüğünüzde olmamınızı, hatta diğer gardiyalar gibi gözükmenizi sağlayabilecek iksirler bile bulabileceksiniz.

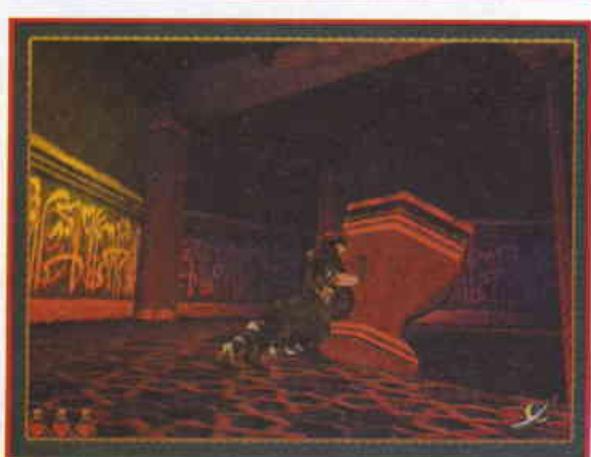
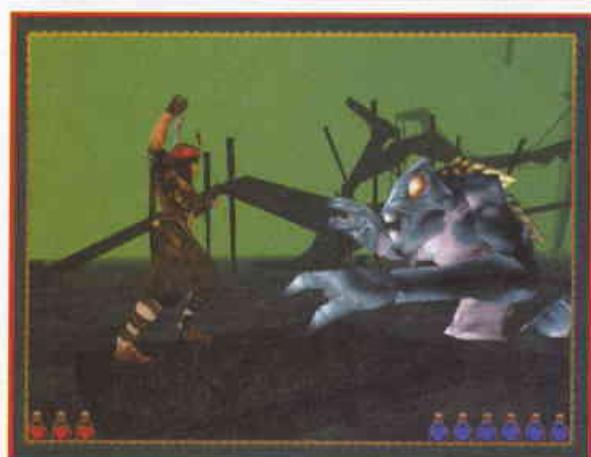
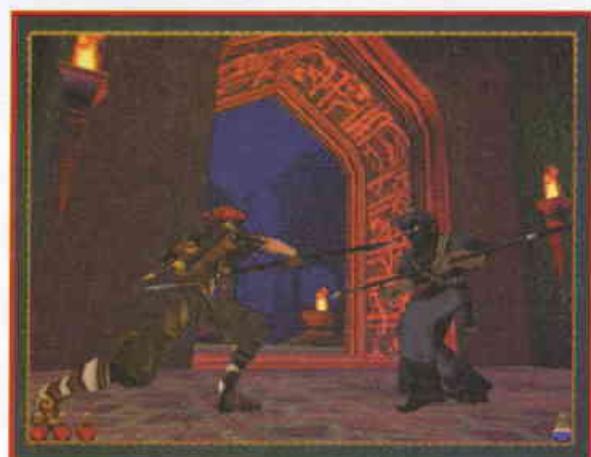
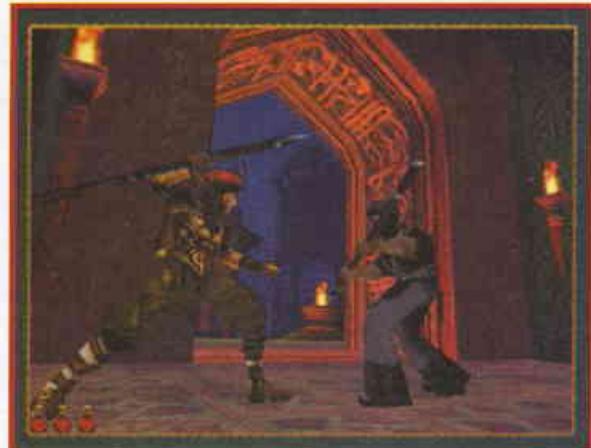
Oyunda dünyanın dört bir tarafından getirilmiş ve özenle yerleştirilmiş

envai çeşit tuzak bulacaksınız. Ben bunları tek tek size anlatarak oyunun süprizini kaçırınmak istemem. Yoksa asla hiç bir şey yokmuş gibi kek kek masum bir odaya girip birden yerdeki bloğun fırlayıp sizı saatte 200km. hızla tavandaki demir kazıklara geçirmesini izleyemezsınız. Bırakın da binbir türlü ölüm türüyle tanışmanın zevkine varın!

BIRAZ DA PRENSESLER PRENS KURTARSIN!" Prensleri Koruma ve Geliştirme Vakfı

Yazı İşleri Müdürümün baskısı nedeniyle sadece ilk bölümün tam çözümünü verebiliyorum sevgili okuyucular. Ve, izninizle başlıyorum, ~~İnsin~~ son masalına...

Üçüncü kere de zindana atıldıktan sonra ayağa kalkın ve duvardaki bariz "ben itilmek için yapıldım, hadnı ne duruyorsun itsene beni, it,it !" diye bağırın bloğu itin ve dışarı çılayın. Yandaki odaya geçip (sağda) zombi gibi gözüken mahkumun oradan yukarı çılayın. Tavandaki yarıktan tekrar yukarı çıktıktan sonra dümdüz ilerleyip yerdeki mahkumla konuşun. Gelecekteki sağlığınız açısından size kılıç bulmanızı tavsiye edecektir. Siz de "he he" deyip (sanki biz bunu düşünemiyoduk, zaten kung fu yapacaktık di mi!) yan odadan yerdeki bölmeye basın. Birden odada mini bir şelale oluşacaktır. Eğer yukarı tırmanıp kanaldan ilerlerseniz gölete girebilirsiniz. Biraz serin suların tadını çıkartıp kendi kendinizle yüzmeye yarışı falan yapın. Canınız sıkıldığında karaya çılayın ve bir kere yukarı tırmanarak hızla köprüden koşun. Sonra bir kaç kere daha yukarı tırmanın ve en nihayetinde kırmızılı bir koridor girin. İerde kocaman bir hendeğin var ve burayı geçmenin tek yolu sıçrayıp son anda karşı tarafa tutunmak (koşun, sıçrayın, havada "Shift'e basılı tutun). Oradan da devam edip duvardaki küçük delikten eğilerek (z) geçin. Mahkumla konuştuğunuzda size buradaki gardiyaların duyma özürlü olduğunu ve arkalarından yürütürseniz bir kütük gibi kör olacaklarını falan söyleyecektir. Sağdan ilerleyip kalasların olduğu yere gelin. Yan taraftan hemen yukarıdaki tahtaya tırmanın ve karşısındaki bölüme sıçrayın. Sağ taraftaki bölmeden iksiri içince görünmez olacaksınız ve kordirun en sonundaki basamağa rahatlıkla basabileceksiniz. Hemen gerisin geriye koşun ve



Alternatif

Darkan	8/10
Ekim 99	9/10
Subat 99	10/10
Tomb Raider 3-3 Dicak 99	9/10
Heretic 2	2



4

Perince Of Persia 3D

8

BİLGİ İÇİN www.pop3d.com

YAPIM Red Orb

DAGITIM Red Orb

Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



aldığınız odadaki yüz heykelinin ağızına basın. Böylece bölümün son odasına ulaşmış oluyorsunuz. Yukarı çıkış büyük pehlivanı da cehenneme yolladıktan sonra tam karşınızda kapıdan ikinci bölüme uzanın....

Aslında söylemeyecektim ama ikinci bölümde ilk bilmeniz gereken şey bir sürü engeli aşip en yukarı çıkış yaptırdığınızda tekrar en aşağı inip havuzun önünden karşısındaki Türk bayrağı gibi olan levhaya nişan almanız. Böylece köprüyü indirebileceksiniz, gerisi size kalmış...

Peki işte oyunlarındaki son yorumum. Az da olsa action seviyor ve aynı anda da zekamı kullanıyorum diyorsanız, alın. PoP hayranısanız ve prens masalını bir kere daha mutlu sonla bitiricem diyorsanız, alın. Prensese aksanız ve o benim olacak diyorsanız, alın. Ya da sadece adam gibi oyun oynamak istiyorsanız, alın.

•••

Son olarak...

Gökten üç elma düşmüş....

İlk ve kırmızı olanı kraliçeye...

İkincisi ve mor olanı prense...

Sonucusu ve mavi olanı da

şövalyeye.

Gökhan Habiboglu & Batu Hergünesel
*valence@pmail.net &
quedrus@mail.net*




UNREAL

Return To Na-Pali

Uzun zaman sonra nihayet Unreal için bir ek görev paketi fakat ne kadar iyi?

Unreal piyasaya çıktığında hemen her açıdan tüm rakiplerini çok geride bıraktı ve geçen zamanda kanımcı onu aldedecek bir yapım piyasaya sürülmeli, en azından grafik özellikleri açısından. Tabii herşeyin hızla değiştiği ve geliştiği oyun piyasasında bu oldukça ilginç bir durum, fakat çoğu firma Unreal için yazılmış oyun kodundan çok daha iyisini geliştirecek bütçe ve zamana sahip olmadıklarından bu pek tuhaf sayılmaz. Tabii işi oyun içeriği ve yaratıcılık açısından ele alırsak Half-Life ve benzeri birkaç oyunun çok daha iyi olduğunu görürüz, ama grafikler, sesler ve özellikle çok geniş haritaları tasarımları açısından Unreal hâlâ geçilememiştir bence. Eğer Unreal oynamış ve bu oyuna benim gibi aşık olmuşsanız işte size Digital Extremes tarafından hazırlanan yeni bir ek görev diskı, üstelik esas yaratıcı firma Epic tarafından onaylanmış bir yapım, yani kalitesi bir noktaya kadar güvence altına alınmış sayılır. Üstelik bu ek görevleri oynamak için orijinal Unreal diskinde ihtiyacınız da olmayacağı, Return To Na-Pali doğrudan kendi başına kuruluyor ve çalışıyor.

Cehenneme Dönüş

Unreal pek orijinal bir konuya sahip değildi doğrusu, bir hapishane gemisi haritalarda olmayan bir gezegene düşüyor, siz de canlı olarak kurtulan ve bir çıkış arayan bir mahkumu can-

landırıyorsunuz. Gezegen oldukça ilkel bir uygırlığa ev sahipliği yapıyor, ancak bunun dışında bir de oldukça gelişmiş işgalci bir ırk mevcuttu. Skaarj adlı bu ırk gezegenin doğal kaynaklarını sömürüyor, yerlileri de köle olarak kullanıyor. Sonuçta siz fantastik mekanlardaki hayatı kalma mücadeleizi başarıyla tamamlıyor, ancak Skaarj ana gemisini uçurduktan sonra bindiğiniz kaçış kapsülüyle gezegenin yönünesine yerleşip yardım beklemekten başka bir şey yapamıyorumuz. Son sahne asteroid kuşağında sürüklenen kapsülü gösteriyor, oyun böylece tamamlandı. İşte bu ek görev diskı konusu tam o noktadan alıyor ve devam ettiyor. Siz yönügedeki kapsülünden kurtarılmayı beklerken, bir savaş gemisi gelip sizi buluyor. Tabii geminin görevi çoktan olmuş kabul edilen bir mahkumu aramak değil, aslında gizli bir operasyon söz konusu. Bu gezegenin düşen tek geminin sizinki olmadığı ortada, Prometheus adlı bir araştırma gemisi de buraya düştürü. Üstelik geminin veri bankası son derece önemli ve gizli bir araştırmacı bilgilerini barındırmaktadır, yani gelen savaş gemisi bunları bulmakla görevlidir. Sizin kimliğiniz ortaya çıktığında askerler iki seçenek sunarlar, ya tekrar aşağı inip gemiyi bulacaksınız, ya da uzay elbisiniz olmadan uzay yürüyüşü yapmayı deneyeceksiniz.

Sizi göndermek istemelerinin sebebi aşağı bilmenizdir, üstelik gezegenin yoğun manyetik alanı gemi radarlarının canına okuduğunda Prometheus'un tam düzüğü noktayı bulmak mümkün değildir. Çaresiz kabul edersiniz, ve ilkinden biraz daha iyi bir donanımla gezegenine inersiniz. Bu işi bitirince özgür olmanıza izin verilecektir, fakat her zaman ki gibi işlerin

bu kadar basit yürümeyeceği en başından bellidir.

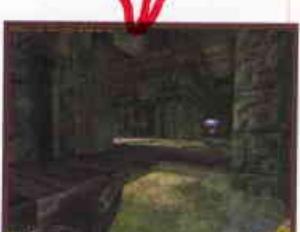
Fena Sayılmaz

Bu yeni görev diskı orijinalinden çok daha farklı mekanlarda geçmiyor, yani Unreal oynamışsanız çok çok farklı seviye tasarımlarıyla karşılaşmayı beklemeyin. Yine geniş vadiler, derin madenler ve devasa gemi enkazlarına yer verilmiş, hatta bazı yerler ilk oyundaki bölgelere çok yakın. Tabii birkaç yeni düşman var, ama çok sıradışı birşeyler beklemeyin, genel olarak eski tiplerden ortamda bolca mevcut ve biraz daha zor ölüyorlar. Ayrıca 3 yeni silah mevcut, Assault Rifle, Rocket Launcher ve Grenade Launcher. Assault Rifle oldukça iyi bir silah, ancak genel olarak yeni silahlardan hiçbir orijinal değil. Bunun dışında eski silahlardan ses ve etkileri de elden geçirilmiş, daha iyi bir hale getirilmiştir. Oyundaki en yeni ve iyi cihazlar ise kendini şarj eden dalgıç tüpü ile inanılmaz dayanıklı olan el feneri. Bunlar sayesinde sualtı ve karanlık büyük problem olmaktan çıkarıyor. Oyunun en sıkıcı yanı ise kısa olması, yani her görev diskı orijinal oyundan daha çabuk bitmeli diye bir kanun mu var? Neyse, ara sahneler oyun grafikleri kullanılarak yapılmış, ancak doğrusu pek çekici bir yanları yok, zaten sayıca azlar. Genel olarak bu görev diskı çok iyi sayılmaz, fakat eğer orijinal oyunu oynadıysanız size kısa bir süre ekran başına oturtabilir. En hoşuma giden yanı burada orijinal değil de, geliştirilmiş yeni versiyon program kodunun kullanılmış olması, oyun belirgin biçimde eskisinden çok daha hızlı ve sorunsuz olarak çalışıyor. Kısacası alınıp oynanabilir, ama şahsi bekleyicileri karşılamaktan uzak kaldırdığı da itiraf etmeliyim.

M. Berker Gündör

Alternatif

Küçük Honor Guard Ayrıntı	98-810	610	5.5
Ağustos 99	810	610	5.5
Temmuz 99	99	—	—



7

Return to Na-Pali



Miniale: P200, 32 MB-Ram	BİLGİ İÇİN www.getinteractive.com
Önerilen: PI 300, 64 MB-Ram	YAPIM Digital Extremes-Epic
3D Hızlandırıcı: Gerekli	DAGITIM BT Interactive
Multiplay: Var	Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PSX Versiyonu: Yok	Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Force 21

Charles Bukowski ve Tom Clancy hayatı kökünden değiştiren iki adamdır. Bu adamların biri serserilik alemlerinin tanrısyken, diğer de yavaş yavaş oyunsavarların tanrısi haline gelmeye başlamıştı...

Yıllar önce, canımın ölümcül derecede sıkıldığı, bir hafta içinde çalışmam gereken dokuz final sınavına nasıl hazırlanacağımı düşünüp kafayı yerken, hayatı değiştiren iki kitap okuyuvermiştim iki gün içinde. Biri Bukowski'nin Kadınlar isimli kitabıydı, diğeri ise Clancy'nin Op Center'i idi. O dönemde hiç bir derşim veremedim, çünkü sınavlara dört gün kala bir roman yazmaya karar verip bilgisayarımın başına geçmiştim.

Bukowski'nin sıradan bir günlük koşturmacayı bile sürüklejici bir hikayeye dönüştürüren, sıradan ama basit anlatımı ile Clancy'nin detaylara gösterdiği özen sonucunda etkileyiciliği had safaya çıkmış, heyecandan tırnak yediinden üsluplarından o kadar etkilenmiştim ki, bu iki adamın ayrı ayrı yaptığı şeyi tek bir romanda toplayabilmek için kendimle yarışır olmuştum. Neyse, o roman basıldı ve uzun süre çok satanlar listesinde kaldıktan sonra ikinci romanım için teklif almama neden oldu... Bunları düşündükçe, bu iki adama, Clancy'ye ve Bukowski'ye daima borçlu olduğumu düşünmüştüm. Mükemmel üslupları ile beni kıskırıp ders çalışmak yerine roman yazmayı tercih etmemeye neden oldukları için, tabii ki...



Hava araçları çok önemli, iyi kullanın. Gerçekliğinde hayat kurtarabilirler.

Amma hava yaptın be adam! Bize ne senin romollarından?

Ben, oyun programcılığı hayalinden vazgeçip romancı olmaya karar verdiğimde, Clancy de roman yazmaktan sıklıkla oyun yapıcılığına soyunmaya karar vermişti. Kaderin bu garip cilvesi sonunda Red Storm Entertainment isimli şirket ortaya çıktı ki ilk oyunları, belki hatırlarsınız, Clancy'nin Red Storm Rising isimli romanını konu alan aynı isimli denizaltı simülasyonu idi. Ne yazık ki bu oyunu oynamak fırsatıma erişemedim, ama bir süre sonra Clancy usta bir oyun daha piyasaya sürdü ki, aylarca o oyunu oynamaktan bıkmadığımız gibi, hâlâ yeni görev paketlerini beklediğimiz bu oyunun adı da Rainbow Six idi. ~~seni~~ ~~te~~ ~~uyu~~ ~~daha~~ ~~uyuu~~, Rogue Spear geldi de bitirdi ~~bile~~ -BLX-

Bütün bunları anlatmadaki amaç belki de uğradığım hayal kırıklığının boyutlarını sizlere yeterince iyi anlatabilmek çabasıdır, çünkü büyük umutlarla install ettiğim Force 21'i oynadıkça, bu oyunun Red Storm Entertainment'tan yayınlandığına inanmak isteysem gelmedi.

Tanklar ve Knightlar

Ortaçağın atlı-zırhlı ağır piyadeleri şövalyelerin modern savaş alanlarındaki denkleri olan Tankları yönetmeyi daima çok ilginç bulmuştum. Clancy'nin, ağırlıklı olarak tankların başrolünde olduğu bir savaş oyunu yayınlattığını duyduğumda, orijinal oyun görmüş kopya oyun mağduru gibi atlamıştım oyuna, ama gelin görün kiir...

Force 21, modern savaş alanlarındaki tüm enstrü-

manları, propagadayı, istihbaratı, mayın ve siper gibi lojistik materyalleri, hava desteği gibi artık olmaması düşünülemez hale gelen modern savaş taktiklerini bünyesinde bulundurmakla övünen bir Real Time strateji. Yapım aşamasında Amerikan ordusundan emekli general Frederick Franks'ın desteğini alan oyunun, gerçeğe yakınlığı bakımdan



Savaş alanı hedefin görünüyor. Yanlış anlamayın, sadece oyle görünüyor.

Rainbow Six'ten aşağı kalmayacağı düşünülüyordu.

Hikayeler

2015 yılında, saldırgan Çin, Kazakistan'ı istila etmeye karar verir. Çin devlet başkanı halkın karşısına çııp der ki, "Çan çin çun, çang tiku çun çun çun!" (Ne anlamayı geldiğini bilmiyorum..)

Üçüncü dünya savaşının çıkışma tehlikesinin kapıya çaldığı bu ortamda, kapının açılıp açılmaması ise tamamen sizin oyunu nasıl oynadığınıza ve 30 görev boyunca elde ettiğiniz başarıya bağlı olacaktır. Ama emin olun, bu oyunu 30 görev boyunca oynamak istemeyeceksiniz.

Gerçi kolay bir arabirime sahip olan oyunda, tanklardan helikopterlere, öncü birliklerden hava desteklerine kadar pek çok birliği komutanız altında bulacaksınız. Her Platoon'un dört beş birimdenoluştugu oyun düzeneinde, oyuncunun komutasındaki beş altı Platoon'u



Gruplandırma büyük kolaylık. Bir de istedigim yere gitmeyi akıl edebilseler!!

kolayca yönetebilmesi için çaba sarfettiği açıkça görülebiliyor, çünkü tek yapmanız gereken, seçtiğiniz birlige tıklayıp gideceği yere veya saldıracağınız hedefe ikinci bir tık yapmanız. Ama bu kadarı da olsun artık dili mi, bu gün hangi Real Time stratejide bu özellik yok ki...

Oyunun tüm pozitif özelliklerini saydıktan sonra gelelim negatif yönler... Detaylı grafikler ve etkileyici görüntülerle savaş alanlarının ihtişamını bilgisayarınızda yaşamayı umut ederken karşınıza düşük poligonlu, detaylara yeterince özen gösterilmemiş tanklardan, paletli araçlardan oluşan bir ordu çıkveriyor. Sevgili Tom soruyorum sana nerde bu tankların sürücü pencereleri, giriş çıkış kapakları. Askerler içeriye işinliyor mu yoksa.. Umarım bu hata benim 3D kartının yetersizliğinden kaynaklanan bir durumdur, çünkü Clancy bizi onca bol detaylı romanla, detay görmeye alıştırmışken karşımıza böyle baştan savma grafiklerle çıkmamasına tahammül edemiyoruz. Üstelik artık oyun teknolojisi bu ayrıntıları yakalayabilecek teknolojiye de sahip.. Kusura bakma Tom ama sen alıştırdın bir kere, şimdi kudurmuştan beteriz...

Oynanış konusuna hiç gelmek istemiyorum. Çünkü ne diyeceğimi bileysem. Tamam oyuna çok saldırdım, ama yine de kendini oynattıran birkaç ilginç görevi var. Oyun dizaynındaki berbat hatalar gözünüzde batmaya başlayana kadar oynanması zevk verebilen bir yapımdır. Force 21, ama savaş alanında en hayatı unsurlardan bir olan pozisyon alma konusunda üç yaşındaki yeğenimin bile çok daha iyi bir programlama yapabileceğini söylesem sanırım kimse bu oyunun yüzüne bile bakmaz...

Elinizde bir tank bölüğü olduğunu düşünün ve binalardan ağaçlardan veya tepelerden oluşan korunaklı bir bölgenin içindeyken, açıktan gelen düşman tanklarını farkettığınızı hayal edin. Elbette bu durumda düşmanın halinin içler acısı olması gerekirken, tank savaşının en önemli taktik-

lerinden olan Low Hull pozisyonu almanın imkansız olması, yani bir tepenin ucundan sadece tankın namusuunu çıkartıp düşmanın ateşinden tankın gövdesini koruyarak ateş etme taktığının bu oyunda işlemeye diğini - gorerek ıldırasınız. Çünkü oyun mükemmel gerçekçilik iddiaları ile karşımıza çıkmıştır. Mükemmel gerçekçilik?

Binaların yakınında hareket ederken de tanklarınızı ehliyetli tank pilotlarının değil de, o gün yorgun olduğu için işe gelmemip gizlice orta okula giden çocuğunu işe gönderen üçkağıtçı tank pilotlarına sahip olduğunuzu düşünüp ıldırasınız, çünkü tanklar köşelerden dönmüyor, birkaç tane tanka aynı anda bir yere gitme emri verdığınızda, hayatlarında hiç birlikte bir yere gitmemişler gibi birbirlerine girip kilitleniyorlar. Bu olumsuzlukların, çatışmanın en alesi anında da tekrar ettiğini düşünürseniz, oyundan neden ölümüne sıkıldığımı anlar, bana hak verisiniz sanırı...

Rogue Spear geliyor neye ki?

(Geldi diyom sana, aloo, kime söyleyorum? - BLX) İstihbarat dünyası ile yatırı kalkan sevgili Tom (Clancy) bu yazışdan sonra eminim CIA'daki birkaç eski dostunu peşime takacaktır, hiç şüphe etmiyorum...

Ama şunu da belirtmeden yazıyı bitirmek istemiyorum. Red Storm bir kötü oyunla gözden düşecek bir şirket değil. Gelmesini beklediğimiz Rogue Spear bile aylarca oynanabilecek yeni bir bağımlılık olabilir. Clancy gibi, yüksek yaratıcı kapasiteye sahip bir sanatçının başında bulunduğu bir şirketten daima şaşırtıcı sürprizler beklemek hiç de abartı olmayacağındır. (Puff. Sanırı paçayı yırttık...)

Neyse lafı uzatmadan son noktayı koyacağım, çünkü bu oyunu oynamak beni fazla kasti, yazısını da fazla uzatmak istemiyorum.. Uzak durun. O kadar.

Cem Şancı

Alternatif

Spearhead Kasım 98	6/10
Battlezone Haziran 98	6/10
Walzone 2100 Haziran 99	8/10



Gruplandırma'nın kabusa dönüştüğü an!

Force 21

7

Minimum	P280 - 32 MB	YAPIM	Red Storm Entertainment
Önerilen	PII 350 - 64MB	DAĞITIM	Red Storm Entertainment
3D Hızlandırıcı	SB: 050, Glide	Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Multitask	İler	Ses/Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PSX Versiyonu	Atmosfer	Zorluk	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Yok (ne gerek var?)	GENEL		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Homeworld

Real Time Stratejilerin geleceğine hoş geldiniz

Dune 2'den bu yana Real Time Stratejilerde yeni bir soluk getirme çabaları genellikle başarısızlıkla sonuçlandı. Belki yüz, belki de daha fazla RTS, Dune 2'nin haslığından yeni bir oyun türünden faydalananmak için çabaladı, maalesef yüzde doksanından fazla bunu başaramadı. Geniye dönüp de RTS türünün ortaya çıktığı bes yıla söyle bir bakırıorum da, gerçekten oynamaya değer, harcadığınız zamana rahmet okutacak kalitede çok az oyun çıktı bu türden. Bunların arasında bana göre Command & Conquer (birincisi), Starcraft ve herkesin anlamsız bir biçimde görmezden geldiği Dark Reign haricinde pek az oyun elle tutulur kalitedeydi. Tabii bunların haricinde başarıyı yakalayan oyunlar da olmadı değil. Total Annihilation, nerdedeyse 400'e yakın farklı birinci şeritmenize izin vererek ve mükemmel kırınç yönetimi ile kendini gösterdi ama birim sayısı abartılıca ortaya çıktı, karmaşa ve savaşların endüstriyel yüzünden kısa sürede unutuldu. Warzone 2100'in boyutlu genetik gerçekten eser varayan hücre sistemi ve bir sonraki bölümde aktarılan birim ve isleri ile başarıyı yakaladı ama atmosfer yoktu. Birçok RTS de boyutlu grafikler ile öne çıkmaya çalıştı, ama gerçekten iki boyutlu bir dünya üzerinde oraya buraya koşusuran bildik birimlerden başka yeni bir şevey çıktı.

*Orada, bir gezegen var
uzakta...*

Geçelelenim iki yıl kadar önce Relic Entertainment'in hazırlamaya başladığını duyurdugu Homeworld, gerçekten de türde çığır açacak radikal değişikliklere sahip gibiydi. Bir kete, savaş ortamı sadece birimi-

lerin grafikleri açışından değil, gerçekten de üç boyutlu çok sayıda alanınız uzayın ta kendisi olacak. Konu ve atmosferin elle tutturduğu düzeyde yoğun ilgiye uygun olacak ve oyuncular oturdukları koltuktan kopartıp, uzayın unutulmuş bir köşesinde gerçekten yaşamayı için mücadele ediyormuş bittiş varatacaktı. Ve bunu, oyunun her denilebilecek kolay bir kültürle sahip aratırım ile, birkaç tıklama ile gerçekleştirmenize izin verecekti. Bunları daha önce bir çok sefer duymuş, doğal olarak biz de kimiz "önce oyunu yaparız, sonra konuşursunuz" oldu. Amatörlerin grafikleri ve seyirlik demetleri hâne dolanmaya başladı. Birkaç gün sonra ekmakte olan salyalarınıza da hakim olamamıştık. Veeek, iyice önce ülkemize gelen beta kopyasından sonra nihayet tam sürümün kopyası geldi ve beklediğimizde değil de geldiğimi söyleyebildik. Peki bekleyişimize gelenenin değdi mi? Size söyle cevap veriyorum: Half Life First Person Shooter'lar için ne yapmışsa, Homeworld de Real Time Strategy'lere aynı şeyi yapacak. Yemem anlatabildim mi?

uzak bir geçmişte, çok çok uzak bir
alanında başlıyor. Homeworld
Yaşadıkları gezegenin bir kögesindek
çölde 2020 yıllık geçmişe sahip dev
bir uzay gemisinin enkazı bulunur.
Bu gezegenin sakıncıları, gemiyi bul-
duklarında değil ama geminin
merkezindeki tek bir kara taşıñ
üzerinden tek bir kelimeyé gördük-
lerinde, bunun gezegenin tarihi
boyunca yaşananın bir sok yasası
Hügar'a, onların içinde bulunan
sadece hafızalarak kabul ettikler
esas ait olduların gezegenin ismidir.
Bunun üzerine gezegenin çapında bir
çalışma başlar, gemiden elde edilen
teknolojiler hiper uzay atlamasını
kesfetmelerini, böylece galaksının
uzak köşelerine karışmalarına imkân
veren bir teknolojiyi geliştirmelerini
isteyenlerin hedefi.
Gezegenin
sakıncıları
gezegenin
tarihi
boyunca
yaşananın
bir sok
yasası
Hügar'a
onların
arasında
bulunan
sadece
hafızalarak
kabul ettikler
esas ait
olduların
gezegenin
ismidir.
Bunun
üzerine
gezegenin
çapında
bir çalışma
başlar,
gemiden
elde edilen
teknolojiler
hiper
uzay
atlamasını
kesfetmelerini,
buylece
galaksının
uzak
köşelerine
karışmalarını
isteyenlerin
hedefi.

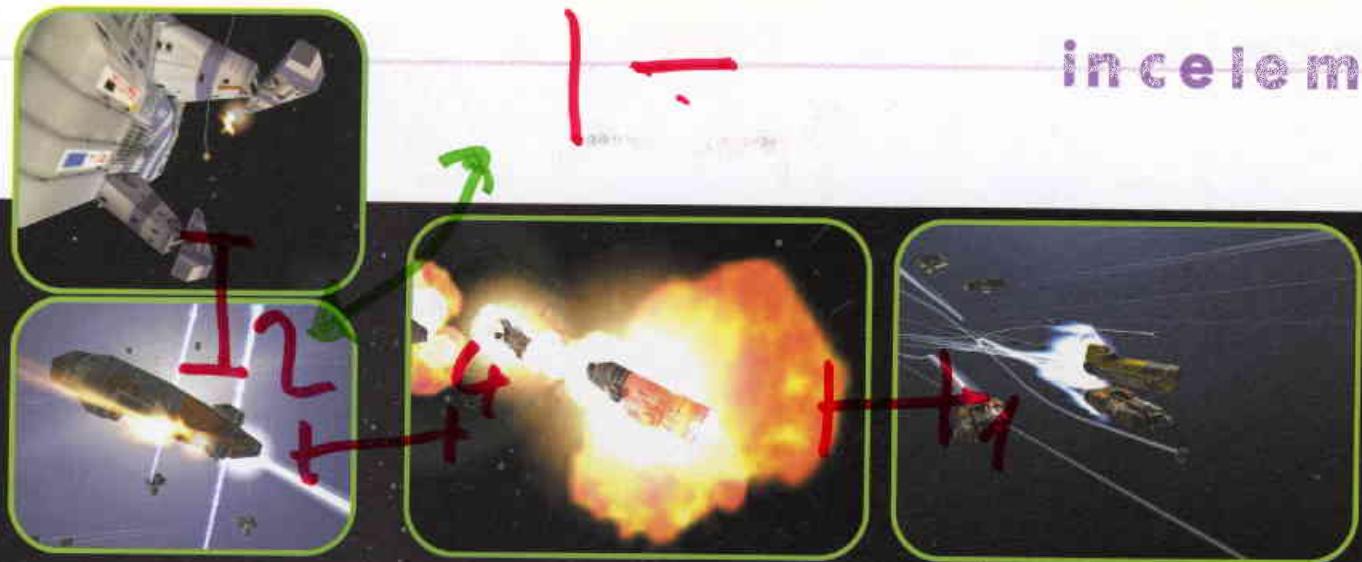
ulaşabilimelerini sağlayacaktır. Dev boyutta bir ana gemi yapılır, ve milyonlarca insan cryogenic uykuya yatırılır yüklenir, 4000 yıldır üzerinde yaşadıkları Kharak'ın kalan son değerli kaynakları da bu ana geminin yapımı için harcanmıştır. Ve 150 yıllık bir çalışmanın sonunda ana gemi tamamlanır, hiper uzay atlayıcı motorlarının ilk denemesi yapılacak ve başarılı olursa Higara'ya doğu sürecek olan uzun yolculuk başlayacaktır.

Eh fâbi! bu yolculuk sırasında sizî zahat bırakacaklarını zannediyoruz. Çooook yanılıyorsunuz. Sizi Kharaka' hapseden her kimse, Hungara'ya dönmeyi çok fena şekilde istemeyektedir. Bununla birlikte galaksi'nin hatta girmemiş nebulalarından geçen sizi ne gibi tchilislerin beklediğini de bileyezsiniz. Ama n'olursa olsun, artık Kharak'a donemezsiniz. Tek kurtuluşunuz, aâlk hayatınızın yegane amacı olan Hungara.

*...Graek de,
Graek de...*

Eh, yüce amir, kurtuluş edebiyatıyla sizleri güz getirdikten sonra oynamaya gelim. Aşkçası sokoldum iki boyutlu bir düzlemede oynanabilecek birçok oyunun Homeworld'ın daha anlaşılır bir arabirimde olduğuunu ve "bir oyunda nesil oynamaz kabilenizsiniz" adlı bir tabiatı bulabilecek derecede bir başlangıç kontrollerine sahip olduğunu göndereyim. Homeworld ise sadece üç boyutta gecmisiyle değil konusunda getirdiği yeniliklerle de bir dava noktası. Bir kere üçüncü boyutta hareket etmek çok kolay. Bir grupla birlikte seçim M tuşuna bastıktan sonra çıkış hareket düzleminde istediğiniz yöne işaretleyip oraya ilerliyorsunuz. Üçüncü boyutta hareket etmek için SHIFT'e basılı tutup ilerleyeceğiniz duzenli belirlemeyeniz yeterli. Gruplanma ise baş basına bir kişi gibi. Siz de. Büttün RTS'lerde birimlerin gruplanabilidigini ima düşmen birimlerin gruplanabilisini söyleyeceğim kadar yeri. Siz de. Birimlerin gruplanabilidigini ima düşmen birimlerin gruplanabilisini söyleyeceğim kadar yeri. Siz de. Birimlerin gruplanabilidigini ima düşmen birimlerin gruplanabilisini söyleyeceğim kadar yeri.





diye akıl oynattıracak kadar da basit bir teknik. Örnekle açıklayayım: 15 gemiden oluşan saldırının filonuzla, 10 gemiden oluşan düşmanına saldırırken CTRL tuşuna basılı tutup düşmanları kare içine alırsanız bütün düşman araçları, gemileriniz tarafından eşit bir şekilde paylaşılmıyor ve hepsine aynı anda ateş açıyorlar. Bu, şimdilik kadar birçok RTS'de her düşmanın üzerine tek tek tıklayarak beyin travması geçirenlere için müthiş bir buluş. Ayrıca, saldırının ve savunma taktikleri arasında geçiş, değişik uçuş formasyonları arasındaki seçimler de müthiş kolay kılınmış ve gerçekten işe yarıyorlar. Defansif yaklaşımı ayarladığınız bir grup geminizin düşmanına ilk geçişte mümkün olduğunda mermi sıkacak, güvenli bir mesafeye kadar açılacak ve geri dönüp ikinci sortieye gireceklerdir. Saldırı modunda ise tek geçişte mümkün olan bütün hedeflere ateş açacaklar.

Üretimde yaşayacağınız en büyük güzellik ise, farklı birimlerin birbirinden bağımsız olarak aynı anda üretilebilmeleri. Böylece tek bir Scout yapmak için koskoca Destroyer'in yapımının bitmesini beklemek zorunda kalıymayınız. Tabii üretimi kısıtlayan en büyük etken, kaynakların yetersizliği. Özellikle ilk birkaç bölüm boyunca düşmanın nasıl bir güç sahib olduğunu ve ne yapacağımı anlayana kadar ürettiğiniz büyük mikardaki gemiler peynir ekmeğ gibi harcanacaktır. Bir bölümde topladığınız kaynakların bir sonraki bölümde de elinizde kaldığını düşünürsek, hangi gemiden ne kadar yapmak gerektiğini tyi bilmek Homeworld'de başarıya ulaşmanın en büyük sırrı.

...Diyemiyoruz Tabii, Elimiz Mahkum, Gideceğiz

Bir oyunu gerçekten sevüp sevmedigimi, o oyundaki en ince hataları bile bulup ortaya çıkartmadan anlayabilirsiniz: Bir oyunu sevmemişsem zaten bununla

uğraşmam, bir kenara fırlatır atarım, ama sevdigim ve vakitimi verdigim bir oyunun da mükemmel olmasını istiyorum. İşte bu yüzden Homeworld'de gördüğüm birkaç müthiş dizayn aksaklılarından söz etmek istiyorum. Peşin peşin söyleyeyim, az sonra okuyacaklarım ne kadar acımasız olsa da bu oyunun kötü olduğu anlamına kesinlikle gelmiyor. Öncelikle, oyunda yönetebileceğiniz iki farklı tür var. Kushan'lar ve Taiidan'lar olmak üzere bu iki irkin senaryoları arasında zerre kadar fark yok. Yani, Kushan'ları da, Taiidan'ları da oynasınız senaryo gelişimi, bölüm içinde gerçekleşen sürprizler birbirinin tamamen aynısı. Sadece iki irkin de gemilerinin birbirinden farklı görüntüste ve güçte olması, sebebiyle belli stratejik farklılıklar ön plana çıkarıyor ama oyunu bir ırkla bitirdikten sonra ana senaryoyu tekrar oynamak istemeyeceksiniz. Zaten kısa sürede tüketilen bir oyunda bu büyük bir yanlış bence.

Oyunda toplam 16 bölüm var. Bu yazıyı yazdığım sırada ben onuncu bölümde gelmiştim ve bir SuperNova'dan kurtulmanın yolunu arıyordum. Ama bu noktaya ulaşmam açıkçası, çok da fazla zamanımı aldı. En fazla 12 saatlik bir oynanıştan sonra, 10 bölüm arkamda bıraktığımı ve oyünün çok yakında biteceğini farkettim, takdir edersiniz ki bu da oldukça canımı sitti. Üstelik zaten tek senaryolu ve kısa bir oyundan bazı bölümlerinin saçma sapan amaçlar peşinde koşarak harcanması ise iyice moralimi bozdu (bakınız, tek yaptığımın ana geminin üzerine gelen meteorları patlatmak olduğu bölüm). Çok kötü çooook.

Ve üçüncü büyük hata. Oyunda araştırma ve ticaret gibi bir RTS'nin derinliğini büyük ölçüde artıracak kapasitede yaklaşımlar var. Ama maalesef (büyük bir maalesefi bunlar tamamen bir makyaj ofmaktan öteye gidemiyor. Birçok (daha sağlam ve kötü olan) strateji oyunduda araştırma ve ticaret oyunda büyük rol oynamasına

rağmen, nedense bu öğeler Homeworld gibi kesinlikle mükemmel olmasını umid ettiğim bir oyunda, olsa da olur, olmasa da mantığıyla kullanılmış. Araştırma var, ama mesela herhangi bir gemi upgrade'inden feragat edip istediğiniz yönde bir araştırma stratejisi belirlemek şansına sahip değilsiniz. Her bölümde Research Departmanınız size çıktı "bak şimdi, süper bir olay gelişti", hemen araştırma istiyor" diyor, siz de Research menüsünde "tyi araştırma devorsunuz". Ne bir araştırma hiyerarşisi var, ne de "acaba bunu araştırmama değer mi" gibi bir düşünce. Ayrıca, bir şeyi araştırmak için herhangi bir harcama da yapmıyorsunuz, birkaç dakika bekliyorsunuz o kadar. Ticaret olayı ise tamamen bir bezimiş. İki üç bölümde bir karşınıza çıkan Bentusian gemisi size sadece bir "sayıyla 1" seçenek sunup, "sana uzayın derinliklerinden söyle söyle bir teknoloji getirdik, istersen alma" diyorlar. Gerçekten de, yivorsa almayın çünkü senaryo gereği her teknolojik gelişime kırtışına muhtaçsınız. Yani, uzun lafın kısası, araştırma ve ticaret öğeleri oyundan stratejik değerine zerre kadar bir şey katmıyor.

Homeworld'ü bu kadar kötüledim, ama...



inceleme

Alternatif

Bilmen gerekten anlayabildiniz mi ama, Homeworld'ı yenil bir oyun turumunun başlangıcı. O yüzden alternatif olmaması da çok doğal (bık bunu işi etti, bu kutusunu nesli doğduracağımı düşündürdüm biliyor).

E tabii, bir de olayın amacı var. Yukanda saydığım müthiş hataları görmezden gelebilirseniz, oyun mükemmel. Yapay zeka müthiş. Gerci yapay zeka kendini büyük ölçüde Skirmish modunda oynarken gösteriyor, çünkü senaryoda hersey bir film gibi düşünüldüğünden siz belli bir seviyeye kadar, bilgisayar da bekliyor. Siz beklenen hareketi yaptığınızda ise, o da senaryo gereği üzerine düşen "rolü oynuyor" (bu oyunun kötü yönleri liste sine kaydettik). Ama oyunda bir strateji oyunundan beklemedigim düzeyde zevk aldim. Bir kere öyle bir atmosfer var ki, daimamızdır. Bir oyunun oyuncuya gerçek duyguların yaşamaması çok zordur. Mesela, Sanitarium'da küçük kızın ölüm sahnesinden

gözümüzden bir damla yaş geldi. Half Life'da her köşeyi döndürmeden önce durup iki kez düşündüm. Yarım saatlik Alien vs. Predator seansından sonra paranoida olduğum, Homeworld'de ise bu duyguların birçoğunu aynı anda yaşadım. Karşımızdaki gücün ne olduğunu bilmemenin getirdiği merak, o gücün gezegenimizi ve



itibariyle şimdive kadar gördüğünüz bütün gemilerden daha çok lavik "Ana Gemi" sıfatına. Nedenini anlayamadım ama Homeworld'ün oyuncuya duygusal bağ sağlayabildiği tartışmasız bir gerçek. Bunu da oyun için grafik motoruyla akılca hazırlılmış filmler ve müzikler sağlıyor. Özellikle müzikalere dikkatini çekmem. Ana gemi kurulum iskelesinden ayrıldığı sıradan çalan Platoon'un o unutulmaz müziğinden, ilk saldırıyla uğradığınız duydugumuz Arap temali müziğe kadar hersey mükemmel. Sesler harika, grafiklere ise tek kelime edemem. Koça bir filoyu yönetirken de, tek bir avayı kontrol ederken de grafik detayı herkesi hayrete düşürecek kadar sağlam. Yalnız grafiklerde anlaşılması bir bug var ki, o da oyunun birden Software moda dönmesi. Ama bunu eksi olarak söylem mi bileyorum çünkü oyunun grafik motoru o kadar iyi ki, uzun süreli Software modunda oynadığını anladığında, Hardware arasındaki tek farkın gemi grafiklerinin hafifçe piksellenmesi olduğunu gördüm. Kesinlikle müthiş. Ve ister inanın, ister inanmayın Homeworld 1 MB ekran kartı olan bir Pentium 150'de bile çalışıyor. Tabii daha hızlı olursa iyi olur ama, bu bana oyun programlarının gerçekten istediklerinde ne kadar titiz bir çalışma şartı hileceklerini ve yeterli zamanla sahip olduklarıında oyunun kodunu nasıl geliştirebileceklerini hatırlatır.

...Bağıra Çağıra, Koşun, Alın.

Daha devam edebilirim, çünkü Homeworld hakkında en ince detay için bir sayfa yazı yazabilecek kadar doluyum. Ama yerim kısıtlı, umarım onumuzdeki ay yazmayı planladığım Single Player Guide'da oyundan biraz daha bahsedebilirim, ama ondan önce umarım Relic Entertainment Homeworld'e ek görev paketleri hazırlamakla meşguldür. Bu beni kesmedi çünkü.

Sinan Akkol
Sakkol@level.com.tr

Homeworld

9

BİLGİ İÇİN www.sierrastudios.com	
YAPIM	Relic
BAĞITIM	Sierra
Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ses/Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Atmosfer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Zorluk	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GENEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

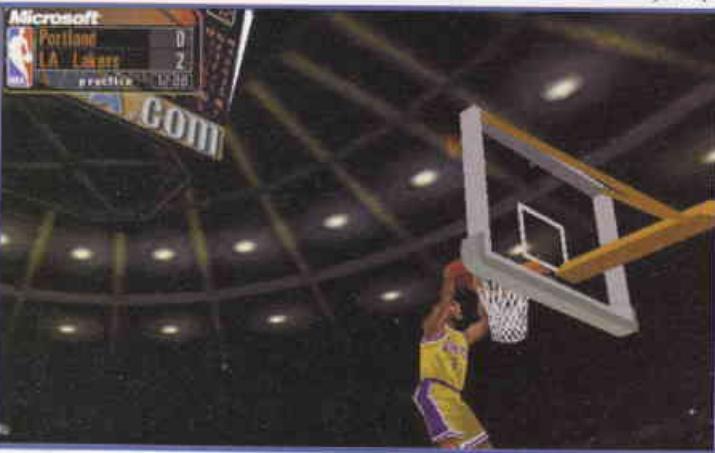
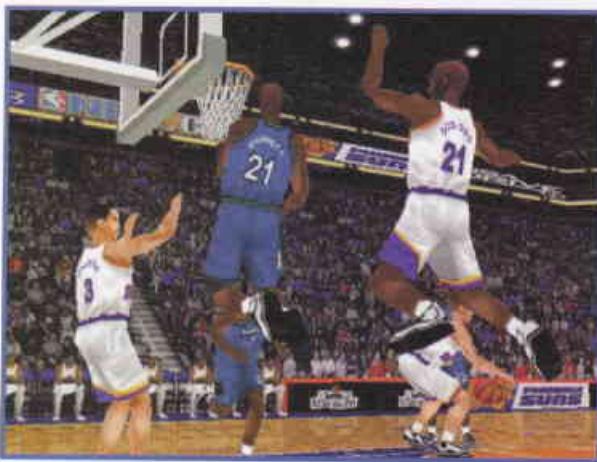
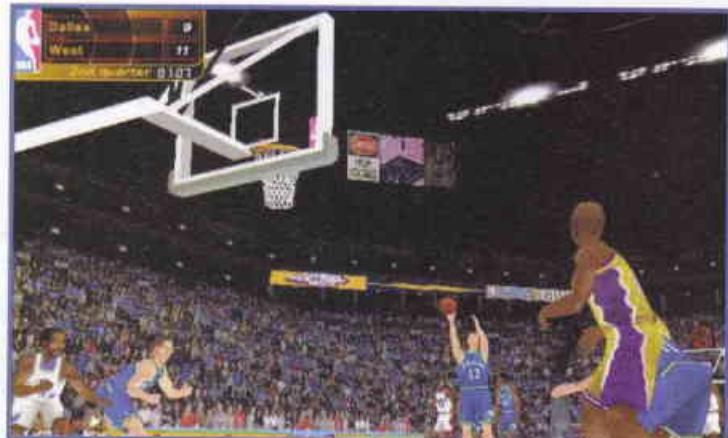


NBA Drive 2000

- "Pota nizami olsa ben bu potaya basırım"
 - "Zor basarsın!"



Bir zamanlar Ülker'de Pete Williams diye bir adam vardı. Bu herif özellikle Orhun'dan aldığı asistlerle basketbol sahalarında yapılabilecek tüm meymurlukları yapardı. O zamanlar herkes Türkiye'nin en başarılı takımı olan



Efes Pilsen'i tutarken, ben sırf bu adamları izlemek zevkli diye Ülkerspor taraftarı olmuşum. O zamanlar NBA Live 96 oyununda falan Ülkerspor, Efes Pilsen fantezileri yapardık. Zevkli ancak zor olurdu, çünkü Abdul el Tahaf isimli bir şahsi Harun Erdenay diye hayal edip onun oynadığı gibi oynamaya çalışmak hayli yetenek isteyen bir ihti. Eh bir ileri zekâlı adam Ayrupa liglerini kapsayan oynanabilir düzeyde bir basketbol oyunu yapmazsa, bu tür salaklıkların vukuu bulması kaçınılmazdı (Buna daha sonra değineceğim).

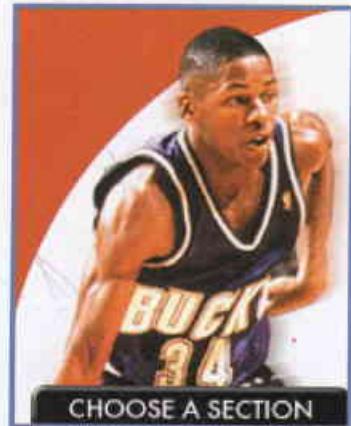
Elimizde yine bir NBA ligi içerikli oyun var. NBA özel bir yapılanma olduğu için, parayı veren herkes tüm isim haklarını alabiliyor. Bu yüzden, tüm NBA takım, şahıs, saha vs. gerçeği gibi oyuna aktarılmış. Geçen ay incele-

dığım Microsoft Football 2000'de Fifa'ya bağlı tüm takımların isim kullanılmamakla, Fifa'nın resmi enternasyonal bir yapılanma olmasından dolayı sadece Ea Sports'a satılmış ve belirlenen süre içinde sadece onların kullanımlarına sunulmuştur. Bundan dolayı ki, Microsoft'un futbol oyununda gerçeğe uygun olan sadece reklam panolarıdır. Neyse ki oyun çok kötü değildi de kendisini kurtarmayı başardı.

Bu bakımdan NBA Drive 2000 olayı kurtarır ve en azından sadece NBA'in popülaritesini taşıması nedeniyle bile ilgi çekmeyi başarıyor. Kendinden 1 yıl önce piyasaya çıkan NBA Live 99'a artı olarak

peki bir özellik sahibi olmayan, hatta eksikleri olan bir oyun. Grafik ve oynaman sistemi farklı olmasına rağmen, tipki MS Football 2000 ile Fifa99 arasındaki çeşitli benzerlikler gibi bu iki NBA arasında da şimdilik benzerlikler var.

EA Sports'un NBA Live 2000'de uygulayacağını duyurduğu çeşitli özelliklerini Microsoft hemen tatbik etmiş ve NBA Live 2000'e rakip olmaya çalışacağının sinyallerini vermiş. Tabii daha o



oyunun 99 versiyonu ile karşılaşmayacak durumdayken bunu nasıl bercerek göreceğiz.

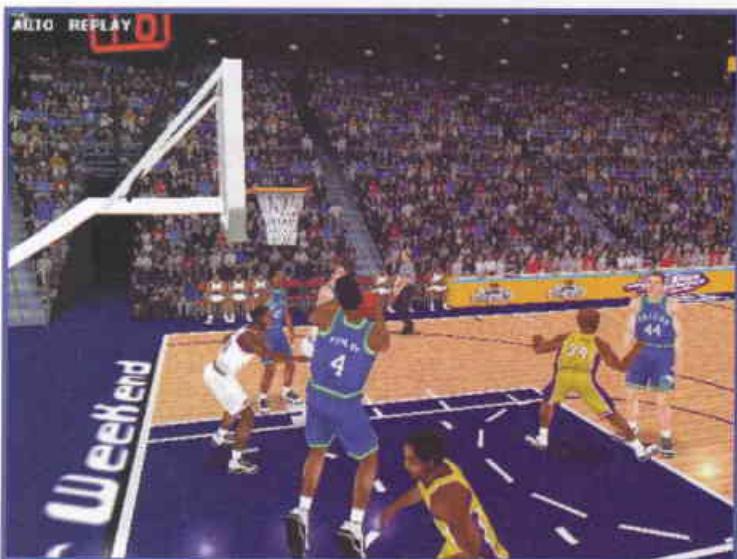
Beyin yermek, karpuz atış, huk atış ve eley hup!

Oyunun grafikleri açısından MS Football 2000'i oynayanlar pek yabancılık çekmeyecekler. Çünkü grafik motorları neredeyse aynı. Oyuncuların hareket yapıları, gölgeler, ışıklar vb. hemen dikkat çekiyor. Ancak Motion Capture özelliğini kullanılmamış olduğu için, oyuncuların hareketlerinde gözle görülebilir kazanımlıklar var.

Gerçi Motion Capture ile yapılmış NBA Live'i görmesek belki göze batmayacaklar, ancak şu haliyle zaten rakip olacak düzeyde değil. Bundan başka, grafiklerin aydınılt olması ve objelerin aralarındaki mesafeleri dar tutmaları sayesinde, sıcak bir atmosfer yaratmayı başarmışlar. NBA Live 99'da bu olaya dikkat edilmemiş ve oynayanın sanki sadece 10 adam ve 1 top ile etkileşimi varmış gibi bir durum yaratılmıştı. Bu yüzden de oyun bir süre sonra monotonlaşıyordu.

Oyun stratejileri bölümü şu zamana kadar yapılmış en iyilerden. Şöyledi ki oyuncular oyun içinde sizin kurduğunuz tüm oyun planlarını birebir uyuyorlar. Pick and Roll, Five Out gibi birçok oyun taktikini uygulayabiliyorsunuz. Eğer sadece Arcade oynayarak zaman geçirmek istemiyorsanız ve biraz da basketboldan anlıyorsanız, stratejiler bölümünü mutlaka bir göz atın. Bu işe bir kendinizi kaptırdınız mı maç öncesi ve Time Out'larda iyiden iyiye taktik olayına giriyorsunuz. Benim kendi adıma NBA Drive 2000'de en tutarlı

Alternatif



bulduğum ve beğendim bölüm bu oldu.

Oyun içi oynamama baktığımızda, şutların isabet oranlarının daha önce ayarladığınız zorluk derecesine göre değiştiğini görüyoruz. Ancak daha önceki oyunların aksine, bu sefer sadece sizin değil, rakibinizin de şut isabet oranları sizinle hemen hemen aynı oranda düşüyor. Mesela en zor modda oynadığınızda, admanız isterseniz oyunun en iyi şutörü olsun, tamamen boş olmadıkça ve şut zamanlamasına tamamen riayet etmediği sürece pek az şut sokabiliyor. Bu da oyun içi gerçekçiliği adına hoş bir olay.

Seslere gelince, tipki MS'in futbol oyununda olduğu gibi müzikleri fena sayılmaz. Ancak oyunu belli bir zaman oynadıktan sonra müzikler az olduğu için size sıkıntı vermeye başlıyor. EA Sports'un oyunlarında kullandıkları müzikleri düşünürsek (Fat Boy Slim, Junkie XL, Blur, ATB...), MS Football 2000 müzik yönünden hayli zayıf. Oyunun ses efektleri ve maç yorumları güzel denebilecek düzeyde. Oyun yorumcusu size oyunun gerekli yerlerinde o an yaşanması olası duyguları yeterli düzeyde aksittirebiliyor. Her ne kadar oyunun bu özelliği yeterince iyi değilse de, en azından göze batmayacak kadar iyi. Kimi elemanlar beğenmese de, en azından oyunun atmosferine girmenizi sağlıyor.



ve oyun içi hareket kombinasyonları göz önüne alındığında durum az çok böyle.

Zaten ilk başta mutlaka Practice oyununa girmelisiniz, çünkü oynamam biçimde çok NBA Live kaynaklı olsa da, tipki MS International Football'daki gibi sadece farklı görünüşün diye değiştirilmiş özellikler mevcut,

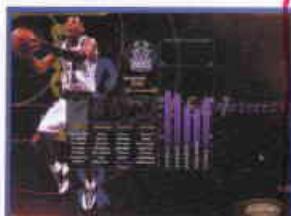
Pivot, Drive gibi oyun içi taktik tuşları gibi sıkça kullanacağınız tuşları tanımlamanız. Trading olayı neredeyse NBA Live ile aynı biçimde tasarlanmış, adam veriyorsun, adam alıyorsun, yeni bir şey yok.

Microsoft'un yapılmamışı yapmak gibi bir alışkanlığı olduğu için, seri başlangıcı olarak çıkarttığı iki oyunдан da içerik bakımından yenilikler beklerdim. Örneğin MS International Football 2000'de sadece Güney Amerika liglerini işleyebildi. Böylelikle direkt federasyon ile anlaşıcağından, oyuncu isimleri de gerçek olur ve daha kaliteli ve oynamabilen bir oyun çıkartmış olurlardı. Avrupa liglerinin işlendiği bir oyun yapmayı akıl etseler, artık sıkıcı olmaya başlayan NBA liginde hem bir alternatif getirmiş olurlardı hem de NBA'den daha nitelikli bir lig serisinin kapısını açmış olurlardı. Tahmin ediyorum, Avrupa'da gelişen basketbolu yine ilk EA Sports fark edecek ve Avrupa Basketbol Ligleri oyunu yapacak. Bundan sonra diğer programcı şirketler uyanacak ve Avrupa Ligi içerikli oyunlar çıkacak.

EA's'ın teknoloji ve fikir geliştirme ekibi gerçekten çok iyi. Bu bakımdan EA hep bir adım önde.

Bu bağlamda geçen ay incelediğim NBA Drive 2000 ile aynı teknolojinin kullanılmış olduğu MS Football 2000 gibi, bu oyun da yetersiz. Şöyle ki, adamlar oturup yeni fikirler üretmekten, zaten var olan fikirlerin üzerinde çalışıp onlara makyaj yapmakla uğraşmışlar. Belki bu yolla seri olarak devam edeceğii belli olan bu oyunlarla belli bir başarı elde edebilirler, ama kesinlikle oyuncuların ilk tercihi olamazlar.

NBA Live 2000 elinize geçene kadar siz oyalayabilecek ve fazla bir yenilik ihtiyaç etmeyecek, güzel bir oyun.



Stalker

NBA Drive 2000

7

MİNİ EKRAN	BİLGİ İÇİN www.microsoft.com									
P166 32 Ram	YAPIM Microsoft									
Önerilen	DAĞITIM Microsoft									
P233 32 Ram										
3D Hızlandırıcı										
3DO	Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
Multitplay	Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
VGA	Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
PSX Versiyonu	Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
Cikatak	GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									





SEVEN KINGDOMS 2: The Frythan Wars

Siz Age of Empires 2'yi bekleye durun, neredeyse AoE 1 kadar güzel bir başka oyun gözlerinizin önünden kayıp gidiyor. Neredeyse onun kadar, ama asla onun kadar değil. Neden? Nedenleri bu yazında, okuyun. 

Trevor Chan'ın ortaçağ zamanlarında geçen şirin mi şirin, küçük bir Real Time stratejisi vardı bir yıl kadar önce. Seven Kingdoms isimli bu oyun yabancı basın tarafından yere göge siğdirilamazken, tarafımdan bir kenara atılıp ilgilenilmemişti. Sebepleri tartışılmış, belki grafikleri fazla Warcraft özentisi olduğunu düşünmem, belki kainatın en salak ve başarısız firması I-Magic tarafından piyasaya sürülmüş olması (iflas edip kapandıklarında ne kadar sevindim bilemezsiniz), belki de öğle yemeğinde yediklerimin midemi bozmuş olmasayıdı oyundan ilk görüşte nefret etmemin sebebi. Eğer siz de benim gibi bu oyunu atladiysanız, işte size fırsat mahiyetinde Seven Kingdoms 2.

The Frythan Wars, tamamen ilk oyunun mantığının üzerine kurulmuş, ilk oyunla arasında ne gibi farklılıklar

olduğunu öğrenme çabalarım sırasında, ilk oyunu bağına basıp oynamış olan sevgili anti-feminist yazarımız Cem "Abi, ilk oyunla oynanış olarak tek farkı casusların askeri binalara sızmak için de kullanılabilmesi benim gördüğüm kadaryannan; bu arada, kahrolsun baskıcı kadın zihniyeti!" dedi ve hızla kaçtı. Hiç merak etmeyin, eninde sonunda geri dönecek. Evet oynanış olarak çok az farklılık var, ama ilk oyundaki bütün eksiklikler düzeltilmiş. Başarılı olmak için sadece askeriye bağımlı değilsiniz; ekonomi, casusluk ve diplomasi yoluyla da düşmanlarınızı dize getirebilirsiniz. Yani birçok oyunda bulunmayan bir denge unsuru mevcut. Hatta bu yönden Age of Empires'i kat kat aşıyor diyebilirim, çünkü AoE'de teknolojik ve diplomatik bütün atraksiyonlar düşmandan bir şekilde daha üstün hale gelmekte kullanılan araçlardır, sonuca bütün askerleri toplayıp "Allah Allah" nidalarıyla dalmak gerekiyordu. Seven Kingdoms 2'de ise bütün bir krallığı ekonomik yönden ezip sonra da o krallığı alabilir, düşmanın kalbine yolladığınız askeri casusun güvenilen bir komutan olup bir kalenin başına geçtiğini pis pis sıyrıarak görebilir ve kaleyi içindeki bütün bir orduyla birlikte kendi tarafınıza geçirilebilirsiniz. Seven Kingdoms 2, şimdije kadar hiçbir Real Time stratejide görmemişim kadar çeşitli yollar sunuyor başarıya doğru.

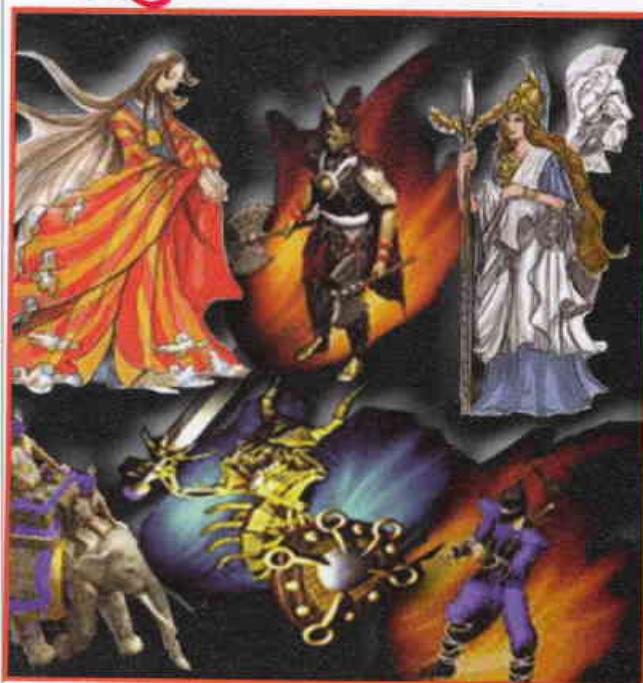
Frythan, Frythan... O ne be?

Tabii oyunumuzun bir de konusu var, ama oyunun akışında çok büyük önem arz etmiyor. Efendim, şimdilerde kendi halinde birbirlerini yemekle meşgul olan birçok krallık vardır dünyada (Çinliler, Japonlar, Moğollar, Vikingler vs.). Bunlar birbirlerini dürümlerekle meşgulken, bir-



den üzerinde yaşadıkları topraklarda Frythan denilen, hiçbir yaşam biçimine saygı olmayan tuhaf yaratıklar peydahlanır ve bütün krallıkların başına bela olurlar. Bütün insanları öldürür, öldürmediklerini de köle ederler. Ve oyunumuzun konusu da buradan çıkar, bu pis/adı yaratıklara karşı birleşmeyi akıl edemecek kadar denyo olan insanlar, hem birbirlerini yemeye devam ederler hem de Frythan'larla savaşırlar. Olay bundan ibarettir, çok da ilginç değildir kanımcı.

Oyunda yönetebileceğiniz on iki farklı insan krallığı, altı tane de Frythanırı var. Şimdi "OHA! On sekiz farklı ırk!" derken ağzınızdan akan salyaları hemen silin, çünkü ırklar arasında çok büyük farklılıklar yok. Her krallık için üç ünite var zaten (bir köylü, bir asker, bir tane de özel savaş ünitesi). Her krallığın binalarının grafikleri birbirinden farklı, ama işlevleri tamamen aynı. Sadece her ırka özgü özel savaş ünitesi binası ve o ırkın tanrısını çağrımak için kullandığı Seat of Power'ları birbirinden farklı. Aynı şey Frythan'lar için de geçerli, altı Frythan ırkının arasındaki tek farklılık grafikleri, ayrıca bir kısmı vahşi hayvanları yetiştirip kendi amaca doğrultusunda kullanabiliyorlar. Esas farklılık insanlar ve Frythan'ların arasındaki oynanış biçimi. İnsanlar diğer krallıklarla diplomatik, ekonomik ve askeri anlaşmalar yapıp maden çıkarır ve bu madenlerle çanak-çömlek yapıp satırlar. Ayrıca



halkı mutlu etmek ve isyanlarla uğraşmak zorundadırlar. Frythan'ların tek sorunu ise olabildiğince fazla insan kasabasını köle etmek, edemediklerini yok etmek ve sürekli olarak etrafa kötü kötü bakmaktadır. Yani oynanışları insanlardan daha basittir, ama kolay kolay kimseyle anlaşma yapamadıkları için şu fani dünyada bir tek dostları yoktur, kendilerinden gayrı.

Campaign seçenekinde Frythan olarak oynamaya şansınız yok, sadece on iki krallıktan birini seçebiliyorsunuz. Bir harita üzerindeki bölgeleri parça parça ele geçiriyorsunuz ve bu harita üzerinde size verilen görevler her oynadığınızda farklı oluyor. Buradaki amaç iki oyuncunun birbirinin aynısı olmaması, ama nedense bu görevler sık sık kendini tekrarlıyor. Single Player senaryolardan birisini oynamak isterseniz, Frythan olma şansına sahipsiniz, üstelik bu senaryolar Campaign'den çok daha zevkli ve çeşitli görevler içeriyor. Ama bana sorarsanız önce Tutorial görevlerini oynayın, bu alıştırma görevleri oyunun bütün özelliklerini size adım adım öğreticek şekilde hazırlanmışlar ve çok başarılı olduklarını söyleyebilirim.

Denge kurmak çok önemlidir, çekirge...

Askeri, ekonomik ve diplomatik dengeyi kurmak başarının tek anahtarı. Oyna ilk başladığınızda haritada bazı kasabalar göreceksiniz. Beyaz renkli bu bağımsız kasabaları krallığınıza katmanız gerekiyor. Bunun için bir komutanızı kasabanın yakınına getirip bir kale (Fort) inşa edin ve Leadership özelliğini yüksek bir komutanı buraya gönderin. Her kalede bir komutan olması çok önemli, böylece kaledeki askerler de zamanla eğitilirler, ayrıca komutanı olmayan kalelere bağlı kasabaların size olan bağlılığı düşer (Loyalty) (bir askeri komutan yapmak için, sağ alttaki menüden yıldız işaretini seçin). Kale ile kasaba arasındaki parlayan çizgisi gördünüz mü? İşte bu ilişkili çizgisidir; birbiriley ilgisi olan binalar arasında çıkar; insan, malzeme ve hammadde akışı bu çizgiler üzerinden olur. Kale ile kasaba arasındaki bu çizgi kalenin kasaba üzerinde etkili olacak yakınlıkta olduğunu gösterir. Şimdi beklemeniz lazımlı, kasabanın direnci (Resistance), komutanınızın liderlik özelliğine bağlı olarak düşecektir. Direnç 30'un altına indiğinde kasaba sizin yönetiminize gider. Direnci düşürmenin diğer yolları ise kasabaya para yardımı yapmak ya da saldırmaktır, ama ikincisi sizin şöhretinizi kötü yönde etkiler (Reputation). Kasaba

sizin olduktan sonra, bir köyüyü alıp (Hire) yakınlarındaki bir maden yatağının üzerine (haritada siyah nokta olarak gösterilirler) maden (Mine) kurun. Madenle ilişkili olacak kadar yakına bir fabrika (Factory), fabrikada üretilen eşyaların satılması için ise bir pazar yeri (Market) kurun. Bu üç bina (maden-fabrika-pazar yeri) hem birbirleriyle hem de kasaba ile ilişkili olmalıdır. Böylece ekonomik gücünüz ilk tuğlasını yerine koyduk. Gelelim diğer binalara:

- **Camp:** Kalenin küçüğündür. Bir miktar askerinizi buraya yerleştirerek, krallığınızın ileri uç noktalarında güvenliği sağlayabilirsiniz, ama bence kale varken bunu kurmanız gereksiz. Kaleye Upgrade edilebilir.

- **Inn:** Han. Çok önemlidir, çünkü buraya normalden çok daha güçlü olan çeşitli ırklardan asker, sivil ve casuslar gelecektir. Bunları iyi kullanırsanız savaşın akışını lehiniñe çevirebilirsiniz.

- **Tower of Science:** Bilimsel araştırmalarınız için gereklidir. Araştırmalar ileri saldırı ve savunma taktikleri, ileri casusluk ve suikast teknikleri ve savaş araçları gibi askeri ağırlıklıdır. Bunları çabuk bitirmeniz sizin yarınızı olacaktır, çünkü bir sonraki görevde devredilirler.

- **War Factory:** Mancınik, top, Porcupine (piyade rendesi de denemelidir) gibi savaş araçlarını bu fabrikada yaparsınız.

- **Özel Savaş Ünitesi Binası:** Her ırka göre değişen ve ırkın özel askerinin üretildiği bina. Mesela Japonların özel birimi Ninja, Ninja Dojo da üretiliği yerdır.

- **Seat of Power:** Her krallığın zor durumlarda çağrılabileceği bir tanrısi vardır. Hepsinin güçleri farklıdır, mesela Japonların tanrısi belli bir bölge içindeki binalara sizmiş olan casusları ortaya çıkartır ve öldürür (Eh, oyunu Japonlarla oynadığımı anladınız herhalde).

Bunlar insanların yapabildiği binalardır, Frythan'ların binalarını anlatmaya ve taktik vermeye gerek görmüyorum, tek yaşlıları insanları köle edip asker üretmek ve saldırı büyüğüleri araştırmak zaten. Şimdi insanlar için çeşitli taktikler vereyim ki rahat edin, e mi?

Ekonomi

- Ekonomi puanını yükseltmek için her pazarda üç tür eşyadan da bulunmasına çalışın.

- Eğer maden çıkartamıyorsanız, maden çıkartan bir krallıla dostluk kurup madenin yakınına bir kasaba kurun ve karavanları kullanıp onun pazar yerinden sizin fabrikalarınıza hammadde getirin.



SK2'de casusları iyi kullanmak lazım. Resimde gördüğünüz gibi bilgisayar benim casusumu komutan yapmış. Artık kaleyi istediğim zaman içindekilerle birlikte ele geçirebilirim.



Oyna başlamadan küçük veya büyük bina modeli arasında seçim yapabiliyorsunuz. Ama gördüğünüz gibi büyük binaları seçmek hiç pratik değil, çünkü dört bina bir ekranı kaplıyor!

- Bir pazar yerinden diğerine madde transfer etmek için karavanları kullanacaksınız. Bir karavan yapmak için Market'in üzerine tıklayın, Hire Caravan deyin. Sağda karavanın resminin altındaki boş yerdeki New seçeneğini seçip gitmesini istediğiniz pazar yerinin üzerine tıklayın. Eğer gidilecek mesafe çoksa, Clone Caravan seçeneği ile aynı güzergaha sahip başka karavanlar da oluşturabilirsiniz.

- Emin olun oyundaki ekonomik görevler, düşmanı savaşarak yenmeniz gereken görevlerden çok daha zor.

Teknoloji

- Teknoloji için verilebilecek tek taktik, diğer görevde geçmeden bütün araştırmaları bitirmeniz. Böylece bir sonraki görevde rahat edersiniz.

- Bazen kasabalarınızda özel güçleri bulunan eşyalar çıkacaktır. Bunları

Alternatif

Age of Empires	Subbit: 98
Seven Kingdoms	Subbit: 98
Total Annihilation	Kingdoms: Tyria 99 / 770



en güçlü asker ve komutanlarınıza verin ki bir işe yararsınlar.

Askeri

• Şöhretiniz artıkça, çeşitli krallıklar dan kahramanlar (Hero) size katılacaktır. Bunları iyi kullanın, çok güçlüler ve özellikleri de iyidir. Kahramanlara hemen kale yaptırın o kalenin başına komutan yapın, kahramanları emrindeki askerler çok daha çabuk gelişeceklərdir. Aynı şekilde hanlardan çıkan askerleri de iyi kullanın.

• Kahramanlarınızı ve diğer güçlü askerlerinizi bir sonrakı görevde geçirmek isterseniz, kahraman figürünün sağındaki R harfine tıklayarak Royal Flag'ı yukarıya kaldırın. Bu şekilde istediğiniz asker ve kahramanlarınızı bir sonrakı görevlere taşıyabilirsiniz.

• Kasabalarınızı çok dağınık tutunuz, savunmanızı da zorlaştıracaktır. Bu yüzden, çok dağınık olduğunuz görevlerde bütün kasabaları boşaltıp madenlere yakın ve iyi korunan iki-üç kasabaya taşıyın.

Casusluğ

• Birçok stratejinin aksine, SK2'de casusluk büyük önem taşımaktır. Ekominizi orturtuktan sonra ilk işiniz iki tane Espionage College kurup birtrisinde askeri, diğerinde sivil casuslar eğitmek olsun. Spying özellikle 50'yi geçmeden hiçbirini düşmanın üzerine göndermeyin.

• Askeri casuslarınızı iyi kullanın ve bütün düşman kalelerine en az bir tane casus gönderin. Bunun için, casus figürünün sağından düşmanın sevincini seçin. Böyle yaptığınızda, casusunuzun üzerindeki kontrolü kaybedeceksizez ve düşmanın tarafına geçtiği düşmanınize duyurulacak. Bundan sonra casusunuz tipki karşı tarafın adamıymış gibi düşmanınız tarafından kullanılacak, şanslısanız komutan yapılır.

• Şunu unutmayın, bir casus sadece

ait olduğu ırkın (Japon, Çinli vs) kasaba ve kalelerine girebilir. Bu yüzden hanlardan çıkan casusları iyi değerlendirin.

- Düşman kasabalarının bağlılığını azaltmak için, önce birkaç tane sivil casus gönderin. Sleep modundan halkın arasında karışip güvenlerini kazanan casuslarınız, Agitate moduna çevirdiğinizde hafif galevana getirerek düşmana olan bağlılıklarını düşürecek ve kasabayı ele geçirmenize yardımcı olacaklardır.

- Casus olduğunu anladığınız asker ve köylüler X'e (Disband) tıklayarak infaz edebilirsiniz.

- Casuslarınızı kendi kasaba ve kalelerinize de sokabilirsiniz. Böyle yaptığınızda anti-casus görevi yapacak ve düşman casuslarını bulacaklar.

Diplomasi

- Her zaman için sizden güçlü olana iyi ilişkiler içinde bulunun, tabii ki dereyi geçene kadar.

- Siz güçlendikçe diğer krallıklar dan ticari ortaklık ve müttefiklik önerileri gelecektir. Cevap verirken iyi düşünün.

- Çok güçlendiğinizde diğer krallıklar satın alabilirsiniz. Ama unutmayın ki satın alınmayı kabul eden bir krallığın, ya askeri ya da ekonomik büyük sorunları vardır ve bunları da size devrediyor.

Güneşli güzel bir gün, kuşağımda Dead Can Dance...
Gerçekten de şu güzel Pazar gününü evde geçirmek hiç içime sinmiyor, o yüzden yazımı bitirir bitirmez şu duvarların arasından sıyrılp kaçışam. Ama önce Seven Kingdoms 2'nin genel özelliklerine bakalım.

Görsellik: Grafik olarak ilk oyunun çok ötesinde. Yüksek çözünürlüklü izometrik grafikler, özellikle 1024'e 768'de oynarsanız çok çok güzel gözüküyor. Ama askerlerin ve özellikle Frythan'ların animasyonları biraz baştan savılmış gibi geldi bana. Ayrıca haritalar da aşırı derecede tek düzle. Hep aynı biçimde ve büyük ölçüde olan haritada ilgi çekicek hiçbir şey yok. Dümündür, yükselti olmayan bu haritalar bir süre sonra can sıkıya başlıyor. Binaların pallama efteleri de birbirinin aynısı ve çok kalitesiz.

• **İşitsellik:** Birimlerin sesleri çok gıcıktır, özellikle saldırırken çıkan kılıç sesleri. Askelerin verdiği tepkiler de oldukça kısıtlı, Japon askerlerin "Hai!" ve "Hai! Shogun!"dan başka bir şey söylemeye bilmediğlerine kanaat ettim bu oyun yüzünden. Ayrıca, insan askerlerinin örürken çıkardığı ses neden Starcraft'taki



Greater Being'ler savaşıyor! Havada süzülüp karışma yapmanın haricinde bu tipler oldukça etkilidir. Zamanında kullanmak çok önemli.

Marine'lerin ölüm sesinin aynısı, onu da anlamış değilim (hırıhzılar!). Ama müziklerine latım yok, hafif ortaçağ müziği karışmış, kafa dinlendiren melodiler çok hoşuma gitti. Geri kalan seslere de lafım yok, mükemmel değil ama işlerini yapıyorlar. Oynamabilite: Yapay zeka bazen çok iyi, bazen vasat davranışabiliyor. Çok kez en güvendiğim komutanın müttetik olduğum krallığın casusu olduğunu anladığında dumura ugradım. Hiç beklemediginiz anda bilgisayar arkanızdan olmadık şırdaklar çevirebiliyor. Ama, özellikle Frythan'lara karşı oynarken fark ettiğim bir şey var: İlk ve genellikle en ağır saldırıyı karşılayabilirsiniz, bilgisayar tekrar toparlanamıyor. Belki yakında çıkacak bir yama dosyası ile bunu düzeltirler, ama oyunun sürekliliği açısından tehlikeli bir durum açıksa. Oyunu oynamayı öğrenmek çok kolay, alıştırma görevleri çok iyi hazırlanmış. Bir kere oynanmış kaptınız mı, uzun süre başından kalkamıyorsunuz.

Atmosfer: Evet, uzun süre başından kalkamıyorsunuz, ama en fazla bir hafta sonra sıkiyor. Çünkü bariz bir atmosfer eksikliği var. Zaten dinamik görevli, oyuncuya serbestlik sağlayan oyunların ortak özelliği atmosfer eksikliği. Bunu uzun süre fark etmeyebilirsiniz, ama eninde sonunda sıkacaktır. Çünkü bir Starcraft değil bu oyun. Seven Kingdoms 2, güzel grafikleri ve eğlenceli oynaması ile sizin en az on gün idare edecektir. Eninde sonunda sıkılacaksınız, ama o zamana kadar da çok eğleneceksiniz. Bu oyuna dokuz vermemi düşünüyorum, ama dünkü toplantımda çok fazla oyunun dokuz puan almasına başladığını karar verdik. O yüzden benden temiz bir sekiz alıyor, ama Level Hit'ı de hak ediyor. En azından Age of Empires 2 gelinceye kadar alınıp oynanacak bir oyun.

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Seven Kingdoms



BİLGİ İÇİN www.enlight.com

YAPIM Trevor Chan

DAĞITIM Enlight Software

Grafik 9 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ses/Müzik 7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Atmosfer 9 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zorluk 8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL 8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

HARD TRUCK

Bir kamyon simulasyonu mu? Olabilir mi demeyin, saatte 200 km hızın verdiği heyecanı 3 tonluk bir devi kontrol etmeye çalışmanın da verebileceğini görmek için Hard Truck'ı deneyin.

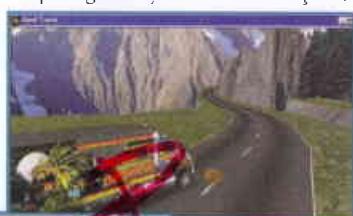
Değişmeyen tek şey değişimdir. Formula arabaları, Nascar pistleri, iki tekerlekli derken, yanış dünyasında değişiklik arar hale gelmiştir. Buka Entertainment da böyle düşünmüştür ki koskocaman tırları yarıştırdığımız bir oyun yapmış. Aslında ilk baktığınızda, saatte 100 km'ye bile ulaşamayan bu hantal araçları yarışmanın ne zevki olabilir ki dedim. Ama sonradan aslında bu tır dünyasının kendine özgü bir



atmosferi olduğunu gördüm. Yani anahtarı çevirince duduğunuz o muhteşem ses, kornanın kalın inlemesi, direksiyonun genişliği, hiç bir araba ya da motosiklette bulamayacağınız diğer tüm ayrıntılar garip bir şekilde tır kullanmayı çekici yapıyormuş meğerse. Aslında hepsinden ilginci, bu taşıtlarla hız yapmaya çalışmak, diğer tırları sollamak, spin atmaktan kurtulmak, çeşitli manevralar yapmak falan. Hızlı ve çevik bir arabayla bunları yapmak basittir. Ama tonlarca ağırlığa sahip bir araçla yapmak çok daha zevkli ve çılçıladır. Öyle değil mi?

Oyna başladığınızda karşınıza gelen menüden (korkmayın sadece bu menü pencere içinde, oyunu Full-screen oynuyorsunuz (win NT sahipleri hariç); tabii bunu önce ayarlamamanız lazım) Options'a gelirseniz, oyun türünü (Arcade/Simulator; Simulator da tüm fizik kuralları geçerlidir ve oyun çok daha zor ve gerçekçidir, tabii ki bunu

seçmeliisiniz!), rakip sayısını (maksimum zevk için maksimum tır), oynayacağınız tuşları (bence üzerinde oynamayın, iyi hazırlanmış), ekran türünü (tartışmasız Full-screen) ve çözünürlüğü ayarlayabilirsiniz (166mmx ve aşağısında lütfen normali seçsin). İsim girip oyuna başladığınızda, kendinizi oyunun merkezinde bulacaksınız. Burası daha önce hiç bir oyunda görmedigim şekilde tasarlanmış; diğerleri gibi Mouse'la tuşlara basarak araba, pist falan seçmiyorsunuz. Onun yerine sahip olduğunuz ilk tırın içindesiniz ve onu kullanarak otopark gibi büyük bir binanın içinde



çeşitli yerlere gerek seçimler yapıyorsunuz. Şöyle ki, bir odadan yeni tırlar alırken, diğer bir odadan o anki aracınıza ek parçalar takıyorsunuz. Tabii tüm bunlar parayla oluyor ki, tahmin edersiniz ki, bu parayı rulet oynayarak falan kazanmıyorsunuz. İyi para kazanmak için adam gibi yarış yarışı önde sırıldarda bitirmek lazım. Başlarda 30 bin dolarınız var. Gidip hemen yeni bir taşıt almak yerine, önce elinizdeki biraz donatın. Alabileceğiniz parçalar çok fazla değil, ama yeterli:

FENA BİR OYUN DEĞİLDİR!

- Forced Engine: Daha kuvvetli ve etkili bir motor. İlk almanız gereken nesne.
- Non-Skid System: Kaymalarınızı ve spin atmanızı engeller. Kesinlikle önemlidir.
- Air Suspension: Yüklerinizin daha az hasar görmesini sağlar. Başlarda almanız gereklidir.
- Ventilated Disk Brake: Daha dayanıklı, daha güvenilir frenler. Sonraki planda.
- Navigation System: Bunu alınca "tab" tuşunu kullanarak haritayı açabilir hale getiriyorsunuz. Biraz

pahalı, ama ilerde gereklî olacak, başlangıçta şart değil.

- Super Tires: Gicirden sağlam lastikler. Düzenli olarak her iki ya da üç yarışta bir değiştirin, yarısı epey etkiliyor.
- Adjustable Driving Seat: Yüksekliği ayarlanabilir sürücü koltuğu (8ve 9 tuşları). Bu kadar kel alaka ve gereksiz bir şeyi oyuna koymak bence hakaret ama hadi neye..

Bunları almak için yanına gelip "+" tuşuna basmalısınız. Aynı şey yeni tır ve yük alırken de geçerli. Evet, işte bir yenilik daha. Oyunda 5 pist var ve bunlardan son üç tanesine yükle giriyorsunuz. Gidip ağırlığını ve kapladığı hacme göre Goods bölümünden kesenize uygun yüklenin. Yarış sonunda getirdiğiniz her sağlam ürün için ekstradan para kazanacaksınız. İlk pist normal hız yarışı, ikinci ise birsürü engelin olduğu zamana karşı yarış (yağmurlu pistler daha zordur, ama daha çok para kazanırsınız). Yarış bitirdiğinizde F2'yle sonucu görürsünüz. F3 ise tırmızın o anki hasar durumunu verir, Backsapce'e basarak istedığınız zaman tamir edebilirsiniz (tabii ki para karşılığı)..

Grafikleri güzel (gerci bir kaç ufak bug var ama); eğer biraz sabır davranırsanız, gerçekten zevk alabileceğiniz bir atmosfere sahip. Tavsiye edilir.



Gökhan Habiboglu & Batu Hergünsel

valence@pmail.net & quedrus@pmail.net

Hard Truck

7

BİLGİ İÇİN www.buka.com	
YAPIM Buka Entertainment	
DAĞITIM Buka Entertainment	
Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ses/Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Atmosfer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Zorluk	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GENEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



PANZER GENERAL 3D ASSAULT

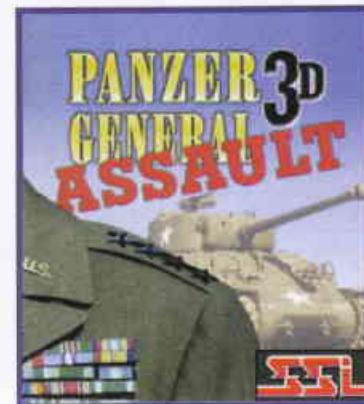
Gerçek generaller, gerçek silahlar, gerçek ölüm...

Ikinci Dünya Savaşı hakkında ne biliyorsunuz? Basit savaş filmleri seyretmekten bahsetmiyorum tabii, hani şu Hollywood yapımı geyik kahramanlık öyküleri anlatan türden filmleri mesela. Savaşta iki temel gerçek vardır kim ne martaval okursa okusun, ölüm ve yıkım, bundan ötesi de palavradır insanoğlu için. Ve belki yeni nesiller sabah kahvaltısında ne tükendiklerini bile hatırlamıyor olabilirler ama, çok değil sadece 60 yıl önce şu sıralarda bilinen tarihin en büyük, en korkunç, en mekanize savaşçı başlamak üzereydi. Öyle bir savaş ki tüm geleceği değiştirdi, en savaşçı milletler bile asla bir daha bu tür bir yıkımı gözle almadılar. Neden mi? Basit, savaş başlığından İngiliz Kraliyet Hava Kuvvetleri bir Spitfire avcı uçağı için

yaklaşık 20 bin Sterlin ödüyordu, büyük ama ödenmesi imkansız bir para değil. Bugün ise ortalama bir avcı jetinin maliyeti yaklaşık 20 milyon dolar, tabii pilot eğitimi gibi diğer masrafları saymıyorum. O gariben Spitfire'dan bugünün F serisi canavarlarına gelmemizi sağlayan teknolojik patlamayı ikinci Büyük Savaş'a borçluyuz, çünkü o tarz bir yıkım bir daha yaşamak istemeyen dünya ülkeleri careyi hep daha üstün silahlar geliştirmekte, böylece karşı tarafın gözünü korkutmakta bulduklar. Ama şimdi öyle bir noktaya gelindi ki, tüm o nükleer ve konvansiyonel güç oturduğu yerde paslanmaktan başka bir işe yaramıyor, çünkü akı başında hiç kimse bunları kullanarak 3. bir savaş yapmayı ve kazanmayı düşünmez. Bu defa savaş atlarsa ne ateskes olacak, ne de zafer kutlamaları. Sağ kalmayı başarabilen birileri olsa bile ekonomik ve doğal açıdan sıfır tüketmiş çiplak bir gelegenin üzerinde yaşamak zorunda kalacaklar. Tabii sağ kalan birileri olursa...

Maksat Oyun Olsun...

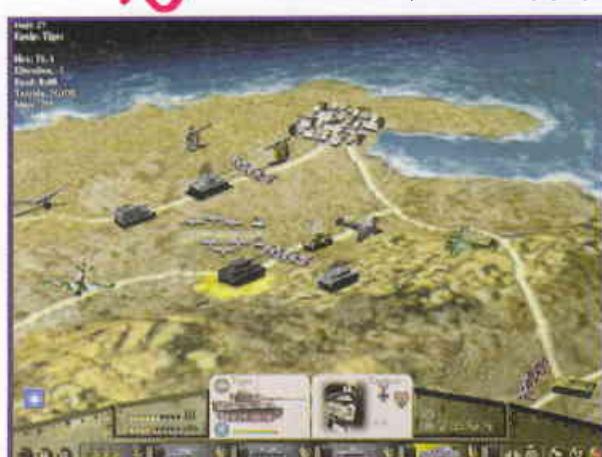
SSI eski bir oyun şirketidir, genellikle strateji türü oyunlar yapar. Ancak strateji deyince hemen bir durup bakmak lazım, burada Command & Conquer tarzı RTS yapımlardan bahsetmiyoruz. Doğru, çoğu insan RTS türü oyunları oynamayı tercih ediyor, bunun sebebi bu türün genelde oldukça basit bir yapıya sahip olması, ayrıca bolca da hareket içermesidir. Fakat SSI bu tarz oyun yapmaz, üzerinde SSI adı taşıyan bir CD görürseniz bunun çok daha ciddi ve detaylı bir oyun olduğunu anlırsınız. Tabii bu tarza strateji demek pek doğru değil aslında, esasen "Wargames", yani "savaş oyunları" denmesi daha doğrudur. Çıkış noktasını da genelde subayların masaüstünde minik maketler kullanarak stratejilerini geliştirmek ya da gözden geçirerek için yaptıkları uygulamalar oluşturur. Bu tür oyunlar herşeyden önce dönüşümlü olarak oynanırlar, tipki satranç gibi. Bundaki

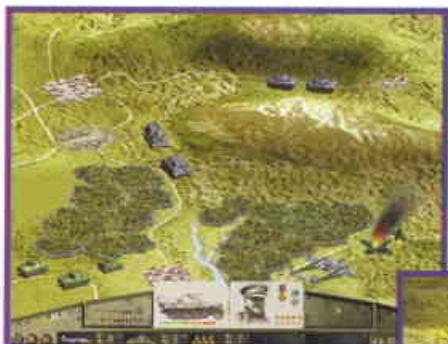


amaç, düşünecek zaman bulmak, böylece her taktigin artılarını ve eksilerini iyice gözden geçirebilmektir, çünkü savaş alanında bir defa harekat başladı mı yanlışları düzelticek pek zaman bulunmaz, özellikle de modern savaş koşullarında. İşte temelini bu denli profesyonel bir yaklaşımından alan ciddi oyunculara yönelik yapımlardır savaş oyunları. Haliyle meraklıları da genelde kültür ve eğitim seviyesi yüksek, yaşça ileri oyunculardır. O yüzden genel oyun pazarındaki payı da oldukça düşüktür bu tarz oyunların. Bu tür oyunların içinde şu ana dek en yaygın tanınmış olanları Amerikan İİ Savaş'ının konu alan bazı seriler ve bir de SSI yapımı General serileridir. Nitekim Panzer General 3D bu serinin üçüncü ve son oyunudur, ancak adındaki Panzer sizi yanıltmasın, sadece tanklar yok bu oyunda, çok daha fazlası mevcut.

King Tiger Nedir, Bılır Misiniz?

Öncelikle sistem ihtiyaçlarına bir göz atalım, Panzer 3D eski sistemlerde pek çalışmıyor. İçin doğrusu çalışması için en azından bir PII sınıfı işlemci gereklidir, eski bir P-200 MMX ile çalıştırmayı denedimde hata mesajı verip masaüstüne döndü, ancak bir PII-350 ile düzgün çalıştı. Fakat zaten gereken minimum işlemci PII-233 olarak belirtilmiş. Bunun dışında, en az 64 MB hafızaya ve 8 MB hafıza kapasiteli bir grafik hızlandırıcı ekran kartına ihtiyacınız olacaktır, belli başlı tüm grafik kartlarına oyunda destek verilmiş, ancak sürücülerin her zamanki gibi doğru düzgün kurulmuş olması gerekiyor. Eğer grafiklerde boşluklar, siyahlıklar ya da benzer bozulmalar göründüğünüz, o zaman ekran kartınızı





sürücülerini güncellemeniz şiddetle tavsiye olunur, tabii bu sadece bu oyuna has değil, genel bir kural. Oyun mouse ve klavye kullanılarak oynanıyor, ayrıca geniş bir Multiplayer destegine de sahip, tabii gereklî bağlantıya sahip olmanız şartıyla. Bugüne dek yapılmış olan tüm diğer "General" oyunlarıyla kıyaslandığında bu sistem ihtiyaçları biraz abartı gibi görünebilir, ancak Panzer 3D özellikle grafik açısından öncekilerden çok daha gelişmiş bir yapıya sahip. Birazdan buna da değineceğiz tabii, ama önce oyun tarzını biraz inceleyelim.

Hava Desteği Olmazsa...

Onceki "General" ve benzeri oyunları takip edenler bu tarzın genel yapısına aşınmadır tabii ki, öncelikle elinizdeki güçleri iyi tanımınız ve nasıl konumlanacağınız çok önemlidir. Her birlik ona atayacağınız komutanın özelliklerinden büyük oranda etkilenir. Mesela ileri seviyede bir komutanı olan avci filonuz nispeten güçlü ancak zayıf bir komutana sahip olan düşman filosunun rahatlıkla canına okuyabilir. Komutanlarınızı ve emirleri altındaki bölükleri savaştan önceki karargâh ekranında ayarlıyorsunuz. Bu arada ihtiyacınıza uygun yeni birlilikler oluşturulabilir ya da eldeki komutanlarınızı terfi ettirebilirsınız. Oyunda farklı zorluk seviyelerine sahip toplam sekiz adet seferberlik senaryosu bulunmakta, bunlardan dördü nispeten kısa sürüyor ancak diğer dördü uzun ve geniş senaryolara sahipler. Alman, Fransız, İngiliz ve Amerikan tarafında oynamak mümkün, senaryolar İkinci Dünya Savaşı esnasında geçen olayları temel olarak hazırlanmışlar, tabii olayların geçtiği cephelerde buna uygun olarak değişiyor, mesela



mevcut, bu şekilde İkinci Dünya Savaşı'nın önemli bir kısmı ele alınmış oluyor.

Silahların Dansı...

Savaş alanı genelde karmaşanın hüküm sürdüğü bir yerdir, çok farklı sınıfından birçok birlik adeta ölümle dans edercesine işlerini yapmaya çalışırlar. Genel olarak zafer giden yolun bu karmaşaya hükmedebilmekten geçtiğini söyleyebiliriz, birimler arasındaki dayanışmayı doğru koordine edebilen komandan askerlerinin daha azının olmesini başarabilir, buna da kısaca zafer denir. Her sınıf savaşta farklı bir görevde sahiptir, tek başına bir tek sınıfı ağırlık vermek genelde aptalca bir sıkdir. Topçu ve hava desteği olmadan tanklarınızı savaşa sürerseniz, onları çok hızlı bir biçimde hedefe dönüştürürsünüz. Şehir sokaklarına iyice siper almış bir grup piyadeyi temizlemek için ağır sınıf tanklarından çok daha fazla gereklidir. Ayrıca düşmanı baskı ateşi altına alıp ilerlemesini ya da durup ikmal yapmasını önlemek, yüksek noktaları tutarak ateş üstünlüğü sağlamak, keşif kolları çıkarıp düşmanın yerini önceden tespit etmek ve daha birçok benzer şeyi düzgün yapmak zorunda kalacağınız bir oyun bu. C&C tarzı tank saldıruları gerçek hayatı pek işe yaramaz, yarasayıdı Sovyetler uzun zaman önce herşeyi gözle alıp

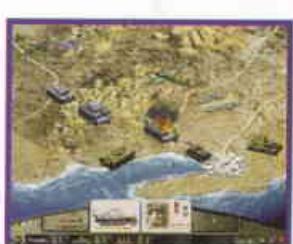
Avrupa'yı tamamen işgal ederlerdi. Neyse, sanırım ne demek istedigimi anlatabildim, her hareketinizi iyice düşünüp öyle yapmalısınız. Burada dönüşümlü oyun yapısının себebini daha iyi anlayacaksınız, çünkü size gereken zamanı kazandırıyor.

Toz, Duman, Küller...

Panzer 3D yapısal olarak öncekilerden çok farklı sayılmaz, bu türde alışkanız işi çabucak kapacaksınız. Ancak ne var ki grafik açıdan tam bir yenilik sayılır. İki boyutlu bir harita üzerindeki Bitmap birliklerden bükmiş olanlar bunu sevecekler, tüm harita 3 boyutlu tasarlanmış ve kameraları istediğiniz gibi değiştirmeniz mümkün oluyor. Bununla kalıyor tabii, birimlerin tasarımları da 3 boyutlu hazırlanmış, her birimin pek çok farklı animasyonu mevcut. Mesela avcı uçakları dönerken hedeflerinin üzerine dalıyor, tanklar ve kamyonlar çöle tozu dumanla katarak ilerliyorlar. Ayrıca hasar alan birimlerin durumu görsel olarak da belirleniyor, dumanlar tüten bir tank gördüğünüzde birliğin durumunu iyİ olmadığını listeyi incelemeden anlamak mümkün oluyor. Etraf alışılmış tarzda karelere bölünmüş değil, aksine seçilen birimin hareket puanı ve yapabilecekleri o an beliren farklı renklerdeki şeffaf karelerin harita üzerine yansıtılmasıyla vurgulanıyor. İlk başta bu durum biraz kafa karıştırıyor, ancak kısa sürede alısmak mümkün. Fakat özellikle hava birimlerini hareket ettirirken ve şehirlere yerleşmiş birliklere bakarken biraz zorluk çekilebiliyor, çünkü grafikler 3 boyutlu yüzünden biraz karışıyor. Yine de oynanabilirlikten pek fazla bir eksilme olmuyor. Neyse, sonuç olarak Panzer 3D bu türün meraklılarına tavsiye edeceğim bir oyun, fakat RTS sevenlerin bu oyuna isinması çok zor olacaktır, çünkü gereğinden fazla gerçekçi bulabilirler.

Alternatif

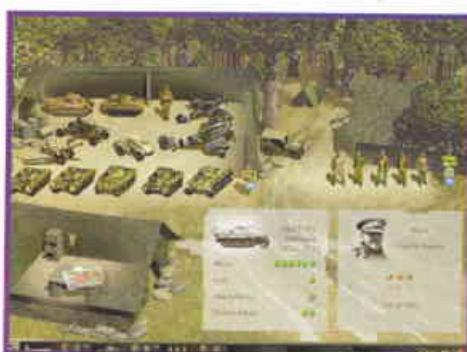
Battle of Britain Haziran 99	90
People's General Kasım 98	80
West Front Mayıs 99	70



War Lord

Panzer General 9

BİLGİ İÇİN www.ssi.com	
YAPIM	SSI
DAGITIM	SSI
Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ses/Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Atmosfer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Zorluk	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GENEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



MAN of WAR II

Tek gözü eksik kaptanlar tarafından yönetilen korsan gemilerinin okyanuslarda cirit attığı dönerlerde, bir kaptan olma deneyimini yaşayabilmek için orta halli bir bilgisayara ihtiyacınız olacak...



dij
Uniformalar çok çekici değil mi?

Cuttuhorats isimli oyuncun ortalıkta dolaştığı bu günlerde pek çok eski oyuncunun aklında hep bir isim dönüp duruyor.. Pirates!

PIRATES

1980'lerin son yıllarda, dönemin bilgisayar dergilerinden birinde açıklamasını görüp, hayatım boyunca hayalimi kurduğum maceranın yada eğlencenin bir bilgisayarın içinde olabileceği şüphesiyle soluğu bilgisayarcıda almış ve en tazesinden bir Commodore64 makinesi ile bildiğimiz teyp kasetlerine kaydedilmiş versiyonundan bir Pirates oyunu edinmiştim... Oyunun alçak kaset versiyonunda asla kara savaşı yapamıyor olduğum gerçeğini sineye çekerken deniz savaşlarındaki ladi uzun süre başka hiç bir oyundan alamadım. Bilmeyenler için söylemek gerek ki, o günler için çok geniş sayılabilecek bir oyun haritası üzerinde, Tides Of War oyunundakine benzer deniz savaşlarından bahsediyoruz şu anda.. Ama oyun elbette ki, sadece deniz savaşlarından ibaret değildi. Diplomasi, hazine avcılığı, ticaret, kaçırılan kızkardeşinizi bulmak gibi adventure tadında maceralar ve düşman kalelerini elegecirmek amacıyla yapılan taktik savaşlar ile bu oyun, o zamanki oyun severler için, değişik lezzetlerin tadına bakmak isteyen bir yemekseverin önüne serilmiş açık büfe gibiydi.. (Tahmin ettiğiniz üzere yazılı aç karnına yazıyorum.. Nişanlım, son on yılda

fazadan bir kilo aldığı hesaplayıp yemeklerime yasak koydu... Kadınlar!)

Pirates ile ilgili önemli açıklamaları cuttuhorats oyuncunun incelemesine bırakmak istiyorum ancak bu oyuncunun unutulmaz deniz savaşlarının pek coğumuzun içinde bıraktığı, yelkenli gemi kaptanlığı manyaklığını had safhada azdırıracak bir oyun var şu anda elimizde: Man of War II Strategy First tarafından geliştirilen Man of War 2 yi kısaca tanımlamak gerekirse, 18.yüzülda bir deniz komutanı olarak emrinizeki yelkenli gemilerle, size verilen görevleri başarmaya çalışığınız bir 3D sterteji olduğunu söyleyebiliriz. Ama oyuncunun vurucu ve ilginç tarafı, tram anlamıyla bir kaptanın baktıktan oynanışa izin veriyor olması.

Güvertede Kadın

Üğursuzluktur.

Man of War 2'de yönettiğiniz geminin güvertesinde mouse veya ok tuşları yardımı ile dolaşabilir ve denizi kendi gözlerinizle tarayabilirsiniz. Henüz radarların ve telsizlerin icat olmadığı bu çağda zaten düşmanınızı bulabilmek için elinizdeki tek yol güvertede deli danalar gibi bir o yana bir bu yana koşup durmak olacaktır. Ancak emin olun bu koşturmaca oyunun temposunun devamlı yüksek kalmasının nedenlerinden biri... İskele tarafından yaklaştığınız düşman gemilerini, toplarınızdan çıkışacak güllelerle

buluşturacağınız sırada sancak tarafından beliren iki koca düşman fırketini bir anda bütün stratejinizin değişmesine neden olacaktır. 2 boyutlu bir haritadan da dost ve düşman gemilerinin hareketlerini izleyebildiğiniz oyunda gemilerinizi emir verebilir ve savaşın gelişimini izleyebilirsiniz.

Man Of War 2, ilk oyuna göre gözle görülür biçimde gelişmiş grafikleri ve sesleri ile dikkat çekiyor. Artık gemilerin üzerinde daha fazla ayrıntıyı seçebiliyor, vurulan gemilerin üzerindeki hasarı gözleyebiliyorsunuz.

T.C.M.E.B LEVEL Özel Gemi Ehliyeti Kursuna Hoşgeldiniz

Oyunu açar açmaz farkedebileceğiniz gibi bu oyunda başarılı olmak için iki önemli şartı gerçekleştirmeniz gerekecektir.

Birincisi, sizden daha hızlı düşünen bir bilgisayara karşı, çok iyi stratejiler geliştirmeniz. İkincisi ise, yönettiğiniz gemiyi çok iyi kullanıbmılmasınız. Çünkü, öyle anlar gelecek ki, düşmanın üç sıra üst üste dizilmiş topları ateşlediğinde sizi ancak çok hızlı ve doğru bir manevra batmaktan kurtarabilecektir.

Bu gerceği göz önüne alarak sunları akınında tutmanızda yarar vardır. Sol altındaki çipa resmi düşmanı bordolamaniza yarar... Onun yanındaki yelken resimleri yelkenleri açıp kapatmanızı sağlar. Bu button rüzgarın geliş açısına göre değişik şekillerde kullanılanak geminize çarpışmalarda, hız ve manevra bakımından üstünlük

sağlayabiliyorsunuz.

Orta panelin üstündeki ok tuşları geminin dönüş yönü ve dönüş hızını belirleyebilirsiniz, son derece kullanışlı ve gerklidir bir alettir, pek çok kez hayat kurtardığı veya düşmanın hayatını sona erdirdiği görülmüştür. Orta panelin sağındaki büyük bütton ise, insan gücünü hangi iş için seferber ettiğinizi gösterir. Topların acele dolması gerekirken bütün adamlarınızı yelkenleri indirmeye gönderirsiniz, uzun süre ateş açamazsınız, aklınızda bulunsun.

LEVEL ATICILIK KURSU

Direksiyon hakimiyetini kazandıysanız biraz da ateş etmeye göz atmak isteyebiliyorsunuz. Orta paneldeki sağlı soolu top resimleri iskele ve sancak kısımlarındakı topları ifade eder. Altlarındaki kırmızı çizgi tam dolduğunda ateş hazır demektedir. Ortadaki gemi resmi ile ise hedef geminin neresine ateş açacağınız belirlenir. Şimdi burası biraz karışık ama anlaşılamayacak gibi ddeğil. Yalnız, aklınızda olsun, burda yanlış kararlar alırsanız, ateş aştığınızda düşman geminin tayfalarının size kahkahalarla cevap verdigini duyarılsınız, siniriniz bozulmasın.

Her topun yanında minik bir buttonla hangi tip mermi kullanacağını belirlemelisiniz. Bu güllerler, normal, büyük, çift ve zincirli güller olabilir. Aralarındaki fark şudur. Normal gülle bildiğimiz top gülesiştir. Her hedefe karşı kullanılabilir. Çift gülle ise iki küçük güllerin aynı anda ateşlenmesi demektir ki daha çok hedef gemideki insan kaybını maksimize etmek için kullanılır. Büyük gülle, geminin gövdesinde büyük gedikler açmak için kullanılır ama menzili kısadır. Düşman gemisine iyice yaklaşmanız tavsiye edilir. Zincirli güller ise geminin gövdesinde fazla bir tahribat yapamayacak kaddar küçük olsa da yelkenlere hedef allığında bir kaç isabetle en hızlı gemileri bile kaplumbağa hızında ilerlemek surunda bırakır ki bunun anlamı artık büyük güllerleri yüklemenizin zamanı

gelmiştir demektir...

Bravo! Brövenizi Aldınız

Bu hızlandırılmış kursumuz sayesinde artık direksiyona geçip sağa sola ateş etme ehliyetine sahip oldunuz. Ancak unutmayın savaş alanında tek degilsiniz. Düşmanlarınız kadar dost birliklerde etrafınızda dolasıyor olacak. Ateş ettiğiniz yere dikkat edin ve bu alışılmamış sıradışı oyun ile biraz pratik yaptıktan sonra gerçekten oynamaya başlayın.

Man of War 2, 18. Yüzyıl deniz savaşlarını olanca heyecanla bilgisayar ekranlarına taşıyabilen başarılı bir yapımdır. Türk olarak ise hem simülasyonun hem de stratejinin çok başarılı bir karışımı olarak nitelenebilir.

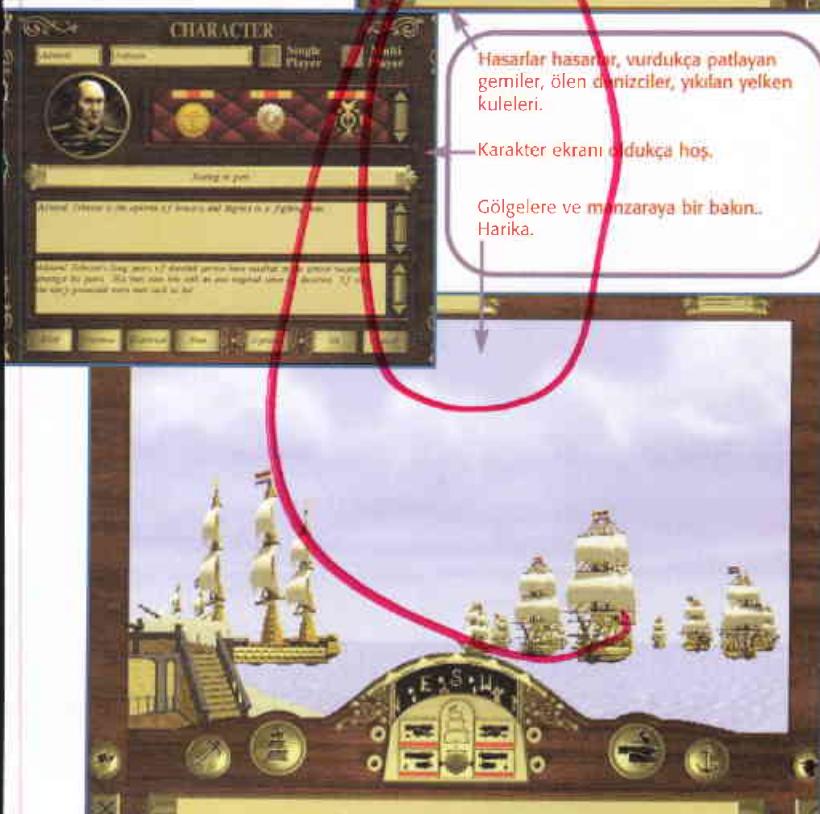
Hala oynamadıysanız kaçırmamızı tavsiye ediyorum. Gerçi yukarıda bahsettiğim, yelkenleri vurduktan sonra yakına gidip büyük güllerle işi bitirme taktığında düşman gemisinin pixellerini sayabilemeniz veya güvertede hiç adam göremeyişiñ oyunun eksi yanları ama bu kadarcık kusur kadının biricik kızında bile olmuş şekildeki atasözümüzü, nadide bayan okuyucularımızın tepkisini çekmemek için sarfetmiyor ve size gülü seven dikeye katlanır şeklinde başka bir atasözü ile durumu anlatmayı yeğliyorum... (Nasıl kıvırdım ama sevgili Yazı İşleri Müdürüm!) (Göreceğiz - YİM)

Yeni bir sayfada görüşeceğimizi umuyorum arkadaşlar.

Korkmadan çevirin sayfayı, ben-

den fazla uzak kalmayacaksınız..

Cem Şancı



Man of War II

BİLGİ İÇİN www.strategyfirst.com	
YAPIM	Strategy First
DAGITIM	BT Interactive
Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ses/Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Atmosfer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Zerflik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GENEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CUTTHROATS

Terror on the high seas

Oyun oynamak kavramını derinlemesine eşmek istiyorum bu yazda
gündü bilsayar oyunlarını hobi edinmiş pek çok insanın yillardır
merak ettiği bir sorunun cevabı ile karşı karşıyayız belki de..

Text Adventure denilen bir şey vardı uzun yıllar önce... Bu oyun türü bildiğimiz adventure'den biraz farklıydı çünkü oyun ekranı genellikle siyah bir background ve beyaz yazılarından oluşuyordu. Oyuncu bilgisayara bir komut giriyordu (yazarak) ve bilgisayar bu komuta göre bir karşılık veriyordu. Örneğin, "yürü" komutunu duyan bilgisayar bir adım daha atıyor ve oyuncuya uyarıyordu: "Şimdi bir odadasın... içeriği karanlık, hava soğuk, üşüdüğünü hissediyorsun ve merakla etrafına bakınıyorsun. Tabii hala bu minnacık yazıları inatla okumaya devam ettiğin için kendini bir de salak hissediyorsun.."

Bu şekilde sürüp giden Text adventureler, grafik adventureların ortaya çıkması ile unutuldu ancak uzun yıllar text adventure'ları unutmayıp, "ah nerde o eski text adventureların tadı!" diye iç geçiren, azınlıkta bir fanatik grubu oluşturmuş (gözün çıkmamasın emi MAC :)) Bu fanatikler neredeyse her fırsatı eski ve kendini kanıtlamış bir oyunun (mesela bir text adventure'in) en son teknoloji ile üretilmiş görsel bir şaheser olabilen herhangi bir adventure'dan bile daha heyecanlı ve oynanabilir olduğunu iddia ettiler. Ve tartışma bugüne kadar geldi..

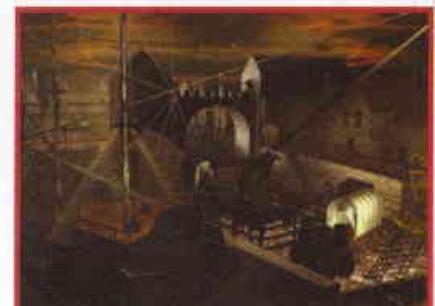
Dinozorlar

Bilsayar oyun dünyasının hızla geliştiği ve devamlı kendini aşan eserler yarattığı bir dönemde yaşadığımızı göz önüne alırsak, text versus Graphic adventure'lar tarzı bir tartışmanın başlangıcına sebep olmak istemiyorum ama hiç düşündüğünüz oluyor mu, yıllar önce hit olmuş, insanları peşinen sürüklemiş bir oyun yıllar sonra, neredeyse hiç değişmeden karşımıza çıksa, artık almış başını gitmiş olan yeni nesil oyunların yanında, o eski göz ağrımızı oynamaya tenezzül eder miyiz veya oynamaktan zevk alır mıyız?

Korsanlar

İşte neredeyse 15 yıl önce piyasaya çıkan bir oyun olan Pirates, neredeyse hiç değiştirilmeden bu gün tekrar oyunumuza çıksa, yıllar önce oynamak için günlerimizi, haftalarımızı harcadığımız bu oyunu tekrar aynı motivasyonla oynar mıyız? Oynarsak aynı tadi alabilir miyiz?

Sid Meier'in efsanevi klasiği Pirates!



oyunu tam anlamıyla kopya etmiş bulunan Cutthroats isimli oyun ekranına düşüğünde aklında beliren ilk düşünceler bunlar oldu.... 1635 ile 1700 yılları arasında, Orta Amerika'da (bugünkü ismiyle bermuda şeytan üçgeni denilen mekanda) bir korsanı canlandırdığınız eski Pirates! oyunu ne ise, bu gün karşımızda bulunan oyun da tam anlamıyla odur..

Emrinizdeki tek bir gemiyle, Karayıplerde basit bir korsan olarak başladığınız kariyeriniz boyunca CUTTHROATS sizi pek çok ilginç sürprizle karşı karşıya bırakacaktır.

Eski oyunda olduğu gibi yeni oyunda da zorluk düzeyi bellirlenmesi oyununlarındaki tarih aralığı seçiminde belli oluyor. Seçtiğiniz tarihe göre denizlerdeki güç dengeleri değişik devletlerin lehine değişmiş olacaktır. Himayesi altında korsanlık yaptığınız devletin güçlü olduğu bir döneme oyuna başlamak, 6.000.000 milkare





ALTERNATİF

	6/10
Corsairs	Temmuz 99
Tides of War	Temmuz 99
Ancient Conquest	İncelememi



genişliğindeki haritada siz avlamak için devriye gezen daha az düşman gemisiyle karşılaşmanız demektir.

Oyna başladığınızda farkedebileceğiniz gibi grafikler gerçekten kötü! En az 10 sene öncesine aitmiş gibi duran grafikler, oyuncuyu oyunundan soğutmak için yeterli olsa da Pirates'ın hatırlı oyunu oynamaya devam etmenizi tavsiye ederim.

CUTTHROATS, genel olarak bir strateji oyunu olarak tanımlanabilese de içindeki bazı öğeler ona adventure tadi, bazı öğeler de FRP tadi katıyor gibi görünüyor. Haritaya yayılmış 70'den fazla dinamik, yaşayan şehrin devamlı değişen ihtiyaçları ve ihtiyaçlarının şiddetine göre devamlı değişen fiyat listeeri bulunmaktadır. Bunun anlamı bir şehirden ucuza aldığıınız bir malı başka bir şehirde pahalıya satarak savaşa fazla bulaşmayan barışçı bir oyun oynamanızın mümkün olmasıdır. Veya daha güçlü gemiler alıp daha büyük savaşlara girebilmeniz için daha çok para kazanmanızın her zaman mümkün olabileceğidir.

Savaşlar

Aslında bir RTS olan CUTTHROATS, Pirates'ın oyun dünyasına armagân ettiği yelkenli taktik gemi savaşlarını tekrar tecrübe edebilmemizi sağlamaktadır. Ancak savaşa başlamadan önce yapılması gereken hazırlıkları yanaştığınız limandan tamamlamayı unutmamalısınız. Gemiyi daha hızlı yönetebilmek için birkaç denizci, askerlerinizi yönetmesi için bir subay, atış gücünü artıracak bir kaç yeni top ve bolca yeni cephane ile yolculuk sırasında adamlarınızın açılıtan ölmememesi için yeterince yiyecek almanız gereken ilk şeyler olmalıdır. Tüm hazırlıklar tamam olduğunda belki şehirdeki valiye de bir uğrayıp çıkarlarınıza uygun bir iki atraksiyonu girip giremeyeceğinizi de öğrenmek isteyebilirsiniz ama size söyleyorum macera arayanlar için fırsat denizlerde olacaktır.

Denize açıldıktan sonra düşman flaması taşıyan ve yüzen her şeye saldırmakta artık serbestsiniz. Savaşı kazanıp gemileri yağmalayabilir ve kendi filonuza katabilirsiniz.

Su Fobisi

Aranızda kuduz olduğu için su görmeye dayanamayanlar için de bu oyunda yeterli materyal olduğunu sanıyorum. Adamlarınızı en yakın düşmanın şehrinin yakınına indirin ve

kaleye doğru koşmaya başlayın, emin olun aradığınız macerayı orada, sağınızdan solunuzdan geçen kurşunların arasında bulacaksınız. Gelelim itiraflara, yıllar önce, büyük beğeniyle oynadığım Pirates'ı tekrar oynamak ne yazık ki beni çığırınca heyecanlandırmadı. Evet, hoş bir deneyimdi ama Jagged Alliance'ı, X-COM3'ü tatmış biri olarak, CUTTHROATS'daki sonu gelmez Real Time savaşlar beni biraz hayal kırıklığına uğrattı..

Hayal kırıklığında birinci nedenin grafiklerde umduğum gelişmenin "gelistirilememiş" olmasıydı. İtiraf edelim, oyunlardaki teknoloji oynamabilirliği artırmıştı bugün hala Text Adventure'lar delice oynanıyor olurdu.. CUTTHROATS'da yaşı bir kahraman gibi elindeki eski silahla bayram alanına çıkıp havaya ateş etmekten başka bir iş yapımıza gidiyor gibi geldi bana ne yazık ki... Ama herhalde ben de biraz eşşeklik olmalı ki oyunu hala silmedim ve devasa haritanın bir yerlerinde saklı hazinelerin peşinden koşan bir korsanı oynamaya şehirden şehire ticaret yapmayı devam ediyorum. Dolayısı ile yine başladığımız yere döndük. Evet oyun bir hayal kırıklığına neden oldu ama niye oynamaya devam ediyorum?

Denizlerden Uzaya

Bir eleştirmen olarak, bir yapıyı eleştirirken, yapıyı olmaya çalışırım. Dolayısı ile, oyunun kötü grafikleri için yapımcının kulağını çekerken macera dolu denizlerde serbestçe ticaret yapmak ve zamanın politikasında rol oynamak isteyen oyuncuların aradıklarını bulabileceklerini de söylemem gerektiğini düşünüyorum. Yıllar önce bende derin izler bırakmış bir oyunun "aynisi" olduğu için objektif olamadımsa hepinizden özür dilerim ama en azından oyun

dünyasının nerden nereye geldiğini gerçek anlamda ilk Real Time Stratejinin neye benzediğini merak edenlerin görmesi gereken bir oyun olan CUTTHROATS. Çok şükür ki bu sıralar tek alternatif durumda değil. Ortaçağ denizlerinde ticaret ve savaş yapmaktan yorulduysanız önumüzdeki ay eleştirisini okuyabileceğiniz X:Beyond the Frontier oyununu bir deneyin derim. CUTTHROATS ile aynı konuya uzay çağında X:BF'ye, yine Pirates kadar eski ve efsanevi bir oyunun, Elite'in son versiyonu diyebiliriz... Neyse, önumüzdeki ay göreceğiz.... Heyecanla beklemeye devam ediniz. Ve köyleri yağmalamarken içinizdeki (KIRT - HAŞIRT - CAAART!!!) (Sansürü yarık galiba...) (sen öyle san :))))) -BLX)

Cem Şancı

7

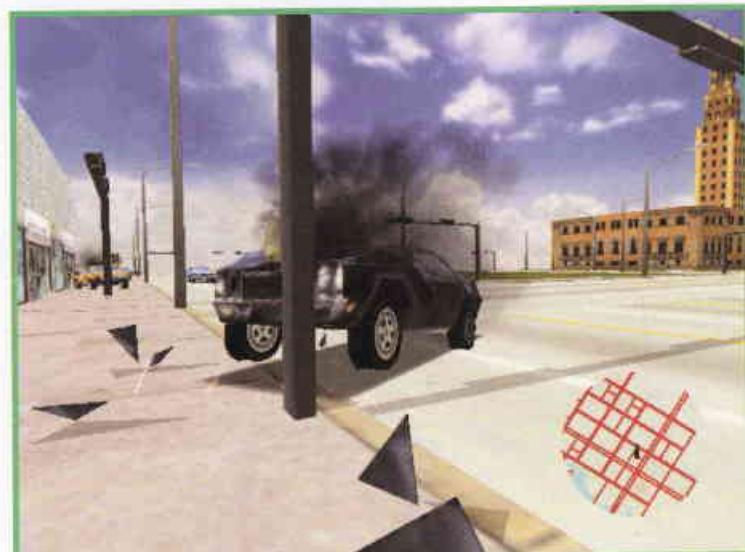
Cutthroats

BİLGİ İÇİN www.hothouse.com									
YAPIM Hot House									
DAGITIM Eidos									
Grafik	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Ses/Müzik	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Atmosfer	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Zorluk	1	2	3	4	5	6	7	8	9
GENEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Driver

Çocuklar, bunu evde denemeyin...

Amerikan macera filmlerinde hep görürsünüz ya, çete soyguna ya da hesap kesmeye giderken kocaman Amerikan arabalarına doluşur. Direksiyonda da aşırı serinkanlı bir tip oturur her zaman, hani ne yaptığıni iyi bilen, arada bir sigarasından derin bir nefes çekip kışık gözlerle etrafı süzen. İşte aslında tüm takip sahnelerinin kilit adamıdır o sürücü arkadaş, olayı o götürür. İyi sürücü az bulunan bir

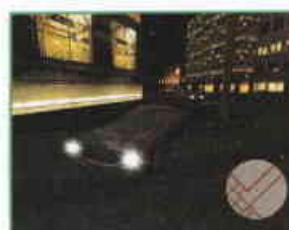


Öncelikle hemen şunu söylemeliyim ki, bu oyunu adam gibi çalıştırıbmak için çok güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak. Burada bol hafıza, hızlı işlemci ve yüksek kapasiteli bir 3D grafik kartından bahsediyoruz, mesela en azından bir TNT işlemcili ekran kartınız olmalı. Aksi takdirde oyunu çalıştırıbmak için grafik ve ses özelliklerini alabildiğine kismanız gerekecek ki, bu da oyunu kelimenin tam anlamıyla öldürmek demektir. Çünkü Driver öncelikle görsel zenginlik ve efekt bolluğu üzerine kurulmuş bir oyun, ancak tabii bu gerisi boş demek değil. Güçlü sistem istemesinin bir diğer sebebi de oyunun son derece geniş haritalara sahip olması, sonuçta koca şehirlerin sokaklarını insana dar edecek türden bir sürat söz konusu burada. Bunun da ötesinde, şehirlerin bomboş ve cansız olmadığını hatırlamalısınız, çevrede yayalar ve diğer araçlardan bolca var, üstelik bazen olaylar tam akşam iş çıkıştı gibi kalabalık saatlerde geçiyor. İşlemcinizin etraftaki her aracı, yayayı, polisi ve çöp bidonunu yönetmek zorunda olduğunu hatırlarsanız, zavallı transistörlerinize karşı acıma duygusunuyla dolmanız kaçınılmazdır. Yavaş bir sistemle sadece grafik kalitesinin ve görüntü hızının düşeceğini sanırsanız çok yanılıyorsunuz demektir. Çünkü aynı zamanda sizin araca kumanda etme imkanınız da azaltıyor ve sonuçta oynamanırlırik son derece düşüyor. Otomobilinize doğru düzgün kumanda edemiyorsunuz, ancak bilgisayar kontrolündeki diğer araçlar aynı problemi paylaşmıyor, onlar sadece grafik olarak yavaşıyorlar, sonuçta polisten kaçamaz ve diğer tipleri kovalayamaz hale geliyor, klavyeyi yemek için büyük bir istekle doluyorsunuz. Uzun lafın kısası, iyi bir sistemden yoksa bu oyundan nefret etmeniz çok kolay, otomobil manyağı olsanız bile.



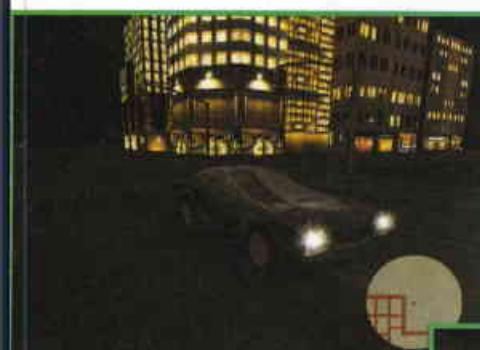
cevherdir, herkes iyi kötü silah kullanabilir, kavga edebilir, ama hızlı araç kullanmak apayrı bir konudur. Kurşun yağmuru altında dört bir yan dan sıkıştırılan araçlardan sıyrılmak ve polis sirenlerine aldırmadan paçanızı kurtarmaya çalışmak kolay değildir doğrusu. İşte uzun süredir reklamı yapılan, methini çok duyduğunuz ve belki de sabırsızlıkla beklediğiniz Driver böyle bir elemanı konu alıyor. Adamınız aslında bir polis, fakat uzun süre sürücülük eğitimi almış, işi suçlu kovalamak olan bir polis. Bir gün bölüm şefi bunu çağırıyor ve gizli bir görevde gönderiyor, kılık değiştirip çetelerin içine sizması lazım, ancak tabii bundan pek fazla kimseňin haberi olmayacağı. Yani okkanın altına gitme ihtiyacı yüksek bir iş, öyle ya, sonuçta diğer polisler sizin kim olduğunuzu nereden bilsin? Velhasıl kelâm, konu '70'li yıllarda bolca çekilen, dizi filmlerde görmeye alıştığımız türden bir senaryoya dayalı, ancak tabii çağrılmış yaptıran tek şey o değil.

San Francisco Sokakları...



Aynasızlar! Gazla Joe!

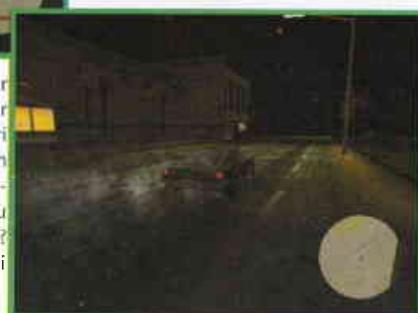
Şimdi, öncelikle kafalardaki bazı soruları cevaplayalım, böylece oyunun türü hakkında belirsizlik kalmasın. Birincisi, bu oyun kesinlikle Need For Speed tarzı bir yarış oyunu değil, bir sürü hoş ve pahalı spor otomobil ya da birinci varacağınız bir bitiş noktası yok ortalıkta. İkincisi, bu oyun Grand Theft Auto tarzı bir oyun hiç değil, (tabii benim alternatif olarak GTA'yı önermem senin bu söylediğinle öyle bir iletiyor ki, sorma gitsin - BLX) devamlı araba değiştirmek ya da etrafa yaya dolmak gibi seçenekleriniz yok. Üçüncüsü de bu oyunda kullanacağınız ve karşılaşacağınız araçlar genellikle yüzde 100 katıksız Amerikan otomobilleri. Şimdi bu ne alaka diyebilirsiniz tabii, fakat olayın özü aslında şu; '60 ve '70'li yılların Amerikan arabaları, meraklılarının yakından bildiği gibi, çevik ve hızlı Avrupa malı spor otomobilere hiç benzemezler. Bunlar ağır, gövdeli, büyük motorlu benzin düşmanlarıdır. Düzlükte hızlanmaları belki iyidir ama, iş viraj almayı gelince durum biraz karışır, hele de daracık ara sokaklarda bir düzine aynasızla "elim sende" oynuyorsanız. Bu arada hemen belirtiyim ki, en kolay seviyede oynarken bile polis araçları oldukça zorluyorlar insanı, doğruca üzerinize sürüyor, aracınıza hasar vererek sizı durdurmayı çalışıyorlar. Bu yüzden aracınıza kumanda ederken farklı kameraları açılarını kullanmak, ayrıca bir gözünüzü devamlı dikiz aynasında tutmak çok önemli. Tipki polisiye dizilerde olduğu gibi, arabanın arkasını savurarak viraj dönmek, bir 180 yapıp ters yönde devam etmek ya da aniden karınıza çıkan yarımdizine araç arasından hızla slalom yaparak geçebilmek çok önemli. Bunları doğru düzgün yap-



madan esas oyuna girmenin bir anlamı yok, zaten ilk göreviniz bir yeraltı garajında biraz gösteri yaparak yan koltukta oturan "işveren" şahsı etkilemek ve kendinizi "işe" kabul ettirmek. Peki bu numaraları nasıl öğreneceksiniz? İşte geldik zurnanın zırt dediği yere.

Asfalt Oyunları...

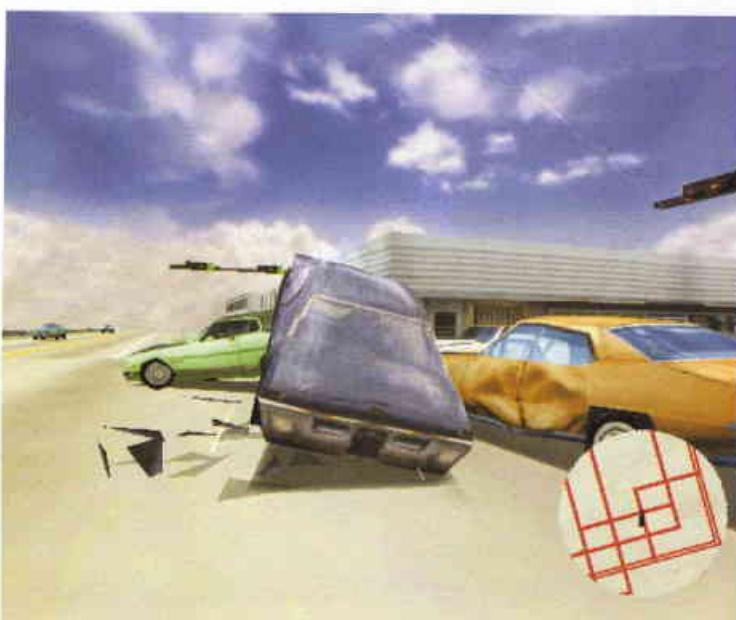
Oyun oldukça geniş bir "Training" bölümü içermeye, burada çok farklı zemin ve çevre şartlarına sahip pistlerde pratik yapma imkanınız olacak. Öncelikle eğitim bölümünde girdığınızda, size o parkuru nasıl geçmeniz gerektiğini gösteren bir demo ile karşılaşыorsunuz. Demo bitince, eğer isterseniz bunu kendiniz de deneyebiliyor ya da bir sonraki parkura geçebiliyorsunuz. Eğer parkuru denemeye karar verirseniz, pistte sizden başka bir de hayalet araba olduğunu göreceksiniz, bunun amacı size takip etmeniz gereken yolu göstermek, bir nevi öğretmen yani. Aynı hayalet araba kapalı pistlerde yapacağınız zamana karşı denemelerde de karşınıza çıkacak, ancak bu defa sizin bir önceki turda yaptığınızı tekrarlayarak hatalarınızdan öğrenmenize yardımcı



şehirlerde oynayabileceğiniz gibi, her defasında olayın gelişimi bir miktar değişiklik gösterdiğinde bu iş çok çabuk hale gelmiyor. Karşılaştığınız görev tipleri esas oyunda başa çıkmak zorunda kalanız durumlarla büyük paralellik gösterecek şekilde seçilmiş, zaten buradaki amaç siz konuya isindirmek. Aslında burası alıştırma yapmak için basit eğitim görevlerinden çok daha iyi ve zevkli bence. Hazır olduğunuzu düşündüğünzd ise, "Undercover" seçenekinden fasulyenin faydaları kısmına geçebilir ve esas oğlan rolünde suç ortamına sızma çalışmalarına başlayabilirsiniz.

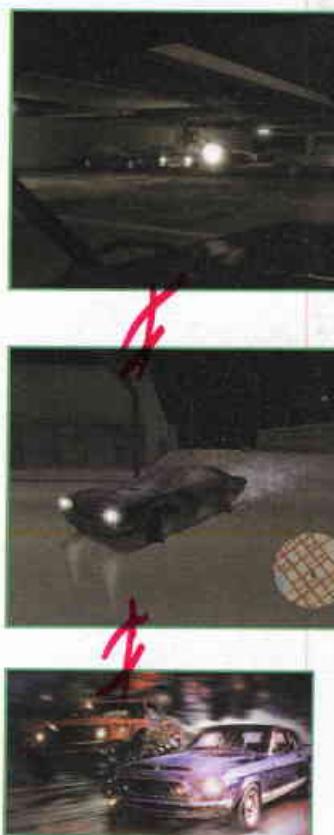
Severim V8 Sesini...

Driver aslında bir araba simülasyonu gibi görünse de, bunun tam olarak doğru olmadığını kısa sürede anlıyor



insan. Öncelikle hasar modellemesi görsel olarak fena değil, ancak bu durum sürüsü pek fazla etkilemiyor. Ekranda bulunan hasar göstergesi dibe vurdugunda aracınız tamamen dağılmış olarak kabul ediliyor ve hapi yutuyorsunuz. Tabii aynı durum düşman araçlar için de geçerli, ama bire karşı on olduğunuz durumlarda onlara kritik bir hasar vermek söz konusu olmadığı için, çareyi tabanları yağlamakta buluyorsunuz. Aslında bu durum beni biraz üzdü, mesela dar bir sokakta birden frenleri kazıklayıp kuyruğumdaki polis aracının motorunu eline vermek gibi klasik bir numarayı yapamadım, aslında çok faydalı bir olaydır hani. Neyse, işte bu yüzden oyun Sim'den ziyade Arcade türüne daha yakın. Ayrıca oyunda kullanılan fizik Engine bana biraz abartılı geldi; tüm o savrulmalar, uçuşlar ve diğer artistik hareketler gerçek hayattan ziyade Hollywood filmlerine yakışacak abartıda tasarılmış. Fakat zaten Driver bundan daha farklı bir oyun olma iddiasında değil, özellikle müzikleri duyduğundan ne demek istedigimi anlayacaksınız. Ses efektləri de fena sayılmaz, ancak bence V8 motor sesleri pek olmamış, Mustang'den ziyade Honda kullanıyorum gibi geldi bana, tabii küçük bir detay. Sonuç olarak eğer yıllar önce TRT'de San Francisco Sokakları adlı diziyi seyretmiş, hep o tarz maceralar yaşamayı hayal etmişseniz bu oyun sizin epey saracaktır. Tabii oyun birçok bölgede geçiyor ama, o dik yokuşlu bol tepeli şehrin sokaklarında köşe kapmaca oynamak ayrı bir zevk. Daha ne diyebilirim ki, sisteme ve sürücülük yeteneğine güvenenler bu oyunu kaçırmamasın, pek benzeri olan bir yapıp değil çünkü.

Mad Dog



Driver

MINİMUS		BİLGİ İÇİN www.gtgames.com									
P200, 16 MB, 4 MB 3D		YAPIM Reflection									
Önerilen		DAĞITIM GT Interactive									
PII 300, 64 MB, 16 MB 3D		Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
3D Hızlandırıcı		Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
Direct 3D		Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
MULTİPLAY		Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
Var		GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
PSX Versiyonu											
Var											

FLY!

'Mazohistler' için bir sivil uçak simülasyonu

Eskişehir kendini kopyalamaya çalışan bir kılım adamının sineğe oturmuştu konu alan Fly adında içten bir film ve oyun hayranının o medde birbir ligi yok. Olsun, kargo memur sen Allah'ın işine, nah böyle şartlısun. Allah'ın işi de isteksinde akıne geldi. İriy'in dağıtımları GOD (Engineering Of Developers) tarafından yapılmıyor. Bu birek oyuncuların tekellerin karşısında yıl ulmadım ayaktayım zalmere ve seferesizlere karşı standingunda dayanan bir grup gariban yazılım şirketinin 'Hadi kendi ağızını ağımızı kurup piyasayı kapalı' şeklinde gaza gelmesiyle oluşturdukları bir çeşit voltran. Sanırım GOD'ı kurulanların aklında söyle bir sahne vardı: **Electronic Arts'ın** yaptığı odaya göre 'Kardeşlerimizin yanında oysa kaptırımda' yazmış olsam şunu içen bir adam ya da bir adam 'Haklı misiniz' diye soran. O sevdi kocak çarmıçık bir müzik eylemine dönerken bir oto adam 'NİHAHAHAHA' biçiminde kuhkahalar atmaya başlar. Tabii şirkete seçikleri addan ötürü programının ağız kulağıyla, burnu gözüyle yer değiştirmiştir ama olsundur bu durum karşısındaki dehşetinin iki kat artmasını sağlamıştır. Oyunu yapan Terminal Reality Inc. diye bir firma. Kutuda yazdığını göre gerçekliğin patenti olsa onların olurmuş da bilmem neymiş. Tabii tabii, biz Intel'inkinden yirmi kat hızlı çalışan CPU'lar mı

görmeli, yapay zekâ devrim yapacağı söyle尼 de yapay beyin özürü çeken RTS'ler mi. Ama dağıtmacı firmaların adı GOD olursa sen de kapağı böyle iddialı laflar yazarsın. Elin gavurunun kültüründe yok ki alçakgönüllülük.

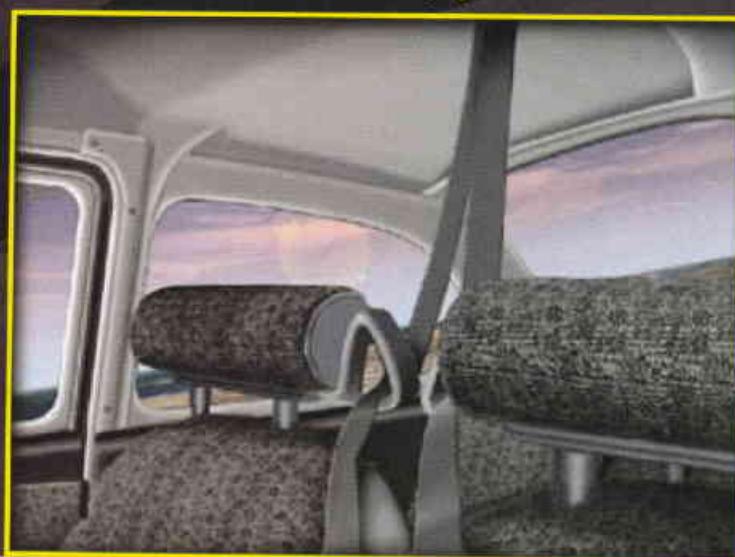
Kule yardım et, pilot öldü...

Her neye FLY bir uçuş simülasyonu. Şimdi siz Baba hangi düğmeye kılitleniyoz, Sidewinder'i atmak için nereye basmamız gerekiyo' fala demeden önce bir gerçeği açıklamak zorundayım. Yet'atlı söylesem ki... Bakın bir bakiyominovic adı ne Fly. Sam' öldür değil, nemiş de til. Kavur mende değil. Sıra, işte, sam' in. Denili ki esitinde birbir suyu yaşlı simülasyonu olmasınmış. Hane nüfaklarla ulaşabileceğiniz gibi bir simülasyonmus. Bu zamanı karşılıkta elde ettiğinizde ağızdan salılar akarak 'eve' dediğinizde modunda bekleyen (ben de bu grubu dahilim) Türk simülasyoncusunun tepkisi ne olacak merak ediyorum. Arkasını dönüp F16'sına mı oturacak veya barığa bin şans verecek mi? (Dağlar olsaydı oyy oyy...) Bence çoğulluk Fly'ı es geçip kendisini büyük bir zevkten yoksun bırakacak. Peki ortalıkta avlanacak örök, saat altı yönünden gelen haydot falan yoksa biz nasıl eğleneceğiz? Yanlı kolay; kokune kadar gerçekçi bir oyun olacak ki uçağı düz uçurabilmek bile başı başına bir zafer duygusu versin. Fly! da böyle bir sim zaten. Oyunda beş değişik uçaкла New York, San Francisco, Los Angeles, Chicago, Dallas gibi Amerika'nın önemli kentleri üzerinde kuş misali sözülmeye olanagma sahipsiniz. Eee Cemiskezek üstünde uçmayı beklemiyordunuz herhalde. Yer şekilleri askeri uydulardan alınan fotoğraflara göre çizilmiş. Uçaklardan dordu pırıptırın Hawker 800XP lok bir jet. Her birinin özellikleri, uçuş dinamikleri ve kokpitleri oyuna gerçekçi bir biçimde aktarılmış. Kokpitteki kontroller mouse aracılığıyla kullanabiliyorsunuz bile. Oyunda otuzun üzerinde

senaryo var. Bunlar genelde suradan kalk şuraya in gibi görevler, ama içlerinde Dünya Ticaret Merkezi gökdeleninden kalkıp Manhattan adasına inmeniz istenen New York'tan kaçış gibi yaratıcı olanları da yok değil.

Sakin ol seni indirceğiz. Şimdi yerini söyle pisti göre- biliyor musun?

Uçaktan aerodinamik ve motor özelliklerini de oyuna gerçekçi bir biçimde aktarılmış (en azından adamlann iddiaları bu). Bu yüzden de doğal olarak uçuş kontrolleri düşümüz çögü vur-bombala türü simülasyona kıyasla daha zor. Pırıptırın dondurulması için ufak bir rıza yarlı yeterli olacaktır. Eğer her zamanki gibi rıza ve sert dönüşler apmaya çalıştığımız denetimi yitirirsiniz. İtin yönetimi pırıptırda kiyasla daha rahat. Kontrolleri yön tutsanıyla sağlıyorsunuz. Frenleri B ile açabilir, M ile haritayı çıkarabilir, tekerlekleri G'ye basarak çekebilirsiniz ama bu tür işlemleri kokpitdeki panelden yapmak oyuncun atmosferini artırrıyor. Böylece her uçuşun uçuş biçiminin yanı sıra paneline alınamak için de çaba harcayarak oyundaki gerçekçiliği daha derinden hissedebilirsiniz. Aslında kontroller bana öyle korkulacak denli zor gelmedi ama önceden fazla sim oynamamış biri nasıl düşünür bileyim. Bu tür oyunların en zor yanı inşaat. Belki size manyakça gelebilir ama inş, benim de bir herhangi bir simülasyonda en az dogfight kadar zevk alıdığım kısımdır. Inehilmek için öncelikle pisti ineciniz doğrultuya tam tutturmalısınız. Yaklaşma aşizde utak bir sapma bile varsa dönüp yeniden deneyin. Yeni bir deneme yapmadan önce, doğru yöne donebilme için yeterli zamanınız olması bakımından pistle aramızdaki uzaklığı biraz açmalısınız. Inş doğrultunuz doğru olsa bile hızımıza da dikkat etmeniz gerekiyor. Dik bir inis denemesi sonunda parçalarınızı hava alam-



Raytheon Aircraft



çevresinden toplamak zorunda kalırlar. En iyisi piste aşağı yukarı 20 derecelik bir açıdan yaklaşmaktadır. Bu arada biraz da yavaşlamalısınız. Ama çok yavaşlarsanız bu kez de parçalarınızı hava alanından değil de daha gerideki bir bölgeden toplayabilirler. Onun için kademeli olarak ve iniş zamanında bile hızın birazını koruyacak biçimde yavaşlamak gereklidir. Tekerlekler yere değmeden önce burun hafifçe kaldırılarak önce arka tekerlerin pistle buluşması sağlanır. Son aşama ise frenleri açmak ve motoru susturmaktır.

Evet görüyorum. Biz seni niye göremiyoruz o zaman?

Fly! oldukça gerçekçi grafiklere sahip. Yalnız bunun karşılığında sizden oldukça iyi bir kon-

figürasyon bekliyor. Eğer zayıf bir 3D hızlandırıcınız varsa (16 MB'in altında) 640-480'de kabul edilebilir bir performans yakalayabilirsiniz ki bazı oyular bunu bile başaramıyorlar. Aslında Fly!'ın hız hiç de kötü değil, sorun kokpit panellerinin 1024-768'de, kaplamaların 32 bit renk derinliğinde olması gerektiği gibi görünecek biçimde hazırlanmış olmaları. 640-480'de ekran, panelin ancak

sağladım. Aslında sesi de çok yavaş sayılmasız ama huym kurusun grafik hızı konusunda mükemmeliyetçiyimdir. Sonuçta oldukça güzel bir oyun. Grafiklerde görüp düşüğüm tek zayıflık yer şıklarının alçaktan uçarken yeterince ayrıntılı görünmemesi. Gerçi daha iyi örnekler var ama sanırım günümüz teknolojisinden de çok fazlasını bekleyemeyiz aslında. Bir de dönüşler sırasında dış kamera açılarından bakarken kanatlıkların hareket ettiğini göremiyorsunuz. Hani gerçekliğin patenti sizdeydi nooldu?

Tam Karşınızdayım. Hani nerde?....KABOOOM



dörtte birini kaplıyor ve siz görüntüyü mouse ile kaydirmak zorunda kalıyorsunuz. 16 bitte ise bulutlar aralarına girdiğinizde kusruk gibi görünüyorlar. Ben 8 MB Savage 3D grafik kartı ile optimum performansı 640-480 32 bitte elde ettim ve sesleri kapatarak oldukça hız kazancı



Flight Unlimited 2 Mayıs 98 3.5/5
Microsoft Flight Simulator Mart 99 7/10

Türkiye piyasasının bu oyuna fazla ilgi göstermeyeceğini biliyorum ama yine de şunu söyleyeyim ki türünün en iyi örneklerinden biri. Yalnız alacağınız zevk göstereceğiniz çaba ile orantılı. Kasıp kendinizi kaptırırsanız gerçek bir uçağı uçurup indirmenin heyecanının en azından nasıl bir şey olabileceğini hissedebilirsiniz.

Ozan Simitçiler



Fly!

BİLGİ İÇİN	www.iflytr.com
YAPIM	Terminal Reality
DAGITIM	Gathering of Developers
Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ses/Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Atmosfer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Zorluk	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GENEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Re-Volt

Arabamın pili bitiyor olm!

-Banane...



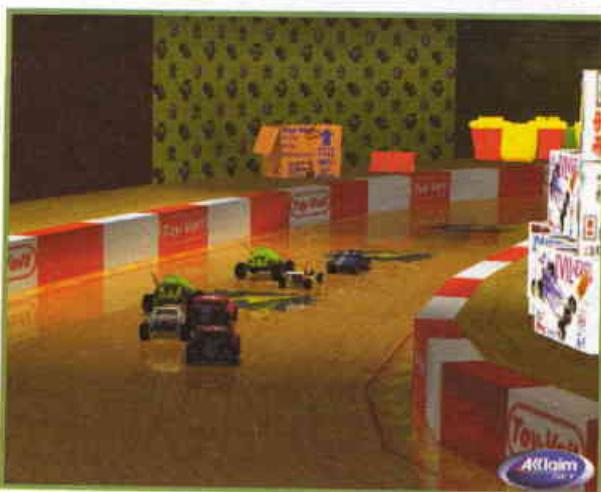
Amiga'nın popüler olduğu dönemlerde belkide en zevk alarak oynadığımız oyun Micro Machines'dı. Bu oyunda tamamiyle gerçek ortamlarda küçük oyuncak arabanız ile yarışlar yapardınız. Bazen bir bilardo masasında bazen dağınık bir elemenin çalışma masasında yarışdırınız. Tabii o zamana kadar hiç bu kadar gerçek yaşamla bağıdaşık ortamların oyun Background'u olarak kullanılmadığı bilen bizler aslında hi de karmaşık



Oyundaki gerçek fizik kanunları müthiş! Hangi tekerinizin yağa girdiğine göre savruluşunuz değişimliyor.



Eğer önünüzdeki arabayı normal yoldan geçemiyorsanız, çakın arkasından bir havai fişek, sırası kavşın.



Grafikler hiç de yabana atılır cinsten değil. Parkelerim üzerindeki cılıda kendi aksınızı bile görebiliyorsunuz.

olmayan bu oyunla saatlerimizi geçirirdik. Hele birde 3-4 kişiysek bağıra çağrı 5-6 saat sadece bu oyunu oynardık. Hiçbir artı atraksiyonu olmayan bu araba yarışının oyuncuya tek sunduğu; Her zaman başarılı bir oyunda olması gerektiğini söyledğimiz, oynamanıborluk ve bir orijinal fikir unsurlarını sonuna kadar muhteva eden bir oyundu.

Yıllar geçti karşımıza bazen oynamanıborluk unsurunun iyi olduğu ancak yaratıcılık ve orijinal unsurların içinde bulunduğu oyunlar veya tam tersi tipte oyunlar geldi. Burdan konuya bağlama bölümünü geldiğimde; Re-Volt

bu başarılı olan oyunlar katogorisinin bir ürünü. Tamamen yeni ve bu şekilde hiç kullanılmamış uzaktan kumandalı araba simülasyonu ve gerçekten çok ileri düzeyde bir oynamanıborluk oranına sahip bir oyun.

Wild Metal Country'den bu yana gördüğüm en iyi fizik modellemelerine sahip bu oyunda sizin yarattığınız her türlü etkiye karşı gerçeye en yakın düzeyde, görülebilir çeşitli tepkiler tasarılmış. En kolayından bir örnek vermek gerekirse arabaların antenleri o kadar gerçekçi hareket ediyor ki kendinizi bir pencereden uzaktan kumandalı araba yarışı izleymiş gibi hissediyorsunuz. Bunun yanında yağ birikintilerine girdiğinizde arabanızın verdiği tepkilerin inandırıcılığıda daha önce gormedigim kadar iyi. Hangi tekeriniz yağa girerse sizin arabayı yönlendirmenize bağlı olarak arabanın verdiği tepki her seferinde değişiyor. Bu da oyunun gerçekçilik sınırlarını gerçekten çok ileri taşımaya yetiyor.

Çaydanlık, Eczane ve Panda

Oyunda temel olarak 7 bölüm ve bunlara bağlı 13 pist var. Müze, market, sokak gibi çeşitli mekanlarda yarışıyoruz. Bu mekanlarında size yarattıkları kendilerine özgü engelleri var. Mesela marketteki buzhaneye veya sokak bölümündeki kazı çalışması gibi. Bölümler bu yönleriyle olabildiğince gerçekçi yapılmış. Bu kadar iyi bir oyunda daha fazla interaktivite beklense de bize sunulan da yeterli görülüyor. Çünkü sizin düşününebilceğiniz her türlü mekanlara özgü ayrıntı oyuna uygulanmış.

Oyundaki 8 model arabanın tüm modellemeleri ve kendilerine has fiziksel yetenekleri değişik. Mesela en ve boyca geniş bir araba seçerseniz savrulma oranı azalıyor ancak zor hızlanıyor. Bunun gibi mantıksal olarak tamamen gerçekle özdeş özellikler oyunda kullanılmış.

Bu özellik göz önüne alındığında

yarışmaya en el verişli araba bence

Buggy tipi arabalar. Çünkü oyunda ne

kadar hızlı giderseniz gidin mutlaka

bir yerlerde takılacaksınız ve yeniden

hız kazanmak ince atlayışlar yapmak

için bu tip atraksiyonlara elveşli bir

araba seçmelisiniz.

Championship Mode'da yarışken

karşınıza yourselfa 6-7 çeşit Bonus

çıkacak. Bu yıldırım şekilli bonuslar

siz hizınızı modifiye eden pilden

tutun, çevrenizdeki rakiplerin motor-

larını kısa bir süre stop ettiren elektrik

şokunu kadar bir çok güzel etkilere

sahip. Bunları yerinde kullanırsanız

seçtiğiniz araba en yavaş araba olsa

bile yarış kazanma şansınızı ikiye katlırsınız.

Oyunun grafiklerinin tümü 3D olarak

tasarlanmış ki bence Midtown

Alternatif



Hayatınlarında zevk alarak oynadığımı hatırladığım tek yarış oyunu Re-Volt. Bu ne sırlıktır yarabbim, su anten bakın yaa!

Madness'dan daha hatalı ve iyi grafiklere sahip bir oyun. Bu tür bir oyunda hata olma olasılığı: en fazla olan özellik grafikler olduğundan bu unsuru çok dikkatli inceledim. Karşımıza birkaç önemiz bug dışında kötü olmuş diye bilinçleceğim hiçbir unsur çıkmadı. Hem araba ve mekanların oranı hem de interaktiviteyi sağlayan çeşitli grafiksel olaylar oyunu gerçekten kaliteli denilebilecek düzeye çıkarıyor.

Sepultura, Pil, Profiterol ve Dondurma

Bir oyundaki sizin kontrol edemediğiniz tüm hareket eden cisimlerin oyuna artı bir atmosfer kattığını düşündüğümüzde, bu unsurun da Re-Volt da fazlasıyla varolduğunu görüyoruz. Mesela sokakta yarışığınız bölümde sizden bahimsiz olarak hoplayıp zıplayan bir basketbol topu var. Bu eğer siz salaklı yaparsanız sizi direkt etkileyebilir ama genel amaç olarak sokak atmosferini destekleyen bir unsur. İşte bu tip ayrıntılar sizin



İste benim arabam! Hali, çevik ve atak. Tek kusuru birazlık savrulması.

oyundan soğumamızı engelliyor. Genel olarak ses özelliği yetersiz. Gerek müzik gerekse ses efektleri ne oyuna ne atmosfere yeterli katkıyı sağlayamıyor. Bu durumda, bana Re-Volt da kötü bir özellik söyle derseniz bence oyuncunun kötü özelliği sesleri derim. Gerçi varolan ses özellikleri dışında daha ne olabilir diye de düşünülebilir ama seslerin görsel malzemeyi yerine desteklemediği aşkar.

Yapay zekaya gelince, oyunda sizin şartlarınız kadar iyi olmayan bir yapay zeka düzeyi var. Buna rağmen rakipleriniz özellikle bonusları oldukça verimli kullanıyorlar ki bu da sizin yanısı büyük ölçüde önde bitirmenizi engelliyor. Zaten oyunda başarı olma trendiniz arabanızı iyi kullanmaktan çok yapacağınız kurnazlıkların oranına göre iniş veya çıkış eğilimi gösteriyor. Buna göre yanınız başında öne geçmeniz pek bir avantaj sağlıyor. Eğer çok bastırı da otuz kırk metre öne geçmeyi başarsanız arabanızı iyi kontrol edip yanıtı rahatlıkla kazanabilirsiniz. Ama arayı açmadığınız takdirde rakiplerinize ne kadar yakın olursanız ve ne kadar öne saflarda yer alırsanız o kadar kolay hedef oluyorsunuz ve bir fışkıla kendinizi birincilikta falan bulabiliyorsunuz. Bu da süperesiz oyunu sürükleyici ve eğlenceli yapan ana

unsurlardan bir tanesi. Oyunda oynayabileceğiniz bölümleri tek tek açıklamaya gerek görmüyorum çünkü anlaması hayli kolay. Yalnız Multiplayer modunda özellikle Battle Tag denen olay bu oyunun kesinlikle Multiplayer olarak da oynaması gerektiğini gösteren bir olay. Bu mode kısaca arabalar arası bir ebelemec oyunu. Ebe olan araba parlak bir ışık saçıyor ve diğer elemanlar da onu yakalamaya çalışıyorlar. İmkânları olanın varsa mutlaka bir defa denemelisiniz.

Bölüm ara yazıları sadece kendileriyle alakalı...

Oyunlar birlikte gelen bir de bölüm editörü var ancak bu olay o kadar kullanımsız ki daha ilk açtığımızda araya "Ben kullanılmak için yapılmadım sadece öylesine koydular ben!" döiyor. Çok zamanı olanın varsa açıp kurcalayın ama mucize beklemeyin.

Sonuç olarak Re-Volt son zamanlarda çikan en iyi yarış oyunu. Sizi eğlendirmeye yönelik neredeyse her türlü unsur içinde var. Belki yarış oyunu sevmeyenler bu oyunuda sevmeyecektir ama mutlaka görülmeye değer ve oynadıktan sonra "Bu ne olsun haybeye zaman harcadık" dedirmeyecek bir oyun.

**Ekim Erkurt
eerkurt@level.com.tr**



8

Re-Volt

Minimum	BİLGİ İÇİN www.gtgames.com									
P200, 32 Ram, 30	YAPIM Accelair									
Önerilen	DAĞITIM GT Interactive									
P2 300, 64 Ram, 16 MB	Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
3D Hızlandırıcı	Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
3DO	Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
Multiblitz	Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
Var	GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
PSX Versiyonu										
Çıkacak										

STAR TREK:

Starfleet Command

Allah Allaah!!! Yawum nasıl kaybedersiniz koca seyir defterini yaw?
 Spock, bir de Uhura'nın odaya bakın bakıım...Öhüm...Yok yaw, orada
 değildir neyse boşverin

Kaptanın seyir defteri 19 Ekim, bugünkü vakti yaw gezen şubat 19 Ekim. İstihbarat, iskelede ve bekliyorum yolda olsun da, istihbarat çözelim. Uzaylıları langaların ve köprüye, nasi sınırları olup olmadığını musun! Tam ıspı yağacaktan hırıltı, aha, meğer eleman Kaptan Picard diülmüş? Herif kapandı ayaklarına, bir yavar yakar oldu. Lan, dedim nooluyo: Yakışır məkəcə kaptana? Meğer bunun derdi başkaymış, Atılgan görevde gidecek ama orfazla müsait kaptan yok. Kirk genel bi hamamın peşine takılıp otadı, kaybelmiş, Picard da nasi salvan yo, meğer saç ekirmeye gidecekmiş, randevuyu kaçırıkmak istemiyomus kötülükler. Bana dedi ki, Atılgan gibi hemiye benim gibi usta kaptan lazımmış, zaten gemi tam otomatikmiş, ben köprüde ense yapacakmısın, işin ucunda sağlam sıpalı durmış, içartmış, curtmuş. Neyse, kramadım keralayı, severim de keltosu bilyon mu canım seyir defterim. Ayrıca bilsen fatura geldi, para da lazım, neyse bu alıcı beni götürdü gemiye. Lan meğer bunca senedir geyigini yaptıkları Atılgan uzay gemisi diülmüş? Ne biliim, Boğaz'da adam taşımaktan başka bişii yapmaya fırsat mı kalmış, dünyadan bıhaber kalmışım. Neyse, çökük köprüye, ama etrafa bi müret-

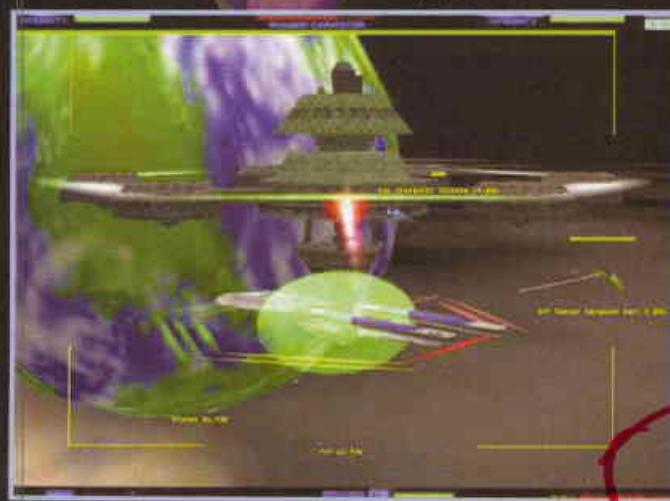
tebat ve görme yavrum seyir defteri, valla eri, mün etekli, ciyal evli! Eh, dedim, u uzayın kahn da başka turla çekilmek herhal. Picard bana bi göz kirpti, sonra vinnn, lan ne adam bel! İnsan en azından dumenen yerini bi gösterir! Sonra neyse ben işte "hadı yavrum, tam yol" dedim çırçıbaşına, utan bi gumbürtü koftu! Meğer bu meret iştan falan hızlı gidiyomus, daha iskelede gazlayınca tabii, eh malmö, langart diye giydirdik ordaki bi gemiye! Usteliik amiralın gemisiymiş, neyse çaktırmadan uzadık, kaporta biraz hasar aldı ama, lan olsun o kadar, benim vapur 30 senedir sırf boyaya yüzüyo, olmaz bişii. İşte çıktı gidiyoruz öyle galakside felan, beni bi sula özlemi, bi içmeliçet hasreti bastı ki, o kadar olur yanır be datim gıyathım seyir defterim. Hemmen bi ufak çilingir sofaşrı kurduđum köprüye, başladım içeden gazel okumaya, nasıl güzellegim anında bilyon mu seyir defterim, çatalkaram, cinişem? Ve fakat köprüde çekik gözlu, sıvı kulaklı bi herif peydahlandı, bén rakiya asıldıka temizme mezarlığı gibi döküldü! "Mantıksız, çok saçılı, insanca davranışlısun kaptan" felan demeye



basladi. Once nasi ki kaptım ollıvon mu cigerim seyir defteri, tam herif dalacaktım, tayadan bi hatun yanına gelip, "Aman kaptan, o Vulcanlidir." demez mi? Lan noolmuş, ben de doğma bayume Karagümürkülöym be, oyarm adam! Neyse, meger bu herif benim iki numarayamis, "Haa, madem oyle, kaptanınlı beraber piizlenenç!" dedim, oturtum bunu cilingire. Oturmadız olaydım, sarhoşluğu ne pismiş be, bi daa hayatı Vulcanliyann felan rakiya oturmam hoca, burumdan getirdi valla esolusu!

Bir Tat, Bir Doku. Ulan Bu NeKoku??

Nihahahah, biliyorum, giriş bayagi geyik oldu. Fakat ne yapayım, hasta ve uykusuzum, böyle zamanlarda daha bir kocak, daha bir güzel oluyorum kendimce. Ama korkmayın, size yok super yazı yazacağım, okurken zevken gözüklerinizi yiyeceksiniz. Neyse, işte gene Star Trek konulu bir adet oyunla karşı karşıyayız sayın okurcu kilesi, bir sürü geyik Trek oyunundan sonra belki de yapıtların en güzel, en şıkçı ostune isteck. Bu kelimenin tam anlamıyla id simit birden giren bir oyun, hem strateji var içinde, hem de mahmut miktar simülasyon, hem de uzay gemisi simülasyonu. Aman

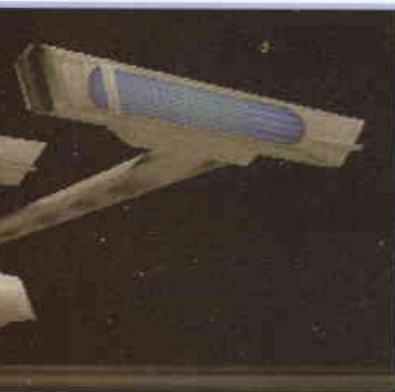
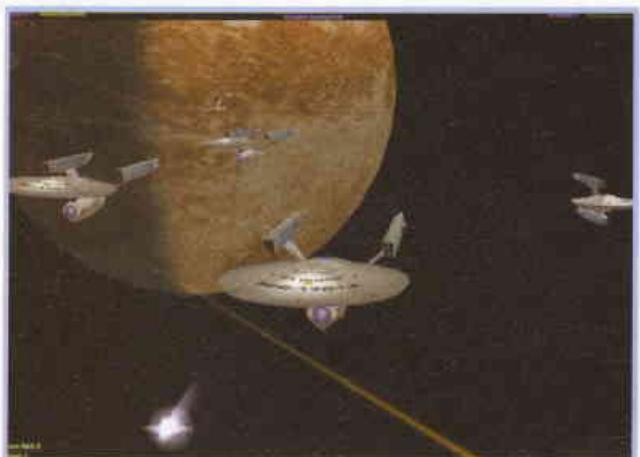


akliniza öyle X-Wing felan gibi bir oyun gelmesin, çünkü hiç alakası yok. Burada Japon arabası kadar bir uzay gemisiyle gökdelen çapında anagemilere dalmaktan filan sözetmiyoruz yanı, aksine hem filonuzu kurarken, hem de savaş alanında yönetirken, Kirk ve Picard gibi efsanevi karakterlerin kaptanlık özelliklerine ihtiyacınız olacak biraz. Görev briefinginde öyle git şu gemileri uçur gel tarzı bir bilgi pek bulunmuyor genelde, hatta çoğu zaman sadece bir devriye turu diye başladığınız uçuşlar çok ilginç şekillere bürünüyor, yanı kalayı ve inişyatifi kullanmanız gereklidir. Tabii ne yapacağınız, daha doğrusu sizden beklenen hareketlerin neler olduğu biraz da hangi ırkla oynadığınıza bağlı, Klingon kaptanı olup ta geride sağlam duşman gemisi bırakmak demek, savaş konseyinde ensenize şaplağı yediniz demektir. Nitekim bu oyunda taraf sıkıntısı yok denebilir, altı ana ırktan birini seçebilirsiniz, ayrıca oyun boyunca karşısına Star Trek evrenine has her türlü yaratık ve olay da çıkıyor. Bazı görevleri eski Trek dizilerinden ve filmlerinden şıp diye hatırladım, afferim bana. Oyunu çalıştmak için söyle bir Pentium 200, 32 MB RAM ve eğer mümkünse güzel de bir 3D grafik hızlandırıcı ekran kartı gereklidir. Tabii Nuh peygamber zamanından kalma bir S3 kartla da oyunu çalıştırabilirsiniz, ama o şekilde grafikleri görünce içerisinde ekrana tükürmek gelecektir, yanı iyi bir sistem lazım. Eğer Net üzerinde kapımayı seviyorsanız Starfleet Command size pek çok farklı savaş seçeneği sunuyor, tabii gerekli şelyele sahip olduğunuzu

varsayarak konuşuyorum, hızlı bir bağlantı ve neşeli oyun arkadaşları gibi.

Gemiyi Nereye Parkettim Ben Yaw?

Demiştim ya oyunda altı farklı ırk mevcut diye, işte bunların herbiriňin kendine has müzikleri, arabirimleri ve senaryoları bulunuyor. Mesela Federation tarafından oynarken ekranınızda bol renkli ve oldukça temiz tasarılanmış bir arabirim görüyorsunuz. Klingon tarafında ise sizi bol köşeli ve kırmızı ağırlıklı oldukça agresif görünen bir arabirim, tabii ona uygun müzikler karşılıyor. İlk oynayısta Federation dışındaki ırkların arabirimleri göre neredeyse kullanılması imkansız derecede karışık geliyor. Ne var ki temelde birkaç ufak detay hariç tamamen aynı işlev sahip hepsi, o yüzden birkez neyin nerede olduğunu eliniz alıncaya işler oldukça kolaylaşıyor. Oyunda yeterli sayılacak capitâne eğitim ve alıtmış görevleri var, Academy seçenekinden bunları ulaşabilirsiniz. Bu görevler bir uzay gemisiyle neler yapabileceğinizi göstermekle kalmıyor, ayrıca farklı sınıflardan gemilerle de sizi eğitiyor, tabii gitmek de zorlaşıyorlar. Bitirdiğiniz her görev siccilinize işleniyor, madalyalarının olduğu kısmda bunları görebiliyorsunuz. Eğitim görevleri dışında Multiplayer oyun seçeneklerinden de bolca var, Net üzerinde çok farklı tarzlarda oyunlar oynamabilmek, oyun koşullarını kafaniza göre değiştirebilmek mümkün. Tabii en önemli oyun modu her zaman ki gibi Campaign, yanı seferberlik görevleri oluyor, burada da pek çok seçenek mevcut. Oncelikle oyunun zorluk seviyesini ayarlamak dışında bir de üç farklı teknolojik dönemden birini seçmek durumundasınız. Bu teknolojik dönemler oyundaki gemi, silah ve sistem modellerini doğrudan etkiliyor. Mesela ilk dönemde en ağır sınıf gemiler mevcut değil, füzeler oldukça yavaş, savaş bilgisayarları ıskalamaya çok meyilli, işnlama





odaları çok yavaş çalışıyor, tabii ileri teknoloji seviyesinde de durum tersi oluyor. Bunun dışında hangi ırkla oynayacağınızı da seçince görevde çıkmaya hazır oluyorsunuz, eğer eğitim görevlerini bitirdiyseniz rübeniz ona göre biraz daha yüksek olarak başlıyorsunuz. İlk görevde düşük sınıf bir firkateyn komutanı olarak galaksie adım atıyorsunuz, ama tabii iş bu şekilde kalmayacak. Ya başarılı olacak ve yükselsecek, ya da çok kısa bir sürede uzayda sürükleen diğer biyolojik atıklara karışacaksınız. Hmmm, fena laf değil bu yaw, "biyolojik atık", tuttum bunu, dur özel hakaretler defterime kaydedeyim.

Bio-Waste! Cool! Nihiihi...

Bu oyunun strateji ağırlıklı olduğunu söylemişim ya, kaçınılmaz olarak kaynak toplama ve işleme olayı da mevcut haliyle. Fakat normalde alışılmış tarzda değil, yani uzayda fabrika kurup mineral toplamak

gibi bir saçmalıkla uğraşmıyorsunuz, zaten o maden kolonisiçerinin işi. Bu oyunda kullanılan kaynak yönetimi sistemi daha ziyade Wargame sınıfına giren oyunlarda görmeye alıştığımız türden, mesela People's General gibi, görevlerde başarılı olduğunuz zaman bir miktar "Prestige" kazanırsınız. Tabii bu prestiji kazanmanın belli kriterleri var, kısaca söylemek gerekirse puanlama sadece görevi bitirmenize bakılarak değil, ayrıca ne denli



başarılı uçtuğunuza bakılarak yapılmıyor. Ayrıca puanlama ırka göre biraz farklılık gösteriyor, Federation oldukça cimri davranışınken Klingon donanması pek cömert bir tutum sergiliyor. Ama tabii savaşa bu denli büyük bütçe ayıran Klingonların ekonomik açıdan her daim süringeni



yakın bölgeler nispeten çatışmadan ve haliyle heyecanlı görevlerden uzaktalar. Farklı görevler alabilmek ve bol prestij kazanabilmek için etrafta dolanmanız lazım, galaksi haritasında rota çizerken farklı bir sektörde ucabilirsiniz, ancak iki önemli nokta var. İlk bir defada 2 sektörden fazla gidemezsiniz, ikinci her sektörden geçiş bir miktar prestij götürüyor. Ayrıca düşman kontrolü altında bulunan bölgelerde dost limanlar olmadığından gemilerinizi bakımını yapmanız mümkün değil, yanı fazla uzaklaşmak kötü sonuçlar doğurabilir.

Kalenin Bedenleri, Koyverin Gidenleri...

Dost bölgelerin hepsinde uğrayabileceğiniz bir yıldız üssü ya da ileri karakol mevcuttur, ancak çok uç noktadakiler gerek donanım, gerek personel açısından bir hayli kısıtlı



oynadıklarını söylemeye bilmem gerek var mı? Neyse, işte oyuna girdiğinizde karşınıza çıkan ilk ekran o an bulunduğuğunuz sektörü ve oradaki üssü gösteriyor. Akademi, liman, subay bürosu ve briefing salonu gibi seçenekler bu ekranда bulunuyor. Ayrıca bir de galaksi haritası mevcut, buna özellikle dikkatinizi çekiyorum çünkü çok önemli. Oyuna ırkınızın başkentinin olduğu sektörde başlıyorsunuz, ancak sonsuza dek orada kalmanız gerekmiyor, hatta kalmanız iyi olur çünkü merkeze

sayırlılar. Yıldız üslerinde uğramanız gereken üç önemli büro var, ilkı uzay dokları. Doklarda görevle hazır durumda farklı sınıflardan gemiler alabilirsiniz, tabii büyüklüğe ve modeline bağlı olarak bir hayli prestij harcamanız gerekiyor. Görevlerde emriniz altında birden fazla gemi bulunabilir, siz herhangi birine kumanda ederken diğerleri yapay zeka emrinde size eşlik edecektir. Tabii her zaman başka bir gemiye geçmek mümkün, ayrıca diğer gemilere farklı emirler verip gücünüzü doğru yönlendirmeniz de gerekiyor. İlerleyen görevlerle birlikte gittikçe ağır sınıfından daha fazla gemiye ihtiyacınız olacak, her ne kadar bazı durumlarda dost bir filo emriniz altına girse de bunun geçici olduğunu unutmayın. İkinci önemli durağınız liman, burada gemilerinizin çeşitli ihtiyaçlarını karşılayacaksınız. Çeşitli modellerde füzeler, mekipler, özel komandolar, uzay sondaları, gemi yedek parçaları ve benzeri şeyleri her defasında ihtiyaç





inceleme

Alternatif

duyacağınız miktarda buradan satın alabiliyorsunuz, bunlar olmadan gemileriniz çiplak sayılır. Üçüncü önemli mekan ise subay ofisi, buradan gemilerinizin kilit noktalarında görev yapan komutanları biraz prestij kullanarak kendi gemilerinize tayin ettirebilirsiniz. Ancak önemli detaylar var, bir subayın tecrübe arttıkça fiyatı da artacaktır, ancak faydası o oranda büyük olacaktır. Tüm subayları efsanevi (Legendary) statüsündeki orta sınıf bir gemi rahatlıkla daha büyük ama personeli zayıf bir, hatta iki geminin canına okuyabilir. Tabii subayları gemileriniz arasında istedığınız gibi takas edebilirsiniz, ancak daha büyük bir gemiye geçen subayın tecrübe puanı haliyle düşecektir, bunu unutmayın. Burada dört farklı sınıfın gemi olduğunu hatırlayın, Frigate, Cruiser, Heavy Cruiser ve Dreadnought olmak üzere hafiften ağır'a doğru gidiyorlar ve bir modelin birden fazla varyasyonunu bulmak mümkün, bunların donanımları büyük farklılık gösteriyor. Ayrıca silah, kalkan, mekik, reaktör gücü, görünmezlik aygıtı, avcı uçakları, işinlama odaları gibi faktörler de gemi tasarımlarında ırkınca farklılığı gösteriyor. Mesela Klingon komandoları yakın dövüşte bayağı güvenilir olduklarından Heavy Cruiser sınıfı gemilerde bolca Marine ve işinlama odası bulunuyor, bu da kalkanları inmiş bir düşman için felaket demek. Federation gemileri photon torpidolarına önem verirken, Romulanlar görünmezlik aygıtı ve plasma torpidolarını, Klingonlar ise bolca faser ve disruptör kullanmayı tercih ediyorlar. Diğer ırkların da buna benzer öncelikleri var, kimi daha hızlı gemileri seviyor, kimi de küçük avcı gemilerine önem veriyor. Görevler ilerledikçe kazandığımız prestij puanları sicilimize yazılıyor ve rütbe kazanmanızı sağlıyorlar, genelde ilk terfiden sonra donanmanızın özel görev gücünden size teklif geliyor. Burada derhal "katıl kurt!" moduna girin ve teklifi kabul edin, çünkü bu seçkin sınıfı dahil olmak demek, oldukça kazık ve verimli görevlere katılabilmek anlamına geliyor.

Fazerlere Güç Verin! Biriniz de Bana Kahve Getirsin!

Pekala, görevi seçtiniz, briefing aldınız ve uzaydayınız. Öncelikle şunu unutmayın, bir uzay gemisi her şey için bolca enerjiye ihtiyaç duyar, ancak tüm sistemleri aynı anda tam kapasite çalıştıracak enerji



üretmesi imkansızdır. Bu yüzden enerji dağılımını doğru düzgün ayarlamayı unutmayın, tam gaz giderken tüm diğer işlemlerin yavaşlayıp kimilerinin duracağını hatırlayın, sonra bana "abi neden fазерлерим şarj etmiyo yaw?" şeklinde sorular yöneltmeyin. Ekranın sol tarafındaki paneli iki kişiye ayıralım, üst tarafta dümen, haberleşme, savunma vs ile ilgili düğmeler, altta ise silah, kalkan, vb ile ilgili olanlar mevcuttur. Gemiyi yönetmek için dumen, bir hedefi taramak için bilim istasyonlarının kullanılacağını bilmiyorsanız Star Trek neder hiç fikriniz yok demektir, ya da bunca sene sadece mini etekli personeli seyretilmişiniz, eh size diyecek lafım yok artık! Neyse, zaten eğitim görevlerini uçarsanız tüm bunları yarılm saat içinde kapsarsınız, korkacık bir şey yok yani. İşte size oyun için birkaç ipucu, bunlara dikkat edin, hayatınız kolaylaşın:

- Görev başlar başlamaz R tuşuna basıp kırmızı alarma geçin, böylece herseye hazır hale gelirsiniz.
- Geminin temel fonksiyonlarıyla ilgili kısayol tuşlarını kullanmaya alışın, bunları seçeneklerden görebilirsiniz.
- Asla tek başına gruplara daşmayın, geminiz sağlam bile olsa etrafınızın sarılmasına izin vermeyin.
- Mekik, probe ve avıcıları kullanın, takip edenlere karşı mayın bırakın, keklik gibi düz uçup silahlının şarj etmesini beklemeyin.
- Düşman gemisine Marine işinlamak için en az bir tarafta kalkanlarının inmesi gerekdir, ayrıca mesafe de yakın olmalıdır, unutmayın.
- Etrafta olup bitene karşı uyankı olun, savaş alanında initiatif elden kaçırın işi bitmiş demektir. Her an olup bitenleri takip edin, etrafta yeni düşman ya da dost var mı, biltin.
- Asteroid kuşakları ve nebulalar hem kalkanlarınızın, hem de silah sistemlerinizin canına okur, tabii düşmanlıkların de, bunu hatırlayın.
- Etraftaki her nesneyle etkileşiminiz olduğunu unutmayın, bir güneşe çok yaklaşsanız tereyağı tavada eriken

neler hisseder, çabucak öğrenirsiniz.

- Gelen düşman füzelerini Defence kısmındaki Defensive Tractor Beam seçeneği yardımıyla havada yakalayabilirsiniz. Torpidoları yakalayamazsınız, boşuna uğraşmayın.
- Silahlarınızı ön fazerler, arka fazerler, ağır silahlar, füzeler olarak gruplandırın, bu sayede daha verimli iş çıkarırsınız.

Hay Bin Kunduz!

Genel olarak Starfleet Command güzel oyun, ama kusursuz değil. Öncelikle oyunda bir hayli fazla bug mevcut, bu yüzden ilgili yamaları çekip kurmanız şiddetle tavsiye olunur. Ne yani ille odunu alayım mı elime, adam gibi hatasız oyun yapmanızla lan inek oyun firmaları! Ohom, neyse, ikinci sıkıntı kaynağı ise grafik yapıdan kaynaklanıyor, söyle ki oyun 3D havasına sahip ancak tüm olaylar aslında 2 boyutlu bir düzlemede geçiyor. Oyunu kolaylaştırıyor bu durum tabii, ancak yoğun bir çatışmaya girdiğinizde grafikler çok çabuk karışıyor, tabii kafanız da öyle. Homeworld bize bu işin gerçekten 3 boyutlu olabileceğini gösterdi, ve bu açıdan Starfleet Command zayıf kılıyor. Bunların dışında genel olarak fazla bir şikayetim yok, iyi bir oyun olmuş doğrusu, müzikler güzel, grafikler iyi, yapay zeka fena sayılmaz. Üstelik görevlerin ırklara has olması ve rastgele bir sırayla çıkmaları, ayrıca bol çeşitli olmaları da işi güzelleştiriyor. Daha ne olsun ki? İşte size güzel bir Trek oyunu, alınız, oynayınız, duaci olunuz. Hoşça filan da kalabilirsiniz çok istiyorsanzı.

Maddog

Star Command Revoluton 5-97

War of the World Nisan 99 8/10

3/5

Starfleet Command

9

BİLGİ İÇİN www.interplay.com									
P200, 32MB Ram									
Önerilen P2 266, 64 MB Ram									
3D Hızlandırıcı									
Muliplayer									
Var									
PSX Versiyonu									
Yok									
Grafik	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10
Ses/Müzik	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10
Atmosfer	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10
Zorluk	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10
GENEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10

Starcraft mı Tiberian Sun mı?



Pc oyun tarihinde çıkışmış olan en iyi iki Real-Time strateji oyununu bir şekilde karşılaştırmak olmazdı.Bu iki oyunun da oyun dünyasına getirdikleri yenilikler ve kendilerine has özellikleri var ancak oyun yapısı olarak özdeş olmaları ikisinden birinin "en iyi" olabileceğinin göstergesi. Bu bağlamda çeşitli yönlerden

bu iki oyunu karşılaştıracağım. Burada yazdıklarım benim yorumum olduğundan (her zaman olduğu gibi) birisi çıkıp da "Hayır bence orası öyle değil,böyle..." gibisinden saçmalıklarla beni rahatsız etmesin. Gerçekten sizin düşüncenize ters olduğuna inandığınız ve tartışmaya değer bulunacak bir fikir varsa E-mail

ile bana ulaşın,size cevap vereceğim. Buradaki incelemede şüphesiz Tiberian Sun bir adım önde olacak. Çünkü rakibinden yaklaşık 2 yıl sonra piyasaya çıktı ve dönemin yeniliklerini muhteva ediyor. Bu yüzden karşılaşmanın teknik bölümünü okurken bu olayın ayrımlına dikkat edebilirsiniz.



GRAFİK

Starcraft: 7 puan

Bir oyunda tüm grafik olaylarının,günümüzde oyunların temeli olduğunu düşündüğümüzde Starcraft'ın bugün için mükemmel denilemeyecek ancak oldukça başarılı bir grafik yapısı var.Tüm cisimlerin grafik biçimlemeleri hem kullanım hem de estetik açısından yeterli düzeyde.Ancak özellikle Tankların ve Uzay mekiklerinin diğer bazı cisimlerle olan orantısızlıklar bir hata olarak görülebilir.Yer şekillerinde Tiberian Sun'da olduğu gibi 3D alan örtüsü kullanılamamış olmasına başka bir eksik puan. Yalnız oyunun uzay boşluğunda geçen bazı bölümlerdeki mükemmel denileBILECEK düzeydeki ortam grafikleri belki de Starcraft'ın grafik açısından en iyi özelliği.

Tiberian Sun : 8 puan

Bir oyunun başarılı olması için grafiklerinin iyi olması gerekmek savı belki yanlış belki doğru ancak C&C 2'nin daha önce hiçbir oyunda bu denli oyuncu ile bütünlük kullanılmamış 3D alan örtüsü oyunun grafik dalındaki en önemli artışı.Ozellikle gece-gündüz ışımalarının atmosferi direkt etkilediğini söyleyebiliriz. Ancak yine de SC'nin aksine C&C2'de oyunun genelinin grafik yapısı ile bir yabancılışa içinde olduğunu söyleyebiliriz. Mesela oyun alanındaki sabit cisimlerin, sizin emrinizdeki birimlerle son derece orantısız yaratılmış olması büyük bir hata. Zannediyorum ilk olarak oyun alanını daha sonra birimleri dizayn etmişler, aksi halde böyle bir moronluğun yapılması imkansız. Sonuç olarak grafiklerde yeni bazı olaylar var ama yeterli kalitede değiller.

KAZANAN: Tiberian Sun



SES VE MÜZİK

Starcraft: 6 puan

Starcraft'ta üzerine yorum yapılmaya değmeyecek bir müzik olayı var. Kimileri bu müzikiyi beğeniklerini söyleseler de bana göre SC gibi atmosfere dayalı bir oyunda çok kaliteli müziki olması gerekti. Neyse ki bu eksikliği o dönemdeki benzer oyunlardan çok daha kaliteli denilebilecek düzeydeki ses efektleri ile kapatmış. Ama buna rağmen ses ve müzik karşılaşmasında C&C 2 karşısında ezilecek düzeyde olduğu söylenebilir. Bu yüzden bu bölüm fazla karıştırıyorum.

Tiberian Sun: 8 puan

Çok denebilecek sayıdaki müziki ve son derece keskin ve durumu direkt size aktarabilen ses efektleriyle son derece başarılı. Özellikle sinematiklerde ki ses yapısı inanılmaz düzeyde kaliteli.Ancak oyun içindeki bazı sıcak savaş durumlarında ses efektleri birbirlerine karışıyor.Bunun dışında genel olarak müziki Sound'larını düşündüğümüzde yeni bir oyun için yeterli ama C&C 2 için hafif kalmışlar. Şahsen bir oyunda gördüğüm en iyi müzikilarından bazılarını Red Alert'te dinlediğimi düşündüğünde Westwood'dan bu konuda daha fazla özen beklerdim.

KAZANAN: Tiberian Sun

OYNANABILIRLİK VE YAPAY ZEKA

Starcraft: 9 puan

Starcraft da bulunan 3 ırkın da kendine has özellikleri olması bu oyunun başarısının şüphesiz en temel etkeni. C&C2'yi ele aldığımızda NOD ve GDI'lar arasındaki birimler neredeyse aynı fakat güç dengelerinde oynama yapılarak bir değişiklik yapılmak seçilmiş. Starcraft'da bu üç ırktan hangisiyle oynarsanız onlar için yeni bir strateji geliştirmeniz gerekiyor. Tabii ırkların özellikleri arasındaki bu uçurum ister istemez oyunun yapay zekasını da etkiliyor. Çünkü rakibinizin ırkına bağlı olarak saldırı ve savunma şekilleriniz de değişiyor. Eğer biraz büyük bir haritada karışık ırklarla çok oyunculu bir oyun oynarsanız SC'in kendisini neden bu kadar sevdirdiğini rahatlıkla anlayabilirsiniz. Bu tip bir oyun da 2 dakika arayla aynı adama yapacağınız iki saldırısında sonucu farklı olabiliyor ve bu olayda daha önce hiçbir oyunda görülmemiş bir dengenin sonucu.

Tiberian Sun : 7 puan

C&C2'yi belli bir süre oynadıktan sonra belki de bu oyunun adı Command and Conquer olduğundan ve oyunu Westwood yaptığı için oynadığımı düşünmeye başladım. Çünkü oyunu oynarken bir strateji oyununda gereklili olan yaratıcılık etmenine neredeyse minimal düzeyde gerek duyulması sağlanmıştı. En zor mode'da oynasam bile rakibimin saldırı taktiği neredeyse hep aynı oluyordu. Bunun yanında Nod ve GDI'lar arasındaki yetersiz farklılıkların seçerseniz seçin neredeyse aynı savaş ve savunma stratejisi ile oynayabilmenizi mümkün kılıyor. Bu nedenle C&C2 hem benim hem de birçokları için beklenenden kötü bir oyun olarak tarihteki yerini aldı.

SUNUM VE ATMOSFER

Starcraft : 8 puan

SC'nin hem sunum hem de atmosfer öğeleri son derece iyi. Kendi dönemi için son derece fazla sayılabilen ara demolar ve sinematiklerle bezenmiş yapısı oyundan soğumanızı ve senaryonun gidişatından kopmamanızı yeterli seviyede sağlıyor. Bunun yanında daha önce görülmemiş oyun içi konuşmalar, hem senaryonun gidişatını kısa aralıklarla değiştirerek gerilimi en üst düzeye tutuyor hem de o bölümdeki amacınızla özdeleşmenize ön ayak oluyor. Olayların uzay atmosferinde geçmesi de destekleyici öğelerle kaotik bir ortamın rahatlıkla kurulabilmesini sağlamış. Sonuç olarak SC, şu ana kadar hikayesi ile en iyi uyum içinde gidişatı kurmuş Real-Time Strateji oyunu denebilir.

Tiberian Sun: 9 puan

Daha önce hiçbir Strateji oyununda yapılmamış olduğunu söyleyebileceğim kalitedeki senaryo sunum yapısı ve buna bağlı olarak kurulmuş atmosferik hava gerçekten harika. Bir çok ünlü oyuncunun rol aldığı, harika kostüm ve dekorların kullanıldığı sinema tadındaki ara filmler oyunun senaryosunu her yönü ile size anlatmaya yetiyor. Oyun içindeki tüm ışık ve ses efektleri, oyunun atmosferini çok ileri düzeye taşımaya yetiyor. Bundan başka oyun yapısında varolan bir bölümdeki 2-3 ara görev hem oyundan daha fazla zevk almanızı hem de konuyu daha rahat sindirmenizi sağlıyor.

Kazanan: Tiberian Sun

SONUÇ

STARCRAFT:8 Puan

Single Player oyun yapısında getirdiği ileri düzey yenilikleri ve Multiplayer oyun dünyasının neredeyse en popüler oyunu sayılabilenin için gerçekten oyun tarihinde sarsılmaz bir yeri var. Kendisinden 2 yıl sonra piyasaya çıkmış bir oyundan teknik birkaç özellik dışından pek fazla bir eksiği yok. Oyunun genel olarak kaliteli ve yaratıcı olmasından dolayı, 2 yıl önce değil de bugün piyasaya çıkmış olsa şüphesiz aynı başarısını tekrarlardı. Kendi adıma oyun arşivimde hiç değişimyecek bir yeri var.

TIBERIAN SUN : 7 Puan

Westwood Stüdyolarının yarattığı bir oyun türü olan Real-time Strateji'nin en iyi örneklerinden birisi ancak elliinden C&C potansiyelini yeterli düzeyde kullanamadıklarını söyleyebilirim. Yaklaşık 2,5 yıldır bizi her türlü şekilde oyalayan Tiberian Sun benim gibi bir çok kişide hayal kırıklığı yarattı. Ancak bu oyunun kötü olduğunu gösteren bir tepki değil çünkü biz zaten varolan özelliklerden çok daha yeni, devrim yaratacak olaylar beklediğimizden C&C2'den pek hoşnut olmadık. Ama herkesin mutlaka bir defa oynaması gereken bir yapım olduğu söylenebilir.

KAZANAN: STARCRAFT

Stalker



0



0



6

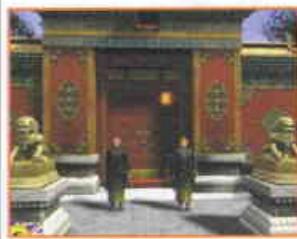


6



Kısa Kısa

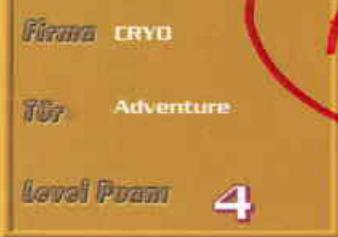
FORBIDDEN CITY



Güzelim CRYO, uzun zaman önce gözümüzden düşmüş bir şirket. Yapımlarında daima etkileyici grafikler görürsünüz, müzükleri oyundan ayrı dinleyebilmek için bin bir türlü hinlik yaparsınız, veya CD'de audio olarak kayıtlıysa oldukça sevinirsiniz, ama iş oynamaya gelince... Oynayamazsınız, çünkü bu adamlar kimse yaptıkları oyunları oynamasın diye özellikle oyunlarını berbat eden dünya üzerindeki yegane oyun yapımcıdır. Yıllar önce aldığım Aliens'da da, The 3rd Millenium'da da, River World'de de Ubik'te de hep aynı şey oldu. Oyunun ya kontrolleri zor, ya yüklemeleri uzun ya yapısı anlaşılmaz ya da belirli donanım ile uyumsuz kodlamalar yüzünden anamdan emdiğim süt burnumdan gelmiştir hep. Sinan, Forbidden City'i Kısa Kısa'ya yazacağımızı söylediğim zaman hiç şaşmadım bu yüzden.

CRYO yaptığı bir oyun, emin olun bir yerinden bir defosu çıkar... Güzelim Forbidden City de CRYO'nun üretim ve dizayn hatalı oyunlarından biri işte. Aslında bir multimedia Çin Tarihi Ansiklopedisi olarak elinizin altında bulundurmak isterseniz, bundan iyisini bulamazsınız, ama bir Adventure oyunu olarak size verebileceği fazla şey yok. Çekicilikten uzak, sıkıcı videolar; kalabalık ile ünlü Çin'de değil de Taklupakan Çölü'nün ortasındaki bir sarayda dolasıyormuşsunuz hissini uyandıran soluk ve sessiz çevre; heyecansız, ifadesiz bir vurguya İngilizce konuşan Çinliler, sizi hep yapmacık bir dünyada dolasıyormuşsunuz hissi içinde tutmayı başarıyorlar. Almayın, canım kardeşlerim.

Uzak durun, hatta gördüğünüz yerde çığlık atarak kaçın. Belli mi olur, merak falan edip bakmaya kalkarsınız sonra... Amannn... Ben sizin yerinize bu oyunu oynayıp acı çekmek için para alıyorum da sizi oynamaya ne zorlayabilir onu merak ediyorum. Aman aman...

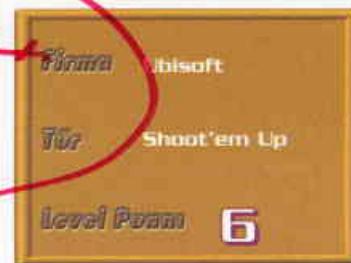


HELO-COPTER

CD-ROM'ların henüz olmadığı ve oyunları bilgisayarcılardan disket hesabıyla çektirdiğimiz günler hatırlayanız var mı? Peki o günlerin son demlerini yaşadığım sırada, üç disketlik içeren Nuclear Strike isimli oyunun bir manyaklık şeklinde bütün PC'lere Install edildiğini, elalem deli danalar gibi, helikopter şeklindeki bir Sprite'ı ekranın sağına soluna götürüp başka Sprite'lara ateş ettirdiğini de hatırlar mısınız? İşte o dangelak oyunun 3D destekli, 3 boyutlu, bol patlamalı, vektörel kopyasının bilgisayarımıza yeniden merhaba dediği sizlere bildirmekten ötürü utanç duyar, kendimden nefret ederim.

Görev öncesinde, üç helikopterden birini seçip görevi bitirdiğinizde kazandığınız paralarla da helikopterlerinize Upgrade yaptığınız bu gereksiz oyun, evinizi ziyaret eden, annenizin çocukluk arkadaşının yaramazlık yapmasın diye sizin odanızı bıraktığı küçük çocuğuna bile oynatılması ayıp olabilecek bir oyun: Bir kere öyle zor kontrolleri var ki, değil 5-10 yaşındaki çocuk, 15 senedir oyunlarla yaşayan ben bile iki tank vurana kadar akla karayı seçtim. F-16 deneyimim bile bundan kat kat kolaylığı, bu güne bugün, kazık oyunlar içerisindeki bilumum F-16 simülasyonunu rahatça oynayabilmekle övünen bir şahsiyetimdir.

Aslında Ubisoft'un yapmaya çalıştığı şeyi anlamış ve takdir etme isteği ile dolmuş durumdayım. Boşluğu hissedilen eski tip Shoot-em up'ları yeni teknolojileri ekleyerek günümüz oyuncularının de Raptor cinsi oyunlardanbihaber kalmamaları için kendilerini yırtmışlar zavallilar, ama biraz fazla olmuş bu ubiciim. Üstelik, yanlarından geçip giden, tek mermiyle saf dışı kalabilecek rakip jipe bile ateş etmekten acız onlarca düşmanla dolu savaş alanlarının savaş alanından çok, tank sürücüsü eğitim kurslarının, direksiyon dersi alanı gibi duruyor olması, oyunun bir hayli puanını kırmama neden oluyor. Bi daaki sefere biraz daha dikkat lütfen..

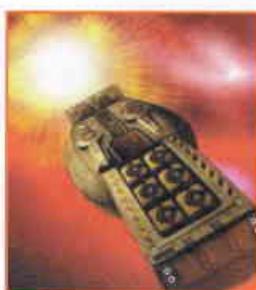


SYMBIocom

Genelikle beğenmeyeceğimi düşünerek ön yargıyla install ettiğim Kısa Kısa oyunlarından, Symbiocom'un beni bir tam gün boyunca bilgisayarın başına bağladığını söyleyerek başlamalıymış belki de anlatmaya...

Yıldızlar arasında yolcu taşıyan silahsız bir gemi saldırıyla uğrayıp içindeki bütün yolcular öldüründüğünde gemide kalan son kişi olarak bu esrarengiz saldırının sebebine öğrenmeye çalışırken buluyorsunuz kendinizi... Ve tabii olayları siz farklı mekanlara, değişik uzay ürünlerine ve gezegenlere sürüklüyor. Kolay sayılabilen bilmeceler oyunun sürükleyiciliğini artırırken, ilk defa bir bilimkurgu oyununda uzayda kaşaklımış bir geminin içinde Aliens tarafından öldürülme tehlikesi geçirmeden rahat rahat araştırma yapmanın huzurunu ve zevkini de tadabiliyorsunuz.

Biliyorum, oyunu öyle bir övdüm ki neredeyse on puan vermemi falan da bekliyorsunuzdur. Ancak, elbette ki programın pek çok negatif yönü var. Ara demolar fena değil, fakat oyun türünün Adventure olduğunu düşünürsek ara videoların çok iyi kalitede olması gerekiirdi. Yani prezantasyonu eksik olan bir Adventure, Adventure değildir ve kimse artık oturup bu oyunları oynamak istemez, ama dediğim gibi konu ve sunumu biraz basit kaçmasına rağmen, Alien filmlerindeki gibi, uzay gemilerinin istasyonlarının etkileyici koridorlarında, kumanda odalarında dolaşıp teknolojik aletlerle uğraşmaktan hoşlanan bilimkurgu hayranlarının en azından arşivlerinde bulundurmak isteyebilecekleri bir oyun gibi görünüyor Symbiocom. Ben neredeyse bitirmek üzereyim, sonunu merak ettiğim için yazıyı fazla uzatmadan oyunu geri dönüyorum. Bu arada, yazı işleri oyunun notunu 6'ya falan düşürebilir ama ben helalinden bir 7 verdim haberiniz ola...



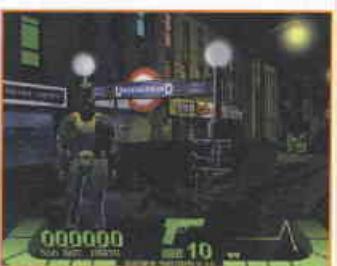
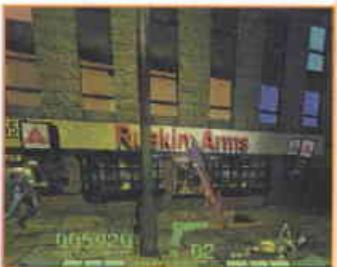
ED HUNTER

Bu gezegen iyice kafayı yemeye başladı arkadaşlar. Bu güne kadar çok kötü oyun gördük, ama son bir iki aydır yapımcıların gerçekten saçılığına o kadar çok şahit olduk. Ama eskisi gibi şaşkınlıkla karışık ökelle yazılar yazmak bile gelmiyor içimizden.

Eylül sayısındaki Kısa Kısa'da Alien Encounter'i tanıttığımı hatırlayanız var mı bilmiyorum, ama şu anda da elimde Alien Encounter'i bize mumla aratacak başka bir oyun duruyor ki bu oyunun dünyanın en saçma oyunu olma ünvanına adaylığının yanında, bir de utanmadan 2 CD şeklinde karşımıza çıkmasını da eklerseniz - üstelik harddiskte çok hatırlı bir yer kapladığı da hatırlatırım - Ed Hunter'in neden bu ayın en rezalet oyunu ödülüne kazandığını anlaysırsınız.

Elinizdeki silahla şehrin sokaklarında fir dönüp yaratık avladığınız bu saçmasapen oyunda, ne vapay zeka, ne sürükleylebilir, ne atmosfer adına hiç bir şey bulamayacağınızı sanıyorum. Gerçek Symbiocom yazılımı okuyanlar, herkesin zevkinin farklı olabileceği konusundaki görüşmü hatırlatabileceklerdir bana ama Allah aksina, oyun teknolojisinin NASA'nın kapısını zorladığı bu dönemde, paytak ördeklere gibi yürüyen canavar bozmaları ile dolu bir FPS'yi kimin ve ne amaçla oynayacağını çok merak ederim.

Bu saçmalık ötesi, utanmadan-iki-koca-CD-harcadığı-yetmiyormuş-gibi-bir-de-harddisk'in-neredeyse-tamamını-isteyen-gereksiz oyunu, herkesin şahitliğinde kocaman bir 0 veriyorum. Notumu beğenmeyen varsa dava açın.. Aha işte Türk Adaleti, Aha işte Türk Mahkemeleri. Buyurun..





TIBERIAN SUN

Single Player Guide

Yıllarca bekledikten sonra sonunda Tiberian Sun'ımıza kavuştuğum, ama içimiz biraz buruk kaldı, çünkü Homeworld gibi RTS alanında çığır açan bir oyun daha Tiberian Sun'a doyamamışken bizleri esir alındı. Yine de billyoruz ki, Tiberian Sun hâlâ hepimiz için oynaması heyecan verici, nostaljik bir oyun olmaya devam ediyor ve muhtemelen birçok kişinin bu oyun konusunda biraz yardım ihtiyacı var. Tarihi İstanbul'un birbirine benzeyen dar sokaklarında kaybolmuş çaresiz turistler misali, Tiberian Sun'ın içinde takılıp kaldığınız, bir bölümde kadar gelmiş, ancak artık düşmanın hayvanı boyutlara ulaşan baskısı karşısında oħa! diyp oyundan çıkmışsanız hatta TS'yi artık Uninstall etmeyi bile düşünüyorsanız, muhtemelen doğru yazıyı okuyorsunuz:

Haftanın bir gününde İstanbul'un tarihi mekanlarına çıkarık kaybolan turistlere yol tarif eden kalifiye Level yazarları olarak, elbette siz oyuncuları da bir oyunun acımasız zorluğu içinde yalnızca terk edemezdik. İşte tüm Level tayfasının tam iki hafta boyunca neredeyse 24 saat Network'ün başında multi multi TS oynayıp sizler için hazırladığı TS Yol Göstemesi...

ÇİFT TARAFLI İSTİHBARAT RAPORU

Oyun hakkında yol göstermeye bir-

imleri tanıtmakla başlamak doğru olacaktır, zira neyin ne olduğunu tam açıklamadan, hangi birime neyle saldırmamız gereğini açıkladığımızda neden bahsettiğimizi ya da ne dediğimizi anlayamamak gibi bir durumla karşılaşmanızdan korkarız...

GDI JÖNLERİ

Light Infantry

Tüm RTS'lerde harcanabilirlikleri en yüksek birimler listesinde daima bir numarayı işgal eden bu zavallı askerler, standart bir M16 Mili piyade Assault Rifle ile donatılmışlardır. Tek başına neredeyse hiç bir anlamda olmayan bu imitelerin, kalabalık gruplar halindeyken hafif hedefler üzerinde veya araçların geçemediği engelleri aşmak konusunda yararlı birer savaş enstrümanı olarak kullanılabilmeleri onların en büyük özellikleridir.

Disk Thrower

GDI omzu kalabalıklarının, bu nasıl bir asker cesidi icat edelim diye



düşünme düşüne yaratıkları onlara post-modern çalışmadan başarıyla ayakta kalabilen kreasyonlarından biri olduğunu düşünüdüğüm bu tipler, hem şu bildiğimiz Amerikan filmlerinde okyanus sahilinde köpeği ile fırızı oynayan, standart, orta direk Amerikan gençlerinin aceleye askere alıp fazla eğitim verilmeden savaşa sürülmüş halidir. Dünüyanın güzel günlerinde sahillerde romantik romantik fırızı fırlatan bu gençlerin yeteneklerinden faydalananlık için de GDI mühendisleri üşenmeyeip fırızı şeklinde el bombaları yapmışlardır ki, bu bombaların en önemli özellikleri herhangi bir hedefe çarpmadıkları



sürece harita boyunca uçabilmeleridir.

Jump Jet Infantry

Oldukça kullanışlı bir birim olan Jump Jet piyadeler, hava sınıfı unitelerden sayılmaktadır ve normal piyadelerin ulaşamadıkları noktalara anı saldırır düzenlemek için bilinen pardosülerdir. Silah olarak kullandıkları Vulkan Topları, zayıf hedefleri parçaparça etmek için birebirdir. Küçük ama hızlı birlikler şeklinde kullanılmış halinde, düşmanı aynı anda pek çok farklı yönden sarmak için çok etverişlidirler.

Medic

Savaş alanında yaralanıp can çeken askerlerin MEEDELLICC dive bağınp çağrıldığı sü ünlü Medicler işte bunlardır. Ateş fırlat etmezler, ama ateş eden birimlerinin hayatı kalmaması sagırlar. Aktif bir çatışmanın yakınına götürüp bıraklığında, çağrıran herkesin yardımına koşup illeştirmek gibi bir özelliği vardır. Daima birkaç tane hazırda tutmanız öneririm, çünkü bazen Cyborglar'ın atesine dayanamadıkları oluyor.

Mühendis

Yıllarca oku, o kadar hocanın kaprisine, o kadar kızın şımarıklarına göz yum, rüşvetçi veya kompleksli hocaların acımasızca not kırmalarına gözler ger, üniversiteden mühendis çıktı sonra da git eylemin savaşında asker ol... İşte bu dengeliksiz başarıyla gerçekleştirmiş birimleri oyun esnasında üç farklı görevde kullanıbilirsiniz ki, bunların hiçbirinde ateş etme seçeneği bulunmadığını da hatırlamanızı öneririm.

1-Düşman Yapılarını Ele Geçirme:

Sectığınız bir mühendisi, yine sectığınız bir düşman yapısına sokabilirseniz, hina kısa sürede sizin kontrolünüzde geçecektir, ancak buradaki tek ufak sorun, mühendisi tek parça halinde düşman binasına kadar ulaşılabilirlik olacaktır, zira düşman askerleri bu tipleri gördükleri yerde vurma yetkisine sahip olmaz ne yazık ki...

2-Hasar Görümüş Yapıların Onarılması

Hasar görmüş bir yapının gönderdiğiniz mühendis, memnuniyetle yapıyı onaracaktır ve eminim bu işi yaparken de şimdilik ne kadar şanslı olduğunu düşünecektir, çünkü mühendis rıkkadıktan sonra gitmesi için tickayacığınız bina, bir döş bina değil de, düşmanın tıssundan ortasındaki bir düşman ratineri de olabilir.

3-Hasar Görümüş Köprülerin Onarılması

İste neredeyse bir mühendisin yaşamı amacı söylemeli bir görev ki, sağlam bir köprü bazen düşmanın sizin ıssunuze kolayca ulaşılmasını demek olabilirken, çoğu kez de sizin düşmanın kafasını kopartabilme şansına kavuşabilmenizi temsil etmektedir. Dikkatlice ve zamanı geldiğinde kullanın.

Ghostalker

Tiberian kurbancı birer mutant olan bu tipler, ellerindeki Railgun'larla piyadeler için ölümcüldürler. Tabii çantalarındaki C4 kalıpları da onu monte edebilecek kadar yaklaştıkları bir düşman binasının sonu antlamaya gelmektedir. Yaralandıkları zaman istikamet en yakın Tiberium sahastır olsalıdır. Onlerini açan zırhlı veya uçan birlikler olduğunda, birkaç Ghost bir düşman ıssunu ciddi zararlar verebilirler.

Wolverine

Powered Assault Armor denilen ve tek bir asker tarafından kullanılan bu halif zırhlı aracın hızlı baskınlar yapmak için ideal olduğu açıktır. Vur ve kaç... Sonra don ve yine vur ya da kaç ve peşinden gelme curetini göstererek düşmanı asla çökütmeyeceği bir tuzugaç içine sok.

Amphibious APC

Karada ve denizde gidebilen bu zırhlı personel taşııcılar, özellikle buz üzerinde ilerlemek zorunda kaldığınız piyadeleriniz için can kurtaran simidi gibidir, çünkü bu alçak Nodlar'ın buzlu kırma gibi bir şapşılıkları vardır, ama bunun kötü yanı bu işi buzun üzerinde GDI askerleri varken yapmalarıdır. Dolayısıyla, buz üzerine ağır ve değerli birimlerizi göndерmeden önce biraz hava desteği ve mümkünse Artillery tadında bir lio Hover MLRS desteği ile donatınızın APC'lerinize, en güçlü piyadelerinizi doldurup buzlu kırabilecek kapasitedeki NOD güçlerini nütralize etmeye çalışın, gözünüz gibi sakladığınız Mammoth'unuzun soğuk sulara gömülmemesi için yerinde bir kara olacaktır.

Titan

İste Nodlar'ın basını en çok ağırtacak biriminiz, 120 mm'lik topunu o kadar uzak menzillere atesleyebilmektedir ki, zavallı Nodlar gülüler kafalarına düşmeye başladığında atesi kimin aştığını görebilmek için ayrı bir araştırma timi kurmak zorunda kalabilmektedirler. Düşman ıssunu dağıtmak için birebirdir.

Hover MLRS

Akınlıza gelebilecek her yer sekillin üzerinde kolayca harskel ettirebileceğiniz Hoverlar, üzerindeki orta ve uzun menzilli roketler sayesinde birer Artillery gibi görev yapabilmektedirler. Tabii ister seniz mobil hava savunması olarak düşman üzerine gönderdiğiniz birimlerin yanında da ekleyebilirsiniz, çünkü roketleri hava hedellerine de kilitlenemektedir. Tek negatif yanı pahalı olması, ama gül sevenler derneği üyeleri ile dikenler arasındaki ilişkisel ıslıklının burasıdır.



da da geceri olacağını söylemekten kendimi alıkoyamıyorum...

Disrupter

İste GDI komuta ve Research & Development departmanlarının sanatseverler dolu olduğunu bir kanıt. Dün romanda geçen, Sonic dalgaların birer sitaşa dönüştürülmesi tükürünün gerçek hayatı dönüşürlümiş hal olun Disruptörler ates ettikçe, ölenlerde dost birimlerin bulunmamasına dikkat etmenizi öneririm, çünkü bu birimlerin nisan alma sistemlerinde henüz ince ayar yapmaya fırsat olmadığı anlaşılıyor...

Mammoth MKII

Dümmümmem! Nod birimlerinin gordukları anda sıhalarını atıp elliğini havada bir o yana bir bu yana salayarak gerisin gerisi ve bağıra bağıra kaçmalarına neden olabilecek tek GDI birimi olan Mammoth, iki Rail Gun'a ve bir uçaksavarı sahiptir ki, Railgunlar onündeki kalabalıkları bir anda aşağı edecek cinstendir. Tek başına bir ordu olan bu canavarın sınırlı imkânları nedendi ile bir anda sadece bir tane aktif halde olabilmektedir. Zaten düşman bir tanesini yok edene kadar da (ki bu hiç kolay değil), Mammoth zaten ikinci bir Mammoth inşa etmeye değmeyecek kadar zâire yaklaşıyor komutanlarım... Geriye kalanları piyadeler de halledehiliyor yani.

Mobile Sensor Array

"En iyi düşman, yeri bilinen düşmandır" atasözünden yola çıkarak üretilmiş MSA'lar, özellikle yer altından ilerleyerek GDI userinin otasında aniden beliriveren Cyborg dolu NOD APC'lerini tespit etmek ve öleme almak için çok uygun birer araçlardır. Nod birimleri tarafından saldırıyla uğramış ve elimine edilmiş bir MSA'nız varsa, tıssundan içindeki devriyelerinizi sayısını iki katına çıkarmanızın vaktidir, çünkü





Dropship

Sizin kontrol edemedığınız, ama vörunge ile savaş alanı arasında takviye birlikler taşıyan araçlardır. Görülgünüzde sevinebilirsiniz.

Kodiak

Seyyar komuta aracıdır. Yarbay McNeil'in içinde bulunduğu bu aracı yok edilmesi ile oyuncunun kaybedilmesi aynı anlara rastlayacaktır. Camınız pahasta koruyun; düşmandan uzak tutun...

Mobile Construction Vehicle

Çok pahalı olan bu araçlarla bir us kurmak için gerekli bütün operasyonları yürütebilirsiniz. Düşman birimlerinden uzak tutunuz.

NOD FIGÜRLERİ

Light Battle Infantry

GDI'daki Light Infantry ne ise bu da odur.

Cyborg Infantry

Tiberium'dan mutasyona uğramış insanların makinelerle birleştirilmesinden ortaya çıkan bir askeri birimidir. Ağır zırhları, güçlü silahları vardır. Kolay kolay olmazlar. Termintör 1 filminden Arnold'a hayran olduklarından, gerekirse sürüne sürüne düşmanın peşinde koştuğunu oraya buraya ateş açarlar. Kafabaklı gruplar halinde dolaşmaları hava hedefleri için hayatı olmaz.

Rocket Infantry

Normal askerlerden daha yavaş olan bu piyadeler, ateş ettiğlerinde yavaşlıklarının acısını çıkarırlar. Kalabalık gruplar halinde dolaşmaları hava hedefleri için hayatı olmaz.

Mühendis

GDI mühendislerinden tek farkı, üniformasının kırmızı olması ve muhtemelen işi karşılığında elde ettiği sosyal haklarının çok daha kısıtlı olmasıdır.

Cyborg Commando

Cyborg'ların bir üst rütbesidir ve tam anlamıyla baş belasıdır. Kalabalık GDI piyadelerini soykırım ugratmak için birebirdir. Düşmanı en çok zorlayan birliklerden biridir.

Subterranean APC

GDI'ları paranoval yapacak kadar yetenekli bir personel taşıyıcıdır. Yer altından gider ve düşmanın MSA'sı yoksa yer üstüne çıkana kadar fark edilmez. Sett kayaların veya suyun bulunduğu noktalarda yer yüzüne çıkamaz. Bu taşıyıcılara maksimum beş piyade yüklenebilir ki, iki üç



tahminen birkaç dakika içinde de üssün ortasında bir yerde, içi Cyborg ve mühendis dolu bir APC çıkacaktır....

Orca Fighter

İki roketatarla sahip, helikopter misali bir savaş aracıdır. Hızlı ve sayıları fazla olduğunda etkili olan araçlardır. Roketleri sınırlı sayıdadır ve tekrar doldurmak için pistte geri dönmek zorundadır.

Orca Bomber

Orca Fighter'in gelişmiş bir versiyonudur ve savaş alanına olumsuz bombalar bırakır. Birkaç taneşi biraraya geldiğinde, etrafı tozu dumana boğarlar. Döngünün hava savunmalarını mesgul eden Fighterlar yardım ile bir ışık saldırdıklarında, yeterli savıdalırsa, yerde duran bütün savunma birliklerini yok ederek karadan gelen deist birliklerin karşılaşacakları rezistanı minimuma indirebilirler. Gözünüz gibi bakın...

Orca Carryall

Savaş alanında kılınıp kalmış değerli birimlerinizi beladan kurtarmakda eş anlamlı olan bu uçan tankerler, artık yürümeğten aciz, ama çok değerli bir titan bir anda yaşansa döndürebilir. Etrafına birkaç Fighter da eklediniz

mi, uzun süre başarıyla size hizmet edebilirler. Savaş alanında aldığı birimleri hiç vere indirmeden direkt tamir hangarına indirebilmek gibi bir yeteneği de vardır. Dört beş tane yapabilirsınız, düşman birimlerinin hiç beklemedikleri yerlere, hiç beklenmedikleri anlarında, bit Mammoth ile üç dört tane titan indirebilirsiniz ki, çatışmanın sonunda muhtemelen görevi de bitmiş, zaferinizi kufluyor olursunuz...

Hunter-Seeker Droid

İşte zengin çocukların güzide oyuncası... Yeterince paranız varsa ve bunları bol bol üretecek kapasiteye sahipseniz, ortama -saldığınızda harfayı arayıp buldukları ilk düşman biriminin veya binasının üzerine kilitlenen ve kamikaze misali, düşmanın üzerine direkt iniş yapmayı çalışır. Tabii doğal sonuç olan patlama da muhtemelen Droid'in kendisi ile birlikte hedefinin de yok olması ile sonuçlanır. Özellikle üssünüzde doğru gelen ve başa çıkamayacağınız bir düşman birliği sezinlediğinde, bunlardan birkaç tanesi çok işimize yarayacaktır.

Harvester

Bütün savaşın yegane finans kaynakları diye biliceğimiz bu birimler, bütçenizin giderlerinizi karşılayabilmesi için çok önemlidir. En yakındaki Tiberium sahasına otomatik olarak yönlenirler ama emir almadıkça düşman sahasına girmezler ve düşman gördükleri anda da araziye uyarlar. Bu arada düşman Harvester'larını havaya uçurmak çok mantıklı bir iş gibi görünse de, içi Tiberium dolu bir Harvester'i patlatak kadar aptalca başka bir şeyin de olamayacağını hatırlamanız yerinde olacaktır.



taşıyıcıya ağızına kadar Cyborg Commando ve birkaç mühendis yüklenip yukarıda konvansiyonel birlikleriniz, ıssın savunmasını megul ederken, duşman ıssınun ortasına çıkarsa, muhtemelen görevi bitirirsınız. Mühendisler savunma binalarını ele geçirene kadar Cyborglar da temel askeri fabrikaları yok etmeye başanrlarla, geride kalan GDI birimlerinin son çırpmışları fayda vermeyecektir.

Mutant Hijacker

Grand Theft Auto oyunundan esinlenilmiş gibi görünen bu birim, seçilen bir GDI aracının kapısını açar ve içerisindekilerle nazikçe dışarı çıkmalarını söylemekten sonra, aracı ele geçirir. Araç yok edilene kadar da içinde kahr. Araç yok edilmenden önce dışarı atlayarak başka bir duşman aracını ele geçirmek üzere hazırlıklarla başlar. GDI'lar için tam bir baş belasıdır. Kalabalık bir şekilde duşman tanklarının üzerine ya da APC ile yer altından, duşman ıssındeki savunma birliklerinin yanına indirdiğinizde neler olacağını tahmin bile edemezsiniz. Ören verin.

Attack Cycle

Yer ve hava hedeflerini vurabilen bu Cyclelar, NOD'ların en hızlı birimidir. Keşif birimi olarak idealdir.

Hunter-Seeker Droid

NOD'ların ölümcul silahları kimyasal tüzeler için Tiberium damarları toplayan anahtar araçtır.

Tick Tank

Kendisini gizlemek ve hedef küçültmek için namusuna kadar topraga gömulebilen hafif bir tanktır.

Stealth Tank

Ateş etmediği sürece duşman tarafından görülemeden bu tank, sadece iş savunma sistemleri ile piyadelerden saklanamamaktadır. Bir de MSA'lar bu tankın yerini kolayca tespit edebilmektedirler. Ama diğer kara birliklerinin yanından fark etirmeden geçmek için ideal bir silabur.

Artillery

Kurulmadan ateş edemeyen, kurulduğunda ise hareket edemeyen bir birimdir, ama uzun menzili nedeniyle GDI'lar kör sokakları StarCraft'ta olduğu gibi sekilli orlu gruplar halinde ve havaya ve yer koruması altında ilerlemeleri halinde, önünde kimseler duramaz. Grubun yarısı, duşman menzili dışında atış pozisyonundayken, diğer yarısı ilerlemeye ve kurulum işlemlerine zaman ayırbılır. Bir grubun kuruluşunu bitti mi, arkadaki grup da yerinden sükütlüp hareket moduna geçerek duşman ıssınıne doğru yavaş ama emin adımlarla ilerleyebilir.

Harpy

Piyade ve hafif zırhlı araçlara karşı kullanılan bir savaş helikopteridir. Mermi takviyesi yapmak için helikopter pistine doymak zorundadır.

Mobile Repair Vehicle

Savaş alanındaki hasarlı birimlere anima tamir olağanı sağlar.

Banshee

Uzaylardan ele geçen bir teknoloji sayesinde geleceğin savaş aracı geliştiren NOD'ların Banshee'si ikiz toplara sahiptir ve duşman için son derece tehdiliklidir.

Flame Tank

Yer altında saklanabilen bu tank, kızgın alevleri sayesinde bütün piyadeleri ve yapıları kolayca

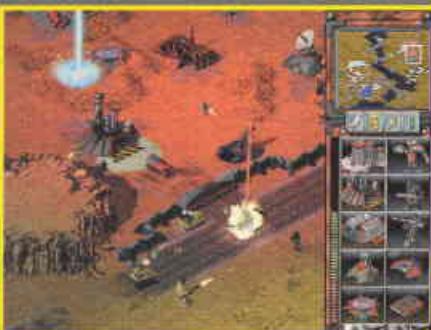
beratraf edebilmektedir. Uzun süre ateş açığında en sert çeligi bile eritebilir. Birkaç tanesi en çetin GDI birimlerini direğe getirebilir.

Montauk

NOD komutanlarının savaşa yönettiği birimdir. Düşmandan uzak tutulmalıdır.

NOD ve GDI arasındaki savaşta hangi tarafı tutarsınız tutun, akınında kalmasına yarar bazı noktalar da var.

*Single Player'da vapay zeka çok başarılı olmadığı için, düşmanın geldiği yöne dikkat edin ve iş savunmanızı bu yönde gülgendirin, ama arka tarafı da saglama alın, çünkü ilki tarafı da güçlü indirme, çkartma



yeteneğine sahiptir.

*Bölüm baslar başlamaz etrafa keşiciler gönderin. Bu hem düşmanı onlar siz bulmadan bulabilmeniz hem de Tiberium kaynaklarını keşfetmek düşmandan önce kullanmanız için yararlıdır. Kullanmadığınız her Tiberium tarlası, üzerinde sıkılmış mermiler olarak size geri dönecektir.

*Düşmanın Harvester'larını bulduğunuzda, uzun menzilli silahlarla yok etmeye çalışın. Bu ekonomik savaş askeri savaş kazanmanız için anahtar rolünde olacaktır.

*Surprizler iyidir. Daima aynı anda farklı açılardan saldırımıya çalışın. Kapana sıkışan düşman çubuk dagılır.

Single Player'da tavsiye edilebilecek fazla bir strateji bulunmamaktadır. Genellikle birimlerin özelliklerine bağlı olarak stratejilere zaten birimleri açıklarken deðindik, ama bu ay Online kösesinde bu oyunu Multiplayer oynamak ve kazanmak için yapmamız gerekenleri bulabilirsiniz.

**Online sayfasında buluşmak üzere,
Cem Şancı**

Diamond Viper 770 Ultra

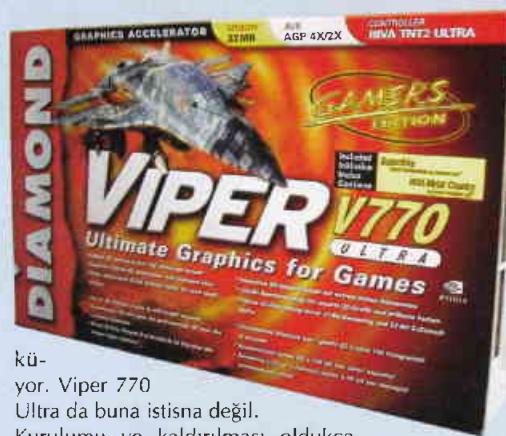
Gamer's Edition

**İşte oyuncuların
mutlaka sahip olması
gerekken ekran kartı.**

Riva'nın ikinci nesil işlemcisi olan TNT 2, Ultra versiyonu ile göz doldurmayı başarıyor. Gerek grafik kalitesi, gerek hız itibarıyle rakiplerinden oldukça üstün olan TNT 2 Ultra işlemciler, Diamond gibi köklü ve güvenilir bir firmannın ekran kartlarında kullanıldığında daha da olumlu sonuçlar elde ediliyor. Bunun nedeni, Diamond'ın kartları 15-20 dolar daha ucuzu maletmek için daha yavaş ve daha ucuz parçalar kullanmaması ve Diamond kartlarındaki elektronik mimari. Bildiğiniz gibi, bir ekran kartının performansını kullanılan işlemci kadar, kartın üzerindeki belleğin hızı da etkiler. İşte Diamond Viper 770 Ultra – Gamers Edition da bu kaliteyi en güzel örneği.

Diamond Viper 770 Ultra – Gamers Edition 32 MB SDRAM belleğe sahip. Bu sayede 2048*1536 gibi müthiş çözünürlüklerde çalışabiliyor, ayrıca 200 Mhz'e kadar ekran tazeleme oranına sahip olduğundan 17-21 inç monitörlerde sahip olan mutlu azınlık gözlerini feda etmeden oldukça yüksek çözünürlüklerde titremeyen bir görüntü elde edebilirler.

Diamond'ın eski kartları genel bir sürücü problemine sahip iken, son zamanlarda elimize geçen kartlarda bu sorun kökten halledilmiş gibi gözü-



kü-
yor. Viper 770
Ultra da buna ıstisna değil.
Kurulumu ve kaldırılması oldukça kolay. CD'de gelen programları kurduktan sonra Diamond Properties adlı yardımcı program Taskbar'a yerleştiriyor. Bu program sayesinde ekran ayarlarınızı istediğiniz gibi değiştirebilir, en sık ziyaret ettiğiniz Internet sitelerine gidebilir ve tek tıklamıyla BAŞLAT menüsüne ulaşabilirsiniz. Çok kullanışlı bir program, açıkçası Power Toys'dan daha iyi.

İşlemci ve bellek hızı 150/183 Mhz olan kartı, In Control Tools yardımıyla 175/200 Mhz'e kadar sorunsuz overclock etme imkanına sahipsiniz ki, bu hız şu an piyasanın en hızlı ekran kartı Voodoo 3 3500'le hemen hemen eşdeğer. AGP 4X'e desteği de bulunan kart, oyunlarda sıkça kullanılan bütün 3D efektlerini destekliyor (Mip Mapping, Bump Mapping, Z-Buffering, Fogging vs.). Bir artı daha olarak, Viper 770 Ultra MPEG-2 video standardını da destekliyor, yanı

bir DVD-ROM'a sahipseniz, DVD filmleri tam performans alarak seyretmek için ayrıca bir MPEG-2 kartı almanız gereklidir ki, bu yaklaşık 80-100 dolar cebinizde kalacak demektir.

Viper 770 Ultra ile birlikte iki de oyun geliyor. Electronic Arts'dan SuperBike ve DMA Design'in Wild Metal Country'si. İkişi de yeni oyunlar olduğundan, oyuncular için bir artı teşkil ediyor.

Diamond Viper 770 Ultra – Gamers Edition çalışmak için Pentium II veya Celeron işlemcili, AGP 2X standartına uygun bir bilgisayar gereklidir. Kartın testi sırasında en çok göze çarpan özelliği, 16 bit'ten 32 bit'lik uygulamalara geçildiğinde gözle görülemeyecek kadar az bir performans kaybına uğramasıydı. Hemen hemen her 3D destekli oyunun 32 bit grafiklere destek verdigini düşünürseniz, bu grafik kalitesine önem veren oyuncular için bulunmaz bir nimet. Freespace 2'deki duman, patlama ve nebula efektleri 32 bit grafik modunda 16 bit'e nazaran çok daha iyi görünüyor. Normalde oyunları 32 bit renk derinliğinde oynamak %20-%30 arasında bir performans kaybına yol açar. Viper 770 Ultra'da ise bu kayıp %1-%5 oranında.

SONUÇ: Diamond Viper 770 Ultra – Gamers Edition, şu an piyasada bulabileceğiniz en iyi oyun amaçlı ekran kartı. Matrox G400'ün sürücü problemleri halledilene kadar da böyle kalacağından şüphemiz yok. En azından Nvidia'nın G-Force 256 işlemcisi kullanan yeni nesil ekran kartları gelene kadar.

Dağıtım: Multimedya
Tel : (0212) 212 98 50 (pbx)
Fiyatı: 205 \$ + kdv

Test Sonuçları

Çözünürlük	640*480	800*600	1024*768
3D Mark Puanı	3270	3111	3161
16 bit Game 1 (Race)	33,8	33,6	33,6
Game 2 (FPS)	36,7	36,9	35,6
3D Mark Puanı	3361	3314	3271
32 bit Game 1 (Race)	33,7	33,4	33,4
Game 2 (FPS)	36,6	35,7	35,3



Inca

TV Explorer

Son

zamanlarda bilgisayar kullanıcıları TV kartlarına ilgi göstermeye başladı. Birçok kartın üzerinde bulunan BT serisi çipsetlerin bazı "özellikleri" nedeniyle bu yönde artan talep, TV kartı üreticilerini sürekli olarak daha gelişmiş TC kartları çıkartmaya zorluyor. Bu ay da, Aralık 1998 sayımızda incelediğimiz Inca TV Explorer kartının yeni versiyonu olan Inca TV Explorer Plus elimize geçti. Bu modelin diğerine olan başlıca üstünlüğü radyo yayınlarını da alabilmesi. Bunun için kartla beraber gelen anten kablosunu yüksekce bir yere asmanız ve CD'deki gerekli programı kurmanız yeterli.

Inca TV Explorer Plus'ın uzaktan kumandası, 181 kanallı kablo yayınına uygun ve 16 kanalı ön izleme şansı da sunuyor. 640*480 çözünürlükte

video ve 1024*768 çözünürlükte tek kare capture etme özelliği bulunan Inca TV Explorer Plus, Microsoft NetMeeting ile de uyumlu. Bu özelliği kullanabilmeniz için CVBS standardını destekleyen bir Internet kamerasınız olması gereklidir. NTSC ve PAL standartlarını destekleyen kart, üzerindeki BT878 çipseti sayesinde doyurucu bir görüntü kalitesine sahip. Ama kartın en büyük eksisi, yanında bir tek sayfa bile doküman gelmemesi. Bu da ilk defa TV kartı kullanan veya genel olarak bilgisayar donanımından anlayamayanlar için güçlük yaratabilecek bir etken. Ama Pasifik Bilgisayara bu eksikliği bildirdiğimizde, kullanım kitaplıklarının Türkçe olarak hazırlan-

dığını ve piyasaya çıkacak olan Inca TV Explorer Plus'ın içinde bulunduğu belirttiler. Bu da olumlu bir gelişme. Kartın üzerindeki video girişi sayesinde bilgisayarınızda video filmlerini de seyredebilmenizi sağlıyor.



TV seyrederken ses duyabilirsiniz için gereken kablo da kutudan çıkıyor. Bu kabloyu ses kartınızın Line In girişine bağlanmanız gerekiyor. Çalışmak için minimum Pentium 90, boş bir PCI slotu, 8 MB sistem belleği (16 MB tavsiye ediliyor) ve 1 MB SVGA ekran kartı gerektiren Inca TV Explorer Plus'i, iyi bir TV kartına ihtiyaç duyan herkese tavsiye edebiliyoruz.

Dağıtım: Pasifik
Tel: (0212) 2128865

Perfect Multimedya Klavye

Biliyorum bu sayfalarda genellikle modem ve ekran kartı incelemesi görmeye alışıksonuz, belki de "bir klavyenin inclenecek nesi olabilir" diye de düşünebilirsiniz. Ama Perfect Multimedya Klavye kayda değer özellikleriyle incelemeyi hakediyor.

Klavye ile ilgini çekecek ilk özellik, sol tarafındaki hoparlör olacaktır. Normal PS2 girişinin yanısına, ses kartınıza hoparlör ve mikrofon için iki ayrı çıkış da verilmiş. Ama malesef klavyenin tek eksisi bu hoparlörden kaynaklanıyor. Zaten bir klavyeyi hoparlör olarak kullanmayı hiç kimse istemeyeceğini varsayıarak, klavyenin hoparlör çıkışının, normal hoparlörlerinin ses kartına girmesini engellemesini doğruluyoruz. Ama ses kartına bağlı olmasa dahi klavyenin üzerindeki bu hoparlörden sürekli olarak düşük seviyeli bir hissü geliyor, bu da

insanı rahatsız ediyor. Klavyenin yanında ayrıca mikrofonlu bir de kulaklık veriliyor, bunu klavyenin sağındaki hoparlör girişini sayesinde kullanabiliyorsunuz. Kulaklık bir kenara, mikrofon bayağı kullanıldı. Ses kalitesi profesyonel kalitede olmasa da, normal bir kullanıcı için uygun.

Klavymizin artıları burada bitmiyor. Sürekli yazı yazanlar bileklerindeki yorgunluktan şikayet eder durur. Perfect Multimedya Klavye ile birlikte bilek destekliği de geliyor, böylece ufak da olsa bu ekstraya para vermeniz gerekmiyor.

Gelelim klavyenin en vuruğu özelliğine. Perfect Multimedya Klavye'de normal Q klavye tuşlarına ilave eten, programlanabilir 30 ekstra fonksiyonlu tuş var. Bunların arasında sesi kısır aç-

mak, DOS'a düşmek, web surfcülerinin hayatını kolaylaşdıracak tuşlar, tek basına Hesap Makinesini ekrana getirmek gibi bir sürü fonksiyonu olanlar var ve yerleşmeleri de gayet uygun. Bu tuşları kullanmak için Klavyenin sağ üstündeki fonksiyon tuşuna basmanız yeterli. Kesinlikle çok kullanışlı. Bu ekstra fonksiyonları kullanabilmeniz için klavye ile birlikte gelen MMX Keyboard ve Media Key programlarını kurmanız lazımdır.

Sonuç olarak, Perfect Multimedya Klavye, Level Teknoloji Ödülü'nü sadece hoparlörünün parazit yapması nedeniyle almadı. Oldukça orijinal bir parça, bilgisayarına ilginç yan birimler almayı sevenlere olduğu kadar, Multimedya uygulamaları ile sıkça uğraşanlara da hitap edebilir. Ama kullanımına alışmak biraz zaman alıyor.

Dağıtım: Multimedya
Telefon: (0212) 212 98 50 (pbx)
Fiyat: 23\$ + kdv



QuickShot USB Strike Pad

Tam da Fifa 2000 gelmişken, şöyle adamaklı bir GamePad'e ne de çok ihtiyaç duyuyoruz, öyle değil mi? Piyasada birçok GamePad var, ama nedense sizler gidip 1-2 dolar daha ucuz diye içinde sürücü disketi bulunmayanları tercih edip, sonra da "Bunun sadece 4 tuşunu kullanabiliyorum!" diye ağlıyorsunuz. İşte size fırsat, 10 dolara action oyunlarından max. zevk almanızı sağlayacak bir Gamepad geldi.



QuickShot USB StrikePad, adı üstünde, USB bağlantısını kullandığı için bilgisayarınızın USB destekli olması lazımdır. USB cihazlarının en büyük avantajı, bilgisayara takığınız anda Windows tarafından tanınması. Biz Fifa 2000 oynarken Alt+TAB ile Windows'a döndük, Quickshot'u bağladık, sürücülerini kurduk ve oyunumuza iki kişi olarak

devam ettik. Bu kadar kolay. Üzerinde yön tuşlarının haricinde 6 ateş kontrol, iki hız ayar ve bir de fonksiyon tuşu bulunana StrikePad'ın üst çeperinde sağ ve solda olmak üzere iki tane de büyük düğme var ki, yarış oyunlarında bunları kullanarak sağa sola dönmek, normal kontroller ile dönmekten çok daha kolay. Lafi fazla uzatmaya gerek yok. Zaten 10 dolara bulabileceğiniz en rahat kullanılan GamePad'lerden olan Quickshot USB StrikePad'i action oyun severlere gönül rahatlığıyla tavsiye ediyoruz.

Dağıtım: Multimedya
Telefon: (0212) 212 98 50 (pbx)
Fiyatı: 10 \$ + kdv

Monaco Flat Panel Subwoofer System

Son bir yıl içinde bilgisayar oyuncuları, işlemci gücü ve ekran kartı kadar iyi bir ses sisteminin de oyun zevki açısından önemini olduğunu anlamaya başladı. SB Live ve Diamond Monster Sound gibi dört hoparlörle destek veren, gerçek zamanlı ses efekti oluşturabilen ses kartlarının da oldukça uygun fiyatlarla satılmaya başlaması ile kullanıcılar beş, on dolardan kalitesiz hoparlörler yerine, ses kartının kalitesine yakışır düzeyde bir ses çıktı elde edebilecekleri hoparlör ve ses sistemlerine rağbet etmeye başladilar. İşte, bu gelişmeler birbirinden kaliteli birçok hoparlörünün ülkeyimizdeki pazardan pay kapabilmek için Türkiye'ye akın etmesine neden oldu. Bu hoparlör setlerinin arasında ki-

mi ses kalitesiyle, kimisi bas gücüyle, kimisi de ilginç dizaylarıyla ilgi çekiyor. Monaco Flat Panel Sub Woofer System son kategoriye girmesine rağmen, ses kalitesiyle de göz (kulak?) dolduruyor.

Monaco ses sistemini aldığınız anda ilginizi çekecek ilk özellik: Hoparlörlerin kalınlığı. NTX'in Flat Panel teknolojisini kullanan hoparlörlerin kalınlığı sadece (sıkı durun) 13 mm! Duvara monte edilip satellite olarak da kullanılabilen hoparlörler, koni şeklindeki ses üreteçleri kullanan



benzerlerinin kalitesine yakın bir ses verebiliyor. 500 Watt PMPO çıkışlı hoparlörlerle birlikte, 3 inçlik bir de Sub Woofer var, ama sistemin belki de tek eksisi bu Sub Woofer'ın yüksek seslere dayanamayıp, baslarında çatlamalar oluşması. Ayrıca, Sub Woofer'ı da masanızın üzerine koymak zorundanız蠢kü ses kartına bağlı kablosunun uzunluğu sadece 30 cm ve ses yüksekliği ayarları da Sun Woofer üzerinden yapılmıyor. Ama bu bir sorun değil,蠢kü eşit güçteki birçok hoparlörden kat kat az yer kaplayan hoparlörler Sub Woofer'a yeterince yer bırakıyor.

Sonuç olarak, bilgisayarına ilginç parçalar almakta hoşlananlar ve masaüstünde hoparlörler fazla yer ayıramayanlar Monaco Flat Panel Subwoofer System'i tercih edebilir.

Dağıtım: Multimedya
Telefon: (0212) 212 98 50 (pbx)
Fiyatı: 42 \$ + kdv

Donanım Pazarı

Dream Machine

İşte paranın alabileceği en iyi bilgisayar

İŞLEMCİ

Pentium III 600 Mhz (YENİ)

Şimdilik Türkiye pazarındaki en hızlı işlemci
Empa (212) 599 30 50
677 \$

ANAKART

Asus PII P3B-F ATX

Tam altı tane PCI slotu var, işlemci hızıisoft-
meninden ayarlanabiliyor
Çizgi Elektronik (212) 273 14 91
121 \$

BELLEK

128 MB SDRAM 100 Mhz

Oyuncular için ideal

252 \$

SABİT DISK

Maxtor 9153506 Diamondmax 16 GB

Okuma hızı çok yüksek.
Karma (212) 233 30 30
369 \$

EKRAN KARTI

Creative Ge-Force 256 (YENİ)

Bütün sınırları zorlayan, devrim yaratacak
yeniden bir ekran kartı
Karma (212) 233 30 30
Multimedya (212) 212 98 50
320 \$

MONİTÖR

17' Sony 200 GTS

Görünür kısmı rakiplerinden daha büyük.
Pampa (212) 256 65 90
423 \$

CD & DVD ROM

Creative 6X DVD Rom

MPEG2 kartı ile biliğe geliyor.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
233 \$

SES KARTI

Sound Blaster Live!

Ev ve profesyonel kullanım için uygun.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
180 \$

Ekonomik Seçimler

Hem iyi hem ucuz bilgisayar isteyenlere

İŞLEMCİ

Intel Celeron 400 (YENİ)

Fiyat/performans oranı çok iyi
Empa (212) 599 30 50
80 \$

ANAKART

ABIT BE6 (YENİ)

1 AGP, 2 ISA, 4 PCI, 1 combo slotu var,
Karma (212) 233 30 30
116 \$

BELLEK

64 MB SDRAM 100 Mhz

Oyuncular için yeterli
131 \$

SABİT DISK

Quantum Fireball 13 GB

Yüksek fiyat/performans oranı
Karma (212) 233 30 30
161 \$

EKRAN KARTI

Creative TNT 2 16 MB

Efsanevi TNT 2, 16 MB Ram ile de oldukça
hızlı
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
88 \$

MONİTÖR

LG Studioworks 775N (YENİ)

Fiyatına oranla çok iyi bir 17 inç
Ufotek (212) 336 61 00
261 \$

CD & DVD ROM

Toshiba XM6502B

40 Hızlı, CD'yi tanıma ve genel okuma hızı
çok iyi.
Karma (212) 233 30 30
62 \$

SES KARTI

Sound Blaster Live! Value

Herkesin alması gereken bir ses kartı.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
55 \$

Yan Birimler

Ve bilgisayarınıza alabileceğiniz en iyi yan birimler

HOPARLÖR

Cambridge Desktop Theater 5.1 DTT2500
4 satellite hoparlör, 1 tweeter, 1 subwoofer
ve kontrol ünitesinden oluşan mükemmel
bir set.
Empa (212) 599 30 50
300 \$

TV KARTI

Hauppauge TV Kartı
Radyo ve teletext yayınlarını da alıyor
Bilgıtas (212) 275 10 70
275 DM

MODEM

Inca Conexant SoftK56
Başarılı bağlantı, maksimuma yakın hız.
Pasifik (212) 212 88 65
30 \$

YAZICI

Epson Stylus Color 640
Dakikada 8 sayfa siyah beyaz, 4 sayfa renk-
li baskı hızı. 1140 X 720 dpi çözünürlükte
baskı yapabiliyor.
Romar (212) 252 08 09
77.990.000 TL

TARAYICI

HP Scanjet 3200 C
600 X 1200 Çözünürlük, 30 bit renk derin-
liği. Paralel bağlantı kullanıyor.
HP (212) 224 59 25
131 \$

CD YAZICI

Sony CRX 120E-RP
4X Yeniden Yazma, 4X
Yazma ve 24 Hızlı
okuma. IDE arabirim kul-
lanıyor.
360 \$
Pampa (212) 256 65 90



Resident Evil 3 Nemesis

Yine kan, yine akrep, yine salgot!

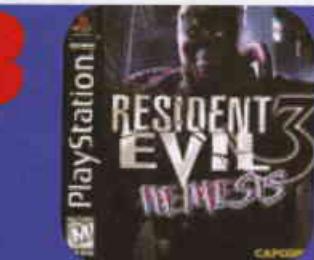
Beller kopsun, kollar upşun, kafalar patşasın!

**Hit
LEVEL**

Ben demiştim ab! Bu oyun mükemmel gelecek demişim ab! Ayıldır herkesin (en başta da benim) merakla beklediği etsane oyunun üçüncüsü sonunda çıktı. Bir çıkış çıktı ki ortağı darmaduman etti yani ha. İnanır misiniz su anda ağzım kufaklırmış. Bir yılımızın en son baba oyunuyla karşı karşıyayız (millenium olayı). Raccoon City' nin altını üstüne getiren zombiler geri döndü. Hem de ne dönüş. Canavar gibi ("gibi" kelimesi orada biraz fazla değil mi?). Unutmadan bu başyapıt eseri inceleme şansını da bana verdiği (ve bana katlanabildiği) için çok değerli patron BLaKiŞ' e teşekkürlerimi bir borç bilirim hanı (ayıldır başının etini yıydum da)

faman efendim, rica ederim - BLX). Yine tırsıç geceler beni bekliyor anlaşan. Level'da esite az rastlanan bir olayla karşı karşıyiniz su anda. Sizleri resmen bir Resident Evil kasırgasına sürükleneceğim. İlk bakışta oyunun incelemesinin dergide bayağı bir yer kapladığını fark etmişsinizdir. Ama daha var, bu sayı bu mükemmel oyun için yeterli olmayacak. Resident Evil 3 ile ilgili yazılarımı takip etmenizi önemle tavsiye ederim. İşinize çok yarıyacak bilgilere ulaşacaksınız.

Bu oyunu incelemeyi çok istiyordum ama yine aynı soruna karşı karşıya kaldım maalesef. Henüz İngilizce versiyonu piyasaya çıkmadığından, oyunun Japonca versiyonunu incely-



BIOHAZARD 3

orum (Biohazard 3 The Last Escape). Daha sonra oyunda oabelecek değişiklikler ne beni ne de CapCom' u bağlamaz arkadaşlar, bunu peşin peşin direkman söyleyim bak.

Sadist Emin İş Başında!

Resident Evil 3, Resident Evil 2' deki olaylardan sadece 24 saat önce başlıyor ve 48 saat sürüyor. Burada Jill Valentine isimli hatunu yönlendiriyoruz. Jill Valentine' i hatırlıyor olmanız gereklidir. Resident Evil' da kendisi, Resident Evil 2' de de adı sık sık görüldü. Bir S.T.A.R.S. üyesi olan Jill Valentine, Avrupa' ya gitmek üzere hazırlarken, Raccoon City' de tekrar bir zombie kafalabığına yakalanır. Şehirden dışarıya çıkabilmek için çabalar. Bu kez ona oldukça sıckanlı ve delikanlı bir genç olan Carlos Oliveira yardım eder.

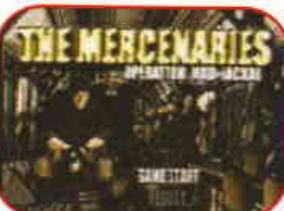
- **Jill Valentine:** 23 yaşında bayan. 49 kilo. İşi: S.T.A.R.S. üyesi. Amacı Raccoon City' den tek parça halinde kaçabilmek. Normal oyunda oynanabilir, askeri oyunda oynamamız (bu ne mi? Okumaya devam edin, anlaysanız).

- **Carlos Oliveira:** 21 yaşında erkek. 83 kilo. İşi: U.B.C.S. paraşüt askeri. Amacı Raccoon City' deki sivilleri kurtarmak. Normal oyunda oynanamaz, askeri oyunda oynanabilir.

- **Mikhail Victor:** 45 yaşında erkek. U.B.C.S. paraşüt askeri. Amacı Raccoon City' deki sivilleri kurtarmak. Normal oyunda oynanıyor, askeri oyunda oynanabiliyor.

- **Nicholai Ginoval:** 35 yaşında erkek. U.B.C.S. paraşüt askeri. Amacı görevi bitikten sonra tüm U.B.C.S. mensuplarını öldürmek. Normal





playstation

oyunda oynanamıyor, askeri oyunda oynanabiliyor.

- Daniel:** Erkek, U.B.C.S. paralı asker. Amacı görevi bittiğinden sonra tüm U.B.C.S mensuplarını öldürmek ama... Normal ve askeri oyunda oynanamıyor.
- Carlos' un arkadaşı:** Erkek, U.B.C.S. paralı asker. Amacı: maalesen zombiye dönüştü. Carlos... Normal ve askeri oyunda oynanamıyor.
- Brad Vickers:** Erkek, S.T.A.R.S. mensubu. Amacı Raccoon City' den kaçmak. Normal ve askeri oyunda oynanamıyor.
- Marvin:** Erkek, Polis memuru. Amacı Raccoon Police Department binasının bahçesinde yerde yatarak dörtlü taklidi yapmak (ne şalak iş yaa, oyundaki en eblek rolü buna vermişler ehi ehi ehi) Normal ve askeri oyunda oynanamıyor. Bu arada not: "S.T.A.R.S." -- Special Tactics and Rescue Service, "U.B.C.S." -- Umbrella Biohazard Countermeasure Service demek oluyor.

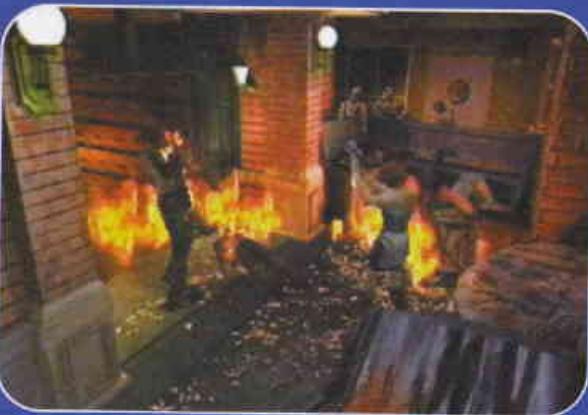
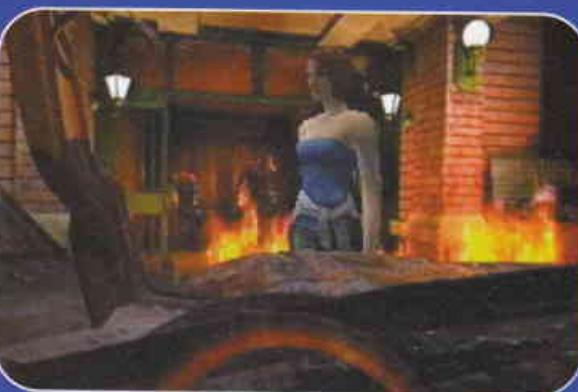
Dur, sakin ateş etme, ben bir insanım!

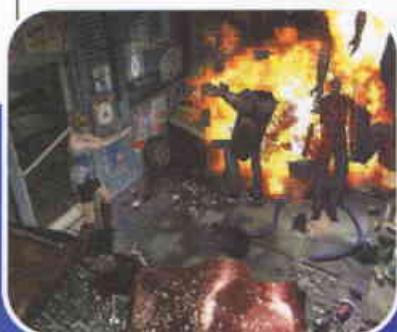
Resident Evil 3 Nemesis serisinin gerçekten en zor oyunu. Bunun sebebi, oyunun kapağına bile ismini zorla yazdırın Nemesis isimli yaratık. Kendisi son derece şımarık, usanmaz, aranmaz ve maalesen elinde bir bazukası olan bir arkadaştır. Asıl adı da Nuri' dir. Aslında eskiden bizim mahallede, arka sokakta otururdu. Hatta arada bir sıkıştırıp tokatlandırmış da keratay. Sonra yadaşık bir dört

sene önce falan ortadan kayboldu. Kimse oru görmemişti. Şimdi bir gördüm, başımıza daya kesilmiş, teee caponyalarla gidip oyun yıldızı bile olmuş bea. Ama araba bizim Nuri o mu yaw? Ya o biraz daha hayatı galiba.

Ya neyse canım işte. Sakin bu oyunun vereceği koşku küçümsemeyin. Sonra pişman olursunuz, komaya falan girersiniz maazzallah. Nemesis size doğru koşmaya başladığını zaman ne demek istediğimi daha iyi anlaysınız. Kodumu uzattıyo walla! Siz onun elinde ölene kadar da yorulacagá benzemiyor. Sürekli de "zitaaaaarz" diye çığırıyo. Neden sebep mi? Çünkü amacı S.T.A.R.S üyeleri öldürmek. O yüzden Jill' in peşinden gidip "zitaaaaarz" şeklinde bağımlı. Hiç debelenmeyein, Koşelerle gelmeden önce "korkmıcıam işe" şeklinde kendinizi sıksanız bile oturdugunuz yerden bir kanş ziplamanıza engel olamazsınız.

Resident Evil 3'te, yeni dizayn edilen yerlere ek olarak Resident Evil 1 ve 2'deki yerler de var. Böylelikle CapCom hem hamallıktan kurtulmuş hem de oteki oyuların havasını içinde barındırmaya devam etmiş. Bu oyundaki puzzle' lar gerçekten daha çok, daha karmaşık ve insanların beynini test edecek cinsten tähhhhhhh ahh... hele bir de Japonca olunca...). Koşeler donulemeyecek kadar korkunç. Burada beklenmeyeni beklemek lazıim. Eğer siz zıpladığınız zaman yanınızda kilerin katası da tavanı vurmuyorsa bilin ki kafalarına battaniye, kulaklarına terlik geçirmişlerdir. Size ciddi bir uyarı: eğer zayıf bir kalbe sahipseniz veya sara ve tarevi hastalıklarınız varsa bu yazıya aldanmayın, oyun o kadar da





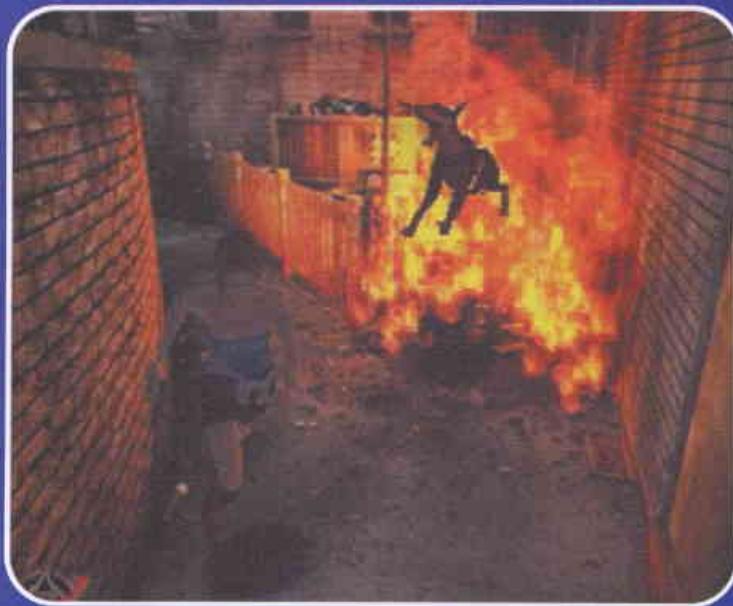
gazel değil. Siz en iyi televizyon seyredin (Reha Muhtar'ı değil haal) Oyunun sürekliliği de şimdiye kadar gordüklerimin en iyisi. Gizli yerlerle; ekstralarıyla sizi tekrar tekrar oynamaya sürüklüyor; beni de. Hadi gelin beraber gizleri çözelim, eşeri tralım. Bir kere Resident Evil 2' de de sık sık karşılaşlığımız, "oyunu yüz tutusıkibusuk kere bitiriseniz cıvcıç çıkacak" şeklindeki hikaye burada da var. Ama şükürler olsun ki bu sefer

olduğu için ne dedığını tam olarak anlamıyorum ama sanırsam ki, bütün oyundan bitirdiğinizi söylüyor. Bütün gizler boyelikle açılmış oluyor.

1- Butik anahtarları: Birinci haritayı aldığınız yerdeki bir kapalı dolabı açmak için.

2- Beş ekstra kostüm:

- a) Jill Valentine' in Resident Evil 1' deki S.T.A.R.S. üniforması
- b) Mini etekli polis üniforması
- c) Beyaz alışveriş kıyafeti



daha kolay. Orada Hurik ve To-iu'yu çıkartana kadar hayatım sola kaydı, rot balans ayarı gitti. RE3' te oyunu her bitirişinizde bazı gizleri çözüyorsunuz ve bazı aksesuarlara sahip oluyorsunuz. Nelere sahip olacağınız sizin oyunu ne kadar iyi oynadığınızta bağlı. Örneğin, Jill' in oyunda kullanılacağı farklı kostümler olacak. Birinci bitirişinizde bir butik anahtar ve kostümler alacaksınız. İste bu kostumlerin bir ya da beş adet olması sizin oyunu bitiriş notunuza bağlı. Oyunu bitirdikten sonra yükleyip tekrar başlarsanız aynı oyun başlıyor gibi görünür ama her seferinde daha farklı oyular oynarsınız. Yani oyunu aslında tamamen bitirebilmeniz için tam sekiz (8) kere bitirmeniz gereklidir (oooh!). Sekizinci bitirişinizin sonunda bir mesaj çıkacak. Walla, Japonca

d) Siyah sürücü kostümü
e) CapCom' un bir başka gerilim oyunu olan Dino Crisis' deki Regina'ının üniforması.

3- Askeri operasyon oyunu: İşte yukarıda söylediğim askeri kısım. Tamamen ekstra bir oyun: "The Mercenaries: Operation Red Jaekal". Resident Evil 2' deki gibi de çıkartmak için kasmak gerekmeyecek. Siz bir kere oyunu bitirin yeter. Tekrar yüklediğinizde zaten bununla ilgili bir seçenek gelecek karşınıza. Bununla ilgili ayrıntılar ve de tam çözüm (veya GUIDE, henüz belli değil) Level Aralığı 99 da. Zaten daha RE3' ün tamamını bile bu aya yetişmeyecek gibi. Aslında çok kabaca anlatmama rağmen hepсини bu sayıya yazmaya kalksaydım, dergide başka oyulara yer kalmazdı.

4- Üç adet sınırsız silah: bunları The Mercenaries game' den satın ala-

bilirsiniz:

a) Machine gun: Bu silaha sahip olabilmek için 2000\$'lık uçlanmanız gereklidir.

b) Gatling Gun (katlam silahı): E güzel alet ama birazcık 3000\$

c) Rocket Launcher: Fazla söyle gerek yok, alet kendini gösteriyor zaten abi: 4000\$

5- Sınırsız cephe: bunu da The Mercenaries game' den satın alabilirsiniz. Ama biraz tuzlu: 9999\$

6- Jill' in günlüğü: Oyunda aldığınız dosyalarla falan ilgili sanırım. Henüz tam anlayamadım. Geçin...

Resident Evil 3' de geçen oyundakilerle beraber toplam ondan fazla zombie çeşidi var. Her an canlanabilecek zombiler arttırmış. Oyunu dehşet içinde oynuyorsunuz. Hepsi daha da netleştirilmiş ve animasyonları daha da yumuşatılmış. Karakterimizin hareketlerinde de ufak tefek yenilikler var. Koşma ve aşağıya aynı anda hızla basığınız zaman, Jill hızla arkasını dönüyor. Silent Hill'de ortaya çıkan bu özelliği CapCom kaçırmamış benziyor. Merdivenlerden ezbere inmiyor artık, inip çıkarken tamamen sizin kontrolündedir. Ugrasıp ona da animasyon yapmışlar abiler (kollar arasında yükleme varsa bu özellik çalışmaz). Böylelikle merdivenin ortasına gelip, silahınızı aşağıya doğrultup toplu katlam yaratabilirsiniz. Artık fondaki bazı objeleri de savunma amaçlı kullanabiliyoruz. Örneğin üzerinde doğru gelen zombilerin yanında duran varile ateş ettiğinizde varıl





patlıyor ve zombiler de çatıyor mecburen. Ancak burada R2'ye bastığınız zaman silahını zombilere değil de varile doğrultur. Böyle yerlerde varile değil de düşmana nişan almak istiyorsanız R1'i deneyin. Artık oyuncular oyuncunun hikayesini etkileyen seçenekler de yapmak durumdadalar. Çok daha kapsamlı bir harita sistemi var ve tek düğme ile ulaşılıyor.

Yalan söyledi, huarrrrrgh, taze beyiiin!

Grafik motoru da önceki oyunla aynı ama çok daha detaylı. Patlamalar ve diğer parçacık elektleri geliştirilmiş. Ekranda bir kerede bulunabilecek zombi sayısı da artırılmış. Yedi-sekiz hatta bazen ona kadar çabullen bir yamyamlar ordusu ile karşı karşıyasiniz. Hava şartları da artık oyunda etken. Gün geceye dönüyor, tekrar gün doğuyor, yağmur yağıyor, yollar temizliliyor, camlar büğünlüyor, yerlerde su birikintileri oluşuyor. Bu özellikler tabii ki bir futbol oyununu etkilediği kadar bu oyunu etkilemiyor ama oyuncunun atmosferine yansıyor, hissiyona daha da yükseltiyor.

Oyunun kolay (easy) ve zor (heavy) olmak üzere iki zorluk derecesi var. Benim burada anlatacağım hersey Heavy Modda geçerlidir. Gerçek kolayda da aynı olduğunu tahmin ediyorum. Seçimi size kalmış.

Geçen oyunlarda olan herbeler (sadece Raccoon City'de yetişen ve insanı iyileştiren bir çeşit bitki) karıştırıp, daba göğüsünü elde etme olayı bu oyunda da var. Hatta bu kez cepheye için de aynı uygulama geçerli. Sağdan soldan topladığınız barutları değişik sekillerde birleştirerek istediğiniz silaha ait mermileri elde ediyorsunuz. Bunun için oyuna ilk başladığınızda sandığınızda bulunan bir aleti kullanıyzısunuz. Sanırım barutları kovanlara doldurmak falso gibi bir amacı var. İki çeşit barut var. Kırmızı olanları A barutu, Sarı olanları ise B barutu. Bir A barutu ile B barutunu birleştirirseniz, bir C barutu elde edersiniz. Şimdi değişik sekillerde karıştırılan barutlardan neler yapabileceğinizi bir anlatayım (güçleri 100 üzerinden değerlendirilecektir):

- A barutu = 30 Handgun (garip tabanca) mermisi (gücü:11)
- B barutu = 14 Shotgun (pompalı) mermisi (gücü:50)
- C barutu = 20 Grenade (el bombası) mermisi (gücü:62)
- A+C barutu = 20 Fire (ateş topu) mermisi (gücü:84)
- B+C barutu = 20 Acid (sıcak) mermisi (gücü:72)
- C+C barutu = 20 Cold (soğuk) mermisi (gücü:100)
- C+C+C barutu = 48 Magnum mermisi (gücü:72)

Eğer aynı mermiden sekiz kere yaparsanız, sekizinciye size özel mermi yapmak isteyip istemediğiniz sorulacaktır. Birincisini seçerseniz "evet", ikincisini seçerseniz hayır demis olursunuz.

Başa çarem kalmadı, ben Gazman'ı arıyorum arkadaş...

Tabii ki bir de bu iyileştiren herb olayları var. Bunları Raccoon City'nin hemen bir yerindeki saksılarda bulmak mümkün. Üç çeşit saksi var. Yeşil herb: %25 oranında iyileştirir. Mavi herb: zehiri alır (bizim de yoğundurum var di mi?). Kırmızı herb: Yeşil Herb'ün gücünü artırır. Bunları direk kullanıbildiğiniz gibi karıştırarak kullanma olağına da sahipsiniz.

- Yeşil + yeşil = %50 oranında iyileştirir.
 - Yeşil + mavi = %25 oranında iyileştirir ve zehiri alır.
 - Yeşil + kırmızı = %100 oranında iyileştirir.
 - Yeşil + yeşil + yeşil = %100 oranında iyileştirir.
 - Yeşil + mavi + kırmızı = %100 oranında iyileştirir ve zehiri alır.
- Ne kadar Herb kullanmanız gerektiğini Jill'in kalp atışlarına bakarak anlayabilirsiniz. Eğer "Fine" yazıyor ve rengi yeşil ise enerjiniz %50-100 arası demektir. "Caution" yazıyor ve rengi sarı ise %49-35 arası, rengi turuncu ise %34-20 arası, "Danger" yazıyor ve rengi kırmızı ise %19-0 arası demektir. Eğer "poison" yazıyor ve rengi mor ise zehirlendiniz demektir ve enerjiniz %100-10 arasında olabilir.

Son sözüm sudur arkadaşlar, eğer Playstation'ı seviyorsanız bu oyunu da seviyorsunuz demekti. Zaten

daha öncekilerini oynadıysanız bu oyunu mutlaka alacaksınız da, eğer oynamadıysanız mutlaka alın ve oynayın. Hatta tavsiyem bu serinin bütün oyunlarını alın ki neler olduğunu tam anlayabilesiniz. Karşımızda bir başyapıt duruyor (yazım değil; oyun). Almazsanız kiserim bak. Bak hala duruyor ya; bak salarmı üzerinde zombileri bat Nemesiliş, gel oğlum sana mama çikacak gibi...

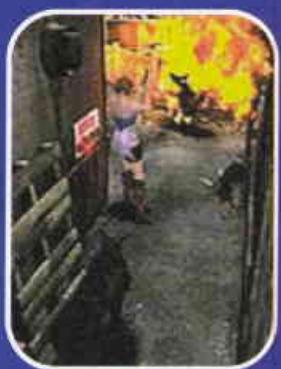
Bacağım; bacağım nerede???

Oyundan maximum keyif alabilmek için önemli not: Bu oyunu ıskısız veya az ıskılı bir ortamda, kaliteli ve ekranın kontrast ayarı iyi yapılmış bir televizyonla ve kaliteli bir müzik setine bağlayarak oynamamızı çok lütfen tavsiye ederim. Eğer bir de Home Theater setiniz varsa ictemiz demektir. İyi uçışlar.

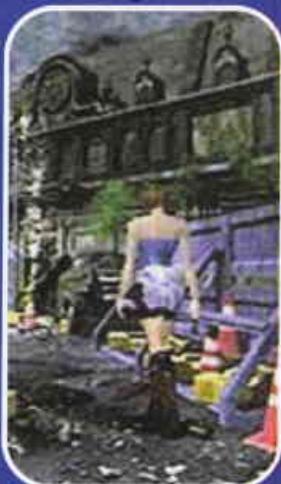
Bu aylık yerimizin darlığı nedeniyle yarı kalan oyuncumuzun devamını, yeni bulacağım bilgileri, bütün hikayelere uygun tam çözümünü ve The Mercenaries Game guide'ini gelecek sayımızda bulacağınız. Aralık sayımızı sakın kaçırmayın derim. Sonra üzülsünüz.

Bir not daha: Evimi başka bir şehrde taşımam nedeniyle yaklaşık bir aydır maillerimize cevap veremedim arkadaşlar. Hepinizden özür diliyorum. Telefonum bağlanınca maillerinize cevap yazmaya başlayacağım. Cevaplamamışlara da cevap yazacağım. Bu arada artık yeni mail adresimi kullanabilirsiniz; bakınız karnede yazıyor. İlginize teşekkür ederim. Ayrıca derginizde Playstation'a daha çok önem verilmesini istiyorsanız, Playstation TopTen listemize de mail atmayı ihmal etmeyin. Playstation'ın nabzını tutmaya devam edeceğim; Bye&smile...

MegaEmin
megaemin@level.com.tr



4



5

Resident Evil 3

BİLGİ İÇİN www.level.com.tr

YAPIM Capcom

ZASITIM Capcom

GENEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ses/Mizan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aksiyon	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Zorluk	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GENEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

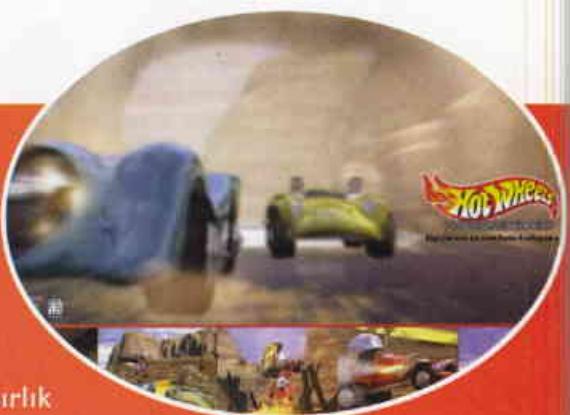
HOT WHEELS Turbo Racing

Inceleme yazılarını yazanların nedense hep unuttukları şu iki satırlık SPOT'u yazma memuru olarak ben diyorum ki: Hotwheels Turbo Racing PSX için son zamanlarda yapılmış en güzel araba yarışı (okurum sənə diyorum, G&B sən anla)

Malum, insanı gösterişe meraklıdır (Homo Gösterisus). Yapılan pek çok hareketin arasında "ne?" değil de "nasıl?" sorusunun yanıtının aranması da bundan olsa gerek. Mesele uzaylıların yakalanması olabilir, ama işi yapanların bezav önlükli bilmadamları değil, stiyah takım elbiseli gizli güçler olmasında yarar vardır. Ya da gerçekliği yapıp "Matrix" dedikleri su tanı dünvaya inen asilenn yok edilmesi sırasında bile gece takılan güneş gözlükleri, utulu pantolonlar şarttır.

Cünküm çevrede

uyandırılacak olan hayranlık dipsiz egomuzu iyazi git gide kontrolden çıktı Freudyen yaklaşımına taşmaya başlamakta, tarihlerin sakın bir pazar sabahını göstermesine karşın teslim süresini aşmış olduğunu bilen yazar, yazacağı diğer iki yazımı beyinin iç kırımlarına sıkıştırıp denetim ağı arasından yavaşça sızan sözcükleri dehşetle sıkınleştirmeye çalışmaktadır. İlk anda hafifçe güdüldür, ardından dalgı yemiş kumlar gibi çökecek olan hız duygusu, daha fazlasını isteyerek, bizi yeni gösterilere itecektir. Ben daha fazla dayanamıyorum, ilk cümle yeterliydi, nıve bu kadar zorladım, onu hiç bileniyorum. Sadece gelmeye -özellikle Siman'ın

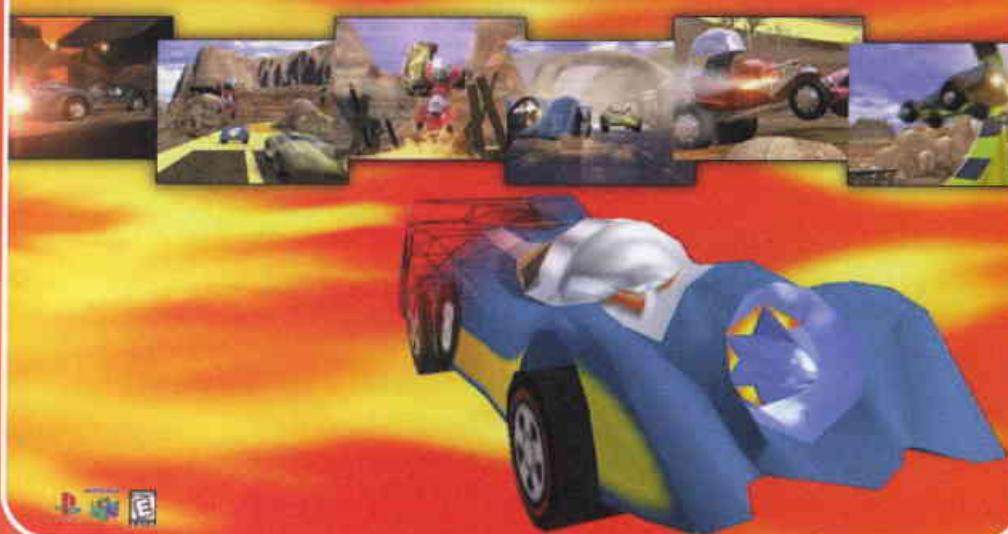


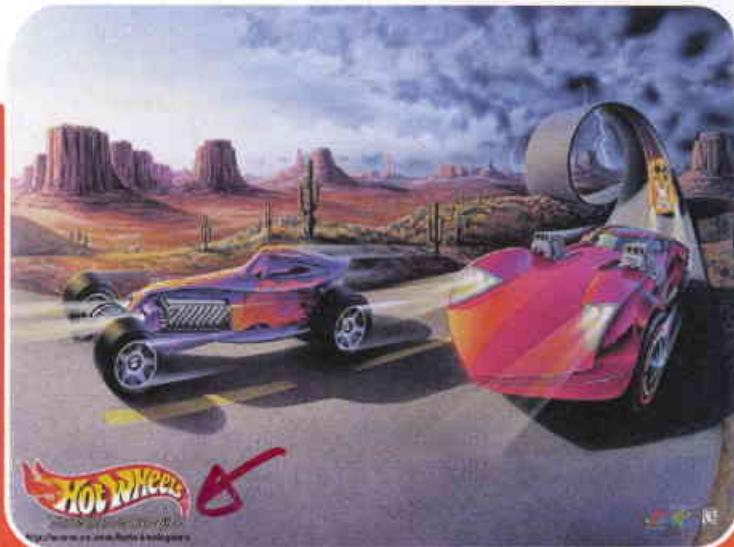
masa altında sakladığım 45'li göz önüne alarak laide bir iş olarak görüyorum.

Koş Oluum Üç Takla Bi Burgu Yaptım!!

Gösterişe meraklıyız savını ortaya atmamın nedeni eskiden her türlü oyunda artistik hareketlere önem veren arkadaşlarımızın "Üç kere dönüp ates ettim, beş sıçrayışla hedefe ulaşıp ters döndüm!" fala gibi ifaderelerinin pek çoklarında "İyi güzel yaptın da madalya taktılar mı?" gibi yanıtla manzı kalmalarıdır. Yaptıkları hareketin gururuyla ıslıdan gözleri bu kedi-ciger-pis psikozundaki yanıtla söñüverirdi. Ancak yükselen değer karizma, artik hem esterik hem de ılevsel hareketlerin yapılmasına izin veren bir oyun doğurdu. Oyun hakkında kısa bir ön bilgi verip hemen açıklayacağım. Hot Wheels, araba koleksiyonu çok zengin bir yarış oyunu. Başlar başlamaz yirmi adet araç arasında birini seçme sansınız var. Exhibition Race seçenekleri ile pistlerden rastgele birinde eğlenmeye başlayabileceğiniz gibi, Hot Wheels kapası da kendine güvenen her yarışçuya açık. İşin en önemli kısmına simdi geldik. Oyunumuzda -yanı-

CARS





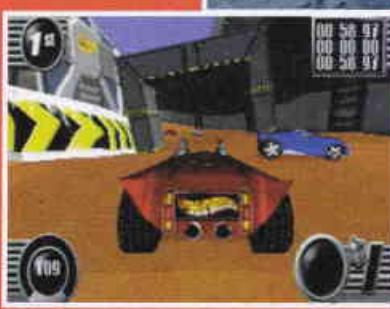
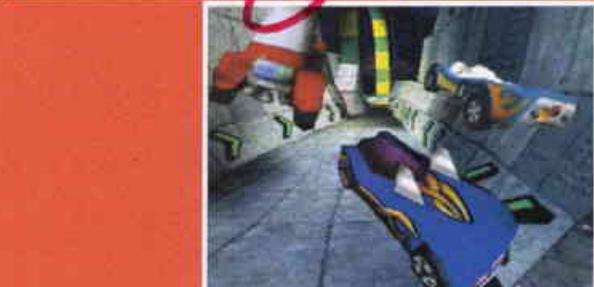
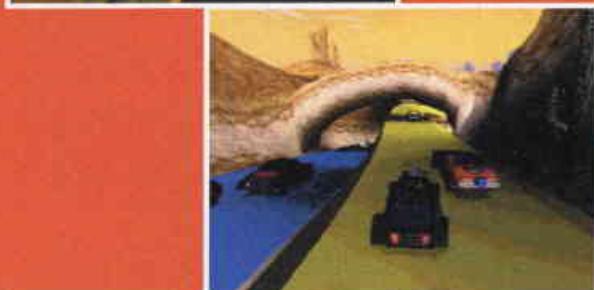
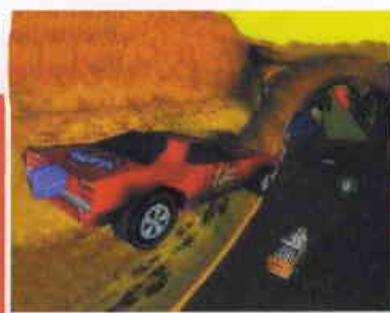
oncesinde de belirtildiği gibi kazanmanın iç yolu var: Hızlı olup rakiplerinizi geçmek, onları oraya butaya çarptırarak patlamanı ve yanışan bir süreliğine kopmalarını sağlamak ve artistik hareketler yapmak! Bunu nasıl kullanacağınız, gelince, yaptığınız hareketin zorluk derecesine göre sol alta bulunan ve hızla gaz verip rakiplerinizin önüne geçebilmenizi sağlayan "turbo" hakkınız arıyor. Örneğin havadayken aşağı fırlına basarak donebiliyorsunuz. Standart bir arabada bir takla iki turbo, iki takla ise üç turbo kazandırıyor. Eğer hantal bir araba seçmişseniz, bu değerler değişebiliyor. Bunun gibi kendi etrafında dönme, rampadan atlayıp yan düşme vb. sınırsız show imkanı var. Uçuş serbest!

Bir de Yere İnebilseydim !!

Dikkat edilmesi gereken bir nokta, hareketleri lavyıyla yapabilmeyiz. Eğer takla atacağım derken sırtüstü düşüverirseniz, arabanız patlayıcıdır, şansınız yaver gider de arabayı patlamadan çevirebilirseniz bile bonus monus alamazsınız. Bir de her pist

icin sececeğiniz arabanın özelliklerini göz önünde tutun. Örneğin kıvrak bir araba, hoplayıcı bol bir pistte daha çok artistik hareketle turbo kazanabilirken, düz bir pistte alınızdaki aracın hızı olmasının önemi büyük olacaktır. En eğlenceli kısımlardan biri de çeşitli pist ve gizli araçları Hot Wheels kupasında kazandığınız başarılarla açabilmeniz. Yolda bulacağınız ekstralardan kimileri de yeni araçlara kavuşmanızı sağlayabilir. Haayır! En önemlisini söylemeye yine unuttum! Açıltığa Metallica "Fuel" esliğinde oyde bir demo gidiyor ki, neye uğradığımızı şaşırıyorsunuz. Oyun içi müzikerler de size yeterli "gaz" verecek kadar iyi! Tabii bunca atlawayı zıplayış arasında, patlayan arabaların bir yenileme düğmesine bastılarak yarış katılabildiği bir ortamda fizik kanunları gume gidivore tabii. Fizik kurallarına uygunluk gibi bir takımınız yoksa, Hot Wheels'ı edinin, araba yarışlarında "keyif" faktörünün bu denli onde tutulduğu oyuncuların sayısı pek de çok değil!

**Batu Hergünel &
Gökhan Habiboglu**



<http://www.ea.com/hotwheelsgame>

Hot Wheels

8

BİLGİ İÇİN Aradıdan 212659 26 73		YAPIM Showfront Studio	DISTRIBUTOR Electronic Arts
YAZUNLU SAYISI	2	Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
RİSERVİ BEZEK	Var	Ses Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Analitik Dostluk	Var	Atemsüre	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
DUZU STACK	1	Zorluk	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
RC YARIŞ YARIŞI		GENEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Her an çakılabilir			

Fighter Maker

Usta dövüşçüler doğmaz; yapılır!



Günümüze kadar sayısız dövüş oyunu piyasaya sürüldü. Bunların bazıları fantastik olmasıyla, bazıları da çok iyi tekniklerle hazırlanmış olmakla öne çıkyordu (bazıları da öne çıkamıyordu tabii). İlk çıkan Beat-Em Up'lardan bu yana çok büyük gelişmeler oldu. Street Fighter 2 çıktıktan zaman 8 karakterli, hatalarla dolu, iki boyutlu bir oyunduyine de biz hastaydık, yine önume gelse oturur usanmadan oynarım. Bakınız şimdi Street Fighter Zero 3 piyasada. Yenilikler ise sayamayacağım kadar çok. İki boyut klasığı devam etmiş ama karakter sayısı, hareketleri, turbo sistemi, özel hareketleri ve daha birçok yeniliği var. Street Fighter EX 2 zaten tamamen bir teknik harikası. Mükemmel üç boyutlu vektör grafikler ve tam oturmuş bir oyun. Street Fighter vs. Marvel ise ütopik ama fantastik. Bu kadar gelişmeye rağmen, şimdidiye kadar bir tane bile kendi dövüşü karakterini tamamen kendinizin yarattığını bir oyun çıkmadı, çıkamadı nedense.

Fighter Maker¹ in yapımcı firması, oyunculara da yapımcı olabileme şansı vermek istemiş olsa gerek ki, böyle ilginç bir oyunu denemisi. Karakterinizin nasıl

dövüşeceğini siz karar veriyorsunuz. ASCII Fırmanın adını daha önce pek duymadım. Zannedersem yeni bir firma ve değişik bir şeyler yaparak kendine yer edinmeye çalışıyor. Güzel bir fikir üretmişler ama bu oyunun, bilgisayar oyun salonlarına satılamayacağını unutmuşlar herhalde. Büyük bir geliri geri tepmışlardır. Böylece. Her neyse; bu onların problemi di mi? Bize oynamak düşer.

Biraz sola, hah, biraz da sağa, çevir çevir...

Evet efendim, açın bakalım PSX konsollarınızı. Yerleştirin Fighter Maker CD'sini. Aaaaaaa; o da ne? Oyunun demosu falan yok? Ne alaka yow, neden yok? Puan kaybettii daha ilk bakişa. Direkman zırtta basın falan diyo. Bastık bakalım. Dört tane seçenek çıktı karşımıza.

Normal mode: herhangi bir karakteri, kendi özellikleriley ya da sizin memory kartınızda kaydettığınız özellikleriley beraber seçip ardarda gelen altı rakibi yenebilme maksadı taşır. Maalesef altı rakip çok azdır, hiçbir ara geçiş ekranı ya da replay falan yoktur, hatta hatta oyunun sonunda Staffroll'dan (yapanları yazan bir kayan ekran) başka bir olay, grafik yahut ta resim bile yoktur. Oyunun sonunda boss da yok. Gizli adam mı? Nerdedee? Daha normal dövüşçüler bir işe yaramıyorken ne yapalım gizli karakter? Ben şahsen hiçbir zevk unsuru bulmadım.

- Vs mode: İki kişi karşılıkla dövmek için
- Option: Ayarlar; içinde bulunması gerekenlerden fazla yok.
- Edit mode: İşte dövüşçünüzü yaptığınız kısım. Burada şu seçenekler var:
- a) New: o karakter hakkında kaydedilmiş bilgileri kaybedip yeni bir karakter yaratmaya başlamak için
- b) Load: memory kartınızdan ya da CD'den, daha önce yapılmış karakter bilgilerini yükler
- c) Save: yapılan değişiklikleri memory karta kayıt eder
- d) Profile: burada karakterinizin kişisel bilgilerini kayıt ediyorsunuz. Name: ismi, Hometown: yurdu, Birth Date: doğum tarihi, Sex: cinsiyeti,



Blood Type: kan grubu, Hobby: adı üstünde, Occupation: meslek, Fighting style: dövüş stil, Creator: yaratıcısı

e) Body: yaratıcığınız dövüşçünün vücutunu seçiyorsunuz

f) Motion: Burada karakterinizin hareketlerini hazırlıyorsunuz. Oldukça zahmetli bir iş. Hit: Yumruk, tekme vs. gibi vuruşlar - Throw: tutma, atma, fırlatma gibi - Win/Lose: Maçın sonunda yaptığı hareketler - Basic: yapılan temel hareketler; ayakta durma, eğilme, gard vaziyeti gibi

g) Logic: yarattığınız karakterin, bilgisayarın kontrolündeyken rakibine reaksiyonlarını ayarladığınız yer.

h) Test: yaptıklarınızı sınayın, test edin

i) Settings: geriye kalan bazı basit ayarlar

Lakin Edit mode, yanı dövüşçünüzü yarattığınız bölüm öyle anlatlığım kadar kolay değil. Oldukça problemli bir menü dizayı olmuş. İlk bakişa kolay gibi gözüken bofum bir anda bir kabusa dönüşebiliyor. Hareketleri 14 ile 23 arasında değişen kareler (frame) halinde yapıyorsunuz. Hepsi tek tek yapmanız gerektiğini bilmem söylemem gereklidir. Vücutun herhangi bir yerini üç yönde çevirebiliyorsunuz ama vücutun yönünü kaybediyorsunuz. Frame'leri atlayarak yapmak kolay olur gibi bir düşünceniz ise unutun gitsin. Bilgisayar aralan hiç de güzel dolduramıyor. Zaten oturup bütün frame'leri çizseniz bile hareketin asla umduğunuz gibi olmayacağı garanti ederim. Tabii, eğer aranızda bizim gibi oyun sapıkları varsa o zaman bir ihtimal olabilir. Ama er veya geç (tümünen beşinci harekette felan) onlar da yapmaktan usanıp kendilerini banyoya kilitleyip Tetris oynamaya başlayacaklardır. E oyun yapımcılarının da hareketleri tasarlarken Playstation keypad'ı kullanmadıklarına bahse girerim. Unutmadan, Street Fighter'daki gibi Fireball veya buna benzer ateşi, bızu falan hareketleri de yapamıyorsunuz. Aslında bana sorarsanız yaptığınız seylere deymez. Hele de atmaları yapmak tam bir zaman kaybı. Paşa paşa oturup normal mode' u oynayın. Güzel yönleri de var tabii. Sizin kafanızda

tasarıladığınız gerçek olamayacak hareketleri yaratabilecek olmanız.

Kendin yap, kendin oyna

Kullanabileceğiniz 20 adet de dövüş stil var. Bunlar: Kung Fu, Jujitsu, Kick Boxing, Kuk Sool Wan, Full Contact Karate-do, Tae Kwon Do, Kenpo Karate-do, Shoot Fighting, Boxing, Wrestling, Martial Arts, Sambo, Capoeira, Pro Wrestling, Muay Thai, Freestyle, Lucha Libre, Hybrid Jujitsu, Pit Fighting, Super Herotula bu ne biçim dövüş stili? Bu dövüş stillerini kullanacak 20 adet de hazır karakterimiz var. Ama bu karakterler de hemen hemen çalıntı gibi. Aman ne aynımı! Duyümüm bi daha. Sadece Skulldomina kullanırken Arika firmasından izin alınmış (Arika ve Skulldomina isimlerini, harbi Beat Em Up'lar Street Fighter EX serisinden hatırlayacaklardır). Gerisi hep kopya. Biraz diğer oyunlar hakkında bilginiz varsa bu oyunu gördüğünüzde ne demek istediğimi anısanız. Neşe işte: bu karakterlerin kullanımı için hazırlanmış 800 adet de hareket CD'de hazır bulunuyor. Bu hazır olanların üzerinde oynamaya yapabileceğiniz gibi yenilerini de yaratabiliyorsunuz.

Oyna da oyna kafană göre oyna

Oyunun grafikleri de, yanı utanmasam 16 bit MegaDrive ayırmada diyecek ha (ups! dedim galiba). Çok kalitesiz fon, yerler sanksi otuz kere zoomlanmış Doom duvarları gibi. Karakter çizimleri vektör grafiğin vasat örneklerinden. Hareketler ise doğal görünümekten epey uzak. Karakter seçme ekranı çok sıkıcı,

yükleme ekranının bir ayağı çukurda ve menüler de karmaşık. Ya seslere ne demeli? Televizyonunuzun (ya da müzik setinizin, ki təsiye ederim bağlayın) sesini tamamen kapatlığımızda (bakınız düğme ismi "mute") Fighter Maker çok daha iyi bir oyun haline gelir. Aştal aştal ses efektleri var. Müzikleri de sadece dövüş esnasında duyabiliyorsunuz. Zaten onlar da özenle insanı en çok rahatsız edebilecek frekanslar seçerek hazırlanmış. Atmosfer diye bir şeyden de bahsetmek bu oyun için oldukça güç.

Oyunun hiçbir modu güzel değil. Normal mod gülünç derecede kisa. Zaten oyun vasat, bari oynanabilecek tek yeri uzun tutsalardır. Mükemmel bir fikir berbat edilmiş derim ben. Yazık, yazık, yazık. Bu başırsızlıktan sonra bir daha böyle bir şey denemez herhalde. Oyuncusuna da hiçbir zevk vermeyen bir oyun. Bu oyunu delirmen uzun süre oynayacak birileri olduğuna da inanmıyorum. Hadi link desteği falan olsayıdı o zaman yine bir derece. Arkadaşınızla yarattığınız karakterleri kaptırıldınız falan. Neşe uzun lafın kısası, kapagini gördüğümde aldandığım kadar güzel bir oyun değil. Yine de size kalmış. Ama satın almadan önce Level Genel Puanına bir bakın derim. Bye&smile...

MegaEmin
www.megaemin@level.com.tr



Fighter Maker



CROC 2

Yeni günün ilk dakikaları... İki kocaman sayfa... Doldurulması gerek... Uyku beni henüz bulmadı, ama biliyorum, dışarıda beni arıyor... Kahvem olsa çarşışabilirdim, oysa cephanem tükendi...



Eski kalkıp yazarımlı yanıyla uyumak istemiyorum, çünkü uyuyamayacağımı biliyorum. Aslında VI. Batu ve V. Gökhan Yazmaları gerekli. Daha öncekilerde olduğu bilinmiyor. En son derginin altındaki mahzenlerde duyulmuş sesleri. Oraya hiç inmedim, inmek istemiyorum. Zavallilar, yazılarını geciktirmişler. Son kez... Aşağıda olup bitenlerle ilgili söyletiler var. Derler ki orada on iki dakika içinde üç sayfalık bir yazı yazmanız isterlermiş. Ve beyninize bağladıkları elektrodlar yüzünden klavyeye her basınız küçük akımlara dönüşüp zihninizi yakmaya başlamış. Kimse vaktinde bitirememiş. Kimileri daha başlığı bile yazamadan mahzenlerin taş duvarları kadar sessiz oluvermişler. Başarabilen bir tek kişiden söz ederler... Mad... Dog... Gerçekten başarmış mı biliyorum... Ama inanıyorum. O derin hırıltılar... elektrodlar yüzünden deform olup asimetrik bir görüntü almış kafa... alev alev gözler... ve belli belirsiz görünen, korkutucu dişler... Ancak "oray" görmüş biri bu hale gelebilir. Korktuğumu sanmıyorum, ama bir şey beni rahatsız ediyor... Gözümün önüne o geliyor, ardından burun ve çene birleşip uzuyorlar, rengi yavaştan yeşile dönüyor, boyu kısalıyor, gözleri irileşiyor, kuyruk-sokumundan yavaş yavaş bir deri parçasının uzadığını fark ediyorum. Artık karşısındaki düşündüğüm kişi değil, yalnızca küçük, sevimli bir timsaht yavrusu...
Bana "Merhaba" diyor...

A new croc

Eski dosta ben de merhaba diyorum. "Seni bana kardeşim bir PC CD'sinin içinde getirmiştii. Fena değildin, ama seninle çok da ilgilendirmedim doğru, kusura bakma!" "Dert etme, biliyorum o zamanlar önemli işlerin vardı." Bir timsaht yavrusu için çok anlayışlı... Bunu içimden söyleyorum.

"Bir göz atmak istemez misin, bu kez daha eğlenceli olacak!"

Kabul ediyor ve demoyu seyrediyorum... Oki Doki adası diye bir yer, ve "Gobbo" adlı şirin ada sakinleri. Derken Dantini adlı kötü yaratıklar (Dantini deyince aklıma dandini dandini dastana geldi, hayır, uyu...mamalı...yım...) çıkmayı ve bir ayinne Croc 1'deki büyük Kötü'yü çağırıyorlar. Bu ayine tanık olan bir Gobbo'cuk da yakalanıyor. Sahne değişiyor, Croc ve dostları sahilde oynuyorlar.

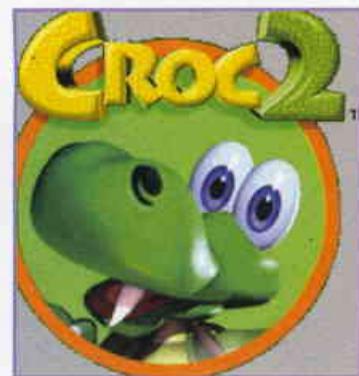
"Çok fotojeniksinti!" diyorum... Teşekkür ediyorum...

Croc bir mesaj buluveriyor ve arkadaşlarının yardımıyla Oki Doki adasına doğru fırlayıveriyor. "Demo bu kadar, haydi yeter miskinliğin!" deyip makinenin içine giriyor. Elimde Joypad, kendimi onu yönetiken buluyorum. Tuşlar kolay, X ile sıçrıyor, Kare ile kuyruğumu savuruyor, Üçgen ile elimdeki eşyayı kullanıyorum. R2 ve L2 elimdeki eşyaları seçmeye, R1 ve L1 ise sağa sola kaymama yarıyor.

Adada gezimmeye başlıyorum. Buradaki Gobbo'lar oldukça yardımsever. Birinin gösterdiği kutudan sağa sola bakanmamı sağlayacak olan dürbüñü alıyorum. Bir diğerinin bana uzattığı kartın üzerine alacağım kristallerin kaydedileceğini, bunları Pete'in dükkânında bana yarar sağlayacak eşyalara çevirebileceğimi öğreniyorum. Az ilerideki bir Gobbo benimle oyun oynuyor, o zıpla deyince zıplıyor, kuyruk deyince kuyruğumu çeviriyor ya da şiddetle yere vurmamı isteyince havada sıçrama tuşuna basıp kuvvetle yere iniyorum (sandıkları kırmaya yaranan hareketin aynısı). Karşılığında bana bir adet yaşam hediye ediyor. "Yaşam etmek." İlginç, ama şimdi bunun üzerinde uzun uzun konuşamam.

Başka bir Gobbo daha, bana diyor ki: Dantiniler'in düzenlediği bot yarışında hep kaybeden olmaktan sıkıldı, bizim adımıza yarış mısın? "Elbette..."

Artık işlerin eğlenceden uzaklaştığını fark ediyorum. O ana kadar alındıklarım yalnızca hediyelemdi, artik "gerçekten" oyuna başlıyorum. Bot yarışı pek zor değil, rakipler topu topu üç kişi ve tur sayısı da az. Başlangıçta öne geçiyorlar, ama düzenli bir ilerleyişle rahatlıkla onların önüne gecebiliyorum. Bu iyi, hem yarışı kazanıp Gobboları sevdirdiğim, hem de Pete'den bir şeyler almama yetecek kadar cep harçlığı ediniyorum. Yarışa dilediğim kadar katılabilirim. Ama yapılacak daha önemli işler var.



Croc Strikes Back

Pek çok kapı ve önünde bekleyen Gobbolar görüyorum. Kimi sevgili kuşunu kaçırın hırsızı bulmamı, kimi ise öğlen yemeğini elinden alan Dantiniler'i yakalayıp yemeği geri getirmemi istiyor. Biri ise Dantiniler tarafından yakalanıp kafese atılmış arkadaşını kurtarmam için benden yardım bekliyor. Hepsine yardım edeceğime dair söz veriyorum. Ama önce Pete'in dükkânına gitmem ve alışveriş yapmam gereklidir...

Pete komik konuşan bir adam... Aslında yalnızca "Habba habba, habba habba" diyor, ama olsun, yine de komik... Üç ayrı renkte jöle satıyor. Her biri de daha yükseğe sıçramayı sağlıyor... Yaşam enerjisi, otomatik Gobbo gibi oyuncaklar da Pete'in satıtları arasında... Bir adet jöle alıp çıkıyorum...

Tek tek Gobboların gösterdikleri kapılardan girip istediklerini yapmaya başlıyorum. Döndüğünde ise bana şükranlarını ve kristallerini sunuyorlar. Bense tüm bunların, yanı "Sailor Village" adlı ilk bölümde yaptıklarımın yalnızca başlangıç olduğunu biliyorum. Dantiniler'in liderine giden yolu başlangıçtadır...

Kendime geliyorum, Croc makineden dışarı çıkmış, merakla yüzüme bakıyor.

"Nasıl bulduğun, sana daha eğlenceli olacağını söylemiştim."





duyar gibi oluyorum...
"Ama çok farklı değilim, öyle değil mi?"
Gözlerini yeşil ayak uçlarına kaydırıyor... Utanıyor mu yoksa sadece üzgülük mü bu?...Bilemiyorum...
"Tamam, sana gerçek olmayan şeyler söylemenin anlamı yok. Belki yeryüzündeki en muhteşem platform oyunu karakteri olmayı bilirsin..."

"Bak, sorun Mario Kardeşler ise, bunu anlayabilirim tamam mı?" "Hayır, onları kıskanmayacak kadar büyüdüğünü biliyorum; -rahatlıyor- yalnızca söylemek istedigim, şu bot yarışı ve eskiye göre biraz daha başarılı grafiklerin seni bir numara yapmayıcağı ama platformlardan hoşlananların ilgilenebileceği bir oyun durumuna getirebileceği. Her şeyden önemlisi çok şirinsin, bu küçüklerin çok hoşuna gider, komik ses efekleri, hele o Gobbolar'ın bidi bidi konuşmaları yok mu? İnan, seni sevecekler!-mutluluk!"

"Evet."
Evet'imde eksik bir şeyler bulmuş olmalı ki soruyor :
"Evet ne? Bir tuhaftık var gibi konuşuyorsun. Yoksa, beğenmedin mi?"
"Hayır, aslında oldukça eğlenceliyidi..."
Yanımı dürüst buluyor... İçinin yatıştığını hissediyor, ama bir kaç meraklı kurdun ayak seslerini de

Return Of The Croc

"Ben teşekkür ederim!"
Bunları söylediğimde dergi mahzen-

lerinin efsanevi savaşçısından küçük bir timsah yavrusuna dönüştüğünü seyrettiğim - ya da klavye başında dakikaların gözkapaklarının altında geçen bölümünde seyrettiğimi sandığım- dost ortada yoktu. Sonunu bildiğim bir masalın içinde başrol oyunculuğunu verdigim bu uykuya gezmeni dosfttan ve kendimden olan bir şeyler düşünmek istedim, düş gezmeninin kulakta bıraktığı izlerin belki uykuya gezmeninden daha güzel olduğundan ya da tüm bunalımların benim kaçınıcayı sayıklamalarım olduğundan. Gece ilerliyor... Uykudan öylesine korkmuştum ki, belki bana aradıklarımı getirecek olanın o olduğunu, ufak bir parça uykuya tozunun meltemle kafamda minik bir delikten gırıp beni yorgun, çaresiz bırakmak yerin, yalnızca alacakaranlığı itecigini tahmin edememiştim (Kalktığında yazısı tekrar okumamaya karar verdim, belki "Off, amma da ipe safa gelmez muhabbet!" diye bilerek uyandıktan sonra içinden de birilerinin (belki de o eski yorgun yüzü mahzen savaşçısının ta kendisinin) bana bu gece yardım etmiş olmasının bu yazidaki her satırda daha gerçek gibi görünmesiydi.



Batu Hergünel &
Gökhan Habiboglu



Croc 2

BİLGİ İÇİN Aradığınız
212 659 26 73

FARPIX Argonaut Software

DAZETIM Fox Interactive

Sistem gerekliliği	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ses/Muzik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Anahtarlar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Var	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Diğer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
İlkacak	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Zorluk	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PC versiyonu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GENEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

7



RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle oyun esnasında ENTER tuşuna basarak haberleşme penceresini açın, verilen kodları buradan girdikten sonra tekrar ENTER tuşuna basarak onaylayın. İşte kodlar ve sonuçları:



Teamgod - Takım halinde ölümsüz olmanızı sağlar.

Avitargod - Sadece sizin karakterinizi ölümsüz yapar.

Explore - Görevi bitirme koşullarını kaldırıp haritada serbestçe dolasabilmenizi sağlar.

Stingerdiscount - Tüm envanter malzemeleriniz yeniden doldurur.

Theshadowknows - Karakterinizi görünmez yapar.

Teamshadow - Tüm takım elementlerinizi görünmez yapar.

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

ROCK ON - 1000 birim taş verir.

LUMBERJACK - 1000 birim odun verir.

ROBIN HOOD - 1000 birim altın verir.

CHEESE STEAK JIMMY'S - 1000 birim gıdecek verir.

MARCO - Tüm haritayı açar.

POLDO - Savaş sisini kapatır.

AEGIS - Hızlı üretim yapmanızı sağlar.

NATURAL WONDERS - Doğal olayları kontrol etmenizi sağlar.

RESIG - Bölümü kaybetmenizi sağlar.

WIMPYWIMPYWIMPY - Kendinizi yoketmenizi sağlar.

I LOVE THE MONKEY HEAD - Bir VDML verir.

HOW DO YOU TURN THIS ON - Bir Cobra otomobil verir.

TORPEDO# - # noyu düşmanı öldürür, # için bir değer girmeniz gereklidir.

TO SMITHREENS - Bir adet sabotajçı verir.

BLACK DEATH - Tüm düşmanlarınızı öldürür.

I R WINNER - Bölümü kazanmanızı sağlar.

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle oyun esnasında ENTER tuşuna basarak haberleşme penceresini açın, verilen kodları buradan girdikten sonra tekrar ENTER tuşuna basarak onaylayın. İşte kodlar ve sonuçları:

DELTA FORCE 2

Burada vereceğimiz hile kodu sadece oyuncunun demo versiyonunda geçerlidir. Öncelikle ~ tuşuna basarak hile konsolunu açın, buradan kodu girin ve ENTER tuşuna basın:

Imnotafraidtofight - Ölümsüz olmanızı sağlar.

UPRISING 2

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle oyun esnasında M tuşuna basarak mesaj satırını açın. Buradan klavye vasıtıyla aşağıdaki kodlardan istediğinizini girin ve ENTER tuşuna basarak kodu onaylayın. İşte hileler ve etkileri:



Chump - Ölümsüzlük.

Yoga - Ölümsüzlük.

Dangerous - Sınırsız cepheane.

Tuff ass - Süper silahlar.

Dangerous chump - Ölümsüzlük ve sınırsız cepheane.

Way mo money - 5000 kredi hesabınıza eklenir.

Dome - Sesinyoju kazanırsınız.

Stormy - Yağışlı hava.

Clearsky - Güzel hava.

Flurry - Karlı hava.

Slick - İntihar etmenizi sağlar.

SINISTAR UNLEASHED

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle oyun esnasında ~ tuşuna basarak komut konsolunu açın. Daha sonra buradan istediğiniz kodu girin ve ENTER tuşuna basarak kodu onaylayın. İşte kodlar ve etkileri:

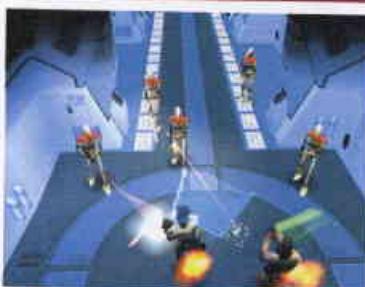
Level [0-23] - Seviye seçim kodu.

Nodmg - Ölümsüzlük kodu.

Freecrystal - Fazladan kristal alabilemenizi sağlar.

STAR WARS EPSISODE I: THE PHANTOM MENACE

Aşağıda verilen kodları oyunun Japon versiyonunda çalıştığı bilinmektedir, fakat diğer versiyonlarda çalışacağı kesin değildir.



Hile modu ve ölümsüzlük: Açılmış ekranında L1 + Select tuşlarına basılı tutarken üçgen tuşunu girin. Böylece ölümsüzlük ve seviye seçimi imkanı sağlayan bir hile menüsüne ulaşacaksınız.

Bölüm geçme: Oyunu dondurun ve sırasıyla L1, L1, R2, R2, X, L1, R1 tuşlarına basın.

Tüm silahlar: Oyunu dondurun ve sırasıyla L1, L2, R2, X, R1 tuşlarına basın.

LONE SOLDIER

Bu hileleri kullanabilmek için öncelikle oyunu dondurun ve sonra ilgili tuşlara sırasıyla basın:

Bölüm geçme: Aşağı, sağ, D, üçgen, aşağı, sağ.

Tüm silahlar: Sağ, aşağı, D, üçgen, yukarı, sağ.

Ölümsüzlük: Yukarı, sol, D, üçgen, yukarı, sol.

DEAD IN THE WATER

Aşağıda verilen kodları ana menüden girmeniz gereklidir. Öncelikle Kare + O tuşlarına beraberce basın ve bir tavuk sesi duyana dek bekleyin. Ardından da istediğiniz kodu girin, eğer doğru yapışanız bir tavuk sesi daha duyacaksınız. İşte kodlar ve etkileri:

Ölümsüzlük: R2, L2, R1, R2.

Tüm pistler: L2, L2, R1, L1.

Ters pistler: R2, R2, L1, L1.

Level 2 tekneler: R2, R1, R1, L1.

Level 3 tekneler: L1, R2, L2, L1.

Sınırsız Special: R1, L1, L2, L2.

Sınırsız füze: L1, R1, L1, L2.

Sınırsız Turbo: L2, R2, L2, R1.

Büyük dalgalar: R2, L1, R1, R1.

Chicken modu: R1, R1, R2, L2.

RC Boat modu: L1, L1, L2, L1.

ACTUA SOCCER

Aşağıda verilen kodları açılış ekranında kullanmanız gereklidir.

Gizli oyuncu: Select + Sol üst yön tuşuna basılı tutun, bu sayede Crossi adlı Gremlin Star oyuncusu serbest kalacaktır.

Gremlin Showbiz XI takımı: R2 + L2 + Select + yukarı sol yön tuşuna basılı tutun. Bu sayede Gremlin takımı serbest kalacaktır.

STREET SK8ER

Aşağıda verilen kodları ana menüden uygulamanız gereklidir, bu sayede 3 gizli karakteri serbest bırakacaksınız. Ancak en sondaki dördüncü hilenin oyun esnasında uygulanması gereklidir.



Sarah: Ana menüde sırasıyla sol, sol, kare, sağ, sağ, D, R1, R1 tuşlarına basın. Doğru girdiyseniz bir onay işaretli dugacaksınız.

Mick: Ana menüde sırasıyla sol, sağ, D, kare, R2, L1, L2, R1 tuşlarına basın. Doğru girdiyseniz bir onay işaretli dugacaksınız.

Bonobo: Ana menüde sırasıyla sağ, D, sol, sol, D, D, kare, kare tuşlarına basın. Doğru girdiyseniz bir onay işaretli dugacaksınız.

Gizli seviye, karakter ve board: Oyunu dondurun ve sırasıyla üçgen, D, D, D, üçgen, kare, kare, X, X, L1, L2, L1, sağ, sağ, aşağı tuşlarına basın. Doğru girdiyseniz bir onay işaretli dugacaksınız.

ZEIRAM ZONE

Aşağıda verilen kodları uygulayarak bu oyunda çeşitli hileler yapabilirsiniz:

Dönenin tarafından oynayabilme:

Ana menüdeki sağ, aşağı, sağ-şağı, aşağı, sol-şağı, sol ve üçgen tuşlarına sırasıyla basın. Eğer doğru girdiyseniz "Game Start" seçenekinin kırmızı dönüştüğünü göreceksiniz. Bunu seçtiğinizde tüm Boss ve bazı düşmanlara ulaşmanızı sağlayacak bir menü açılacaktır.

Ekstra zorluk seviyesi:

Ana menüdeki sol yön tuşuna 3 saniye kadar basılı tutun, sonra da sağ yön tuşuna basın. Ardından B ve üçgen tuşlarına basın. Eğer doğru yaptığınız "Option" seçenek kırmızı dönüsecektir. Buradan zorluk seviyesini ayarlayabilirsiniz.

Versus modu:

Ana menüdeki aşağı, D, sağ, kare, yukarı, X, sol, üçgen tuşlarına sırasıyla basın. Doğru girdiyseniz bir işaretli dugacaksınız ve Versus modu seçenek ekranda belirecektir.

QUAKE 2



Oyunu EASY zorlukta bitirdikten sonra Multiplayer modunda iki yeni oyun türü açılacak: Weapons Stay ve One hit kill.

C POLICE:WEAPONS OF JUSTICE

Bu sonda sınırsız cephaneye sahip olmak için şunu yapın, öncelikle yeni bir oyun başlatın ve silah ekranına gidin. Buradayken L1 + L2 + R1 + R2 + O tuşlarına aynı anda basın ve biraz basılı tutun. Eğer kodu doğru girdiyseniz bir sinyal duyacaksınız ve oyunda cephaneniz sınırsız olacak.

CENIPEDE

Bu oyunda fazladan hak almak için öncelikle Adventure modunda yeni bir oyun başlatın. Bundan sonra oyunu dondurun ve sırasıyla L1, L1, L2, L1 tuşlarına basın, sonra da tekrar Start tuşıyla oyuna dönün. Bundan sonra tekrar oyunu dondurup Sağ yön tuşuna bastığınız her sefer bir hak alacaksınız. Belli bir defa tekrarlarsanız ölümsüz olursunuz.

SLED STORM

Bu oyundaki iki gizli yarışçayı serbest bırakmak için şunu yapmamızı, öncelikle Options ekranına girin ve Load/Save sekmesini seçin. Buradan Password ekranına girin ve aşağıda verilen kodları girin.



Sergel: Kare, L1, Kare, L2, Üçgen, R2, O.

Jackal: L2, L2, O, R2, kare, RI, L1, Üçgen.

XENA:WARRIOR PRINCESS

Tüm Kılıç Kalkan upgradeleri: Başlangıç ekranında Üçgen, Kare, Üçgen, Kare, Kare, Yukarı, Yukarı, Yukarı.

Bölüm Seçimi: Ana menüde 'New Game'yi seçtiğiniz and Üçgen, Kare, Daire, Üçgen, Kare, Yukarı, Yukarı ve Yukarı tuşlarına basın.

Ölümsüzlük: Ana menüde Yukarı, Yukarı, Yukarı, Daire, Kare, Yukarı, Sağ ve Sol tuşlarını basın.



WIPEOUT 3



Aşağıda verilen kodları isim olarak girerseniz yanlarında belirtilen etkilerden faydalananabilirsiniz:

WIZZPIG - Tüm pistler.

AVINIT - Tüm takımlar.

THEHAIR - Tüm müsabakalar.

MOONFACE - Sınırsız hiper-itis gücü.

GEDRODI - Sınırsız kalkanlar ve itis gücü.

DEPUTY - Sınırsız miktarda rastgele silahlar.

CANER W - Dört prototip pist.

BLUNTY - Tüm turuvolar.

BEBEDEE - Mavi turbo ücgenerlerini brigaya dönüştür.

JET MOTO 3



Grammy olarak yarışma: Professional zorluğu birinci olarak bitirin.

TV kamerası: Oyun sırasında Daire, L1 + Üçgen, L1 + X, Üçgen, RI + yukarı tuşlarına basın.

Yüksek hızlarda yarışmak: Oyun sırasında L1 + Sağ, RI + Aşağı, Kare, L1 + Üçgen, RI + Aşağı, L1 + Sağ, Select tuşlarına basın.

TOSHINDEN SUBARU

Bütün karakterler:
Başlangıç ekranında Sağ, Sağ, Sol, Sol, Sağ, Sağ, RI, R2 tuşlarına basın.

Bütün alt oyular:
Başlangıç ekranında Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sol, L1, L2 tuşlarına basın.

Database'deki bütün bilgiler: Başlangıç ekranında RI, R2, L1, L2, Sol, Sağ, Select, Select tuşlarına basın.



HABERLER



Golem

Gustav Meyrink

Bazı kitaplar vardır okudukça herşeyin daha armasık hale geldiğini hissedersiniz. Hayatın ne getireceğini bilmemişiniz gibi, bir sonraki sayfada da ne olacağını asla kestiremezsiniz. Olay örgüsü gide daha çetrefilli bir hal alır. İşte Gustav Meyrink tarafından yazılmış ve Yapı Kredi Yayınları'ndan çıkmış Golem de böyle bir kitaptır.

Golem aslında bir Yahudi efsanesi ve çok eskiyle dayanyor. Bir haham törenler sırasında kendine yardımcı olması için Golem'i yaratır. Golem'in işi dini törenler sırasında Kabbala kanunlarının yazılı olduğu kâğıtları ağzında tutmaktadır. Fakat bir gece haham kanunları Golem'in ağzından almayı unutur ve Golem deliye döner. Aslında sadece bir beden olan Golem, bu kâğıtlar sayesinde ruhuna kavuşturmalıdır. Haham Golem'i sakinleştirmek için zorla alır kâğıtları ağzından. Daha sonra da yere yiğiliş olan Golem'e yeniden hayat verir, fakat kaçmasını engelleyemez. İnsanlar asırlar boyu Golem'i çeşitli yerlerde gördüklerini söyleyip dururlar.

Kitabın kahramanı olan kişi ise bir şekilde Pernath Usta diye birinin şapkasıyla kendi şapkasını karıştırır ve onun şapmasını giyer. Bunun sonucunda da düşsel bir yolculuk başlar. Pernath Usta ünlü bir taş oyucusudur. Aynı

zamanda eski eserleri de tamir eden ustaya günün birinde tanımadığı birisi tamir etmesi için Zebur kitabını getirir. Usta bir şekilde bunun Golem olduğunu öğrenir. Yolculüğün geri kalanında ise, düşsel yaratıklardan varoluşun sebebini dinler Pernath Usta. Araya da bir cinayet ve birçok entrika karışır.

Felsefe, entrika, cinayet ve varoluşuluğu birbirinin içinden gayet doğal gibi geçmiş bir kitap Golem. Tasvirlerin güzelliği kitabın yarı gerçek, yarı düşsel ortamını mükemmel bir biçimde okuyucuya yansıtıyor. Neye benzediğini anlatmak için küçük bir alıntı yapmak istedim doğrusu.

"Zaman zaman derin sulara dalıp gümüş balıklar tuttuğumuzu düşlemiyor muyuz? Oysa yalnızca soğuk bir hava akımı yaşamış oluyor ellerimizi..."

Oturup düşünmek istediğiniz bir zaman diliindeyseñiz eğer, bu kitabı şiddetle tavsiye ederim.

Banu Cengiz

Star Wars Episode 1

The Phantom Menace

Star Wars Ekim ayında sinemalarda gösterime girdi ve benim neslinin gördüğü en popüler olaylardan biri olması itibariyle bu filmi oldukça heyecan içinde bekledik. Ben kendi adıma Cuma günü gösterime girecek filmin biletini Pazartesi gününden satın almıştım. O hafta bu konu hakkında defalarca sohbet ettik, eski Star Wars filmlerini bir daha izledik ve olayın atmosferine kendimizi hazırladık. Neye gittik, film izledik ama gel gör ki bizim içimizde bir mite dönüştürdüğümüz, en büyük sinema olaylarından biri çocukların bile burun kıvracağı nitelikte çizgi filmsel bir sinema olayı dönmüştü. Gereksiz flu çekimler, Star Wars'ın hiç ölmeyeceğini düşündüğümüz kendine has atmosferi Aladdin ve Lion King ayarı gerizekalı yaratıkların gulünç gösterilmeye çalışılmış şakılabanlıklarıyla yıkılmıştı. Neye ki elimizde Darth Maulvardı da kendimizi Star Wars ile özleşştirebildik.

Tüm bu söylediklerim filmin kötü olduğunu düşündüğünden değil ancak en azından benim akıma Star Wars denilince 'Gökem, deha,



heyecan' gibi olgular geldiğinden ve bu filmde bunların hiç birini yaşamadığımızdan bir hayal kırıklığı söz konusu oldu.

Tüm bu eksi görüşlerin dışında, oyuncuların kalitesi muhteşem dekorlar, kostümler olayın ayrı bir boyutu.

Daha önce Blade Runner dışında pek az filmde gördüğüm kendine has mekan atmosferi olayı SW'de de var.

Gerçi SW'nin bir başka özelliğe olayların yer, zaman gibi olgularının belli olmaması. Tüm anlatılan destan boyunca dünyadan bulunan bir çok kültürün izlerini filmlerde görebiliyoruz. Bu da George Lucas'ın Tolkien'ın Middle Earth'i gibi bir dünya yaratlığını gösteriyor. Dolayısıyla her türlü biçimsel olayı seçmekte sadece kendi hayal gücüyle sınırlı olduğundan mükemmel görsel bir tat yakalamış olduğu söylenebilir. Ama daha önce de kinayeli bir biçimde dile getirdiğim gibi bizim alışık olduğumuz SW'in destansı anlatımı yerini hafif, içi boş felsefe kokan diyaloglara bırakmış. Zannediyorum bunun nedeni George Lucas'ın SW'yi kendi kitlesinden çok çocuk çocuk herkese izlemek istemesinden kaynaklanmıştır.

Sonuç olarak Star Wars Episode 1, bu seriyi ilk izleyeceğim birini doyurabilir ama bilimkurgu olayına Star Wars ile başlamış ve 1974 yılında yapılmış Star Wars'ın tadını bu filmde bul-



Cıkarıcıları bilim kurgu romanları ile bu tür okuyucularının beğenisini kazanan İthaki yayınları Arthur C. Clarke'in dev serisi Bir Uzay Efsanesi'nden sonra (2001, 2010, 2061 ve 3001, kitapların hepsini okudu) Rama serisini de Türkçe'ye kazandırıyor. Dört ciltlik Rama serisinin halen piyasa da bulunan ilk iki kitabından sonra Rama III'de piyasaya çıktı. Çok heyecanlanmayın, serinin son kitabı da iki ay içerisinde satışa sunulacak.

HABERLER



mayanlar için bir hezimet olarak nitelenebilir. Herşeye rağmen George Lucas'ın

herşeyiyle kendi eseri olan Star Wars'ın artık onun dehasının bir simbolü olmaktan çok Ben nasıl zengin oldum' hikayesinin bir parçası olan bu filmi izleyin. En azından eski SW'cilar nostalji moduna girip eski filmleri hatırlarlar, yener ise 'Bir destanın başlangıcına' tanık olurlar.

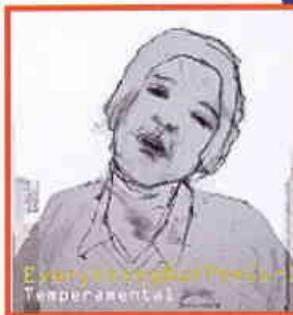
Stalker

EVERYTHING BUT THE GIRL TEMPERAMENTAL



Vokalde Tracy Horn ve her türlü enstrümanı çababilen Ben Watt'tan oluşan Everything But The Girl 1994 yılında çıkardıkları Missing isimli parça ile isimlerini dans müzik tarihine altın harflerle yazdırdılar. Temperamental'de ön plana çıkan Watt'ın başarısındaki en büyük etken geçen senelerde Avrupa'da çeşitli Club'larda Dj olarak çalışması sonucu edindiği tecrübeler olmalı. Albümün giriş parçası ve aynı zamanda çıkan ilk video olan Five Falhoms house ritmi üzerine disco basları ile süslenmiş. Albümdeki diğer potansiyel Club parçaları ise Drum&Bass ustası J. Majik tarafından aranmış

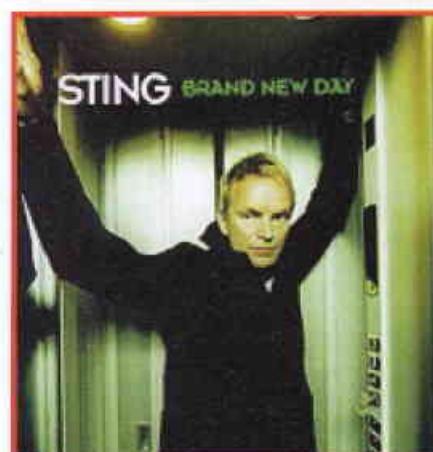
edilen, Techno Sample'ları bulunan Blame, güncel dans ritmlerini kullanan ve albümme ismini veren Temperamental ve her an patlamaya hazır bulunan Lullaby of Cl u b l a n d... Sonbahara hissetmeye başladığımız şu günlerde simsak yaz akşamlarını aratacak bir albüm olan Temperamental'i almak için bence özel bir nedene gerek yok EBTG'nin olması yeterli...



STING-BRAND NEW DAY



Bir zamanlar fırtına gibi esen Police fırtinasından sağ kalan Sting daha sonra yaptığı solo çalışmalar ile kendinden çok bahsetti. Sting sahip olduğu ses tonu ve müziğin yeteneğini birleştirince orataya dinlemekten sıkılmayacağınız çok rahatlattıcı parçalar ortaya çıkıyor. Brand New Day albümü ile yeni yüzüyle yepen bir adım atmak isteyen Sting Sound'unu biraz değiştirmiş. Biraz daha Soul, Rap ağırlıklı denebilecek bu CD'den hazırlamış arabirim üzerinden Sting ile yapılan röportajları da seyredebilmeniz mümkün. Albümden çıkan ilk parça olan Brand New Day haricinde giriş parçası A Thousand Years, Desert Rose ve Perfect Love... Gone Wrong göze çarpan parçalar. Desert Rose'daki Arapça ve Perfect Love... Gone Wrong'daki Fransızca sözler de İngilizce söyleme beraber yazılmış. Sonuç olarak Sting'den bek-

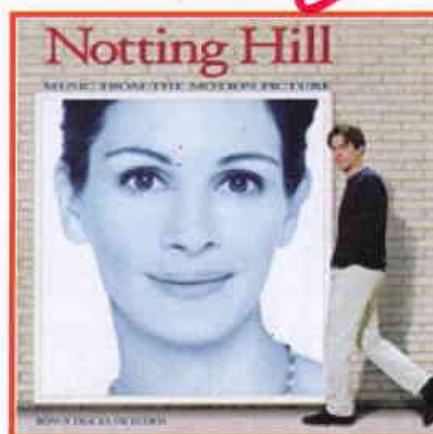


lenebilecek en iyi albüm olduğunu söyleyebilir. Dinlemekten sıkılmayacaksınız.

NOTTING HILL SOUNDTRACK



Havalıların soğuması ile beraber içimizi (içinzizi) ıstıacak simsik romantiğin komediler de bir bir sinemalarda gösterime girmeye başladılar. Bu işin ustası olan Julia Roberts henüz sezonunun yarılanmamış olmasına rağmen Kaçak Gelin'den sonra ikinci filmi Aşk Engel Tanımaz ile tekrar beyaz perde de. Ee romantik bir komedi filminin müzikleri de en az kendisi kadar sıcak, slow olmalı. Nitekim öyle de. Bu albüm sadece romantik parçalardan hoşlananlara (veya hoşlanmak zorunda bırakılan) hitap ediyor. Şunu da kabul etmek lazım ki Soundtrack'deki parçalar çok iyi seçilmiş. Albümden göze çarpan ilk parçalar Shania Twain- You've Got A Way, Elvis Costello- She, Texas- In Our Lifetime, Lighthouse Family- Ain't No Sunshine, Another



Üzerinde
sadece

"Bunu da mi görecektik?" yazan rengarenk afişler kafamızı bir süre karıştırdıktan sonra tüm soruların cevabı alındı. David Copperfield 25-29 Kasım tarihleri arasında İstanbul'a geliyor. CNR, Dünya Ticaret Merkezinde kurulan dev çadırda gerçekleşecek olan gösteri için 7 tır dolusu malzeme ve 50 kişilik ekibi ile gelen Copperfield'in gösteri yapacağı çadır tamamen yanmayan ve depreme dayanıklı malzemeden hazırlanmaya başlandı bile. Copperfield'in alacağı ücret bilinmezken oldukça yüksek olan bilet fiyatları seanslara göre değişiklik gösteriyor. (Ayrıntılı bilgi için www.mydonose.com.tr)

Backstreet Boys ve Robbie Williams'da çıkardıkları son videolarda bilgisayar kullanmayı akıl ettiler.

Backstreet Boys'un Larger Than Life klipi uzayın derinliklerinde seyahat eden bir gemideki insan başlı robotların (Mitolojik robotlar) dans etmesini anlatıyor. Robbie Williams'in son parçası olan It's Only Us ise zaten Fifa 2000'de kullanılan parçalardan biri. Ee tabii ki haliyle de klip'de Fifa 2000'den görüntülere bol yer verilmiş.



Tiberian Sun



Tiberian Sun uzun bir bekleyişten sonra nihayet geldi ve biz bir süre için mesgul etmeyi basardı. Açıkçası geçen ay Renegade yazısında bahsettiğim davranışın gerçek olmaya başladığını düşünüyorum. Artık en yeni en iyi oyunlar bile piyasa cıktıktan sonra bir ay gecemeden hızla tüketiliyor. En çok Tiberian Sun fanatikleri bile, Homeworld veya Cuthorats ile vakit geçirmeye başladılar. Ama Tiberian Sun veya diğer mazideki oyunlar için hala ufak bir umut var ki o da, Multiplayer denilen büyülü dünya. Eskiye asırlar olan Delta Force'u bıkıp usanmadan oynamamızdan veya yıllar önce kurulmuş Diablo, Quake serverlerinin hala arı kovanı gibi işlemesinin nedeni olan bir büyür var ki, bu büyür, Tiberian Sun'ın da Multiplayer arenalarda Star Craft kadar beğenileyle oynanmasına neden olacak gibi görünüyor.

Elbette ülkemizde multiplayer oyun oynamak oldukça zor ve sabır isteyen bir iş oluveriyor. Dolayısı ile hala bir multiplayer oyun oynamadıysanız, bu yazda anlatılacak teknik terimler belki kafanızı karıştırabilir. Ama yılmayın, kimse anasının karnından multiplayer deneyimli doğmamıştır.

Internet, Network, Modem, Kablo?

Tiberian Sun'ı Multiplayer oynamak

için 4 seçenekiniz var. Kablo yani serial bağlantı ile, iki bilgisayarı birbirine bağlayabilirsiniz, Modem ile telefonunuzu kullanarak muhitemelen arkadaşınızın evinde bulunan ve başka bir modeme bağlı bir bilgisayara bağlanabilirsiniz, Network ile iş yerinizde patronlarınızın sizin iş yapmanız için kurduğu güzeli sistem oyun oynayarak yavaşlatıbilirsiniz veya Internet üzerinden Westwood'un ücretsiz multiplayer sitesi Westwood Online'a girerek dünyanın dört bir yanındaki oyunseverlerle kışkırtıbilirsiniz.

Seri kablo ile oynamak için evinize ikinci bir bilgisayar lazımlı gelir. Makinalarınızda Uart 16550 COMPort denilen bir bağlantı noktası

tasının bulunduğuundan emin olmalısınız. Device Manager'en kontrol edebilirsiniz yoksa instal edebilirsiniz.

Modem'le oynamak başlarda zevkli olabilir ama bir ay içinde eve gelecek telefon faturası yüzünden ebeveynleriniz tarafından oyun kariyeriniz sona erdirilebilir. Yani hiç tavyise etmiyorum ama hala oynamak isteyenleriniz varsa, bir arkadaşınızla anlaştıktan sonra, onun modemini arayacağınız ve bağlantı kurulduktan sonra ekranда çıkan talimatları takip edeceksiniz. Açıkçası hiç denemek gereği duymadığım için nelerle karşılaşabileceğinizi bilmiyorum ve önemsemiyorum da... Hala modemle oynayacak kadar inatçısanız kendi sorunlarınızı kendiniz çözebilecek kadar da azimli olmalısınız..)))

Network

İşte, pek çoğunuzun tercih edeceğini sandığım oyun şekli Network üzerinden olanıdır. İsterniz okullarınızda networklerde (hocalardan kurtulmayı başarısınız) veya Internet Cafe'lerin networkleri üzerinden rahatlıkla oynayabileceğiniz bu sisteme, oyuncuların biri ev sahipliği yaparken, diğer oyuncular Network üzerinde açık bir oyun aratarak oyuna girebilirler. Herkes hazır olduğunda oyun başlar. Makinalarda IPX ayarları ile ilgili sorun varsa oyuna giremeyebilirsiniz. Teknik bir adam çağrıverin yanına...

Internet

Internet üzerinden oyun oynamak, kesinlikle geleceğin oyun sistemi olacaktır. Gavurlar bu işe çoktan başlamış olsalar da biz üçüncü dünya ülkeleri henüz o lükse yeterince erişemedik doğrusu. ISS'lerin yoğun





olmadığı bazı saatlerde, Mplayer gibi Multiplayer sitelere bağlanıp, Alien vs Predator gibi Multiplayer için yaratılmış oyunları oynamak mümkün olsada genellikle Ping sayıları bizden kat kat az rakiplerle uğraşmak hoş olmadığı için bu seçenek de bir süre için tercih edilmeyecek gibi görünüyor. Ancak Internet üzerinden oynamak için israr edecekler varsa aranızda, öncelikle oyunu Internet bağlantıları ile Install etmeleri gerekecek.

Internet seçeneğini seçmeden önce, Internet bağlantınızı açmanız ve arka planda çalıştırmanız gerekecektir. Oyun, Westwood Online'e bağlandığında bazı ufak Update'ler yapacaktır. Ardından, size sorulan soruları cevaplayarak oyuna hazır hale gelmelisiniz. Dilerseniz, kendiniz bir oyun yaratır veya oyuncuların size gelmesini beklersiniz veya hazır bekleyen oyunlardan birine katılabilirsiniz.

Dikkat Edin

Henüz Tiberian Sun ile ilgili cheat'lar duymadım ama bu muhtemelen benim cheat'lere karşı olan ilgisizliğimden kaynaklanıyor. Yani dışarıda hala oyun oynamayı manyaka bir kazanma hırsına dönüştürmiş arkadaşımız mevcut

ki bu arkadaşların, her oyunda olduğu gibi Tiberian Sun'da hile ile zar zor bağlanılarak yaratılmış oyunları cehenneme çevreme eylemleri ile karşılaşabilirsiniz.

Ayrıca, Single playerda geçerli olan takıtkilerin büyük kısmının Multiplayer'de geçersiz olacağını akınlızda çıkarmayı. Yani, Multiplayer oyuna düşman devamlı haritanın sağından geliyor diye düşman üssünün haritanın sağında olduğunu düşünmek sizin sonınız olabilir. Unutmayın karşınızdaki bilgisayar değil ve sizi yanılmak için bir kaç piyon askeri, haritanın kenarlarından dolaştırap, diğer yanınızda üzerinize göndermiş olabilir. Multiplayer oyunda, rakibinizin, sabit fikirli bir bilgisayar olmadığını devamlı hatırlayın. Bu size ne mi kazandırır? Bütün adamlarınızı, üssünüzün önüne veya rakibiniz tarafından kolayca görülebilir yerbere koyarsanız bu onu biraz korkutup, saldırısını geciktirebilir ancak korkmuş bir insan saldırıldığı zaman emin olun orda olmak istemezsiniz. Tavsiyem, kafasına demiz balyozunu indirine kadar, rakibinize oyunu kolayca kazanacakmış gibi hissettirmenizdir. En güçlü birimlerinizi, asıl saldırısı veya savunma birliklerinizi olabildiğince saklayın. Gevşemiş, rahatlampış ve

kazanacağından emin bir şekilde üç beş tane tankla size saldıran düşmanınız rüyadan uyandığında, geride beklettiğiniz büyük ordunuzu, ona topalanma fırsatı vermeden üzerine sürüp...

Üssünüze güçlendirmek için zamana ihtiyacınız olduğunda, sık sık değişik yönlerden, minik harcanabilir kuvvetler göndererek, rakiplerin üslerinde biraz gürültü yapın. Bu durum adamlarda paranoidaya sebep olacak ve uzun süre üssünü terkedmeyecektir. İşte size üssünüzde güçlü savunma sistemleri kurmak için çok değerli bir zaman..

Kıscası istihbaratına önem verin. Yani, Scout birimleriniz ve radar ekipmanlarınız devamlı haritanın her tarafını tarasın. Emin olun, düşmanın Mamooth'unun veya Titan'larının ya da Stealth Tankları'nın veya yer altı taşıyıcılarının nerede olduğunu



bilmek, üssünüze savunmasız bırakıp top yekün bir saldırıyla geçmemeyi düşündüğünüz anda oldukça işinize yarayacaktır.

Ayrıca tüm bu genel stratejilerin yanında, çarptırdığınız birliklerin seçimi de çok önemlidir. Ama bu sadece online oyunda değil, single playerda da geçerlidir. Örneğin, Nod'ların roket atar piyadeleri pek çok uçan GDI birimi için tehlke teşkil ederken, Online oyunda, Nod oyuncusu, kalabalık bir GDI hava saldırısını, elinde ne kadar roketatar olursa olsun rahatça durdurmayıcaktır çünkü insan elinin izi ne yazık ki bilgisayarın düşünme hızı ile aynı değildir. Bu yüzden siz tek tek veya grup grup roket atalarınızı GDI hava birimlerine kilitmeye çalışırken emin olun GDI züppeleri çöktün hedeflerini bombalamış, yıkmış ve geri dönüyor olacaklardır. Aman dikkat diyim, ayrıca hoşçakalın'ı da cümle sonuna ekleyeyim..

Cem Şancı



GENERAL STUFF

Hepimizin bildiği üzere insanlar çeşit çeşittir. Güzel Türkçe'mize "Çeşit misin?" şeklinde argo-laştıralarak yerleşen bu gerçek, elbette bilgisayar oyun dünyasında da fazlaıyla hissedilen bir gerçeği çıkartıyor karşımıza: Bilgisayar oyuncuları çeşit çeşittir.

Zamanında, Acid, House, hiptiki hopitki akımlarının müzik dünyasına yeni yeni düşmeye başladığı günlerde, farklılıkların, cahilliğin ve mantık fakirliğinin bulunduğu her yerde çıkıştı muhtemel bir tartışma çıktığini hatırlıyorum..

Rock vs Acid

Rock severler, bu yeni akımın hiç bir şeye benzemediğini söyleyip takipçilerini zevksizlikle suçlamaya, karşı grup da rock severleri vahşilik, topluma uyumsuzlukla itham etmeye başlamışlardı. Ardından bir de (nerden çıktılar vallahi bilmiyorum) Türk sanat müsikisi gönüllüleri diye bir grup çıktı iki tarafı da vatan hainliği ile suçlamıştı ki ben bu sırada gülmekten çatlama tehlikesi geçirdiğim için olayın devamını takip etmemi yasaklayan aile doktorumuzun tavsiyesine kulak veren

babam tarafından Fransa'daki malikanemizde zorunlu tatil gonderilmiştir.

Bu ay canım fena halde bilgisayar oyuncularını çeşitlendirmek ve incelemek istediği için bu yukarıdaki örnek aklma geliverdi. Peşinen söyleyeyim, yapmak istediğim şey zaten birlik olması gereken oyunseverleri, müzikseverler gibi karşı cephele ayırmak değildir. Sadece birbirimizi daha iyi tanıtmamızı yardımcı olacağımı ve biraz da sevgili Yazı İşleri Müdürümüzün (YİM) böyle bir konuyu incelememizi istememesinden dolayı kabaran asılık damarımı ihyaya edebileceğini düşündüğüm için, tüm zincirleri, tüm tabuları kirarak ve YİM'e karşı geldiğim için dergiden atılma tehlikesini göze alarak bu ay sizlere OYUNCU TİP'leri konusunda bilgi aktarmaya karar vermiş bulunmak istiyim. Tadını çıkartarak okuyun, son yazım olabilir,

FARKLI DISİPLİNLER

Hayatları boyunca, gerçek yaşamın gerçeklerine, sanal olarak alıştırma yaparak karşı kovmayı öğrenmeye çalışan oyunseverlerin, yaşamları boyunca uyduları en önemli disiplin, "disiplinsizlik"dir, bir kere bu konuda mutabakata varalım isterim. Aşağıda sayacağım hiç bir çeşit oyunun bilgisayar masası, temiz, düzenli, her şeyin yerli yerinde olduğu bir görünüm içinde değildir bir kere, eminim bu konuda herkes benimle aynı görüştedir. Dolayısıyla, birisi "strateji disiplinindeki bu oyunu severek oynayacaksınız.." şeklinde bir yorum yaptığından, herşeyi bilen, hayatın sırlarına vakıf olmuş, olgun bir bilge edasıyla dudağı yana kıvrıtip alayı bir ifadeyle hafifçe bir "hah" diyiveriyor. Akıldan geçenleri de tahmin ediyor olmalıdır, "disiplin nere, bilgisayar oyun dünyası nere.."



1- 3D AKSIYONULAR

İlk önce açıklamak istediğim disiplin (!) bu oldu, çünkü hayatım boyunca en çok nefret ettiğim oyular listesinde kısa sürede 1 numaraya yükselen ve gittikçe beni daha çok güldüren Tombi Reydir! ve lop lop kahraman palyaço Lara'yi inatla oyayan bir gruptan bahsetmek için sabırsızlanıyorum.. Şimdi çok ağır olacak ama, o vucutta, o cesare-

tle, o yeteneklerle ve gırışıklıkla manken ya da daha iyi 3D aksiyon filmlerinin vazgeçilmez kadın oyuncusu olmak varken, Allah'ın dağlarında mağaralarında, ağızına kadar tehlke dolu yerlere grip çöküp para kazanmayı tercih edebilecek kadar zekâdan yoksun bir karaktere hayran olan insanlara da saygı duyuyorum tabii, bu da bir zevktir ama... Benden uzak durun, silahiyim...

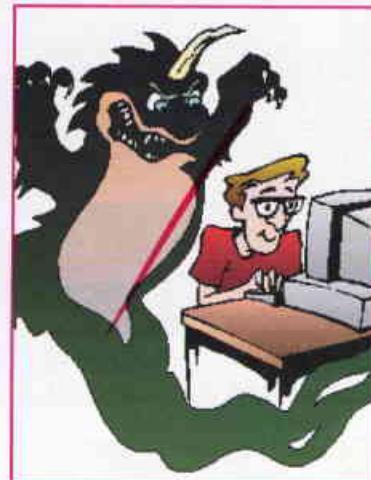
Elbette, bu türre giren tek oyuncu TR değil.. Dolayısı ile bu türden

hoşlanan herkesi yukarıdaki tanımlamaya dahil etmedigimi açıklamama gerek yok sanırım. 3D aksiyonlarından hoşlananların, genellikle oyun dünyasına işlerinden fersat buldukça giren, çalışan, sorumlulukları ağır olan insanlar olduğunu düşünmüştür nedense. Belki de sevgili doktor arkadaşım Hakan'ın bir 3D aksiyon manyağı olmasından kaynaklanan bir durum bu bileyemiyorum..

2-FRP-RPG Severler

İste en çok nefret ettiğim gruplardan birisi. Bir insan neden, gönderdiği mailerin sonuna "Oz Büyücüsü" diye imza atar.. Tamam ben de deliller gibi FRP oynar, çok da severim.. Hayal dünyamız, bir programcının bilgisayar ekranlarına dökebildiği program kodlarından çok daha geniş olduğu için bu tür tanındıkça daha da çok sevilecektir ama yani, sınav kağıdının

üzerine de adınızın yanına "Warrior 3. Level" yazıyor musunuz merak ediyorum.. Cola, pizza, sigara ve uykusuz geceler bu tipleri tanımlayacak paragraf içinde en çok tekrarlanacak kelimeler olacaktır. (sigara kısmını esefle kınıyorum, o ayrı konu..)



3-Adventure'cılar

Şimdi bu adamlar çok ilginçtir. Genellikle lineer olan bir senaryo defalarca oynamak zorunda kalırlar, yine de bıkmazlar. Bir

erde takırlar (tamam bütün oyunlarda bu vardır ama Tomb Raider de bile, bir ayı pişmanlık farkı açan oldürübilirsiniz.), ölüler ve Save'leri çalışıp aynı yerleri tekrar tekrar oynalar ki aslında her şey birka-

santılık bir animasyonu veya videoyu görmek içindir. O birkaç saniyelik video için saatlerce ekranın karşısında aynı şey yapan insanın ne hayır gelir artık siz düşünün..

4-First Person Shooter'cılar

İste oyun dünyasının satanistlerinin toplandığı grup... Bir insanın beynine kurşun sıkıp sonra cesedinden kafasını

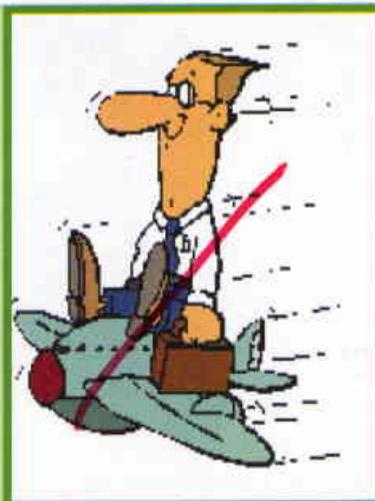
kopartıp kopan kafayla futbol oynamayı sevenlerin delicesine bağlı olduğu oyun disiplinidir bu, ki bazı arkadaşların kurşun yerine, Delta Force'da karatasına pişik saplamak gibi bir şapansızı vardır, ama bu konuyu fazla desersem bu dergideki yazı

hayatımın çok uzun sürmeyeceğim... Susmayı ve bildiklerimle yaşamayı tercih ediyorum sayın Yazı İşleri Müdürüm.. Saygılarımla... (Bu adamlara fazla yaklaşmayın sevgili okuyucularım.. Aman..)

5-Simülasyoncular

Gerçekle yüzleşme cesareti bulumayan cesaret fakirlerinin veya helikopter kullanma hevesi olup da bir Apache satın alacak parası bile olmayan sefil fakirlerin toplandığı bir gruptur. Bu adamların cebinde genellikle fazla para olmadığı için, ancak biriktirdikleri üç beş kuruşla gidip bir oyuncuk alabilirler ve o oyuna birkaç yıl uğraşırlar. Bu yüzden piyasaya çıkan simülasyonlar asla diğer oyunlar kadar büyük satış rakamlarına ulaşamazlar. Bi de bu zavallilar kendi aralarında da çeşitlere ayrırlar. Dört çeşittirler. Uzay Simülasyoncuları grubun

en akı havada olanlardır. En büyük hayalleri NASA'da astronot olabilmektedir, ama NASA'da astronot olabilmek için önce F-16 simülasyonlarında eğitim yapıp (bu arada Harvard'ı falan bitirip) Amerikan Deniz Kuvvetleri'nde subay olmaları gerektiğini asla düşünmek bile istemezler, gördüğünüz yerde başlarını okşayın.. Uçuş, Tank ve Denizaltı simülasyoncuları yukarıdaki tiplerle oranalı ayakları daha yere basan tiplerdir ama denizaltıcılar dikkat etmek gerek, sanırım biraz sinsi ve içten pazarlıklı olurlar.



6-Sporcular

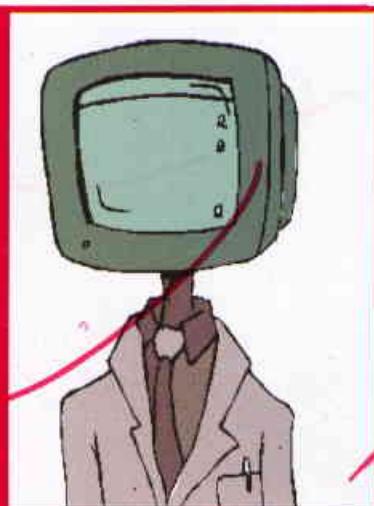
İste bu grup en başbelası gruptur. Bir kere sık sık kayga çıkarmaya heveslidirler. Maçlara falan giderken en azından bir çaklı almayı unutmazlar yanlarına... Okul çıkışlarındaki kavgaların devamlı müdafivlerindendirler ama emin olan genellikle dayak yerler, çünkü karşılarındaki adam

kendisini bilgisayar yerine gerçek hayatı eğitmiş bir kişi ise, bizim adamımızın gelişmiş beyni, karşısındaki adamın gelişmiş kaslarını genellikle dovezme..) Bu tipteki arkadaşlara, akşamları yemeklerden önce düzenli olarak 3 kilometre koşu ve 20'şer şnay ve barıks yazıyorum..



DAHA YAZACAM AMA SAYFA BITTİ

Sanırım bu yazdan sonra artık kesin kovulurum sevgili okuyucularım. Kendinize iyi bakın, beni hep gülümseyerek hatırlayın.



7-STRATEJİSTLER

İste oyun dünyasının beyin takımı.. Ama bu adamlar bilgisayar karşısında o kadar çok vakit geçirirler ve hangi adamı hangi pozisyona yerleştirsin diye o kadar çok düşünürler ki, Amerika'da bilgisayar programclarının ve borsa simalarının mahkemelerde şahitliklerinin geçerli sayılmamasına neden olan bir beyin hastalığına tutulurlar kısa süre içinde. Dolayısıyla beyinleri sularmış bu çeşitlerin arasından acayıp yazırlar yazan, garip laflar eden tipler çıkar millet de onları adam falan sanır.. (bakınız ben...))

Yazan: Cem Şancı



Deliren: Sinan Akkol

FONKSİYONEL RAPTİYE PLATFORMU

Senam millet, iyisindir insanları! Biz doğru basılı olsaydık umudu kestik, hırsızınız asla bir ay kafanızı göre tekliye atık idare edecez. İste once sizin sınırlarınızı - kolertmekle başlan - gerekkeni anlaşılan. Hemen uygulamaya girişiyoruz : He-man bankaya gidip hesap açırmak istemiş. Banka memuresi "Kimin adına?" diye sorunca "Görgedim, e俱 adına!" diye yanıt vermiş.

... (uzun ve derin bir sessizlik) ...

Evet, sanınız ki artık istenen kıvama gelmiş bulunuyorsunuz, liger akıl ve ruh sağlığı yerinde olup hala bu yazımı okumaya niyetli olan varsa olacaklardan sorumlù değiliz. White Wolf'tan haberler veririz diye kanaatmistik geçen sayıları da mırı. Haklısınız, ama bir de başlı ki memur... White Wolf oyuncusu değil mi? "World of Darkness"ı, vampiri Port adamı, pen, büyüğüsü de kimilerince AD&D'den daha zevkli bulunan bu güzelim dünyayı pek az FRP oyuncusu tanıyor. Biz de bunun

üzerine yeri geldiğimizde, White Wolf'ın FRP'ye başlaması, işte oyun dünyasına dışına taşmamışları. Siz de oyun FRP oynamak isteyen bir kişiyseniz haber yapmanız gerekmektedir. Size en uygun sahayacığını söylemek istemem. Oyun dünyalarında White Wolf'ın oyuncularını isteyen bir kişiysinden BÜZ KARDEŞ YOK! Bulamazsanız. Bu sayida ise GM (Game Master) bozukluğu ve GM (Game Master) bozukluğu. Bozuklukla çareyi bulmakta da zorluklarla karşılaşır. Oyun dünyasında GM'lerin bozuklukları, oyuncuların semptomları gibi görünen olaylardır.

BÖLÜM 1 : GİZLİ TEHLIKE (Nasıhane yanı?)

Oyun : AD&D, Forgiven Reality - Oyuncular, iki savaşçı, bir römpöze bir büyüğünden oluşan däik bir AD&D grubunu teşkil etmekteyler. Bir şehrden diğerine Zed adlı adamın kardeşine verecek hırsılık bir kılıç taşımaktadırlar. Kılıç, inanıka doğru adamın eline geçmeli. Şehre girdikleri gibi kendileme söyleyen evi bulurlar. Kapıyi çalarlar. Savaşçı kapıya çıkan adama "Kardeşin Sed sana bir şey vermemez istedii." der. Hesapta doğru adamın bulundugundan emin olmak için isimde ufak bir değişiklik yapmaktadır. O anda diğer savaşçı -ki karakterin (bakın oyuncunun demiyorum) zeka skoru oldukça yüksekti- atlar : "Hayır, hayır, Sed değil, Zed, Zed!!" Oyuncunun canı diğerlerince yakılır. İki saniye sonra adam sorar : "Ne gerdiriniz?" Uyanık savaşçı küçük numarasına devam eder : "Bir yay." Ama tüm çabalalar boşanır, deminki yine söylemeye gider :

"Kılıç yahu, yay değil!!
Söylenecek söz bulunamaz,
susulur."

Araşdan bir miktar zannedip, eğitili oyuncular sonu gelmez dehilde yoldarını bulmaya çalıyan kenarlarının zil çaldığını fark

Batu Hergünel
qedrus@pmail.net

etmişlerdir. Bir araya yanlarındaki un ve suyu değerlendirmeye karar verirler. Grubun rahibi, cübbenin kollarını sıvır, hamuru yogurur, savaşçıdan rica ettiği kalkanın üzerine bir güzel yayar ve kalkan "heat metal" büyüsü ile istip ekmek pişirir. Tabii bu sırada kimsenin aklına rahibin "Create food and water" büyüsünü neden kullandığı gelmemiştir.

Diğer grup... Büyülü bir çukurun başında durup aşağıya baktıktadır. Zaten civimş olan ranger, büyüğünün arkasına geçip "Utmasydim düşüyordum!" der ve after GM durumu ciddiye alır, zar atar. Büyülü düşer. Neyse ki havada Feather Fall büyüsünü yapabiliyor ve yere yavaşça inerken kafayı gözü kurtarır. Yukarı, doğru kafasını çevirdiğinde Ranger kendisine seslenir : "Pardooon!!"

Büyücünün yanına ne yazık ki basın ahlak ilkelerini tercih ettiğe burada yer veremiyorum.

Tine bir oyun daha, bu kez ekip ormanda yol almaktadır. Hava kararın kamp kurmaları gereklidir. Biri "Ben atmadan iniyorum, atımı da bulduğum ilk kayaya bağılıyorum." Der GM sorar : Neden kaya, ağaca bağlanması olmaz mı? "Ormanda ağaç olduğunu neden söylemedin ki?"

Oyuncuların biri diğer arkadaşlarını toplar ve bir dahaki sefere oy奴açıkları oyunu kendisinin yönetmek istedigini söylüyor. Diğerler söz konusunu kışının kabesini yetersiz bulmaları, garsın arkadaşları olduğu içinden kazaalar ve he derler. Bir hafta kadar sonra oyun başlar. İlk sahne : Siz bir ormanın içinden atalarınızla giderken Death Knight'lar ağaçtan üzerinize atladılar, pusuya düştünüz!

Halbuki bilen bilir- Death Knight'lar Lawful Evil varlıklar olup pusu kusmaz, her se dövüşürler, ayrıca karizmaları arası çok söylemeye, içinde maymunluk yaparlar.



Oyun : Vampire : The Masquerade
Oyuncularından ikisi Ventru'e adlı bir

vampir klanına dahil oldukları iddia etmektedirler, fakat gerçekte ikisi de farklı klanların vampirleridir (bu ne yaa, aynı dünyaların insanıza der gibi !!). Birinci digerine döner :

-Pardon, sizi yıllık toplantılarında pek göremiyorum da...

-Evet, işlerim bu sırda pek yoğun, tıkkılı da yarım saniyelik bir bakışmadan sonra oyun dışı olarak sorarlar)

-Abi, böyle yıllık toplantılar var mı?

- Vallâ onu ben de tam olarak bileydim, ne desem yalan !!!

BÖLÜM : 2 GİZSİZ AJANLAR İŞ BASINDA

Oyun : White Wolf / Project Twilight
Oyuncular, FBI'in SAD (Special Affairs Department) adlı doğaüstü olaylar, uzaylıklar ve benzeri gizli kapaklı işlerde uğraşan departmanında görev almaktadırlar. Kisaca olay, X-files ile Men in Black arası bir durumdur. Ajanlar sadece basit bir soruşturmayla ilgilenmekle yükümlü olmalarına karşın her oyuncunun oyundan önce GM'den bir hafif makineli istemediği kalmıştır (yoksa onu da mi istemişlerdi ?). Araştırma yapacakları küçük kasabaya gitmeden önce ajan olduklarıını mümkün olduğunda belli etmemeleri özellikle belirtilemiştir. Ajanlar kasabaya gider, otele yerleşirler, iki sabah sonra, önceden işlenmiş bir cinayeti haber yapmak isteyen yerel gazete muhabiri (Muhabir kelimesinin altı kırmızı kaleme iki kez, fosforlu kaleme de bir kez çizilmelidir !!) otele gider, iki üç kişiyle konuşup bizimkilerin masasına yönelik, elini uzatır ve

"Merhaba, ben muhabir Cintya Crawley'" der. Bizimkilerin en bitirmen olam (ismi lazımlı diğl) ayaga kalkar ve muhabire döner :

"Ben de özel aji, aji, eee..." O anda oyuncunun yüzü yaptığı hatlarıyla buruşur, gözlerini GM'ye diker ve sorar : "Abi bu bölüm baştan alabilir miyiz ?"

Bu felaketin ardından oyuna devam edilir. Ajanlardan lobideki kızla tanışır. Kızın adını sorar ama GM kızın adını daha önceden düşünmemiş olduğu için afallar ve aşağıdaki dialoğu tarihe geçer :

-Adınız nedir bayan ?

-Benim adım, sey, sey ... (GM'nin kafasında ampul yanır) Düşşey, Seyn !! Evet, benim adım Shane !

Ajanlar araştırmalarına devam etmektedirler, çocukları kaçırılan bir ailenin kaldığı karavanın yakınında yaptıkları araştırmada bir bot izine rastlanır. Bu sefer bir başka ajan "Buldum!" der.

Tüm gözler ona döner.

"Kasabada tüm bot geyenleri toplayıp boatlarının tabanına bakalım, aynı ize sahip olanları tutuklayalım."

Tüm gözler yere döner, baktılarında utanc ve acıma vardır.

Ajanlarımız iki bunca olup bitinden sonra oyun Uç Amigolar adını da hak etmeye başlamıştır. İkisi eve girerler, ikisi dışında kalır. Sorulayacakları adamın ağızından güzellikle laf alamayacaklarını anlayan içerdeki adamı bağlatırlar. Hesapta iyi polis-kötü polis nümarası ile adamı konuşturacaklardır. Ama küçük bir sorun vardır : İkisi de iyi polis olmaya vanşamamaktadır. Bunun üzerine orta yol bulunur ve kötü polis-kötü polis yöntemiyle şüpheli kişi, eşeklerin nereden gelip nereye gittiğine bakılmaksızın dövülür.

Tabii ki olay burda bitmez. Disardaki elemanlardan biri içerdeki sederden huylarını ve camı yürürt. "Ben silahımla camı kırıyorum." der. GM -yalnızca formalite icabı- sorar : "Nasıl ?" Yanıtın "kabzaya" olacağından çok emin olan GM aldığı yanıtla şaşırır : "Ateş ederek kırıyorum !" Sonuç : Cam elbette kırılmaz, yalnızca delinir. Ama tek delinen cam değil, aynı anda içerdeki şüphelinin omzu olur.

Görüyorsunuz, bu öyküler anlat anlat bitmez, eğer siz de karizmayı sıfırlayan böyle olaylara tanık olursanız, haber verin, isimleri saklı tutarak yayınlayız. Ayneten üçüncü aya geldik, mektu-



plarınız ortalarda yok, bi arayın, sorun eğer hiç ilgimiz yoksa gün belirleriz, oyunumuzu seyredebilir, ya da kitap ödünç (evet ödünç!!!) alabilirsiniz, fakalı filan. Bir dahaki aya kadar sınırlarınız gevşemesin dive çok ama gerçekten çok-kötü bir espri daha gelicek, hazırlıklı olun :

Küçük tıçıçık, içi dolu turşucuk ???

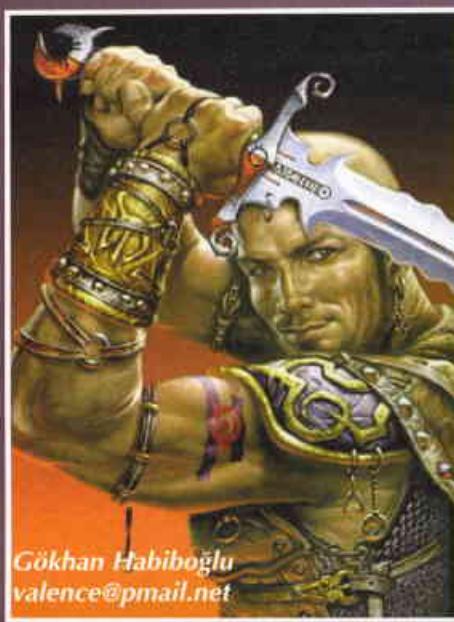
Küçük turşu lisisi.

Not : epilepsy_ray Berker, eğer bu yazıyı okuduğunda hala seninle intibat kuramamışsa gel, kafamiza ser bir cisimle vur. Yok eğer konuşmayı başarabildiysen sorun yok demektir. Gecikme için özür.

Nnot : Turşu meselesi için de herkesten özür dileriz, aslında ciddi kötü niyetli diildi.

Nnot : Gelecek aya kadar sevgilerle!!!

Batu Hergünel & Gökhan Habiboglu
quedrus@pmail.net & valence@pmail.net



Gökhan Habiboglu
valence@pmail.net

ŞAFAK DEVİRİYESİ

Dokuz yıl kadar önce bir 386'da (o zamanlar hala CPU idi) Microsoft'un Flight Simulator'ını (sanırım üçüncüsüydü) ilk oynayıp da Cessna'yı mucizevi bir biçimde ilk denememde indirmeyi başardığında yaşadığım zafer duygusu bugün bile aklımdadır.

Ondan önce gördüğüm tek simülasyon Commodore 64'teki Fighter Bomber'dı. Oyunda bir piramidin dibindeki siyah kareleri vurmaya çalışıyordunuz. Aslında bunlar bile 1MHz'lik 64K RAM'lı 16 renk gösterebilen bir makine için muhteşem sayılırdı, ben hala uçağın dış kamera açılarından görünürkenki üç boyutlu modellemesini Commodore'un kısıtlı kaynaklarıyla yapabilmiş olmalarını takdir ederim ama PC'de ilk simülasyonumu oynarken gördüğüm ayrıntılı grafiklerin yanında tüm bunlar oldukça sönükk kalmıştı. Pentium öncesi devri yaşayanlar bilir, o yıllarda dağlar püramit, evler küp uçaklar uçurtma gibi çiziliyordu. Grafik teknolojisinin bu gün geldiği nokta o zaman için bilim kurgu gibi bir şeydi. Beş bin liraya ev alınıyordu, radyoda piyes dinler, şeker, yağ için kuyruk-fıarda beklerdi (abarttım mı ne?).



Fly!'ı incelerken Flight Simulator'ı ilk oynayışım aklıma geldi. Yillardır sivil simülasyonları es geçmiştim, şimdine büyük bir yanlış yaptığımı anlıyorum. Bu türün başlıca kriteri gerçekçiliktir. Bir oyunun çok hareketli, patlamalı, savaşlı olması o kadar da önemli değildir. Simülasyonlar skor tutmak için yapılmazlar. Oyunun zevki öncelikle zorlukından gelir. Şimdi bu duyguya herkes, hatta arada bir çerez simülasyonlara takılanlar bile kolay



kolay anlayamaz. Önemli olan gerçek bir uçağı yönetme hissine en yakın şeyi yaşayabilmektir. Fly! gibi sivil simler bunu daha iyi verir, çünkü hem tek kriterleri gerçekçiliktir hem de hayatımız boyunca uçuramayacağımız bir savaş uçağı yerine, kasıp kursuna gitsek brövesini alabileceğimiz pırıpları kullanmamızı sağlarlar. Bu duyu action yüklü oyunları oynarken yaşadığınız adrenalin yüklenmesinden çok bir işi başarmamanın verdiği zevke yakındır. Fly!'ı bu ay inceledim, her açıdan türünün en iyi örneklerinden biri. Ama her ne kadar uçuş dinamiklerinden motor davranışına, udu görüntülerinden kokpit paneline dek her şey gerçeğe uygun olarak yapılmışsa da, 360 derecelik bir bakış açısını 14-15 inçlik bir ekrana

yansıtmak pek olanağı değil. Hadi sanal gerçeklik başlıklıyla belki yakında bu sorun bir ölçüde çözülecek ama dönüşlerde bir uçağı etkileyen G kuvvetini biz monitör pilotlarının hissetmesini sağlayacak bir

teknoloji daha ortaya çıkmadı. Yani şunu söylemek istiyorum düş gürümüz ne kadar zorlasak da gerçek bir uçuş duygusunu bilgisayar başında hissetmeye yaklaşmamız bile olanaksız. Bu arada GeForce 256, Savage 2000 gibi yeni nesil grafik chipleri yavaş yavaş piyasaya giriyor. Bu bebekler atalarının da yaptığı üçgen çizimi, doku kaplama gibi işlemlerin yanı sıra ışıklandırma üç boyutlu ortamın ekran perspektifine göre oluşturulması gibi önceden CPU'ların üstlendiği işlemleri onlardan çok daha hızlı bir biçimde gerçekleştirebiliyorlar. Nasıl 3DFX ilk çıktığında bir 3D devrimi oldusuya bu kartların ve onlara göre yapılmış oyunların yaygınlaşmasıyla ikinci bir üç boyut devrimi yaşanabilir. Bu arada demin sözünü ettigim Flight Simulator'ın sonucusu (FS2000) piyasaya çıkmış. Heyecanla dergiye gelmesini bekliyorum. Piyasaya çıkan diğer bir sim ise Novalogic'in F-22 Lightning 3'ü. Grafikler muhteşem ve atom bombası kullanabiliyorsunuz. Buradan Engin Kanal, Cihan Oba ve Seza Çam'a köşeye gösterdikleri ilgi için teşekkür ediyorum. Bizler sizin için varız :) Gelecek aya görüşmek üzere.

Ozan Simitçiler
osimitciler@hotmail.com



CEHALET

HAD SAFHADA

**Derginin baskıya girmesine sadece saatler var.
Şanına layık bir şekilde yine son ana kadar
yazılmayan Son Sayfa'ya yazmıştım bu yazıyı, ama
o güme gidince buraya girmek durumunda kaldı.**

Uzun zamandır beynimi kurtlar kemiriyor sanki. Etrafında bazı şeylerin ters gitgidiğin farkındayım, ters giden şeylerin nedenlerinin farkındayım, nasıl çözülebileceğini tam olarak bileyimiyorum, ama en azından bazı çözümler uretebiliyorum. Ama benim esas anlayamadığım, her gün sokakta yürüken yanından akıp giden binlerce insanın nasıl olup da bütün bu tersliklerin farkında olmadığı. Ve bu vurdumduymazlığın en canlı örneğini dün dergide geçen bir telefon konuşması sayesinde birebir anlamış bulunuyorum.

Oğlen 12:00 civarında sanıyorum, yavaş yavaş kafamızda "Öğle yemeği yesek mi acap?" sorusunu belirmezçe başladığım sırılarda telefonum çaldı. Açırm. Karşı tarafta oldukça heyecanlı, konuşurken adeta kelimeleri yutan bir genç. Bana, ailesinin kendisini anlayamadığını, sürekli olarak yaptığı şeyleri eleştirdiklerini ve ne yapsa önüne çıktıklarını söyledi. Özellikle şu son olaylardan sonra (satanist denilen gürühün işlediği iğrenç cinayetten bahsediyorum) iyice gemi aza alındıklarını söyledi ve artık onlara kesinlikle derdini anlatmadığını, bu yüzden benim annesiyle konuşmamı istedığını belirtti. Normal olarak şaşırılmışım, bir şey dememe fırsat kalmadan annesine verdi telefonu. Kadıncağız da şaşkındı tabii, "Kusura bakmayın, sizi rahatsız ettim" diyerek girdi konuya. Dinledim.

"Evladım, ben ne diyeceğimi bilemiyorum. Oğlum sizin derginizde

gördüğü eli baltalı adam resimlerinden etkileniyor (Eylül sayısının sonundaki Diablo 2 resminden bahsettiğini zannediyorum). Durmadan böyle eli baltalı, kılıçlı adamlar çiziyor. Böyle şeyler yapmamasını, böyle tuhaf resimler çizmesinin ona bir fayda getirmeyeceğini söylediğimizde de bize tepki gösteriyor" diyerek devam etti. Dumura uğramışım, ona bunun kendi alevi sorunlarını olduğunu, benimle veya bizim dergimizle alakasının olmadığını söyledi. Ayrıca, madem oğlunuzda resim çizme isteği var, bırakın o tarafa yönlensin, hayal gücünüz dizeginlemeyin diyerek, dilim döndüğünde kadıncağızı rahatlattırmaya çalıştım. Ama benim bunları söylememin akabinde kadının ağzından dökülen şu cümle, filmin kopmasına sebep oldu.

"Derginizde kel kafalı adam satanistlerin liderine çok benzıyor. Oğlumuzun ondan etkilendiğini zannediyorum. Korkuyorum." (Kel kafalı diyerek kimden bahsettiğini anladınız herhalde. Tiberian Sun'daki Kane'den)

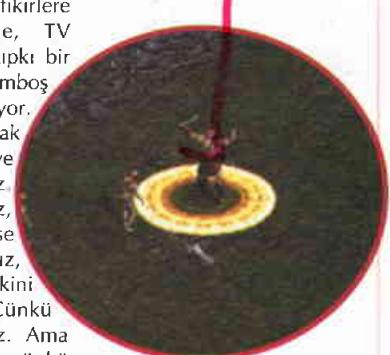
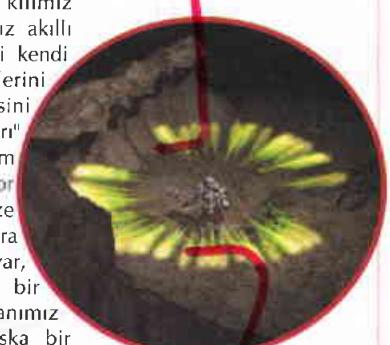
Bu cümleden sonra geçen konuşmaları anlatmama gerek yok, zaten tam olarak ben de hatırlıyorum. Sanırım kadıncağızin yüreğine az da olsa su serpmeyi başardım, ama benim içimde patlayan ateş iyice arttı. Telefonu kapatmaktan sonra dergicek gülme krizlerine girmemize yol açan bu konuşma, üzerinde bir süre düşününce etrafımızdaki bütün sorunları özetleyen müthiş anlam yüklü bir olay olarak kafamızda koşturuya başladı. Ve uzun zamanдан beri dilimizin ucundaki "Etrafımızdaki sorun ne, bunca saçmalığın ismi nedir?" sorusunun cevabı: CEHALET!

İnsanlarımız bilerek cahil bırakılıyor. Koyun misali güdülen milletimiz, sürekli olarak aynı yalanlara kamnaya, aynı zokayı yutmaya hazır hale geliyor. Bu kısır döngü içinde, her günümüz, her animiz bir şekilde

zehir ediliyor ve işin kötüsü bunu da kabullenmiş durumdayız. "Cehalet erdemdir" mantığını ruhumuzun derinliklerinde kabul etmişiz, var mı bunun gerisi? Hepimiz birey olarak üç maymunun tek zihinde buluşmuş hali gibiyiz. Böyle olunca tabii ki bu zihniyeti bize kabul ettiren dördüncü, beşinci ve diğer maymunların bizi nasıl sömürdüklerine uyanamayız. Cehalet, işte bizim tek sorunumuz bu...

Ekim, geçen ay Had Safhadaki yazısında, Matrix'te bulduğum bir tek mantık hatasıyla uğraşmış. İyi, güzel. Ama şunu da unutmamalı ki, o film almak isteyen için çok açık mesajlarla dolu. Birçoğumuz cehaletin içimize ne kadar işlediğinin farkındayız, ama sisteme o kadar bağımlıyız ki, bundan kurtulmak için kılımımız kırıdatmayıyoruz. Bir kısımız akıllı geçinip bu cehalet sistemini kendi çıkarına kullanıp diğerlerini sömürüyor, ama kendisini sömuren esas "büyük balıkları" göremiyor. Medya, her akşam aynı anlamsız magazin, spor haberlerini gözümüze görmüze sokuyor (tabii onlara da söyleyecek bir çift sözümüz var, ama yer yok, artık başka bir bahara kalsın). Çünkü insanımız açıp bir kitap okuyup başka bir insanın dünyalarındaki fikirlerini öğrenmek ve ona saygı duymayı ve böylece kendi haricindeki fikirlere açılmayı öğrenmek yerine, TV karşısında (çok afedersiniz) tipki bir oküz gibi, önüne sunulan bomboş sahneleri izlemeyi tercih ediyor. Çünkü tembeliz, kitap okumak bizi yorar, aklımızı çalıştırır ve bu da hıf hoşumuza gitmez. Çünkü sabit fikirliyiz, karşımızdaki ne söylese söylesin biz haklı çıkmalıyız, eğer çıkamıyorSAKARIZMIZDAKINI bir şekilde "ezmeliyiz". Çünkü Türküz, çalışkanız, güçlüyüz. Ama aslında hiçbirşeyiz, neden, çünkü hersey olduğumuzu zannediyoruz. Çünkü öyle olmamız isteniyor, yoksa uyuyan denizi bulanızı... (STOP) Göründüğünüz gibi, bu ay gerçekten fazlaıyla doluyum, o yüzden kusura bakmayın, sayfaya neden Diablo 2 resimleri koymağımı ise sormayın.

Blaxis



POSTA KUTUSU

Ben verdığım sözü tutan bir insanım. Geçen ay sayfa sayısını artttıracımı söylemiştim, gördüğünüz gibi arttı. Verdiğim herhangi bir sözü tutmadığım daha görülmemiştir, görenler de itinayla incitilmiştir. Neyse, sadece gelelim...



Sevgili Level,

Bugün o orta şok adı verilen depremlerden birini yaşadık, ben okuldadaydım. Okul 2.5 dakikada boşaltıldı. Yani yıkım olsaydı okulun yüzde 10'u enkaz altında kalacaktı. Bu konuyu kaptıktan sonra, asıl konuya geçmeden önce bir önerim var. 3 ay Level'in 200 000 TL'sini depremzedelere bağışlayabilirisiniz. Eski bir okuyucunuz olarak bunu sizden beklerim (Rose, listen to me).

Birkaç zıvırı:

- 1) Kaçı.
- 2) CD arayüzünün suyu işinmedi mi?
- 3) Orijinal oyun almayı düşünüyorum, emme hankısını alsam bilmiyorum, beni bu dertten ancak siz kurtarırsınız (veya kurtaramazsınız). Tiberian Sun'ı alıcam ama nasılsa üçüncü görevden sonra takılırım. Diyelim aldım, kaç tane Türk Lirası benim cebimden satıcının cebine transfer olur? Bunu Aral İthalat'tan öğrenirsiniz demeyin. Dungeon Keeper 2'nin fiyatını sormak için aradım cevap aynı şöyledir: Yok efendim biz tek tek satmıyoruz, Migros'tan veya bayilerden öğrenebilirisiniz. Tiberian Sun kaç CD?
- 4) Oyunun notu bölümünde oyunun türünü, kaç CD olduğunu, yapanın adında kaç tane "O" harfi olduğunu, karbonun içindeki frozen sayısını, kişi başına düşen gayri safi milli hasılatı vb. yazsanız sevinirim.

**Rumuz: Rumuzsuz veya Rumuzlu
(Helltuckin Boy)**

LEVEL

Ya siz mektubunuzun sonuna adam gibi isimlerinizi yazmazsanız, ben nasıl hitap edicem size? Mesela sana ne diyim ben şimdi? Rumuzlu mu diyim? Helltuckin' mi? En iyi ben sana Boy diyim, hem kısa olsun hem de aklın başına gelsin.

- 1) Amanın Boy, nereye kaçtı? Ne biçim soru bu? Ben deli miyim ki buna bile cevap yazıyorum? Cevaplar: Allah bilir, saçma sapan, kesinlikle...
- 2) Haklısan Boy'cuğum. Isındı, hatta

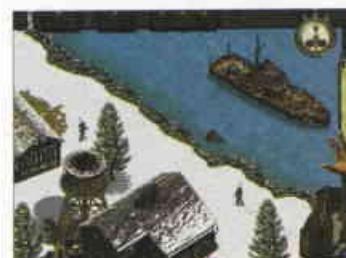
fokurdadı, hatta ve hatta taşıdı. Ama Çekistan'daki CD'den sorumlu amcalar başlarını kaşmak için bile vasisiz elemanlar çalıştırıyorlar, senin anlayacağın çok mesguller. Yakin bir zamanda tarafımdan ofisleri basılarak kaşımıya fırsat bulamadıkları o kafalarındaki her saç cimbızla yolumacaktır (bir rivayete göre on üç bininci telden sonra insan delirirmiş)

- 3) Hey Boy! Tiberian Sun'ın orijinal fiyatı satan adamın insafına göre değişiyor, bazı yerlerde 15 miliyona kadar çıkan fiyat, bazı insaf sahibi bilgisayarçılarda olması gerektiği gibi 10 miliyona satılıyor.
- 4) Bana bak Boy! Aldırma elim şimdilik 16'lık odunu! Hadi türü, CD sayısını anırmam da, frozen ve GSMH'yi napıcan! Birincisini zaten bilmiyorum, ikincisine gelince, bu ülkede öyle bir şey yok, bilmem anlatabildim mi? (En saçma soruları bile ciddiye alıp yanıtlarım) (Afferim sana! - BLX)

Sevgili Level Çalışanları,

Ben hem PC hem de PSX sahibiyim. Bu yüzden derginizin her sayısını zevkle alıyorum. Çünkü sizler bir başkasınız. Başarılarınızın devamını dileyip sorularıma geçmek istiyorum.

- 1) PSX için özel Mouse satılıyor. Bu yüzden C&C, Red Alert gibi oyunları kolaylıkla oynayabiliriz. Fakat Eidos niçin Commandos'un PSX versiyonunu piyasaya sürmüyor (Artık Mouse'larımız var)?
- 2) Sim City 2000'in PSX versiyonu



Maalesef, Commandos'u Playstation'da görmek isteyenler bir bardak buz gibi soğuk su içmek durumundalar.

var da SC 3000'in neden yok?

- 3) PSX2 normal PSX oyunlarını çalıştırabilecek mi? Yoksa yine kendine göre ayrı orijinal oyunları mı olacak?
- 4) Artık DHL adlı hile programını derginizin CD'si ile verdığınıze göre derginizdeki Hilekar bölümünü iptal edip o sayfalarda PSX oyunlarını tanıtip PSX oyunları sayfanızı birazcık olsun çoğaltısanız. Çünkü PC sahipleri kadar PSX sahiplerinin de kendi konsoł oyunlarını tanıtip incelemesi hakkindır.
- 5) Mümkünse DLH Türkçeleştirilemez mi?

**Söke'den sevgilerle
Süleyman Canbaz/Söke**

LEVEL

Ne güzel ediyorsun. Ama isterdim ki birisi de çok "Sinan abi, halin nice dir? Karnın tok, sırtın pek mi (bu ne ya Allah aşkına yaa!?) - BLX" diye sörsayıdı. Ama tabii umurunuzda değil Sinan abınız, sorunu sorup kaçın siz, nasilsa cevaplar Sinan abınız, hiç halini hatırlı sormayinsız. Ama bir bilseniz ne çok dertliyim, aaah ah! (bak şimdil - BLX)

- 1) PSX için mouse olduğunu ben görmedim, ama PSX sahibi birkaç arkadaşımız sağolsun, neredeyse dovecekmiş gibi bir ısluplu "Mouse'umuz var utan!" şeklinde mektup yazınca gerçeği öğrendim. İyi, mouse'unuz hayatı olsun da, yine de Commandos'u PSX'de görebileceğinizi sanmayın, çünkü Commandos ancak mouse ve klavyenin mükemmel koordinasyonu ile oynanabilecek bir oyun (al işte, şimdilik birileri çok "PSX'de klavyeyi icad ettim" desin de gör güñünüz sen, zindik! - BLX)
- 2) En ufak bir fikir kırtışı taşımamakla birlikte, PC oyunlarının PSX'e çevrilmesi için en az bir yıl geçmesi gerekmesinden dolayı şu an yok. Ama yakında olabilir. Olmayabilir de...
- 3) PSX2'de, PSX'in merkezi işlemcisidir. Bu işlemcinin tek görevi, eski PSX oyunlarının PSX2 ile süper bir ahenk içinde çalışmasını sağlamaktır. Yani, eski oyunlarınızı atmayın. Gün gelir PSX2 alırsınız, üzülürsünüz sonra.

- 4) Daha önce birkaç milyon kez söylediğim üzere, DLH'yi veriyoruz diye hile sayfalarını kaldırırmamız çok saçma olur. Senin de beşinci sorunda dediğin gibi, DLH İngilizce bir program ve İngilizce bilmeyen okuyucuların da hile kullanmaya hakları var, değil mi ya?

- 5) Hayır, hayır, HAYIR!!!! Bu yönde birçok istek geldi sizlerden ama DLH yaklaşık 50 bin Word sayfasından oluşan müthiş bir hile arşiv. Bütün

yazarlar biraraya gelsek, başka hiçbir şeyle uğraşmadan DHL'e yumulsak, ortadan ikiye de yarılsak yine de bir yıldan önce çevirisi bitmez. Tabii o bir yıl içinde yaklaşık 10 bin sayfalık yeni hile modülleri eklenir, biz de kafayı yeriz. Haa bu arada, yeni bir uygulama başlatıyorum şu andan itibaren (şimdilik aklıma geldi). Hemen her mektupta olan, birbirinin aynış ve gerçekleşmesi imkân dahilinde olmayan istekleri içeren sorular anında kırılıcaktır, diğer okuyucuların hakkının yenilmemesi açısından. Süleyman sen bu seferlik yırtın, hadi bakalım.

Merhaba Sinan,

Ne haber abi ya? "Hoop orada dur bakalım, nereden geliyor bu samimi-yet" dediğini duyar gibi oluyorum. (Walkman'ımda Loreena McKennitt'in muhteşem Santiago'sunu dinliyor olmama rağmen). '99 başından beri Level'i takip ettiğim için, doğal olarak kendimi dergiye ve çalışanlara karşı samimi hissediyorum... İşler nasıl? Geçenlerde editör ararken verdiğiiniz ilan dikkatimi çekti. "Hattada en az iki defa dergiye uğrayacak durumda olmak" şeklinde bir şart ileyi sürüyordunuz. İş bilicen ama işe az gidicen ayakları öyle mi? Böyle iş kaldı mı Arz Gezegeninde?

Neyse ben en iyisi Level'la tanışma hikayemi anlatayım: Puslu, soğuk ve sıradan bir kiş sabahıydı. Amacım işe gitmektense kapığı sinemaya atmak. Bayının önünden geçen gözlerimin Level'in Ocak sayısının kapağındaki afet esmerin yeşil gözlerine kilitlenmesi bir tesadüf müydü yoksa kader yeni bir birlikteliğin sağlam ağlarını mı öründü? Bilemiyorum. Yalnız bildiğim, göz ucu sınırlarımın nöronlarımı uyarması ve bunun sonucunda damalarımda reaksiyonal bir tepkimenin meydana gelmesi. Bir şeylerin ters gittiğinin farkındayım. Derken alyuvarlarım akyuvarlarına, yuvarlanan yuvarlara, yuvarlanmayan yuvarlara "Manyak!" dedi ve olan oldu. Aradan geçen zamanda neler olduğunu hatırlamıyorum. Yalnız etrafıma baktığında şunu gördüm. Bayii muhteşem bir patlama efektiyle havaya uçmuştu ve Level avuçlarının içindediyi...

Dergi hakkında yorum yapmak istemiyorum. Çünkü benim gibi oyun manyaklarını tatmin edici düzeyde. Bu yüzden (ve lafi fazla uzatmadan) uzun araştırmalardan sonra hazırlanmış olduğum sorularıma geçiyorum. 1) Pentium II-350, 64 MB RAM; 4.3 GB HDD ve 8 MB AGP kartı şeklinde

bir sisteme sahibim. Bunu alması için babama "Ders çalışacağım söz" şeklinde bir söz sarf ettiğimi hatırlıyorum. Tabii bilgisayarı ne amaçla kullandığımı tahmin edersin. Şimdi sorun şu: Ben bu durumda babamı kandırmış oluyor muyum (vicdanımı rahatlatmak açısından soruyorum)?

2) İşte en ciddi sorum: Star Wars Roque Squadron'da "Defection ATCorellia" adlı bölümün sonunda baş befası AT-AT var. Bunu kozmik toz haline getirmeden diğer bölgelere getirmeyeceğimi öğrendim. Yalnız benim Speeder AT-AT'ın ayaklarına do-layacağım kablolu zırpkını göndermeye direniyor. Acaba diyorum (benim gibi usta bir Squadron pilotu yapmaz ama) yanlış tuşlara basıyor olabilir miyim ("Director" ile ara demoları görünce monitörü kirmamak için kendimi zor zaptettim)?

3) Kim ne derse desin son aylarda Heretic II gibi bir Action Adventure oynadığımı hatırlıyorum. Bu film (şey oyuncun) devamı çekilecek mi (yapılacak mı)? Bir de bana aynı türde ve aynı zevki alabileceğim bir iki oyun tavsiye edebilir misin?

4) Expendable'ı hiçbir yerde bulamıyorum. Level CD'deki demosunu oynamaktan artik bıkmaya başladım.

5) Lara'nın cep numarasını biliyor musun?

6) Evreşe yolları hâlâ dar mı? Genişletme çalışmaları yapılacak mı?

Sorular hakkında tarafsız anket. Birisini işaretleyiniz.

- Mükemmel ötesi
 - Muhtesemkulade
 - Bu soruları sen mi hazırladın? İna-aanmıyorum!
 - Süpeeer
- Saygıları

Ismail Keser

LEVEL

Hahahaaaa, sen öyle san! Şu an neden Level okuduğunu biliyor musun? Loreena McKennitt'in senin dinlediğin albümü çıkmadan önce Master teybin arkaplanına, direkt bilinçaltına



Bizde Tomb Raider tarzı action oyunlarının en güzide örneklerinden biri Heretic 2. Bazen şaşırıp Heretic yazsak da, öyle...

isleyen bazı gizli mesajlar kaydedildi. Eğer kasedi saniyede 0.5 devir gibi düşük bir hızda dinlersen, arka plan dan gelen sesi duyabilirsin: "- Level all, Level all, Level almazsan hayatın kayar, tepetaklak gidersin!" Level all, Leve... - Hey sen de kim-sin, n'apiyorsun kayıt odasında? - Ben, eee, ben yeni temizlik görevlis-iyim, adım da Sintia... - Salak, sen er-keksin, ayrıca bu ne biçim isim? - Hadi ya, peruk nerde o zaman? - Aha tam burda, bak!!!"

- 10 Print "Cop çek"
- 20 Print "Şüpheli kişinin kafasına hızla vur!"
- 30 Input "Kimin için çalışıyorsun utan?"; ULAN

● 40 If Ulan=FALSE Then Goto 20 Neyse, bu bahsi kapatalım. Hayatının en acı dolu günlerinden biriydi ama tırajamızı da en az ikiye katladı. naper? Bir sonraki amacım TV'lerdeki "Deli Yürek", "Eşşek Kafa", "Benim gibi bir kadını da aldattın yaa, boyun altında kalsın Hilmi!", "Allah bin türlü cezani versin Kezban, ilelebet seninle mi yaşayacaktım sanıyorsun, YIKIL!" gibi güzide dizilere çekim aşamasında sizmakin. İşte ondan sonra korkun bizden!

1) Şimdi, öncelikle şunu açıklığa kavuşturmalım. "Kandırmak" kişiye göre değişen bir kavramdır ve bence üç farklı kademesi vardır. Birinci kademede kandırma işlemi yalan söyleyip gerçeği çarptıracak yapılır ki hiçbir mazereti yoktur. İkinci kademedede, karşısındaki eksik bilgi verilerek "Ohh, yalan söylemekten kurtuldum" diye düşünülür, ama aslında burada kendi kendini kandırma işlemi söz konusudur. En alt seviyeyeindiğimizde ise, hakkında çok şey bildiği yanlışlar hakkında hiçbir şey söylemeye ve susmayı tercih edenler gelir ki, her ne kadar diğerlerinden daha az "kötü" gözükse de, ülkemizde yapılan en büyük yanlışlardan biri ve ülkenin şu anki duruma gelmesinin başlıca sebebi bu tür "gözlerimi kapatırı, vazifemi yaparım" düşüncesine sahip insanlardır. Arma bir dakika, konu yine aldı başını gidiyor, senin sorunun cevabı: Evet, babanı kandırıyor söylebilirsin, ama arada bir bilgisayarla ders de çalışırsan bu hafifletici bir sebep sayılabilir. Müebbetten yurtarsın.

2) Evet, yanlış tuşlara basıyor olabilirsin. (Bu nasıl cevap? - BLX)

3) Tabe, öncelikle Legacy of Kain: Soul Reaver'ı şiddetle öneriyorum (şiddet - BLX). Ayrıca, Shadowman de atmosfer olarak oldukça tuttuğum Action'lardan, ama sonrasında sonraya iyice bayıbor, söylelim. Bu arada sakın hata falan edip Tomb Raider 4'ü falan alma, sen uyurken kulağından beyni-

nin içine yerleştirdiğimiz bionik hamam böceklerini harekete geçiririz yoksa (tabii bu sizler için de geçerli - BLX).

4) Expendable ülkemize kopya geldiği için herhangi bir bilgisayarcıda bulabilirsin (peki ya adam İstanbul dışında oturuyorsa? O zaman napacak haa, sorarım sana? - BLX). Sen çok olmaya başladın ama!

5) Tabii ki: 0532 659 2..(KIRT) (Napıyorsun olsun, elalem cep telefonu numarasını! Işı gücü olmayan biri arayacak sonra "Abula, hastayum sana biliyon mu!" diye taciz edecek. Ondan sonra telefonun sahibi olan izbandut gelip bizi dövecek - BLX) Bak şimdi, araya çok sık girmeye başladın, bu biiir, o telefonun izbandut gibi birinin olduğunu nereden biliyorsun, bu ikii, o kadar kolaydı dövmek, bu üütç. Al bu da sana benden, dört. (Sus dedim! - BLX)

6) Evreşe yollarını genişletmekle kalmayıp yonca kavşak yaptıracağım. Evreşe projesinden sonra, Üsküdar'a giderken yağmur almasının diye yol kenarlarına eğimli oluk projem başlayacak. En bi Ultimate düşüncem ise bu iki projeden elde ettiğim gelirle, her gece Heybeli'den mehtaba çıkmak isteyenler için ekspres asansör yaptmak. Tabii bunlar henüz proje aşamasında. Sen bekle, olur.

Hi Level,

Ben bir PSX sahibiyim. Size birkaç uyarım ve sorum olacak tamam mı? (Pardon biraz sertleştim?)

Uyarı: Eylül 99 sayısı, 98. sayfada başı olmayan mektubun 1. sorusunun cevabında PSX'te mouse yokmuş gibi cevap verilmiş. Bir de sizin Internet adresinizde Populous oyununun incelenmesinde de PSX'te mouse yoktur gibi yanlış bilgiler kullanılmıştır. Bunun düzeltmesini istiyorum. Çünkü bu mouse denen alet bende mevcuttur.

1) Tiberian Sun oyununun hifeleri var mı? Varsa beni tatmin eder misiniz (kimse yanlış anlaması)?

2) Dune 2000 oyununun PSX için yapılağına dair bir bilgiyi Westwood'un Internet sayfasında gördüm. (Sorduk mu? demeyin) Ne zaman çıkacak?

(Biraz yağ yapalı) Eylül 99 sizin çok güzel olmuş. Hele var ya PSX sayfalarının artması çok güzel. Bütün depremzedelere geçmiş olsun. (Ben de dahil) Good night, iyi günler.

Özgür Çapık/Izmit-Kocaeli

LEVEL

Psst, baksana biraz. Evedeved, sana diyorum Özgür, boşuna sağına solu-

na bakınma.

Gel bakalım söyle, haaa, şimdi söyle bakalım: NIYE HATAMI KAFAMA VURUYORSUN HA?! BİZ İNSAN DEĞİL MİYİZ? TAMAM; PSX'DE MOUSE VARMIS, BEN BİLMİYOR OLABİLİRİM AMA NE KIZIYON? NE BAĞIRIYOOOOOOON ?! Evet, kendinden daha çok şey bilen okuyucuya sindirme taktığını de Özgür'ün üzerinde böylece denedikten sonra, cevaplara gelebilirim.

1) Tiberian Sun için hile bulunmamasını bir kenara bırakalım, ikinci cumlenin içinde bir yerde gizli olan anlam nedeniyle (her ne kadar parantez içinde kendini kurtarmaya çalışmış olsan da) az önceki olaydan ders almadığını anlıyoruz. Gel bakiim buraya. Oğlum sen de ses düzeyini 1800 desibele getir. Hazır mısın Özgür? Hayır mı? Bana ne? SEN NE DEMEK İSTİYORSUN ULEAAANNNI? Hayır, eğer kötü bir şey demedinse bilelim, yoksa salacam Maddog'u üzerine, yazık olacak dalyan gibi sana.

2) Doğrudur, Westwood Dune 2000'in PSX versiyonunu 2000 başlarında piyasaya sürecekini duyurdur. Ama PSX'de mouse olmadığı için oynayabileceğinizi hiç sanmadım. Kabul ediyorum, iğrençti (bu arada, sorduk mu?)

Övgülerin için ben de sana teşekkür ediyorum, bir kulak-burun-boğazçıya görünmeni tavsiye ediyorum (orta kulak hasar tespiti babında). Ve tabii ki depremzedeleri hiçbir zaman unutmuyoruz, değil mi arkadaşlar? Şimdiye kadar birçok şey unutturuldu bize, bari bunu unutmayalım. Bir parça da olsa ders alalım ki bir sonraki felakete en azından hazır olabilelim.

Selam to Tüm Level'cilar,

Derginiz(mizi) Şubat 99'dan beri alıyorum. Bazı okuyucu mekluplarında ve sizin yazılarınızda 2-2.5 yılda ne kadar geliştiğinizi anlatıyorsunuz. Şubat'tan beri olan gelişime bile müthiş ve diğer dergilerle olan farkınızı açıkça ortaya koyuyor. Size bazı sorularım ve önerilerim olacak (tabii sizin kafanız bizden çok çalışıyor) ama yine de bi göz atıverin).

Oneriler

1) Bence PC hilekar sayfaları kaldırılsın. DLH kimin nesine yetmiyor. Yok eğer başka bilmediğimiz bir şey varsa söyleyin (bilelim güzelleşelim). Bu arada ben bir PC sahibiyim yanlış anlaşılmam.

2) Hilekardan kaldırığınız sayfalarla mektup köşesinin sayfalarını çoğaltın ve bi tane de fazladan inceleme yapın.

3) Biraz daha kendinizden bahsetseniz...

4) Eylül sayısı süper (bunu başka yapan var mı bilmem ama ayın 8'inde arayıp bu ay dergi çıkacak mı diye soranlardan biri bendlim).

5) Maddog'u elinizde tutun, kapılıym demeyin.

Sorular:

1) Star Wars Racer'da yarış esnasında oyundan çıkmak, menülere bakmak vb. işlemler için kullanılan tuşu bulamıyorum (Settings'den ayarlayamadım). Ayrıca ayarladığım tuşları da Save edemiyorum. Why?

2) Geçtiğimi ay dergide soğuk ve kötü bir hava hakimmiş gibi geldi hana. Doğru mu? Neden? (Burak Hun'un ayrılması? Kopya oyunlar? Nicklerinizin nette başkaları tarafından kullanılması?)

3) Avrupa yakasında ucuz ve güvenilir bir bilgisayacı ismi Please.

4) Hidden&Dangerous mı: Kingpin mi?

5) 6.4 GB Quantum (doğru mu yazdim?) HD 130\$'a iyi mi? Uzun mu oldu kısa mı oldu bilemem ama, ben yaptım oldu. Yazmak benden, okumak, kırpmak ve yayınlamak sizden (beğendiyseniz tabii, bizde zorlama yok).

Mehmet Kentel-İstanbul

LEVEL

Estağfurullah, ben hiç sanmıyorum kafamızın sizden çok çalıştığını (nihilist Madd aksını söylese de inanmayı). Öyle olsa dergi içine girmezdi. Tavsiyelerine Turbo mode'da cevap veriyorum: DLH konusunu yukarıarda bir yerde tartışımdıktır, tarih tekerrür etmesini isterim. Kendimizden bahsetmemizi neden bu kadar istiyorsunuz bilmiyorum ama yakındır, bekleyin. Bence de Eylül sayısı süper (bende de biraz narsistik var yani, yok değil), ama elimizde olmayan sebeplerden dolayı hep geç kalıyoruz. Lütfen biraz daha sabır, herşey düzeyecek. Maddog'u kim kapacakmış, şasarıım. Valla isirdiği yerden ses getirir, kolay mı kocca Maddog'u kapmak?

1) Bikoz F12'ye basmak aklına gelmemişi de ondan. Bu arada gereksiz yere İngilizce kullanılmasına karşı olduğumu da bilesin.

2) Nedeni çok açık değil mi? Sana bir ipucu: Şöyle bir düşün bakalım, geçtiğimiz aylar içinde hepimizi derinden sarsan, sevenleri birbirinden ayıran ne gibi bir olay geçti başımızdan ve acaba?

3) Bilemiyorum, ben Anadolu taraflında oturuyorum (haksız reklam oluyor, girmeyelim şimdii).

4) Kesinlikle Hidden & Dangerous. Kingpin de güzel ama, ne bileyim.

Vur, kafasını patlat, küfret bir süre sonra sıkıyor.

5) Bakmam lazımlı (nereye? - BLX). Baktım, iyi değilmiş. Perakende fiyat 115\$ + KDV'den bulabilersen daha iyi olur (nereye baktın olm? -BLX).

Merhaba Ben,

Nasılsın bunak Sinan, geçen ay Okur Postası köşesinde neden olduğun rezaleti gördün değil mi? Ütandin mi? Hiç sanmıyorum, şu surata bak, gömlek gibi pişkin maaşallah. Hatırlamadısan hatırlatıym, hani Anıl "Steel" Taşkesen isimli okuyucunun mektubu vardı ya, hani ilk sorunun cevabını yazdıktan sonra zıbarıp yattı, ertesi gün kalkınca da başka işlere dalmıştı. Tazelendi mi zihnin, iyi, işte ben o okuyucunun haklarını savunmak için taa derinden sana seslenen kendi vicdanım. Şimdi otur, eşşek gibi diğer sorulara da cevap ver bakalım. Bir daha da böyle eşşeklikler yapma. Eşşek!

2) C&C Tiberian Sun'ı çıktıği gün alacak olanlardanım; C&C'nin bu versiyonu da öncekiler gibi sonlara doğru baymaya başlayacak mı? Herhangi bir bilginiz var mı (Şahsen C&C ve Red Alert sonlara doğru canımı sıkılmıştı çünkü yenilikler 12. Bölümde tükenmişti)?

3) Bana Starsiege'i mi yoksa Mech Warrior 3'ü mü tavsiye edersin? Dergide birine yedi, birine sekiz yıldız vermişsiniz, fakat ben senin görüşünü merak ettim.

4) Microsoft Photo Editor bir anda kayboldu, ne olmuş olabilir (Şeytan aldı götürdü)?

Gelelim en önemli bölüme; eleştiri ve tebrik: Level dergisini uzunca bir süredir alıyorum ve en iyi bilgisayar dergisi olduğunu düşünüyorum. Bütün yazarlarınıza bayılıyorum, hepинizi kutlарım, hiç birinize diyecek birşeyim yok, fakat dergi içeriğine var: Kültür ve mektup sayfalarının çok az olduğunu düşünüyorum. Bu konuda bir şeyler yapılrsa sevinirim. Hepiniz kendinize iyi bakın, özellikle sen Sinan Ağabey çünkü bu derginin şana ihtiyacı var.

**Anıl "Steel" Taşkesen
(Blaxis'in kaleminden)**

LEVEL

Allah Allah, gaipten böyle sesler duyduğuma göre Gökhun'un tavsiyesine uyup en yakın zamanda psikologa gitsem iyi olacak galiba. Haklısan be ben, yapmışız bir hata, ama ıslubun biraz sert değil mi? Zaten bu ay herkes Sinan'a çatmak üzere anlaşmış gibi. Sen çatmasan şşardım.

Anıl, öncelikle geçen ayki aksilikten

dolayı senden özür diliyorum. Mektupları lüp diye bir seferde yazmak hoşuma gitmiyor, bir süre sonra benim deyimiyle "üslup kaybı" denilen aksamlar başlıyor. Tabii cevaplama işlemini birkaç güne yayınca, insan bazen karıştırıyor. Bu arada kendi vicdanımı da büyük elçiler nezdinde kınıyorum, bir daha böyle çıkışlarda bulununrsa 16'lık odunu belinde kıracağı açıkça belirtmek istiyorum.

2) Şunu itiraf etmek isterim ki, her ne kadar yazımda aksını belirtmiş olsam da, Tiberian Sun'un beklediğimiz Starcraft katili olmadığına karar verdim. Ayrıca 4 saatlik bir inceleme süresinin bir oyun hakkında doyurucu kararlar vermeye yetmeyeceğine de karar verdim. Single Player modunda, ses/müzik, grafik, ve özellikle atmosfer bakımından Starcraft hâlâ en iyi. Multiplay konusunda henüz karar vermedim, Westwood Online'da birkaç İngiliz'i daha tepeledikten sonra kararımı açıklayacağım (yani iyi Tiberian Sun oynamam demek istedim, narsistiz ya).

3) Bana kalırsı Starsiege, çünkü benim için atmosfer önemlidir ve Starsiege'in içinde, neredeyse 200 yılı kapsayan bir tarihçe var. Okuması oldukça zevkli olan bu tarihçe, atmosfer olarak çok şeyle katıyor oyuna. Ama özellikle Battletech dünyasına ilgin (ve az buçuk bilgin) varsa, grafik ve sese de daha fazla önem veriyorsan o zaman Mech Warrior 3'ü al.

4) Hakikaten mi? Ciddi misin? Sor bakalım şeytana, uzun zamandır aradığım Metallica'nın siyah albümünü de o mu hacİlamış? (Cevaptan da anlayacağın üzere, ben nereden bileyim MS Photo Editor'üne ne oldu?)

Kültür ve mektup sayfalarını artırmak? Yavaş yavaş olacak, ama bu aralar çok fazla ve çok iyi oyunlar geliyor. Onları açıklamak için sayfa lazımlı ve bil bakalım hangi bölümler kurban ediliyor? Şu yılbaşı furaşının, sayfa sayıları artacak bölümlerin başında kültür ve mektuplar geliyor.

Bak sana ne anlatacağım,

Geçenlerde Bakırköy meydanındaım (bu arada merhaba) zibidinin teki, almış yan_na kız arkadaşını, köpeğini gezdiriyor. Beni görünce 'ne utan bu kuyef! Hangi devirde yaşıyoruz! Nesen sen? Salak bir büyüğü bozuntusunun cübbesini giymişsin sanki...! Salakmısın nesin? Ne bu kuyef!!!' deme cüretini gösterdi....akabinde de bu hale geldi (ler)....millete ibret-i aleml olsun de-

dim. Nasılmış bakalım büyülerle uğraşmak hele hele büyüğü GANDALF la.....yanı benimle...

Harun "Ak Gandalf" İçöz, email



Hmm, hakikaten çok ilginç bir çalışma çıkartmışsin. Sanychom süreal akımların üzerinde etkisi olmuş, ama bana soru sormayı unutmuşsun gibi geldi. Yalan mı? Yalansa yalan de...

Yakası Açılmamış Geyikler...

Hep sizin mektuplarınızda incileri mi ortaya dökeceğiz? Tabii ki hayır, işte uzun Level sabahlamaları sırasında beyni anbole olmuş yazarlar arasında geçen muhtelif diyaloglar...

Muhtelif Diyalog No.1

Blaxis: Yaw, Maho. Hani seninle Marmaris'te bir diskoya gitmişlik.

Mahony: Evet?

Blaxis: Ceçen gün bir turist kız orada dans ederken düşüp boynunu kırmış. Ailesi de bütün organlarını bağışlamış. Kızın organları üç kişisinin hayatı kurtarmış.

Mahony: Hadi yaa?! Peki kaza ne olmuş, kurtarılmışlar mı?

Bunu duyan Blax, dumurlardan dumur beğenmek amacıyla gecenin kararlılığına doğru koşarak kaybolur...

Muhtelif Diyalog No.2

Blaxis: Yaw, Madd. Şu oyuntardaki saçılıklar gerçek dünyada olsaydı ne komik olurdu...

Maddog: Ne gibi, nasıl mesela yani?!

Blaxis: Doğum, stratejilerdeki jog ol war olayı gerçek dünyada olsaydı, daha önce gitmediğimiz yollere bakınca oraları sinsişli göreydik mesela...

Maddog: Hahı he, diyelim ki ben Taksim'e hiç gitmemişim. O tarafta baktığım zaman Taksim'in üzerinde "Uncharted Territory" yazarmış. Puahahahaha!

Blaxis: Ehuhuehuehueee!

O sırada tesadüfen yan masada oturmaktı olan...

Mahony: Deli mi ne bunlar?!

Tolga: Kuşkusuz...