

Orjinal Freespace Oyunu LEVEL ile birlikte BEDAVA CD2

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • 2000/06 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000 TL (KDV DAHİL)

MICROSOFT OYUNLARI

Sabırsızlıkla Beklenen Süper Oyunlar Yolda



İNCELEME

Star Lancer
Wing Commander geri döndü

Shogun
Samurailerin amansız savaşları

Gun Ship
Helikopter simülasyonlarının atası

TAM ÇÖZÜM

Faust
Freespace
Thief 2
M&M 8

AMERİKA'daydık
E³ Fuarı Özel



Editör'den

FULL-LIFE : Hayat

İnsanlığın en çok oynadığı oyun...

Half-Life'in oyun dünyasında inkar edilemez bir etki bıraktığını biliyor ve kabul ediyoruz ama bu ay derginin ilk sayfasında gözümüzden kaçan başka bir oyunu, HAYAT isimli, insanlık tarihinin ilk oyununu açıklamaya karar verdik.

Hayat adı verilen bu oyunun dünyanın en çok oynanan ve en çok satan oyunu olduğunu biliyoruz. Aşağı yukarı dünyaya gelen her insanın oynadığı Hayat oyunu bazan insanı o kadar bağlıyor ki kendine, kopup bırakmak istemiyorsunuz onuna oynamayı. Elbette, çabuk sıkılıp bırakılanlar da olmuyor değil ama devamlı süprizlerle dolu olan bu oyun oynayanların, ezici çoğunluğu tarafından programcının hazırladığı son kareye kadar oynanıp bitiriliyor. Bu açıdan belki de bir artı puanı hak eden oyunumuzu gelmiş geçmiş en bağıllık yapıcı oyun olarak ilan etmemiz yanlış olmayacağından.

Yine de oyunda sorunlar yok değil. Özellikle zorluk derecesinin abartıldığı hemen göze çarpıyor. Bir kere kaybetmeye başladınız mı bir daha toparlanıp kazanma ekranına ulaşmanız gerçekten çok zor olabilir.

İnteraktif bir oyun

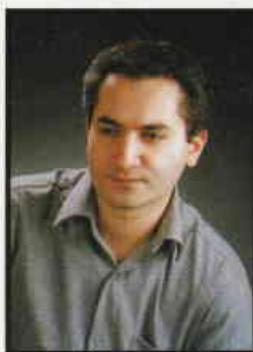
Oyundaki diploması özellişi ise göz dolduracak kadar başarılı. Hele, dostluk anlaşması imzaladığınız "arkadaşlarını" arkadan biçaklamak özelliğini kullandınız mı önünüzde kimse duramıyor. Gerçi bu açıdan bakılınca oyunun kuralları basılmış gibi görünüyor. Kendiniz için en iyi olanı elde edebilmek için önünüzdeki herşeyi ezip geçmek son derece akılda kalıcı ve basit bir amaç. Uygulamak için de, dediğim gibi, bir biçak ve birkaç dost sırtı yeterli olabiliyor.

Grafikler hiçbir oyunda göremeyeceğiniz kadar yüksek çözünürlükte. Ekranınızda göz boyayan binlerce, milyonlarca renk girebiliyor. Ama bu da oyunun bulmacalarını tamamlamak için eklenmiş bir oyun içi oyun aslında. Çünkü o göz kamaştırıcı renklerin arasındaki bulmacanın özünü bulamadığınızda son ekranındaki score'unuz bir hayli düşük olabiliyor. Zira sesler için de aynı şeyi söylemek mümkün. Ancak, bazan, sevdığınız birinin kulağınızı fisildiği birkaç cümle veya bir küçük melodi için oyundaki pek çok puanı feda edebiliyorsunuz.

Genel Olarak

Oğrenmesi çok uzun zaman alıyor ve Training görevleri neredeyse hiç bitmiyor. Uzaktan baktığınızda hiç gelmeyecekmiş gibi görünen anılar ise çabucak dikkiliveriyor karşınıza. Zamanın oyundaki en sert kavram olduğunu anlıyoruz ve stop tuşunun olmaması büyük bir dizayn hatası bizce. Umarız yeni versiyonu çikarsa FULL-LIFE: HAYAT 2 oyundunda zamanın kontrolü daha basitleştirilir. Bir de en büyük problemlerden biri Save özelliğinin olmaması. Oyuna başladınız mı sonunda kadar gitmek zorunda kalmanız ve hata yaptığınız yerde geri dönmemeniz inanılmaz büyük bir eksiklik.

Yine de oynamaktan bıkmayacağınızı ve sonuna kadar gidip başarıyla bitireceğinizi biliyoruz. Bu sayfalarda arada sırada oyuna ilgili Cheat kodları vermeye çalışacağız. Siz yeter ki oynamak isteyin.



Cem Şancı
Yazı İşleri Müdürü

96 LEVEL Notu

Minimum Gereklilikler: Teka, Yeterlek, Cesaret

Öncülen Sistem: Zeka, Yeterlek, Cesaret, Eğitim, Gri bir Porsche, Modern Bir Ülke, Para, Para...

Desteğ: Yok

Multiplay: Evet

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Cem Şancı cemsanci@level.com.tr

Yayın Koordinatörü

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Batu Hergünel batuher@level.com.tr

Emin Barış megaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboglu gokhab@level.com.tr

Kadir Tuzaş kutuzas@chip.com.tr

Kağan Ünalı kunaldi@level.com.tr

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Ozan Simitçiler ozans@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpit@level.com.tr

Grafik Tasarım

Didem İncesağır didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü

Güler Okumus

Pazarlama Bölümü

Özlem Çenker, Ayten Çar

Vogel Satış Müdürü

Gönül Morgül

Reklam Koordinatörü

Şebnem Karabiyik

Reklam Müdürü

Murat Yıldırım

Reklam Servisi

Sıvı Santaş, Yeliz Kayın

Reklam Traktiği

Nurhan Bağış

Reklam Servisi Faks:

Aymur Kına

Abone Servisi

(212) 297-1733

Dağıtım Müdürü

Nur Geçili, Ayfer Karaalioglu,

Dağıtım Departmanı

Ayten Akgüre, Ebru Çinek

Abone Servisi Faks:

Nebi Danacı

Abone E-Mail:

Mehmet Çil, Cem Çenker

Üretim Koordinatörü

(212) 238-7343

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Abone E-Mail:

abone@chip.com.tr

Turgay Tekatan

Üretim Koordinatörü

Genel Müdür

Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı

Beste Özdemir

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Gökhan Sungurtekin

Adına Sahibi

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Renk Aynımı - Film Çıkış

Tel: (212) 283-8438

Basın

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Dağıtım

BİRAYY A.S.

VOGEL Yayıncılık

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad. 231/3

30380 Kaşimpasa İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Pbx

Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA

Diğer Özgen

Müşteri Temsilcisi

Serra Yurtman

Ankara Büro

Meneviş Sokak 264

Yükari Aranyazı ANKARA

Tel: (312) 467-0350

Faks: (312) 480-5958

E-Mail: vogelank@chip.com.tr

Bond Yine Görev Peşinde

Electronic Arts'ın yeni multi-platform Bond oyunu hem oyun oynamayı hem de Bond filmlerini sevenleri uzun süre mesgul edecek ilginçlikte olacağa benzıyor. Her şeyden önce bu, dünyanın en meşhur gizli ajanının kimliğine bürünmenizi sağlayacak eşsiz bir fırsat. Hele de son James Bond filmi The World Is Not Enough'ı izleyip beğendiyseriz oyundan daha büyük keyif alacağınız kesin.

Oyunda, filmde de olduğu gibi sayısız kötü adamı ortadan kaldıracak, İstanbul'un caddelarında koşturacak, dağ bayır deneden sizi bekleyen tehlikeli maceranın peşinden sürükleneceksiniz.

The World Is Not Enough'in

özellikle PlayStation versiyonu bugüne dek konsol oyunlarında gördüğünüz en parlak first-person shooter olma yolunda ancak, oyunun diğer versiyonlarıyla kıyaslandığında pek de başarılı değil. Bunun en önemli nedeni grafiklerin diğerlerine nazaran sonük olması ve multiplayer seçeneklerinin bulunmamasıdır.

The World Is Not Enough'ta oyuncular çeşitli görevler üstlenecekler ve bu arada birbirinden farklı çeşitli bulmacalarla karşılaşıp onları çözmeye çalışacaklar. Anlayacağınız first-person shooter arası adventure tadında bir oyun olacak bu. Bu arada, Monolith'ın üzerinde çalıştığı ve yine bir Bond oyunu olan No One Lives Forever'la TWINE arasında ciddi bir çekişme yaşanıp

yaşanmayacağıını şimdilik bilmiyoruz ama, galiba iki oyunu birbirinden ayıracak olan en önemli şey farklı senaryolarla danyandırılmış olmaları olacak.

Ayrıca Electronic Arts kendi oyununun James

Bond'un gerçek bir kahraman olarak sunulduğu tek oyun olduğu konusunda iddialı, bu da birçok şeyi açıklıyor. Oyunu iddialı kılan bir başka şey de Quake III: Arena'nın motorunu kullanacak olması. Electronic Arts'ın söylediğine göre motor yaratılan karakterlerin fiziklerini ve animas-



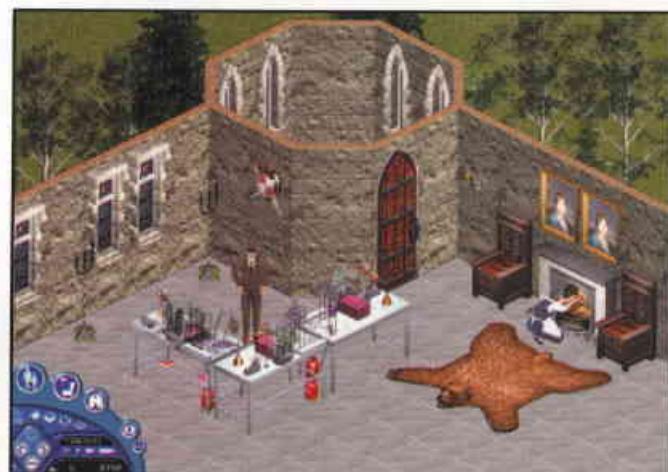
yonlarını yaratmak konusunda istedikleri performansı sağlamış ve sonuçta ortaya her şeyi yapabilen, sağlam bir Bond yani James Bond olmuş. En azından, böyle olduğu yönde iddia var. Bunların doğruluğunu sinamak için çok fazla beklememiz gerekmeyecek, oyun yakında çıkıyor.

Daha Fazla Simzzz

The Sims'in çıktıktan günden beri gördüğü büyük ilgi malumunuz. Maxis sonunda tüm enerjisini ve vitrinini ayırdığı SimCity serisinden sonra yapabileceği en ilgi çekici şeyi buldu ve şimdi tüm güçleriyle bu oyunu daha ileri taşımaya çalışıyor. Eh, fena da yapmıyor. Sonuçta bir süredir internet'te devam etmekte olan Sims downloadları Maxis'i bir genişletme paketi hazırlamaya ikna edecek kadar arttı ve şimdi aralarında benim de olduğum Sims manyakları gözlerini bu paketeki yeniliklere dikmiş durumda. Yeni karak-

terler, nesneler ve aktivitelerle Livin' Large elindeki Sims materyallerini tüketmiş olanlar için iyi alternatif.

Livin' Large'la birlikte gelen çoğu seçenek alışığınız basit Sim yaşamlarının dışına taşan gariplikler taşıyor. Gerçi yeni meslekler, yeni mobilyalar, yeni karakterler, yeni nesneler o kadar çok üretildi ve kullanıldı ki böyle sınırları zorlayan şeyleri garip karşılaşmamak gerekiyor. Yeni nesneler arasında cinli lambalar, geleceği söyleyen sıhri kükeler gibi ilginçlıklar var. Yeni meslekler arasında da "ah, keşke olsaydım" diyebileceğimiz türden şeyler bulacaksınız. Örneğin artık Sim'lerinizden birini tuvalet temizlikçi olarak görme şansınız var. Ya da oyun yazarı ya da tarot uzmanı ya da rock yıldızı ya da oyun tasarımcısı ya da 50 yeni meslekten herhangi biri. Tabii bun-



ların dışında evinizi bir şato gibi ya da eskileri anımsatan bir tarza inşa etme şansınız da olacak. Ya da civil civil renkleri ve ucuz görüntüsüyle garip bir estetiği olan ama pahalı bir ev de seçebilirsiniz.

Bunların dışında The Sims'i en ilgi çekici yapan şeylerden birine, özel hayatlara da bazı yenilikler geliyor. Livin' Large birlikte yata-

ğa giren bir çift, Sim'in yaptıklarını öncekine göre daha açık bir biçimde görmenize izin veriyor. Yine de Sim'leriniz meraklı gözlerden sakınmak için yatağa girildiklerinde üstlerini örtecekler.

Sonuçta hareket eden bir yorgandan fazlasını beklemeyin. Paket Eylül ayında çıkacak, Simseverlerin dikkatine!





Bu Oyun Gerçek!

Dünyanın en garip suçlarının ve suçlularının bulunduğu memleket olan Amerika'da böylesi ilgi gösteren bir malzemenin kullanılması düşünülemez bile. Bir kısmı ülkemiz televizyonlarında da yayınlanan ve gerçek vakalara dayanarak hazırlanan, çok sayıda Amerikan yapımı suç dosyası programı olduğunu biliyorsunuz. Bunlardan biri de World's Scariest Police Chases (bizzedeki ismi Dünyanın En Vahşî Polis Takipleri yanlış hatırlamıyorum). İşte oyun endüstrisi gerçek polis video kayıtlarıyla oluşturulan bu programa el attı ve polis-suçu kovalamacasını bir oyunu uyarlamaya karar verdi.

Oyunun ağırlık noktası araba kullanmak. Çeşitli Amerikan şe-

hirleri içinde sürüp giden ya da şehir dışına uzanan hızlı takipteki yeriniz polis otosunun direksiyonu. Evet, bu oyunda iyi adamı oynuyorsunuz ve amacınız suçluları yakalayıp etkisi hale getirmek. Driver ve Midtown Madness tarzında ama kendine has bir takip oyunu World's Scariest Police Chases.

Oyunda sorumluluklarına bağlı bir polis olarak 50 gün görevde yer alma şansınız var. Her görevin bir hikayesi ve kendine göre özellikleri olacak. Örneğin şüphelileri siki takibe almak, bir takım VIP'lere eskortlu yapmak ve onların güvenliğini sağlamak, zaman sınırlı görevlerde yer almak gibi birbirinden farklı stratejiler gütmeniz gereken görevler var. İyi adamı oynamaktan sıkılısanız

oynayabileceğiniz 15 tane de kötü çocuk görevi olacak. Bunlar dışında belli bir hikayeye bağlı kalmadan oynayabileceğiniz keşif ve yarış modları da mevcut.

Yolu etkileyen havalar koşulları, 40 civarında farklı araç, kullanabileceğiniz çeşitli silahlar da WSPC'nin diğer hoşlukları. Bunların dışında isterseniz bir polis olarak kendinize bir ortak edinebilir ve siz çığın bir hızla arabayı kullanırken onun pencereden sarkıp elindeki 9mm'yle düşmanı vurmaya çalışırken ölüşünü izleyebi-



lirsınız. Oyunun internet üzerinden 4, network üzerinden 8 kişilik multi-player desteği de olacak. Kendinizi olağanüstü bir polis ya da suçu olarak görmek için oyunun olmasını bekleyin.

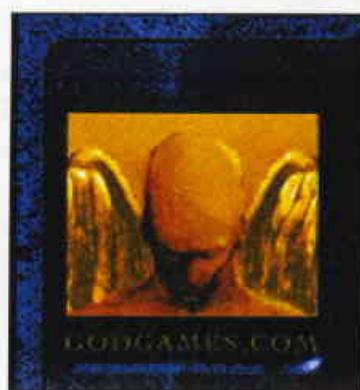
G.O.D. Take Two'nun Mu Oldu?

Gathering of Developers

Bugün kadar bir sürü güzel oyunu imzasını attırmış olan Gathering of Developers, Take Two Interactive'in bünyesine katıldığını duyurdu. Daha önce de PopTop Software, Terminal Reality ve Ritual Entertainment gibi sağlam isimlerin oyunlarının yayıcılığını üstlenen ve yapısını sağlamıştı. G.O.D. bu yeni anlaşmanın ekip içinde ve yapılan işlerde herhangi bir değişiklik yaratmayacağı, varolan koşulları süreceğini söyleyiyor. Anlaşmanın maddi yönüyle ilgili ayrıntılar arasında bildiklerimiz ise Take Two'nun G.O.D.'nın yüzde 20'sini aldığı ve bunun karşılığında 4 milyon dolar ödediği. Diğer bilgiler ve anlaşma koşulları bir sir.

Gathering bünyesinde bulunan geliştirici ekiplerin bu yıl ve

önümüzdeki yıl için çatırdıkları takvim ayınen geçerlilığını koruyor. Yani Heavy Metal F.A.K.K. 2, KISS Psycho Circus, Max Payne, Rune, 4x4 Evolution,



Tropico ve Blair Witch gibi ilgi çeken oyunlar konusunda kaygılanmamıza gerek yok. Anlaşmaya göre Take Two, firmanın oyunlarının Kuzey Amerika'daki dağıtımını, Avrupa da ise yayın ortaklığını üstlenmiş bulunuyor. Yani Gathering of Developers

hala özerkliğini koruyor ve bu bir birleşmeden çok ortaklık anlaşması. Bu anlaşma maddi sıkıntılardan aşmak konusunda G.O.D.'nın, oyun yayıcılığı konusundaki yerini sağlam-

laştırmak açısından da Take Two'yu oldukça rahatlatacak. Eh, herkes memnun olduğuna göre bize de gökten düşen üç elmadan birini yemek dışında yapsak bir şey kalıyor.

Bugünlerde Gathering'ı tek meskul eden şey bu anlaşma

değil, firma ortaklığını duyurduğu günler içinde bir açıklama daha yaparak Wolfpack Studios'un yapımı suren dev multiplayer role-playing oyunu Shadowbane'ın de yayınılığını üstlendiğini duyurdu. 2001 yazında çıkışını planlayan Shadowbane strateji ve role-playing öğelerini bir arada kullanan bir oyun. Oyun, salgın hastalıkların ve aşılığın kol gezdiği bir dünyada politik çıkar çatışmalarının da iyice şiddetlenmesi üzerine doğan büyük huzursuzluk temeline dayanıyor.

Oyuncunun görevi, uğrına savaştığı bölgede dirlik ve düzeni sağlamak. Gruplar arası savaşlar, iç politika hesapları, kullanabileceğiniz çok çeşitli silahlar ve stratejik mücadelelerle sancılı olması Shadowbane'i destansı bir RPG olmaya aday yapıyor.

Bizden Duymuş Olmayın

Metal Gear Solid PC'ye Geliyor

C oyuncuları için adı bugüne kadar bir efsane- den öteye geçemeyen Konami'nin yaptığı ve belki de şimdije dek PlayStation için yapılan oyunların en meşhuru olan Metal Gear Solid, PC'ye uyarlanıyor. Hatırlamanızı ummuyoruz ama bundan iki yıl önce Microsoft ve Konami arasında bir anlaşma imzalananın arası bunun ne anlamına geldiği açıklanmamıştı. İşte şimdilik elimizdeki haber o anlaşmanın meyvesi. Oyunu yarınlayacak olan Microsoft yaptığı açıklamada MGS'in grafiklerinin PC'nin avantajlarını kullanarak yeniden hazırlanlığını ve sadece PC sürümüğe özel bir takım sürprizlerle renklendirildiğini bildirdi. Oyunla ilgili ayrintılar E3'de meraklı gözler önüne çıkarıldı ve büyük ölçüde beğeniler topladı.

Microsoft, Metal Gear Solid'ı PC'de oynamak için 3 önemli sebep sıralıyor; yüksek çözünürlükte grafikler, first-person modu ve 300 VR görevi. Konsoldakinden daha başarılı grafiklerin yanı sıra MGS'in sadece Japonya'da yayılanan versiyonu Integral'de varolan first-person modu ve samal gerçeklik üzerine kurulu Metal Gear Solid: VR Missions versiyonu PC oyununu cazip kılan özellikleri. Oyunun çıkış tarihi önümüzdeki sonbahar olarak belirlendi.

Bu arada PlayStation2 için yapımı suren Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty de dikkatleri çekmeye devam ediyor. E3'de bu yılın en iyi oyununun en güçlü adaylarından biri olan Sons of Liberty mühüm sinematikleri, heyecan verici hikayesi ve hızlı temposuyla E3'de büyük sürpriz yaptı. Gerçi ödülü Black&White'a kaptırdı ama olsun, biz onu böyle de sevdik. Metal Gear Solid 2, 2001

yılının sonbaharına kadar çıkmayacak ve bazıları için bu beklemeye süresi sabırın sınırlarını zorlayan güçlüğe gelecek ama şimdiden bu kadar iyi görünen bir oyunun bir yıl sonra hangi noktaya geleceğini görmek için beklemeye değer.



Capcom Şenliği

H iç tartışmasız tüm zamanların en iyi dövüş oyunlarını yapan ve oyun dünyasının en kidemlilerinden olan Capcom yine bir seçme oyunlar serisiyle E3'te karşımıza çıktı. Dreamcast ve PS2 için yaptığı oyunların yanı sıra PC için de göz ardi edilemeyecek kadar önemli bir performans gösteren Capcom'un bu yıl E3'e en iyi hazırlanan ekiplerden biri olduğunu söylemek gerekiyor.

Capcom'un PlayStation 2 için hazırladığı oyunların başında Street Fighter EX3 ve Onimusha: Warlords geliyor. Street Fighter EX3 alışık olduğumuz SF tadında, ancak karakter animasyonları ve grafikleriyle oyunun Japonya'da çıkan ilk versiyonuna göre daha üstün. Onimusha: Warlords ise Capcom'un şimdije dek PS2 için yaptığı en önemli oyun gibi görünüyor. Resident Evil sevinçinin arkasındaki adam Shinji



Mikami tarafından geliştirilen Onimusha şimdilik sadece yarı yarıya tamamlanmış olmasına rağmen vaat ettiği hemen her şeyi verecek gibi görünüyor. Burada detайлara girmeyeceğiz ama Hollywood kalitesinde bir yapımlı olsun bu oyun bir çeşit Resident Evil-Tenchi karışımı

Firmanın Dreamcast ürünleri arasından E3 için seçip gösterdikleri de gayet kayda değer şeyler. Bunlardan geçen ay Japonya'da yayınlanan Power Stone 2, geçen yıl yayınlanan iki kişilik savaş oyunu Power Battle'in oyunlu sayısı 4'e yükseltilmiş devamı

Oyunda bu kez eskisine oranı çevreyle etkileşim imkanı çok daha fazla ve oyuncuların ele geçirip kullanabileceğini 120 değişik araç buluyor. Bir diğer DC oyunu da Spawn: In the Demon's Hand. Bu da titizlikle detaylandırılmış ortamlarda geçen ve şarptıçı görünüşlü karakterleriyle göz dolduran bir savaş oyunu.

E3'de Capcom standlarını şenlendiren PC oyunları da vardı. İlk bakışta gözükecekler arasında Resident Evil 3 Nemesis, Mega Man Legends ve orijinal Dino Crisis'i sağlıyoruz. Hiçbir platformu ihmali etmeyen Capcom'un bir de Game Boy Color oyunu dikkat çekiciydi: Metal Walker. Sonuç olarak E3'te bulunan herkesi ilgilendirecek bir şeylerle Capcom, fuarı gezenlerin epey vakitini ve ilgisini almayı başardı.

■ Eidos bir açıklama yaparak ödüllü Aardman Animations'ın Chicken Run adlı animasyon filmine dayalı bir oyunun dünyadaki yayın haklarını sahiplendiğini duyurdu. Oyun, Blitz Games tarafından geliştirilecek ve bu yılın sonlarına doğru tamamlanmış olacak. Oyunun hem PlayStation hem de PC versiyonları Eidos tarafından satılacak, daha kibar olmak gerekiše dağıtılacek.

Filmin senaryosunda olduğu gibi oyunun senaryosu da 1950'lerin Yorkshire'ında, bir tavuk çiftliğinde geçiyor. Konu, esaretlerinden kurtulmak için çabalayıp duran bir grup tavuk ve horozun eğlenceli ve absurd macerası üzerine kurulu. Şimdi ismi The Great Escape olarak anılan bu adventure'da seslendirmeleri Mel Gibson, Julia Sawalha, Miranda Richardson, Imelda Staunton ve Jane Horrocks yapıyor.

■ Hazırınız dışınız UEFA kupası olmuşken size konuya ilgili bir haber de biz verelim. Infogrames, UEFA serisi oyununun son sürümü olan UEFA 2001'in PC, Dreamcast ve PlayStation versiyonlarının önemlilik E3'te Eylül ayında çıkacağını duyurdu. Oyunda futbol takımları gerçek oyuncularıyla ve performanslarıyla yer alacaklar. Bu durumda Türkiye'deki herkes FIFA'yı bırakıp UEFA oynamaya başlayabilir, ne de olsa orda anlı şanlı bir imzamız var artık. Gerçi şimdije kadar aldığımız haberler arasında Manchester United, Arsenal, Bayern Munich gibi takımların adlarını gördük ve Galatasaray'dan bahsedildiğine rastlamadık ama FIFA 2000'de yer almayaarak taraftarlarını üzen Galatasaray bu kez de öyle bir hata yapmadır herhalde, yaparsa çok yazık olur. Hem oyunun tadı, hem oyuncuların alacağı keyif, hem de kupayı almış bir takım olarak Galatasaray açısından ciddi bir eksik olacağı için Galatasaray'ız bir UEFA görmek istemiyoruz. Siz de, di mi?

Oyunda toplam 146 takım, 40 tane bölgeye uygun stadyum, ara videoolar ve izlenmeye değer seyirci toplulukları olacakmış. Şimdilik ortada fazla ayrıntı yok ama bu oyunun Türk oyuncuları ne kadar ilgilendirdiğini bilen sorumlu haber editörünüz yeni haberler ullaştıça onları size bili direcektir. Rica ederim, görevimiz

TalonSoft Usulü Mafia

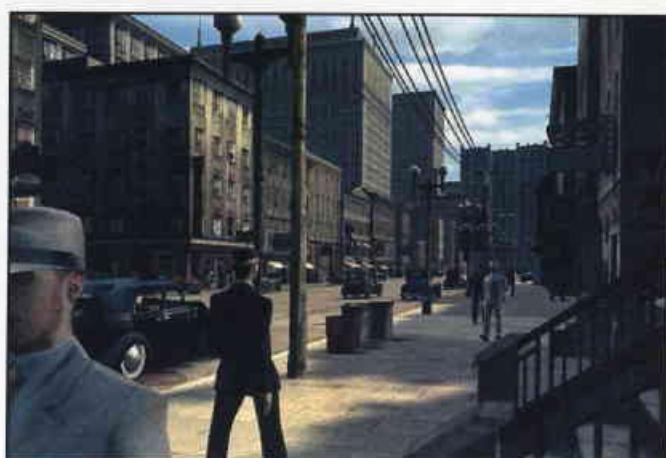
TalonSoft bir süredir üzerinde çalıştığı ve oyunun ismine yakışır bir titizlikle gizlediği Mafia adlı son hitini hala bitiremedi ve ustelik E3'te de oyuna ilgili herhangi bir tanıtım şovu yapmadı. Elimizde de hala bu oyunu haber yapacak kadar bilgi yok. Peki niye yazıyoruz öyleyse? Çünkü TalonSoft'un lütfenip yayınladığı oyun içi görüntülerden anladığımız kadarıyla bu



oyunda gerçekten kayda değer bir şeyler var ve o görüntülerden bir ikisini siz de görün istedik.

İsminden de anlaşılaçğı gibi Mafia, yeraltı dünyasının pişikleri içinde sürüp giden bir aksiyon. Adı geçen oyun, Lost Heaven adında New York ve Chicago karışımı bir şehirde geçiyor. Oyunda kimsenin ciddiye aldığı küçük bir adamken yavaş

yavaş yükselen, giderek suç dünyasında saygın bir yer edinen bir "babalar" olma yolunda ilerleyeceksiniz. Bunun için yapmanız gereken şey Don Salieri denen büyük patronun sizden yapmanızı



istediği toplam 20 görevi sırayla tamamlamak. Kirli işlerinizi bir tamamladıkça patronunuzun gözüne girecek ve giderek daha zor görevler alıp daha çok itibar ve güç kazanacaksınız. Bu görevler sırasında çeşitli araçlar kullanacak ve görevde uygun farklı silahlarla çalışacaksınız.

Oyunun ayrıca 7 farklı multiplayer modu bulunuyor. Bunlar arasında deathmatch ve capture the flag de var. Yazılı olarak ifade edebileceğimiz bu kadar Mafia'nın çıkış tarihi olarak belirlenen öümüzdeki sonbahara kadar şu resimlerle idare etmek durumundasınız.

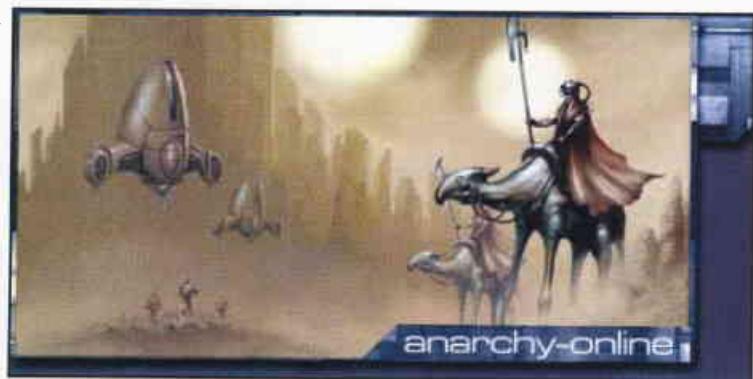
Anarchy Online

Online oyunların giderek daha fazla yer kapladığı oyun sektöründe oyuncular kadar yapımcılar da gözlerini bu yeni çılgınlığa dikmiş durumda. Son zamanlarda birbiri üstüne yayınlanan ve adına Massively Multiplayer Online oyunlar denen bu türe biz de dergimizde sık sık yer verir olduk (bkz geçen ayın kapak konusu). İşte şimdi de yeni bir MMORPG ile karşı karşıyayız ve bu oyun birçok online RPG'nin tozunu attıracak gibi görünüyor. Sözünü ettigimiz oyun bu yıl E3'de En İyi Online Oyun seçilen Anarchy Online. Anarchy Online'ı diğerlerinden ayıran en önemli özellik, alışık olduğumuzun tersine ortaçaq esinlenmeliyle dolu bir evren yerine gelecekte geçmesi. Oyunun görüntülerinden de anlayabileceğiniz gibi bütünüyle 3D bir ev-

rende bilim-kurgu temanın kullanıldığı ortamlar göz kamaştırıcı. Oyunu yapan ekip Funcom'un söylediğine göre bütün dünyayı (bu dünyanın adı Rubi-Ka) baştan sona katetmek için bilsayar başında en az üç saat geçirmeniz gerekiyor. Ancak Rubi-Ka'da seyahat etmenin tek yolu koşturur

durmak değil, tren ve metro gibi toplu taşıma araçlarını kullanmak gibi de bir şansınız var. Bunun dışında, belki bunu söylemek için erken ama eğer yüksek level'da bir karakterseniz kendi aracınızı da kullanarak istediğiniz yere diğerlerinden çok daha kısa sürede ulaşabileceksiniz.

Anarchy Online'ın bir amacı da oyuncular arasında güçlü bir etkileşim ve iletişim sağlamaktır.



Bunun için oyun içinde derdinizin anlatmak için kullanabileceğiniz 70 ayrı özel hareket hazırlanmış. Ornek vermek gerekirse, el sallayabilir, tokalaşabilir, selam verebilir, dans edebilir hatta canınızı çok sikan birine tokat atabilirsiniz. Rubi-Ka'nın farklı yerlerindeki farklı iklimsel koşullar ve bunların oyuncuları doğrudan etkilemesi, bir karakter yaratırken tüm detaylarına ka-

dar neredeyse tüm özelliklerini oyuncuların belirleyebilmesi, kendi kaderinizi istediğiniz gibi yönlendirme şansınızın olması ve daha bir sürü ayrıntısı Anarchy Online'ı özel bir oyun yapıyor. Bu oyunla ilgili geniş bir ön incelemeyi öümüzdeki sayıya saklıyoruz ve özellikle online roleplaying oyunlara ilginiz varsa bu yazıyı kaçırmanızı öneriyoruz.

Bizden Duymuş Olmayın

Lucas'ın E3 Çıkartması

Bu ayın haberlerini ister istemez E3'ün yoğun gündemi doğrultusunda hazırladık. Çünkü bütün firmalar neredeyse 6 aydır her türlü hazırlıklarını bu 3 günlük fuara odaklaşmış durumdaydı. Hal böyle olunca bize de olanı biteni izleyip yazmak kaldı. Büylesi büyük organizasyonlar aslında gözü nüzün onünde olup biten ama normalde fark edemediğiniz bazı şeyleri daha rahat görmemizi sağlıyor. E3 birçok firmanın kendine has pazarlama stratejileri, politikaları, izledikleri yöntemler ve nasıl bir yapıya sahip oldukları gibi önemli ayrıntıların kendiliğinden ortaya çıkmasını sağlıyor. Bu yıl E3'ün gösteriklerinden biri de LucasArts'ın işini ne kadar iyi bilen bir dev olduğunu.



Karşımızdaydı. Bunlar arasında Play Station için yapılan ve sonbaharda tamamlanacak olan arcade/adventure tarzındaki Star Wars Demolition', bir first-person aksiyon oyunu olan ve yine

sArts'ın özelliği "marka"ları çok iyi seçmesi ve kullanması. Yillardır yaptığı Star Wars oyunlarıyla hep adından söz ettiren firma, bu yıl da her platform için yaptığı koca bir Star Wars oyunları orduyuyla

bu sonbaharda PC'de boy gösterecek Star Wars: Episode I Obi-Wan'ı ve Nintento 64 için hazırlıkları suren Star Wars: Episode I Battle for Naboo'yu sayabılırlız. Bunlar dışında 2001'de yayınlanması planlanan başka Star Wars oyunları da var ama onları saymayacağız.

LucasArts'ın neredeyse adıyla ozdüşleşen Star Wars dışında, sevdığı bir marka daha var: Dünyanın en ünlü arkeologu Indiana Jones. Önümüzdeki aylarda yayınlanacak olan Indiana Jones and the Infernal Machine isminden gelen gücüyle

E3'ün en popüler oyunlarından biriydi. Oyun aksiyon-adventure öğeleri taşıyan ve Indy'i Infernal Machine'i peşinden sürükleyen bir görevle maceradan macera ya koşturacak. Tabii adamımızın

■ Internet üzerinden alışveriş yapmak hala pek kabul gören ve sıcak karşılanan bir yöntem olarak görülmüyor. Bunun sebeplerinin başında insanların dokunmadıkları sürece bir şeyi satın almak istemesi, e-ticarete yeterince güven duymaması, internet üzerinde kredi kartı güvenliğinin tam olarak sağlanamaması ve tabii e-ticaretin normalden daha pahalıya patlayacağı konusundaki yerlek karı var. Peki ama satın almak istediğiniz şey sanalsa? Nasıl yani demeyin, on-line oyun oynayanlardansınız bizi daha çabuk anlaysacaksınız. Örneğin Asheron's Call oynuyorsunuz ama bir türlü karakterini geliştirmek güçlendiğiniz için kimse sizin ciddiye almıyor. Ne zaman yanınızdan 15-16. level bir fighter geçse hayranlıkla arkasından bakırsınız. Peki biri gelip size 100 dolar karşılığında 45. level mage'ini satılığa çıkardığını söylese?

İşte size vereceğimiz adres Asheron's Call, EverQuest ve Ultima Online gibi net üzerinden oynanan oyunlarda kolay kolay sahip olamayacağınız şeylerin satılığa çıkarıldığı bir e-ticaret sitesine ait: eBay. Siteye erişim için kullanacağınız adres ise www.ebay.com

■ Son aylarda bayan okurlarımızın

sayısında çok büyük bir artışı olduğunu farkındayız. Dergiye gelen her on telefondan 4'ünün bayan oyuncularlara ait olduğu yetmiyormuş gibi, bilgisayar oyunu satan mağazalarda da artık sık sık 'su oyunu çalıştırmadım, 3D de ne demek, Ram mı? O da ne?' şeklinde sorularla tezgahtarları meşgul eden bayan oyuncularla karşılaşıyoruz. Üstelik E3 fuarı nedeni ile Amerika'da yapılan bir araştırmada dünyada bilgisayar oyunları iye uğraşan insanların (yani oyuncuların) yüzde 43'ünün bayan olduğunu anlaşılmıştır. biz de sayfalarımızda artık bu yeni okuyucularımıza ilgilendirecek ufak haberlere yer vermeyeceğiz. Sosyal dünyadaki yayın hayatına yeni başlamış olan diyetim com ve www.medishop.com.tr adreslerinde diyet ve sağlık sorunları ile ilgili bütün problemleriniz için danışabileceğiniz kaynakları bulabilir, ihtiyacınız olacak ürünleri kolaylıkla satın alabilirsiniz. İstanbul'da oturanlar içinse ürünlerin ücretsiz gönderildiğini ekleyelim.

bleem! Durmak Bilmiyor

Iki yıl önce kendilerine amatör diyen iki tane adam çi- kıp PlayStation oyunlarını 3D hızlandırılmış PC'lerde oynamayıp bilmemizi sağlayacak bir emülatör yaptıklarını ve adına bleem! dediklerini söylemişlerdi, hatırladınız mı? Hani hatta Sony bu du rumaya çok kızmıştı ve bleem! mahkemeye vermişti, ufak çapta bir etik kavşa başlamıştı hani oyun piyasasında, hatırladınız mı halâ? Her neyse, dava sonuçlandı, bleem'in yasal olmayan bir yanı olmadığına karar verildi ve ürün satılmaya başladı.



Yeni haber ise şu anda bu "amatör" ekibin yeni bir bleem! programı için çalışmaktadır. Bu kez yapmaya çalışıkları şey ise oyunculara PlayStation oyunlarını Sega'nın Dreamcast'te oynama şansı yaratmak. Kesinlikle doğru okudunuz, Dreamcast'te PlayStation oyunu oynamaktan bahsediyoruz.

Program adına bleempak denen 4 ayrı yazılım sunacak ve her bir pak'ın içinde yaklaşık 100 tane PlayStation oyununun kodları bulunacak. Yeni bleem! programı kullanıcılarının yapması gereken iş gayet basit: Öncelikle yazılımı Dreamcast'e yükleyeceğ sonra onu çıkarıp PlayStation oyununu takacak ve kendinizi bir Dreamcast'te PlayStation oyunu oynarken bulacaksınız. Ayrıca program bir PS oyununu DC üzerinden PS'tekinin iki katı çözünlükte çalıştırmanızı sağlayarak

orijinalinden daha kaliteli grafikler elde etmek gibi bir lüks de sunuyor.

Her bir bleempak yarı oyundan roleplaying'e, adventure'dan aksiyona kadar farklı türlerden PlayStation oyunları içerecek ve tanesi yaklaşık olarak 19.95 dolardan satılacak. Tabii bir pak'ı satın almadan önce, içinde hangi oyular olduğunu bilecek ve 4 yazılıma birden sahip olmak gibi bir iddiniz yoksa buna göre seçim yapacaksınız. Her bir pak'ın içinde hangi oyularla ait kodların yer alacağını gösteren liste bu ay içinde duyurulacak. Şimdilik ikinci bleem! atağıını Sony'nin nasıl karşılaşacağı ve yine yasal yollardan bu işi durduruya çalışıp çalışmayaçağı merak konusu ama, kesin olan bir şey var: Sony bu kez çok daha fazla kızacak.

Master of Orion 3

Söze yine "bu yılın E3'ünde" diye başlamamak için, "söze yine" kelime dizinini kullanmak ne kadar mantıklı bileyim, ama bu ayın haberlerinde E3'ten kurtuluş olmadığını kabul etmiş durumdayım. Level, sözü geçen fuarındaki en heyecan verici gelişmelerden birini, efsanevi Master of Orion serisinin yeni bölümünün yapılmakta olduğunu bildirmekten gurur duyar! Hasbro Interactive E3'de başka birçok şeyle birlikte yeni Master of Orion oyununun da duyurusunu yaptı. Aşında serinin bu üçüncü oyununu diğer ikisinden ayıran ve biraz da şüphe uyandıran bir özelliği var. Master of Orion 3, ilk iki oyunun aksine Sim-Tex ekibi tarafından hazırlanıyor. Bu kez proje Quicksilver Software adındaki ve daha önceden yaptığı Castles ve Invictus adlı



oyunlarından hatırlayabileceğiniz yeni bir ekibin ellerine teslim edilmiş durumda. Umuyoruz ki ekip nasıl bir sorumluluğun altına gir diligini farkındadır ve onun altın dan kalkabilecek kadar güçlü ve çalışkan olmayı başarır (neyse ki

Quicksilver'dan birilerinin bu saatları okuma ve de okusa da anlaması olasılığı çok az). Zaten şimdilik fikir yurutmek yerine oyunun tamamlanmasının planlandığı 2001 sonbaharına kadar beklemek ve bu arada karşımıza çıka-

cak olan oyunun yapım sürecine ait yeni haberlere göre tutarlı yargılar geliştirmek daha anlamlı ve akılçıl.

Madem şimdilik MOO3'den bahsedemiyoruz, yeri gelmişken Hasbro'nun bu yılı şovda neler sergilediğine kısaca değinelim. Fuarın en çok dikkat çeken nesnelerinden biri yapımı bitmek üzere olan X-COM Alliance'in maskotu, tüp içindeki yaratıklar oldu. Oyunla ilgili çok heyecan verici bir şey yok ama çok kısa bir süre sonra her tarafta bu alien oyuncaklarından görmeye başlarsanız şaşır mayın. Bunun dışında yine Hasbro'nun klasik çocuk oyunları gündemdeydi. Özellikle de bir zamanların Pac Man'ını yeniden platformlar arasında yol alımı çalışırken görmek güzeldi.

Interplay'in Dirilişi

Bir yılı aşkın süredir zor zamanlar geçiren bir firma Interplay. Değer kaybeden hisseleri, beklediği başarıyı kazanamayan oyunları, Star Trek lisansını elinden kaçırması ve diğer firmalarla yaşadığı bazı sorunlar Interplay'ın oldukça yıpramasına neden olmuştu. Ancak bu yılın ürün kataloguna baktığımızda kesin bir yenidoñ diriliş sahnesi görüyoruz.

Interplay, iddialı iki yeni oyun-

la hızlı bir dönüş yapıyor. Buların biri en popüler bilardo oyunu Virtual Pool serisinin son versiyonu olan Virtual Pool 3. Yeni sürümde oyun tipi sayısı 16'ya çıkarılmış (8 top, 9 top, Amerikan vs.) ve 3D desteğiyle grafikler güçlendirilmiştir. Bilgisayarın sunduğu rakiplerden başka, oyunun online multiplayer desteği sayesinde gerçek rakiplerinize sanal bir masa etrafında bilardo oynamaya şansı bulacaksınız. Üstelik burada çuhayı yirtip rezil olma ihtiyacı de yok. Virtual Pool 3'de bir bilardo ligine katılabileceğiniz kariyer modu bulunuyor, bu şekilde olayı daha profesyonelce ele alıp uzun vadeli bir amaç için diğerleriyle yarışabilirsiniz.



PlayStation2 için Digital Mayhem ekibinin tasarladığı Run Like Hell de, Interplay yeni oyunlar listesinin bir başka parlaklı projesi. Oyun, "düşünen adamın aksiyon oyunu" olarak tanımlanıyor ve PlayStation2'nin tüm üstün yönlerini tam performans alacak şekilde kullandığı söylüyor. 3D bir dünyada third-person perspektifyle oynanan oyunda her şey bir sinema filmini andıracak kalitede, ancak maalesef sırınızı yaslayıp bu şöleni izleme fırsatınız olmayacak. Çünkü bu gayet tempolu bir oyun ve kaybedecek zamanınız olmayacak.

Her ne kadar Star Trek lisansı üzerindeki haklarını Activision'a kaptırmış olsa da Interplay'in projeleri arasında hikayesini Star Trek'ten alan oyunlar da var. Bu yıl E3'de gösterdikleri Star Trek: Klingon Academy ve Star Trek: New Worlds ilk etapta çıkacak olan oyunlar. Her iki oyunun da



önümüzdeki yılın baharında yayınlanması planlanıyor.

Hepsini tek tek anlatacak yerim yok ama firmanın yapım aşamasındaki diğer oyunlarının isimlerini saydıǵımızda nasıl bir çıkış hazırladığını siz de anlayacaksınız: Baldr's Gate 2, Evolva, Giants: Citizen Kabuto, Icewind Dale ve kısa süre sonra çıkacak olan Sacrifice ve Neverwinter Nights.



ULTIMA™ ONLINE 2

Online RPG oyunları, hatta online oyunlar alanında şüphesiz en tecrübeli firmalardan biri olan Origin, yine en tanınmış ve popüler online oyun olan, yaklaşık 150.000 oyunculu Ultima Online'nın ikincisini piyasaya çıkaracağını duyurdu.

Yüz ettibin Ultima Online oyuncusunun her birinden her

ay on dolar gelir sağlayan Origin oyun geliştiricisi firmalar arasında gipta ile bakılan konumunu ve gelirini korumak için elindeki imkanların çok büyük kısmını Ultima Online'ın ikinci versiyonunu geliştirmek için harciyor. Hatta, Meridian 59, Asheron's Call gibi ünlü online RPG'lerin yaratım ekibinde bulunmuş teknik adamları bünyesine katıyor.

derworld serisi çok uzun devam etmediye de, Ultima X olarak adlandırılabilirceğimiz diğer seride, x'in yerini 1'den 9'a kadar her sayı almıştı.

Şekil değiştirelim arkadaşlar

Origin, online oyun dalına da atlamaya karar verdiğinde, Ultima oyuncuları için devamlı yeni



Dolayısı ile bizler de merak etmeden duramıyoruz. Origin, sen ne yapıyorsun?

Oyun dünyasında Ultima denildiği zaman insanların aklına ünlü Ultima Underworld ve Ultima serileri gelir. Dev adımlarla oynamayan, gerçek first person RPG'lerin ilkini denilebilecek Un-

oyunlar çıkarmak yerine, senaryonun, aksiyonun, maceranın her an yeniden şekillendiği bir Ultima oyunu yapmanın daha mantıklı ve doyurucu olacağını da yola çıkarak, Ultima oyununun online versiyonunu geliştirmiştir ki biz onu UO olarak kısaltıyoruz ve oynuyoruz. Hepinizin bil-

diği veya bilmeyorsa bile şu anda öğrenmek üzere olduğu gibi, UO, izometrik görünümlü, bit-map grafiklerle çalışan 2D bir oyundur. İşte Origin'in yeni UO oyundunda en büyük radikal değişikliği, 2D izometrik görünümden 3D 3rd person görünüme geçmek olduğunu görüyoruz.



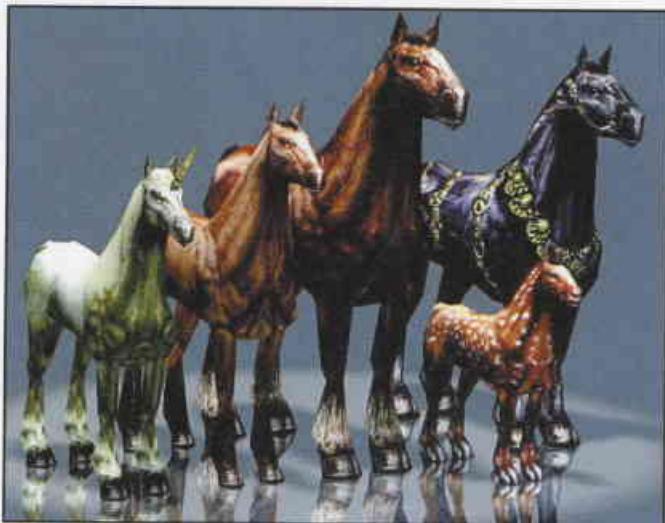
Yeni UO'nun Asheron's Call tarzı bir görünümü olacağına emin olabilirsiniz ama Asheron's Call kadar hızlı ve sorunsuz bir bağlantı sağlayabilecek mi, şimdiden bilememiz. UO hoş ve sürükleyici bir oyun oldusaya da, hataları ve bağlantı problemleri ile de kendinden sıkça sozetterdi. UO2'de de aynı problemlerin yaşanması halinde, Asheron's Call'ın tahtında oturmaya devam edeceğini görebiliriz. Ancak konu buraya golmişken bir ayrıntıya daha değinmek de fayda var, biz yorumlarımıza Türkiye'deki oyun severleri dikkate alarak yapısak da, bu oyuncular sadece Türkiye'de değil pek çok ülkede satılıyor ve oynanıyor. Firmaların da Türkiye'deki Internet bağlantı

problemlerini düşünerek oyun üretiklerini sanmıyoruz, dolayısı ile bizlerin 0,5 K/sec download hızımıza karşı, saniyede 30-60 K download kapasitesi olan Amerikalı bir oyuncunun Ultima Online'ı oynarken bağlantı problemi yaşamaması çok doğaldır ve dolayısı ile oyun firmalarının da hedef kitlelerini aslında bu oyuncular oluşturmaktadır. Yine de ülkemizde son yıllarda gelişmelerle dial up bağlantıları online oyun oynamanın çok rahatlaşdığını söylemekte fayda var. Ayrıca UO2 piyasaya çıktığı dönemde daha da iyi olacağını umduğumuz bağlantı hızımız, umarız bizleri online oyun oynamaya muktedir kilacaktır (Türkçe, rahat rahat oynarız, panik yapmayın diyoruz...). Sorunu Ultima Online için özelleştirsek de, Origin'deki yetkililerin "bu güne kadar yapabileceğimiz bütün hataları yaptıktı. Bundan sonra mükemmel bir oyun çıkarmaya hazırız" sözlerine hak vermeden ede miyoruz. Gerçekten de UO'da yapılabilecek bütün hataları yapan Origin, buna rağmen 150 bin oyuncunun desteğini arkasına aldı ve artık herkes onlardan mükemmel işler bekliyor.

Kim Kimdir?

Origin son duyurusunda Ultima Online 2'ının adını, Ultima Online 2 Origin olarak değiştirdiğini açıkladı. Bu sayede Origin ismi de oyun severler tarafından en fazla bilinen geliştirici firma sıfatını kazanacaktır sanız.

Ultima Online 2: Origin'de



oyuncular 3 ırkla karşılaşacaklar. The Meer ismi verilen ilk ırk kediye benzer bir tipe sahip olacak... Asheron's Call oynamış arkadaşların hem Drudge'lara benzeteceği bu ırkın ele-

zelliklere sahip uçan şehirde yaşayan bir ırktır.

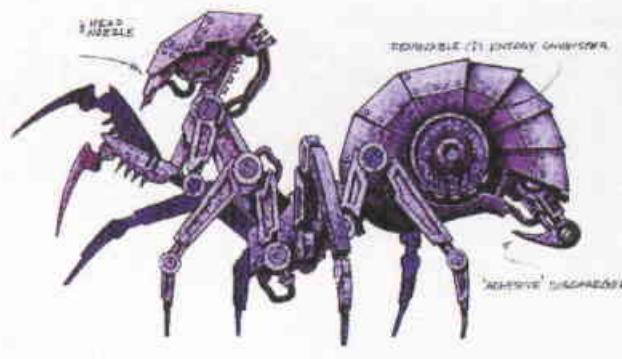
Geriverilebilir Diplomalar

Ultima Online 2: Origin'in oyun sistemi şu anda hazırlık aşamasında olsa da bize en mantiksız görünen kısmı karakter gelişimi oldu. Bir üniversitede okuduğunuza hatta bitirip diploma aldığınızı düşünün. Sonra kazandığınız meslekten memnun olmayınca diplomanızı geri verebilir, harcadığınız yılları geri alarak başka bir üniversiteden veya bölümde başka bir diploma almanız mümkün olabilir mi? Origin'deki dahi arkadaşlarınız bunu başarmış görünüyorlar. Oyunun akıcı olması adına yapılan bazı ayarlamalarla, karakteriniz level atladığında kazandığı skill puanlarını dilediği gibi harcamayıabbageceği gibi, daha önce kazanmış ve harcamış olduğu skill puanlarını da geri alarak yeniden kullanabilecek gibi görünüyor. Yani bir Level once çok sağlam bir okçunuz varken bir level sonra okçunuz değil, çok sağlam bir buyucuğun olabilecek.

Profesyonel Oyuncular

Bu durum belki de Massive Multiplayer oyunlarda son zamanlarda ortaya çıkan yüksek ücretlerle karakter satma/satın alma modasının önüne geçmek için bir önlem olabilir. Asheron's Call'da aylarca oynayıp 80. Level bir Mage yaptıktan sonra canınız





UO2 - ARACHNI-MANTIC MECHANICAL CREATURE

Warrior ile oynamak istedığında bütün oyuna yeniden başlama-ya o minik tavşanları yeniden ujarasmaya cesaret edemeyenler için 50-100 dolardan başlayıp onbinlerce dolarlara varan fiyatlarla çeşitli karakterler ve item'lar satılmaktır. Bu biraz da Multiplay oyunlarında chat yapmak anlamına geliyor. Ne kadar doğru ne kadar yanlış olduğu tartışılmış ama UO2'nin açıkladığı bu yeni karakter gelişim sistemi ile karakter ticaretiňin büyük oranla ömürne geçilebilir diye düşünüyoruz. Ama elbette bu belki de oyunun çekiciliğini düşüren bir özellik olabilir, çünkü oynamaktan sıkıldığınızda ayılarla geliştirdiğiniz karakteri masa üstünüzdeki çöp kutusuna atmakansa birkaç yüz dolara satabileceğiniz bir oyun her zaman daha çekici değil midir? Birlikte gøreceğiz (Ve, profesyonel oyunculuk üzerine bir inceleme önumüzdeki ay LEVEL'da bulabileceğinizi tekrar hatırlatalım.)

Savaş veya barış

Online oyunlar içerisinde Ultima'yı diğerlerinden ayıran önemli bir özellik hakkında merakımızı yenemedik ve yeni oyunda da bu konuya ilgili gelişmeleri inceledik. Ticaret ve ya-

şam büçümü. Birinci oyunda, hiç savaşmadan sadece ticaret, üretim yaparak yaşamayı seçmek mümkünü, yapımcılar ikinci oyunda da aynı seçenekin bulunacağını ifade ediyorlar. "Crafting" skill'i konusunda kendisini geliştiren oyuncular diğer oyuncuların iline yarayacak, okudu, kılıçtı, yaydı, sazdı fakat yaparak hayatlarını kar peşinde koşarak geçirebilecekler.

Ceset toplayıcılığı

Asheron's Call oynayanlara hiç yabancı gelmeyecek şekilde, oyunda olduğunuz zaman sırt çantanızdaki değerli bir eşyi cesediniz yanında bırakarak, güvenli başka bir bölgede yeniden ortaya çıkacaksınız. Elbette, cesediniz bir müddet ortada kalacak ve sizden başka kimse cesedin içindeki değerli eşyi alamayacak. Bu süre zarfında cesedinize ulaşabilirseniz değerli eşyanızı da geri alabileceksiniz. Ama belirli bir süre geçtikten sonra cesediniz tüm oyuncuların yağmalamasına açık kalacak. Bu yuzden, ölü ölmeye, bulabilirseniz size yardımcı olacak arkadaşlarınızla, bulamazsınız tek başınıza "body recovery" görevlerine çıkacaksınız. Asheron's Call'dan edindiğimiz deneyimlerle bu görevlerin ol-

dukça heyecanlı olabildiğini biliyoruz çünkü genellikle sizi öldüren yaratık veya yaratıklar hala orada duruyor oluyor ve bu görevlerdeki dayanışma/ takım ruhu tam anımlıyla had safhaya çıkıyor. Sonuçta sizinle birlikte gelen oyuncular genellikle bu yardımlarından dolayı sadece birkaç küçük ex point alıyor o kadar. Ama çok zenginseriz ve gerçekten değerli esya veya eşyalar kaybettiyorsanız, cesedinizi toplamak



İçin para karşılığı savaşçılar da kiralayabilirsiniz kendinize. Tek sorun, iki tarafın da birbirine güvenebilmemesini sağlamak.

derece mutluymuş. Ama bizi yeni ufuklara taşıyacak yeni oyunlara da her zaman açıktır.

Cem Şancı

ULTIMA ONLINE 2: ORIGIN

Firma: Origin

Çıkuş tarihi: 2001

Tahmini Sistem ihtiyaçları: PII-500,

64 MB Ram, 3D kart, Internet bağlantısı

İlk İzlenim: Heyecan Verici

Bize Göre: Ultima dünyası RPG severlerin pek çoğu için farklı bir anlam taşıır. Yine pek çok oyuncunun ilk RPG deneyimleri Ultima dünyasında geçen oyunlardan oluşur. Bu efsanenin yıllardır sürüyor olması, oyunun, konusunun, oyunun geçtiği evrenin ve onu yaratılan ve devam ettiren arkasındaki yaratıcı insanların başarısızdır ki, UO2 ile bu başarı geleneğinin devam etmesini bekliyoruz.



SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

KARMAŞIK OLMAYAN İKİ TEKER AKSİYONU

Ilkbahar dev adımlarla yaklaşıyor. Kanatlı dostlarımız gündeşen şarkılar söyleyerek geri göçüyorlar ve kulaklarımıza konçerto tadında ziyafet sunuyorlar.

Kışın zorunlu molasından sonra tozlu garaj koşelerinden kur-



tulan başka dostlarımız ise, bize çok daha başka türlü bir konçerto dinletiyorlar:

Bahara kavuşmanın coşkusunu ile buzuz ve kuru yollarda ortağı inleten motosikletler!

Oyun üreticileri de yılın bu en



güzel mevsiminde hünerlerini gösteriyorlar:

Yarış oyunu tiryakilerinin karşısına Electronic Arts'ın henüz yeni çıkarttığı Superbike 2000'in yanı sıra Suzuki Alstare Extreme Racing de çıkıyor.

Biz de bu vesileyle, yeni Japon sürat makinesine şöyle bir göz attık...

GERÇEKLIK YERİNE HEYECAN VE AKSİYON!

Ubisoft'un yazdığı asfalt canavarında her ne kadar gerçek



yarış motorları yeralsa da (GSX R 600 ve çeşitli varyasyonları), oyunda aksiyon teması daha ağır basıyor. Modifikasyon ekranının yokluğu hemen dikkat çekiyor. Ancak üç kumanda kolu ile direksiyon hassasyet ayarı, fren ayarı ve motor gücü ayarı yapmak mümkün. Sürücü kıyafeti seçildikten hemen sonra yarış ortamına dahil olunabiliyor.

Oyuncunun görevi açıkça çizilmiş: Toplam 9 müsabakayı başarı ile bitirmek ve üstü çamurlanmamış bir acemiden Suzuki Alstare Takımının 1 numaralı yarışçısına kadar uzanan kariyer başımağlını tırmanmak!

BAZEN GERİ GELİRLER

İlk parkur tecrübeli yarış oyuncularına bir şekilde tanıkık gelecektir. Tesadüf mü yoksa fırı araklaması mı? Cevabı basit:

Suzuki Alstare asılnda bir Dreamcast ürününün yorumu. Gerçekte 1998'de Windows ortamında çalışan Redline Racer'in modifiye edilmiş hali. Oyunun 2000 versiyonu bazı noktalardan sıkı bir şekilde geliştirilmiş.

Parkur yelpazesi iki yeni taze parkur eklenmiştir. Oyunun metinleri ve yazı biçimleri bir öncekine nazaran daha özenli ve detaylı. Bazi görüntü efektleri (kasktan ve motordan yansımalar vs.) eklenmiştir. Oyunda uzun süreli motivasyon için şampiyona modülü eklenmiştir. Heyecan verici atlamlar ve tabii düşüşler değişmemiş. Düşüşler halen, zaman kaybından başka bir zarara yol açmıyor.

Suzuki Fanatikleri yaklaşık 12 parkur üzerinde tozutabiliyorlar. Yeni ve eski senaryolar karışık olarak karşımıza çıkıyor. Dar şehir parkurları, sahil kenarında kumlu yollar ve zorlu bir çöl etabı, karla kaplı dağ yolları, vadiler ve tepelerden geçen bölümler, sizi bekleyen değişik heyecanlar arasında

yer alıyor. Artık tüm etapları yeteri kadar iyi biliyoruz diyenler, ters parkur modunda start alabilirler. Ekranın ikiye bölünmesi ile iki kişi de birbirinle yarışabilirler. Net üzerinden de kozaların paylaşılabileceği bir bölüm de var.

SORUMSUZ PC SÜRÜCÜLERİ

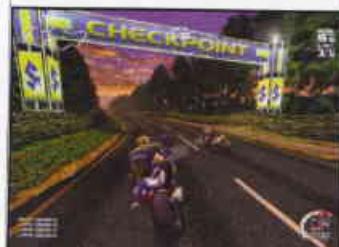
Suzuki Alstare'nin yavaş yavaş artan zorluk derecesi yeni başlayanları bile zorlamıyor, ancak bazı motorların kasılı carpmaları biraz asap bozucu. Dört perspektifli görüntüsü hız duyusunu daha iyi algılanması sağlıyor. En iyi zamanı yapmaya çalışan bir pilotaj için, dijital joypad tavsiye ederiz.

Rafinda Redline Racer'ı bulunan biri elbette Suzuki Alstare'yi edinmek için tereddüt edecektir ama diğer tüm aksiyon yarışları tıpkıları çekinmeden bu karmaşık olmayan ve pentium II sistemlerinde sorunsuz çalışan yarış oyununu alacaklardır.

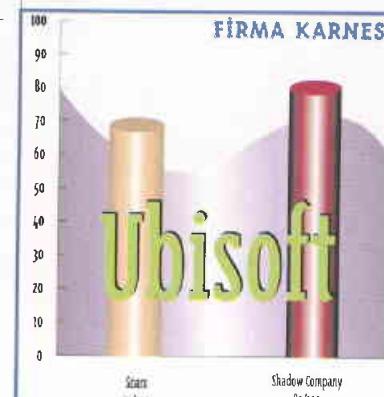
Electronic Arts'ın Suzuki Alstare Extreme Racing ile daha yeni çıkardığı Superbike 2000'in popülerliği efsileneden piyasaya

başka bir motorsiklet yarışı ile vurma niyetinde olduğu anlaşılmıyor. Firmanın aynı konudaki ben-

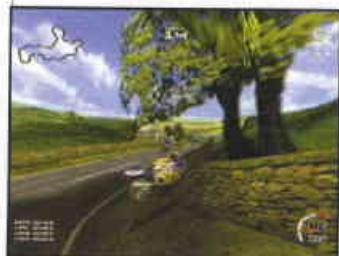
zer oyuncuları peş peşe piyasaya sürme politikası bir yandan seçenek yaratlığı için oyuncular için yararlıken, diğer yandan önceki oyunda gördükleri hataları diğerinde düzeltme şansına sahip olmaları bakımından hem oyuncular hem de firma için bir fırsat oluşturmaktadır.



FİRMALAR



EA'nın her oyunu gibi Suzuki Alstare Extreme Racing'ını de-



meraklı bekliyoruz. Şimdiyor gereklerimiz bizi heyecanlandırıyor ama bir oyun için en doğru söz oyun piyasada ve tamamıyla oynamırı söylenebilir.

KEMAL BITİRİM

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

Firma: Electronic Arts

Cıktı: 2000 sonu

Tahmini sistem ihtiyaçları:

PII-400, 64 mb Ram, 3d Kart,

Bize Göre: Oyun, sadece hızlı bir yarış oyunu ihtiyacı duyanlar için son derece uygun görünse de, her oyuncunun bazen sürdürdüğü motora modifiye etmek isteyebileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Yine de zerre kadar motosiklet bilgisi olmayan insanların da motosiklet yarışlarının tadını alabilmesi açısından oyunun başarılı olabileceği söyleyebilir.

Microsoft Oyunları

MICROSOFT SESSİZ SEDASIZ, PEK ÇOK ÜNLÜ OYUN GELİŞTİRİCİSİ FIRMAYI BÜNESİNE KATTI. BÖYLECE ESKİDEN BEĞENEREK OYNADIGİMİZ BİR ÇOK ÜNLÜ OYUNUN DEVAMINI Veya O OYUNLARIN YARATICILARININ YENİ ŞAHESERLERİNİ ÜZERLERİNDE MICROSOFT YAZAN KUTULARIN İÇİNDE BULACAGIZ BUNDAN BÖYLE. AMA GELİŞTİRİCİLERDEN DUYDUGUMUZ ORTAK SÖZ ŞU: @BAŞIMIZA DİKİLİP HADİ ÇIKARTIN ARTIK DİYE ZORLAMIYOR BİZİ MICROSOFT. ÇOK RAHAT BİR ORTAMDA ÇALIŞIYORUZ.® İSTE E3 FUARINDA İNCELEDİĞİMİZ, MEYDANA ÇIKMAK ÜZERE OLAN MICROSOFT OYUNLARINA BİR GÖZ ATACAĞIZ BU AY. AMA ÖNCÉ E3'DEN DE BAHSEDELİM BİRAZ...

E3 2000

Gittik Gördük Oynadık!!!

Level ilk sizin haberiniz olsun diye E3'den sıcak haber getirmek için Amerikalarda perişan etti kendisini



Her insanın yaşamında dönüm noktaları vardır. Her halde benimkilerden biri de bu olsa gerek. Yillardır oyun dergilerinde çalışan bir editör için Warcraft III ve C&C 2 oynamak, Age of Empires'i yapan aziz insanla konuşmak ve belki de en güzel Lara Croft'a dokunmak (Arkasına geçmek diylem şuna-Cem) kadar yaşamını değiştirecek bir şey olabilir mi?

Elbette oraya gitme; daha doğrusu gönderilme sebebi yaşamıma renk katmak değildi. E3'e katıldık çünkü E3 fuarı Dumanın en büyük bilgisayar oyunları fuarı ve hem bizler hem de sizler için büyük bir hazine. Uzun ismiyle Electronic Entertainment Expo her yıl Los Angeles'da gerçekleşiyor ve tüm oyun firmaları katılıyor. E3'te her firma en yeni projelerini tanıiyor ve elden geldiğince

insanlara oynanabilir demolarını sunuyor. Kisacısı oyun dünyasının kalbi E3

E3'un diğer bir özelliği dunya-daki tüm ticari fuarlar içinde en eğlenceli olanı. Dört bir yandan yükselen müzik, her yerde bilgisayar oyunları, oyun karakterlerinin kıyafetine bürünmüş modeller ve güzel kızlar! Tabii bunlar içinde bizi asıl ilgilendiren oyuntar (Onun için fotoğrafların üçte ikisi hostes kızlarla dolu? - Cem). Diablo II veya Black & White oynamak varken kim kızlara bakar ki? (Çektiğin fotoğrafların üçte ikisi fuardaki hostes kızlarla dolu - Cem)

Sizin için en yeni oyunları ve uzun süredir heyecanla beklediğimizi oynama fırsatı bulduk. Bunların hepsini zamanla anlatacağız. Sanırım bu ay dahil üç ay

boyunca bizden fazlasıyla E3'ü duyacağınız. Ancak anlatılamak o kadar çok şey var ki hepsini bir den sunmak çok zor. Üstelik fuarın ayın 15'inde döndüğüm için yazıları hazırlamak için sadece bir hafta vaktimiz vardı. {Yarısını kızların fotoğraflarına bakarak harcadın zaten - Cem} Sağolsun diğer arkadaşlar fazlasıyla yardımcı oldular ve size oldukça fazla bilgi iletiyoruz bu ay. Ve unutmadan. Bunların çoğu ilk duyanlardanız. Çünkü yurt dışındaki dergiler genelde ayın 15'inde çıkıyor ve çok önceden hazırlanıyor. Bu yüzden Amerikalı ve Avrupalı pek çok oyuncu sizin okuduklarınıza 1-5 ay kadar beklemek zorunda. Ve Level okurları pek çok oyundan ilk haberler olacak. Bizim için bundan daha büyük bir gurur olamaz.

Oyunlar Oyunlar Oyunlar....

E3'de bir çok sürpriz vardı. Pek çoğu katılımcılara gösterilmemi ve sadece kapalı kapılar arasında basına açıldı. Bunların içinde Homeworld'ü yapan Relic'in yeni projesi Sigma, Lucas'ın yeni bombası olan Escape from Monkey Island ve EA'nın yeni göz bebeği Alice beni en çok heyecanlandıranlar oldu. Hepsini anlatabiliriz, yavaş yavaş. Ama ister sen önce size E3'de küçük bir tur atrralım.

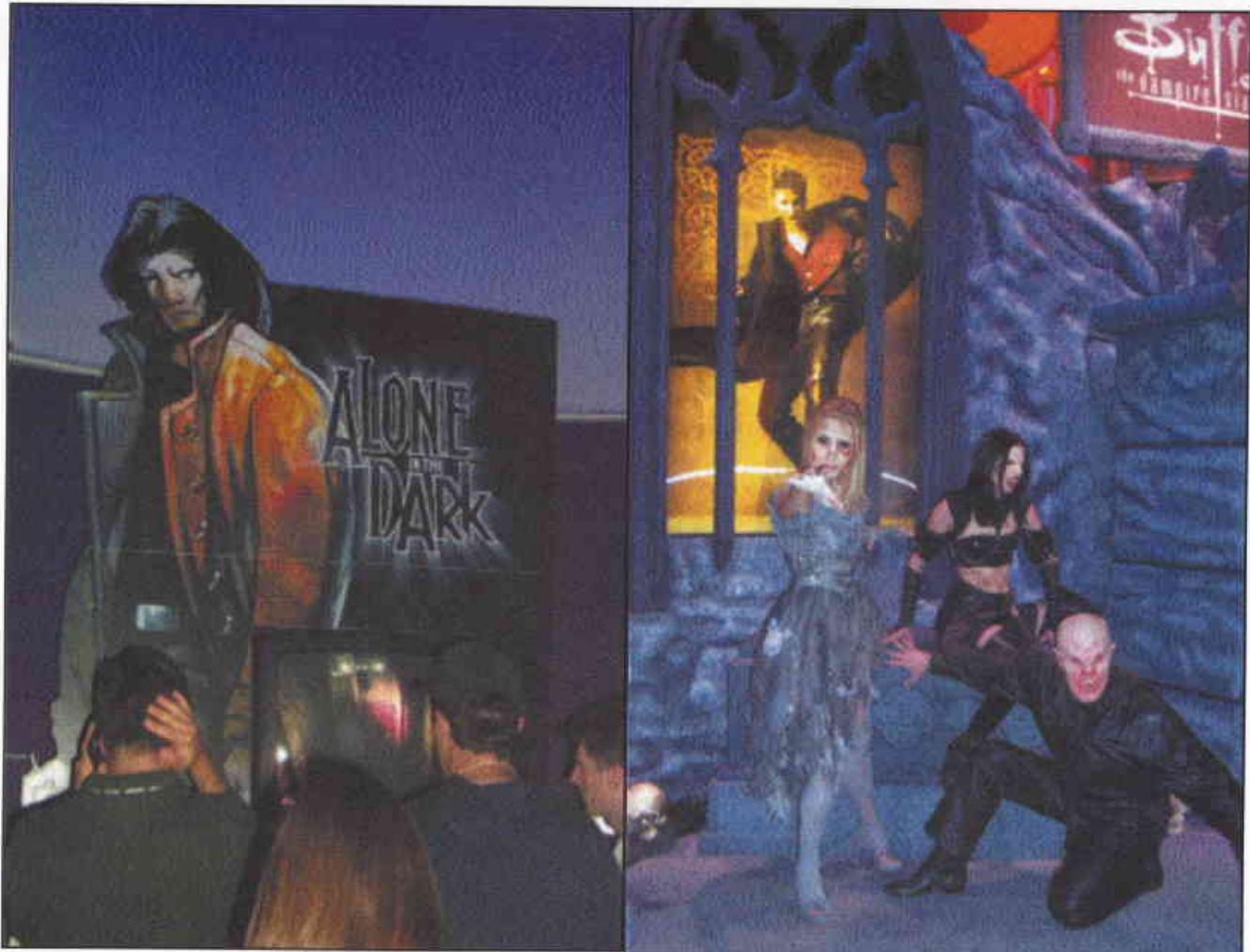
E3 dört salondan oluşuyordu ancak burlardan sadece ikisi bizim için öneme sahipti. Bu iki salondan ilkinde Sony, Nintendo ve Sega dev standları kurmuşlardır. Bu üç konsol üreticisinin yeni projelerini Playstation köşesinde bulabileceksiniz. Bu üç devle aynı salon paylaşma talihsizliğinde olsa ve kenara köşeye sıkışsa da Bungie ve 3DO oldukça ilgi gördü. Ne yazık ki Bungie halen süren iki projesi Oni ve Halo'nun sadece videolarını getirmiştir. Ancak 3DO'nun standında Legends of M&M ve Warriors of M&M'i oynaması şansım oldu. Özellikle Legends çok iyi gözüküyor ve 3DO serisinin son birkaç oyununda yaptığı hataları düzelticek gibi

Electronic Arts

E3'ün asıl büyük ve şenlikli güney salonunda ise hemen hemen tüm firmalar bir aradaydı. Girer girmez karşınıza çıkan Electronic Arts standında Command & Conquer serisinin iki oyunu Renegade ve C&C 2, hemen arkasında yeni Sims oyunları Livin' Large ve SimsVille; Peter Molyneux'un hayecanla beklediğimiz oyunu Black & White; ilk on-line NFS olan MotorCity ve EA'nın yeni gözdesi Undying tam anlayımla bir ziyafetti ve oyunlarının tümü oynanabilirdi. Ayrıca basın için Quake 3 motorunu kullanan ilk oyunlardan Alice gösterildi.

Microsoft

Electronic Arts'ın hemen arkasındaki Microsoft E3'ün en iyi standlarından birine sahipti. X-Box ve yeni oyun kontrol cihazla-



rının yanı sıra ondan fazla yeni oyuna Microsoft tam anlamıyla bir şov yaptı. Bu ay tam 10 sayfa Microsoft'un bu yeni oyunlarına değerlendik ve en önemli oyun dünyasının 3 büyük tasarımcısı ile röportaj yapma fırsatı bulduk. Bu oyuntardan biri de Homeworld'un yapımcısı Relic'in yeni oyunu Sigma idi.

Infogrames



Fuarın en büyük standına sahip olan Infogrames dört bir yan Alone in the Dark ile doldurmuştu. Resident Evil'a oldukça benzeyen Alone in the Dark fuarın yıldızlarından biriydi. Karanlık ve ürkütücü bir ortamda geçen oyun inanılmaz güzel grafiklere sahipdi.

Eidos

Ama ilginin en çok yoğunlaştiği stand Eidos oldu. Yeni Lara

Croft, Lucy Clarkson'a oldukça geniş bir yer ayıran Eidos'un standı Lara ile fotoğraf çekirme yarışındaki yüzlerce insanla (+Tuğbek Olek-Cem) dolup taştı. Benim şahsi yorumumu sorarsanız Lucy bugüne kadar ki tüm Laraların içinde en güzelci (Editorumuz Lara Croft'a 0 cm kadar yaklaşip dokunumuştur-Cem). Ancak Lara'nın ardından bir birinden sağlam oyunlar oynanabilir bölümleriyle bizi bekliyordu. Commandos 2, Anachronox, Deus Ex, Im Going In, Hitman ve Startopia. Tümünü oynaması şansı bulmak çok iyiymişti.

Fox Interactive

Oldukça keyifli olan standlardan biri Fox Interactive'ındı. Fox yeni oyunu Planet of the Apes için oldukça iyi hazırlanmıştı. Oyunun konusunu aldığı Maymunlar Cehennemi filminden fırlamış onlarda karakter inanılmaz güzelliğtedi. Fox'un diğer bir yeni oyunu Buffy: The Vampire Slayer için hazırladığı standdaki üç

vampir açıkçası ürkütücü gerçeklikteydi ve pek az cesur insan bu üçlüyle resim çekirmeyi göze aldı.

Hasbro

Fox'un hemen arkasındaki Hasbro standında bizi kuşkusuz E3'teki FPS'lerin en iyisi olan X-Com: Alliance bekliyordu. Ortalıkta dolanan X-COM yaratıkları pek de başarılı değildi ancak oyunun kendisi herkesi hayran bıraktı. Hasbro'nun yapay zeka konusunda yaptıkları inanılmaz bir aşama ve X-COM'a şimdiden yeni Half-Life olarak bakılabilir.

Havas

Hasbro'nun yanında ise Havas'ın standı vardı. Yani Sierra ve Blizzard. Team Fortress II'yi E3'e getirmeyen Sierra'nın standı biraz sönüdü. Graound Control ve Half-Life modları durumu kurtarmaya pek de yetmedi. Ancak Blizzard'in standında Diablo II ve Warcraft III için uzun bir sıra oluştu.



muştu. Fuar boyunca en uzun vakti bu iki oyunda harcadım de sem yalan olmaz. Diablo II hakkında bugüne dek o kadar çok konuşuktur ki oyunu oynarken zaten yillardır oynuyormuşum gibi bir hisse kapıldım. Ancak Warcraft III kesinlikle beni büyüledi. Açıkçası ben oyunun bu kadar iyi olacağını tahmin etmiyordum. Hâlen yapım aşamasında olduğunu düşünunce bittiğinde eve kapanıp günlerce çıkmamak için çok iyi bir sebep olacağım kesin.

Red Storm

Havaş'ın ardından Red Storm hayal kırıklığı yaratan başka bir stand oldu. 3-4 yeni oyunu olmasına rağmen bunların hiç biri Rainbow Six kalitesinde bir baş yapıt izlenimi vermedi bana. Arcade klasiği Gunship'in 3D versiyonu ve yeni bir aksiyon adventure olan Freedom pek çekici gelmedi. Clancy'nin yeni marifeti olan Covert Ops Essentials ise beraberinde gelen R6 ek level'ları dışında oynanabilir değil ve daha çok özel timlere dair bir dokumantasyon çalışması.

Activision

Bu yılın parlak standlarından birine sahip olan Activision ise yeni hiti Return to Castle Wolfenstein için küçük çaplı bir kale inşa etmişti. Yeni Wolfenstein, Quake 3 motoru kullanıyor ve oldukça eğlenceli görünüyor. Ancak id Software fanları pek sevinmesinler çünkü oyun üzerinde Gray Matter isminden yeni bir geliştirici çalış-

ıyor ve id'nin klasik tadından oldukça uzak. Activision'in diğer flaş oyunu Dark Reign 2 bitime oldukça yaklaşmış gibi görünüyor ve RTS konusunda gelecek senenin en iyilerinden biri olduğunu kesin. Civilization: Call to Power II ilk oyunun hatalarının düzeltilmiş versiyonundan fazla bir şey vaad etmiyordu. Bu sefer daha iyi bir arayüz oluşturup oynanışı geliştirmiştir. Ama oyunun geride kalan öğeleri aynen duruyordu. Vampire Masquerade'de bitime yaklaşan oyunlardan.

Oyuncular fazla beklettiğinden çok fazla ilgi gösterdi ancak oldukça iyi idi.

Lucas Arts

Oyun dünyasının iki büyük firması Lucas Arts ve Interplay pek halk önüne çıkmadılar ve oyunlarını kapalı kapılar arkasında gösterdiler. Lucas'ın sürprizi elbette Escape From Monkey Island'dı. Bu meşhur adventure serisinin dördüncüsü olan oyun tamamen 3D ve Grim Fandango'nun motorunu kullanıyor. Bu durum oyunun serinin önceki oyunlarından oldukça farklı olmasına yol açmış ancak yinede oldukça sevimli ve güzel görünüyordu. StarWars serisinden çıkan yarıduzine yeni oyun arasında ise sadece Obi Wan dikkate değerdi.

Interplay

Interplay ise sadece basının girebildiği özel bir odada baş yapıt olmaya aday bir dolu

durs Gate 2 ve IceWind Dale ilk bakışta ilk oyuna oldukça benziyor. Ancak oynamış, hikaye ve yeni büyüler konusunda çok fazla gelişme var. Black Isle'in asıl bombası Never Winter Nights ise kesinlikle fuardaki en iyi RPG'ydı. Never Winter Nights'da hem 3D grafikler çok iyi hem de oyuna DM katılabilmesi ile bilgisayar RPG'leri gerçek FRP'lere bir adım daha yaklaşmış. Ayrıca MDK2 ve Shinny'nin yeni oyunu Sacrifice'ı da oynama şansı buldu.

Evet bu ay bu girişin ardından Microsoft'un yeni oyunları siz bekliyor. Gelecek ay Hasbro, Lucas Arts, Activision, Interplay, Red Storm, Blizzard, Sierra, Bungie ve Infogrames'in oyunlarına daha derin bakacağız. Kısacası gelecek ay siz tam bir ziyafet bekliyor. Bir sonraki ay ise Electronic Arts ve Eidos'un oyunlarını çok özel röportajlarla sunmayı planlıyoruz. Tabii bir değişiklik olmazsa.

Tugbek Ölek



FREELANCER

Microsoft oyunlarını incelerken karşılaşğımız en heyecan verici oyunlar listesinde, Freelancer'ın üst sıralarda yer aldığıni itiraf etmeliyim. Chris Roberts ismini, bol ödüllü ilk Wing Commander oyunundan beri takip ettiğimi de itiraf etmeliyim. Origin ve EA çatısı altında geçirdiği yıllar boyunca Wing Commander ve türlerini oyun dünyasına sunmuş olan, uzay simülasyonlarının (ya-da interaktif uzay shoot'em-uplarının) Sid Meier'i söyleceğimiz Chris Roberts'in gelişen teknoloji sayesinde artık çok eskimiş görünen Wing Commander serisini revizyondan geçirmesini beklememek saflik olurdu. Ama açıkçası, bunu Microsoft çatısı altında yapacağına üç yıl önce inanamazdım.

Starlancer ile, Wing Commander'de yaptıklarının daha gelişmiş grafiklerle tekrarını ortaya çiktan ve aslında, arkadan gelen yeni jenerasyonun da bu sahadan habersiz kalmamasını sağlayan Chris Roberts'in elbette, Wing Commander serisinin

Elite'ı olarak nitelerebileceğimiz Privater'ı da unutabileceğini düşünenemezdik. İşte Wing Commander'in Starlancer olarak yeniden spawn olduğu şu günlerde, Chris oyun dünyasına, Privater'in da Freelancer olarak spawn olacağını duyurdu. Wing Commander çok büyük bir kitlenin beğenisini kazandıysa da, türden hoşlanmayanların uzak durduğunu şahit olmuşumdur. Ancak kişisel olarak garanti edebileceğim bir konu varsa, Freelancer'ı oynayacak herkesin bilgisayarlarının başına çakılacak olduğudur. Üniversitenin ilk yıllarında onlarca sınavının katili olan Privater'in benzeri olacak Freelancer'ın da pek çok öğrencinin ha-

yatını kaydıracağını tahmin edebiliyorum.

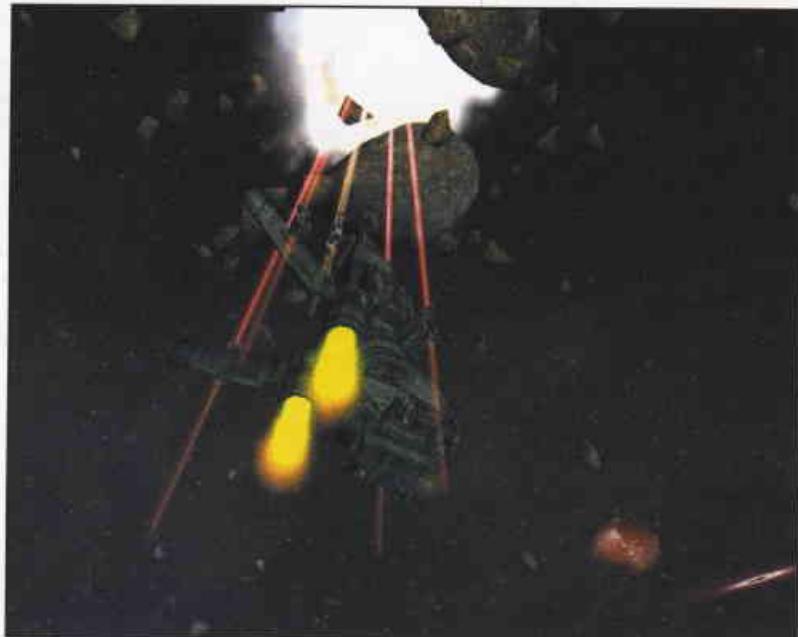
Lafi fazla uzattığım farkındayım ama, eski bir dostla karşılaşmış olmanın sevinciyle döktüm içimi. Freelancer, 30. yüzyıldan geçecek ve uzay savaşı ile hafif strateji ve RPG/adventure öğelerini birleştirecek bir oyun olacak

İmaj Herşeydir.

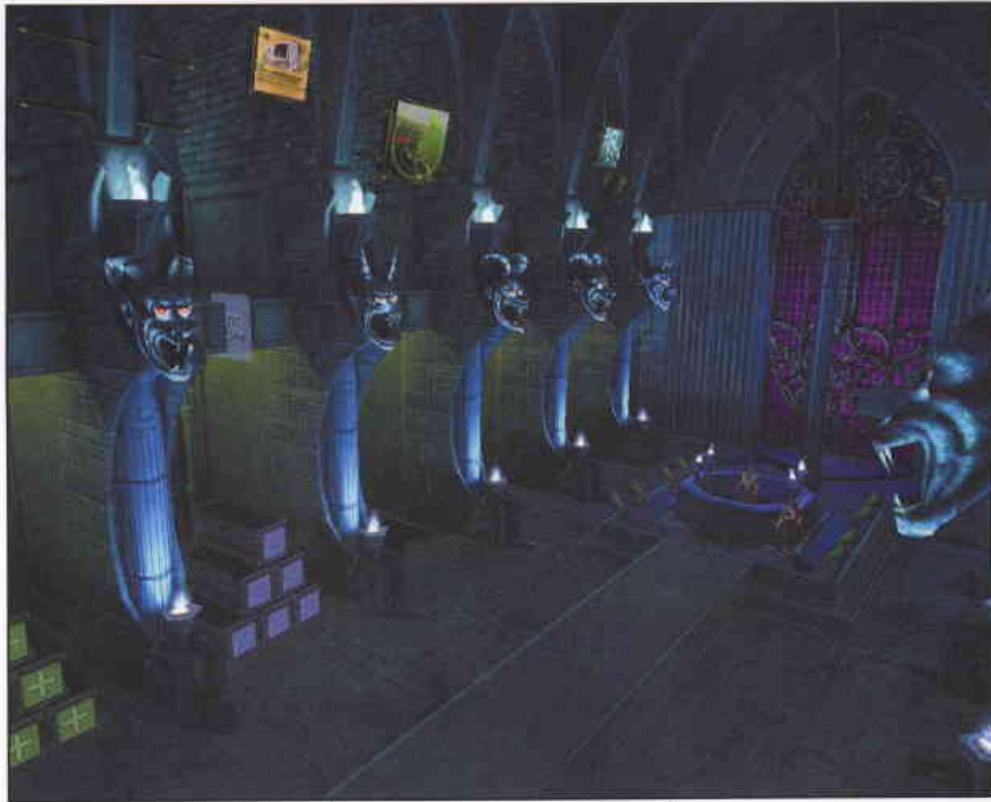
Freelancer'da oyunu en fazla etkileyebilecek faktör imajınız olacaktır. Uzayda doluşırken massum gemilere saldırısınız, kaçakçılık yapar, kirli işlerle uğraşırsanız, adımiza kısa sürede çıkacak ve oyuncunun bir adventure havasında ilerleyen senaryosunda karşılaşığınız insanlarla diyaloglarınız, ilişkileriniz bu imajınızdan çok büyük oranda etkilenenecektir. Örneğin, uzay boşluğununda korsanlıkla istigal etmemi seçtiğinizde, size yardım etmek isteyecek bir ordu subayıńın sempatisini kazanamayacaksınız ve onun sunduğu olanaklardan mahrum kalacaksınız ama iyi yolda bulmayıcağıınız başka dostlar edinebileceksiniz.

Oyunun diğer can alıcı noktası, ticaret ve gemi konfigürasyonu. Oyun boyunca, evrenin bir ucundan diğerine boşu boşuna dolaşmayacaksınız. Uzaklığınız istasyonlarda mal alışverişini yaparak iyi bir kar da sağlayabileceksiniz ki, bu kazandığınız parayı da mezarla goturmeyeceksiniz elbette. Gittikçe daha tehlikeli bir hale gelmeye başlayan evrende sağ kalabilmek için gemimize yeni donanımlar satın alacak, hatta gemilerini değiştirebileceksiniz.

Elbette, Chris Robert oyunla



KAPAK KONUSU



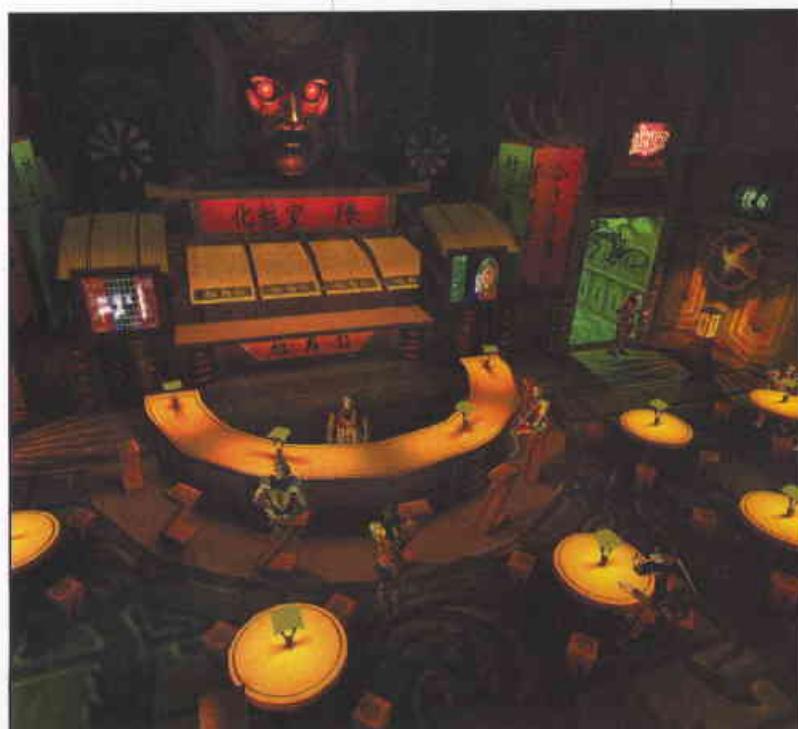
rında adet olduğu üzere, oyunun grafik motorunun oyunu dönemin en güzel görünümlü oyunları arasında sayılacağından emin olabilirsiniz. Size söyleyorum, Yaşınız Wing Commander'ları, Privater'ları, Strike Commander'ları hatırlamaya yetmiyorsa veya bu oyunları zamanında kaçırdıysanız sözümé güvenin. Bu iki adam, Chris Roberts

ve Erin Roberts, bu işi biliyorlar. Oyunları da şimdije kadar hep oynattırdı kendilerini.

Ama elbette bulucağız bir şey
Evet, eger Wing Commander'ları, Privater'ları oynadıysanız
daha önce, Lancer serisi de size
biraz "aynı film"miş gibi gelebilir.
Ve elbette, Starlancer ve Freelancer oyunlarındaki özgürlüklerin çok kısıtlı olmasından yaktır.

nilabilir. Ancak, yirmi yıl yaklaşılan oyun deneyimlerinden hiçbir şey öğrenmediysem bile şu kadarını öğrendim, aslında tipki filmlerde olduğu gibi oyunlarda da, önceden belirlenmiş, planlanmış bir konu varsa, oyuncunun gelişimi oldukça güzel ve eğlenceli olabilir. Yine de Freelancer belli kurallar içinde oyuncuya sonsuz oynamama şansı

veriyor ve senaryoyu bitirseniz bille oynamaya devam edebilirsiniz. Hatta senaryodan sıkıldınız mı, oyuncunun her anında, olaylardan kopup evrenin derinliklerinde kendinize ticaret ve savaşla dolu yeni bir oyun kuyraklıyorsunuz. Freelancer E3'de en çok ilgimizi çeken oyuların biri oldu. Oynanabilir bir demosu henüz olmayan oyun hakkında çok yakında bilgi bombardımanı başlayacağını tahmin ediyoruz. Taşıipte kalın.



CHRIS ROBERTS

Tugbek: Freelancer üzerinde uzun zamanır çalışıyorsun. Ve bir yandan teknoloji de gibii ilerliyor. Sonunda ortaya çıkan ürünün teknolojinin gensisinde kalmamasını nasıl sağlamayı düşünyorsun?

Chris: Aslında oldukça basit. Baştan oyunun piyasaya okacağı zaman ve o zamanki teknoloji hakkında tahminlerde bulunuyoruz. Oyun tamamen bu tahminlere göre hazırlanıyor ve sürekli olarak teknolojinin neresinde olduğumuzu kontrol ediyoruz. Zaten Freelancer'ı insanlara ilk göstermeye başladığımızda "Hiçbir bilgisayar bu oyunu oynatamaz" gibi tekliler almıştık. Ama az önce gördün. Bugünün teknolojisi ile bile oyun çok rahat çalışıyor. Oyun piyasaya okıldığından oyuncuların pek çok bilgisayarlarında sona iz kalıcı halecek.

Tuğbek: Aynı anda hem Star-lancer hem de Freelancer üzerinde çalıştık. İki proje birden yürütmek zor olmadı mı? Bu iki oyuncu arasındaki bağlantı neler?

Chris: Aslında il oyun arasında çok fazla bağ var. Sonuçta her kişi de temelde uzay simülasyonu. Bu iki projenin birden yürümesini oldukça kolaylaştırdı. Ayrıca Digital Anvil de ki pek çok kişi uzan zamandır bu türde oyunları üzerinde çalışıyor. İl oyun temelde farklı olsa da özellikle konu olarak ortak yanlarına sahip. Mesela Freelancer'in hikâyesi Starlancer'dan 800 yıl sonra basıyor.

Tügbek: Son olarak Microsoft ile çalışmak nasıl?

Chris: Oldukça iyi. Aslında biz Digital Anvil olarak kendi içimizde ve tamamen bağımsız çalışıyoruz. Microsoft bize tüm pazarlama ve satış rutinlerinden uzak, kendi ismimize odaklanabileceğimiz bir ortam sunuyor. Şu anı kadar oldukça iyi geldik.

Tugbek: Bu konu hakkında içeriği teşekkürler

Chris: Bertlmanns zentral

DUNGEON SIEGE

Gerçek bir bilgisayar oyuncusu olup da en az bir kere de olsa real time oynamamış birine rastlayamazsınız.. Aynı şekilde, hayal gücü iyi olup da FRP oynamamış kimse de yoktur. Göz zevki olanlar ise, 3D grafikleri severler. Ve sonuçta bunların hepsi bir oyun da birebirse ne olur? Tabii ki Microsoft'un iddialı en son oyunlarından biri, yarı Dungeon Siege olur. Dungeon Siege'de tamenen 3D bir dünyada, fantastik öğelerle dolu real time bir action oynuyoruz.

Microsoft oyunun dünyasını bu sefer tek parça yapmış ve böylece oyundaki en yüksek dağdan en alçak vadide kadar hiç bir yüklerme ekranı olmadan geçebiliyorsunuz. Tamamen fantastik öğelerle süslenmiş olan bu dünyada, yönettiğiniz karakter sayısını başlangıçta bir tane ama, zamanla ister seniz 10 kişiye kadar büyük bir takım bile kurabilirsiniz.

Mesela büyüğün olayında aşırı gideyim diyorsanız, etrafı bulduğunuz tüm büyücülerin takımınıza katarak minik bir büyüğü ordusu kurmanız mümkün. FRP'lerden alışık olduğumuz bu ayrıntılar ne yazık ki, puzzle'larda



bu kadar tat vermiyor; çünkü Microsoft kastırın bir oyun yapmaksansa, daha çok savaş ağırlıklı, pek fazla düşünmeye hızlı ve hareketli bir oyun yapmayı yeğlemiş. Oyunun kontrolü ve öğrenmesi çok basit. Kısa bir sü-

niz oyun ilerledikçe otomatik olarak kazanacaktır. Ama ote yandan karakterinizi yaratırken istediğiniz gibi özgür olacaksınız. Hatta yeni büyüler ve yeni mekanlar bile dizayn edip internet'ten tüm insanlıkla paylaşabileceksiniz. Bu arada oyunu tabii ki Gaming Zone'dan multiplayer oynayabileceğiniz gibi, 10 kişilik bir network ağı da kurmanız mümkün. Bunların içinde "capture the castle" tarzında az buçuk stratejiye ihtiyaç duyacağınız oyun türleri de olacak.

Oyunun genel olarak üzerin-



re zarfında oyuna tamamen adapte olabilirsiniz. Zaten emin olun, oyun boyunca karakter gelişimi dahil çok fazla karar vermek zorunda kalmayacaksınız. Gerekli olan yetenekleri karakter-

de epey uğraşlığını tahmin edersiniz. Bunların başında oyunun grafik yapısı da geliyor. Oyunun mekanının izometrik yapısının yanı sıra her türlü zenginleştirilmiş efektlerle de gerçek bir 3D-çevre imajı verilmiş.

Dungeon Siege her ne kadar FRP öğeleriyle baştan sona benzemmiş olsa da, ne gerçek bir FRP olacak kadar ayrıntılı ve düşünsel gerektiren bir oyun, ne de bir real time stratejide olan şehir kur-asker üret mantığındır. Daha çok, ikisinin uygun miktarlarda karışmış ve Microsoft kalitesinde kavrulmuş haline benziyor diyebiliriz. Ama hemen öyle heveslenmeyin, çünkü oyunun gelmesine söyle en az bir yıl falan var. Bir çok türü içinde barındıran bu hareketli ve zevkli oyunu gözüümüz yollarda sabırsızlıkla bekliyoruz.



CHRIS TAYLOR

Tuğbek: Dungeon Siege fikri nereden çıktı? Biz seni Total Annihilation'in yaratıcısı olarak biliyoruz. Niçin TA'yı bir adım öteye getiren bir strateji yerine RPG'ye gettin?

Chris: Aynı şeyden teknik olarak yapmayı anlamam bulmuyorum. TA'dan önce baseball oyunları üzerinde çalıştım hep. Üstelik hep bir RPG oyunu yapmak istemiştim. Gas Powered Games'i kurunca bunu gerçekleştirme özgünlüğe sahip oldum.

Tuğbek: Dungeon Siege diğer RPG'lerle pek benzemiyor. Daha hızlı ve aksiyona dayalı. Peki Microsoft RPG'ler gibi ağır bir konuya ve karmaşık RPG öğelerine sahip olacak mı?

Chris: Kesinlikle hayır. Oldukça hafif bir konu ve RPG öğeleri düşünüyoruz. Çünkü seninle dediğin gibi oyunun ozu bir parça aksiyona dayalı. Aslında Dungeon Siege bir parça stratejiye benziyor.

Tuğbek: bugun gösterdiğiniz demo'da ki ejderha çok çarpıcıydı. Oyunu bu tip nefes kesici sahnelerle doldurmayı planlıyor musun?

Chris: Bu da oyundaki ana noktalardan biri. Mesela demo'da ki uçurumun üzerinden geçen ince köprü. Orada aşağı bakınca dibin gözükmemen bir uçurum gönül yoursun. Bence bu da nefes kesici. Oyunun motoru böyle bu tip ilginç şeyler yapabilmemizi sağlıyor ve bunu elden geldiğince kullanacağız.

Tuğbek: Microsoft ile anlaşınasınız.

Chris: Henüz hiçbir oyunumuza yayımlamadıklarından beri birlikte ne kadar başarılı olabileceğimizi bilmiyorum. Ancak oldukça nazikler ve bizi rahat bırakıyorlar. Her tasarımının kabusu her gün başına diklip duran bir yazardır. Ben Microsoft ile çalıştığım için şanslı olduğumuza inanıyorum.

Tuğbek: Vakit ayırdığın için şagot.

Chris: Sorun değil buhu yılda sadece bir kez yapıyorum.

MECH WARRIOR 4

Microsoft'un oyun dünyasındaki en büyük atımlarından biri de (hayır Windows 95'den bahsetmiyoruz, oyun tasarımları ve yapımı açısından en büyük atımlarından biri.) Battle Tech dünyası ile ilgili lisansları alması olmuştur herhalde. 16 yıldır oyun severlerin büyük beğeniyle oynadığı, 40 metre boyunda, 80 ton ağırlığında ve saatte 90 kilometre yapabilen dev savaş robotlarının cirit attığı bir dünyayı konu alan evrende, bildiğimiz gibi Commodore 64'deki ilk RPG/strateji türü Battle Tech'den sonra, günümüze gezen Mech Warrior hatta Mech Commander oyunları yayınlanmıştır.

Demetek 16 yıl?

Benzer konulu bir oyun evreni olan Metal Tech'de geçen Earth Siege serisi oyunlara nazaran her zaman daha popüler ve daha oynanışlı olan Mech Warrior serisi Microsoft'un da dikkatinden kaçmamış olacak ki, artık yeni Mech Warrior oyunlarını Microsoft kutularının içinde satın alacağız. Bu gelişme hem dünya oyuncularını hem de Türk oyuncuları iki sebeple yakından ilgilendirbilir. İlk bundan sonra Battle Tech dünyasında geçen bir oyunla uğraşırken daha az mavi ekranla karşılaşacağımız çünkü herhalde Microsoft kendi oyunu ile kendi işletim sistemi arasında en sağlam uyumluluk algoritmasını kurabilecektir, ikincisi ise eskiden ülkemiz-

de dağıtıçısı olmadığı için kopyaları satılan Mech Warrior serisi oyunları artık orijinal Microsoft kutuları ile satın alabileceğiz ve eğer oyun da bir sorunla karşılaşırsanız çalacağınız kapı hiçbir sorumluluk kabul etmeyen kopya oyun satıcısı değil, ürünlerinin sorumluluğunu taşımak zorunda olan Microsoft olacaktır. Dolayısı ile Türk oyuncularını güzel günlerin beklediğini söyleyebiliriz. Hatta, burada bahsetmekde fayda var, Microsoft oyunun yapımcılığını üstlendiği için ilk defa bir yapımcı firmamızın ülkemizde sağlam bir şubesinin açıldığını da söyleyebiliriz. Neden olmasın, birkaç yıl içinde Microsoft oyun yazılım ekibi için Türkiye'deki yaratıcı arkadaşları görev başına çağırabilir. Bu detaylı konuşulması gereken konulara başka bir yazında değinmek üzere son verip, Mech Warrior'a geçersek, aksiyon, strateji ve simülasyonun bir oyunda bu kadar uyumlu bir şekilde birleşebileceğine bizim de şaşırdığımızı itiraf etmemiz gereklidir.

Oyunun çekiciliğinin büyük kısmının konusundan kaynaklanacağını düşünüyoruz. Oyunda özgürlükleri için savaşan bir klanın son üyelerinin babalarının intikamını almak ve özgürlüklerini kazanmak için gezegenlerini düşmanlardan temizleme çabası konu alınıyor ki bu haliyle bile, başının oconu almak için bütün bir gezegeni Savaş robotu ile do-



laşan genç bir pilotun hikayesinin anlatıldığı ilk Battle Mech oyunu na çok benziyor konu

Oyunun grafik bakımından çok gelişmiş olacağı şüpheye yer vermediği gibi, Battle Tech evreni hayranları sonunda evrenin klasikleşmiş 21 Mech'in dışında 7'ni Mech modeli ile de karşılaşabilecekler. Sırf Battle Tech evrenindeki yeni Mech'leri test etmek için bu oyunun oynanmaya değer olacağını düşünüyoruz. Mech'leriniz caddelerde yürüüp, otomobilleri ve insanları ezdiklerinde, ne kadar dev robotlara hükümettiğinizi daha rahata anlayacaksınız.

Ama elbette oyun, görev al görev bitir, görev al, görev bitir şeklinde bir tempoya ilerlemeyecek. Ya da söyle söylemek lazım, aslında oyle ilerleyecek ama oyun içine yerleştirilen videolarla, iha-

neti, aşkı, kahramanlığı ve daha bir çok öğeyi oyunun konusu içinde bulabilecek, seyrederek öğreneceksiniz. Bununla da kalma yacak, çok detaylı ama çok kullanışlı taktik kontrol yetkileriniz olacak. Hangi Merc'lerle, hangi donanımlarla, hangi pilotlarla, nerede savaşacağınızı karar vereceksiniz. Savaş anında, kanat pilotlarınızı belirlediğiniz takıldıne göre yönlendirip, daha etkin olmalarını sağlayacaksınız ama siz onları yönlendirmesiniz de adamlarınız kendi başlarına düşmanla başa çıkacak zekaya sahip olacaklar. Bekliyoruz...



Mech Commander 2

Battle Tech evreninde geçen tek oyunu Mech Warrior olmayacak Microsoft'un. Aslında Mech Warrior ile bir bütün teşkil eden Mech Commander'i de menüsüne dahil etmemeydi herkes Microsoft'u ayıplayabilirdi.

Mech Commander oyununu daha önce oynayanlar, oyunun, Mech Warrior oyununda "sürdüğümüz" Battle Mech'leri "yönetmek" konu aldığı bilirler. Mech Warrior'da, bir savaş robotunun (ki aslında robot değil de, Zırhlı Savaş Makineleri diyeлим şunları..) pilotunu, Mech Commander'de ise o pilotları uzaydaki indirme gemisinden yöneten komutanı oynuyorsunuz. Oyun ekranı tam bir RTS'de olduğu gibi,



izometrik ve ilk oyundaki 2 boyutlu grafiklerin aksine bu kez 3D grafikler eşliğinde pilotlarınızı yönlendireceksiniz.

Mech Commander oyunu, bir tür kurup, mineral çıkartıp, Battle Tech'ler üretip düşman üzerine sürebileceğiniz tipte bir RTS değil, çok şükür ki.. Oyunda, üzleminizin size tanıdığı haklar çerçevesinde belli Mech'leri kullanıp, mevcut pilotlar ve ekipmanları arasından seçimler yaparak

mümkün olan en iyi ekibi kurmaya ve ekibinizi görevleri başarmaya çalışırsınız. Elbette, düşmana hasar verdikçe, görev başarılıca, savaş alanında kalan kalıntıları da toplayıp ve yeni Mech'lere sahip olabiliyorsunuz. Aynı zamanda rutbeniz arttıkça üslerinizin izin verdiği Mech'lerin sayısı ve güçleri de artıyor. Dolayısı oynan sadece "Allah ne verdiye" girişmek taktığının kullandığı bir oyun değil. Savaş ekonomisinin sonuna kadar gözetildiği bir oyun halini alıyor. Anlaşıldığı üzere, savaşları askerler değil, ekonomistler kazanıyor. (Askerdeki arkadaşlar alınmasın..).

Mech Commander 2, yeni 3D grafikleri ile ilk oyunun hayranları tarafından hasretle bekleniyor.



Bruce Shelly

Tuğbek: Bence Age of Kings bugüne kadar yapılan devam oyunları içinde en iyisidi. Hem birinci oyunun sahibi olduğu tüm artı değerlere sahip hem de peki çok yenilik getiriyordu. Zaten onu 99'un en iyi oyunu seçtiğim. Bunun sim nedir? Yanı Age of Kings'e başlarken nasıl bir strateji biliyorlardı?

Bruce: Oyun hakkında böyle düşünmeye sevdim. Aslında bu için sim yok. Age of Kings'e başlamadan önce Age of Empires'i başarıya götüren öğrencilerin neler olduğunu üzerine çalışmalar yaptık. Daha sonra ilk oyunda nelerin eksik olduğunu, nelerin eklenebileceği düşünduk. Bu arada oyuncuların çok fazla feedback aldı. Ben bu feedback'leri çok iyi değerlendirdiğimi düşünüyorum. Age of Kings'de ki iyi fikirlerin pek çoğu oyunculardan geldi.

Tuğbek: Şimdi ne var. Age of Empires III'de bizi neler bekliyor?

Bruce: Age of Kings'in expansion paketini henüz yayınladık. Sıradaki oyun hakkında konuşmak için henüz erken.

Tuğbek: Peki tamamen online olan dev bir Age of Empires düşünüyor musunuz?

Bruce: Bu oldukça iğne bir fikir. Zaten Age of Empires MS Zone üzerinde en çok oynanan oyundan biri. Neden olmasın? Ama bu konuda henüz bir çalışmamız yok.

Tuğbek: Age of Kings'de Türklerde vardı ve oldukça güzel bir tefafuzla konuşuyorlardı. Ancak söyledikleri şeyler çok saçılıydı. Hangi birimin ne diyeceği nasıl belirlendi?

Bruce: Aslında bu iş biz değil Microsoft yaptı. Sanırım her dilden aynı sozleri kullanmak istediler. Sorunlu olan sadece Türkler değil. Başka ırklar içinde sıkıcıförder gitti. Ana dedigim gibi bundan Microsoft sorumlu değil.

Tuğbek: Bu kırık sohbet için teşekkürler.

Bruce: Ne demek. Türkiye'de ki oyunculara selamlar.

Loose Cannon

Loose Cannon hakkında söylemenek fazla şey yok aslında. Size konuyu anlatıksan ne ile karşı karşıya olduğunuzu anlayacaksınız. 2016 yılında, güvenlik güçlerinin yetersiz kaldığı, suç dolu bir Amerikada yaşayan Ashe isimli bir kafa avcısını canlandırdığınız oyunda, polis teşkilatından parçabaşı iş alıp, alightediniz işin peşinde koşarken bazan otomobil takiplerine girișecək bazan da yaya olarak suçluları takip etmek ve dövüşmek zorunda kalacaksınız. Oyunda 15 farklı aracı kullanabi-



leceksiniz ama daha ilginci bu araçları istediğiniz gibi modifiye edebileceksiniz. Tamamen canlı şehirlerde, akan trafiğin, sivillerin,

daima yardıma hazır ve zaten devamlı çalışır halde olan polislerin arasında tam anlaşımlı bir aksiyon filmini yaşayacaksınız.. Gibi görünüyor, buradan bakınca.. Elbette, oyun elimize geçtiğinde daha sağlıklı değerlendirilmesi yapılacaktır. Umarız, kontrolleri zor olmayan, anlaşılması zor

bir oyun çıkartmazlar ortaya. Çünkü türler arası oyunlarda işin içine bir de 3D girdi mi, pek çok oyunun battığını görüyoruz.

Age Of Empires II: The Conquerors

En beğenilen oyunlar arasında ilk sıralarda yer alan Age of Empires II'ci için yeni bir genişleme paketinin geleceğini haber vermeden Microsoft oyunları hakkındaki bir yazısı bitirmek düşünülememişti herhalde. Conqueror'da, AoE II'deki kampanyanın hemen bitmesinden sıkışıcı arkadaşlar için oldukça detaylı yeni kampanyalar ve yeni birim-



lerle binalar olacak. Hatta biliyoruz akılınız uçacak ama oyuna yeni katılacak ırklar, 25 yeni tek-

noloji, binalar, üniteler bir yana, Hunları seçtiğinizde "Tarkan" isimli bir unite de üretebileceksiniz. Düşünebiliyor musunuz, "Atıl Kurt!" diye bağıran elli Tarkan yapmışınız ve salmışınız çayıra.. Kim durabilir karşıslarında. O gün Akıncılar, aıklarda çırçıklar gibi şenliler. Meraklı bekliyoruz. Bu arada Bruce Shelly ile yaptığımız röportajla son verelim yazımıza.

CONQUEST

Cok uzun zamandır piyasaaya adam gibi bir real time strateji gelmemiştir; hala uzayda geçen bir RTS Starcrafttan bu yana görülmüş bir şey değildi. En nihayetinde Microsoft'taki insancıklar "yeter bu Starcraft'ın sultanlığı, biz her konuda en iyiz, superiz, yaşasın Microsoft, yaşasın Bill!!" şeklinde naralar atarak büyük ve bir o kadar da iddialı bir 3D RTS kazanının etrafında dönmeye başladilar. Ve



en nihayetinde ortaya 16 yıldız sistemli, üç irkli, gezmeli dolasmalı enes bir RTS çıktırdı.

Conquest'te, oyuncular birbirleri arasında kolayca geçiş yapılabilecek 16 değişik sistem arasında dolasıp keşfe çıkacaklar. Tabii bu arada, savaşlar da olacak ve tümavaşlarda orduyu 3D bir ortamda yönetiyor olacaksınız. Her geminizin belli bir gücü olacak ve savaşlarda bu gücün düşmesiyle beraber geminizin savaş yeteneği de azalacak ve tekrar doldurulmaya ihtiyaç duyulacak. Savaşacağınız mekanlar ise çok çeşitli olacak (nebulalar, kuyruklu yıldızlar, kara delikler vs.) ve her birinin üzerinde farklı bir strateji uygulayabileceksiniz. Şimdi buraya kadar her şey güzel de, neden acaba Microsoft irkların özellikleri konusunda Blizzard'la büyük bir benzerlik yaşamış. Oyunda toplam üç irki seçebiliyorsunuz: İnsan gibi olan



Terran'lar, böcek gibi bir yapıda olanlar Mantis'ler ve ileri teknoloji ve enerji uzmanı Solarian'lar. Hepsinin kendine has birlik ve teknolojileri olduğunu söylemeye gerek yok herhalde. Ayrıca Internet'te MS Zone'da da çeşitli turnuvaları ve bir ranking sistemi

olacağı kesin.

Sonuç itibariyle Conquest sıradan bir RTS'nin verdiginden çok daha fazla bir zevk verip eğlendirebilir ve çok ünlü olabilir. Bu senenin sonunda uzayın konuk boşluğu hepimizin evine konuk olacak.

CRIMSON SKY

Uçuş simülasyonları her zaman bir çok bilgisayar oyuncusu için bir kabus olmuştur. Kafa karıştırıcı ekranlar, 10-15 tuşu kullanma zorluluğu ve en sonunda da sıkıcı ve pek hareketli olmayan bir uçuş denemesi... Gerçi zamanla epem evrim geçiren simülasyonlar da oldu ama, hala hep bir kasıntı hava içindeler. İşte Microsoft'un bu son simülasyonu olayın çehresini biraz değiştirecek gibi. Oyun kolay ve eğlenceli bir yapıyla gerçek bir simülasyon havası yakalamaya çalışıyor. Konusu ise 1937 yılında geçiyor ama, paralel bir evrende. Amerika büyük savaş sonrasında kuzey, güney, doğu ve batı olmak üzere dörde ayrılır ve her ordu savaş yüzünden yok olan karayollarının yerini alan ve her bakımdan tek ulaşım aracı olan hava piyasasını ele geçirmeye çalışır. Seçebileceğiniz 12 egzotik uçakla birlikte (ki çoğu tamamen fantezi uçaklar) 24'ten fazla görev boyunca hızlı bir tempoda

uçacağınız. Bu görevler sırasında diğer bir çok simülasyondaki gibi tek göreviniz "uç ve öldür" oluyacak. Kimi zaman tek amacınız paraşütle atlama olacakken kimi zaman çok gizli bir savaş uçğını calmak zorunda kalacaksınız. Bu da oyuna (aslında artık her oyundan belirmeye başladığı üzere) ha-

fi bir adventure havası katıyor. Oyun boyunca her görevin birinci ve ikinci hedefleri olacak ve yaptığınız her hareket, bitirdiğiniz tüm görevler, diğer istatistiklerin hepsi özenli bir şekilde tutulacak ki bu aslında her pilotun istediği bir şemdir. Ayrıca Microsoft her zamanki gibi oyunun multiplayer

kısımına da ağırlık vermiş. MS Zone'da da oynanabilen bu hızlı ve ilginç simülasyonun birkaç ay içinde piyasada olması gerekiyor. Aslında hiç simülasyon oynamamış insanları bile cezbedecek kadar ilginç gözüküyor, denemekte bir fayda var derim.



METAL GEAR SOLID

Uzun zamandır böyle bir oyun bekliyorduk, en nihayet Microsoft dualarımızı duydu. Hafif karanlık, biraz puslu, ama tehlikeli ve acımasız. Tamam, kabul Hollywood filmlerinin yuzde 80'i böyle başlar ama, bu yine de özel bir timi yönetip büyük bir gizlilikle nükleer bir silah merkezini ele geçirmiş teröristleri durdurmayı sağladığımız enes bir oyun oynamamızı engelmez. Teröristlerin bize verdiği sadece 24 saat vardır, biz bu sırada, bir casus edasıyla üssü basmali ve rehineleri kurtarmalıyız. 300'den fazla bölüm boyunca koşturacağımız oyunda sniper tüfeğinden rocket launcher'a kadar



30'dan fazla teknolojik silah var (biliyorum biraz klasik oldu ama, günümüz koşullarında vahşet bu kadar orta mal olmuşken farklı bir silah yaratmak mümkün olmuyor, biz de farklı oyunlarda her birini tekrardan kullanmak zorunda kalıyoruz).

Metal Gear Solid, Playstation sahiplerinin bildiği gibi uzun zamandır konsollarda boy gösteriyordu zaten. PC versiyonunda ise oyunu alıp aynen geçirmek yaklaşık almadı. Doğal olarak çok daha gelişmiş olarak geliyor karşımıza. Mesela grafik konusunda epey bir ilerleme söz konusu. Karakter texture'ları ve ekran çözünürlüğü daha yüksek. Ayrıca PC

versiyonunda bir FPS gibi ilk kişinin gözünden oynamak da mümkün. Japonya'daki konsoł sahipleri de aynı özellikle oyunu oynaya-

biliyorlardı.) Görev sayısı da daha fazla ki, ayrıca bu görevler arasında bul ve yok et gibi görevlerin yanında, savunma yapma ve cinayet çözme gibi ilginç görevleri de oynayabileceksiniz. Ama emin olun, oyundaki en büyük düşmanlarınızdan Ninja rolünü oynamak da epey eğlenceli olacak. Oyun boyunca gözlemediğimiz bir sürü sinematik sahne ve ilginç bazı karakterler de oyuna tam bir adventure havası katmış, epey de güzel olmuş, çünkü artık günümüz de sadece önüne geleni haldir huldar doğra mantığıyla yapılmış oyunlar bir yere kadar etkileyici oluyor. Gerçek atmosferi yakalayabilmesi için biraz adventure ruhu katmalyılar oyuna, bu konuya da dikkat etmişler. Ne diyelim, Eylül ayını, oyunu sizlerle paylaşmak için sabırsızlıkla bekliyoruz.



MIDTOWN MADNESS

Herhalde hepiniz Midtown çılgınlığını duymuşsunuzdur. Hani uzun süre birbirimizi kovaladığımız, en psikopat sürüslerimizi yaptığımız manyak zevkli bir oyun. İşte bu çılgınlık aynı hızla devam ediyor, üstelik yanında büyük değişikliklerle!

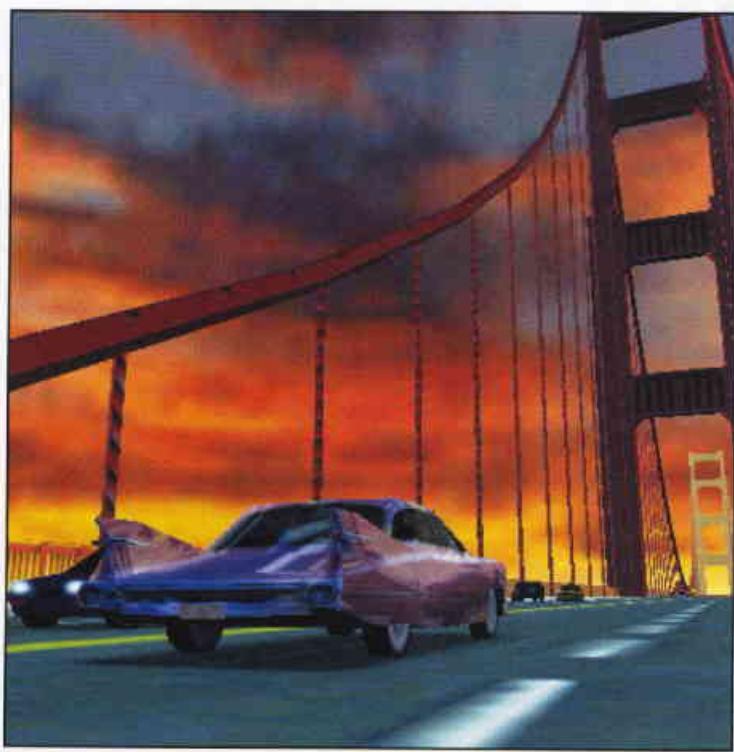
Oyunda iki tane yepisiyi baştan sona yaşayan, kaabalık civil civil şehir var: Londra ve San Francisco. Ve bu şehirlerin istediğiniz yerinde istediğiniz turden yarışabilirsiniz. Birdeki araçlara ilaveten 9 tane yeni araba sizi bekliyor. Aston-Martin Vantage DV-7 ve kırmızı bir itfaiye aracı bunların sadece ikisi.

Oyunda ayrıca San Fransisco'da bir dublör, ya da Imperial Cabbie Academy'de, Londra'da sürücü olabilir ve sürüs yeteneklerinizi geliştirebilirsiniz. Eğer yerinice başarılı olursanız yeni yarışlar ve yeni araçlar açmanız da

mümkün. Genel olarak oyun fiziği birincisiyle aynı ama, iki teker veya "power slide" gibi yarış çeşitleri de vardır. Blitz, Check-Point, Circuit ve Multiplayer'daki Capture-the-Gold gibi yarış türleri varlığını koruyacaklar.

Ve son olarak oyunun en zevkli kısmı olan multiplayer olayına ağırlık vermişler ve network ile internet üzerinden maksimum iyi oynayabilmek için oyunu optimize etmişler.

Sonuç itibarıyle MM2 Madness serisinin 6. oyunu olurken (Monster Truck Madness 1&2, Motocross Madness 1&2, Midtown Madness) siz bu sonbahara kadar büyük bir sevkle bekletecek gibi



SIGMA

Duyduğunuzda kusacağınızı sandığımız bir ifadeyle Sigma bir Real Time Strateji. Ancak elbette türü Real Time Strateji olan her oyunun kötü olması gerekmiyor. Sonuçta burada E3'de kulaktan kulağa "E3'ün oyunu" olarak adlandırılan bir yapımdan bahsediyoruz.



E3'de, yeni oyun yatırımları nedeniyle en fazla ilgi çeken standlardan birine sahip olan Microsoft'un tüm oyunları hakkında yeterince bilgi bulmak, oyunlarını görmek oynamak mümkündü. Ama bir oyun vardı ki, onu sadece çok özel ve önceden belirlenmiş editörler dışında kimse göremedi. Özel bir odada ve müthiş güvenlik önlemleri altında tanıtılan oyunun adı, matematiğin toplama simbolu olarak bilinen Sigma.

Duyduğunuzda kusacağınız bir ifadeyle Sigma bir Real Time Strateji. Ancak elbette türü Real Time Strateji olan her oyunun kötü olması gerekmiyor. Sonuçta burada E3'de kulaktan kulağa "E3'ün oyunu" olarak adlandırılan bir yapımdan bahsediyoruz.

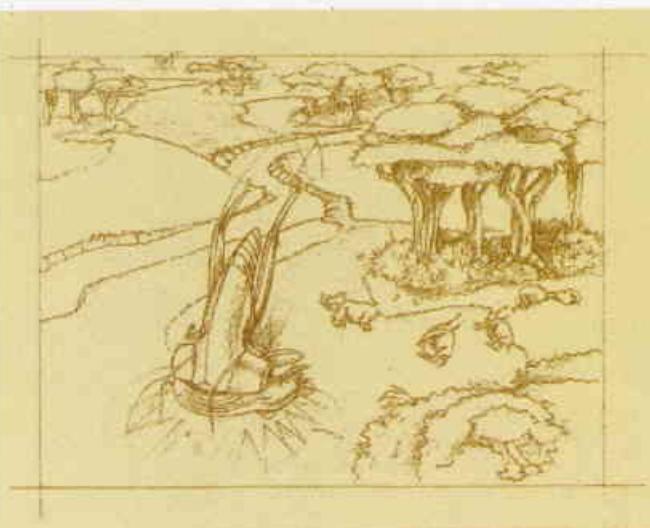
Gerçi oyunun ne kadar iyi ne

kadar kötü olduğunu tartışılacağı bir yazdan ziyade, "Microsoft söyle bir oyun üzerinde çalışıyor ey okuyucu, haberiniz olal" şeklinde bir yazı bu okuduğunuz. Hem daha screenshotlarının bile alınmasına izin verilmeyen, hatta screenshotsleri bile olmayan, henüz çok başlangıçta bir çalışma Sigma.

Neyi topluyoruz?

Oyun 1930'lardan döneminde, Lucy Willing isimli bir kayıp doktorun peşindeyken, bir kaza sonucunda çakılan uğçağında gözlerini açlığında, issiz bir adada aradığı doktor gibi kaybolan bir pilotun hikayesini konu alan oyunda sıkı durun, kendi yaratıklarınızı yaratarak, bir ölüm kalım savaşına gireceksiniz.

Biraz Dr. Moreau'nun Adası filmini anımsatan oyunda, 60 farklı



tip ve özellikle de canlı olacak ve bunlar adanın etrafında 4 farklı iklim ortamında yaşıyor olacaklar. RTS'ler de görmeye alıştığımız Harvester tipi bir birimle toplayabildiğiniz canlıları değişik kombinasyonlarıyla, "yaratık yaratıcı" makinenizin içine atıp dışarı ne çıktıığını bakacaksınız. Karışık mı geldi? Hemen örnek verelim. Dileyim ki bir maymunla bir yılan yakaladınız ve ikisini birlesirmeye karar verdiniz. Artık maymun-yılan karışımı bir mayan veya yılmun gibi bir hayvanınız olacak ki, bu yaratık belki ağaçtan ağaçca ziplinehoplayacak ama tek bir işrisi rakibiniTUREBİLECEK kadar da tehlükeli olabilecek. Oyunda 60 farklı yaratık olduğunu hatırlarsınız, kombinasyonların ne kadar fazla olduğunu anırsınız.

İlginç Görünüyor?

Evet ilginç görünüyor değil mi? ama işiniz sadece bu kadar basit değil. Oyun haritasında 4 farklı iklimin var olduğunu söylemişim. Nasıl ki, bir deveyi kutuba surerseniz fazla yaşamazsa, bir kütüb ayısını da çole surdüğünüzde aynı sonucu alırsınız. Dolayısı ile yaratacağınız hayvanları, hangi bölgelerde kullanmak istediğinizizi hesaplayarak, önceden belirlenmiş bir plan çerçevesinde oynamak zorunda kalacaksınız oyunu. Bir Piranha ile bir yarasayı birleştirir-

dinizde son derece yirtıcı ve refleksleri çok güçlü bir kuşunuz olacak ama gündüz vakti açık av haline gelecek ve etkisi azalacak. Ama geceleri avladığı hayvanlarda popülasyonu olumsuz etkileyeceğinden emin olabilirsiniz. Nasıl? Şimdi daha ilginç görünüyor değil mi?

Elbette gen biliminde bu kadar ilerlemişken işinizi de şansa bırakacak değilsiniz. Yani üç ölçü maymun ile bir ölçü zebranın karışımının nasıl bir yaratık çıkartılacağına aşağı yukarı etki edebiliyorsunuz. Hangi hayvanın hangi özelliğinin hangi oranda yeni yaratığa geçmesini istediğiniz belirleyebiliyorsunuz. Yani Simcity'nin şehir bölge planlama bolumlarında ders olarak okutulmaya başlanmasından sonra sanız Sigma da Gen Mühendisliği bölümlerinde ders olarak okutulmaya başlayacak.

Mümkin olabilir mi?

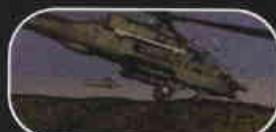
Homeworld kadar orijinal ve başarılı bir oyuna imza atmış olan Relic söz konusu olunca, yukarıda bahsi geçen özelliklerde bir oyunun hem oynanabilir hem detaylı hem güzel görünümlü olabileceğine inanıyor insan. Sanız, sinema ekranlarından sonra bilgisayar monitörlerinde bir Dr. Moreau efsanesi yaşayacağız gibi görünüyor.



İNCELEMEMEYE BAŞLIYORUZ...



Ortaçağ Japonya'sında, derebeylerinin imparator olma yarışı. Kanlı kılıçları ile Samurailar, suikastçı ninjalar. Hepsi emrinizde. Belki de yılın stratejisi.



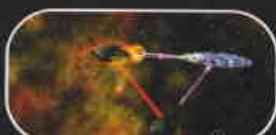
46 Gunship

Efsanevi Gunship oyununun devamı. Herkes için oynanabilir bir Helikopter simülasyonu



48 Shadow Watch

Uluslararası uzay istasyonu tehlikede ve siz güvenlik ekibinin başınız. İyi operasyonlar.



50 Star Trek Armada

Star trek evreninde geçen bir RTS. Bu kez kaptan Atılgan ve tayıfasi Starcraft tadında oradan oraya koşturuyor.



52 Star Lander

Wing Commander efsanesinin yaratıcısı Chris Roberts, efsaneyi başka bir isimle sürdürüyor. Isim farklı olabilir ama ayrıntılar bizim gözümüzden kaçmaz. Chris.



54 Daikatana

Bekledik, bekledik, bekledik ve sonunda geldi. 5 yıllık merak, patlayan bir balon hızıyla sönüdü.



62 Euro 2000

Futbol severlerini çılgına çevirecek kadar zevkli ve eğlenceli bir futbol oyunu.



64 Urban Operations

Rogue Spears'a bir görev paketi geldi sonunda. İstanbul sokaklarında, masum halkın arasında terörist avı.



66 Imperium Galactica

Mükemmel uzay stratejisinin ikinci oyunu, bekleniği üzere gelişmiş grafik ve oyun detayıyla karşımızda.



74 Agartha

Adventure sevenleri sevindirmek istedik ama üzülen biz olduk. Bir göz atın incelemeye.

**58 Theocracy • 68 Gromada • 71 Tomb Raider 3 LA •
72 Enemy Engaged • 75 Flying Heroes • 76 Hereos 3
Shadow of Death • 78 Lemmings**

BASLIYORUZ

Bu ay E3 fuarı nedeniyle tempomuz çok yoğundu. Oyun dünyasının en önemli show'u olan E3'e gittik ama derginin yayın planına göre çok geç bir tarihte gerçekleşen E3'deki izlenimlerimi size aktarabilmek için ayın son günlerinde uykusuz geceler geçirdik. Önceki sayfalarda da okuduğunuz üzere, bütün gördüklerimizi bu ayda yetişirmek kismet olmadı. Ama bu ay piyasaya

çıkan oyumlara olabildiğince geniş yer ayırmaya çalıştık ve dergide incelemeye değer gördüğümüz oyunları ileriki sayfalarda inceledik. Hatırlatmak istiyoruz ki, seçim yaparken, güzel olmaları kadar, güzel görünüp de yanlıltıcı olabilecek oyunlar olmalarını da dikkate alıyoruz. Böylece sizlerin mağazalarda seçim yaparken yanlışmanızı önlüyoruz.



Karakürize karakterleri ile çok komik ve eğlenceli bir adventure



Golf oyunlarına zor diyenleri utandırmak için hazırlanmış eğlenceli bir golf oyunu.



Ünlü filmin oyunu. Bilgisayarlara giren bir virüs bütün dünyayı tehdit ediyor.



E3'de sadece PC yoktu. PSX oyunları için de geniş bir inceleme hazırladık.

TOP 10

PC

Age of Empires 2 25

Championship 2000 22

TZAR 16

Euro 2000 9

NBA Live 2000 8

Sims 6

SWAT 3 5

Grand Theft Auto 2 3

Tiberian Sun 2

Quake 3 2

Playstation

Fear Effect 27

Gran Turismo 2 23

Resident Evil 3 22

Medal of Honor 18

Medievil 2 15

Rally Cross 2 12

Tarzan 10

Virus 7

Final Fantasy 8 6

Driver 4



GUNSHIP!

Gerçek dünyadan gerçek silahlar...

Yapım: Hasbro

Dağıtım: Micropose

Tür: Helikopter Simülasyonu

Web: www.micropose.com

- Öhhe, öhhööö... Bu ne duman yahu yanıyor muyuz? Aloooooo, nooluyor içerisinde yavrum?

- Geldim baba buyur, ne vardi?

- Eeööö, bizim masaya bicacık, biçoban bi de ufak söylemişтик, nerede kaldı acaba? Dalga mı geçiyosun eşek sıpası?! Ne lan buduman, yanım mı çıkardınız içerisinde?

- Ha o mu? Yok be abi, biz bilinçaltı karakterleri olarak yirmidokuzuncu geleneksel bahar pikniğimizi yapıyoruz da, mangal yaktıydık bikaç tane... Duman da oradan geliyor haliyle... Heh...

- NEAAAAA?! Salonun ortasında mangal mı yaktınız?! Ahahahaha, şimdi delirecem!

- E naapalım abi, sen bizi pek bi yerlere götürmüyosun bu aralar, biz de zaten yolsuz kalmış durumdayız, bari pikniği evde yapalım dedik. Ne var ki bunda?

- Olm ben sizi dövmekten biktim ama siz dayak yemekten bıkmadınız lan! Ne zaman akıllı uslu bi iş yaptığınızı görecem ben sizin ha?

- Nedir yaw, ne bu gürültü? Bi piknik yapamadık şurda!

- Ahaha, gel gel, taze kesilmiş meşe odunu var elimde, gel bi tadına bak! Adamlara bak, hem evi dumana boğdular, hem de posta koyuyolar. Sizi bana sayıyla mı verdiler ligaaaaannnn!

- Anam anam, dağılin beyler, adam fena geliyo!

- Ah sırtım, oy belim, yandım anam...

- Ühühühühü vurma beeee...

- Dağılin laaaaaannnn! Başlarım baharınıza da yazınızı da!

Seneler önce PC üzerinde Gunship! diye bir helikopter simülasyonu vardı, belki de uzun zaman boyunca oynanabilecek en ciddi ve iyi oyunlardan biri olarak kaldı. Şimdi Micropose'daki amcalar kalkıp bu oyunu yeniden yapmışlardır, ya da en azından onlar öyle olduğunu iddia ediyorlar. Ama bana sorarsanız isim ve tür dışında pek öyle muhteşem bir ayrı-

bir oyun çıkaramadılar ve buna ihtiyaçları var gibime geliyor. Ama tabii tüm bunlar bu oyunun kötü olduğu anlamına gelmiyor, aslına bakılırsa hiç fena olmamış bile denebilir.

Helikopterle düşmenin dayanılmaz ağırlığı...

lk Gunship zamanının en iyi grafiklerine ve yapay zekasına sahipti denebilir, ama aslına bakar-

oyunu yapmak başka bir şeydir, helikopter oyunu yapmak tam başka. Öncelikle jetler genellikle yüksekten ve hızlı uçarlar, hem havada hem de yer hedeflerine karşı yapılan operasyonlarda hedef hızlı vurup yakalanmadan kaçabilmek gibi bir yetenekleri vardır. Gariban helikopter pilotları ise savaş alanında tamamen farklı bir oyun oynarlar, onların yüksekten ve sesten hızlı uçabil-



cıkları yok. Yani herhangi bir AH-64 simülasyonuna "Gunship!" adını koysanız farklı kim anlayabilir ki? Sonuçta helikopter oyunlarının hepsi birbirine benzer, o açıdan Micropose bu adı tekrar kullanmakla o eski oyunla yakaladığı başarıya tekrar ulaşmayı amaçlıyor gibime geliyor, yani tam bir pazartlama hilesi. Eh, aslına bakarsanız son zamanlarda pek hit sayılabecek

sanız zaten o zamanlar pek öyle fazla ciddi helikopter simülasyonu bulunmadı, yani neye göre kıyaslayacaksınız? Şimdiye durum biraç tabii, biraz aranırsanız oyun pazarında bir sürü helikopter oyunu bulabilirsiniz, çoğu da fena sayılıyor. Peki nedir helikopter simülleri diğer türlerden ayıran? Yani ha F-16, ha AH-64 sonuçta ikisi de uçuyor değil mi? Maalesef değil, bir jet

mek gibi şansları yoktur. Bu adamların en büyük kozları yere çok yakın uçabilmeleri, ağaçların arasına ve diğer yer şekillerinin ardına gizlenebilmeleridir. Helikopterlerin genellikle yer hedeflerine ve özellikle de zırhlı birliklere karşı kullanılması bunu bir yerde mecburi kılar. Tam donanımlı bir zırhlı birliğe doğru ovanın üzerinden sallana sallana giden bir helikopter görürseniz bilin ki





pilotu artık hayattan sıkılmıştır. Çünkü ne kadar kalın zırhlarla donanmış olursa olsun, hiçbir helikopterin ağır makineli ve üçaksavar ateşinden sağlam kurtulabilmesi pek mümkün değildir. Hatta bazen iyi nişanlanmış bir tüfek kurşunu bile pilotun ve aracının sonu olabilir, o yüzden savaş alanında saldırı helikopteri kullanmanın temel kuralı gorulmemek ve duyulmamaktır.

oyun motorları dünyayı yukarıdan ve suratle geçip giderken gösterecek şekilde tasarılanırlar. Helikopter oyunlarının grafikleri ise detaylı olmalıdır, ağaçlar, binalar, araçlar, yer şekilleri son derece gerçekçi olmalıdır, aksi takdirde oyunun bir anlamı olmaz. Nitekim Gunship tam bu işe uygun bir grafik motoru kullanıyor, özellikle yer şekillerine ve diğer unsurlara büyük onem



Helikopteri öpüp koklamadan dayanılmaz zevki...

Peki bu bahsettiğimizin oyunları ne alakası var? Çok alakası var, devamlı alıcaktan uçulan nispeten düşük tempolu bir sim yapıyorsanız, jet oyunları için geliştirilmiş bir grafik motoru kullanamazsınız, çünkü o tür

verilmiş. Sonuçta ortaya çıkan oyun oldukça gerçekçi, ama tabii bunun bir bedeli var. Oncekkile haritalar sınırsız değil, çünkü her harita için büyük miktar veri işlenmesi gerekiyor. Ayrıca oyun düzgün çalışabilmek için biraz güçlü bir sistem istiyor. Ama zaten hangi uçuş oyunu istemiyor ki? Grafik detay olarak



Gunship fena sayılmaz, haritalarda akıllı bir pilotun kullanabileceği ormanlar, tepeler ve hatta şehirler mevcut, hatta bazı görevlerde doğrudan şehrde süzülüp binaların arasında uçmanız gerekebilir. Atış ve patlama efektleri de fena değil, ister seniz bunları gorsel açıdan daha da abartılı hale getirebiliyorsunuz.

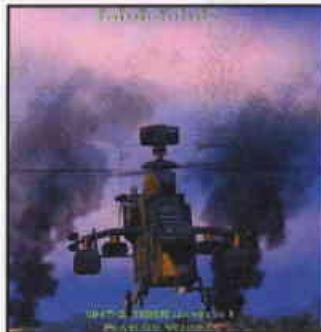
Helikopteri... Eeööö...

Neyse boşverin...

Konu alışımışin dışında sayılmaz, Rusya'da aşırı milliyetçi bir parti iktidara gelince politik ortam iyice geriliyor. Sonunda da kafası bozulan Rusya "Nije bizim ekonomimiz çuvallarken siz karşımıza geçip gofret yiyez layn!" diye langadank Avrupa'ya göbekten dalınıyor, tabii kaçınılmaz olarak ufaktan bir Üçüncü Dünya Savaşı başlıyor. Nato ve Amerika, Rusların Avrupa üzerindeki ilerlemesini durdurabilmek için ellerinde ne varsa cepheye sürüyor, siz de bir helikopter pilotu olarak bu neşeli ortama katılıyorsunuz. Oyunda sadece AH-64'e değil, onun İtalyan yapımı bir kopyası olan Agusta A-128'e de yer verilmiş, özellikle Alman birlükleriyle uçarken bunu sıkça kullanıyorsunuz. Ayrıca yine Rusların benzer bir tasarımlı K-28'i de, özellikle multiplayer oyunlarda kullanma fırsatı bulabilirsiniz. Savaş senaryolarını oyarken her görevden önce kanat adamlarınızı, personeli ve silah donanımını ayarlamamanız gereklidir. Araç ve pilot sayısı kısıtlı, bu yüzden adam kaybetmemeniz gerekiyor, üstelik pilot ve silah teknisyenleri zamanla tecrübe kazanıp daha iyi bir hale geliyorlar.

Ah bi tane olsa şimdü...

Uçarken sizin esas işiniz helikopteri kullanmak, hedefleri bulup kilitlenme işini ise silah teknisiyeniniz yapıyor. Genel olarak yapay zeka fena değil, özellikle düşman dikkatsizliği pek affetmiyor. Ancak uçuş dinamiklerini ve diğer gerçeklik detaylarını kendinize uygun biçimde ayarlayabilirsiniz. Bu sayede oyun en amatör oyuncuları bile yormayacak



bir biçimde oynanabiliyor. Eğer usta bir PC pilotuysanız o zaman tüm detayları açın ve tadını çıkarın derim, çünkü oyun gerçekten zor olabiliyor. Mesela görevde çökkenen aldığınız briefing her şeyi tam olarak belirtmiyor, sonuçta aşağıda bir savaş var ve şartlar değişebilir. Zırhlı birlikler ilerliyor, ranklar ormanlık araziye kullanarak kamuflaj olmaya çalışıyor. Çok genelikle vurmanız gereken bir hedefi öncelikle arayıp bulmanız gerekebiliyor, bu da oldukça heyecanlı olabiliyor. Genel olarak Gunship fena bir oyun değil, oynaması nispeten zevkli ve kolay, insanı kısa sürede bezdirmiyor. Piyasada başka alternatifler de var şüphesiz, ama çoğu askeri terminolojiye fazla daldığından herkese hitap etmeye bilir, Gunship ise herkesin rahatça oynayabileceği bir yapıp.

Mad Dog

Grafikler

Fena değil, itleyen tankların kaldirdığı toz bulutları bile unutulmamış. Belki savaş alanları biraz daha canlı olabilirler.

Ses ve Müzik

Ses efектleri pervane gürültüsü, ağızda plandaki telsiz haberleşmesi oyuna canlılık katıyor demeli. Müzik ise yetkilidir.

Oynanabilirlik

Yapay zeka fena sayılmaz, ayrıca tüm oyun özelliklerini istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

Atmosfer

Bir savaş alanındaki karmaşa ve belimsizlik oyuna yatkınlık olarak yansıtılabilir. Ama senaryo çok klasiğdir.

LEVEL Notu

80

Örnekli Gunship'ta, türünün ilk ve öncüleri olduğunu söylemek istedim. Sadece iyi bir helikopter sim, ne de daha fazla.

Minimum: P-260, 32 MB RAM, 4X CD-ROM, 150 MB HDD alanı, 2 MB ekran kartı.

Önerilen: P-300, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, 150 MB HDD alanı, 3D grafik hızlandırıcı, joystick.

Grafik: DirectX 9

Multiplay: Var

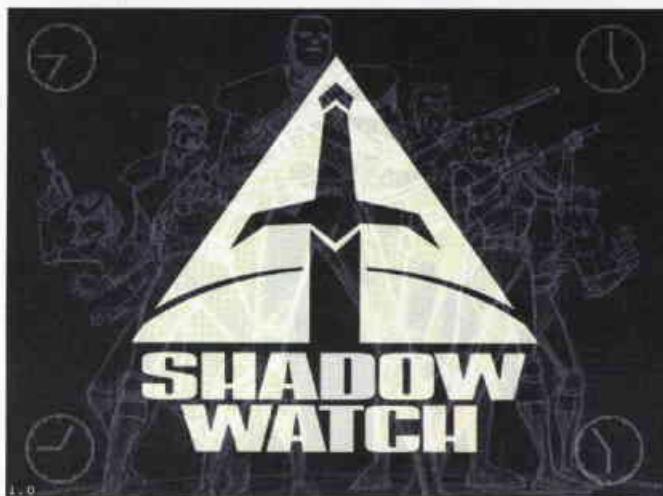
Zebra: Force Feedback

SHADOW WATCH

İhmpifh2nkgihkms

Yapım: Red Storm

Tür: Tactic-Strateji

Web: www.shadowwatch.com

Uzun zamandır böylesine baba bir oyun oynamamıştım açıkçası. Yılların klasiği Jagged Alliance ve Ufo'nun Red Storm Entertainment kazanında inanılmaz bir atmosferle kaynatılmış hali de diyebiliriz şu an açıklamasını okudugunuz oyun için. Bir çok bakımından sürükleyici, ateşli, heyecanlı ve çok seksi bir oyun. Ve de en önemli tatmin edici bir oyun. Konu bir süre sonra sizin içiniz kararlıyor ve sizin seçtiğiniz kararlar doğrultusunda değişerek devam ediyor. Ama oyunun en önemli özelliklerinden bir tanesi kendine özgü stili. Diğer bir deyişle tüm demolar, grafikler, ekranlar hepsi sanki kaliteli bir çizgi romanından alınmış gibi, kimi yerlerde kendinizi o güzelim çizgi romanlarından birini okuyormuş gibi hissediyorsunuz. Bu aslında kimilerine ya-

pay ve donuk gelebilir belki ama, inanın başka türlü yapılsa oyunun bu büyüsü olmazdı. Kesişenlik başarılı bir seçim, bunu da oynadıkça göreceksiniz. Yorumları sonraya bırakıp, hızla oyunun açıklamasına bir göz atalım isterseniz, anlatacak çok şey var cüankü.

Tüfeek homza!

Oyunumuz bir grup ultra özel yetişirilmiş ekip etrafına odaklanıyor. Ekip, her türlü silah, dövüş sanatı ve teknoloji alanında yetkilikten bununla kalmıyor, uzay bilimi konusunda da çok tecrübeli. Ekip tamamen uluslararası olup tüm dünyayı temsil etmektedir. Görevleri ise tüm dünya ülkelerinin katıldığı uzun zamandır yapılan uluslararası bir uzay istasyonuna çeşitli suikastlar yapıp durdurma çalışın bir yeraltı örgü-

tünü bulup ortaya çıkartmaktadır. Tabii sonrasında da gerekli dersi vermek.

Oyuna başladığınızda iki tane seçenekiniz var, ya oyunu yukarıda yazdığım konu çerçevesinde üç ayrı ülkede bilimum mekannda belli bir sırayla oynayacaksınız; ya da kendi belirlediğiniz koşullarda istediğiniz görevi oynayacaksınız. Single Mission-Campaign olayı yani. Campaign yapmaya başladığınızda sizi bilgisayar rastgele bir ülkeden başlatabilir. Önce oranın haritası üzerinde, belirlenmiş kişilerle konuşacaksınız. Onlarla diyaloglarınız ise oygunun anahtar noktası olacak. Konuşuklarınıza, bir sonraki savaşınızın nerede ve kimlere karşı yapacağı belirliyor. Ne dediğinizi bilin yanlış. Öyle ki, sizden bir bürodan bir şey çalmanız istenecek. O nesneyi aldiğinizda görev bitecek ve bir sonraki bölümde geçmeden önce kaldığınız yere gidip o nesneyi geri verip size bu görevi verenleri ispiyonlama seçeneği verecek. Kısacası, verdığınız kararlar sadece basit grafik değişikliklerini değil, direkt konuyu da etkileyebilir (ama çok fazla da değil, çünkü oyun içerisinde bazı yerleri zorunlu oynayacaksınız). Kısa bir diyalog ekranından sonra karşınıza, takımıınızı ayarlayacağınız ekran gelecek. Şimdi bu önemli ekranı anlatılam. Oyunun can damarı cüankü:

Ekranın sol yukarısında "map" ve "faction" vardır. Single player'da bunları değiştirebilirken, campaign'de tabii ki sizin için hazır olacaklar. Map haritayı faction ise düşman tipinizi belirler. Onun altında guard level düşman sayısını, alert level ise alarmın ne kadar hassas olduğunu belirler (alert level yüksekse, önemli noktalarda ve kapıların hemen yanında daha çok düşman oluyor). Onun da altında ise oyundaki 8 tip görevden hangisini yaptığınız gösterilmiştir (minik bir hatırlatma: oyunu bitirmek için her görev tipini oynamanız gerekmeyi). Bunlar kısaca:

HIT

Assault: Girin ve ekrandaki herkesi dağıtırın, takımındaki herkesi alabilirsiniz.

Defend: Haritaya rastgele yerleştirilen en fazla 5 adamınız, herhangi bir yerden gelebilecek düşman saldırısını durdurmak zorunda.

Kidnap: Belirleyeceğiniz 4 kişi haritadaki belirli bir kişiyi bulup çıkışa götürmek zorunda.

Raid: Haritadaki belli bir objeyi ne pahasına olursa olsun almak zorundasınız. Üstelik en fazla üç kişiyle

Raze: Ekrandaki bazı yerlere patlayıcı yerleştirmek zorundasınız. Ancak bu görevi yapabilmek için Rafael'in "place charges"スキルine sahip olması gerekiyor Rafael yanına ise en fazla 3 adam daha alabilir.

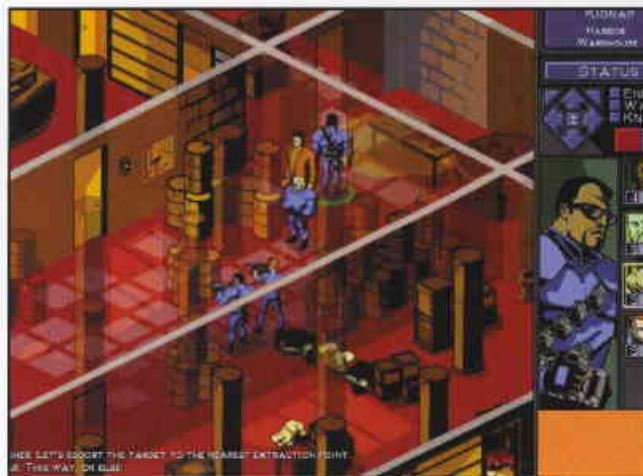
Rescue: Kaçırılmış bir insanı kurtarma operasyonu. En fazla 4 kişi. Kidnap'ten hiç farkı yok, sadece birinde kaçıyor, diğerinde kurtarıyorsunuz.

Surveillance: Bazı yerlere dinleme aleti yerleştirmek zorundasınız. Bu görev için de Gennady'nin "plant bugs" özelliğine sahip olması lazım ve yanına sadece 1 kişi daha alabilir. Üstelik alarmlar de suskun kalmalı.

Theft: Bunda da haritadan bir objeyi alıyorsunuz. Yalnız bu seferki hırsızlık olduğundan, alarmları çalışmamalısınız.

Campaign oyunlarında bunların hepsi sizin için seçilmiş olacak zaman; single player oyunlarında ise şu ana kadar anlattıklarımın hepsini siz belirliyorsunuz. Gelelim, bir savaş en çok etkileyebilecek ve oyundan en zevkli yanı olan karakter seçimine. Oyunda toplam 6 karakter var ve ne yazık ki oyundan hiç bir şekilde bu karakterleri değiştirmeye veya yenilerini satın alma gibi bir şansınız yok. Ama onun yerine monotonluğun engellenmesi için karakter geliştirme imkanı eklenmiş, güzel de olmuş. Böylece zirt pırn yeni adam almak yerine oturaklı 6 adamınız oluyor ve hepsini ozenle işliyorsunuz. Hepsinin geçmişine ve gelişimine tanıklık ettiginizden, hatta hayatları hakkındaki





kararları direkt siz verdiğinizden, bir süre sonra aranızda duygusal bir bağ bile kuruluyor. Oyunda her karakter zamanla experience ve dolayısıyla da ikincil özellikler kazanıyor. Bunların her biri oyuncuların her biri oyuncuların içerisinde inanılmaz önemli özellikler. Öncelikle her karakterin power ve accuracy diye iki tane ikincil özelliği var. Power düşmanına ne kadar zarar verilebileceği ve accuracy de vurma ihtiyacınızı belirliyor. Eğer ikincil özellikler artırmadısanız, accuracy her isabetlis iki atış başına bir artıyor. Bunların dışında her karakterin oyuncuların içerisinde o anki

bu da bir iki el üst üste tekrarlanırsa karakterinizin action puanı hızla yükselmeye başlayacaktır. Ne güzel, böylece daha çok hareket edebilir diyebilirsiniz tabii. ama şu gerçeği bilmiyorsunuz: Eğer AP moral puanına denk olursa, karakteriniz o el oynamıyor. Eğer moral puanını geçerse, iste o zaman adanızın delleniyor! Kontrol sizden çıkmıyor ve bilgisayar kontrolüne geçiyor. Adanına göre ya korkuyor ve saklanılacak en güzel yere gitmeye çalışıyor ya da panik yapıp düşmanların tam ortasına dalıp herkesi gebertmeye çalışıyor. As-



PARTHOLINE BEAR is the muscle of the team. A massive bladed warrior, he hails from the woods of Manitoba, Canada. He honed various various Canadian police forces, making news and noise action, until landing at the door of the Corporation.

"Bear" is the heart of the team. He is friendly and frank, a fresh, energetic soldier who loves his team members. He is talkative, warm, and filled with countless energy. He volunteers to do much of the team's grunt work, and even enjoys it. Bear is the supportive leader who tries to encourage everyone else on the team. Bear is the voice of experience.

Bear's bio:

CAREER RECORD

MISISON RECORD

SKILLS

BIO

CLOSE DODGER

MAIN MENU



ruh durumunu belirleyen moral puanı ve hareket hakkını gösteren action point'ı var. Oyunda yaptığınız her hareket action point'ınızı düşürür (sağa ve sola itki kere dönmek dışında, üçüncü kere dönerken puanınız düşer ama).

Moral puanı ise epey ilginç bir özellik. Karakterinizin o anki ruh durumunun ne kadar sağlıklı olduğunu gösteriyor. Karakteriniz eğer yara alırsa, veya bir arkadaşıının yaralandığını görürse, ve

linda bu kimi zaman epey yararlı, yani otomatik olarak ekranındaki herkesi silip süpürmeye yönelik bir ölüm makineniz oluyor ama, kimi zaman da çok riskli, çünkü hiç savunmayı düşünmüyorum, kendini koru körune düşman alanının ortasına atıyor. (neyse ki kendi adamlarına saldırmıyor). Bir sürü adam öldürken kendini riske atması o kadar da önemsi olmuyabilirdi belki, eğer tek bir adanız öldüğünde görevinizi başarısız sayılmamasıydı! So-

nuçta action point bir tek düşmanın hiç gözükmemişti ellerde düşer ve ancak sakin bir ortamda geçirilen bir kaç elin sonunda kontrolü tekrar alabilirsiniz. Bu sırada adamlarınız yaranmış olacaktır. Unutmayın ki, herhangi bir görevde herkes zırh giyerek başlayacaktır. Eğer adanızın bir kere vurulursa (çok hafif bir atış olmamak kaydıyla tabii), yere düşecektir ve zırhi yok olacaktır. Bir sonraki vuruşta adanızın portresi sariya döner ve "bruised" olur. Bu konumda kalmasının pek bir sakıncası yoktur. Ama eğer bir kere daha darbe alırsa, kırmızıya döner ve çok yüksek ihtimalle berserk olur, yani panik yapar. Bu konumda "wounded" dir ve zamanla eski haline geri donebilir (eğer Bear'e "advanced armor" skilini verirseniz resmi mavi, "heavy armor" skili'ni verirseniz, yeşil dönecektir. "Armor" skili'nde ise yanındaki tüm arkadaşları oyuna advanced armor'la başlayacaktır).

General shadow watch'da takılmış, koş yardım et!

Son olarak bu oyunda biraz strateji seven her türlü savaş oyunu manyağı için biçilmiş kaftan. İlk başta hız, action ve akıcı bir yapısı olmadığı için atmosferik olmadığını düşünmüştüm, sürüklemeyi demetim. Ama bir iki oyundan sonra bitirmek için deliller gibi uğraştığımı fark ettim. Gerçekten kendine has yapısı ve etkileyiciliği ile kesinlikle oynaması gereken bir oyundur. Yukarıda anlatıldığım onca şey kesinlikle

oyunun karışık bir yapısı olduğu anlamına gelmiyor, bilakis benzerlerine kıyasla oldukça basit bir sistemi var. Oyunu çok hızlı oğreneneksiniz ve inanılmaz bir hızla oyuncuların içine girdiğinizi fark edeceksiniz.

Son olarak, özellikle oyuncuların müziklerinden bahsetmek istiyorum. Ama uzun uzun anlatmadan anlamam yok sanırım, şu kadarını söylesem yeterli: 12 senilik bilgisayar oyunu geçmişimde daha gaza getirici bir müzik gehörtüm, duymadım, hissetmedim.

Kendiniz iyi bakın Level halkı, bunu hakediyorsunuz.

Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikler ne iki boyutlu sanat eseri ne de üç boyutlu gerçeklik harikası. Tamamen çizgi roman gibi, bu da biraz şirin, biraz büyülü.

Ses ve Müzik

Oyunu dinarken bence sesini sonuna kadar açın. Müzikler konusunda tam puan. Adamların konuşmaları güzel düşünülmüş.

Oynamabilirlik

Tabii ki bir action'a göre daha karmaşık bir yapısı var, ama bir iki oyuncuya alıysınız.

Atmosfer

Sıri grafikleri ve konusu, hızlı bir şekilde oyuna girmenizi sağlanırken, müzikiyi atmosferi otuz sekiz katına çıkarıyor.

LEVEL Notu

82

Taktik-strateji seven herkesin kesinlikle almazı gereken bir oyundur. Almayacağınız bile bir yerde müzünü dinleyin bari de Red Storm Entertainment'a yüz olmasın.

Minimum: Pentium 133, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 8 hedi CDROM

Önerilen: Pentium II-266, 64 MB bellek, 200 MB sabit disk, 8 hedi CDROM

Multiplayer: Yok

Crafik Desteği: 2 MB ekran kartı

STAR TREK - ARMADA

Starcraft kokusu alıyorum...

Yapım: Activision

Dağıtım: Activision

Tür: RTS

Web: www.startrekarmada.com

Strateji oyunlarını sevip de hâlâ StarCraft oynamamış biri var mı aranızda? Sanmam ki olsun. Ve fakat adamlar ne oyun yapmış, aradan bu kadar zaman geçti ama bu meret oyun dünya çapında oynanmayı ve satmaya devam ediyor. Blizzard'ın çıkardığı oyunlar nedense bayağı iyi oluyor, aslında tabii bu her yazılım firmasının hayali, bir oyun yap ve üzerinden seneler geçse bile tıkkır tıkkır satıp para kazandırmaya devam etsin. Bir yerde piyangodan büyük ikramiyeyi kazanmak gibi bir şey, ama tabii iş oturup öyle sağlam bir oyun yazabilmekte, bu da hiç kolay değil. Haliyle çoğu yazılım firması iyi satan oyunları taklit etmeye çalışır, mesela Diablo'nun 3 seneden fazla bir süredir para kazandırdığını gorenler hemen pek çok açıdan onu taklit eden oyunlar yapmaya başlıyorlar. Tabii çoğunlukla programcılar birebir kopyalar yapmaktadır kaçınırlar, en azından kendi oyunlarına yenilikler filan katmaya çalışırlar. Ancak bazen işler enteresan bir hâl alabiliyor, mesela Star Trek: Armada programcılar neredeyse StarCraft'ı birebir kopyalamışlar. Kopyalamak derken sadece oynanış tarzından filan bahsetmiyorum, menülerin şeklinden tutun da senaryolarla

kadar neredeyse herşey buram buram StarCraft kokuyor. Oyle ki açılış demosu bitip ana menü ekranı geldiğinde kafamda doğrudan "STARCRAFT!!!" diye bir düşüncem yankıldı, ama tabii ki bu durum oyunun beş para etmez bir taklit olduğu anlamına gelmiyor. Armada kendine has detaylara ve güzelliklere sahip, üstelik biraz oynayınca insanın hoşuna da gidebiliyor.

Kaptanın seyir defteri...

Armada farklı ırkları ve aralarındaki savaşları konu alan tipik bir strateji oyunu, ancak tabii ki buradaki oyun evreni Star Trek filmlerinde gördüğümüz unsurlardan oluşuyor. Ancak maalesef Kaptan Kirk sevenlere üzücü bir haberim var, çünkü oyun onun zamanından yaklaşık seksen yıl kadar sonrasında geçiyor, yani Next Generation döneminde; haliyle oyunda ne Kirk, ne de McCoy var. Ancak eski dostumuz Vulcanlı Spock bir görevde karşımıza Federation büyüğelçisi olarak çıkarıyor, yani en azından varlığını söy ediliyor. Eh, ne de olsa Elfler, ah pardon, yani Vulcانlılar bir hayli uzun yaşayan tipler. Neyse, tabii haliyle oyun da yer alan ırklar da tanıdık tipler, Federation, Klingon, Romulan ve Borg olarak dört farklı

"Campaign" mevcut. Bu senaryolar konununlığı açısından birbirlerine bağlı olduklarından sırasıyla oynamakta fayda var. Borg senaryosu bittiğinde birleşen ırkların Borg istilasına karşı koyduğu beşinci bir "Campaign" serbest kalyor ve bunu oynayorsunuz. Ancak bu dört ırk dışında zaman zaman Ferenghi, Cardassian ve Dominion gibi ırkların kuvvetleri de olaylara karışıyorlar. Hatta bir Borg görevinde işinize taş koyan tuhaf amipsi bir yaratık türüyle karşılaşmak zorunda bile kalıyorsunuz.

Kaptanın sınırlar defteri...

Şimdi bu oyunu StarCraft'a benzettiğim için etrafta koşutturan askerler ve tanklar gelmesin hemen aklınıza, çünkü oyun mekan olarak tamamen uzaya geçiyor, haliyle size de uzay istasyonları kumak ve gemiler üretmek düşüyor. Peki mekan uzaya olunca haritalar neye benziyor? Bomboş ve siyah bir zeminden mi mevcutlar? Aslında hayır, değil. Çünkü Armada üç boyutlu sayılabilen bir oyun yapısına sahip olarak tasarlanmış. Onceki oyundaki tüm gemi ve bina modelleri aslında oldukça detaylı ve üç boyutlu olarak hazırlanmış

Ayrıca etraftaki asteroit kuşakları ve hatta arka planı süsleyen bazı gezegenler bile üç boyutlu. Tabii ki oyun alanı da üç boyutlu, yani en azından üçüncü boyut sınırlı bile olsa kullanılmış. Şöyle ki oyun alanına alışmış bir biçimde



de tepeinden bakıyorsunuz ve kamera açısı sabit. Ancak görüntüyü yakınlattığınızda nesneler büyümeye ve kamera açısı ufka daha da yaklaşmaya başlıyor. Tabii yoğun bir çalışmaya çok yakından Kumanda edebilmek pek mümkün sayılmaz, o yüzden bu özellik sadece estetik açıdan işe yarıyor. Fakat oyun alanında kısıtlı bile olsa bir miktar derinlik mevcut, bunu da gemiler birbirlerinin üzerinden uçabilecek için kullanıyorlar. Yani yollarında çok büyük bir istasyon ya da geçilmemesi istenen bir asteroit kuşağı yoksa gemiler birbirlerine takılmak yerine rahatça ilerlemeye devam ediyorlar. Ancak bazen yapay zekanın eksikliği yüzünden bu iş olması gereği şekilde olamayabiliyor.

Kaptanın alacak verecek defteri...

Oyun alanı ikibüyük boyutlu uzay olduğunda içini dolduracak bir şeyle de ihtiyaç var tabii. Genellikle sabit ve hareketli asteroit kuşaklarına bolca yer verilmiş; başboş sürüklenen bir gemi bunlara çarparsa patlıyor. Bunu dışında geçilmesi imkansız karadelikler, gemi sistemlerini bozan nebulalar, doğrudan gemi personelini öldürün ion fırınları ve haritada başka noktalara ulaşmanızı sağlayan boyut kapılarına bolca rastlayacaksınız. Her ırk için altı farklı sınıfı gemi üretme ve bunları çeşitli özel tek-





nolojilerle donatma imkanı mevcut, ayrıca bir de her ikinin özel bir süper-silah projesi mevcut. Bi-

doğu düzgün görev yapamıyor, personeli tamamen yok olan gemiler ise başıboş uzaya sürüklenip gidiyorlar. Tabii eğer karşı taraf personelini isıtlayıp ele geçirmezse ya da Ferenghi amcaları calmasa, Bu

açgözü hırsızları özellikle multiplayer oyunlara dahil ettiğinizde çok ilginç ve sinir bozucu bir şekilde çatışmanın en göbeğine kadar girip başıboş gemileri yürütüklerini görebilirsiniz.

Kaptanın hatırı defteri...

Kalkanları sağlam ve personeli tam bir gemi gerektiği gibi çalışacaktır, ancak çatışma alanında kalanlar size oyunun ne denli detaylı olduğunu göstermeye yetiyor. Mesela kalkanları inen bir gemi çok kolay biçimde yok edilebilir, her ne kadar personel devamlı onarmaya çalışsa da ge-

mi sistemleri yoğun ateş altında hızla bozulurlar. Mesela motorları bozulan bir gemi çeksiz ortamda olana hızıyla suruklenmeye başlar, yaşam destek sistemlerini kaybeden bir geminin personeli ise zama-na karşı yarışmaktadır çünkü her saniye sayıları azalacaktır. Personel sayısı çok azalan bir gemi kendini onarım noktasına bile zor götürebilir. Uzaya yoğun bir kütle çekiminin olmayı oyna etkileriyle yansılmış, gemiler ateş açıbmak için manevra yapıyorlar, hızlarını ayarlıyorlar ve kontrolsüz kaldıklarında da sürüklüyorlar, bazen onları ele geçirebileceğiniz bir noktaya, bazen de iyon fritinasının tam göbeğine. Tabii bu durum farklı taktikler geliştirmeyi gerektiriyor. Ayrıca her ikinin personeli tamir işinde ve yakın dovuşte farklı kapasitelere sahip olduklarıdan hep aynı taktik pek sökülmüyor. Mesela Borg savaşçıları Romulan gemilerindeki personeli çekirdek gibi çitlerken ote yanda Klingon komandoları devasa Borg kúplerini rahatlıkla ele geçirebiliyorlar.

Tabii Borgların oyundaki en ciddi ikrardan biri olduğunu tahmin edersiniz, hem teknolojik açıdan oldukça ileri sayılırlar hem de diğer ikrarı rahatça "asimile" edebilmek gibi bir avantajları var. Yani işini bilen bir Borg ile multiplayer çalışma yapmak tam bir kabus olabilir.

Kaptanın kareli ve üç ortaklı metot defteri...

Armada genel olarak oldukça iyi grafiklere ve efektlerle sahip bir oyun, ancak tabii savaş alanına en uzaktan bakarken grafik detay bir hayli kayboluyor. Sesler ve müzikler ise vasat sayılır, alışmış photon torpidoları ve phaser atışları devamlı tekrar eden mars benzeri müziklerle oyuna eşlik ediyor. Oyundaki taraflar genelde dengeli sayılırlar, ancak çoğu özel teknoloji bir karşılığının bulunmaması bazen can sıkıcı olabiliyor. Borglar ise biraz fazla güçlü ancak, onları da genellikle Üniteleri biraz pahalı, özellikle Cube sınıfı gemiler diğer ikrarın en üst modellerinden yüzde elli daha fazla kaynak istiyor, ama



tabii ki daha güçlüler. Oyunun en büyük saçılımı bence diğer ikrarın inşaat gemilerini ele geçirildiğinizde, teknolojilerini ayınen kullanabilmeniz. Belki diğer üç ikr açısından bu o kadar saçma durmayabilir, ama bir Federation gemisinin Borg gemisinden personel asimile edebilmesi bence oldukça "mantiksız". En azından Borg teknolojileri çalışmaz olmalıydı diye düşünüyorum. Oyunu çalıştırabilmek için oldukça güçlü bir sisteme ve özellikle de hızlı bir ekran kartına ihtiyacınız olacak. Ancak dikkat edin, eğer Voodoo dışında bir grafik kartı kullanıyorsanız o zaman oyun sık sık çökebilir, bu durumun tek çaresi yapımcı firmayı karıştırdığı yarayı indirip kurmak. Bu problem özellikle TNT ve S3 grafik kartlarını etkiliyor. Sonuç olarak, kötü bir oyun değil, hele de yıldız gemisi saplantınız varsa, ama çok çok daha iyi olabilirdi.

M. Berker Gündör



na ve gemi üretmek için üç kaynağı kullanmanız gerekiyor. Bunalardan efsanevi mineral olan "dilithium" eftaktaki aylardan çıkarılıp rafinerilerinizde işleniyor. Yapı ve gemileri çalıştmak için ihtiyaçınız olan "personel" ise kendiliğinden çoğalar, tabii ki kaynağını tamamen tüketmediyeniz. Yönetim için gereken "subaylar" ise yıldız üyeleri barınıyorlar, daha fazla subay için "subay yatakhanesini" genişletmeniz ya da ek yıldız üyeleri yapmanız gerekiyor. Burada özellikle personel çok önemli, çünkü en basit gemi bile yeterli personel olmazsa



Alternatif

Starcraft

Sayı/Puan: Mayıs 98 100/100

Grafikler

Her geminin üzerindeki mimik işkildere kadar detaylar görülebilir, ama bu bakış açısından size saygınlık pek faydalı yok.

Ses ve Müzik

Ses efektleri az sayda ve yavru kalıyor ama, zaten oyunda çok fazla birim de yok. Müzikler ise vasat bir alanda kalıyor.

Oynamabilirlik

Him karakterlerinin gemileriley birlikte oyuna konması iyi olmuyor, ama onları da genellikle savaş dışında tutuyorsunuz zaten.

Atmosfer

Dört farklı ikrin pekişmemeli daha iyi bir senaryoya oturtulabiliyor. Bazı görevler ve aranızda çok saçma olmuş.

LEVEL Notu

Star Trek oyuncular gün geçtikçe bize daha dinamikliği yapmaları isteye başlıyor gibi ama, daha birer klasik olmaktan çok istikrarlar.

Minimum: P-256, 64 RAM, 4x CD-ROM

sürücü, 4 MB grafik kartı.

Önerilen: P-400, 128 RAM, 8x CD-ROM

sürücü, 16 MB grafik kartı.

Grafik desteği: HiDPI, Direct3D

Multiplay: Var

70



STARLANCER

Uzun bir yolculuk, hem de çok çok uzun bir yolculuk... Wing Commander'ı duymuş muydunuz?

Yapım: Digital Anvil

Dağıtım: Microsoft

Tür: Uzay simülasyonu

Web: www.microsoft.com/games/starlancer

Evin ve Chris Roberts... bu iki ismi biliyorsanız o zaman "uzun bir yolculuk" söyleye neyi kastettiğimi hemen anlamışınızdır. Yıllar önce bilgisayar dünyasından kopmuş, kendimi tamamen motosikletlere vermişim, arada bir şu jetonlu makinelerde arkadaşlarla birkaç el dövüşür, sonra da yaptığımız antikallıklara güllererek isimimize gücü mize bakardık. O zamanlar bilgisayar upgrade etmek ya da yazılımlar için bir sürü yama indirmek gibi sorunlarımız yoktu. En büyük sıkıntımız dövüş oyunu oynarken havaya girip yerinden olduğu gibi kopardığımız ahşap kontrol panelini dükkân sahibine fark etirmeden sıvışmak, ya da sanal hediyelere ateş ederken attığımız savaş naraları karşısında şoka giren diğer insanların suratlarına bakarken gülmekten altımıza etmemek için çabalamak olurdu genellikle. Düşünüyorum da, masrafsız ve neseli günlerde onlar yahu... Neyse, sonra bir gün bizim kuzenlerden biri bir PC aldı, eh tabii ben de her meraklı turşucunun yapacağına yaptım ve neler yaptığını görmek için evine damladım. İlk gösterdiği oyunlardan biri Wing Commander diye bir uzay simülasyonuydu. Konusu, ara sahneleme, hatta uzay gemileri olan bir oyun! Üstelik grafikler de hiç fena değildi, o zaman için tabii. Yavaştan kafamda bir PC alma fikri belirmeye başlamıştı, ama pek üstüne gitmedim, en azından hemen. Sonra bir gün X-Wing diye başka bir oyun gösterdi, kafamda PC fikri yavaştan sabitlemeye başlıyordu. Ve sonra bir gün Doom diye bir oyun gösterdi, Ertesi gün gidip bir PC aldım. Sonuçta beni bilgisayar denen bu cüzdandan düşmanı aletle hayatımı paylaşmaya iten oyun Doom olmuştu belki, ama tek sorumlu o değildi. Wing Commander ve uzayda bir pilot olarak maceralara atılma fikri sorumluluğun en az yarısını taşıyordu. Ne var ki zaman içinde Wing Commander serileri ilerlerken ben Star Wars evrenine takılı kaldım, ve denildiğine göre eğlencayı kaçdım. Ama Privateer 2 geldiğinde oradaydım ve gariban makinelerde arkadaşlarla birkaç el dövüşür, sonra da yaptığımız antikallıklara güllererek isimimize gücü mize bakardık.

nemin fel olması tehlikesine almadan o oyunu bitirdim. Dogrusu Luke Skywalker'dan ziyade Han Solo'ya kendimi daha yakın hissettiğimi asla gizledim. Fakat hâlâ eminim ki Darth Vader ikisini de döver.

Oyun ve film bir arada...

Beni Wing Commander oynamaktan alan unsurlardan belki de en önemlisi serinin gitikçe daha çok film içermesi ve daha güçlü sistemlere ihtiyaç duyacak bir biçimde tasarlanmasıydı. Prophecy güzel bir oyundu, ama kendimi bir türlü atmosferine kaptırmayı başaramadım. Ne var ki Starlancer ile ilgili haberler geldikçe ağ-

na ulaştım. Hmm, belki mükemmel bir mutlu son değil, ama bunun nedenlerini birazdan anlatırırmı.

Hanimış benim güzel güneş sistemim...

Onceki Starlancer'in geliştirilmiş bir Privateer 2 grafik motoru kullandığını söyleyerek konuya gireyim. Oynayanlar hatırlar, Privateer 2 grafik hızlandırıcı kartların adının anılmadığı günlerde, yanı yaklaşık 3,5 yıl kadar önce, inanılmaz grafiklere sahip bir uzay oyunu. Starlancer ise bu motorun abartılı bir şekilde geliştirilmiş bir versiyonunu kullanıyor, öyle ki şu an için piyasadaki en iyi grafiklere

şu ana dek gördüklerimin en iyi diyebilirim. Özellikle silahların etkileri, patlamalar ve etrafına saçılan hurda yiğinları tipki gerçek gibi görünüyor. Mesela koca bir savaş gemisi tek bir patlamayla toza dönümüyor, aksine ardi ardına gelen farklı patlamalarla parçalanıyor, enkazı ortama saçılıyor, ama ana gvidenin hurusası uzayda sürüklenemeye devam ediyor.

Kokpitimin kenarı...

Gelelim oyunun konusuna, görenuse bakılırsa bu defa Roberts ikilisi de senaryo yazarken George Lucas gibi ikinci Dünya Savaşı'ndan esinlenmişler, çünkü oyun hemen hemen benzer bir şekilde gelişiyor. Tarih bir hayli ileri, insanlar ışıkta hızlı motorları ve daha bir sürü teknolojiyi geliştirmişler. Ancak ışıkta hızlı motorlar başka yıldız sistemlerine gidebilmek için pek yeterli değil, çünkü mesafeler gerçekten inanılmaz büyüklükte. O yüzden dünya devletleri tüm dikkatlerini şimdilik güneş sistemini yerleşme uygın bir hale getirmeye vermişler. Tabii uzayda kimin nereye alacağı konusunda korkunç bir rekabet var. Oldukça güçlü bir ekonomiye sahip olan Amerika, Avrupa ve Japonya'dan kurulu Western Alliance sistemin büyük bir kısmına yarışmış durumda. Ne var ki bu durum Rusya, Çin ve diğer doğu bloğu ülkelerinden oluşan Eastern Coalition üyesi ülkelerin hiç hoşuna gitmiyor, sonuç olarak da tüm sistemi etkileyen irili ufaklı çatışmalar devamlı olarak yaşanıyor. Fakat iki tarafta da devamlı savaş halinde olmaktan doğan bir sıkıntı mevcut. Alliance üyeleri artık banış yapılmasını istiyorlar. Coalition ise her ne kadar buna razılaşmış gibi görünse de aslında farklı hesaplar içinde. Sonuç olarak banış görüşmelerinin yapılacağı gün Alliance filolarının tüm sisteme dağılmış bir durumda olmasından faydalanan Coalition filosu tüm gücüyle, Fort Kennedy'ye burayı alıyor. Fort Kennedy sisteme de en önemli Alliance uzay limanı ve buranın kaybedilmesi Alliance güçlerinin ağır kayıplar vererek dağılmamasına se-



zim sularmeye, ellerim titremeye, yüzümde gözümde acayıp tikler olmuşmaya başladı. Sanırım uzun zamandır, daha doğrusu TIE Fighter'dan bu yana ilk defa aradığım gibi bir oyuna kavuşacaktım. Oyunda tuhaf yaratıklar ya da acayıp teknolojiler olmayacak deniyordu, sağlam bir konu ve muhteşem grafiklere yer verilecekti. Ve üstelik, gördüğüm resimlerden anladığım kadaryla, uzay araçlarının kokpitleri de vardı! Ne yapayım, kokpit olmayan uzay oyunlarına asla isınamıyorum; sarkı boşlukta ve çıplakmış hissi uyandırıyor öyle oyunlar. Neyse, sonunda Starlancer geldi ve ben oyunu Cem'in pençeleri arasından alabilmek için biraz dillerimi gösterip hıtlamak zorunda kaldıysam da, sonuçta mutlu so-

bu oyunun sahip olduğunu söylemek pek abartı olmaz. Onceki gemi ve diğer üç boyutlu nesneler son derece detaylı tasarılanmış, ara sahnelerde gördüğünüz neyse oyunda da ona rastlıyorsunuz. Bu arada ara sahnelerin bir kısmının oyun içi grafiklerle, bir kısmının ise bilgisayar ürünün filmlerle hazırladığını söyleyeyim. Hiç gerçek aktör ya da set kullanılmış ama filmlerin kalitesi gerçekten son derece yüksek. Oyun içi grafiklerle hazırlanan ara sahneler genellikle uçuş esnasında görülüyor. Mesela savaşın ortasında bir düşman filosunun sürpriz bir baskın yaptığından son derece dramatik bir biçimde hazırlanmış ara sahnelerde haberiniz oluyor, bu da atmosfere büyük katkıda bulunuyor. Görsel efektlerle gelince,

bep oluyor. Kafanlar birleşip çekilmeye çalışırken kumandanlık pilot kayıplarını karşılamak için uçuş tecrübesi olan tüm sivilleri pilot olarak kaydetmeye başlıyor. İşte siz bu "sivillerden" biri olarak oyna giriyorsunuz.

Alice hurdalar diyarında...

Gönüllülerden oluşan ilk filo olan 45th Volunteers, çoğu profesyonel asker tarafından potansiyel köpek maması olarak görülmektedir. Elde kalan tüm hurda gemi ve malzemeler en fazla birkaç ay omuru kalmış bu zavallı pilot bozuntularının avunması için ayrılmaktadır. Ve tabii ki siz de oyuna bu "filonun" bir pilotu olarak katılıyorsunuz, ne hoş değil mi? Filonuz için ayrılan ana gemi aslında yirmi yıl önce hurdaya çıkarılmış ancak parçalanması gecikmiş bir döküntü, haliyle son model Coalition kruvazörlerine karşı hiçbir şansı yok. Bu yüzden doğrudan ön hatlarda vur-kac operasyonlarına sürü-

lüyorsunuz, ama siz kurban ederek daha yeni gemilerin ve tecrübeli personelin sağ salım geni çekilmesini sağlamak. Ama tabii ki siz herkesi şartızsız, zaten külərinizin küçük bir bira kutusuna doldurulmasını istemiyorsanız başka da şansınız yok. Ayrıca Coalition subaylarının savaş esirlerine pek hoş davranışlarından da söylemeyeceğim, tabii o da esir almayı tenezzül ederse, adamların zevk için kaçış podlarına ateş etmek gibi tuhaf huyları var. İlk başlarda derme çatma gemiler ve pilotlardan oluşan filonuz, zaman geçip de başarılarınız kumandanlığın dikkatini çektiğe daha iyi malzemelere kavuşuyor. İlk görevlerde geldiğinizde kahkahaya boğulan diğer filoların pilotları zaman içinde belirgin bir biçimde saygı göstermeye başlıyor.

Uç, uç böceğim, annen sana lazer alacak...

Starlancer pek çok açıdan oldukça iyi bir atmosfere sahip, kendinizi gerçekten o hurda savaş gemisinin bir personeli gibi görüyorum, zaman içinde 45th Volunteers ile özdeşleşiyorsunuz. Görevler genellikle asla sıkıcı geçmiyor, her zaman için beklenmedik bir şeyler oluyor. Ara sahnele-

rin de iyi kullanımla kimi zaman duygusal dozu yükselen bir oyun yapılmış, insan kendini kaptırmadan edemiyor. Ancak tüm iyi yanlarının yanında Starlancer bazı çok önemli hatalara da sahip, bunlar bazen oyunun tadını kaçırlıyor. İlk ve en önemli şikayetim yapay zekanın zayıflığı, yanı dost ve düşman pilotlarının yapay zekası bazen inanılmaz derecede kötü olabiliyor. Oncelikle kanat adamlarına bir hedef gösterip saldırın demek kesinlikle faydalı, çünkü çoğu zaman öyle yavaş davranıyorlar ki iş işten geçmiş oluyor. Ayrıca ne dost, ne de düşman araçları doğru düzgün uçamıyorlar, adeta

tasarımda. Hemen her gemide en az 2 mürettebat var ve bir de arkayı savunacak lazer tareti mevcut. Ama gel gor ki, ben o taretilerin asla çalıştığını görmedim; ne siz kullanabiliyorsunuz ne de kuyruğunuzdaki düşmana otomatik ateş açabiliyorlar. Eeee ne anladım ben bu işten? Yardımcı pilotun tüm yaptığı boyuna yok fuze geliyor, yok lazer geliyor diye başırmaktan ibaret, yanı o savunma taretleri oraya süs olarak konmuş gibi bir şey. Ama esas sorun ana gemi tasarımlarında: Pek fazla büyük değerler, özellikle Freespace gibi oyunlardaki dev gemilerden sonra insanın gözüne daha da ufak görünüyorlar. Ancak bu o

kadar önemli değil, önemli olan gemi ve istasyonların üzerindeki savunma taretlerinin acıracak kadar zayıf olması. Çok oyunda bir ana gemiye yaklaşmadan önce iki kere düşünmeniz gereklidir. Çünkü bir defa size kilitlenirse canınız kötü yanar. Mesela kal-

kanları olmayan bir TIE Fighter ile Nebulon-B sınıfı bir ası firkateynine yaklaşmak zorunda kaldığında soğuk terler dokerdim, burada ise en büyük sorun yanlışlıkla vurma çalışığınız bir torpidoya bindirmekten ibaret. Tüm taretler size ateş açsa bile umursamayısınız, çünkü çok zayıflar. Kaçınmak şöyle dursun, çoğu zaman gazi tamamen kapatıp önlünden geçen kruvazörün savunma taretlerine sıfır mesafeden korkusuzca ateş edebiliyorum. Çok oyunda bunu yapmakla "Eject" tuşuna basmak arasında pek bir fark yoktur, bir an bile, çok yaklaşacak olmanız gemi savunması canınız okuyuverir. Belki öyle işler daha zor oluyor, ama çok daha gerçekçi ve zevkli de oluyor.

Atem tutem men seni...

Oyundaki diğer önemli eksiklikler gemilerin tasarımları ilgili: Oncelikle avcı gemilerine kesinlikle yeteri kadar füze takma imkanınız yok, çünkü çok az bağlantı noktası var. Onun yerine tüm ağırlık özel sistemlere ve toplara verilmiş, eğer uzay simlerinde bolca füze kullanmayı seviyorsanız burada alışkanlıklarınızı değiştirmeniz gerekecek. Geminizi birkaç gariban füze yerine bolca yedek yakıt tankıyla doldurup elinizi afterburner tuşundan çekmeden uçmanızı tavsiye ediyorum, yoksa asla zamanında gereken işleri yapamazsınız, ve görevler fazla oylanmayı hiç affetmiyor. Bir diğer tuhaflık, kullandığınız gemilerin



ğiniz sonuçlar ise oyuna belli bir etkide bulunuyor. Mecbur değilsiniz tabii, ama kastırıp fazladan bir kruvazör indirme fırsatını değerlendirebilirsiniz fazladan bir rutbe alabiliyorsunuz, bu da yeni gemilere daha erken kavusmak demek. Görevler genellikle pek aşırı sayılmazlar, tüm dikkat etmeniz gereken doğru zamanlamayı yapabilmek. Eğer yukarıda sözünü ettigim önemli sayılabilecek hatalar olmasa bu oyuna tam not vermekten çekinmezdim, ama maalesef bu pek mümkün değil. Yine de eğer iyi bir uzay simülasyonu istiyorsanız Starlancer'i almanızı tavsiye ederim, çünkü sadece grafikler bile buna değer. Ustalık kaçınılmaz Wing Commander ve Privateer çatışmaları zaten sizi buna zorlayacaktır. Ah bir de Roberts ikilisi oyularına adam gibi yapay zeka eklemeyi unutmasalar...

Mad Dog



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Tek kelimeli mükemmel... patlamalar, atışlar ve etkileri, uzayda surulenden enkaza

Ses ve Müzik

Seslendirme iyi yapılmış, ses efektleri çok iyi seçilmiş. Müzik duruma uygun olarak deşiliyor ve ferah sayılır.

Oynamabilirlik

Kontrollere alışmak zor değil, genel olarak insanı fazla yormuyor. Yardımcılarınız uyku larken her iyi sözü yapmanız gerekiyor.

Atmosfer

Iyi hazırlanmış araba sahnelein de yerinde kullanımıyla oyun oldukça sürükleyici olmuş.

LEVEL Notu

% 84

Roberts ikilisi yapay zekanın sınırlarına varlığı olduklarında müzeleri yaratıyorlar, çünkü oyundaki tek önemli eksiklik bu.

Minimum: P-200, 32 RAM, 300 MB sabit disk alanı, 8x CD-ROM sürücü, 3 MB ekran kartı.

Önerilen: P-400, 128 MB RAM, 300 MB sabit disk alanı, 8x CD-ROM, 16 MB ekran kartı.

3D Desteği: Direct3D

Multiplay: Var

Extra: 3D ses, Force Feedback desteği.

DAIKATANA

Boşa geçen yıllar ve bir adamın çöken umutları...

Yapım: Digital Anvil

Dağıtım: Microsoft

Tür: Uzay simülasyonu

Web: www.microsoft.com/games/starlancer

Seneler önce Wolfenstein 3D gibi bir oyun yapıldı, bilmem hatırlar mısınız?

Ardından da Doom ve Quake serileri geldi. Bu oyunların hepsi birer klasiktir, yeni bir oyun türünün doğmasına öncülük ettiler gibi programlama alanında her biri ayrı bir devrim yaratmış, standartları belirlemiştir. Sadece grafikleri değil atmosferleri de yoğun oyunlardı bunlar, oynarken irkildiğim nadir oyunlardan biri Doom, diğeri de Quakettir. Bir de geçenlerde System Shock 2 oynarken maymunun biri aniden köşeden fırlayıp üzerine ateş topu sallayınca irkılı gibi oldum, o yani. Etabbi, insan oturmuş, "Karakterimin hangi özelliğini güçlendirmem?" diye düşünürken, birden üzerine haldır huldur ateş yağımaya başlayınca hafiften tırsız gibi oluyor. Neyse, sanırım ne demek istedığımı anlamışsınızdır, iyi bir oyun sadece mükemmel grafiklere sahip olmakla yetinmez. İyi bir konu, sıkıntı vermeyen bir senaryo, yüksek oynamabilirlik, güçlü atmosfer, uygun ses efektleri ve müzikler, bunlar bir bütününe parçalarıdır. Bazı oyunlarda bunların bir kısmı bulunur, bazlarında ise nadiren her şey mükemmel bir biçimde dengelenmiştir. Ve bazı oyunlarda ise hiçbirini yoktur...

Biri beni vursun...

Doom ve Quake gibi ID Software firmasını zengin eden oyuncular

ların altında hep Carmack ve Romero adlı iki genç programcının imzaları vardır. Fakat yıllar önce, daha doğrusu Quake 2 piyasaya çıktıktan hemen sonra, Romero kafasında çok güzel oyunlar olduğunu söyleyip ID'den ayrıldı ve etrafına topladığı diğer programcılarla Ion Storm firmasını kurdu. Ion Storm güzel işler yapacak gibi görünmüyordu, tüm elemanlar yetenekli ve istekliydi. Romero ise Daikatana adını verdiği yeni bir oyun üzerinde çalışıklarını söylüyor. Bu oyun geliştirilmiş bir Quake 2 motoru kullanacak, her açıdan o güne dek yapılmış FPS tarzı oyunların çok ötesinde olacaktı. Bir kere oyun, efsanevi bir kılıçın etrafında dönen olayları konu alıyordu ve dört farklı zaman diliminde geçiyordu. Ayrıca oyunun kahramanı yalnız olmayacak, süper zeki düşmanlara karşı farklı yerlerde karşılaşıp yanına alacağı iki yol arkadaşıyla beraber dövüşecekti. Yani ortada bir takım çakışması vardı, ayrıca arada bir basına verilen oyunun çeşitli ekran görüntülerini gerçekten de hiç fena degildi.

Vazgeçtim, biri Romero'yu vursun...

Aradan yıllar geçti, Romero gittiği her yerde devamlı oyun hakkında böhürleniyor, kısa bir süre sonra piyasayı kâşip kavuracaklarını iddia ediyordu. O iddia etmeye devam ederken, piyasaya bir sürü



yeni oyun çıktı. Bu oyunları daha hızlı çalıştırılacak bilgisayar donanımları çıktı. Oyun tarzları ve anlayışları değişti, insanlar artık dar koridorlarda aptal düşmanlara ateş edip durmak istemiyor, etrafı etkileşime girmek, Internet üzerinde de maceralar yaşamak istiyorlardı. Romero ise hâlâ Daikatana'nın yakında çıkacağından bahsedip duruyordu. Zaman akış gitdiyor, Unreal, Half-Life, Thief gibi oyunlar Single Player modunun standartlarını belirliyorlardı. Hemen ardından Unreal Tournament, Quake 3, Tribes gibi oyunlar multiplayer ile neler yapılabileceğini göstermeye başlıdalar. Bu arada Team Fortress 2 ve Halo gibi gelişme aşamasındaki oyunlar gerek grafik, gerek oyun dünyası büyülüğu ve gerek de takım oyunları açısından FPS tarzının standartlarını yeniden belirleyecek gibi görünmüyordu. Ve sonra Daikatana çıktı...

Editörlük büyük özveri ister...

Doğrusu ya, bazen yaptığım işten nefret ediyorum. Tamam, piyasanın durumunu bilen bir oyuncu olarak mucize beklemiyordum, ama bu kadar sene üzerinde uğraşılan bir oyunun en azından bir şeylere benzeyeceğini ümit etmek sanırım doğaldır. Sonuçta Epic firması da Unreal üzerinde yaklaşık beş yıl kadar uğraşmıştır ve sonuç özellikle grafik kalite açısından inanılmazdı. Neyse, şimdi incelemenin biraz adil ola-

bilmesi için doğrudan karşılaşma yöntemine başvuracağım. Daikatana ile Soldier of Fortune'ı yan yana koyacağım ve en azından grafik özelliklerini kıyaslayacağım. Bunun için öncelikle Raven Software programcılardan özür dilemek istiyorum, çünkü oyunları gerçekten böyle bir kıyaslamayı hak etmeyecek kadar güzel, ama ne var ki her iki oyun da "geliştirilmiş" Quake 2 grafik motorları kullanıldığından aklıma gelen en ideal yöntem bu oldu.

Cehenneme giden yol...

Öncelikle Raven firması SOF için kendi geliştirdikleri özel bir Quake 2 motorunu kullanmış. Sonuçlar gerçekten mükemmel, her ne kadar harita tasarımları pek büyük bir yenilik içermese de seçilen renkler son derece uyumlu. Karakter animasyonları ise neredeyse kusursuz, düşmanların çizimleri ve hareketleri neredeyse gerçek gibi görünüyor. Doğrusu bu oyunda karakterlerin üzerinde gerçekle poligonlar ve kaplamlardan oluşturulanları belli edecek hiçbir ipucu mevcut değil, bu modelleri kullanıpa rahatlıkla bir film yapılabilir. Çatışma esnasında





vuruldukları yere göre hasar alıyor ve davranışları, elinden vurulup silahını düşuren derhal kendini yere atıyor ya da kaçmaya çalışıyor. Sonuç olarak grafikler sadece iyi değil aynı zamanda "temiz", yanı insanı rahatsız etmiyor. Gelelim Daikatana'ya... Birileri Romero'ya artık karakter modellenmesinde genellikle bir düzineden fazla poligon kullanıldığını söylememi unutmuşsanız. Daikatana görüp görebileceğiniz en kötü modellere ve animasyonlara sahip. Bundan yıllar önce çıkan Quake'te bile çok daha mükemmel çizim ve animasyonlar bulabiliyoruz. Romero, Quake 1 ve 2 grafik motorlarının bir bileskesini oluşturduğunu iddia ediyor, ancak sonuçlar değil Quake 3, Quake... bile etmez. En kötüsü de karakterlerin yakın çekimlerinde iyice ortaya çıkan yüz kaplamaları, pardon "kaplaması". Karakterlerin konuşluğu ve sadece mimikleriyle bile oyuncuya bir şeyle anlatıldığı bu zamanda, Daikatana modellerinin suratları tek bir parçadan ibaret ve konuşurken sa-

dece kafalarını sallayabiliyorlar. Ayrıca genel olarak tüm modellerin animasyonları alabildiğine yapay ve kötü, seçilen renk paletleri ise nedense bende kusma isteği uyandırır.

Boşa giden onca para...

Grafik açıdan herhangi bir bekleniyi karşılamaktan aciz olan bu oyuna bir de ses ve müzik açısından bakalım isterseniz, derdim ama ortada bakılacak bir şey de yok ki, hay Allah ne desem? Ses efektleri son derece kötü ve karmaşık, neden böyle bilemediyorum ama efektleri kim seçtiye o esnada herhalde kafası bir hayli kiyakmış. Hey dostum, her ne içtiysen tarifini alabilir miyim? Neyse, müziklere deşinmiyorum bile, MP3 formatında ve yaklaşık 100 MB kadar yer işgal eden bir dizi olmasa da olur techno-industrial özentisi gürültü, kapatın daha iyi! Peki oyun nasıl bir adam? Derseniz olduğum yerde sinirden titreyerek size hayatında gördüğüm en dandık açılışın burada bulunduğu söyleyirim. Bütün açılış demosu boyunca

oyun içi grafiklerle hazırlanmış sahneler geçiyor ve genellikle iki adının bitmek bilmeyen aşırı ilginç (OAGHI) diyaloguna maruz kalyorsunuz. Altın kural, eğer bir oyun böyle bir giriş yapıyorrsa daha en baştan kaybetmeye mahkum demektir, yani dakika bir, gol bir. Neyse, demo geçmişten sonra kendinizi niyeşe bir köprüden düşmüş olarak ve bataklığın içinde bulunuyorsunuz, buradan ilerleyip büyük düşmanın kalesine sizmanız gerekiyor. Ve her ne hikmetse hemen yanınızda bir hayırseverin bıraktığı Ion Blaster silahını alıp yola koyuluyorsunuz. Hemen ardından bataklıktan fırlayan ilk vahşi, korkunç ve inanılmaz düşmanla bo-

mayı neden kabul etmiş anlayabilmiş değilim. Yani bunu kim alır ki? Türkiye'de zaten korsan kopya olarak raflara çıktı bile ve korkunç o korsan kopyalar bile kolay kolay tükenmeyecek. Tabii tüm buntalar için Eidos yetkililerini suçlamam mümkün değil, sonuçta Romero ağızı iyi laf yapan bir adam bildiğim kadariyla ve onları da bir şekilde etkilemeye başarmış herhalde. Ama ne kadar iyi bir hatip olursa olsun yine de insanların bu oyunu almalarını sağlamayı başaramaz. Sonuç olarak Daikatana tarihin tozlu sayfaları arasında kaybolup gitmeye mahkum bir oyun.

Mad Dog



üşmek zorunda kalıyorsunuz. Bu düşman ne mi? Tahmin edebilirsiniz mi? Hayatta bilemezsiniz zaten, durun söyleyeyim, korkunç bir mutasyona uğramış inanılmaz saldırgan ve zehirli minik yeşil bir kurbağal. Hemen ardından da inanılmaz korkunç dev sinekerlerle karşılaşmanız gerekiyor, bunlar genellikle yerdeki istiridye kabuklarının içinden fırlıyorlar. Bay Romero, tüm hayal gücünüz bundan ibaretse, size, en yakın zamanda meslek değiştirmenizi öneririm.

Tarihin tozlu sayfaları...

Doğrusu uzun zaman oyunu merakla bekledikten sonra ancak birkaç kısa bölüm oynayabildiğini itiraf etmeliyim. Meslek aşıkları beni bu oyundan ışık hızıyla tıksınmekten alıkoyamadı. Doğrusu Eidos bu oyunu dağıt-



Alternatif

Rebel Moon Rising

Sayı/Puan: 8/10 | Eylül 97.60/100

Grafikler

Tek kelimeyle bertaraf, daha ne demeli bekleyiniz ki? Bu oyun 3 senedir önce bile çıkıştı ve satıcı sayıları, şimdiye zaten artık getiriliyor.

Ses ve Müzik

Ne? Duyamıyorum çok fazla parazit var. Hiç olmazı seslere daha iyi gösteriliyor.

Oynamabilirlik

Tıpkı bir FPS gibi seri bir önceki standartlarla göre. Özellikle çevre tasarımları bu kadar kötü olan çok az oyun vardır herhalde.

Atmosfer

Dünyamızı sahan-gaz tabakasına... Ha, efen-dim? Oyun atmosferi mi? Güldürmeyecek beni.

LEVEL Notu

20

Bu oyumuuz uzun yıllar boyunca hatırlanabileceğine sözümüz bir ornek olastır ekonomi derlerinde öynamasını öneriyorum.

Minimum: Pentium 32 RAM, 4x CD-ROM

Önerilen: Commodoore 64 (Hiç deşile bu oyunu çalıştırıram)

Grafik desteği: OpenGL

Multiplayer: Kimin umurunda?

Ekstra: Bir kota sakınleştirici (en azından yanında yerli yiyecek)

SHOGUN: TOTAL WAR

Savaşı kazanmanın şartı kalabalık bir ordu mu, akıllı bir lider mi?

apim: Creative Assembly

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye dağıtım: Aral İthalat

Tür: Strateji

Web: www.creative-assembly.co.uk

Yukarıdaki sorunun cevabı hakkında fikir yürütmeye başladan önce yeterince faydalı ama aynı zamanda da eğlenceli bir kaynağı danişmak isterkeniz oyun kütüphanenizden Shogun: Total War'ı çıkarıp biraz deneyin. Muhakkak ki faydasını goreceksiniz.

Ben bu ara başlıklara karşıyım

Aslında konuya bu kadar kesin bir giriş yapıp strateji oyunlarının kitabı yeniden yazılıyor filan gibi çıçırtıkanlıklar yapmak istemiyorum ama öyle oldu galiba. Ama kendinizi benim yerime koyn, aylar sonra nihayet hem ortalamanın üstüne çıkabilecek hem de türü strateji olan bir oyuna ilgilenme fırsatı buldum. Duygularımı saklamak, her şeyi belli bir düzende yavaş yavaş açıkla mak için fazlaıyla heyecanlı olabilirim. Dolayısıyla paragraflar arasındaki olaşı atlamalar yüzünden boşuna derginizin alıcılarıyla oynamayın, söylemedi de demeyin...

Bir zamanların Defender of the Crown'ını ya da hafızınızı zorlamak istemiyorsanız geçen yılın Breaveheart'ını hatırlamaya çalışırsanız ilk bakışta Shogun'ın neye benzediği hakkında biraz fikir sahibi olabilirsiniz ama bu fikir tek başına çok da yanılıctı olabilir. Tipki bir takım dizilerde Japonları sürekli yerde oturur gördüğümüz için ayakları olmadığı zannettigimiz cehalet günleri

mizdeki gibi. Gerçekten de oyunu oynamaya başladığınızda gerek oynanış tarzi, gerek savaş strateji dengesi, gerekse de ağır ama surukleyici temposuyla sorunlu ettigimiz diğer iki oyundan biraz farklılığı göremiyoruz. Ana fikir: Uzakdoğu'ular uzaktan göründüklerinden farklı olabilirler.

Shogun'u son zamanlarda gördüğümüz tarih üzerine kurulu oyumlardan ayıran şey bu oyuncunun aslında iki ayrı oyuna bölünebilecek kadar dengeli ve detaylı bir şekilde hem turn-based stratejiye hem de real-time savaşlara ağırlık vermesi. Oyunumuzun hikayesi 1542'de son Shogun imparatorluğunun çökmesi üzerine Japonya'nın birbirine savaşan sekiz ayrı parçaya bölünmesiyle başlıyor. Siz bu sekiz hanedanlıktan birinin liderliğine soyunacak ve tüm Japonyayı tekrar bir araya getirip büyük koltuğu da kendinize tahsis etmek için girdiğiniz devasa savaşları kazanmaya ve akıllıca stratejiler uygulayarak hükümdarlığını sürdürdüğünüz toprakları korumaya çalışacaksınız.

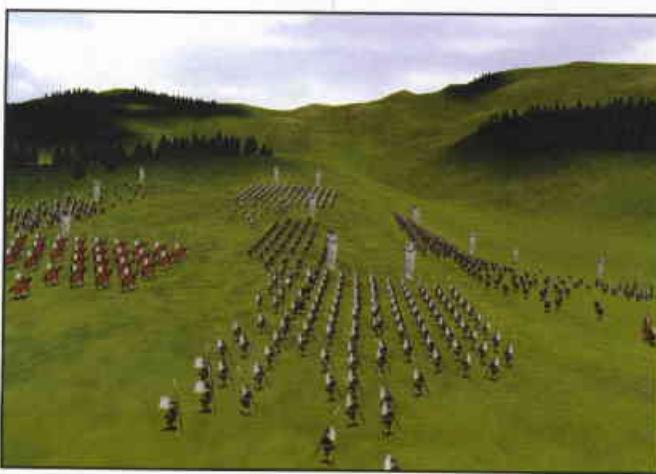
Ve hep yazmayı unutuyorum

Oyunun turn-based strateji cephesinde kaynak toplamak, yeni teknolojiler ve askeri birimler araştırmak, yeni yapılar kurmak ve buralardan yeni birimler elde etmek, diğerleriyle aranızda diplomasiyi kurmak ve koru-



mak için anlaşmalara imza atmak gibi bildiğiniz şeyler var. Shogun'da araştırıp geliştirebileceğiniz farklı özelliklere sahip 12 ayrı askeri birim bulunuyor. Ancak savaşçılarınız kadar halkınize karşı da sorumlusunuz. İyi bir yönetici olarak halkınızın mutluluğunu ve güvenliğini sağladığınızdan emin olmak zorundasınız. Gerçi feodal yönetimiyle alışık olan Japon insanların Civilization'in beklenileri sürekli yükselen halkları kadar sık sorun çıkarıp başınızı ağrıtmıyor ama burada da işlerin yolunda gitmesi için gerekli koşullardan birinin halkın size inanması olduğunu unutmanız gerekiyor. Burada bir Civilization-Shogun karşılaşması yaptığım düşünülmüşen. Çünkü her ne kadar birçok oyuna göre çok daha detaylı bir yönetim stratejisine sahip olsa da Shogun'un bu konuda Civ ile karşılaşamayacak kadar ciddi açıkları bulunuyor. Örneğin bir eyaleti diğerinden ayıran hiçbir şey yok. Yani ne oralarda yaşayan nüfusu, ne yaptığıñ binaları ne de halkın durumunu takip etme gibi bir şansınız yok. Bir eyaleti ele geçirmek için o sınırlar içine asker sokabilmek yeterli şatosu olan eyaletlerde bu durum biraz daha farklı olsa da. Her bir eyaletin en azından birkaç şehirden oluştuğu gerçeği düşünüldüğünde bu oldukça saçma. Böyle söylemeye bakmayın, oyunda kesinlikle eyalet yönetimi eksiksliği kekeceğinizi sanmıyorum. Çünkü

büyüteci altına bir sürü başka önemli öğeyi de alan bir oyunda zaten mikro yönetim işi işleri geriinden fazla karıştırılabildi. Bu na rağmen az önce de belirttiğim gibi sırı bu yönüyle bile Shogun: Total War ortalamaları tutturulan bir oyuna yetecek kadar ince ayrıntılara sahip. Çünkü hükümdarlığınız altında bulunan eyaletlerde yaşanan insanların özellikle duyarlı olduğu bazı konular var ve bunları göz ardı ederseniz bir anda kendinizi үstesinden gelemeyeceğiniz ciddi bir ayaklanmaya karşı karşıya bulabilir ve göz göre göre eyaletlerini kaybedebilirsiniz. Daha önce oyunda sekiz ayrı hanedanlık olduğunu ve toprak mücadeleinin bu gruplar arasında geçtiğini söylemiştim ama bu sayıyla bir de belli bir toprağı ve lideri olmayan isyankarlar ordusunu eklemek gerekiyor. Çünkü her ne kadar düzenli bir yapıya sahip olmasa da bu ordu huzursuzluğun baş gösterdiği her noktada birden beliriverip siz daha ne olduğunu anlamadan toprağınza kendi bayrağını dikeyiliyor. Topraklarınız üzerindeki tek tehdit düşmanlarınız ya da isyancılar değil. Bir de askeri ayaklanmalar var ki onun çok daha tehlikeli olduğunu tahmin edersiniz. Bunu dışında sizden bütünüyle bağımsız olarak gerçekleşen depremler ve hatta tsunami dalgaları durup dururken işleri zora soka bilicek diğer etkenler. İşte hükümdarlığınızın devamı ve yayılıp





sınırlarını genişletmesi için karşınızda çıkacak en temel stratejik hesapların bir bölümü bu. Diploması ilişkileriniz ise sadece diğer hanedanlarla sınırlı değil. Barbar dediğiniz Avrupalılarla da eğlenceli diplomatasi ilişkileri kurabiliyorsunuz oyunda. Anlamadığınız bir dilde yazılmış anlaşmaların altına imza atma şansınız falan var, size kalmış. Bir de sevgili ninjalarınızı kullanarak diplomatik suikastlar düzenleyebiliyorsunuz. Suikastları ya bir elçiye ya da bir hanedan komutanına karşı işleme şansınız var. Bütün birimleriniz gibi ninja ların da zamanla tecrübe kazanıp başan ihmalleri yükseldiğinden ilk cinayetini işleyecek bir ninjayı daha zor bir görev olan komutan öldürme işine göndermeye kalkmayın. Bu suikastların en güzel yanı videoları. Gayet zarif hareketlerle kurbanına hamle yapan adamlınızı izlerken kendinizi olayın sonucundan çok görüntünün güzelliğine kapılıyorsunuz. Gerçi 2 zafer iki de yeniliği olmak üzere toplam dört tane video hazırlanmış, bu olayı canlandırmak için ama her dakika böyle komplolar kurmayacağınızda göre izlemekten

sıkılacağınızı sanmıyorum.

O zaman da benim yerime...

Gelelim Shogun'un kendini esas ortaya koyduğu ve çok daha başarılı olduğu real-time savaş bölgümüne. Oyunun savaş ekranını ilk gördüğümde bunun Akira Kurosawa'nın destansı savaş sahneleriyle süslü Ran filminden bir kare olabileceğini düşündüm. Gerçekte de oyun boyunca süren uzunavaşlarında ister kazanın ister kaybedin, kocaman bir arazi üstünde binlerce kişilik iki ordunun karşılaşlığı, birbirine girdiği ve geride üst üste yığılı bir ton ceset bırakarak tekrar çözüldüğü sahneler bütünüyle bir filmin kurgusal gerçekliği içinde gelişiyor. Sadece görsel olarak değil, savaşın gelişimi, birimlerinizin kendi başlarına geliştirdiği takrir ve tepkiler açısından da bu oyun kesinlikle benzerlerinden çok üstün. Her seyden önce Shogun real-time savaş oyundan gördmeye alışık olmadığımız bir yıyla diğerlerinden ayrılıyor: Savaşa gönderdiğiniz bütün birliklerin kendi gelişim aşamaları var. Ordu hiyerarşisi bir

genel komandan ve onun altın-daki birlik komutanları ve askerlerden oluşuyor. Ancak binlerce adamın söz konusu olduğu bir orduda tek tek askerlerinizi yönetmeniz söz konusu olamayacağına göre, ortalama 60-70 kişiden oluşan birliklerinizi yönetiyorsunuz. Bir savaşa giderken ürettiğiniz bu birlikleri tek atılık birimler olarak görürseniz büyük bir hata ya düşmüş olacaksınız. Çünkü aynı adamlar sağ kalmayı başarırlar, bir sonraki savaşa çok daha güçlü ve yetenekli olarak çıkacaklar. Yani bu oyunun bir de FRP yanı var. Ayrıca adamlarınız sadece birer piyon gibi ölümüne savasmak yerine gerçek birer asker gibi kaçmayı da biliyorlar! Tehlike den yeterince uzaklıp kendilerini güvende hissetmeye başladıklarındaysa durup sizden yeni emir

diğiniz zor bir yolculuk zaten. Sonra birden güneş açıyor, sis kalkıyor ve burnunuzun dibinde onları görüyorsunuz, savaş arkadaşlarını. Bunlar hoş şeyler ama emin olun hepse bu değil. Shogun: Total War Japonya'nın 16. yüzyılda dayanan tarihi gerçeklerinden, gelişmiş 3D motoruna, çok çeşitli ve gerçekçi birimlerden ilginç videolarına, değişken ve etkin hava koşullarından özgün ara yüzüne ve burada bahsedemediğimiz multiplay eğlencesine kadar ilginç, sürükleyi, eğlenceli ve özgün bir oyun. Kendinden başka bir şeye benzeyen, yaratıcı ve şaşırtıcı bir strateji-savaş oyunu ilgınızı çekiyorsa şiddetle tavsiye ediyoruz.

Serpil Ulutürk



Grafikler

Panoramik 3D arazileri, iyi detaylandırılmış birimler, hava koşullarına bağlı olarak değişen günütünlükleriyle oyunun grafikleri çok iyil

Ses ve Müzik

Oyunun temasına uygun, sevmeye müzipler ve sesler de yerli yerinde. Kimseyin bir itirazı olmadığını sanıram.

Oynamabilirlik

Özellikle kompleks yapısı göz önüne alındığında gayet iyi düzenlenmiştir, sade bir arayüz.

Atmosfer

Müzikler ve görüntüler kadar oynamışlığının bir biçimde desteklenen atmosfer sizin de azıcık katlonuzla neredeyse kusursuz.

LEVEL Notu

İlk tarihi strateji oyunları için oyun o kadar da cazip değil ama Shogun: Total War tamışmasız bir hit.

Minimum: PIII 500, 128MB RAM, 256MB HD,

4X CD-Rom, 16-bit 4MB PCI ya da AGP ekran kartı

Önerilen: PIII 500, 128MB RAM, 1.4GB HD, 24X

CD Rom, Riva TNT ekran kartı

Multiplayer: Var



Alternatif

Dark Omen

Sayı/Puan

Nisan 99: 80/100

92

THEOCRACY

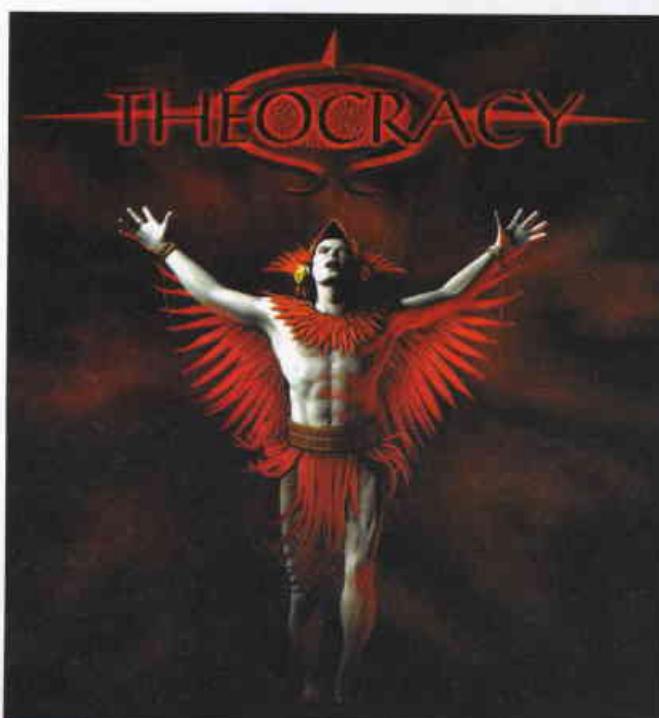
Ubisoft'tan derin bir strateji

Yapım: Ubisoft

Dağıtıcı: Ubisoft

Tür-Strategie

Web: www.ubisoft.com



Amerikanın aslında bu
gündük Amerikalıların
değil de kızılderililer de-
dığımız, oranın yerli halkının va-
tanı olduğunu söyleriz daima.
Ancak, Hollywood filmlerine çok
yansımadığı için doğumuzun bil-
mediği çok başka uygarlıklar da
yaşadı Amerika'da. Kızıl deriller
sadece şans eseri, karşılığında bir
tehdit gördüklerinde dövüşmek-
ten başka seçenek bilmedikleri
için biraz baş kaldırıbıldılar de-
soyları günümüze kadar devam
edebildi. Ama Amerika kıtasının
diğer yerlileri o zamanın koşulları
altında medeni sayılabilcek bir
uygarlık kurmuşlardı ve kapıları-
na kadar gelen yabancı birırkı
şehirlerinin içine kadar davet et-
mekte sakınca görmeyecek ka-
dar konuksever oldukları için
kendi evlerinin içinde İspanyol
çeliğinin tadına bakıp, tarih ki-
tапlарının sarı saman sayfaları
arasına verlemişlerdi.

Amerikanın bu medeni yerli kabilelerinin bildikleri bütün sırları da, onları birlikte mezar girdi. Avrupalı insanların birkaç sandık altın için giriştiği soykırımda, bu gün hala sırrı çözülemeyen gizemli binalar, Ufo'larla bağlantısı olduğu sanılan dev sanat eserleri ve insanlığın birkaç yüzü'lü qitti

İnsanlığın doğal gelişim sürecinde yaşanan bu vahşetin bugüne sarkan yararları ve zararları son derece tartışmaya açık bir konudur çünkü sanat ve teknoloji alanında hiç de azinsanmayacak bir birikime sahip oldukları ve yaşamaya devam etseverdi belki de bu gün dünyanın en büyük güçlerinden biri olacak bu ırklar ne yazık ki dine dayalı yönetimi o kadar abartmışlardı ki, Ülkenin liderleri konumundaki Samanlar olur olmaz her şey için insanları dırı dırı kurban ediyorlar, işin ilginci, insanlar da kurban olarak şerefetdirilmek için can atıyorlardı. Dolayısı ile, bu tartışmaları yapmanın bizim işimiz olmadığı hatırlıyor ve derhal oyuna geçiyoruz. Geçmişte olantıları geçmişin kuralları ile yargılamamız gerektiğini de bir kez daha belirtiyoruz.

**Bir RTS daha mı? Yapma
bunu bize Uby...**

Real Time Stratejilerin çoğu
muz için artık can sıkıcı deneyim-
ler haline geldiğini biliyoruz. Hat-
ta bu oyunların can sıkıcı olmaya
başladıklarını söylemek bile artık
can sıkıcı olmaya başladı. Elimizde
bir RTS geçtiğinde artık kesinlikle
ön yargıyla ve bekletimsiz olarak

yüklemeye başlıyoruz ve mümkünse minimum install seçeneğini kullanıyoruz ki, beş dakika sonra silerken uzun süre beklemek zorunda kalmayalım istiyoruz. Yani anlayacağınız, birisi onunuze RTS koyduğunda kaçak delik arıvorsunuz.

İtiraf etmek gereklidir ki Ubi soft-
'un (Uby) Theocracy'si elimizde
geçip de Cd-Rom'a yerleştiğinde
aynı refleksle hemen minimum
install seçenekini aramaya başla-
dık, çünkü zaten 2 cd olan oyu-
nu full install etmeye kalktığımız
da zaten ağızına kadar incelediği-
mız oyunlarla dolu olan test bil-
gisayarımızın hardiskinde hem
yer kalmayacağını hem de bu ay
çok ciddi çabalara ele geçirdiği-
miz 1,2 Gb install isteyen Sho-
gun'un official review CD'sini
beş dakika daha geç oynamak
zorunda kalaraktı (dedikta, full
install'i geri almak daha uzun sü-
rüler...) Ama Theocracy sağı-
sun bizi bütün bu endişelerden
kurtarı ve hiçbir beyanatta bul-
lunmamızla gerek bırakmadan
kendisini kafasının estiği bir yere
ve kafasının estiği bir büyülüklükte
kuruverdi. Olaya müdahale ede-
mememizin şaşkınlığını üzerinden
atamamışken oyun açıldı
da, birden bire derin bir RTS ile
karşı karşıya olduğumuzu anla-
yıp, oyunun kurulumdaki kendi-
ni beğenmiş tavrinı unutuyerdik.

Oyun Tutorial kısmını incelemeden girmekle, hayatınızdan 5-10 saatи hiç yaşamamış gibi çöpe atmak arasında hiç fark olma-

diğini hatırlatalım hemen. Gerçi bir video film şeklinde sunulan Tutorial'ı iyi izlemenizi tavsiye ederiz çünkü biraz uzun süren bu bölümün sonunda eğer oyunu doğru oynamayı istiyorsanız herşeyi anlamış olmalısınız. Anlamadığınız bir yer olursa da düşmanlarınız size kısa zamanda öğretecektir.

Para herseydir...

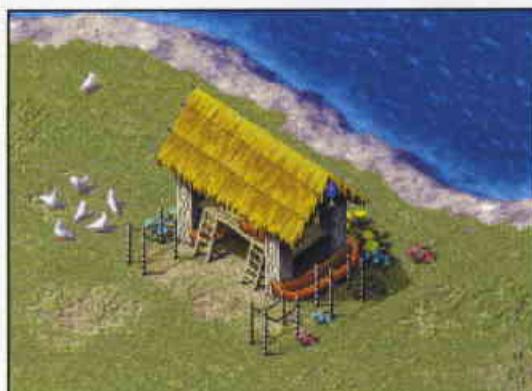
Theocracy'de kolayca görevi-
leceğini ilk ayrıntı, bir topluluk
inançları sömürülerek yönetilme-
ye çalışılsa da, ekonomi veya ki-
saca para, inançların yönetildiği
değerlerden daha önce gelmek-
tedir. Yani, ne kadar kurban ve-
rirseniz verin, ne kadar büyť ya-
parsanız yapın, etrafa ne kadar
tanrı heykeli koyarsanız koyun,
eninde sonunda ağaç kesmek
ve maden çıkarmak zorundasınız.
Aksi taktirde düşmanlarınız
freni patlamış altı beygirle çekilen
bir posta arabasının geçtiği
gibi geçecektir üzerinizden. (Hoş
atlı arabalarda asıl fren mekaniz-
masının atlar olduğu da bilinir
ama şöyle gümbür gümbür, do-
lu dolu bir örnek vermek pahası-
na çiğnedik tüm fizik kurallarını.
Bir de eğiþ atış, serbest düşme
gibi fizik kuralları vardır, onu da
gelince Sinan'dan dinlersiniz.)

Oyun, kurduğunuz binalara boşta duran çalışanlarınızı tıyan etmek üzerine kurulu desek yalan olmaz. Her binayı seçtiğimizde o anda kaç çalışanın bulun-



duğunu görebileceğiniz küçük bir ekran gelecektir ki, buradan çalışanların sayısını artırıp azaltarak binanın üretimini dolaylı yoldan kontrol edebilirsiniz.

Aynı zamanda, ordularınızın yönetimi sağlamak için de Şaman, komutan gibi birimlere ihtiyacınız olacaktır. Bunları da yine okul binalarına gönderdiğinizde boşta gezenin boşta kalfası formundaki insanıklarından temin ediyorsunuz. Elbette daha yüksek kademevi şamanlara ihtiyacınız olduğunuzdır, bu kez, halk tabakasından şamanlığa ter-



mesela, üretimdeki verimliliği artırmak için adamlarınızın üretilen mali transfer etme zamanını kısaltmak için üretim bölgesinin yanına depolar kurmanız gereğini göreceksiniz ki, geçtiğimiz yüzyılda çıkan bütün RTS'lerde bu özelliğin standart geldiğini hatırlarsınız. Bunun dışında, oyu-

feci, ordularınızı hazırlayıp rakiplerinizin birinin bölgelerine gönderebilecek ve o bölgeyi de kontrolünüz altına alabileceğiniz anlıyoruz. Simdiye kadar RTS yapıcılarının anlayamadığı bir konu olduğunu sandığım bu, birden fazla bölgeyi aynı anda kontrol etme sorununa

ise Uby'nin güzel bir çözüm getirdiğiniz görüyoruz. Stratejik haritada bulunan küçük bir zaman kontrol aracı ile, zamanı dondurabiliyorsunuz. Yani siz, bir bölgedeki işlerinizi halletmek için sağa sola emir verirken, diğer bölgelerde işler kontrolden çıkmıyor. Emir verdığınızda adamları-



durdugunu, farklı bir kişiliği olduğunu, içindeki cevheri kolaylıkla fark edebiliyorsunuz. Oynamak için sağlam RTS arayan arkadaşlara tavsiye edilecek bir yapım. Ama Command & Conquer tarzı aksiyona dayalı bir RTS anıyorsanız hemen söyleyelim. Theocracy, Settlers ve Risk karışımı bir oyun. Savaş sahneleri dışında büyük bir aksiyon bulamayacağınız. Her yere saldırarak da oyunu bitiremeyeceksiniz. Zar zor yetiştiğiniz şamanlarınızı savaşlarda harcamak istemeyeceksiniz. Doğru zaman beklemeli doğru hamleyi yapmalısınız. Eğer bu tür RTS'ler oynamadıysanız daha önce, Theocracy iyi bir başlangıç olabilir. Ama zorluk sevmeyenler denseniz riskin sorumluluğu size aittir. Kolay gelsin.

Cem Sancı



fi ettirdiğiniz elemalardan birini okula göndermeniz gerekecektir.

Aşk da aslında değerlidir ama, ya neyeşerin.

Oyun bir yandan diğer RTS'lerin kullandığı basit taktikleri kullanarak oluşturulan görünüyor.

nun orijinalliğine katkıda bulunduğu inandığım faktör, stratejik kontrolün oyuna eklenmiş olmasıdır. Yani, oyuncuya size verilen belirli bir görev olmuyor, dolayısı ile oyuna başladığınız küçük bölgesinde "iki barracks iki refinery kurduktan sonra" diğer bölgeye geçebilmek gibi sıradan bir oynanış burada mümkün değil, çok şükür ki...

Ekranın üstündeki kontrol panelinden ulaşabileceğiniz bir orta Amerika haritasında, sizin ve diğer rakip kabilelerin topraklarının belirtildiğini göreceksiniz. Böyle-

verdikten sonra zamanı çalıştırın, iş gücü kaybına uğramanız enlenecektir. Aferin Uby, olması gereken sonunda göstermişsiniz cümle aleme.

İşte böyle bir RTS

Neyse deme, sanırım oyunun ilginç bir deneyim yaşattığını anlatmaya vakıf olabildim. Grafiklerin de detaylı ancak göz yormayacak kadar sade olduğunu, ses ve müziklerin Aztech'leri oynadığınızı hatırlattığını da ekleyelim. Theocracy, piyasaya giren onlarca RTS'den kendisini kolaylıkla ayıran bir oyun. Sonra ayı-

Grafikler

Yüksek çözünürlükte dahi detayları rahatça sebebildiğinizi, gözü yormayan, hakimiyetini kaybetmemeyen bir çalışma.

Ses ve Müzik

Aşında eski Amerika uygarlıklarının müzik geleneğini konusunda uzman değiliz. Ama oyunun müziği hoş.

Oynamabilirlik

Menüler kolay öğrenilir ve ulaşılır pozisyonda. Dynamis ise sizin seçtiğiniz politikaya göre değişiyor.

Atmosfer

Sağda solda koşan adamlarından hangisini kurban edeceğini düşünmek dışında yapacaklarınız da var.

LEVEL Notu

Uzun zamandır beklediğimiz tazza, dehne bir RTS. Ekonomi modeli yerde, savaş ve halkın yönetimi yerinde. Dengeli bir oyun.

Minimum: P333, 32 MB Ram, 4X CD-Rom,

Önerilen: PII 400, 64 MB Ram, 16x CD-Rom

3D desteği: yok

Multiply: var

Extra: yok



Alternatif

Settlers 3

Sayı/Puan

Ocak 99 70/100

72



UEFA EURO 2000

Savaşı kazanmanın şartı kalabalık bir ordu mu, akıllı bir lider mi?

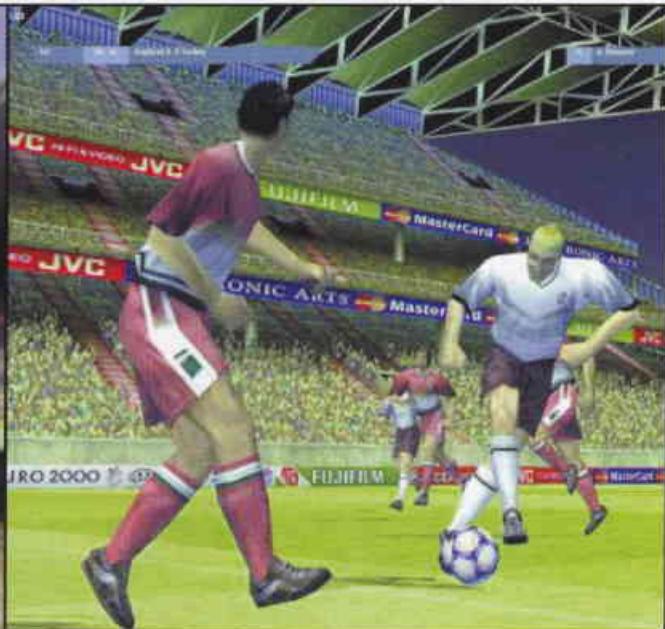
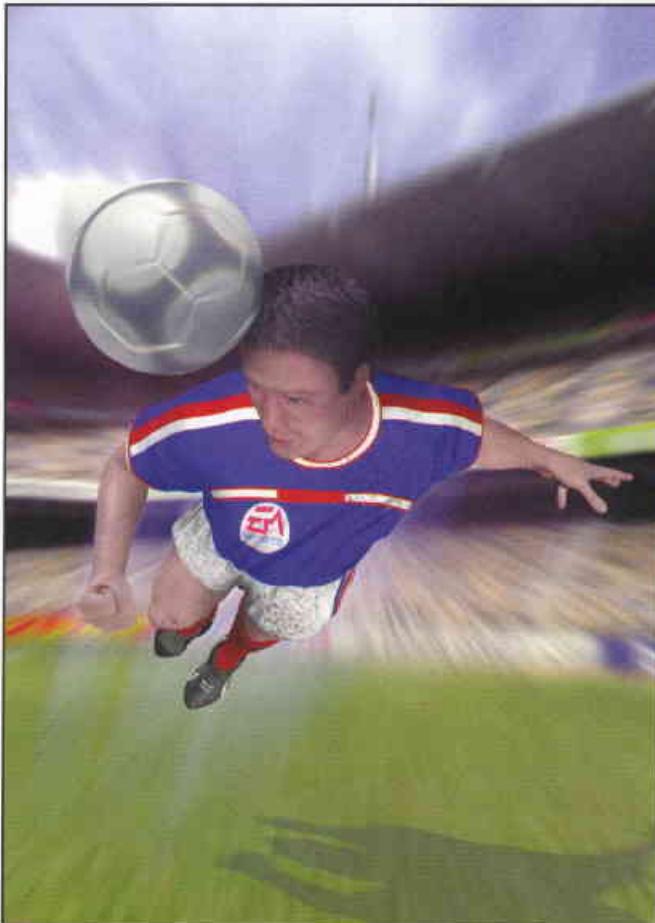
İşlem: Creative Assembly

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye dağıtım: Aral İthalat

Tür: Strateji

Web: www.creative-assembly.co.uk



Eğer spor oyunları tutkunusunuz ve bilgisayar programcısı olmak istiyorsanız, en çok herde para kazanacağınızı, en çok nerede yıllar boyu sürecek oyun serileri yaratabileceğinizi, bu konuda en popüler ve en saygın nerde olacaginiizi adınız gibi iyi biliyorsunuz demektir; EA Sports. EA Sports'taki adamlar yapıkları her oyun böyle satışı sürece hakikaten paraya para demiyorlar herhalde... Aslında muhteşem bir şey bu. Piyasada öyle bir konuma geldiler ki, yaptıkları her oyunu gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Çünkü eminsi-

niz ki, zaten piyasanın en iyi teknolojisi ve programlarının sahibi, yaptıkları oyun o da olabilirceğinin en iyisi. Tamam, biraz reklam gibi oldu, ama kaçınız bana EA Sports'a rakip olabilecek bir spor oyunları firması söyleyebilir? Hiç birimiz, çünkü önyargıyı parçalamak zor olduğu gibi, güveni de yok etmek kolay değildir aslında. EA Sports, şu ana kadar hem bilgisayar camiasının, hem de spor camiasının yüzünü kara çıkartmadı, çıkartacak gibi de gözüküyor. Çünkü şimdi de tekrar yeri, sık bir oyunda bunu kanıtlamak istiyor gibi sanki UEFA Euro 2000.

Kupa Kralı

Oyunumuz adından da anlaşılaacağı gibi, tamamen Euro 2000 üzerine. Kisacası sadece Avrupa milli takımlarını seçebileceğiniz bir oyun düzeni mevcut. Gerçek bu kadar sınırlanmış olması kötü ama, sonuçta inceğine dindigina

kadar da takımlarla bütünlüğünüz sunulur hanı! Euro 2000'e, her takımın enince ayrıntılı bilgisine kadar her şey (buna tüm futbolcularının o ana kadar ki istatistiklerinden, takımın corner ve serbest duruşlarında dizilişine kadar aklınıza gelebilecek her şey) dahil edilmiş. Hoş asıl da bu güzel bir şey ama, yine de insan sanki daha bir çeşit takım bekliyor. Sonuçta bu sadece Euro 2000 üzerinde odaklılanmış bir oyun. Ve doğal olarak bu yaz finalleri oynamak kuponun ekrana yansıtılacak her aynıntısı da huzurlarınızda olacak. Maç tarihleri, saat-

leri, yerleri, takımların eşleşmeleri, hepsonuna kadar gerçek.

Oyun tamamen Fifa'nın sistemi üzerine kurulu ve Fifa'da geçerli olan tüm güzellikler burada da mevcut. Oyunun kendisi, hala çok güzel ve olabileceği en gerçekçilerinden (kamera açları, spiker yorumları ve futbolcuların duygularını yansıtması konusunda eksiksiz), ama tabii ki ufak da olsa, bazı değişiklikler de var. Mesele artık yüz çizimleri daha ayrıntılı ve daha gerçekçi (gerçi kim zaman da hatalı. En azında ben Türk Milli takımında zenci bir oyuncu hatırlıyorum). Sonra,





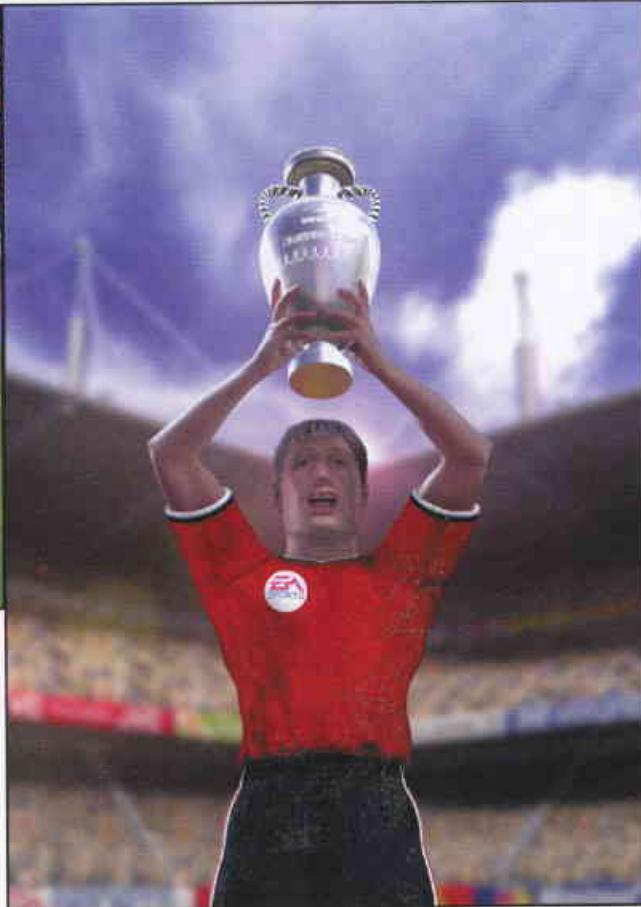
artık çok daha iyi ve ayrıntılı bir oyuna alıştırma seçeneği var. Skill drill. Bu moddaki tüm seçenekler deneyerek oyundaki tüm tuşları, nasıl kullanıldıkları ve hangi durumlarda nasıl davranışmanız gerektiğini genel olarak anlayabilirsiniz. Gol sonrası yeni sevinme hareketleri ve maç dışı animasyonlar da dikkatimizi çeken diğer yeniliklerden oldu. Ayrıca artık bazı özel ataklarda uzmanlaşabiliyor ve en sert defansları bile geçebilecek bazı yeni ufak stratejiler geliştirebilirsiniz. (bu arada top sizdeyken yüzünüzü dönük olduğu tarafla doğru en yakın pas verebileceğiniz adamın renkli bir okla gösterilmesi çok güzel ve işe yarar bir ayrıntı, (renk kirmiziysa engelli, şansısa yüzde 50 ihti-

malle, yeşilse de açık antamina geliyor; ama unutmayın ki bu sadece o anda geçerli olan bir şey, topa vurduktan sonra top havada dayken işler değişebilir.)

Eğer kupayı almayı başarısızınız, iki amatör modda inanın bu hiç kolay değil ama, zaten amatör modda bitiren bitirdim fakat demesin sakın EA Sports'un daha önceki serilerinde de olduğu gibi 1960 yılına kadar olan efsanevi 10 tane eurocup yarıfinal ve finallerini oynamanız mümkün. Bu gerçekten oyuna inanılmaz bir zevk katıyor ve bir yerden sonra tamamen hırslı yapıyorsunuz diğer kupaları da almak için.

Kral Kupası

Oyun başladığınızda takım



üzerinde tam kontrole sahip olduğunuzu göreceksiniz. Maçlarda adamlarınızın nerelerde duracağını, ölü toplarda nasıl davranışlarını fala, aklınıza gelen her şeyi ayırtamanız mümkün. Bu da Euro2000'in bir futbol oyununun yanında menajerlik oyunu olmasını da sağlıyor ve her iki açıdan da tatmin olmanızı sağlıyor.

Oyunda Fifa'daki tüm hareketler var ve hepsi ayrıntılı bir şekilde kitapçığında yazıyor (öşline bakarsanız bir futbol oyununda anlatılacak çok şey yoktur, her şey zaten kitabında Türkçe olarak anlatılıyor, bizim isimiz burada yorum yapmak ya, hadi neye)

Oyuna genel olarak Fifa'nın az büyük güzellik eklenmiş hali diyebiliriz kısaca. Şu ana kadar piyasada olan en iyi futbol oyunu ve en azından bu yaz boyunca da öyle olacak gibi gözüküyor. EA Sports anlaşılan yine futbol severlerin gönülünü fethetti gibi.

Son olarak buradan yakında Euro 2000- maçlarına çıkacak takımımıza şans ve başarı dileklerimizi iletiriz. Ha, bu arada EA

Sports'un bir sonraki oyunun ismini biliyorsunuz değil mi? UEFA: story of a legendary Turkish team.

Gökhan? Batu

Grafikler

Bu 6-7 senedir bu şimdiki adamların köşesi büyüğündünde adamlarla içi çizgi çizilmiş bir döngide top koşturuyoruz.

Ses ve Müzik

Müzik olayı bir futbol oyunundan beklenenceği kadar iyi, Sesler ise yeterince tatmin edici.

Oynamabilirlik

Zorluk seviyesi ise hayatında hiç futbol oynamamış bir insan da, bir futbol ırmanını da tahmin edebilir.

Atmosfer

Oyunun sunumu, alt yapı, genel sistem, menü erişimleri gibi ufak ayrıntılar da atmosferi bozmayacak cinsten gayet sık.

LEVEL Notu

90

Futbol ve Fifa hayranları zaten alacakları
en çok çok kaliteli bir oyun, 50 sayfa
boyunca乙inde doldurulmuş Euro 2000.

Minimum configasyon: P33, 32 RAM, 4X

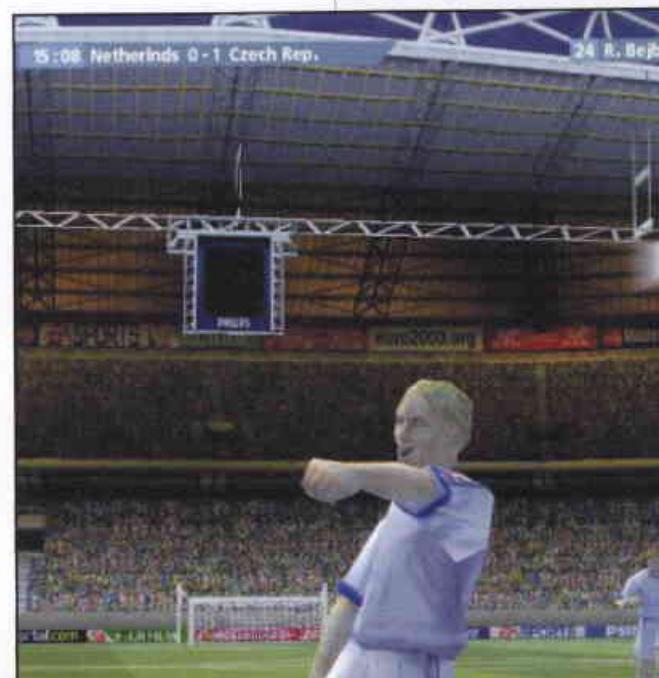
CD ROM, 150 MB HDD, 3D Kart

Önerilen: P4 1.600, 64 RAM, BX CD ROM, 500
MB HDD, 3D Kart

3D Desteği: Direct 3D

Multiplay: Var

Eşya: joystick



Alternatif

Fifa 2000

Sayı/Puan Kışım: 39-90/100



URBAN OPERATIONS

İstanbul'da geçen bir terörist saldırısına karşı koymaya hazır mısınız? İnsanların kaderi sizin elinizde...

Bilgi İçin: www.rainbowsix.net

Yapım: www.redstorm.com

Dağıtım: www.redstorm.com

Yağmurlu geçen bir Mayıs sabahı televizyonu açtığınızda haberlerde bir terörist saldırısını sonucunda rehine alınan sivillerin kurtarılarak, teröristlerin etkisiz hale getirildiğini anlatan bir haber ile karşılaşabilirsiniz. İşte dünya oyun tarihinin en uzun isimli oyunlarından biri olan Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear Mission Pack: Urban Operations'ın bir görevi de İstanbul'da geçiyor. İstanbul'da geçen ilk uluslararası yapım olan Byzantine'i zaten Level ile almışınız. İstanbul'a bu kadar kapsamlı değişimli ikinci oyun da Urban Operations'ı aslaında Rogue Spear'in görev paketi olan Urban Operations'da aslaında pek de istahınızı kabartabilecek bir yenilik yok.

So Tell The Girls...

Rainbow Six en başından beri dünya üzerindeki gerçek alanları kullanan bir oyun ve bu nedenle Urban Operations'da da dört farklı oyun tipinde oynayabilece-

ğiniz Honk Kong Hotel, İstanbul Marketplace, London Tube Station, Meico City ve Venice Canals olmak üzere toplam 5 ayrı alan mevcut. Tasarımı ve görünümleri çok kaliteli olan bölümler sizi biraz uğraştıracak gibi. Paketteki bir diğer ekleni de orijinal Rainbow Six'de yer alan beş haritanın (Amazon, Hestate, Hacienda, Hotzone, Skyscraper) Rogue Spear Engine'i altında çalışacak şekilde yenilenmiş olarak sunulması. Sadece birkaç görsel değişikliğin bulunduğu bu görevler aynen bırakılmış. Eğer yeni Custom Mission seçenekleri olmasaydı paket içerisinde yer alan bu haritalar Ur-



ban Operations'ı almak için yeterli neden olarak görülmeyebilirdi. Bu seçenek ile haritaları çeşitli oyun tiplerinde ile 50 teröriste karşı oynamanızı izin veriyor.

Uban Operaitons'da Rogue Spe-

ar'da yer alan beş oyun tipine (Assault, Lone Wolf, Terrorist Hunt, Hostage Rescue, Recon) ek olarak bir de Defend modu eklenmiştir. Defend modunda siz yeri-

nizi korurken teröristler üzere-

ni saldırmalar. Ve tabii ki tüm bu ek-

lentilerin yanında olmazsa olmaz

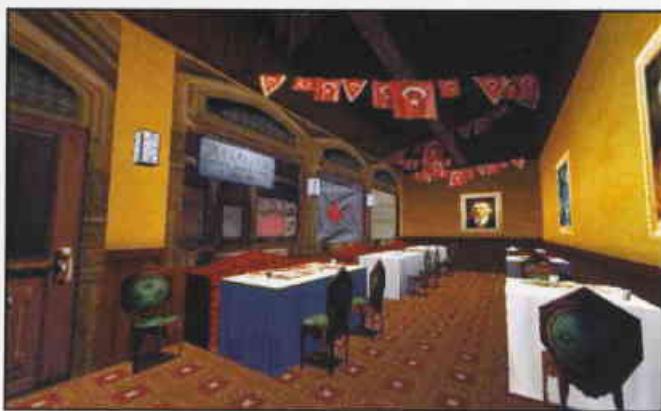
diger bir şeyle silahlar. Eklenen dört yeni silahlara ateş gücünüz ge-

listirilirken görevler için en uygun silahı da kullanabilirsiniz. Silahlar:

HK21E3 Light Machine Gun, M249 SAW Light Machine Gun, RPD Light Machine Gun, AWS Silenced Sniper Rifle. Urban Opera-

tions'ın ayırt edici bir diğer özelliği de Rogue Sper'dan alınan yapay zekada (AI) yapılan değişiklikler.

Bunun etkilerini görebileceğiniz en iyi oyun tipi ise Defend



... That I Am Back In Town

Oyundaki tüm haritaları Custom Mission seçeneğiyle oynamak mümkün değil. Sekiz yeni Multiplayer haritası sadece Lone Wolf ve Terrorist Hunt modlarında oynanabilirken, Defend modu sadece beş Urban Operations haritasında oynanabiliyor. Custom Missions seçeneği kullanıcılar paket içerisinde yer alan 18 harita- dan 60 farklı görev çıkartılabilir. Oyunda görsel olarak ön planda çıkan bir diğer nokta da her ulke- nin teröristinin görünümlünün farklı olması. Güzellik ayrıntılarında saklıdır...



RPD

sunuş tarzına bakılırsa Multiplayer özelliğine ön planda tutuluyor. Sonuç olarak Rainbow Six serisini kaçırmanın oyuncular için zevkle oynayabilecekleri bir paket olan



HK21E3

Urban Operations'la yeni tanışacak olanlar ise beraberinde bir tane de Rogue Spear edin- meliler. Arkanızı mutlaka duvara verin...

(Günde 24 saat, takılmış plak gibi, So Tell The Girls That I Am Back in Town şarkısını çalan insanlarla birlikte çalışmak zorunda kalmadan dolayı bunyemde oluşan psikolojik rahatsızlıklı uğraşmak çok zamanımı aldıracı için son anda gelen bu yazısı veterince inceleyeceğim. Vakit bulmadım. Yazında hatalar varsa okuyucularımızdan kendim ve bir şarkiya bu kadar kafasını takabilen arkadaşlarımız adına özür dilerim. Cem)

Phantom

Alternatif

Rogue Spear

Sayı/Plat

Ocak 2000 70/100



90

LEVEL Notu

Rainbow Six serisini takip etmenin zaten kaçırılmayan bir paket, bu türde yeni başlıyalar için de iyi bir başlangıç noktası!

Minimum: Pentium II 233 MMX, 64 MB

Önerilen: Pentium II 300, 128 MB

3D Destegi: Dörtlü

Multiplay: 16 Kişi

PSX Versiyonu: Yok



HIDDEN & DANGEROUS: DEVIL'S BRIDGE

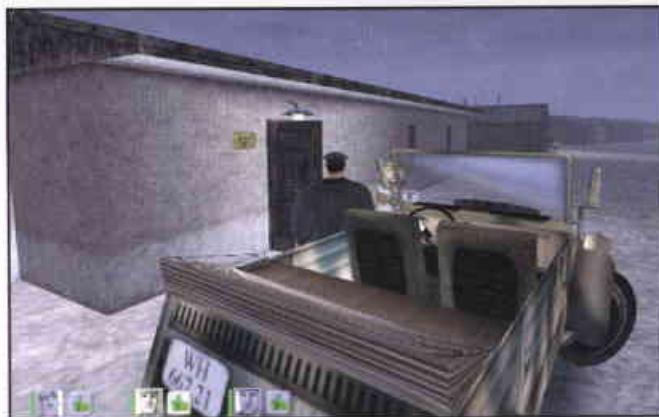
Cekler bile yapıyor kardeşim. Ayıplar olsun bize...

Yapımcı: Illusion Software

Dağıtım: TalonSoft

Tür: Taktik-Savaş

Bilgi için: www.talonsoft.com



Geçen yıl kendisinden fazla söz ettirmeden gelip geçen bir oyun pek çoğunuzun dikkatinden kaçtı, biliyorum. İkinci dünya savaşında, Almanların işgal ettiği Fransa da, direnişçilerle buluşup, onlara destek vermek için seçilmiş bir grup askerin hikayesinin konu edildiği Hidden&Dangerous, maalesef ünlü bir geliştirici firma tarafından üretilmediği için kimse tarafından ciddiye alınmadı. Ortaokulda resimlerimi öğretmenler oda-sında diğer öğretmenlere göstererek kadar mükemmel bulan resim hocamın, diğer öğretmenlerin yorumlarını anlatığı sırada düşündüklerimi düşünüyorum şu anda. "Bu resimlerin altında ünlü bir ressamın imzası olsa, kapiş kapiş satılırdı..." İmaj sevdası denilen saçmalıkın kurbanı olduğuna inandığım Hidden&Dangerous'un görev paketini açıklamak da bana kismet olduğu için mutluyum çünkü söylemek çok söz var.

Oyunun bittiği yerden devam eden Hidden&Dangerous'da bu defa Ingilizlerin ünlü SAS komandolarını yöneterek, Almanların işgal altındaki Polonya, Çekoslovakya gibi küçük Avrupa devletlerini Hitler'den kurtarmaya çalışırsınız. Görev paketinde üç kampanya etrafında toplam 9 görev oynayabilirsiniz ancak, her görevi bitirmenin saatler sürdüğünü, ve her görevde haritanın biraz daha büyüğünü hatırlatalım. İlk iki kampanya'nın genellikle Almanların esir kamplarına sızmak, esir Amerikalı subayları kurtarmak, Almanların gizli projelerini çalmak gibi konulardan oluştuğunu da ekleyelim.

Harita bir askerin karısı gibidir

Oyunun orijinalinde olduğu gibi iki boyutlu haritadan aynı anda bir çok emir verebiliyor ve dört adamanızın da aynı anda harekete geçmesini sağlayabiliyorsunuz. Mesela, bir binanın kapısından içeri aynı anda 4'ünün de girmesini istiyorsanız, haritadaki planlama aletleri ile her adamanızın bir yol çizmek ve kapının ağzında

buluşturmak olmalı. Sonra da aynı anda kapıdan içeri girmelerini sağlayan yeni bir plan çizebilir hatta evin içine dalar damaz kimin hangi noktaları kontrol edebileğini bile belirleyebilirsiniz. Bu sistemin, Rainbow Six'deki planlama aşamasına çok benzediğini ama açıkçası daha gelişmiş ve pratikleştirilmiş halı olduğunu söylememizde yarar var. Tek eksik yanı, oyun ile harita arasında geçiş yaparken yükleme zamanının bir dakikayı aşması. Bu yüzden bir noktadan sonra insanın haritaya giresi kalırmıyor ve plan yapacağına direkt yönetimle adamları ilerletmeye tercih edebiliyor ki, sonunda mutlaka birkaç adamanız sıkı yalansız veya oluyor.

Başkasının eline geçmemesi gereklidir

Devil's Bridge, orijinal oyuna oranla biraz daha zor görünüyor. İlk oyunda da yapay zeka oldukça iyi idi ve siz bulmakta, bulunca da savaşmak da başarıydı. Ancak görev paketinde yapay zekanın biraz daha geliştirildiği anlatılmasına rağmen bu gelişmenin oyunu zorlaştırmaktan başka etkisi olmamış gibi görünüyor. Düşmanlarınızın kez biraz daha yenilmez olmuşlar gibi görünüyorlar. Ama zaten orijinal oyunu bitirip de görev paketini almak isteyen biri daha kolay bir oyun deneyimi ile tatmin olmayı olacaktır. Dolayısı ile bu politikanın daha doğru olduğu kesiminde bulunabiliriz.

Illusion Softworks'un çek asılı bir geliştirici firma olmalarına ve çekistanın de daha birkaç sene öncesine kadar Sovyetlerin işe yaramaz teknolojileri ile donanmış bir ülke olduğunu hatırlarsanız, oyun dünyasına bu kadar kaliteli bir yapım sokaklı için



kendilerine saygı duyarsınız. Neden bizim ülkemizde olmuyor diye sormayın sakın. Siz o kopya oyuncuları almaya devam ettiğiniz surece bu ülkede ne oyun geliştirici firmalar ne de tomarla oyun dergisi olur. Ondan sonra bizim mail kutumuzu gereksiz mektuplarla doldurursunuz. Ben oyun yazmak istiyorum naapabilirim, ben oyun dergisinde yazmak istiyorum naapabilirim? Çok beklersiniz çok... Bize adresinizi verin, biz siz ararız..

Cem Şancı

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Oyunun grafikleri mükemmel değil ancak sis ve diğer atmosfer/ışık efektleri görmüş kundaklıyor.

Ses ve Müzik

Sesler ve müzikler ikinci Dünya Savaşı'ndaki hayatı yakalamanızı yetiyor.

Oynamabilirlik

Dikkat ve yavaş hizlendirdi taktikte bir probleme yaşamıyor. Ara yüklemeler var.

Atmosfer

Gergin bir atmosferi var. Tam anlayamıyorum. SAS olduğunuza hissediyorsunuz. Arkانızı dikkat.

LEVEL Notu

81

Bağımlılık yapıcı, zeka çalışmasını gerektiren, başarılı bir taktik-savaş oyunu. Türk yabancıları denemesi lazımdır.

Min: P 166, 16 RAM, 4 MB SVGA Ekran Kartı

Önerilen: P 200, 32 RAM, 3D destekli kart

Craftik destegi: Direct3D

Multiplay: Yok

Extra: Yok



Alternatif

Spec Ops 2

Sayı/Puan

06/2000 70/100

IMPERIUM GALACTICA II

Konusu uzay olan RTS'ler genellikle korkutucu görünür... Ama...

Yapım: GT interactive

Dağıtıcı: GT Interaktive

Tür: Strateji

Bilgi için: www.Gtinteractive.com

Küçük bedenlerimizin dünya üzerinde kapladığı yeri düşünürseniz gerçekten küçük olduğumuzu anlırsınız, İki adım mesafeyi yürümeyi bile eziyet gören insanoğlunu evrenle karşılaşmadığınız zaman ise komplekslere girebilirsiniz. En yakınımdaki yıldızda yolculuk süresinin günümüz şartlarında binlerce yıl olduğunu bıracık, insanoğlunun en yakınındaki gezegene gidebilmesinin bile yıllar sureceğini hatırlatırız size. Bu sonsuz evrende, ona hukmetmek için yaşayan biz küçük insanlıkların şimdilik bu şansı oturmasa da, günün birinde birileri ölümsüzlüğü icat ettiğinde, asla eksilmeyen arıma devamlı sayıları artan insan nüfusuna yeni yerleşmeler yaratılmak için evrene yavaş yavaş yayılmaya başlayacağımıza emin olabilirsiniz. Sanırım o günler geldiğinde yeni canlı-



oyunlardan biri olan IG evrensel boyutta bir uzay stratejisidir ve yapmanız gerekenler sadece hangi gemileri nereye göndermenizden ibaret değildi. Koloni yönetiminden, bilimsel araştırmalara, diplomasije kadar oyuna

derinlik katan pek çok stratejik faktör vardı. Oyunun bir güzel yanı ise seyaryosunun olmasıydı. Siz sıfırdan bir oyun verilmeyince, zaten yaşamın devam ettiği bir imparatorluk içinde basit

yutlu savaş alanları yerine üç boyutlu güzel görünümlü ve grafik hızlandırıcılar desteğiyle göz alıcı efektlerle dolu yeni bir oyun sunulmak istediği anlaşılıyor. Şimdi bütün bu uzun lafların kissası, yapımcılar her zaman olduğu gibi yine "Hadi beyler, kendimizi aşip mükemmel yakını bir şey çıkartalım da herkesi etkileyelim," diye girişmişler oyuna gibi görünüyor ama, sonucun ne derece istediği gibi olduğuna birlikte karar vereceğiz sevgili okuyucum. Buyrun.

Uzun geceler boyunca hirs yapıp, inat edip oynamak, ilerlemek için çaba sarfettiğiniz oyular olmuştur mutlaka. Bu tür oyulara sürükleme oyular diyoruz, hepiniz bilirsiniz. İşte Imperium Galactica 2 de bu tur sürükleme bir oyun gibi görünüyor ama derin-



larla da tanışacağız ve Kızılderili lerin beyaz adamın yayılmasından duyduğu endişenin benzerini yaşayacak bu yeni dostlarımızla da erinde sonunda kışkırtacağız. Ya da acaba hala evrimimizi tamamlamayı veya geliştirmeyi mi bekliyoruz uzaklara açılmak için? Birbirce yıl sonrasında tasvir etmeye çalıştığımız bu kısacık yazıda bile "bize ait olmayan" bir varlığın hemen yok edilmesi gerektiğini düşünecek kadar vahşiyiz hala sanırı.

1997'de yayınlandıında adından çok bahsetmememiş ama strateji severlerin kalbine girmeyi başaran Imperium Galactica oyununu hatırlıyor musunuz? Oynamaktan zevk aldığım ender

bir teğmen olarak ufak bir gemiyle başladığınız oyunda verilen görevleri başarıyla yükseldikçe yeni hakkala sahip oluyordunuz ve her seferinde daha çok yetki ve oyun alanı ile karşılaşığınız oyunun bir noktasından sonra kendinizi imparatorluğun başında buluveriyordunuz. Imperium Galactica gerçekten de övgüyü hak eden bir yapıdı.

Bazen iki boyutlu yüzeysel bir bakış daha iyidir, hayata bakarken...

Imperium Galactica 2 geliştirilirken, birinci oyunda çok beğenilen toplayan konseptin korunmasına çalışıldığı ancak, oyunculara daha kullanışlı bir arayüz ve iki bo-

lemesine incelediğimizde gerçekten gözümeye batan birkaç nokta oldu ki, geceler günler boyunca oynamaya devam ettiğimiz oyular listesinin üst sıralarındaki yerini kolayca Asheron's Call'a, NFS 5'e bırakıverdi.

Sonsuzluk

Evrenin, sizin bulunduğuğunuz koşesinde hayat devam etmektedir ve siz de artık uzaya açılmış, koloni kurabilme aşamasına gelmiş yeni bir imparatorluğun başında yıldızlar arası trafikte yoğunluğunuzu artırma çabasına giren genç bir imparatoru canlandırmaktasınız. Ancak oyunda yok uzaya açılmamış, yok yıldızlara seyahat etmemiş, yok efsendim başka gezegenlere yerleşmemiş, başka canlılarla iletişime geçmemiş gibi rüyalardan çabuk uyanıyorsunuz zira bu uzay denilen lanet yerin ağızına kadar entrika ve vahşet dolu olduğunu anlıyorsunuz. Ancak, etrafinızda korsan klanları, düşmanırklar ve bin bir türlü bela sizin yakınızı bir turlu bırakmıyor ve uzaya bir kere girildi mi oradan çıkmayan bir yolu olmadığı anlıyorsunuz. Elbette siz de hemencik düzene uyup, yeni teknolojiler geliştirmeye, savaş gemileri icat etmeye, koloniler kurmaya, ittifaklar yapmaya başlıyorsunuz. Evet, artık dönemin adamlarınızdır ve tek amacınız da tüm evreni ele geçirmektir.

Konu bu kadar klîşe görünse





de oyun, bir strateji oyunundan beklenmeyecek şekilde senaryo da içeriyor. Ancak işin güzel yanı bu senaryoya bağlı kalarak oynamak zorunda olmamanız. Yani normal bir strateji oyununda olduğu gibi kafanıza göre oraya buraya taktik yetiştiğiniz, sık sık karşınıza çıkacak olan mesaj ekranına bağlanırsınız ve bir video esliğinde "Imparatorum, imparatorum, şu gezegende ayaklanma çıktı arakasında sunların ve bunların olduğunu tahmin ediyoruz, bu arada birisi Profesör Arctanjan'ı kaçırdı, ayrıca karnızda siz aldatıyor, bir dost..." benzeri mesajlar alırsınız.

Selam Dünyalı Biz Dostuz...

Hemen ardından oyun ekranının üzerinde bu görevi bitirmeniz için siz uyarın bir mesaj çıkmıyor ve siz görevi bitirene veya görev zaman aşımına uğrayana kadar orada kalmıyor. Elbette bunalımlı peşinden koşmak zorunda değilsiniz ama, ticaret federasyonu gemilerinden biri size mesaj gönderip, "bilmem ne gezegeninin yanında korsanlar saldırdı, aman bir el ativer bana, koş..." dediğinde gidip zavallı tüccara yardım ederseniz ticaret federasyonu size sempati duymaya başlıyor ve bu federasyona bağlı tüccarlar sizin daha çok ziyaret etmeye başlıyorlar ki bunun da anıtları vergi toplayıp daha çok para kazanmanız demek oluyor.

Çok mu uzun anıttım arkadaşlar? Bir de senaryoya ilgili ilginç bir anımı anlatmadan geçmemem: Korsan klanları ile başınız çok derde girdi, kasıp klanların başını buluyorsunuz. Yani korsanların kralını buluyor bir de yeniyorsunuz. Adam da size, beni yendin ama klanları tek ba-

şına hareket eder, bundan sonra sana daha fazla saldırılacaklar diyor. Oha dediğiniz sırada kral

Oyundaki diploması özelliğini pek tutmadığımı açık seçik ifade etmeliyim. Eğer evrenin en güçlü ordusuna sahip değilseniz kimse sizinle ittifak kurmuyor veya dost olmuyor. En kolay levelde bile bütün irklar saldırgan ve anlaşılışız. Ancak diploması özelliği yeterince gelişmemiş olsa da oyundaki casusluk sistemi gerçekten göz dolduruyor. İyi gelişmiş casuslarla, neredeyse hiç ordu kurmaya gerek kalmadan düşmanlarınızı batırabiliyorsunuz hatta ele geçirilebilirsiniz. Casuslarınızın her biri belirli özelliklere sahip oluyor ve görev başarısız veya eğitildikçe level atlıyor. Yüksek levelerdeki bir casus,



yine karşınıza çıkıp, "Sen iyi bir savaşçısan, bu savaşın bitmesi için seni damadım olarak görmek istiyorum. Gel kızımla evlen." diyor. Aman ne güzel diyeğiniz, hem iş hem aşk, hemen kabul ediyorsunuz ve klanları kavganız bitiyor. Ama bir saat sonra bir mesaj daha geliyor, müstakbel karınız videodan size "Imparator olmuşsun ama adam olamamışın. Ben seni sevmiyorum, ben Makgregor klanının prensini seviyorum, baba bu evlilikten vazgeçtiğini söyleyeceksin, yoksa benimle gerçekten tanışırıns..." diyor ki burada hemen bir parantez açalım, bu kiz yanı kralın kizi evrende en güçlü korsan donanmasına sahip ve harbi iyi savaşçı ama diğer yandan evlilikten vazgeçtin mi de tüm korsanların karşısına geçtiğinizde artık ne desem boş. Ah bu kadınlar, bulmuş güzeli imparatoru evlenmem diye tutturuyor ve de evreni kana buluyor.

Selam uzayı, biz dostuz!

Oyundaki diploması özelliğini pek tutmadığımı açık seçik ifade etmeliyim. Eğer evrenin en güçlü ordusuna sahip değilseniz kimse sizinle ittifak kurmuyor veya dost olmuyor. En kolay levelde bile bütün irklar saldırgan ve anlaşılışız. Ancak diploması özelliği yeterince gelişmemiş olsa da oyundaki casusluk sistemi gerçekten göz dolduruyor. İyi gelişmiş casuslarla, neredeyse hiç ordu kurmaya gerek kalmadan düşmanlarınızı batırabiliyorsunuz hatta ele geçirilebilirsiniz. Casuslarınızın her biri belirli özelliklere sahip oluyor ve görev başarısız veya eğitildikçe level atlıyor. Yüksek levelerdeki bir casus,



düşmanınızın elinde bir level 12 casus olması demek her an size bir suikast düzenleyebilir ve başarılı olursa siz oyundan silebilir demektir. Şimdi olayın ehemmiyetini (önemini) yani anlayabileceğiniz musunuz?

Imperium Galactica 2, startejî sevenlerin, özellikle de birinci oyunu sevenlerin yine begeniyle oynayacağı bir oyun olarak görünüyor. İki yıldır bekleniyordu ancak, beklentiği kadar, ne yazık ki, bir şaheser değil. Uzay savaşlarının üç boyutlu olmasına rağmen 2 boyutta kontrole izin vermesi, diplomasi sideki mantıksızlığı -maalesef- oyunu tamamıyla etkilemesi ve gezegen yüzeyindeki savaşların da yetersiz kalması nedeniyle oyuncuların IG2'de aradıklarını tam anlamıyla bulamayacaklarını sanıyorum. Ama yine de, Civ, Master of Orion ve Starcraft karışımı gibi görünen bu oyunu oynamaktan zevk alabilirsiniz.

Cem Şancı

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Dünya genliği az olan kuşkuyla, ara video oyun, arabirim kaplamalarında göz ahatma savaş hattalarında rastlıyor.

Ses ve Müzik

Üzgün soğuk ve karanlık havasını hissettiğim, heyecan verici bir müzik, ama aynı başarıyu yakalayamayan sesler.

Oynamabilirlik

Arabirim geliştirilmiş ve kontroller iyileştirilmiş. Diplomatik yolculuk davamlı kapalı olması siz hep zor bir savaş hali içinde tutuyor.

Atmosfer

Birinci oyunu sevenler için sorun olmayacaktır ama yeni tanışacakları çok sırıktırmayı bekliyor.

LEVEL Notu

Üçlü stratejîyi geliştirmenin kolay olduğunu biliyorum. IG2'yi de diğer takipçilerin yanında oynamabiliyorlar.

Minimum: PII 400 MHz, 16 MB RAM, 3D Kart

Önerilen: PII 400 MHz, 32 MB RAM, 16 MB 3D Kart

Grafik Desteği: DirectX 3.0-Maximum 1280x

1024 Çözünürlük

Multiplay: Modem, Internet, AG

Extra: Yok

68

GROMADA

Vur, vur hepsi vur! Şunu da vur, bunu da vur, onu da...

Publisher: Buka Entertainment www.buka.com

Developer: Gromada

Türü: Action/Arcade

Bi dakika, bi dakika... Ben buna benzer bi oyunu daha evvelden hatırlıyorum. Sanırım... Sanırım, evet, evet! Amiga'da buna benzer bir oyun vardı. Eskilerden kalma platform oyunlarını hatırlatan bu oyun uzun süredir elinize geçmeyen cuv cuv tipi bir action. Dergide oyunu ilk denedığimde çok hoşuma gitmese de eve getirdiğimde biraz başında kaldım ve de ufak tefek eğlenceli yerlerini keşfetebildim.

Herkes ölsün ben kalayım

Oyunun konusu oyuru aynı isimde bir gezegende geçiyor. Gromada yeni savaş makinelerinin denenmesi için kullanılan bir gezegen. Fakat gezegende denemeier yaparken yaratıklar gezegeni basıyor ve de bütün makinaların kontrollerine geçiriyorlar. Tabii ki bir tanesi hariç. Oyunda tarafımızdan kontrol edilen Cassandra yüksek savaş kapasitelerine sahip bir super tank. Amacınız, tankınız Cassandra ile gezegeni yaratıkların kontrollerine al-



dikleri makinalardan ve yine yaratıkların oluşturduğu bitki kolonilerinden temizlemek.

19 bölümün ilk birkaç tanesi zaten kolaylığından da anlayacağınız gibi eğitim bölümü şeklinde tasarlanmıştır. 2 görevinizden



sonra bölüm başlarında tankınızda kullanacağınız silah ve eklentileri seçiyorsunuz. Bunlar daha hızlı tekerlekler veya daha sağlam zırh gibi eklentiler olabiliyor. Bir görevde 4 adet farklı silah tasıma hakkınız var.

Bazı bölümlerde görevler ana ve yan olmak üzere birden fazla olabiliyor. Görevler genelde bir yeri veya birini yok etmek, bir eşyayı bulmak veya hayatı kalmak şeklinde verilebiliyor. Düşmanlarınız gezegendeki deneme amaçlı makinalar. Düşmanlarınız için gerekli silahları bölüm başında doğru seçmelisiniz. Çünkü helikopterlerin olduğu bir haritada havaya ateş edemeyen silahlar pek de işinize yaramaz.

Oyunun grafikleri çok basit düzeyde ve oldukça renkli. Her ne kadar günümüz oyunları gibi yüksek konfigürasyona ihtiyaç duyan 3D grafiklere sahip değilse de, patlama, sis gibi efektlere kullanılmış. 800x600 çakabileceğiniz en yüksek çözünürlük ama

zaten ortada daha fazlasını gerektirecek bir şey yok.

Arayüz çok zayıf. Daha doğrusu arayüz yok. Ekranda enerjinizin veya kurşununuzun ne kadar kaldığını veya hangi silahı, hangi zırhı kullandığınızı gösteren hiç bir belirti yok. Bu da oynanabilirliği oldukça düşürüyor. Çünkü enerjiye ihtiyacınız olup olmadığını sürekli medi-kit'lerin üstünden geçerek anlamak çok sıkıcı.

Sıkıldım!!!

Sesler oyunun atmosferine uygun fakat, iyi değil. Yani yazının başında da söylediğim gibi cuv cuv tarzı sesler oyna hakim. Sesler sanksi PC speaker'dan çıkmıyor. Ses efektlerinin kaliteli olmayışı coğunlukla karışıklığa sebep oluyor. Bazen birkaç ünite aynı anda ateş edince hiç bir şey seçemiyorsunuz. Müzik oyunun hizina uygun ve hareketli.

Çok oyuncu desteği LAN veya modemle 4 kişiye kadar. Internet üzerinde oynanabilecek bir sunucusu yok. Zaten çok oyunculu oynayabileceğiniz çok daha zevkli oyunlar var.

Genel olarak Gromada zamanın teknik özelliklerinden uzak ve oynanabilirliği vasatı geçemeyen bir oyun. Kolay kontrolleri, kısa alışma süresi ve biraz action içermesi belki sizi bu oyuncunun başında biraz tutabilir. Fakat başlarında eğlenceli giden oyunu sonlara doğru sıklık bir köşeye atmanız muhtemel. Çünkü gittikçe aynı şeyler tekrarlanmaya başlıyor. Sadece düşmanlara ateş ederek mouse'unuzun dayanıklılığını



ölçmek biraz sıkıcı.

Sistem gerekliliklerinin çok yüksek olmaması makinası çok iyi olmayanlar tarafından tercih edilmesini sağlayabilir. Eski platform oyunlarından hoşlanırsanız



deneyebilirsiniz. Piyasadaki bütün oyunları oynayacak kadar deliyseniz ve bir tek bu kalmışsa deneyebilirsiniz. Ama şu sıralar çıkan bir çok oyun bundan daha iyidir.

Onur Bayram



LEVEL Notu

hicbir zamanız kalmadıysa, sizinle gülümseyecek bir oyunım. Eski günlerin var edenidir.

Min: Pentium 166 MMX, 16 Mb RAM, 1xCD-ROM

Önemli: Pentium 233 MMX, 32 Mb RAM, 1xCD-ROM

multiple: Lan veya Modem + kisi

Extra: yok

Alternatif

SWARM

Sayı/Puan

Análisis 98/99/100

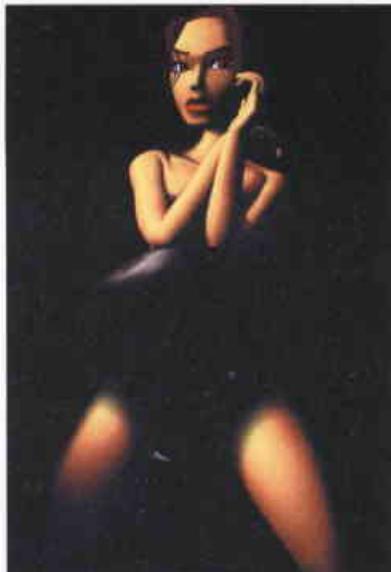
TOMB RAIDER: THE LOST ARTIFACT

Dizi çekelim?

Üretici: Core Desing

Dağıtıcı: Eidos

Bilgi için: www.eidosinteractive.com



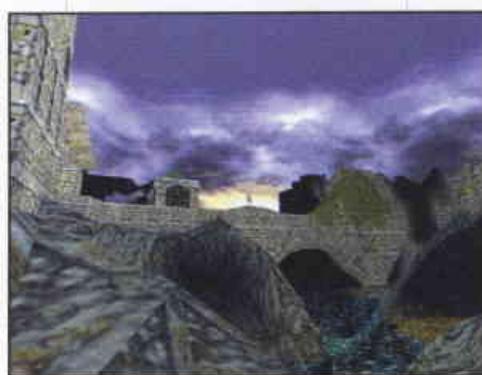
Eidos firması inatla Tomb Raider serisine yeni oyunlar eklemeye devam ediyor. Serinin 3. oyununun devamı nitelikindeki The Lost Artifact ek görev paketi şeklinde firma tarafından piyasaya sürüldü. Üretici firmadan kişisel ricam artık ek görev paketleri çıkarmakla uşrasma-maları ve bir adet senaryo editörü çıkararak herkesin rahat etmesini sağlamaları. Tamamen yılan hikayesine donek oyunda zavallı Lara abla o ülke senin bu ülke benim yorulmadan usanmadan ve de vücut bakımını aksatmadan duşmanlarına meydan okuyor. Umarım Lara Croft'ın filmi tadında kalır.

Tomb Raider III'ün sonunda Dr. Willard alt eden Lara, bu ek görev paketinde bir mağaraya düşen meteorun ardından orada keşfettiği gizli bir uygurklık macerasını sürdürmeye. 6 yeni bö-

lüm öncekilerden daha uzun ve zor. Bölümdeki en büyük yenilik yeni düşmanlar. Olmemekte direnen yeni guardlar, eski devirlerden kalma yaratıklar ve mutant hayvanlar sizin oldukça zorlayacak.

Haritaların büyük dizayn edilmesi sebebiyle haritalarda çok daha fazla bulmaca var ve buntarda öncekilerle pek benzemiyor. Böylece 6 bölüm de olsa gayet uzun oynamama şere sine sahip oluyorsunuz.

Yeniliklerden bir diğeri ise oyunun geçtiği iç ve dış mekanlar. Willard'ın mekanı olan İskoç kalelerinden Fransa'ya uzanan mekanlar, görsel açıdan hoş bir atmos-



fer sağlıyor. Haritalara saklanan gizli bolmeler ve yerler artırılmış. Bazi gizli mekanların oyunla ve konuya hiç alakası olmamıyor. Tabii ki buraları bulmak çok da kolay olmuyor. Bu ek görev paketinde dikkatimi çeken sarsıntıklara tutunmanın veya tırmanmanın çok yerde hayat kurtardığı. Eğer bir yerde takıldığınız veya bir yere ulaşamıyorsanız ilk deneyeceğiniz şey etrafı tırmanabileceğiniz düz bir duvar veya asılabileceğiniz bir tavan aranak olsun.

Arayız ve menüler alıştığımız gibi sade ve anlaşılır. Ana menüden her zamanki gibi Lara'nın evine girebilir, evin bahçesinde

ve içinde istediğiniz gibi dolaşabilir, bahçedeki deneme parkuruyla el alışkanlığını sağlayabilirsiniz.

Oyun Tomb Raider III'ün ek görev paketi niteliğinde olduğu için aynı grafik motorunu kullanmaya devam ediyor. Motor keskin grafiklere olanak sağlarken onlarca hataya sahip. Bir çok yerde kırılmalar, iç içe geçmeler ve dokuların kaybolması gibi problemleri bir önceki oyunda olduğu gibi bu oyunda da göreceksiniz. Ayrıca kamera açılan yine her zamanki gibi oyunu zorlaştırın bir etmen olmaya devam ediyor. Yine gerekli yerlerde anlamsız kamera görüşleri birçok şeyi kaçırmanız veya saatlerce dolaşıp durmanıza neden olabilir. Bunu dışında su-daki efektlər, silah ve patlama efektləri ve yağmur, kar gibi hava efektləri oldukça başarılı. Birçok 3D kart tarafından desteklenen oyunda yüksek çözünürlüklerde okabilmek mümkün. Fakat yüksek çözünürlüğün yüksek konfigürasyon gerektirdiğini de unutmamak lazımdır.

Ek görev paketinin ses ve müzikleri, önceki Tomb Raider'larda da olduğu gibi tatmin edici. Doğru yerlerde giren heyecanlı müzik size təhlükənin yaklaştığını haber veriyor. Silahların ses efektleri, düşmantın ve Lara'nın sesleri atmosferi sağlamaya yetiyor.

Hakkında çok da söylemek bir şey bulunmayan Tomb Raider: The Lost Artifact Eidos'un oyunun hayranlarını bir süre da-

ha idare etmesi amaçyla çıkarılmış bir görev paketi.

3. oyunun devam olduğu için çok da fazla yenilik beklemeden oynamak gerekiyor. Eğer bu seriden sıkılmadıysanız ve hala oynayacak Tomb Raider ariyorsanız bu ek pakete bir göz atabilirsiniz.

Onur Bayram



Grafikler

Onceki Tomb Raider lardan farklı yok. Grafikler aynı. Dolayısıyla da hatalar da aynı. Sadece Lara biraz daha yumuşak.

Ses ve Müzik

Oyunda atmosferi yaratınan en önemli unsurlar sesler ve müziğidir. Sadece Lara biraz daha konuşan olsaydı...

Oynamabilirlik

Büyüklerin zor olması bir yere kadar oynanıyor. Geniş haritalarda kaybolup sıkılabilirsiniz.

Atmosfer

Şimdide kadar sıkılmadıysanız şimdiden sonra da sıkılmasınız. Ne de olsa değişen bir şey yok.

LEVEL Notu

Ben bu dizayn ekine gerekten sıcak bakıyorum. Sadece dövüş, savaş çok yanlış. Birez de işe gündelik hayatı katmaliyiz.

Min: P 166, 16 RAM, 1 MB SVGA Ekran Kartı

Önerilen: P 200, 32 RAM, 3D destekli kart

Grafik desteği: Direct3D

Multiplay: Yok

Extra: Yok

67



ENEMY ENGAGED: RAH-66 COMANCHE VS. KA-52 HOKUM

Savaş Helikopterlerinin amansız rekabeti...

Yapım: Razorworks

Dağıtım: Empire

Tür: Helikopter Simülasyonu

Web: www.enemyengaged.com



9

O'lı yıllar (vay çok nostaljik bir giriş oldu şimdiden, ne de olsa arada bir asır var). O zaman bir Amiga sahibiyim, Amiga'nın PC'lere kök söktürüdüğü, çoğu PC kullanıcısının Amiga'nın oyunlarına gipta ettiği zamanlar. Bilgisayarcıma gidip ilk helikopter oyunum olan Gunship 2000'i almışım. Tam dört disketlik mükemmel bir oyundu. Bir yandan ben, bir yandan kardeşim sabah akşam Gunship 2000 oynardık. Sonra oyunun üçüncü disketinde oyundan kaynaklanan bir hata dan dolayı bir bölümde takıldı. Attığım füzeler hedefin üzerinden geçip gidiyordu. Açıyıp uzulmuştum bu duruma. Bu olaydan yaklaşık bir sene sonra Gunship'i tekrar satın aldım. Tekrar oynadım ve yine aynı yerde takıldı. Bu sefer hissettiğim şey üzüntü değil sinirdi. Ve o gün-

den sonra hiç bir helikopter simülasyonu oynamadım.

Tarih tekerrürden ibarettir

...ta ki Tuğbek beni arayıp "Cem'in selamı var, Enemy Engaged: Rah-66 Comanche vs. KA-52 Hokum'u incelemen gerekiyor," diyece kadar. İlk önce oyunun ismini tam anlamadığımın bunun bir helikopter simülasyonu olabileceğini de düşünmemiştim ama, Tuğbek beyrimi okurcasına bunun ne tür bir oyun olduğunu da bir çırpıda söyleyiverdi. Tarih bana ağılarını ormuştu, helikopterlerle tekrar yüzleşmem gerekiyordu. Öncelikle şunu belirtiyim ki, tam ismiyle Enemy Engaged: Rah-66 Comanche versus KA-52 Hokum dünyanın en uzun simülasyon ismine sahip. Bu oyunun bir de önceki oyunu varmış (meraklıları

elbette bilirler), onun da ismi Enemy Engaged: Apache Havoc. Bu oyunda iki teknolojik hikadan birini kullanırsınız: RAH-66 Comanche veya çift motorlu bir KA-52 Hokum. Ayrıca eğer biraz önce bahsettiğim Apache Havoc oyununa da sahipseniz bu iki helikopterine yanı sıra AH-64D Apache veya Mi-28 Havoc-B de kullanabiliyorsunuz. Bu oyunda oynayabileceğiniz üç yeni campaign bulunuyor ve yine eğer önceki oyun da kurulu durumdaysa campaign sayısı altıya çıkıyor.

Bu campaign'lerin geçitleri yerler ise günümüzün sıcak çatışma noktaları olan Tayvan, Lübnan ve Yemen. Her bir bolgenin

lebilir. Kokpitlerdeki enince ayrıntı bile düşünülmüş ve sanki önünüzde elinizi uzatsanız dokunabileceğiniz göstergeler duruyor gibi. İnsanın helikopter kullanması geliyor valla. Olcaktı şimdiden şurada bir helikopter, nasıl da uçardım bu oyunu gördükten sonra. Razorworks çok akıllıca davranışarak farklı bilgisayar ve grafik konfigürasyonlarına göre simülasyonda farklı ayrıntı seviyelerini kullanmış. Bu da eğer elinizde çok çok iyi bir sistem varsa, göreceleriniz ağını açık bırakacak kadar güzel olacak demek oluyor.

Yazının dağılmaya başladığından farkındayım ama ben tekrar kokpite doneceğim. O kadar gü-



coğrafi haritaları, gerçek topografik haritalardan uyarlanmış ve saklanmanız için nehir yatakları, dağlar ve ormanlar gibi lükslere sahipler. Alçak ortofoto uçuşlar gerçekten gorulmeye değer, tek kelimeyle korkutucu

...ve de tekerrür etti netekim

Bir simülasyon oyununda dikkat edilmesi en önemli olan şey uçuş modellemeleridir. Emin olabilirsiniz ki bu oyunun fizik ve uçuş modelleri çok gerçekçi. Hatta okuduğum sayfalardan birindeki gerçek bir helikopter pilotu da modellemeden çok memnun kaldığini söyleyordu. Helikopterlerin iç tasarımları ve dış dünya çizimleri mükemmel deni-

zel görünüyorlar ki gerçekten. Elbette daha önce hiçbir Comanche veya Hokum gormedigim için gerçek kokpitlerin neye benzediğini bilmiyorum. Ama bundan daha iyi olmaları pek de mümkün deejilmiş gibi geliyor bana. Kokpitte Multi-Function Display denilen kısımlar var. Buralarda istedığınız görüntülerini izleyebiliyorsunuz. Mesela birinde Yer Radarını seçerken, diğerinde Silah Durumu'nuza ya da Hava Radarı'ni görmeyi tercih edebilirsiniz. MFD'lerle ilgili her şey için bir klavye kısayolu bulunuyor. Ancak bu kısayolları değiştiremiyorsunuz, zaten oyunda o kadar çok kısayol var ki (180'den fazla) birini değiştireyim derken hepsi birbirine girerdi sanırım. Bu





MFD'lerin çoğu menzil, yön ve zoom ayarları bulunuyor. Kullanabileceğiniz MFD'lerin sayısı ise dört. Normal helikopter kullanamaya alışık olan biri bile bunların hepsini öğrenmek için biraz zaman gereklidir. Ama bunun代替えは、ゲームを楽しむための重要な要素です。

Pişman misin diyecek olursanız...

Akıma gelen bir kaç önemli noktaya da deyineyim. Cam kokpit özelliği Apache veya Havoc kullanırken çalışmıyor. Sanırım bir de bununla uğraşalar oyunun çıkışını iyice gecikirdi. Ama hiç belli olmaz tabii, oyun henüz Amerika'da piyasaya sürülmemişti, yalnızca Avrupa'da yayındı. Bu yüzden Razorworks bir sürpriz yaparak bu özelliğe ekleyebilir. Hoş bundan haberimiz olacağını da pek sanmıyorum ya. Ama tabii bu gerçeklik havasını pek etkilemiyor. Gerçeklik demişken Hokum kullanırken TADS modunu seçtiğinizde co-pilotunuz uzanıp MFD'deki bir düğmeye basıyor ve periskoptan bakmak için one fala eğiliyor. Her şey o kadar gerçekçi yapılmış ki, bu insana yep-

yeni bir heyecan tattırıyor açıkçası. Bildiğiniz (veya yaklaşık beş kez) sonra öğreneceğiniz gibi) RAH-66 Comanche'in dizaynı co-pilotunuz arkandır oturacak şekilde yapılmış. KA-52 Hokum'da ise co-pilotunuz yanınızda oturuyor, böylece gözünüzün bir ko-

ten en fazla 1.5 km. uzakta olmalı ve açık bir görüşe sahip olmanız gerekiyor. Yer hedeflerinde kullanıldığında kurşunları çok çabuk bitiyor, o yüzden oyun sırasında bu silahı hava hedefleri için kullanırsanız daha iyi olur. İkinci silahımız AIM-92 Stinger. Bu tür oyulara ilgi duyan herkesin ezbere bildiği bu füzenin özelliklerini tekrarlamaya gerek olduğunu sanmıyorum aslında. Ben de Gunship 2000'de kullanmayı çok sevdim bu silahı. Hoş Gunship'e artık simülasyon demek için bin tane şahit lazım ama olsun, onun yeri de ayrı elbette! Gunship'in yeni versiyonunun tanıtımı bu sırada var (Cem Bilmeyenler için söylüyorum, Stinger füzesi işte güdümlü havadan havaya bir fuzedir arkadaşlar. 5 km. menzili vardır ama flare'ler sayesinde yarlıtılmış çok kolaydır. Yine de bir sonraki silah olan Hellfire'dan da-

ha hafif ve daha hızlılar. Oyunun üçüncü silahı AGM-114L Longbow Hellfire. Yer ve yavaş hava hedefleri için ideal bir füze. Bu füzenin kullanımı hakkında öğrendiğim bir şey oldu. Normal helikopterler-

de Priority Fire Zone (Oncelikli Ateş Bolgesi) diye bir olay var. Böylece sanırım bir hedef vurulduğunda kendiliğinden o bölgenin içindeki diğer bir hedefi kilitlenebiliyor. Enemy Engaged'de ise bir düşmanı vurduktan sonra hemen sonraki hedef tuşuna basmalı ve Hellfire'ları yollamalısınız. Bu biraz zahmetli bir iş. Neyse bu kadar kusur kadi kızında da olur.

...elbette değişim derim size.

Dordüncü silahımızın ismi AGM-114K Hellfire II. Bu füze, Hellfire'in yarı-etkin lazer yönetimi hali. Çarpışma anına kadar hedefin lazerlere işaretlenmesini gerektiriyor. Hellfire'ların her iki cinsi de oldukça ağır (45 kilo) ve en fazla 1.3 mach hızda ulaşabiliyorlar. Stinger ise 13.6 kiloydu ve 2.0 mach hızına ulaşabiliyordu. Ayrıca çoğu

simülasyon oyununda eksik olan bir özellik bu oyunda var. Eğer LOAL modunu kullanırsanız füze menziliniz düşüyor. Çünkü geniş kavisli uçuş yolu, motora daha fazla güç binnmesine neden oluyor ve de sanırım bu yüzden füzelere yeterince güç vermemiyorum. Biraz tahminlerle dolu bir yazı olmaya başladım ama gidip de bir helikopter pilotundan yeterli bilgi alacak vaktim olmadığından ne yazık ki. Son silahımız ise Hydra 70 Rockets. Bunlar 70mm'lik roketler. Hedefe kilitlenmek için düşmanı önlüğe almamız gerekmektedir. Bu roketlerde iki çeşit savaş başlığı kullanılabiliyor, M255 HE ve M261 MPSM. M255 hafif yer hedefleri ve yerdeki uçaklar için, M261 ise daha ağır zırhlı hedefler için kullanılıyor.

Yazının sonlarına doğru biraz ayrıntıya girmiş olsam da oyunda karşılaşacağınız ayrıntının yanında buntlar pek de bir şey söylemeyeceğim. Bu oyunun şimdiye kadar yapılmış en iyi helikopter simülasyonu olduğunu söylesem sanırım abartmış olmam. Empire ve Razorworks çok az buçka sahip olan mükemmel bir oyun yapmışlar. Bu oyunu gerçek bir helikopter来看看吧 meraklı taşıyan herkese tavsiye ediyorum.

Eser Güven



sesiyle onu sürekli görebiliyorsunuz. Madem ayrıntılardan açıldı söz, biraz da oyunda kullanabileceğiniz silahlardan bahsedelim. Enemy Engaged: Rah-66 Comanche vs. KA-52 Hokum'da düşmanlarınızı yok etmeniz için kullanabileceğiniz beş çeşit silah bulunuyor. Bunalardan ilk 20mm gatling gun. Hem yer hem de hava hedefleri için uygun olan bu silahı kullanabilmek için hedef-



Grafikler
Bir Helikopter simülasyonunda olması beklenen gibi güzel ve detaylı işik efektleri geleceğini deUCEK kılınır.

Ses ve Müzik

Cok mükemmel olmasalar da müzükler havyanlı, sesler gerçekçi. Oyunun atmosferine katkıda bulunuyorlar.

Oynamabilirlik

Bir simülasyonda akıyon oyununu karıştırınca havalı edin. Oyun olabildiğince kullanıcı dostu olarak dizayn edilmiş.

Atmosfer

Şo Metre yükseklikte uçarken çökmenin korkusunu yükselince de virulumin korkusunu yaşayorsunuz.

LEVEL Notu

Enemy Engaged rakibi Gunship'in hocalıca bilerek kaliteli bir yapılmış. Morfolojisi tasviye edilir.

Minimum: Pentium 133, 32 MB bellek, 200 MHz sabit disk, 8 fizik CDROM

Önerilen: Pentium II 266, 64 MB bellek, 200 MHz sabit disk, 8 fizik CDROM

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: 3D ekran kartı

80

AGHARTA

İyi bir deneme ama maalesef kötü bir sonuç. Belki bir dahaki sefere...

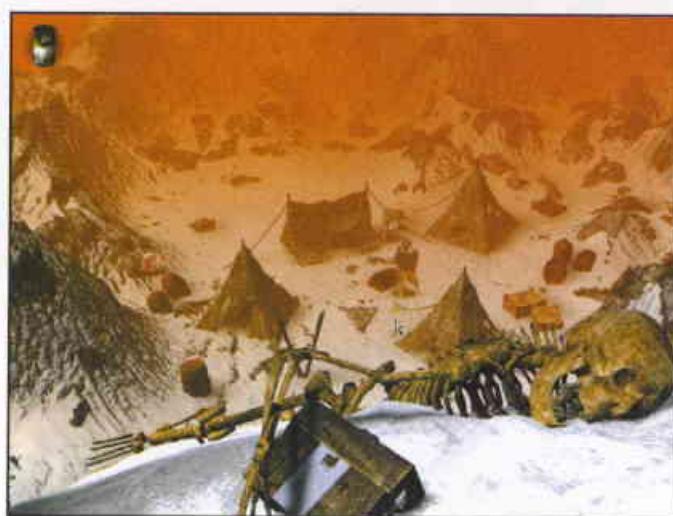
Yapım: Aniware

Dağıtım: IQ

Tür: Adventure

Web: www.agharta.com

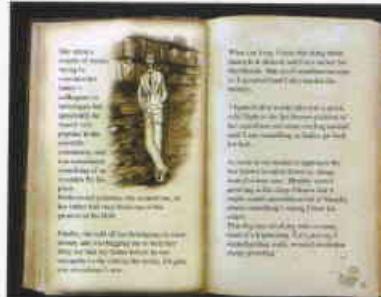
Hikayem rüzgarlı bir İstanbul sabahında başlıdı, dışında lodos vardı ve muhemeden o sabah Kadıköy'den kalkması gereken gemiler kendilerini hiç de yola çıkacak gibi hissetmedikleri için yolcuların şikayetlerine alıdmaksızın işkelelerini tek etmemle karar almışlardı. Lodoslu sabahlarda Kadıköy'ün gemilerini hep takdir etmişimdir, kendime benzettigim için... Her neyse, böyle isteksiz bir sabaha elime tutuşturulan oyunun adı Agharta'ydı. Oynadığınızı hatta duyduğumu sanmıyorum, çünkü ben de oyuna baktığında ilk tepkim "bu ne ya?" oldu. Yine de bütün önyarlıları ait oldukları köşeye bırakıp ilk bakişa 2 CD'lik gibi görünen bu adventure oyununu bilgisayarına kurmak konusunda tereddüt etmedim. İlk CD'yle işim yaklaşık 1,5 dakika sürdü. Ortalamanın altında bir bilgiyaradan koca bir CD'yi bu kadar kısa sürede yüklemesini beklemeyi hayalperestlik olduğunu kabul edip Agharta'nın biraz vitrin



olsun diye 2 CD'lik bir oyun olduğuna kanaat getirdim. Tabii önemli olan oyunun kendisiydi. Adı duyulmamış ve düşük bütçeli oyunlar yapan yaratıcı gruplara karşı hissettiğim bütün sempatiyi devreye sokarak Agharta'yı oynamaya başladım.

Sen geçerken sahiden...

Buradan sonrası sadece lodos, gemileri ve beni değil, siz de ilgilendiriyor. Oyunu başlatığınızda çok hoş bir aksanla altı sayfalık bir hikayeyi okuyan bir ses karşılıyor sizi.



peğimiz Murphy'yi adamımızı aramak için yola çıktığımız ucağımızın yanında bulunuyoruz. Kitanın kendine has garip sısi yüzünden uçak düşmüş ve bizi hiç hazırlıksız ortada kalmış durumdayız. Yapmamız gereken şey çok açık, ortağı tarayarak hem kayıp bilim adamının izini hem de buradan çıkışmanın bir yolunu bulmamız gerekiyor. Bence buraya kadar her şey gayet güzel, hatta

çok hoş ayrintıları olan güzel bir ortamda hem sevimli hem sadık bir köpekle kışa (ya da uzun) bir gezintiye çıkmaya da

kimsenin itirazı olmamalı, nitekim benim yok... Fakat nedense Agharta'yı yapan sempatik Aniware ekibi ortaya kasıntı ve oynamamaz bir oyun çıkarmak için elinden geleni yapmış gibi görünüyor. İnsan böylesi hoş bir girişten sonra neden bu insanların kendi kendilerine haksızlık ettiğini anlamakta güçlük çekiyor.

Sessizce...

Bugüne kadar içinde oyuncunun hızını ve attraktiv yeteneklerini sinayan ufak bölümler içeren bir dolu adventure gördüm ve oynamadım, bunda garip bir taraf

yok. Eğer hikaye çok çarpıcı ve iddialı değilse zaten araya bu tip heyecan dozunu yukselten aksiyonlar yerleştirmek daima akılçıl ve hoşça giden bir şeydır. Ama daha oyunun başında oynanan yıldırın ve sınırden kudurtan bir oyun yapmanın mantığı nedir bu konuda bir fikir geliştirebilmiş değilim. Elbette insan biraz zorlandığı bir işi ya da görevi tamamladığında basit bir işin altın dan kalktığı zamanlara göre daha keyifli ve güvenli hisseder ve bir oyunun oyunculara vermeye çalıştığı seylerden biri de budur ama bir oyunun amacı asla sınır hastası insanlar yaratmak olmalıdır. İşte Agharta'nın sorunu bu, eger ille de oynamak istiyorsanız yanınızda en azından bir kutu Diazem bulundurmanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Ya da kimyasal desteğe karşılıksız Tuğbek'in yaptığı gibi mouse'u kullanarak monitör kirmayı da deneyebilirsiniz. Eh, tabii kendi özgün metotlarınızı geliştirmeniz de mümkün. Belki de en sağılıklı Agharta'yı hiç denememek

Gemiler kalkar bu limandan...

Sonuçta o sabah lodosvardı, gemiler gibi ben de hiçbir yere gitmek istemiyordum. Her şeyi ve herkesi unutup uyumak en iyisiydi. Ortalık sakinleşip insanlar istediği yere bildikleri yollardan gitmeye başlayana, rüzgarın uğultusu ve Agharta'nın yarattığı hayal kırıklığı unutulana kadar...

(Bu ay bütün editörler şarkı sözlerinden ara başlık atma sözü mu verdiler birbirlerine. Bana da haber verseydiniz keşke. Canım çıktı bu ay yazılarımı ara başlık bulacağım diye. Var mı böyle rahat iş? Ne uyanık insanlar var bu gezeğende tanrı -Cem)

Serpil Ulutürk



36 LEVEL Notu

Güzel bir oyun olabildi. Uzgunum. Krake oynamabili olsaydı! Grafikleri güzel, sevinde etkileyici ama neden böyle oldu?

Minimum: P350 MHz, 32 MB RAM, 4X CD

RÖM: 3D Kart

Önerilen: PII 200 MHz, 64 MB RAM, 4X CD

RÖM: 3D Kart

3D Desteği: Direct 3D

Multiplay: Yok

PSX Uyumluluğu: Yok

Alternatif

Sanitorium

Sayı/Plata

Temmuz 98 100/100

FLYING HEROES

Türler arası yolculuklardan hoşlananlardan siz aradığınızı buldunuz!

Yapım: Illusion Softworks

Dağıtım: TalonSoft

Tür: Aksiyon

Web: www.flying-heroes.com

Hidden and Dangerous'u yaratan Çek ekip Illusion Softworks'ten eğlenceli ve fantastik bir ortamda geçen ve birbiriley yolları pek keşfetmemeyen türleri bir arada kullanın bir oyunla karşı karşıyayız. Bu da Flying Heroes'u sadece türler arası bir deney olmaktan çıkarıp başlı başına bir tur yaratma eğilimindeki ciddi bir oyun yapıyor. Ne demek istedigimi açıklayacağım, merak etmeyin.

Nasıl yanı?

Hesperie denen fantastik dünyada geçen hikayemizin konusunu garip bir müsabaka oluşturuyor. Şu andan çok uzak bir zamanlarda bu dünyyanın yerilleri kendi aralarında hava çarpışmaları üzerine kurulu bir spor dalı gelişmişlerdir. Tabii zaman ve mekan bizimkinden çok farklı olduğu için bu dünyalıların fair play anlayışı da bizim alışık olduğumuzdan çok farklıdır. Ama bu önemli değil. Bu yarışmalar sonucu 4 klan diğer rakiplerini geride bırakarak tepeye yerleşir ve bundan sonraki yarışlar bu dört ekib arasında geçer, ille de bizim kurallarımıza uyarlamak gerekirse bu duruma basitçe yarı final müsabakaları diyebiliriz. Ama bu da önemli değil. Oyunda bu dört pilottan biri olacaksınız ve size hem para hem de itibar kazandıracak olan final yolunda rakiplerinizi geride bırakmayı çalışacaksınız. Bütün bu mücadelede Descent tarzı çarpışma-

rin yanı sıra olaya esas eğlenceyi ve renkliliği katan modlar da var. Ancak onları burada anlatmaya çalışım (başka bir yerde de anlatacağımı sanmıyorum aslında).

Tabii buradaki önemli bir husus da birbirleriyle yarışan bu dört klanın her birinin kendine has özellikleri olması. Bunun dışında pilotunuzun yetenekleri arasında belli bir denge var. Yani her konuda iyi ya da yeteneksiz olma şansınız yok. Kişisel yeteneklerini ya da yeteneksizliğini işin içine katmıyoruz hiç kuşkusuz. Bu yetenek terazisinin bir tarafında hız ve çeviklik, diğer tarafında ise dayanıklılık ve güç var. Başka bir deyişle hızlısanız başarısız kalmaya razı olmak zorundasınız. Aralarından seçim yapabileceğiniz klanların geçmişlerine dair bir takım hikayeler de uydurulmuş durumda ama bu bizi pek ilgilendirmeyecek. Şimdi bu elemanların isimlerini bilmenizi yeterli görüyorum; Sky Knights, Lizard Raiders, Magion, Hammercraft. Her klan için aralarından seçim yapılabilecek 6 tip uçak var. Bunları da hız, dayanıklılık, vs. konularda geliştirebiliyorsunuz. Oyuna kullandığınız tip uçağın en basit modeliyle başlıyor ve kazandığınız yarış ve dolayısıyla para miktarına bağlı olarak zamanla daha sağlam bir araç haline getiriyorsunuz. Ayrıca 9 ayrı şekilde upgrade edilebilen altı çeşit silahdan da istediğinizini satın alabilirsiniz, paranız olduğu sürece. Paranın her kapısı açtı! Flying

Heroes'da gerekli ödemeyi yaparak sizin adınıza çalışacak kiralık pilotlar da tutabileceğiniz.

Öyle işte...

Turnuva Hesperie'nin çeşitli bölgelerine dağılmış on ayrı noktada gerçekleşiyor. Oyunun fantastik nitelğini en çok vurgulayan yanı da bu mekanlar. Turnuvaya ilk başladığınız yer olan Arena'dan nefes kesici Magical Islands'a kadar bütün mekanlar göz alıcı ve fantastik ve hatta otantik.

Bu level'lara tek tek baktığımızda her birinin kendi oynanış özelikleri olduğunu görüyoruz. Belli bir karakteristike sahip bu mekanların bazıları kocaman bir düzülükten ibaretken bazıları saklanabileceğiniz bir çok gizli bölüm ve engel içeriyor. Ayrıca bazı level'lar hiçbir uçuş zorluğu çıkarmayan boş bir alanen bazıları tepeleri ve dağları ne kadar iyi uşabildiğinizi sınıyor.

Şimdije kadar her şeyiyle gayet iyi görünen bu oyunun en önemli kusuruysa düşmanlarınıza alt etmenin gerçekten fazlaıyla zor olması. Onlar size kolayca zarar verebilecek sizin bunu başarmak için çok daha fazla çalışmak zorunda olmanız hem haksız hem de insana kendini beceriksiz hissettiren bir durum. Bu oyunda kazanmak için uzun bir süre kaybetmeye göze almalı ve sabır olmalısınız. Yine de ayırdığınız zamanın ve gösterdiğiniz sabır sonunda başarılı olacağınızda söz vermeyiz, sonuna kadar kaybetmeye de devam edebilirsiniz.

Düşman pilotlarının her birinin de kendine has taktikleri ve huyları var. Onları dikkatle izler ve iyi tanırsanız hangisiyle karşılaşığınızda ne tip bir hareket bekleyeceğinizi bilebilirsiniz. Komik ve ilginç isimlere sahip bu NPC'lerden bazıları diğerleriyle arasında belli bir mesafe olmasını ve uzaktan atış yapmayı tercih



ederken bazıları burnunuzun dibine kadar girip yakın vrouşlarla işinizi bitirme yolunu seçiyor. Bu tip detayları dikkatle izlemeniz surprizlerden hoşlanmıyorsanız gayet faydalı olacaktır.

Yani...

Sadece first-person shooter sevmek bile Flying Heroes'u oynamak için yeterince güçlü bir gerekçe aslında ama garip bir biçimde işin içine uçuş ve fantezi öğelerini de baskın bir biçimde katan bu oyundan daha fazla insan tarafından oynanıp sevilmeye aday. (Bu başlıklar seni kurtarmaz Serpil-Cem)

Serpil-Ulutürk

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Aklınıza gelebilecek her türden ejekti de sinyal ve ışıkları 3D grafiklerin karışı karıştırmamızı söyleyebiliriz.

Ses ve Müzik

İyi, gayet iyi. Yani, her şey hakkında fikir beyan etmek zorunda değil miyim? İyi işte... (İşte bu Serpil-Cem, serpilin-Cem)

Oynamabilirlik

Düzenlerin gereğinden fazla güçlü olmasının nedeni çok sınırlı bozukluğu yaratır da en azından arayüzde ciddi sorunlar yok.

Atmosfer

Flying Heroes'u kendine özgü bir oyun yapmak en önemli özelliklerinden biri de yaratığı atmosfer.

LEVEL Notu

68

Sündüğü çok sayıda seçenek, almakta zorlanabileceğinizdeki oransız tempolu oynanışıyla Flying Heroes uzun süre tüketilemeyecek oynamadan.

Minimum: P165, 64 MB RAM, 4 MB 3D ekran kartı, CD ROM

Önerilen: PII 400, 64 MB RAM, 16 MB 3D ekran

kartı, joystick, EX CD ROM

3D Desteği: Var

Multiplayer: Var



Speed's the Essence
Magical Islands
Reward: 500.00

Alternatif

Sinistar

Sayı/Puan: **Aralık 99 70/100**

HIT

HEROES III: SHADOW OF DEATH

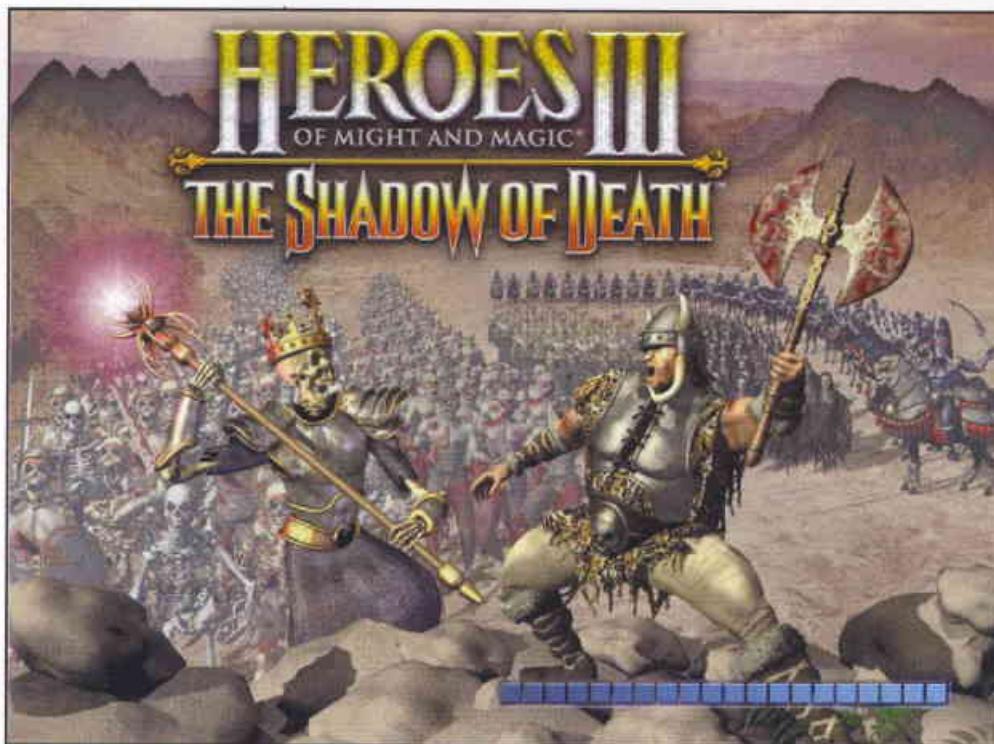
Mükemmel oyunun yeni görevleri...

Yapım: 3DO

Dağıtım: 3DO

Tür: turn based strateji

Web: www.3do.com



Sihrin ve Gücün Kahramanları hakkında söylemeyecek çok şey vardır aslında. Yüce bilgisayar oyunu kahramanları, onu tüm zamanların en iyi strateji oyunlarından biri ilan ettiğinden bu yana, bu şaheser çok evrim geçirdi. Heroes 1 ve Heroes 2 arasındaki devrim, oyunu saatler yerine günler boyunca aralıksız oynamamızı sağlamıştı. Heroes 3'te ise oyun tam anlamıyla güzelleşmiş, oyun dünyasının nirvanasına doğru büyük bir adım atmış, kendi gerçek formunu yakalamıştı. Kale, artifact

ve diğer oyun öğelerinin çeşitliliğinin artışı oyunu inanılmaz renklendirmiştir ve zevk katsayısının sonuna sıfırlar eklememizi sağlamıştır. Bu guzelleşme operasyonunun hemen ardından gelen Heroes III: Armageddon's Blade'de de devam etmiş, yeni bir campaign serisi, elemental kaleşi ve efsanevi Armageddon's Blade artifact'ı oyuna tam bir heyecan firtinasına çevirmiştir (merak etmeyin bu kılıç bile Cloak of Undead ve Power of Dragon Father gibi yeni artifactların yanında koca bir hiç kalır). Ve şimdi efsanemiz ay-

nen yeni bir expansion'la devam ediyor. Sihir ve kılıç yine aynı belki ama, bulunması gereken inanılmaz artifact'ler sizi bekliyor olacak.

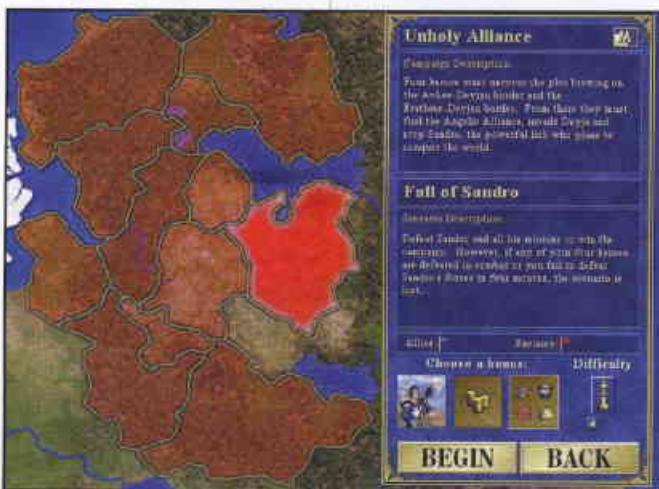
Artifact'çı geldii hanım

Eminim sizin de altın yumurtlayan bir tavşunuz olsaydı, oyunun devamını getirmek için elinizden geleni yapardınız. 3DO da kendi tavşunun farkında anlaşılan ki, büyük bir inatla, daha doğrusu güzel bir inatla Heroes serisine eklentiler yapmaya devam ediyor. İşte son expansion Shadow of Death'de de 7 campaign ve bunların içindeki 38 scenario boyunca aynı savaşımızı veriyoruz. Bu sefer, Sandro denen manyak bir necromancer tüm dünyayı ele geçirme kararı alır ve bunun için ihtiyacı olan artifact'ları aratmaya başlar. İşte siz önce bu artifact'ları büyük bir masumiyetle para ve zafer için arayacak olan Gem, Crag Hack, Gelu ve Yogi'yu yöneteceksiniz. Bulduğunuzda ise Sandro'nun aslında sizi kandırdığını ve vaat ettiklerini vermemele kalmayıp aynı anda da tüm ülkeyi ele geçirmek üzere olduğunu anlayacaksınız. İşte bu noktada işe el

atıp hep beraber Angelic Alliance denilen efsanevi kılıç oluşturmaya çalışacak ve Sandro'nun hakkından geleceksiniz. Konu kısaca böyle. Oyunun eski senaryolarındaki gibi iyi ve kötü arasında bir seçim şansınız yok. Ama onun yerine bence kesinlikle daha kötü bir sistem olan sırayla oynamaya var. Diğer bir deyişle bir bölümde Necromancer'ları yoketmeye çalışırken, sonraki bölümde Sandro olup sizi yok etmeye çalışan bu dört kahramanı yeryüzünden sileceksiniz. Bir iyi, bir kötü yanı. Tamam böyle oyunun tüm nimetlerinden yani, oyundaki hemen her kale tipinden ve artifact'inden yararlanabiliyorsunuz. Hatta ilginç de oluyor, oyunun konusunu her iki tarafın ağızından da dinliyor ve farklı yorumlarına şahitlik yapabiliyorsunuz, ama yine de bence felsefe olarak super yanlış ve çok saçma. Onun yerine oyun en başında iki tarafa ayırmalı ve böyle folloş bir şekilde senaryo salatası yerine adam gibi tek bir inanç doğrultusunda hırsla oynayabilmeliyiz.

Yok mu bir Armor of Damned alan

Oyunun söyle geneline bakıldığında, değil öyle çok neredeyse hiç değişiklik yok. Oyun sistemi, grafikler, arabirim, creature'lar, kaleler her şey aynı. İlk başta değişen tek şey, yeni bir senaryo zinciri ve aralardaki tek ekranlık demolar gibi geliyor ama, aslında oyun içinde bir kaç ufak detay değişikliği yapılmış ve koskoca ama hakkaten dev gibin yeni artifact kombinasyonları getirilmiş. Her ne kadar ufak değişikler bence o kadar önemli olmasa da (bazı binaların ve creature'ların fiyat değişikleri (mesela artık angel için paranın yanında mücevher (gem) de vermeniz gerekecek), kale öndeindeki moatalar'da creature'ların zarar görmesi (istisnasız 70 HP), 8 yeni terrain türü (eger elemental bir yerse üzerinde o türün büyülerini expert oluyor) ve Armageddon's Blade'deki o ultra super dragonlar'ı alma imkanı vs. kombine ar-





tifact'ler çok kuvvetli ve içlerinde bazıları var ki oynamak olağanüstü zevkli oluyor. Bu artifact'ler, Armageddon's Blade'de de bulunan artifact'lerden aynı işlemi yapanların hepsini topladığınızda (mesela size maden veren artifact'lerin hepsini bulursanız birleşirip Cornucopia'i yapabilirsiniz) birleşip oluşabiliyorlar. Tabii ki bu artifact'leri oluşturması hiç ama hiç kolay değil. 3 taneyle de oluşan artifact'ler varken kimileri için 9 tane artifact'e ihtiyaç duyacaksınız. İsterseniz, ne redeye oyunu almanız için tek neden olacak bu güzeli büyülü eşyaları daha yakından inceleyim (iyiysa istemeyin).

Ama Önce Not 1: Artifact'leri kendi değerlendirmeme göre kuvvetsinden kuwertliye göre yaz-

ni hesaba katarsak o kadar da önemli bir özellik değil bence?????????

11. Ring of Magi: Yapılığını tüm buyulerin fazladan 50 el daha etkili kalmasını sağlar. Süper gereksiz bir özellik. Heroes tarihinde 50 ellik bir savaş olmadığı ve olmayacağı düşünülürse, 50 yerine 10 el yapıp fazladan başka özellikler koysalar daha iyi olurdu sankil (Mesela rakibin spell duration'ını düşürebilir ya da aynı elde iki büyüğünü yapılmasını sağlayabilirdi ya da Phoenix çırılbılabilir (yuuh vs.).

10. Wizard's Well: Her el mana point'ınızı full'ler. Aslında bu gereksiz, çünkü oyunda bir yerden sonra tüm özellikler 20 hatta 30'u geçtiğinden dolayı /Angelic Alliance'le benim oyun-

veya daha başka her türlü nedenden dolayı yarı gücünde atmasını engeller, ve her türlü yakın temasını yok eder. Çok fazla uzaktan menzilli oynuyorsanız epey yararlı olabilir.

7. Statue of Legion: Castle kaledelerinin hepsindeki yaratık çoğalmasını yüzde 50 artırır.

6. Cornucopia: Kendileri, oyundaki maden sorununu kökünden halleter. Kristal, mücevher, sülfür ve civa stoklarınıza her el fazladan 4'er tane eklenir.

5. Elixir of Life: Tüm creature'larınızın HP'leri yüzde 25 artar ve her elin sonunda HP'leri fullenir, artık kolay kolay yaratıklarınız yok olmayacak.

4. Armor of the Damned: İşte Sandro'nun muhtesem ikinci artifact'i. Her savaşın başında rakibe hiç mana harcamadan mass slow, mass weakness, mass curse ve mass misfortune atar ve böylece rakibin etkisini inanılmaz düşürür (özellikle de mass slow buysunun Heroes tarihinin en iyi büyüsü olduğu düşünülürse - bu konuda aksini iddia eden varsa, arasın konuşalım).

3. Angelic Alliance: İşte oyuna ismini veren ve bölümler boyunca sizi uğraştıran efsanevi kılıç. Tüm neutral ve good kalelerindeki yaratıkların aynı hero'nun altında moral dezavantajı olmadan savaşabilmesini sağlamaşının yanı sıra her savaşın başında 4. level bir büyüğü olan mass prayer'ı da beleşten yapar! (Bu arada belki ufak bir ayrıntı ama AA'yi oluşturan parçalar dört özelliğinize de +21'cik gibi bir bonus veriyor.)

2. Power of the Dragon Father: Bu sanat şaheseri artifact'i yapmayı başaranız mümkün olursa ki (son bölümde hut'lardan birine elixir of life'ı verdığınızda size bozuk para gibi veriyor) tüm özelliklerinizin +6 almasının yanı sıra, sıkı durun, tüm yaratıklarınız 1-4. level arasındaki tüm büyülere karşı immune oluyor. Nasıl ama, iyi bir buyucunun elindeyken Armageddon's Blade falan yalan oluyor!

1. Cloak of the Undead King: Yuh! Oha yanlış! El insaf, bu kadar olmaz, şaka gibi. Bir tek Sand-

ro'nun kullandığı bu rüya aleti oluşturan artifact'ler necromancy skill'inizi yüzde 30 artırıyor. Ama esas önemli olan, oyun boyunca öldürdüğünüz her yaratığın bir kısmı eğer necromancy skill'iniz basic'se skeleton yerine zombie, advanced'sa wight ve eğer expert'se (ki çok kısa bir sürede expert yapabilirsiniz), inanılmaz bir sey ama, lich olarak size geri dönüyor. Böylece bir sure sonra bin küsur lich'le etrafta sıkıntından patlayarak ilerliyorsunuz, size karşı koyabilecek bir güç kalmıyor çünkü. Hayır utanmasak death knight çağırıcı o olacak.

Sonuç itibarıyla Heroes of the Might&Magic denilen turn-based strateji oyunu, oyun dünyasına adını platin hartfelerle kazitan ender oyunlardan biridir. Her ne kadar Shadow of Death'teki yenilik sayısı benim beklediğimin çok altında olsa da, yine de benim gibi her Heroes fan'ı için alınması farzdır. Hiç Heroes oynamamışsanız da gönül rahatlığıyla alabilirsiniz, çünkü Shadow of Death aynı anda original Heroes'lu de kapsıyor, yani tek CD'de iki oyun alıyzsunuz.

Güçün kılıcı büyüğünde, sihirin değneği savaşçıyla, Level dolu bir ay da sizinle olsun.

Gökhan & Batu

Grafikler

Heroes'un grafikleri hiç bir zaman muhteşem olmuştu. Gerçek bölüm arasında ekranlar gözdektir. Ama daha uzun olabilirler.

Ses ve Müzik

Ses efektleri jenerik değil, müzikler ise güzel, özellikle kale müzipleri epey iyi yapılmış, ama daha çok müzik olabilirler.

Oynamabilirlik

Oynamanıza gerek yok, herkesin oynayabileceği bir oyun. Zorluk seviyesi olarak ne çok zor değil.

Atmosfer

Heroes'un ne muhteşem bir grafik-ses yapıldırdı ne harika demolar ne de çok orijinal bir konusu... Ama oynamaktır...

LEVEL Notu

88

Minimum: Pentium 133, 32 MB bellek, 320 MB sabit disk, 4 hızlı CDROM
Önerilen: Pentium 166, 44 MB bellek, 320 MB sabit disk, 16 hızlı CDROM

Multplayer: modem/internet/network
Grafik Desteği: 800x600 16-bit



dim, tecrübeyle sabittir.

Ve de Not 2 : Artifact'lerin kendilerini oluşturan diğer artifact'lerin tüm özelliklerini taşıdığını unutmayın. Burada sadece ekstra özellikleri verecektir.

12. Admiral's Hat: Gemilere inip binerken tüm movement point'ınızın gitmesini engeller. Oyunu bitirmek için ne denizlerin hayatı bir önemini olmadığıne de en fazla ekstradan bir günde malolan gemi binmeleri

daki Yog'un atak ve defansı 50'nin üzerindeydi), o kadar yüksek wisdom'larda mana point pek de sık regenere edilmeye ihtiyaç duymuyor...

9- Titan's Thunder: Titan's Lightning Bolt'u atmanızı sağlıyor: 0 manaya 600HP zarar diğer bir deyişle. Başlarda işe yarayabilir, ama ilerki zamanlarda 600HP zarar pek bir onem teşkil etmeyecek gibi.

8. Bow of Sharpshooter: Atıcı creature'larınızın uzaklıklık, duvar

LEMMINGS REVOLUTION

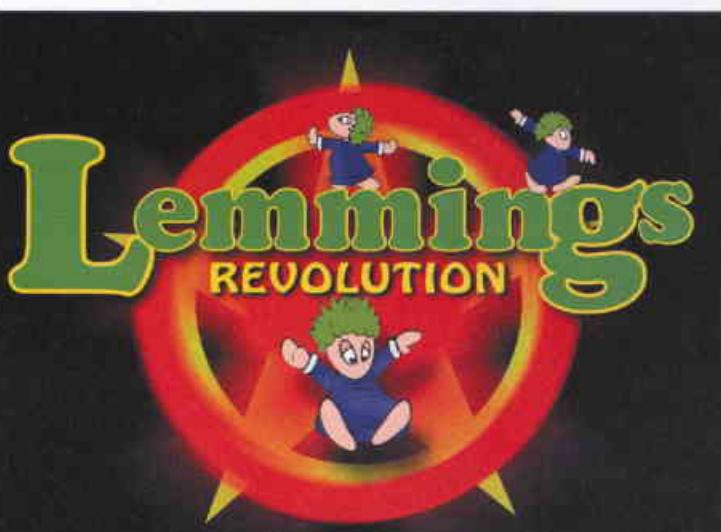
Küçük masum yaratıklar yine tehlikedeler...

Yapım: Take2

Dağıtıcı: Take 2

Tür: Puzzle

Web: www.take2games.com



Cok çok uzun zaman önce, develer tellal pireler berber iken uzaklarında minik mi minik bir ülkeye varmış. Bu ülkenin halkı ülkeye adapte olabilmek için küçükmüş. Her zaman mavi elbiseli ve yeşil saçlı olan bu halkın zamanla boyuya beraber beyni de külçümeye başlamış. Gittikçe küçülen beyinleri zamanla, halk arasında paniğe neden olmuş ve bu konuya bir çare bulmak üzere şehir konseyiyle beraber bir toplantı yapmışlar. Kürsüye çıkan başbakan konuyu izah etmeye başlamış ve önemli olanın, boyun değil işlevin olduğunu iddia etmiş. O sırada toplanan kalabalıktan minik bir çocuk dönmiş "Len, minicik beyin var bir de ders veriyor," demeye çalışmış. Ama tam o sırada bu insanların iyice küçülen beyincikleri yok olmuş ve çocukların ağızından "len minik" şeklinde bir şey çıkmış. İşte bu insanların son duyukları laf o olmuş. O andan itibaren hepsi beyinsiz küçük insanıklar haline gelmişler ve soy-

leyebildikleri tek laf da duyukları son kelimeler olan "len minik" olmuş. Bu laf da zamanla değişmiş ve "len ming" "lem ming" ve en sonunda "lemmings" haline gelmiş. Ve işte bugün bile hala en uzak ormanların birinde yer altında "lemmings, lemmings" diye bilincsiz bir şekilde söylenen, yürüyen, iş yapan, çitleşen ama düşünmemeyen bir ülke vardır. Sonsuza kadar da orada kesfedil-

meden yaşayacaklardır.

Hikayemizin buraya kadar olan kısmı sizin bilmemişti kışkırdı, şimdi de sizin bildiğiniz kısmını, daha doğrusu bilgisayar dünyasının Lemmings'i hakkında kısaca bilgi verelim:

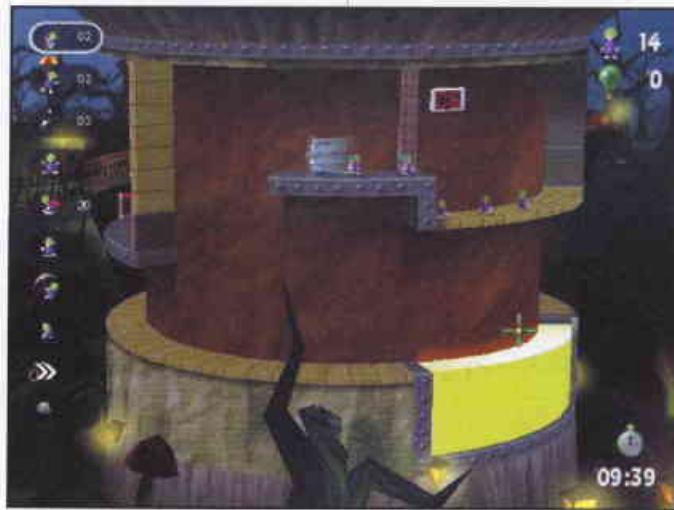
Amiga anıları

Amiga'nın bilgisayar oyunu dünyasının rakipsiz tek İlahı olduğu zamanlar, tahmin edeceğiniz gibi grafikler, günümüz standartlarına göre olağanüstü kötüydü. DMA Design'daki iki programcı, hareket eden bir objenin (sprite) en fazla ne kadar küçük olabileceği üzerine israrla inatlaşıyorlardı. Bnlardan biri, kesinlikle 16 pikselden daha küçük bir objenin olamayacağını söyleyordu. Diğer adam ise 8 pikselle de mantıklı bir animasyon yapabileceğini iddia ediyordu. Bunu kanıtlamak için ufak bir programcık yaptı. Ve işte böylece, sene 1991'de, Lemmings efsanesi bilgisayar dünyasına adımını attı. Bu 8 piksellik mavi elbiseli, yeşil kafalı adamlar zamanla büyündüler, geliştiler, güzelleştiler, 3D'leş-



tiler ve günümüze kadar 9 yıl boyunca çeşitli metamorfozlar geçtikten sonra nihayetinde Lemmings: Revolution olarak geri döndüler. Gönül isterdi ki, "Of be, ne dönüş ama, adına şanına yakışır, bomba gibi bir oyun!" diyelim ama, çok da büyük değişikliklerle gelmedi. Revolution Aslına bakarsanız, Lemmings gibi bir oyundan çok fazla yenilik beklemek haksızlık olur. Yeni mekanlar, yeni grafikler (3D) ve yeni bulmacalar dışında bir Lemmings fanı ne ister ki?

Oyunu hiç bilmeyenler için kısaca hatırlamamız gerekirse (ki en azından bir kaç senedir bilgisayar oyunu dünyasının içindeyiseniz böyle bir seye imkan yok), yürümekten başka hiç bir şey bilmenen bir dolu minik insançağı bir sürü tehlikeden atlatıp sağlam bir şekilde çıkış noktasına götürmeye çalışırsınız. Ama bu sırada onları yönetmiyorsunuz, onları yönlendirmiyorsunuz. Yani diğer oyunlardaki gibi bir kontrol sistemi yok. Oyun başladığında bir kapıdan çıkan Lemmingsler, siz isteseniz de istemezseniz de, dümdüz lömbür lömbür yürüyeceklerdir. Önlerinde döner bıçak olsun, uçurum olsun, onlara hiç koymaz, kahramanca, daha doğrusu hıyarca dumdadır ilerleyeceklerdir. Bu durumda size, sınırlı sayıda hareket imkanı verilmiştir (kazma, paraşüt, blok yapma, tırmanma gibi) ve bu hareketleri Lemmingslerin





üzerinde kullanarak onların ölmeden sağ salım çıkışa götürülmemesini sağlarsınız. Bu hareketlerin sayısı her bölümde göre değişiyor ve bunlar bilgisayar tarafından belirleniyor. Kimi zaman gereksiz sayıda hareket seçeneğine sahipken, kimi zaman da size verilenler çok az bulacağınız ve yeni yollar bulmak için kafayı yiyeceğiniz. Yani, oyun aslında bir bakıma bir strateji oyunu, ama zaman kısıtlaması olduğundan ve Lemmingsler devamlı hareket halinde olduklarından, hızlı hareket etmeniz gerekiyor (neyseki "p" tuşuya oyunu durdurmanız mümkün). Az önce yeni yollar dedim de, oyunun geçmiş versiyonlarından en güzel yanı da bu, eskiden genelde tek tür çözüm yoluya çıkışa ulaşmanız mümkünken, şimdiki daha bi çok hayal gücünüzü kullanıyorsunuz, ve çıkışa bir kaç yoldan ulaşabiliyorsunuz. Bu hareketlerin dışında, oyunda kullanılan iki tane daha önemli ikon var. Bunlardan ilki, oyunu hızlandırmak. Çıkışa giden düzeninizi kurduktan sonra, iki saat Lemmingslerin yurumesini beklemek tense bu ikona oyunu hızla çekim hale getirebiliyorsunuz. Diğer de nuke. 5 saniye içinde ekrandaki tüm Lemmingsleri patlatır. Coğu zaman zevk için kullanılsa da, tüm Lemmingsleri çıkışa ulaştırdıktan sonra, ekranın kalan ve blok yapan Lemmingslerin olmasını

sağlamak ve böylece sürenin bitmesini beklemeden bölüm geçmek için kullanılabilir.

Lemmingsleştiremediklerimizden misiniz?

"Oyun diğer ilk versiyonlarında gibi iki boyutlu bir düzlemdede oynanıyor," demek isterdim büyük bir şeyle ama, aldatmaca bir

niz. Bir de "space" tuşıyla daha yakından görmek mümkün, perspektif katılmış iki boyutlu bir oyun oynadığımız (aynı pandemonium'daki gibi).

E, peki bunun haricinde hiç mi değişiklik yok. Eh, bir iki tane var tabii. Mesela artık bölümler, bir ağaç düzeneği şeklinde. Bitirdiğiniz her bölüm, iki tane yeni bölüm açılmasını sağlıyor. Bir tanesini seçerek oynuyorsunuz. Ve böylece iki yeni bölüm daha karşınıza geliyor. Sonuç itibarıyle oyunun bir sürü sonu oluyor ve bir çok şekilde bitirmeniz mümkün oluyor. Bunların haricinde oyuna iki tür Lemmings daha eklenmiş: Su ve lava Lemmingsleri. Bunlar suyun ve lavaların üzerinde yürüyebilen Lemmingsler ve kimi bölümde bunlarla normal Lemmingsleri aynı anda yönetmek sorunda kalabilirsiniz. Bu da stratejik kararlarınızın çeşitliliğini daha da artırıyor tabii. Ayrıca gözume çarpan yenilikler arasında



jiniz. Ama tüm bilgisayar oyunları zaten bir bakıma asla olamayaçıklarımızı olmanızı sağlamıyor mu? Kaç kere Türk Milli takımının teknik direktörü olabilir, bir Apache uçurabilir, bir savaş timi, şehri, ülkeyi hatta koca bir uygurlığı yönetebilirsiniz ki? Ya da moron beyinli ama sizin yardımınıza ihtiyac duyan bir grup minik insan-cağızın efendisi olabilirsiniz ki? Bilgisayar oyunları bunları en gerçekçi şekilde yaşıatırlar. Böylece bir çok insan için eğlence aracı olurken, aslında azimsanmayacak bir kitlenin ruhunun tatmin aracı olur. Ailesiyle kavga ettiğinde, kötu not aldığından, kafası bozulduğunda bilgisayar oynayıp aradığı tatmin duygusunu bölüm atlaryarak bulan insanlar biliyor. Neyse, bunlar başka bir yazı konusu olsun isterseniz, kalın sağıcıkla, yine de temiz havanın kokusunu unutmayan derim sessizce.

- Gökhan & Batu



grafik yapısında yine hala her şey iki boyutlu. Her ne kadar oyun tamamen 3D denilse de, 3D bir çevre dizaynından başka bir şey değil. Oyunun kontrolünde veya Lemmingslerin hareketlerinde farklı hiç bir şey yok. Sadece mekan 3D yapılmış. Mouse'un sağ tuşuna basılı tutarak içinde bulun duğunuz mekanı döndürebilirsiniz.

da, Lemmingslere deejidinde öldüren yengeç, kuş gibi sabit hayvanların yanında hareket eden boksor eldivenli penguenler de yok değil hanı:

Sonuç itibarıyle Lemmings oynayıp seviyorsanız kesinlikle alın. Eğer şu ana kadar hiç Lemmings oynamadıysanız da, başlamak için iyi bir seçim. Hem stres atabileceğiniz, hem eğlenebileceğiniz, hem de kafa patlatacağınız bir oyun çoklu bu. Inanın bu embesil insanları yönetmek kimi zaman epay eğlenceli oluyor. Aslında bir tür fanatıcılık oluyor yaptı-

Grafikler

3D çevre dizaynı oyunca yeni bir görünüm kazandırmıyor ama, gerçek bir 3D kontrolü sağlamıyor.

Ses ve Müzik

Müzik fena değil de, yine de daha bi çok efekt bakıyor insan. Lemmingsler aralarında konuşalar çok daha iyi bir oyun olurdu.

Oynamabilirlik

Oyunun kontrolü aşın basılı İlk bölümde tutular maliyetinde olduğundan hizla oynayorsunuz her şey. Ama biraz zor.

Atmosfer

Lemmings söz konusu olunca atmosferden bahsetmek yanlış olur. Lemmings bilen bilir, seven sever.

LEVEL Notu

74

Ön havar, yine mi Lemmings? Yüzsem! Üç yılın kurtulmadığımız dostlarımız yine eğlenceyle vakıt geçiriyorlar.

Minimum: Pentium 200, 32 MB bellek, 300

MB sabit disk, 8 hızlı CDROM

Önerilen: Pentium II-266, 64 MB bellek, 300

MB sabit disk, 64 hızlı CDROM

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: 640x480

LEVEL KARNESİ



Alternatif

Worms Armageddon

Sayı/Puan

Nisan 99 80/100

KISA KISA

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

3D ULTRA RADIO CONTROL RACERS

Firma: Gözden İrak
Tür: Gönülden İrak

Level Puanı: 65

Cocukluğumuzda en imrenip de elde edemediğim oyuncağın uzaktan kumandalı araba olduğunu biliyor musınız? Ama 1980'li yıllarda ülkemizde uzaktan kumandalı oyuncak otomobiller hem inanılmaz derecede pahalıydı hem de az bulunuyordu. (Şimdi bu cümleye bir ekonomist olarak bakarsanız eminim çok gulusınız, çünkü bir ürünün fiyatının yüksek olmasının başlıca sebebinin o ürünü

de işliyoruz [son 4 senedir işliyorum...]. İş gücü derdinden okula gitmemediyim için ekonometri dersi için de diğer dersler gibi arkadaşlarımın notları toplayordum. Ekonometriyi de güzeller güzel sarışın bir kızdan almıştım. Bütün derslere giren ve herşeyi not alan bu arkadaşım notlarına elastikiyet formüllerini ters yazdığını malesef dört sene sonra, "neden ben bu dersten dört senedir geçemiyorum?" diye kendime sorup bir ekonometri kitabı aldığımda farkettim ki, elbette o anda söz konusu sanşırı, babası yüksek lisans için Amerika'ya göndermiş olmasayı, sanşırı şu anda mezarında ben de ma-pushanede olacaktım. Hâtırlar hatırlar iç çekerim. Ekonometri sınavı da Haziran'ın ilk haftası galiba. Dergi bitse de çalışsam artık...

Bu arada oyunu unuttuk yine ama bu sefer ayıp oldu. Çünkü oyun Kisa Kısı'yı hakemiyen lyl bir oyundu. Ne yazık ki uzun uzun incelenen bir yanı olmadığı için buraya almak zorunda kaldık. Kisa Kisa geçelim yine de, Uzaktan Kumandalı model otomobillerle ilgileniyorsanız, Sakın kaçırın. 65 puan verdirdi ama bu konuya ilgi olmayanlar içindiler. Aman...



nün az bulunur olmasından kaynaklandığı bilinmektedir. Bir de ekonominde, elastikiyet denilen bir kavram vardır. Hazır aklına gelmişken bu elastikiyetten neler çektiğimi anlatmak isterim ama okuyucumu huzne ve göz yaşına boğmaktan korkarımlı. Bir malın fiyatının artmasına veya azalmasına karşılık o malın talebindeki artış ve azalışın durumunu incelemek ve ifade etmek için kullanılan bir kavram olan Elastikiyet konusunu Ekonometri dersimiz-



Q*bert

Firma: Bana Dokunmayan
Tür: Yılan bin yaşasın

Level Puanı: 27

1 980'lerden kalma bir kahramanın daha süsenip puslenip, bol makajalı huzuru-muza sunulduğuna şahit oluyoruz. Ama eski çok popüler olan bir oyunun yeniden popüler olmasıının zorunlu olmasına gerekmediğini bir türlü anlatamadık su yapımcıları. Canım kardeşlerim, yapımcı arkadaşlarım, bakın iyi dinleyin... Neyse, vazgeçtim, size laf anlatmak deveyeyle aletli jimnastik yapmakta zordur. Ne uğraşıyorum ki, siz yaparsınız biz basanız 0'. Bu kadar



karadaşımız) oyunu yıllara dayanan deneyimi ve her geçen gün daha da artan entellektüelitesi (tamam, şimdi uyurdurdum, varsa da tuturdum...) ile müzik, grafik, animasyon, sürükleme ve çeşitli faktörleri göz önüne alarak inceler. Ve öğrencilerinin kompozisyon ödevlerini "virgül yok bir puan gitti, nokta yok iki puan gitti, paragraf başı yanlış, beş puan gitti" hassasiyeti ile okuyan bir edebiyat öğretmeni şefkat ile incelediği oyunlara son notunu verir.

Q*bert notu çok bol olan şahsim tarafından 27 Level Puanı ile onurlandırılmış şanslı bir Kisa Kisa oyunu olarak tanımlanabilir. Eski oyunlara olan saygımız nedeniyle ulaşlığı 27 puanı, benzer bir oyunun notunu ancak 27 ile çarparak alabileceğini de hatırlatalım.



VEGAS FEVER

Firma: Sigara sağlığa zararlıdır
Tür: Sağlam kafa sağlam vücutta bulunur

Level Puanı: 43

Cok param olsa ama çok param olsa da oynamayağım tek oyun kumarhane. Aranızda kendisini fazla akıllı zanneden erken doğum vákaları hemen konuyu dini inancılarla falan çekerdir eminim ama cehennem için sadece giđış yönünde gereğinden fazla biletim varken, beni kumar oynamaktan alıkoyan elbette cehennem korkusunu dejildir. Asıl gözümü korutan yıllarca okuduğumuz cehennem azabından beter istatistik derslerindir. Üniversite eğitimi-

en büyük eksikliklerinden biridir diğerinin düşüncesine ve davranışına seçimlerine saygı duyamak. Elbette, pek çok insanı hayrete düşürecek büyülüklükte parayı kaybettikten sonra, "eh bu gün yeterince eğlendim" diyerek etrafındaki hoş hatunları etkilemek ve görmek stratejisini uygulayabilecek kadar yiğit ve zengin arkadaşımız için sözüm yok ama canınız çığana kadar çalışıp, ICO'dan on saniyede bir "haber cem" diyen okurları kırmadan cevap yetişirmeye çalışarak bir der-



ne dayanarak istatistik sıfatını almış her insanın bileceği gibi kumarhanelerde kumar oynamakla paranızı klozete atıp sifonu çekmek arasındaki tek fark, kumarhanelerin sizden aldıkları paralar karşılığında genellikle açık büfe yemek veriyor olmalıdır. Bir kumar makinesinde kazanma şansınızın küçüğünü bilseniz ve şans eseri bir kez kazanıncañ da ikinci kez kazanma ihtimalinizin bir somun ekmek yanında duran bir karınçanın kafasındaki antenlerden daha küçük olduğunu he-saplasanız siz gidip kumarhanelerde para harcar miydiniz, sevgili okuyucum, hak verin bana lütfen. En azından hak veremiyorsanz davranışımıza saygı duyunuz rica ederim çünkü toplumumuzun

gi çıkarttıktan sonra kazandığınız parayı kızları etkilemek için kullanmak da benim içimi yakar, doğrusunu söylemek gerekirse...

Lafi uzattık, dolastırdık, Vegas Fever, Las Vegas'daki kumarhanelerin fiyatlı ortamlarında dolşayıp para harcayabileceğiniz bir kumar oyunu. Ama gerçekten farklı olarak bu oyunda zarlar biraz daha fazla sizin istediğiniz gibi düşüyor. Sakın aldanmayın. İstatistikçi garantisini veriyorum. Gerçek hayatta kazanmak bu kadar kolay değil.



Farmland Usa

Firma: Geçti Bor'un pazarı
Tür: Sür traktörü Niğde'ye

Level Puanı: 54

Ciftçilikle ilgilenmek ve bir çiftliği yönetmenin ne kadar zor bir iş olduğunu hissetmek isteyenler için yapılmış bir simulasyon gormüş müydünüz daha önce, şu kısacık hayatının anlamsız geçen yıllarının ardından bakıp nereye gitmeklerini düşündüğünüz sırada? Görümüş olduysanız bile eminim Farmland Usa gibisini görmemişsinizdir.

Cüntü nereye ne ektiğinizi bile göstermekten aciz bir oyun yapmanın ardından mantık elbette ki, oyuncuya yapay bir zorluk çkartmak ve çiftçiliğin kolay bir iş olmadığını anlatmaktadır. Yani lafi yine uzattım, kısacası, üniversite nin ilk yıllarda dağcılık klubüne üye olduğumu anlatmıştım daha önce... O klüple bir eğitim gezisine çıktığımızda, sırtımızda çanta larla yururken bir çiftlikten geçmiştim. Elma ağaçları ile dolu olan çiftlikte, elma ağaçları değil ama ağaçlardan elma toplayan bir köylü kızı gorduk ki, aklınız hayaliniz durur. Oyle güzel gözler görülmeli şu açık durduğu her an her yere bakma çabasındaki gözlerimin ömründe. Ama gelin görün ki, bir köylü kızıyla ne kadar sağlam bir gelecek kurabilirdim. "Alo, Eminem, hayatım, cd driver'in içinde cd kalmıştı, onu çıkartıp kuryeyle bana yollayabilir misin hemen, dergiye yetişmesi lazımlı..." "Buyüürül!"

Evet maalesef. Bu enstantene



geliverdi gözümün önüne ve onu ait olduğu yerde, elma ağaçlarının yanında bırakarak, ait olduğum yere, bilgisayarların dünyasına geri döndüm. Bazan dengeleri zorlamamak lazım gelir. O bir guldü, dalında güzeldi. Ben de koparmadım. Var mı itirazı olan? Yok... Güzel... Oyuna geri dönelim. Ne demistik, dengeleri zorlamamak, bozmamak lazım gelir. Biz de aklı dengemizi zorlamayalım ve bozmayalım. Bu oyunu da oynamayalım. Bu aykı Kisa Kisa'ya gözlerimin gördüğü en güzel gözlere yıllar önce yazdığım şiirlerle paylaşarak son veriyorum.

"Oy eminem eminem- Fistanın basma çiçek- Yazman gül kelebek- Gel koş, kaç, var bana- Gererke web dizaynı öğretirim sa-na- Baban, abin, amcan, emmin-Hičbir hisim akraban gözümde değil- Yeter ki senin gözün bana baksın- O gözler unutulacak gibi değil."

CEM ŞANCI





HIT

MEDIEVIL II

Sir Dan'ın uykusu yine bölündü...

Yapım: Sony

Dağıtım: Sony

Tür: Action

Web: www.playstation-europa/medievil2.com



Tarihin gelmiş geçmiş en eğlenceli kahramanlarından biridir Sir Daniel Fortesque. Efendim? Medievil 1'i oynamamış olanlar mı var aramızda? Epeyce şey kaçırılmışınız. O zaman ben de öyküyü en baştan anlatayım bari.

Bundan tamı tamına 612 yıl önce, Zarok adında kötü bir ne yaşırdı arkadaşlar? (Bildiniz, doğru yanıt büyüğünden başka bir şey olamazdı zaten). Bu büyüğün yeraltının bilimum karanlık yaratısını himayesi altına alıp büyük bir ordu kurdu. Ülkenin cesur savaşçıları da ilerleyen ordunu durdurmak için bir araya geldiler. Size bu savaştan Sir Daniel Fortesque'nin kahramanca çarpıştı büyüğü Zarok'u nasıl öldürdüğünü ne yazık ki anlatamıyorum, çünkü Sir Dan hucuma geçikleri anda atılan ilk oklardan biriyle yere seriliverdi.

Zarok, savaş sonunda hayatı kalmayı başardı. Boş durmayan her kötü büyüğün gibi yeni bir plan yaptı ve tüm ülke halkını karanlık büyüsüyle zombilere dönüştürdü, mezarlarında dinlenen ölüleri uyandırdı... ama ufak bir hata yaptı.

Uyananlar arasında Sir Dan'ın varlığı.

Medievil 1, Sir Dan'ın Zarok'u kaleinde yok etmesi ve büyüğünü



tabının da sonsuza dek yok olmasıyla sona erdi. Ama aradan geçen 500 yılın sonunda, 1888 Londra'sında Lord Palethorn adlı başka bir karanlık iş düşkünu, Zarok'un kitabını bulup tüm kente aynı büyüyü yaptı. Tek bir farkla, Lord Palethorn'un yaratıkları tamamen kontrol edebilmesi için

"orijinal yazılım," diye! Kimbilir ne ambalajları vardı, biz hiç göremeden ülkeden geçip giden

Medievil oynayanlar bilecektir, yalnızca vur-kır-parcala bu mağ kazan oyunu değildir. Kafa yormanız gereken bilmeceler, tekrar tekrar donmeniz gereken bolumler, ilginç ekstralara suslenmiş, başarılı bir oyuncu yapısı vardır. Once oyuna uzak kalanlar için kısa bir tanıtım yapıp, ardından ilk oyuna göre neler değişmiş bir görelim:

İlk oyunda bize kontroller hakkında bilgiler veren gargoyler, gitmiş, yerine dostumuz profesörün hizmetinde çalışan bir halyalet gelmiş. Aynı şekilde, artık oyuncu içinde size çaldırdığınız eşyalarınızı geri satan ya da silahlarınız için cepha-ne temin eden kişi bir gargoyle değil, Spiv adında bir adam.

Ruhlar kadehi, hala duruyor. İlk oyunda bir bölümdeki düşmanlarınızı öldürdüükçe, o bölümdeki ruhlar kadehi dolmaya başları. Belli bir seviyeye gelince, kadehi almaya hak kazanırsınız. Dolu kadehi alınca bölüm sonunda "Kahramanlar salonu"na girer ve eski kahraman heykellerinden işinize yarayacak değerli silahlar ve

ekipman alırsınız. Bu kez kadehe, ruhlar yerine yaratıkları öldürdüükçe ortaya çıkan büyük enerjisi doluyor. Kadehi götürmeniz gereken yer de profesörün laboratuvarı. Dolu kadehi verdiğinizde, profesörden önumzdeki bölümde size büyük kolaylık sağlayacak alet edevat alıyorsunuz. Ayrıca Medievil 1'deki harita yerine de bu laboratuvarı kullanıyorsunuz. Profesörün projeksiyon makinesinden gideceğiniz bölümde

seçiyor ve gerekli bilgileri ediniyorsunuz.

MAKSAT ORTAMA HIZ GELSİN...

Medievil 2'nin getirdiği en büyük avantaj, oyun akıcılığını sağlama yönünde yapılan yenilikler. Eski den bir si

lahtan diğerine geçmek istediğinizde envanterinizi açıp oyunu durdurmanız, sonra seçiminizi yapıp tekrar başlatmanız gerekiyor. Artık envanterinden iki silah (tercih bir yakın, bir uzak menzilli) seçip hızında bekleyebiliyorsunuz. İkişi arasında seçim yapmak için oyunu durdurmanıza gerek kalmıyor, bu da hem işleri hızlandırıyor, hem de oyundan kopmamanızı sağlıyor. Yine aynı yönde atılan bir adım da ara demoların oyun içi de-



kitabın yırtık son sayfalarına ihtiyacı vardı.

Tüm bunlar olurken, Londra tarih müzesinde kimin lahit sergilenecekti dersiniz?

DIŞ GÖRÜNÜŞ HER ŞEY DEMEK DEĞİL AMA...

Şu makinede oynadığım en eğlenceli oyunlardan birinin geri dönümü olmasından dolayı büyük mutluluk duyuyorum. Oyna birazdan geçeceğim, ama



daha oynamadan beni etkileyen bir şey oldusaya, o da Medievil 2'nin muhteşem ambalaj tasarımı oldu. Oyun dev bir buyu kitabı içinde satışa sunuluyor (son sayfaları yırtık tabii) ve CD'yi de kadife bir altın kesesinin içinden çıkartıyzısunuz. Açıkçası Sony'ye kocaman bir "halal olsun". Görögüm en güzel oyun kutularından biri, belki de en iyi, odanızın duvarında rahatlıkla dekor olarak kullanabilirsiniz. Ah, bu nedenle bas bas bağışıyoruz,





molar haline getirilmesi. Oyunun kendi motorunu kullanarak yapılmış bu demolar, elbette grafik kalitesinde MediEvil 1'in bölüm arası demoları ile yarışmıyorlar, ancak oyun bütünlüğünü sağlama açısından büyük artıları var. Özellikle arada dost karakterlerle yaptığıınız konuşmalarda göreciksiz, yer yer iç çıkışları, heyecanlı ifadelerle süslenen çok daha gerçekçi, daha canlı ifadeleri var. Kullanılan yeni animasyon teknigi, duran bir karakterin sıçraması gibi yavaştan hızlıya giden hareketler arasında daha yumuşak bir geçiş sağlıyor.

Aksiyon-dan da-ha fazla bulma-ca ve stra-

teji üzerine gitmek istedikleri için, yapımcılar karşınıza çıkan yaratıkların yapay zekasını yüksek tutmuşlar. Artık hede hodo diye üzerinize koşturmak yerine daha mantıklı saldırular düzenleyebiliyorlar. Ustalık kullandığınız silahın turune bağlı olarak, düşmanlarınız ayrı bir animasyonla yok oluyorlar.

KAFANIZI KULLANIN, DOĞRU YERDE, DOĞRU ZAMANDA...

Gelelim ilk oyunda olmayan iki farklı oyun moduna. Bunnardan birincisi Danhead: Bu bulmacada Dan'ın kafası vucudundan ayrılp bölümün bir yerine saklanıyor. Siz başsız Dan'ı kontrol ederek kafasını bulmaya çalışıyorsunuz, ancak bu sırada kafanızın görüş açısına geçip onun göründüklerini görme, dolayısıyla bulunduğu yer hakkında ipucu edinme şansınız var. Bu bölümden sonra kafanızı istediğiniz zaman söküp bazı bulmacaları çözmekte kullanabilirsiniz.

Asıl eğlence daha ilerde, Dan-Hand modunda başlıyor. İlk oyunda tipki Adams Ailesi'nde olduğu gibi orada burada gezinen eller vardı, hala varlar. Kafanızı çıkarıp onlardan birinin üzerine yerleştirdiğinizde ise el ve kafa ayrı bir karakter, Dan'ın vücutu ayrı bir karakter

oluveriyor. Bu sırada Dan'ın dövüs yeteneklerini hala kullanabileceğiniz gibi, giremediğiniz yerlere girmek ve bazı bulmacaları çömek için de el ve kafayı kullanırsınız.

Oynamaya başladığınızda ilk bölümde yardımcı hayaletiniz tüm yeteneklerini bir bir sıralıyor. Oysa ilk oyunda bazı yeteneklerini, (örneğin koşarken bir anda hızlanma gibi) ancak belli bir işi bitirdikten sonra kullanabiliyordunuz. Böyle biraz armut piş, ağızma düş olmuş. Ama zorluk derecesinin de belirgin ölçüde yükseltildiğini söylemeliyim. Daha ilk bölümün bölüm sonu yaratıkları oldukça güçlüler, size tavsiyem çevredeki kitaplarda yazılı ipuçlarını gözden kaçrmamamanız.

İlk oyuncun ortaçağ atmosferinden, şatoldan, bataklıklardan yine gotik bir ortama, 19. yy. İngiltere'sine yolculuk yapıyorsunuz. Açıkçası mekan konusu bir zevk meselesi olduğundan MediEvil 1'in bu konuda daha başarılı olduğunu öne sürebilirsiniz, size karşı çıkmam. Ancak geliştirilmiş oynanabilirliği, aynı kaliteyi koruyan grafikleri, yine çok ama çok iddialı müzikleri (ve bu

kez göz alici kutusuyla) MediEvil 2, ilki kadar bir başarıyı hak ediyor.



Batu Hergünel &
Göldan Habiboglu

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Göz alici! Özellikle renk kullanımları birinci sınıf. Esprili çizimler oyuna ruh katıyor.

Ses ve Müzik

Ne diyelim, inanılmaz özel stüdyosu planda ortaya da güzel şeyler okuyor tabii. Sesler birinci sınıf.

Oynanabilirlik

Üst düzeyde tutulmuş, yapılan yeniliklerin nerdeyse tümü oynanabilirliği artırmaya yönelik.

Atmosfer

Hem gotik korku öğeleri, hem de ince bir mizah duygusu ancak bu kadar iyi birleştiğinde.

LEVEL Notu

88

Hamile i Çik Hamile 2 Al Hamile 3 Dyna
Kapımları PlayStation'ın en iyisi
tyunlananın birincisi哎哦 edersiniz.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blokları:
- Analog joystick desteği: var
- Dual shock desteği: var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok



EVERYBODY'S GOLF II

Golf sahasında halk günü....

Yapım: Sony

Dağıtım: Sony

Tür: Golf

Web: www.playstation-europe.com



Yillardır şu yabancılara bakar dururuz. Ellerinde sopalar, işleri güçle-ri koca çayır çimende bi tane atış yap, sonra bilmem kaç dakika o minicik arabada git babam git, bi atış daha, sona yeniden. Hayır, bizim golfle tanışıklığımız olsayıdı belki böyle demezdik, ama biz bilmeyiz ki. Küçükken mini-golf diye bir aktivitemiz olmuştu, o kadar. Onun dışında da koca çimenlik arazisi parselleyip satmaya, otel, turistik tesis filan yapmaya çalışır bu kafa. (Çok Simcity oynadık eskiden, bak böyle oldu sonundan)

Ama en sonunda bizim de golfle tanışma zamanımız geldi. Bu işin ustası çoktur, bari dedik şöyleden bilmeyenlere de hitap ede-

cek bir şey olsun. Alın dediler, herkes için golf, ustalık ikincisi. Düşündük, "İlkinde nerdeydi, çok mu geç kaldıktı acaba?" diye. "Hayır," dediler, "ilk oyuna göre kökten bir değişiklik yok, yeni karakterler eklenmiş, grafikleri ve fizik kurallarını geliştirmiştir, ama özü ayrı!"

BURAYA VURUNCA N'OLUYO???

Everybody's Golf'ta ilk bakışta dikkatimizi çeken, golf oyuncularının alışık, acemileri korkutan ciddiyetine sahip olmayışı oldu. Adına yaraşır bir şekilde herkese yönelik, daha yumuşak bir tarzı var. Karakterlerinin coğunuñ çizgi film kaçı- kını komik tiplenebilmesi, menülerin daha az kafa karıştırması yeni oyuncuların oyuna daha çabuk isinmasını sağlıyor.

Açılış menüsündeki Info seçenek ile karakterler hakkında bilgi alabiliyor, kazandığınız ödülü, turnuva ve vs. modlarındaki başarılarınızı görebiliyor, daha önce kaydettiğiniz klas hareket-

lerinizi tekrar izleme olanağı buluyorsunuz. Tutorial kısmı ise birden hem artı hem de eksik puanlar aldı. Tutorial bölümünün beginner, intermediate ve advanced olarak üç ana gruba ayrılması ve her birinin oyuncu için çok yararlı 6-7 sorunun detaylı yanıtlarını içermesi güzel. An-

acak Tutorial'ın yalnızca bir soru-cevap tahtası olarak kalmaması, aynı zamanda oyuncuya oy- narken de yardımcı olması daha uygun olurdu. Siz yine de başlamadan Tutorial'u satır satır okuyun. Başarıya giden yol buradan geçiyor.

Game menüsünü açtığınızda, altı ayrı çeşit oyun tarzının bulunduğu görevleriniz. Bunlardan 9-hole par 3, stroke ve match play, 2-4 oyunculu destekleyen, arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz modlar. Training ise, tek başınıza herhangi bir pistte çalışmanızı sağlıyor. Yine tek kişilik olan tournament ve V.S. modları ise en önemli oyun modları, çünkü yeni karakter ve parkurları açmanızı sağlıyorlar. V.S. seçeneğinde tek tek maç yapıyorsunuz ve oyun kazandık-

ıştırmalarını sağlıyor. Yine teknelerinizi kullanın ve oyun kazandı-



ça başlangıçta üç olan seçilebilir karakter sayınızı artırırsınız. İşin ilginç yanı, oyundaki hazır karakterlerin yanı sıra Twisted Metal'daki Sweettooth ve Medi-evil'deki Sir Dan gibi bazı tanımlıkların da gizli karakterler arasında serpiştirilmiş olması!

KOORDİNALARI GİRİYORUM...

Her ne kadar görsel açıdan kolaylaştırılmış olsa da Everybody's Golf 2, ilk başlarında golfa yabancı olanlara çok da basit gelmeyecek. Commodore 64 günlerinin golf oyunları gibi yalnızca, "açı ver vuruş hızı ver-yolla" ile işin içinden sıyrılmıyorsunuz. Falsolu atışlar, rüzgarı ve arazi eğimini iyi hesaplama, yağmurda nasıl vurmali, suyun üzerrinden nasıl atılır gibi konular hakkında epeyce tecrübe sahibi olmanız gerekecek ama, merak etmeyin, oyuna isinınca gerisi çorap sökügü gibi geliyor, ayrıca zor durumlarda Tutorial'ın daha tecrübeli oyunculara yönelik bölgelerine göz atabilirsiniz.

Grafiklere gelince, iki atış arasındaki hesaplama süresini en azı indirmek için kaliteyi daha düşük tutmalarını bile beklerdim, ama düşündüğümden iyi. Ustalık çizgi film havasında yumuşak hatların kullanılmış olması da gözünüzü rahatlattıyor. Müzik ve ses efektleri ise uzun süre dinlenildiğinde yorucu olabiliyor. Tavsiye sesi kisin, başka bir şey açın.

Hem yeni başlayanları ürkütmeyecek hem de ustaları elinde kolaylıkla tutabilecek bir oyunla karşılaşıyoruz. Ben golf sevmem diyorsanız, sizin bileceğiniz iş, ama başlangıç yapmak isteyenler varsa EG2 doğru seçim.

Batu Hergünel & Gökhan Habiboglu

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Hem makineyi hem de gözleri yormadan, güzel bir orta yol bulmuşlar. Golf oynamaya başlayabilirsiniz.

Ses ve Müzik

Ne yazık ki vasıt. Özellikle kimi parkurlarda arka planlarda rüzgar efektleri bükünlük veriyor.

Oynanabilirlik

Karakterlerin yarattığı neşeli havanın, aynı ciddiyeti değiştirmeyi bir fikir. Eğlenceli bir golf oyunu.

Atmosfer

Böl tecrübe istiyor. Hemen yılmamanız gereki. Birken öğrenmenin Avustralya'ya golf turnuvalarına gidebilirsiniz.

78 LEVEL Notu

Bu kez "türün futkuniamma" ifadesini kullanmayacağız. İsteyen herkes

► CD sayısı: 1

► Oyuncu sayısı: 1-4

► Memory blok: 1

► Mouse desteği: Yok

► Direksiyon desteği: Yok

► Tabanca desteği: Yok

PROFILES

Jesse

Age: 24 Country: Italy

Jesse competes in tournaments in order to keep in shape.

But beware! She's more than just a pretty face.



VIRUS "IT IS AWARE"

Piyasada ticari amaçlı oyunlar da olsun ki gerçek sanat eserlerinin değerlerini anlayabilelim.

Yapımcı firma: Universal Studios

Dağıtım: Dark Horse

Türü: Arcade RPG

Herkeslere merhaba arkadaşlar. Umarım keyifler iyiye doğru gidiyor. Ne o? Üniversite sınavı mı yaklaştı? Yaz eğlenceleri mi yoksa? İşleriniz mi yoğunlaştı? A ah, yoksa oyunlarınızı ikinci plana mı attığınız? Atmayın ama. Yazık onlara. Sevin onları, okşayın içabında. Onlara da yazık, onların da bi canı var. Bakın sizlere yeni yeni oyunlar bulup, çıkartıp inceleyorum. Gerçi gordüğünüz gibi fuar yüzünden bu oyuna ve diğer oyunlara fazla yer kalmadı ama olsun, ben elimden geleni yapayım.

Oyunumuzun adı başlıkta da gordüğünüz üzere Virus. Hanı su Universal Studios' un Virus isimli filmi vardı ya, hanı virus hep yayıldıyo, herkesi öldürdüyodu falan, işte o filmin oyunu. Toy Story, A Bug's Life, The Fifth Ele-



Bi Lara Croft vardi, onun da şimdi suyu çıktı

Doğal olarak da yeni bir fikir falan yok oyunda. Filmin olayları yanı Averaj bir arcade RPG. Aslında oynamamayacak kadar da kötü değil. Oyunu çalıştırdıktan sonra dil seçimi ekranı geliyor.

sini seçiyorsunuz. Upuzuuuuun ve sinir eden bir yükleme ekrانından sonra oyunun demo videosu ile göz goze geliyor. Demo hiç de fena değil, hatta güzel bile denilebilecek derecede. Özellikle seslere çok önem vermişler. Demodan sonra oyna na başlıyoruz. Ekranda bazı yazılar yazıyor ve yine sinir eden bir load ekranı geliyor. Oyunun olayı da bu ekranlarda gizli, bu yuzden size onları Türkçe' ye çevirip yazıyorum. İngilizcem çok iyi olmayı bilir, şimdiden affınıza sigınırmı.

Bırakın artık şu işi bi erkeklerle

"Herşey bir botta, şeytan adı verilen yaratığın tayfalara saldırmasıyla başladı. Nasıl oraya gitebilmiştir? Kimse bilmiyordu ama bariz ortada olan bir şey vardı. İnsan ırkından nefret ediyordu. Onun için gerçek virüs bizidik."

Siz, profesyonel bir polis olan Joa' siniz. Tam eve gitmeye hazırlanırken kapmanız siz acil olarak arar ve enteresan olayların donduğu Nakomi Hotel'e gitmenizi ister. Ortajınız Sutter' in da yardımıyla hotel' e gidersiniz. Gittiğiniz anda olayın neden bu denli acil olduğunu anlaysınız. Hotel Nakomi' nin girişinin üzerinde yarı insan, yarı makine olan kadınlar ve erkekler dolmaktadır. Kısa bir zayıf nokta araştırmasından sonra, Nakomi Plaza' ya ulaşmak için en güvenli yolu kanallar olduğu ortaya



ment, Star Gate, İvir ve zivir gibi birçok filme oyun yapılınca bunu da pek garipsemiyor insan.

Burada uzun, kısa, eliptik, sinüzoidal, Alman, Japon, eşek falan gibi dil seçeneklerinden biri-



çıkar. Sutter' in de eşliğiyle kanallara inmeye karar verirsiniz. İlk göreviniz Nakomi Plaza' nın lobi sine ulaşmaktır.

Derken oyun başlar...

Şöle bir kodumu uzatsın...

Grafikler iyi ama yaratıklar ke se kağıdına benziyor birazcık. Sesler ve müzikler gerçekten iyi olmuş. Hakikaten ürkünç ve atmosferi çok güzel tamamıyor. Oturup bir kere bitirmeye değer bir oyun aslında. Ama beni pek açmadı nedense. Belki de yanlış zamanıma denk geldi. Resident Evil 3 Nemesis ile beraber gelirse olacağdı buydu. Belki de Universal Studios gibi büyük bir isimden daha fazlasını bekliyordum. Her neyse, eğer filmini seyyrettiyorsunuz ve bu oyundan zevk alacağınızı inanıyorsanız satın alın. Yoksa oturup adam gibi Resident Evil 3 oynayın. Dersler mi? Bırakın şimdî yaa, yemeyin bizi. Zombiler siz! Bye&smile..

MegaEmin

Grafikler

Videolar fena değil ama grafik detaylar vasat. Playstation bile olsa bir oyundan daha iyisi beklenir...

Ses ve Müzik

Sesler için uğraşılmış. Oyunun genelinde atmosferine uygun ürkütücü bir hava yaratıyorlar.

Oynamanabilirlik

Kontrolleri kolay fakat koridorlarında dolanmak insanı sınırlı edebiliyor. Daha dosta olabilirdi.

Atmosfer

Atmosfer, bir film oyunu olması dolayısıyla iyi. Filmdeki havanın oyuna taşınabiligini dikkat çekiyor.

LEVEL Notu

Grafikleri biraz üzse de oyunun atmosferi onu oynamabilmeyeCTOR. Film hissiniyle oyunla da hisslenmeyeCTOR.

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

70

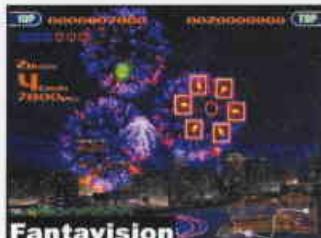


E3'TEN PLAYSTATION MANZARALARI

Oradaydık. Amerika'dan en son Playstation haberleri....

Bu ay dergimizin hemen her bölümü E3'ten nasibi aldı. Elbette bu Playstation bölümü için de geçerli. E3'de sadece PC oyunlarını değil sizin için konsol oyunlarınızı da gözden geçirdik. Zaten aksi düşünülemezdi. Bu sene PS2'nin çıkış, Dreamcast'in olgunluğu erişmesi ve X-Box'ın duyurulmasıyla konsollar E3'e çok daha fazla hakimdi.

Playstation söz konusu olunca elbette oyun severleri en çok cezbeden stand Sony'ninki oldu. Nintendo ve Sega'yla yan yana bulunan stand Playstation 2'yi görmek isteyenlerle dolup taştı. Her ne kadar kalabalığın asıl sebebi PS2 olsa da, Sony standını



Fantavision

alana dek PSX'iniz için sürekli olarak yeni oyunlarınız olacak demek.

Ama Sony'nin PSX oyunlarında açık bir kalite düşüşü var. Gran Turismo, Tekken, Wipeout gibi ünlü serilerin PS2'ye geçmesiyle ortalık Spyro, Team Buddies gibi sevimli oyunlara kalmış. Team Buddies, Worms'un sevimli aksiyon savaş-

Sony'nin PS2 oyunları

Neyse ki Sony PS2 oyunları konusunda çok daha hazırlıklıydı. Gran Turismo 2000, Ridge Racer, Tekken Tag gibi PS2'nin çıkışıyla duyurulan oyunların yanı sıra yeni oyunlarda vardı. Bunların en ilginçlerinden biri GTA ile Driver'ı birleştirmeyi hedefleyen Gateway. Konu olarak GTA oymanız olarak Driver'ı andıran oyunda arabadan inip binebilmeme ve binalara girebilmeye yeteneğine sahip olabileceksiniz. Ama oyunun kendisi henüz ortalarda yok. Sanırım tam anlamıyla oynanabilir bir versiyon için gelecek E3'u beklemek gerekecek. Başka bir ilginç oyun Fantavision adlı puzzle'dı. Fantavision PS2'nin tüm ışıklandırma yeteneklerini kullanan ilginç bir oyun. Amaç havadaki havai fişekleri yakalayarak birleştirerek ve daha büyüklerini oluşturmak gibi bir şeyler. Aşağıda Fantavision'ı oynamaktansa oynayan başlıklarını izlemek çok daha eğlenceli. Çünkü oyunun harika ışık efektleri ve geri planda sürekli hareket eden küçük şehir detayları çok hoş. Sony standında en çok ilgi çeken PS2 oyunu kuşkusuz Dark Cloud'du. PS2 için yapılan ilk RPG olan oyunun en ilginç yanı bir yandan oyunun 3D dünyasında dolanırken bir yandan da onu değiştirebilmeniz. Yani bir an durup yolun sol tarafına bir dejirmen koyup karşı tepeyi biraz daha yükselt-



Driver 2

mek isterken bunu yapma şansınız var. Dark Cloud'da her ne kadar yaşı küçük olsa da mafifeleri büyük olan bir kahramanımız var ve kendi topraklarını kurtarma kabası içinde.

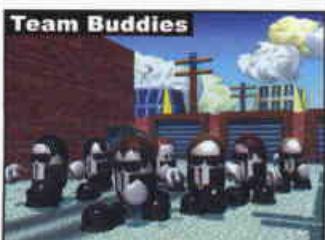
E3'ün PS2 cephesindeki sürprizlerinden biri Eidos'un Timesplitters'ydı. Henüz yapım aşamasının çok başlarında olduğu için halka kapalı olarak gösterildi ve fotoğraf çekilemeye izin verilmemiş gibi herhangi bir görsel materyal de sağlanmadı. Oyun farklı zamanlarda geçen (1950'lerden uzay çağına kadar) ve biraz Jhon Woo filmleri tadında bir FPS. Ancak oyunun öününe de daha çok yol var. Eidos'un diğer Playstation oyunu ise hem PSX hem de PS2'de çıkacak olan Soul Reaver 2'ydı. İlk oyunu grafik olarak geliştiren oyun aynı zamanda hikayeye kaldığı yerden devam ediyor ve ilk bölümde cevapsız kalan soruların peşine düşüyor.



Spyro

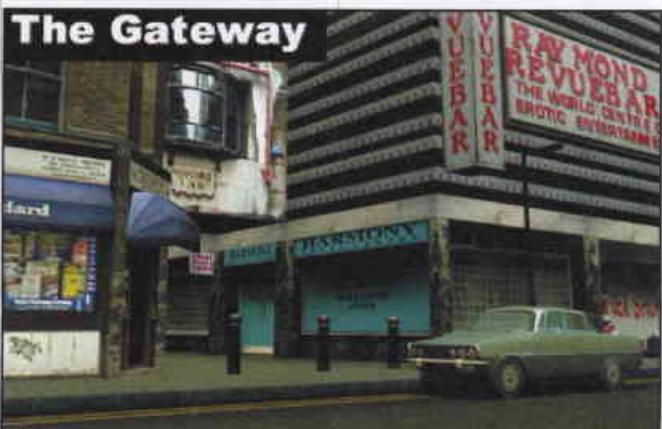
da yeni konsolundan çok oyunlarına ağırlık vermeyi tercih etmişti. PSX ve PS2 oyunları hemen hemen eşit ağırlıktaydı. Bu da Sony'nin hala PSX yazılımlarıyla yakından ilgilediğini gösteriyor. Yani Sony mevcut Playstation pazarının yazılım açısından hala bulunmaz bir hazine olduğunu farkında. Bu da PS2

ni 3D ve real-time olarak yakalamaya çalışıyor. İlaç kapsülü formundaki küçük yaratıklarımız tank, tüfek, bazuka ve benzeri her türlü ağır silahlı donatılmış. Spyro 3: Year of the Dragon ise serinin devamı niteliğinde ve Sevimli Aksiyon Adventure türünde rakiplerinin bir adım onunde. Sony'nin PSX cephesinde dikkat çeken diğer iki oyun, Destruction Derby ve Dragon Valor'du. Ama daha önce benzerleri fazlaıyla yapılmış bu oyunlar açısından üzerinde fazla durmaya değmez. PSX oyuncularının bundan sonra Sony'ye değil diğer geliştiricilere bel bağlaması gerekecek.

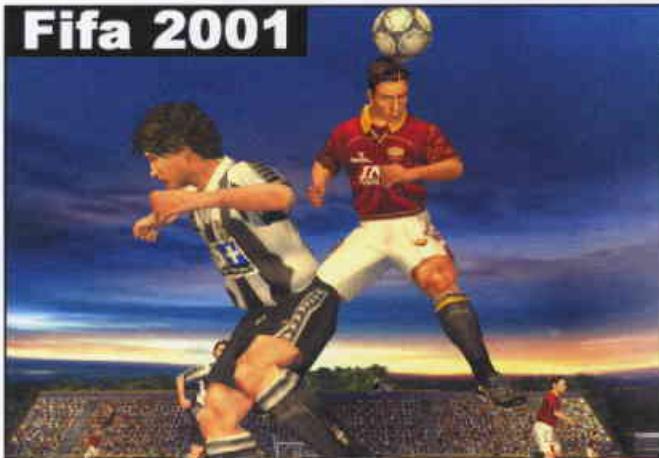


Team Buddies

The Gateway



Fifa 2001



Fifa 2001

Electronic Arts şov boyunca Medal of Honour Underground'u gösterdi. Geçen yıl çok başarılı olan ve bugüne dek PSX için yapılmış en iyi FPS olarak oyunun devamında 7 yeni görev ve 22 bölüm var. Bunun dışında oyuna eklenen yeni silah ve araçların yanı sıra yapay zeka da biraz gelişmiş ancak grafiklerde bir gelişme yok. Electronic Arts ayrıca Fifa 2001'in PS2 versiyonunu da gösterdi. Oyun bu ay içinde Japonya'da Fifa Soccer World Championship adıyla çıkıyor. Sonbahara kadar biraz daha geliştirilmiş Avrupa ve USA'de piyasaya çıkınca Fifa 2001 ismini taşıyacak. Fifa 2000'e göre en büyük gelişme çok daha detaylı yüz ve vücut modelllemeleri ve bunların animasyonları. Ayrıca oyun Fifa 2000 kadar gerçeğe yakın ama Fifa99 gibi bir parça daha hızlı.

Konsol severlerin en çok ziyaret ettikleri standardan biri de Infogrames'inkiydi. Playstation için Koudelka, Driver 2 ve Alone in the Dark sunan Infogrames PS2 için oyun üretmeyi erken bulup mevcut PSX oyuncularını mutlu etmeyi hedefleyen firmalardan. Her ne kadar PSX'in grafik ve oynanış yetenekleri kısıtlı olsa Infogrames mevcut ola-

nakları sonuna kadar zorlamış gözüküyor. Çünkü üç oyunda hem oynanış hem de grafik olarak çok iyi. Koudelka'da pşisik güçlere sahip olan güzel bir kızı gizemli bir manastırda macerasında eşlik edeceğiz. Koudelka'ya bu macerada ayrıca iki erkek karakter bir maceraperest ve bir din adamı da katılıyor. Her üç karakter de oynamabiliyor ve oyun boyunca yetenekleri gelişiyor. Adventure oğesi Resident Evil'i hatırlatsa da çarpışmalar turn-based olacak ve geniş silah yelpazesine büyüler eşlik edecek. Driver 2, ilki ile oldukça başarılı olan oyunun devamı. Grafik ve oynanış da gelişmeler var ancak, oyun temelde aynı, içine konu eritmeye çalışılmış şehir içi yarış. Oyun bu sefer Chicago, Havana, Las Vegas ve Rio de Janeiro'da geçiyor.

Alone in the Dark

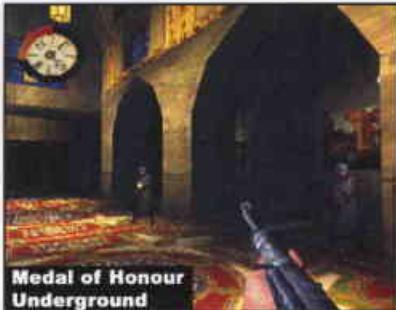
E3'un en çok ilgi goren oyunlarından biri kuskusuz Alone in the Dark oldu. PC, PSX, Dreamcast ve Gameboy'da aynı anda çıkacak olan oyun serinin dördüncüsü. Daha önce PC'leri üç kez sarsan oyun uzun yıllar sonra çok farklı bir görünümde karşımıza çıkıyor. Oynanış Resident Evil'a çok benziyor. Ancak grafik olarak Alone in the Dark açık bir üstünlüğe sahip. Oyunun geçtiği mekan olarak eski, dev bir malikane, mezarlık ve mağara gibi öğeler çok iyi kullanılmış. Infogrames bu eski mekanları gotik lezzetinde o kadar iyi hazırlamış ki Alone in the Dark'in bugüne dek yapılmış en ürkütücü oyunlardan biri ol-

duğunu söyleyebiliriz. Gerçekçiğini artırmak için oyundaki yaratıkların öncelikle plastik modelleri hazırlanmış ve eski malikanenin içini süsleyen tüm tablolar gerçek ressamlara yaptırıldıktan sonra oyuna aktarılmış.

Infogrames'in diğer bir PSX oyunu ise Duke Nukem: Planet of the Babes. Duke Nukem Centnette olarak dilimize çevrilebilecek olan oyunda yakışıklı kahramanımız erkekleri katledilmiş bir gezegen dolusu güzel bayanı kurtarma telaşı içinde.

Infogrames ayrıca iki PS2 oyunu tanıttı. Birlərdən biri Unreal Tournament. Geçen yıl PC'lerde çok büyük başarı elde eden oyunun PS2 versiyonu bence PC versiyonundan çok daha uzak. Yapay zeka ve grafiklerin daha kötü olması bir yana UT bana gamepad ile FPS oynamanın imkansızlığını bir kez daha hatırlattı. Diğer oyun Munch's Oddysee ise zaten PS2'nin Japonya'da piyasaya sürülmüştede açıklanmıştı.

Fuar boyunca en çok ilgi gösteren oyunlardan biride Dino Crisis 2 oldu. İlkinden daha gelişmiş olan oyun yıl sonuna doğru



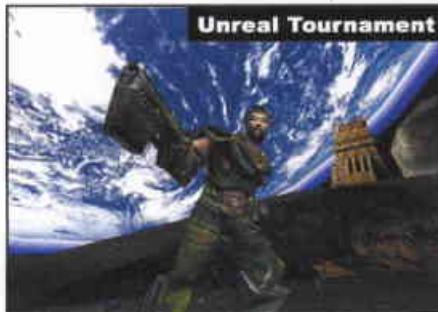
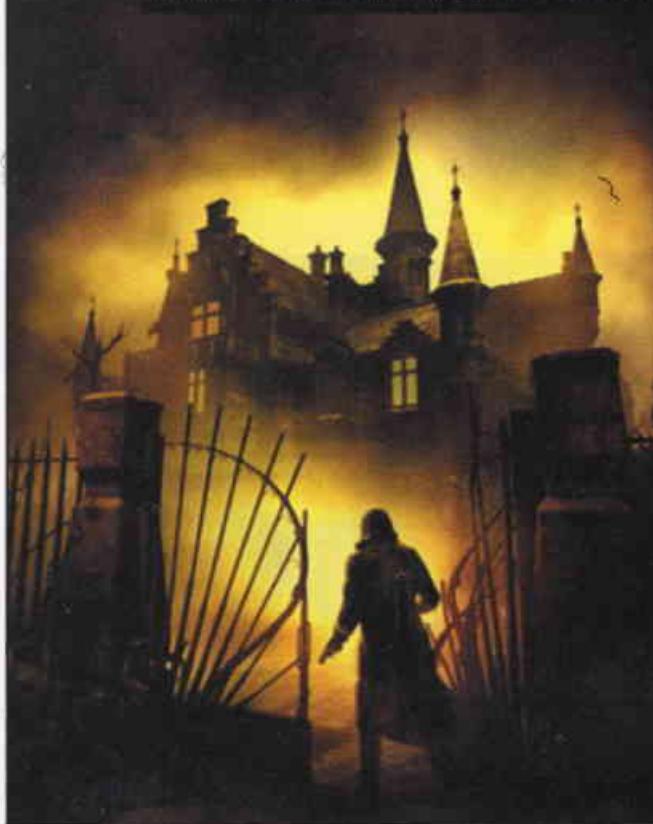
Medal of Honour: Underground

PSX'cilerin en çok oynadığı oyun olursa şaşırmasın. Grafik ve animasyonlardaki gelişmeler bir yana oyun öncelikle Resident Evil'dan bir parça daha uzaklaşmış ve tamamen dış mekanlarda geçiyor. En güzel oyun dinozorlardan kaçmaktan çok onurlarla savaşmak üzerine kurulu; yani biraz daha dengeli.

Squaresoft Şov!

Şu ana kadar pek çok güzel oyunun adı geçti ancak, en iyileri sona sakladım. Bu yılın en başarılı konsol oyun firması kesinlikle SquareSoft idi. Biz onlardan Final Fantasy IX'ü beklerken Square tam altı harika oyunla karşımıza çıktı: Chrono Cross, Vagrant Story, Threads of Fate, Legends of Mana, FF IX ve Parasite

Alone in the Dark



Unreal Tournament

gimek olarak eski, dev bir malikane, mezarlık ve mağara gibi öğeler çok iyi kullanılmış. Infogrames bu eski mekanları gotik lezzetinde o kadar iyi hazırlamış ki Alone in the Dark'in bugüne dek yapılmış en ürkütücü oyunlardan biri ol-



Eve.

Bu oyunlar içinde beni en çok etkileyen Vagrant Story oldu. Square bugüne kadar hep konsol RPG'lerinin çizgisini belirlemiştir ancak bu sefer bambaşka bir RPG tarzıyla karşımızda. Vagrant Story, Ashley Riot ismindeki bir şövalyenin hikayesini anlatıyor. Ashley'nin (daha iyi bir isim olamaz mıydı?) düük Bardorba seferde iken malikanesi bir mezhebe bağlı güçler tarafından ele geçiriliyor ve malikaneyi temizlemek Ashley'e kalıyor. Ashley malikaneyi temizlerken, biz onun gizemlerle dolu kendi geçmişine dair ipuçları buluyoruz. Ayrıca hikaye katılın yeni karakterler konunun gittikçe derinleşmesini sağlıyor. Hikaye hakkında bildiğimiz şimdilik sadece bu kadar ama Square hikayenin Final Fantasy serisinde gördüklerimizden çok daha derin olacağını söylüyor. Çünkü Vagrants Story bir

yandan sürekli çarışma ve mücadelelerle ilerlerken bir yandan da bir film izlemişçesine gelişen sinematik sahnelerle sahip olacak. Zaten oyunun yayınlanan ilk videoları Final Fantasy XIII'deki sinematiklerin her karesini ezerlemiş FF hayranlarını bile heyecanlandıracak güzellikte. Oyun tamamen orta çağda geçiyor. Çarpışmalar daha çok yüz yüze ve çelik şingirtiler içinde cereyan ediyor. Vagrants Story'nin en büyük özelliği bu göğüs göğüse çarpışmalar. Oyun turn-based değil ancak buna benzer çok ilginç bir sisteme sahip. Izometrik 3D görüntüste adanız hareket ederken bir yaraticı vurabilecek kadar yaklaşınca bir anda oyun donuyor ve bir iki seçenekle sahip bir menu çıkarıyor. Bu menü sayesinde düşmanın neresine ve ne şekilde vuracağınızı seçiyorsunuz. Ayrıca kombine saldı-

rilar ve savunma sansınızda var. Seçiminizi yapınca Ashley vuruşunu yapıyor ve rakibi buna karşılık veriyor. Ancak sistem o kadar güzel işliyor ki tüm bunları bir iki saniye içinde olup bitiyor. Yaptığınız vuruşun etkisi sizin ve rakibinizin yeteneklerine, karakter özelliklerine, rakının size karşı zayıf ve güçlü yanlarına ve risk puanlarına göre değişiyor. Kisacası

savaş sistemi burada ayrıntılarıyla anlatamayacağım kadar derin. Elbette büyüğünü da hem sizde hem de rakiplerinize olan bir yetenek. Kimi açılardan Final Fantasy'yi andırsa da Vagrants Story tamamıyla yeni bir oyun tipi. FF'deki gibi aşırılıklara kaçmayı çırçır, ciddi ve ürkütücü havası, tamamen 3D ve PSX'e göre muhteşem olan grafikleri ve yepyeni oynanış tarzıyla bu yılın en iyi PSX oyunu olmaya aday.

Chrono Cross

Square'ın ikinci bombası Chrono Cross'du. Chrono Trigger'in devamı olan oyun fazlaıyla Final Fantasy'yi andırıyor. Chrono Trigger'i oynamadırmı ama Square yetkilileri Trigger'in harika bir oyun olduğu ve Chrono Cross'un olayı bir adım öteye ta-

stamina yani hareket enerjisi ile orantılı olması. Bu yüzden bir karakterle saldırırken diğerini dinlendirmeniz gerekiyor. Oyunun grafikleri oldukça renkli ve güzel. FF'de ki gibi onceden render edilmiş alanlar üzerinde 3D karakterleri ilerletiyorsunuz ve arada inanılmaz güzellikle videolar var. Chrono Cross kesinlikle bu yılın en iyi PSX RPG'lerinden biri olacak ve özellikle Final Fantasy hayranlarının kaçırılmaması gerekiyor.

Threads of Fate'i ilk gördüğümde açıkçası ne olduğunu pek anlayamadım. Bir Platform/RPG olduğunu duyduğumda açıkçası daha çok şaşardım. Square herhalde RPG türleri konusunda yapılmamış hiç bir şey bırakmamayı hedefliyor. Oyun Chrono Cross gibi sevimi

Soul Reaver 2



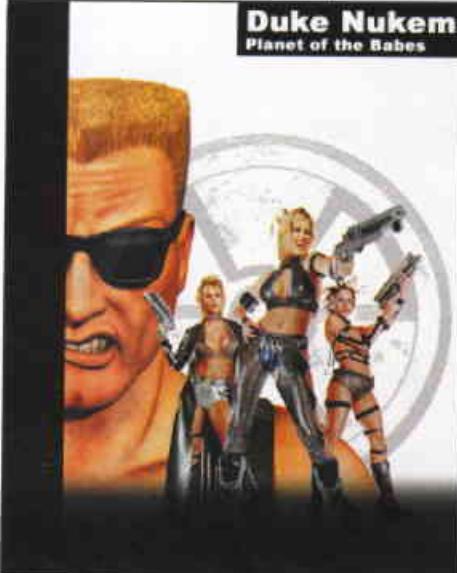
şiddi konusunda beni ikna ettiler. Oyunda pek zaman kavramı yok ve daha çok paralel dünyalar arasında geçiyor. Bu paralel dünyalar arasında Serge ismindeki asıl adanız ve onun hanımları yoldaşı Kidd'i yönetiyoruz. Bu paralel dünyaların varlığı oyna yeni bir derinlik katıyor. Sanırım biraz FF VIII'de gördüğümüz gibi bir şey. Burada asıl ilginç olan Serge'in bazı dünyalarda ölü olması. Ölü bir karakteri nasıl oynadığımızı açıkçası bilmiyorum.

Oynanış Final Fantasy'ye oldukça benzeyen. Aradaki en önemli fark saldırının belli süre araları ile olması değil karakterin

ve renkli karakterlere sahip. Biraz daha küçük yaş grubu için düşünülmüş gibi. Çünkü benim gibi bir parça yaşamış bir insanın sıkıcı atlama, zıplamalarla dayanması biraz zor. Oyun tamamen 3D ve ışık efektleri çok güzel. Ama bence RPG ile Platform'un bir araya gelmesi fazlaıyla alamsız. Bu arada oyun Japonya'da yaklaşık 6 ay önce çıktı bitti.

Legend of Mana tahmin edebileceğiniz gibi yine bir RPG oyunu. Anladığım kadariyla Secrets of Mana oyunun devamı ve uzun suredir gelen bir Mana serisi söz konusu. Oyun el çizimi tatlı geri planları üzerinde yönet-

Duke Nukem: Planet of the Babes





tiğiniz iki karakter sunuyor ve bir parça eski Capcom RPG'lerini anlıyor. Elbette ki çok daha derin bir konusu ve oynanışı var.

Parasite Eve II, Square'in geçen sene çıkardığı ve oldukça farklı tepkiler alan oyunun devamı. Resident Evil tarzına yakın olan oyun Square'in diğer oyularından oldukça farklıydı. Parasite Eve II'de de değişen bir şey yok. Oyun ikinci oldukça benzer ve yeni bir hikaye ve küçük gelişmelerle geliyor.

Final Fantasy IX

Ve nihayet Final Fantasy IX E3'te oynamayı en çok hayal et-

larda geçiyor ve müthiş yarı Mech hava cihazlarının yerini balonlar vasıtıyla uçan gemiler almış. Genelede bir orta çağ havası hakim. Sanırım ilk Final Fantasy oyunlarındaki havaya dönmeye çalışmışlar. Yani bana oyle söylendi.

Ve... Metal Gear Solid 2

Belki Square E3'un en başarılı firmasıydı ama en iyi oyun onların değildi. Sadece Playstation ve konsollar değil tüm E3 genelinin en فلاş oyunu kuşkusuz Metal Gear Solid 2 oldu. İlk ile oyun dünyasını değiştiren Namco bu sefer Dünyanın Metal Gear Solid'i değiştirdiğini söylüyor. MGS 2 oynanabilir bir demo ile gelmemiştir E3'e. Sadece dev bir ekranдан 10 dakikalık bir video gösterildi. Fuarın ilk açılışından kapانışına kadar yaklaşık 3 metreye 4 metrelük bu dev ekran hiç durmaksızın MGS 2'yi gösterdi ve öndeği kalabalık hiçbir zaman azalmadı.

Dev ekranın önünde yığılan yüzlerce insan tezahüratlar ve alkışlar arasında videoyu defalarca izledi. Hatta sık sık Microsoft'un standına taşın yığınlar bölgedeki bütün koridorları da tıklarıyordu.

Peki MGS 2 için bu kadar kalabalık

toplamanının sebebi neydi. Her şeyden önce ilk MGS'in yakaladığı büyük başarı ve oyunu defalarca bitirmiş olan hayranlarının ikinciye heyecanla bekliyor olması ikinci önemli etken de MGS 2'nin ilk oyunun çok çok ötesine geçmiş olması.

Oyun yine Snake üzerine kurulmuş. İlk oyunda olduğu gibi Snake sessiz ilerlemeli, gölgelerden ve kuytu koşelerden yararlanmalı ve yeri geldiğinde karşısındaki yarından adamları haklayabilmesi. İlk oyunun en çarpıcı özelliklerinden olan bütün oyunun bir sinematik misnesine ilerlemesi MGS 2'de daha da geliştirilmiş. Oyun yine lineer ilerleyip ve ara videolar oyunun kendi motoru tara-



Metal Gear Solid 2

findan hazırlanıyor.

Mükemmel Gerçekçilik

MGS 2'yi özel kılan gerçekçiliği. Oyundaki her şeyin gerçek görünümü için detайлara çok özel bir önem verilmiş. Silahlar, mekanlar, üniformalar vs. her şey gerçeğe uygun. Özellikle mekanlar bu konuda bugüne dek yapılan her şeyin otesinde. Bunun pek çok örneği gösterilen videoda mevcuttu. Mesela askerler büyük bir cama ateş ediyorlar. Camın üzerinde önce birkaç tane, çevresinde kırılmalarla birlikte, kurşun deliği açılıyor ve ardından cam büyük bir gurultuya tuz buz olup dağılıyor. Cam parçacıklarının yere dökülübü bile fizik gerceklerine uy-

gun. Yani bugüne kadarki oyunlarda olduğu gibi, camlar bir kurşuna birkaç poligon parçasına ayrılmış havada uçuşmuyor.

Gerçekçiliğin diğer bir örneği ortalıktaki ufak tefek eşyalar. Mutfak sahnesinde Snake ile düşmanları, tıka basa dolu bir rafın ardından çarşıırken, raftaki kutular ve şişeler inanılmaz derecede gerçekte benzer şekilde parçalanıyor. Ve en ilginç... rafta duran bir un kutusu parçalanınca Snake'in üzerrine un dökülüyor. İleri sahnelerden birinde Snake sessiz sessiz ilerlerken undan dolayıhapsırıyor ve yakayı ele veriyor.

Metal Gear Solid 2, grafik olarak da herkesi kendine hayran bıraktı. Küçük parçalar, kirılan camlar, dokuları özenle hazırlamış gerçekist mekanların yanı sıra oyun içinde işin kullanımı hayret verici. Üstelik ışık efektleri oynanışa büyük oranda etkiyor. Snake kendi gölgelerine dikkat etmek zorundayken düşmanları gölgelerinden takip edip sessizce te-mizleyebiliyor. Oyun içinde ampul ve flüoresanları vurup karanlık bir ortamda sadece silahların yanıp sönen ışıklarıyla çarpışabiliyorsunuz.

Metal Gear Solid 2 ile ilgili daha fazla bilgi için gelecek aylardaki ön incelemizi beklemeniz gerekiyor.

MGS 2

Tuğbek Ölek



Vagrant Story

tiğim oyunlarından biriydi. Serinin yedincisinin PC'de de çıkıştı sebebiyle Square'in en aşina olduğunu da o zaten. Ancak FF IX'u oynamak değil izlemek nasip oldu. Çünkü oyun sadece video olarak gösterildi. Videolar elbette müthiş, bu konuda Square'e yaklaşabilen bir tek Blizzard'tı biliyorum. Oyun oynanış olarak diğer Final Fantasy'lerden pek farklı değil ancak konu bu sefer oldukça farklı. Modern teknoloji çağı yerine daha eski çağ-



Legends of Mana



FREESPACE Bölüm 2

Uzay Pilotları Eğitim Merkezi: Son ders...

Geçen sayıda kullanabileceğimiz gemileri ve silahları tanımladık. Artık elimizdeki güçler hakkında yeterince bilgiye sahip olduğumuzu göre, bu bilgileri pratiğe dökmenin zamanı geldi. Freespace'teki görevlerde size üç tane amaç verilebiliyor. Bunlardan ilki, bölümde tamamlamanız gereken Primary Objective (Temel Amaç), ikinci birinci amacı desteklemek için gerçekleştireceğiniz Secondary Objective (İkincil Amaç) ve yapıp yapmaması tamamen size kalmış olan Bonus Objective (Bonus Amaç).

O zaman bölümdeki görevleri size söyle anlatıyorum. Bölümün ismini takiben, o görevde gerçekleştirmeniz gereken amaçları yazacağım. Sonra görevde size verecek kısa amaçları (hani şu ekranın sol tarafındaki amaç kutusunda Destroy Pisces (3) gibi yazanlar var ya) falan yazacağım. Aslında Descent: Freespace oyle bir oyun ki, şunu yapın bunu yapın cinsi stratejilerin kesinlikle yararı olmaz, çünkü karşınızda gemilerin ne yapacağı hiç belli olmuyor. Şimdi size kalkıp da düşman ekrana girdiğinde hızını onunkiyile eşleyin (M tuşuna basarak) ve durmadan ateş edin dememe gerek yok, çünkü bunu zaten yapacaksınız. Hani Thief gibi bir oyun olsa "suraya saklan, bekle, sonra şunu yap..." diyeceğim ama bu oyunda her şey o kadar hızlı gelişiyor ki. Bir düşman kuvveti (valia 'enemy wing' başka türlü tercume edilince güzel olmuyor, belki düşman filosu da denemelir ama 3-4 gemiye de filo demek komik olur) geliyor, siz daha onları yok edemeden bir diğeri geliyor, sonra bir diğeri, yapmaya odaklandığınız tek şey stratejiyi falan bir kenara bırakıp hepsini yok etmeye çalışmak oluyor. Bunları size niye söyleyorum: Çünkü ne biçim strateji yarısı bu, hiç ipucu falan vermemişsin demeyin diye. İşi baştan sağlamala alalım da ne olur ne olmaz :) Ayrıca bu yazida oyunda bulunan tüm görevleri yazmaya cağırmak. Zaten oyundaki campaign'de bulunan tüm görevleri ya-



zacak olsam yer yetmez. Onun yerine artık bu oyunda ustalaşmaya yaklaştıracağınız sayıda görevi anlatacağım, gerisi size kalmış. Ama özellikle son bölümde çok eğleneceğinize eminim.

Oyunun ilk üç görevi eğitim görevlerinden oluşuyor. O görevlerde ne yapmanız gerektiği zaten adım adım söyleindiğinden bir kez daha tekrar etmeye gerek yok. Size tek tavsiyem acele etmeyin. Yanı başınızda o bas bas konuşan adam size "Hadi bakalım artık şu drone'u yok et!" dededen önce bütün silahlarınızı drone'un üzerine boşaltmayın. Gorevi tekrar etmeniz, o adamın sınır bozucu yavaşlığı takımlarını tekrar dinlemeniz ve tekrar sıklılığı demektir çünkü. Üç eğitim görevini de başarıyla tamamladığınızda ilk rozetiniz olan Pilot Wings (Pilot Kanatları) sizin olacak. Dördüncü görevle devam edelim.

Görev 4:

Eve of Destruction

Primary Objective: GTC Orff gemisi koru

Göreve GTC Orff gemisinin yanında başlıyoruz. Daha ne olduğunu anlamadan ilk düşman kanadı olan Virgo (2) gelecek (Parantez içindeki sayı o düşman kanadında kaç tane gemi olduğunu gösteriyor). Alpha 2 ile birlikte onları temizledikten sonra sırasıyla Cancer (2), Aries (2) ve Pisces (3) kuvvetleri gelecek. Genelde size pek fazla iş düşmeden Alpha 2 çoğu gemiyi yok ediyor

zaten. Bu dört düşman kanadında temizlediğinizde Primary Objective tamamlanmış olacak. Çok kısa bir süre içinde Delta kanadı size yardıma gelecek (Secondary Objective – listede olmamasına rağmen). Üssé geri dönün

Görev 5:

The Field of Battle

Primary Objective: Tüm Vasudan kuvvetlerini yok et

Bu görevde girdiğimizde sol tarafta amaç olarak Find Hostiles (12) yazısını görüyoruz. Burası bir meteor bölgesi olduğundan ne düşmanı ne de siz düşmanın görüyorsunuz. O yüzden öncelikle düşmanın yerini bulmalısınız. Bunu bazen sizin kanadınızdaki diğer gemiler, bazen de siz yapıyorsunuz. Yerlerini bulmak açısından radar görüntüsünü en uzak haline ayarlamanız iyi olur. Radar oyuna başladığınızda 2k durumunda. Bunu İ tuşuna basarak (Türkçe klavye elbette) 10k durumuna getirdiğinizde silik halde kırmızı düşman gemilerini görebilirsiniz. Bu arada eğer meteor bölgesinin tam içine girdiğiniz ve bir türülü meteorları hedefleyip yok edemiyorsanız Y tuşuna basın. En yakındaki meteor hedfeleneciktir ama, yok etmek için bir ilk kere patlatmak gerekebilir. Bu görevde yok etmeniz gereken kuvvetler PVF Anubis gemilerinden oluşan Cancer (3), Pisces (3), Aries (3) ve Virgo (3). Tüm düşman kuvvetlerini yok ettiğinizde Primary Objective ta-

mamlanacak. Bu bölgede dolasınken bir PVF Seth gemisi kullanan usta (Ace) bir Vasudan pilotuya da karşılaşabilirsiniz. Onunla ne yapacağınız size kalmış. Eğer sizi destekleyecek adamlarınız yoksa hiç bulaşmayın derim çünkü üzerinize bir sürü füze gönderiyor. Bu gemiyi yok ederseniz Bonus Objective tamamlanıyor.

Görev 6:

Basic Training Stage 4

Yine bir eğitim görevi. Odaklı olduğu konu kendi tarafınızda veya karşı taraftaki gemilerle iletişim, emirler falan filan. Eğer daha önce Freespace oynamadıysanız mutlaka bu görevi oynayın, ilerde çok işinize yarayacak. Eğer tüm komutları biliyorsanız (ya da benim gibi ilk çıktığında bu oyunu bir haftada bitirdiyseniz, sonra da görevleri açtıklıip yazmak için oyunu bir günde tekrar oynayıp bitirmek zorundaysanız ve zamanın size asla yetmeyeceğini düşünüyorsanız :). ekranın sağ üst köşesindeki Skip Training tuşuna basarak bu görevi oynamadan geçebilirsiniz.

Görev 7:

Small Deadly Space

Primary Objective: Orff gelene kadar bölgemin güvenliğini sağla

Secondary Objectives: Kargoları koru Tüm Vasudan yük gemilerini yok et

Göreve başlamamızın üzerinden pek bir zaman geçmeden Epsilon destek kanadı geliyor. İlk olarak görünür olan düşmanlar Aries (3), Cancer (2) ve yük gemileri olan (Freighters) PVFR Bast ve PVFR Ma'at. Düşman kuvvetlerinden birini yok ettiğiniz anda Virgo (3) geliyor. Tüm bu gemileri yok ettiğinizde Omega gemisi kargoları incelermeye başlıyor. Sanırım Omega bizimle ilgisi olmayan bir gemi, çünkü Omega'ya bir şey yapmadığım için görev sonundaki tavsiyelerde "Omega'nın ne aradığını araştır-

sayıdın keşke," gibi bir cümle vardır. Bu arada bir iki kere Scorpio (3) kuvvetleri de gelebiliyor. Her şeyi tamamlayınca Orff geliyor ve üsse geri dönebiliyorsunuz.

Görev 8:

Avenging Angels

Primary Objective:

Omega'yı etkisiz hale getir ve kaçır

Secondary Objective:

Tüm düşman savaşçılarını yok et

Evet Omega'nın gerçek niyetini anlamış bulunuyoruz, geçen bölümde bizden Avenger silahının prototipini çalmış ve onu Vasudan'lara satacak. Elbette biz engelleyeceğimiz için böyle bir şey gerçekleşmeyecek. Göreve başladığımızda Aries (3), Cancer (3) ve Traitors (4) düşman kuvvetleriyle karşılaşıyoruz. Omega ile uğraşmak için yeterince zamanınız olacak sanırım, o yüzden ben önce tüm düşmanlardan kurtulmayı tercih ettim. Etraf

yollayıp onu etkisiz hale getirdim. Rasputin etkisiz hale geldiği anda Intelligence kanadı belirdi (bunlar bizimkiler) ve Rasputin'i ele geçirdiler (Bonus Objective). Üsse geri döndüğümde bana soylenmemesine rağmen Rasputin'i etkisiz hale getirmeyi akıl ettiğim için bana takdir madalyası (Commendation) verdiler. Zevkli bir bölümdu yani.

Görev 9:

Out of the Dark, Into the Night

Primary Objective:

Plato'nun tayfasına

Node'a ulaşıcaya kadar refakat et

Yine mükemmel bir bölüm. Göreve ilk başladığınızda her şey çok sakin görünüyor, çünkü birazdan olacaklardan kimsenin haberi yok. Plato'nun Node'a varmasına 6 dakika kala ilk Vasudan gemisi Aries (4) geliyor. Bu kez öncekilerden farklı olarak Anubis'lerin yanında bir de Osiris

ğında içindeki tayfa bir kaçış pozu ile Node'a ulaşmaya çalışacak. Siz de bu sırada tanımlanmayan gemilerden birini vurma ya çalışın. Görüyorsunuz ki bu gemilerin kalkanları da var ve bizim silahlımız işlemiyor. Pod, Node'a ulaştığında görev bitecektir ve üsse geri dönebileceksiniz.

Görev 10:

Paving The Way

Primary Objective:

Galatea'ya Jump Node'a ulaşıcaya kadar refakat et

Secondary Objective:

Galatea'nın gövdesinin 50'nin üzerinde olmasına dikkat et

Meteor temizleme görevi. Galatea'nın önünden gidip etrafi temizlerim diye düşünüyorsanız yanlıyorsunuz. Meteorlar dort bir yandan geliyorlar. Arkadan gelen bir meteoru vurmak için bir dönüyorsunuz, meteorla arasında Galatea'nın olduğunu görüyorsunuz. Ama zor bir görev değil, sadece biraz hız istiyor. Bir ara Shivan gemileri gelecek ve Galatea'yi onlardan koruma görevi de listeye eklenecek. Nasilsa o gemilere şu andaki teknolojimiz zarar vermemiz mümkün değil, o yüzden Shivan'larla ilgilenmeyip meteorları temizlemeye bakın.

Görev 11:

Pandora's Box

Primary Objective:

Tüm Sentry Gun'ları

(Nöbetçi Silahları) yok et

Secondary Objective:

Tüm Shivan kargolarını incele

Göreve başladığımızda Sentry Gun'lar oldukça uzakta. Afterburner kullanarak bir an önce o tarafta doğru gidin. Yolun yarısına geldiğinizde Shivan'lar ortaya çıkaracak ve kendi kargolarına saldıracaklar. Yetişmeniz mümkün değil, böylece Secondary Objective başarısız olacak. Kalan kargoları incele göreli söylenenede kadar Sentry Gun'ları uçaşın, bu görevi alındığınız gibi kargoların yanına gidip (<150m.) onları inceleyin. Hepsini inceledikten sonra üsse geri dönün.

Görev 12:

The Hammer and The Anvil

Primary Objective: Kalkan prototiplerine eskortluk yap

Uzun görevlerden ilkine hoş geldiniz. Aslında klasik bir eskort görevi, önüne geleni öldür manşığı geçerli. İlk olarak Shivan kuvvetleri saldırırı gececek, Arjuna (2) yazıyor ama aslında 4 tane gemi geliyor. Tam onları yok ettiğiniz sırada Andromeda isimli Vasudan gemisinden yardım çağrıları alacaksınız. Bu gemi sizden oldukça uzakta ve ona yardım gitmek demek, kargoları boş bırakmak demek. Ben yardımcı ettim ama iki kere dediysem de Andromeda'yı patlamaktan kurtaramadım, yine de o gemiye saldırın. Hammer of Light gemilerini yok etmek bile zevk. Kargolara geri dönmek üzereyken bu sefer Krishna (6) ve Vishnu (2) kuvvetleri kargoya saldırıyor. Burada da verilen sayılar tam doğru değil, bende 8 tanesi Krishna geldi çünkü. Bu görevde saldırın Shivan gemileri Basilisk ve Scorpion. Basilisk direğine oranla çok daha basit bir düşman. Bu kuvvetleri hakladıkta sonra Rama (3), tekrar Rama (3), Durga (4) ve tekrar Durga (4) geliyor. Bunlar da tamamlayınca devreye HOL giriyor ve doğrudan kargolara saldırın iki tane gemi yolluyorlar: PI (2) ve MU (2). MU son anda benim bir kargomu yok etmemi becerdi, görev uzun olduğundan tekrar oynamayaUSHENDIM. Belki hepsi kurtarınca ucunda madalya falan da vardır. Ayrıca bu görev en çok gemi vurdum (16) görev olarak tarihe geçsin bakalım simdilik.

Görev 13:

Advanced Training #2

Yine bir eğitim görevi. Bu sefer ele alınan konu kalkan ve Interceptor kullanımını. Interceptor kullanmak için hedefe kilitlenmeniz gereken bir silah. Bu eğitim görevi oynayın bence, ilerisi için kolaylık olur. Bazi görevlerde kalkan oldukça işe yarıyor çünkü.

Görev 14:

The Darkness and The Light

Primary Objective:

Ramses'i ele geçir

Secondary Objective:

Kargoları yok et

Müthiş uzun bir görev, tam



durulunca Omega'nın Engine (motor) alt sistemini hedefleyin (Ştuşu ile) ve Disruptor silahını kullanarak Omega'yı etkisiz hale getirin. Bunu yaptığınızda GTT Comet, Omega'yı görmek için gelecek. Bu sırada ortaya Virgo (3) kanadı çıkarıyor. Omega'yı korumalısınız. Virgo'dan da kurtulunca Comet, Omega'yı götürüyor (Primary Objective). Burada ilginç bir durum oldu işte. Tam ben de üsse geri dönmek üzereydim ki Rasputin gemisini fark ettim. Rasputin ile ilgili hiçbir emir verilmemişti. Önce násılsça düşman deyip yok etmemi düşündüm, sonra vazgeçip zevk olsun diye motorlarına Disruptor

gemisi var. 4,5 dakika kala ikinci kuvvet olan Virgo (4) geliyor. Arma biz tam ontara doğru giderken dört tane tanımlanamayan gemi ortaya çıkarıyor ve dakikasında tüm Virgo kanadını temizliyor. Bu gemiler ortaya çıktığında bize onları tanımlama ama asla ateş etmemeye görevi veriliyor. Gözünüzde kestirdiğiniz bir tanesinin yakınına gidin (çok hızlılar ve hedeflenemiyorlar, o yüzden biraz zorlanabilirsiniz). Geminin görsel bir tanımını alacaksınız (Secondary Objective). 2,45 dakika kala tanımlanamayan gemiler tekrar gelecek ve bu sefer Plato'ya saldıracaklar. Yapabileceğiniz hiçbir şey yok. Plato patladı-

35 dakika sürdü (belki de bir bozukluktan falaşın kaynaklanmıştır). Gemi vurma rekorunu oldukça geliştirdim sanırım (28 gemi). Göreve başladığınız andan itibaren HOL gemileri üzerinize saldırımıya başlıyorlar. Birkacını temizledikten sonra hemen Ramses'e yönelik ve motorlarını yok edin. Böylece Ramses bir yere



kaçamayacak. Etrafi biraz durultuktan sonra kargolara saldırımıya başlayın, sanırım yaklaşık 15 tane falaşın kargo var, hepsini vurunca Secondary Objective tamamılıyor. Ancak bundan sonra işler biraz kızışıyor. HOL gemilerinin yanı sıra Shivan gemileri de saldırımıya geliyorlar. Yaklaşık 12 tane Rama ve 12 tane İndra (bunlar ilk defa karşılaştığımız Shaitan gemilerini kullanıyorlar, kalkanları çok güçlü) temizliyoruz. Bu sırada Shivan'ların Cain sınıfı kruvazörü Taranis geliyor, nedense ona ateş açmama emri alıyoruz. Ben tüm gemileri temiz ledikten sonra ortamda bir tek etkisiz hale gelmiş Ramses ile Taranis kaldı. Zevk olsun diye bari Taranis'ın altsistemlerini yok ediyim dedim. Hepsini temizledim, tam motor da bittiğimdeki Taranis Ramses'i yok edip gitti. Belki de Ramses'i patlatmadan önce Taranis'ı yok etmek gerekiyordur. Ama bu görevi bir daha oynamak istedigimi sanmıyorum.

Görevi tekrar oynadım.) Bu sefer Taranis'in patlamasına 10 kala Ramses'i havaya uçurdular. Bir sonraki bölümün amaçlarını görünce neden Taranis'ı yok edemedigimi ve benim neden bu görevi boşuna tekrar oynadığımı anlayacağız.

Görev 15:

First Strike

Primary Objective:

Taranis'i ele geçir

Secondary Objective:

Taranis'i etkisiz hale getir Taranis'in silahlarını devre dışı bırak

Yine çok uzun sürecek bir görev hazırlıklı olun. Şimdiye kadar ugraştığımız en fazla gemi bu bölümde olacak. Göreve ilk başladığınızda temizlememiz gereken dört tane gemi olacak İndra (3), Arjuna (3), İki tane

Krishna (4). İşterseniz kuvvetlerinizden birini Taranis'i etkisiz hale getirmek için gönderebilirsiniz. Böylece pek fazla zaman kaybetmemiş olursunuz. Size yeni verilen Stiletto füzeleri altsistemleri devre dışı bırak-

mak için mükemmel. Zaten bu füzeleri geçen sayıda okumuş olmalısınız. Eğer yalnız başınaza Taranis'in silahlarını devre dışı bırakırsınız (silah altsistemi 0 olsa bile bu amacı gerçekleştiremeyebilirsiniz), kuvvetlerden birini de bu işi yapması için gönderin. Taranis tamamen devre dışı kaldığında Omega gemisi geliyor, ancak Taranis ile ketenlenmeye basaramıyor. Biraz sonra Halkins freighter gemimiz aynı görevi gerçekleştirmek için geliyor. Halkins Taranis'e ketenlenip onu goturunceye kadar 6 tane Rama (4) ve 8 tane Vishnu (2) kanadı geliyor, hepsini yok etmemiz gereklidir. Bu görevden sonra Good Conduct madalyası ve Teğmen rütbesi verdiler.

Bu görev bittikten sonra aralık filmini izlemek için Descent Freespace'in ikinci CD'sini istiyor, tabii siz bu yazıyı okuduğunuz sırada elinizde oyunun ikinci CD'si de olacak. Bu CD'yi istediğiğinde bir an için yazının sonunun geldiğini düşündürüm çünkü şu anda bende ikinci CD yok (Ne de olsa artık piyasada bu oyunu bulmak çok çok zor, o yüzden bende de olmaması normal). Ama CD takın uyarısına Cancel dediğimde bir sonraki görevde geçtiğini gordum. Görevler için de CD isteyene kadar oynamaya devam edelim bakalım.

Görev 16:

The Aftermath

Primary Objective:

Iota'yı Pinnacle ile

buluşana kadar koru

Secondary Objective:

Kalan tüm savaş

gemilerini yok et

Göreve başladığımızda altı tane gemimiz var. Alpha (biz), Beta ve Epsilon sırasıyla Iota, Sigma ve Omega kuvvetlerini korumakla görevli. Hemen bölümün başında Vishnu (2) kuvveti saldırıyor. Ardından İndra (3), 2 tane Krishna (4), 2 tane Arjuna (4) ve İki tane Rama (4) kanadıyla uğraşmak zorunda kalıyoruz. Bu gemileri temizledikten sonra Bheema (4) kuvveti, hemen sonra Pinnacle geliyor. Pinnacle ile Iota buluşuncaya kadar bir de Asura (4) kanadını yok etmemiz gerekecek. Bu kanadı da yok edince Secondary Objective tamamlandı oluyor. Biraz sonra da Pinnacle ile Iota buluşuyorlar ve üssé geri dönüyoruz.

Görev 17: The Big Bang

Primary Objective:

GTS Asimov'u koru

Basit bir koruma görevi. Görev alanına girdiğiniz anda GTS Asimov'a ve GTS Ravage'e saldırın Rama (3), İndra (4) ve Vishnu (3) kuvvetlerini yok etmeniz gerekiyor. Asimov ve Ravage'in zaten enerjileri yarı yarıya düşmüştür, o yuzden yok edilmeleri çok da zor değil. Bu ilk saldırının savunurduğundan bilim adamlarını taşıyan gemi gelecek. Bu gemi hedef noktasına sağ salım ulaştığında Primary Objective tamamlandı. Geriye kalan Krishna (3) ve Bheema (2) kuvvetleri de yok etmek, sonra üssé geri dönebilirsiniz. Bu görevin sonunda Conspicuous Gallantry madalyası verildi.

Tekrar ikinci CD'yi istedi film göstermek için ama yine de bir sonraki görevde geçebildim. Gitmekçe daha heyecanlı olmaya başladım. Hadi hayırlı...

Görev 18:

La Ruota Della Fortuna

Primary Objective:

Beta Aquilae'deki tüm

Hammer Of Light

varlığını yok et

Göreve başladığımız anda bunun bir tuzak olduğunu anlıyoruz. Hammer Of Light yerine kendimizi Shivan'ların ortasında

buluyoruz. Neyse ki görevi başlamadan önce (sanki içme doğdu) gemimi Valkyrie ile değiştirdim, Avenger takırmıştim, böylece Shivan'lar çok fazla sorun yaratmadılar. İlk saldırın kuvvetler Durga (4), İndra (2) ve Asura (4). Bunların ardından Vishnu (2), Hellions (2) ve Krishna (3). Hellions normal gemi değil elbette, size tavsiyem Hellions'a hiç buluşmamanız, nasilsa diğer kuvvetler bu gemilerle ilgilenecekler. Siz de o sırada diğerleriyle ve birazdan gelecek olan yeni kuvvetlerle, yani Arjuna (6) ve Rama (4) ile uğraşın. Hepsini temizlediğinizde Galatea sağ salım sıçrama gerçekleşebilecek. Bu görevden sonra da Distinguished Service Cross madalyası aldım.

Görev 19:

Where Eagles Dare

Primary Objective:

Alanı düşman

gemilerinden temizle

Secondary Objective:

Gemini transportlarını yok et

Göreve başladığımızda etrafda Gemini (4), Virgo (4) ve hemen ardından Cancer (3) ile karşılaşıyoruz. Geçen görevde olduğu gibi bu görevde de Gemini'lerin üzerinde başka gemileri gönderin ve bu gemiler patlarken sakin yakınılarında olmayın yoksa siz de havaya uçarsınız. Ben bu yüzden görevi iki kere tekrarlamak zorunda kaldım. Gemini'leri temizleyince Secondary Objective tamamlandı. Geriye yok etmeniz gereken Aries (6), Taurus (bu amaç listesinde yazmıyor) ve PVSG Ankh (bu da yazmıyor) kalıyor. Hepsini temizlediğinizde biraz bekleyin, görev tamamlanacaktır.

Evet bu sayılık bu kadar yeter. Şu an geriye kaç görev kaldığını bilmiyorum ama belki de gelecek sayıya kalan görevleri de yazarıyım. Sabah saat 8'den beri bu yazıyla uğraşıyorum ve saat şuan 1:50 oldu. Sadece yatmak, uyumak ve rüyamda Freespace görmemek istiyorum. Yarın erken kalkıp, yarınki sınava çalışmam lazımdır (günuburaklı çalışma diye buna denir işte). Gelecek ay görüşürüz.

Eser Güven

THIEF 2: THE METAL AGE Bölüm 1

Orta çağın James Bond'larına altın öğütler...

Ister kendinizi gerçek bir hırsız zannedin, ister Cem'i dinleyerek (bkz. Mayıs sayısı) bir James Bond gibi hissedin, eninde sonunda bir yerlerde takılacağınız. Kimse size Thief 2'nin kolay bir oyun olduğunu söylemedi, di mi? Zaten kolay olsayıdı bu kadar zevk vermezdi herhalde. E, peki diyelim bir yerde takıldınız, bunun oyunun zevkini kaçırmasına izin mi vereceksiniz? Elbette hayır. Açıcasımsız takıldığınız bölümün açıklandığı sayfayı, biraz yardım alıp oynaya tekrar devam edeceksiniz. E, hadi o zaman görevleri anlatmaya başlayalım.

GÖREV 1

Birinci Kat

İlk olarak mutfağa doğru sinsiçe gitmelisiniz. Kapıyi açın, hizmetçinin ayak sesleri batıya doğru uzaklaşana kadar bekleyin, içeri girin ve doğudaki direklerden birinin gölgésine saklanın. Geri donduğundan hizmetçinin arkasından yaklaşıp onu bayıltın. Onu mutfağın doğu tarafındaki depoya çekin ve sonra da şarap raflarını araştırarak ganimet kazanın. Şarap mahzenini kuzeye doğru olan dar yola girerek terk edin.

Mutfak asansöründe binmek için çömelin, sonra da onu harket ettirecek düğmeye basmak için arkanızı dönün. Asansör yükselmeye başladığında yüzünüza



diğer yandaki açılığa doğru dönmelisiniz. Hem bekçiyi daha iyi görebileceksiniz hem de arkasını donduğundan ganimetini alabileceksiniz. Ayrıca belinden sarı kan anahtarları da almayı unutmayın. İşiniz bitince birinci kata geri dönün.

Batı Kanadı

Merdivenlerin başında bir bekçi karanlık hol boyunca kuzeyden gidecek nöbet tutuyor. Arkasını dönmesini bekleyin ve kuzeye yöneldiğinde onu bayıltın. Dikkatli olun, çünkü burada

daklı tahta döşemeler, aşağıdakiler odalarдан çok daha fazla ses çıkmıyor. Bekçiyi karanlık köşeye çekin ve kuzeye ilerleyin. Batıdaki ilk iki odada hiç bir ganimet yok. Holün kuzeyindeki müzik odasında ise alabileceğiniz birçok ganimet bulunuyor.

Şimdi holün güney ucundaki çelik kapıya gidin. Mutfak asansörünün oradaki bekçiden alındığınız anahtar burada ise yarayacak.

Diğer bir anahtarları devriye sahonda ve üçüncü kata giden merdivenlerde dolaşıyor. Kapının orada çömelin ve onun gineye doğru yönelmesini bekleyin, bayıltın ve anahtarını alın. Onu gölgeye çektiğten sonra merdivenlerden çıkışın.

Merdivenlerden çıkışınca iki tane oda göreceksizez. Batıdaki kapıdan yatak odasına girin. Bu odayı iyice araştırın. Dolapları anahtar alın.

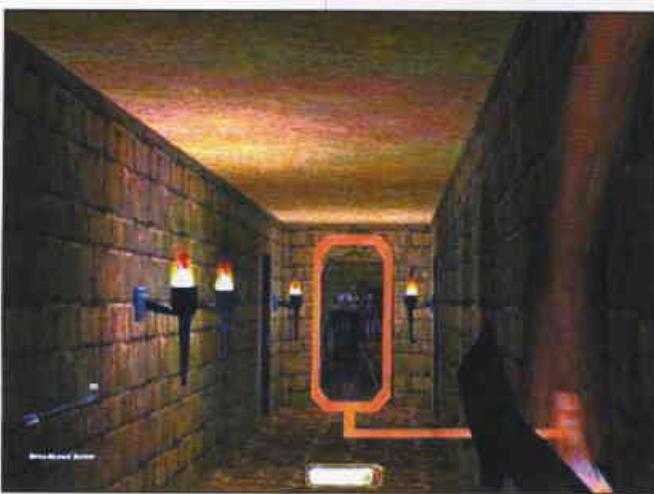
İşiniz bitince ikinci kata geri dönün. Büyük hole doğru gidin. Yukarıdan alındığınız anahtarlar kapıları açın ve flaş bombanızı hazırlayın. Dışarıda üç tane bekçi var. İki tanesi kapıların orada mevzilenmiş, biri ise devriye geziyor.

Oyunu kaydedin. Devriyenin uzaklaşmasını bekleyin ve balkona gın. Burada her iki tarafta bekleyen bekçilere biri sizi fark edene kadar ziplayın. İçeri doğru koşun, size doğru koştuklarında ayaklarının dibine flaş bombası atın. Onları bayıltın, anahtarlarını alın ve gölgeye çekin.

Şimdi aşağıdaki bekçinin kapılı geçmesini bekleyin, batı rampasından aşağı inin ve onu arkasından bayıltın. Aşağı inmek için onun rampanın sonunda olması bekleyin yoksa sizi duyabilir. Ondan alacağınız anahtar ana kapıları açıyor. Ganimet için etrafı araştırın.

GÖREV 2

Merdivenlerin yukarısındaki kapı ana ofise gidiyor ve bu ofisteki tezgahın üzerinde A binasına girmenizi sağlayacak olan anahtar var. Eğer oyunu 'expert' modunda oynuyorsanız ayrıca burada duran bir bekçi olacak. Sıkça baktığı yönü değiştiriyor, o yuzden hareketlerinizi planlamanızıza. Yatacaklarınız sırasıyla şöyle: Kapıyı aç, çömelerek içeri gir, gölgelerde ilerle ve fırsatını bulduğun an





bekçiden kurtul. Bekçiyle işiniz bitince anahtarları alın.

İkinci katta iki bekçi ve bir okçu devriye geziyorlar ve sıkça ofise girip çıkıyorlar. Her biri geçenen kadar hollerden birinde kendinize karanlık bir gölge bulun ve onları teker teker bayıltıp karanlığa çekin.

Ana ofis masasının solundaki açılığa doğru yönelin. Metal kapılara dikkat etmeyin ve ilerleyerek tahta kapıya gidin. Kapının yanında Başkan Rampone yazıyor. Ofisine girin.

Başka bir şey yapmadan önce köşeden dikkatlice ilerleyin. Rampone masasında bazı kağıtlar üzerinde çalışıyor. Onu bayıltın, etrafı araştırın ve ofisi terk edin.

Köşeden donunce posta odası ve başka bir kapı daha göreceksiniz. İkisini de araştırın.

Posta odasından sonraki odada ana deponun kapısını açmanızı sağlayacak bir aygit bulunuyor. Onu veya dışarıdaki üç kilidi kullanarak, kapılardan herhangi birini açın.

GÖREV 3

Lt. Mosely'nin odasındaki masadaki anahtar, dışındaki kapıyı açın. Oncelikle odasını araştırın.

Lt. Hagen'in masasında mendilini bulacaksınız – bu sizin ihtiyacınız olan kanıt.

Ana ofis alanına dönün, odanın doğu tarafında ortaya yakın bir yerde, tavanın hemen altında karpaklıçının yanında gizli bir kol var. Izgaranın üstündeki tahtaya bir alev oku atın, tırmanın ve kola sağ fare tuşıyla tıklayın. Eğer okunuz tahtaya saplı kaldıysa, yani yüzünüz izgaranın ortasında



na doğru dönükse, ilerdeki açılığa zıplayabilirsiniz. Arkanızdaki gizli kapıyi kapatan bir düğme ve yukarıda çıkan bir merdiven var.

Soldaki düğmeye sağ tuşla tıklayın, kayıt bölgesindeiniz. Gizli açılığın yanındaki kitaplıkta (güneydoğu duvarındaki) açılığı kapatmak için dokunabileceğiniz bir kitap var. Ona dokunun.

Kuzeye gidin. Kısa bir hole geleceksiniz. Holün sonunda merdivenlere giden bir kapı ve bir kaç dakika önce kendisinden anahtar çaldığınız bekçi var. Siz batı duvarındaki kapıyi istiyorsunuz. Lt. Mosely'nin odasından aldığınız anahtar bu kapıyı açacak.

İçerdeki masada iki tane mektup ve bir kitap var. Kitap kasayı açmak için gerekli olan şifreyi ve-

riyor: 4026. Şimdi ikinci kattaki Şerif Truart'ın odasına gidin.

GÖREV 4

Dairenize girin ve kuzeydeki kapalı kapıya doğru gidin. Diğer kapıyı açmayın, çünkü hemen dışında bir bekçi var. Dolabınız boş görünüyor ama eğer en soldaki askiya sağ tuşla tıklarsanız gizli bir bölge açılacak. Burada bircok ok, iksir ve Shalebridge kapısının anahtarlarını bulabilirsiniz.

Pencere eşiğine geri dönün. Atlayı ve merdivenlerden inerek batı duvarındaki kapıya ulaşın. Buraya gelirken yaptıklarınızı geri tekrarlayın (yüzme dahil), eninde sonunda bir kanalizasyon kapağına ulaşacaksınız.

Kendinizi içinde bir tane meşale olan kısa holde bulduğunuzda meşaleyi söndürün. Holün sonundaki kapının arkasında küçük bir depo odası var. Meşaleyi ve ateşi söndürdüktan sonra etrafa bakın.

İşıkları söndürdükten sonra panjurları açın. İleri geri devriye gezen bekçileri göreceksiniz. Güneye doğru yönelmelerini bekleyin, rafa zıplayın, çömelin ve pencereden içeri süzülün.

Şimdi yapmanız gereken Shalebridge kapısına ulaşınca kadar kuzeye ve batıya doğru koşmak. Anahtar elinizde hazır tutun, çünkü büyük bir ihtimalle ta-

kip edileceksiniz. Kapıyı açın, sağa koşun. Görev tamamlanacaktır.

GÖREV 5

Katakomblara girmeden önce flaş bombalarınızı hazırlayın, çünkü içeri girdiğiniz gibi saldırıyla uğrayabilirsiniz. Katakomblara ilk girdiğinizde hayaletin çıkışmasını bekleyin ve iki tane flaş bombası kullanarak ondan kurtulun. Eğer kuzeye doğru gidip işkence odasına girerseniz, diğer hayaletle karşılaşacaksınız. Ayağının dibine atacağınız iki tane flaş bombası ondan da kurtulmanızı sağlayacaktır.

Katakombları araştırın. İlk başta biraz şartsız görünebilirler ama eğer pusulanız takip eder ve etrafta dolasırken gördüğünüz bellî başlı şeylere dikkat ederseniz yolunuza rahatlıkla bulabilirsiniz. Aşağıda mezarlardan başka bir şey yok ve etraftaki hayaletlerden kurtulduğunuzda sandıkları inceleyerek görevin parasal amacını gerçekleştirebilirsiniz.

Anahtarı Kopyalamak

Kasa kutusu anahtarına sahip olduğunuzda, katakombların kuzeyindeki çalışma odasında (girdiğiniz kapının batısında) onun bir kopyasını çıkarmamanız gerekiyor. Burada odalardan oluşan ufak bir kompleks var, her biri



bir sonrakine açılıyor ve kuzeydeki odada bir balmumu tablet var.

Once duvardaki posteri okuya- rak bilgi sahibi olun. Sonra masada duran bıçağı alın. Kasa kutusu anahtarını seçin ve onu balmumu tabletinde kullanın. Bıçağı seçin ve onu tablette kullanarak anahtarın bir taklidi yaratın. Anahtarın bir kopyasına artık sahip olduğunuzu göre, orijinal anahtarları aldiğiniz yere götürüp bırakmanız gerekiyor.

Laboratuarda su okları ve bir gözcü kure bulacaksınız. Masada bir mech-çalışanı var, mech'in arkasındaki ısıtıcı deliğine su oku atarak onu devre dışı bırakabilirsiniz.

Son Sürpriz

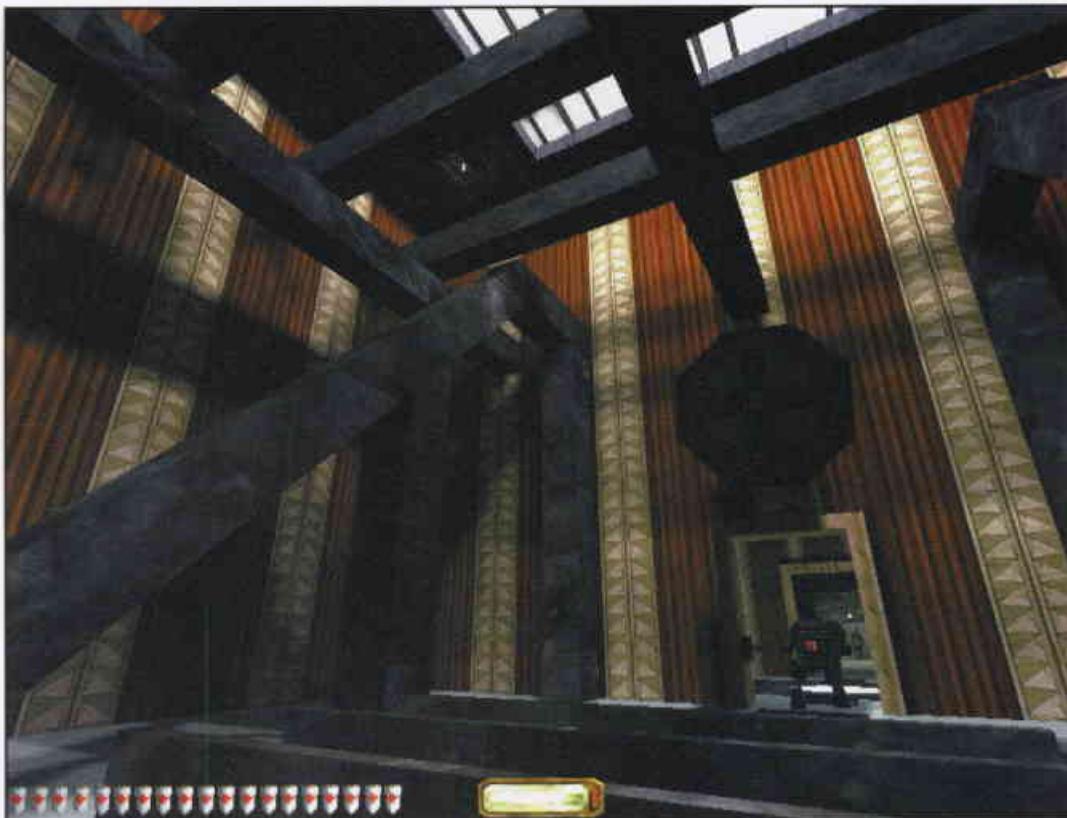
Dışarı çıkan yolda ilerleyin ve komplekse ilk girdiğiniz kapıdan çıkararak, onun kuzeydoğusundaki çelik kapıda durun. Once üçgen maymuncuğun, sonra da kare maymuncuğun kullanarak kapıyı açın. İçerde maskeli bir hizmetçi ve iki tane ceset var. Hizmetçiyi bayıltın ve etrafı bakının.

GÖREV 6

Güneydeki bir duvardaki 'yalnızca görevli personel girebilir' uyarısını bulana kadar tünelerde dolaşın. Bu uyarının yanında bir tünel var. Onu takip edin. Geniş bir odaya açılacak ve etrafı gezen bir mech-bekçisinin sesini duyacaksınız. Ona doğru bir mayın atın. Önce inceleyecek ve üzerine yürüdüğünde kendisini havaya uçuracaktır.

Burada dikkatli olun, çünkü gizli bir panel açılarak ortaya bir taret çıkarır ve eger o açıldığından gölgelerde olmasanız siz paramparça ediyor. Odanın kuzeybatı köşesinde bir elektrik gözü var. Başka bir yöne baktığında ileri koşun, düğmeye basın ve kapı açılırken altında durun.

Elektrik gözünün diğer yöne dönmesini bekleyin ve köşeye doğru koşarak yeni açılan odaya girin. Burada sanki hiçbir şey yokmuş gibi gözüküyor ama ısıtıcının doğu tarafında üzerine sağ tuşla tıklayıp açabileceğiniz bir panel bulunuyor. Panelin üzerinde düğmeler var. En üst iki ve en alt iki düğmeyi seçin, düğmelerin üzerindeki ışık kırmızıdan yeşile dönecektir.



İçinde iki tane sandık olan odaya giderek bodrumdan çıkış Dışarı çıktıığınızda durup meşaleyi söndürün. Doğu duvarındaki tahta kapıya gidin, buradaki merdivenlerde bir bekçi yukarı aşağı devriye geziyor ve arada sırada iki tane mech-bekçi ortaya çıkmıyor.

Yerdeki tahta kısım üzerinde durun, sakın mozaik karoya basmayın yoksa fark edilirsiniz. Mech-bekçiler gözden kaybolduguanda merdivenlere gidin ve yukarı çıkış. Yukarıya vardığınızda guneye bakın ve feneri bir su okuya söndürün. Şimdi ona doğru ilerleyin ve doğuya doğru ilerlemeye devam edin.

Doğuda metal bir kapı ve yanında bir mesale göreceksiniz. Su okuya meşaleyi söndürün, sonra da kapıyı açıp içeri bir göz atın. İçerde bir mekanik göz ve taret var. Kuzeyinizdeki yokuşun sonundaki çift kapıları yanında yanan bir fener var. Eger sola doğru yaslanıp fenere bir su oku atarsanız, kapılardan geçmek için yeterli gölgeye sahip olacaksınız. Yaptığı hareketleri öğrenmek için mekanik gözü izleyin ve çift kapıları koşmadan önce uygun zamanı bekleyin. Göz sizin geçtiği gibi koşmaya başlarsanız kapıya yetişecik ve karanlıkta duracak kadar zamanınız olacak.

Kapıları açmadan önce yine gözün sizi geçmesini bekleyin.

Kapıları arkasından kapatın. Kayıt kasalarına varmış bulunuyorsunuz. Batı duvarındaki rampadan ulaşabileceğiniz masanın üzerinde kasa kutusu hakkında bilgi bulacaksınız. Onu alın ve birinci amacınızı tamamlamak için okuyun. Şimdi odadan çıkışın ve batıya yönelik, haliyla kapı yere ulaşınca kadar ilerleyin. Batıdaki çelik kapıya gitmek yerine güneye doğru giderek tavanından dört tane ışık sarkan odaya girin.

GÖREV 7

Merdivenlerden çıkış ve sağa dönün (doğuya). Güneydeki lambayı söndürün ve doğunuzdaki kısa hole ilerleyin. Holün sonundaki kapıyi 'estate' anahtarıyla açın ve odayı inceleyin.

Güneydeki odada devriye geçen bir bekçi var. Ses çıkararak dikkatini çekin ve kuzeye doğru çekilerek gölgelerin içinde saklanın. Her şeyin yolunda olduğunu düşünüp arkasını donunce onu bayıltın, anahtarını alın ve gölgeye çekin.

Etrafta dolaşarak su ve ateş oklarının yanında bulabildiğiniz tüm gamimetin toplayın. Elektrik gözlerine ve devriye gezen bekçilere dikkat edin, bulduğunuz

tüm gölgeleri kullanın. Yerlerde yosun kullanarak bekçilerin sizi fark etmelerini engelleyin.

Ayrıca üst katta devriye gezen bekçiyi de dikkat edin - eger onu oyun odasında görürseniz yatak odasına geri çekilin ve gölgelere saklanın. Onu bayıltıp, iki numaralı balkon anahtarını alın ve onu yatak odasına bırakın.

İlerlemeye devam edin.

Bir süre sonra bir elektrik gözü ve birkaç taret tarafından korunan bir havuza ulaşacaksınız. Yerde birkaç yosun oku atarak kimseyi dikkatini çekmeden içeri girin.

Elektrik gözü kapıya bakmadığı zaman koşun ve hemen altında durun, böylece sizin göremeyecek. Kapı girişinin her iki yanındaki lambaları söndürün ve kuzeye doğru gizlice ilerleyin. Elektrik gözü kuzeye doğru havuza bakmıyor, bu yüzden gitmeniz gereken yer orası. İçerideyken kimse duymadan yerde yürüyebilirsiniz.

Havuza atlayın ve dibine kadar yürüün. Orada gümüş bir anahtar bulacaksınız. Odanın geri kalanını da inceleyin. Şimdi geldiğiniz yerden çıkararak havuz odasını terk edin ve holden aşağı doğru ilerleyin.

Hol, diğer bir holle kesişerek bitecek. Batınızda bir kapı gore-



ceksiniz. Yanında durup onu açın ve yine yana saklanın. Burası silah odası. Burada bir taretin üzerinde elektrik gözü ve doğu köşesinde gölge var. Kapıyı arkanızdan kapatın ve elektrik gözü başka tarafa bakarken koşun. Anı hareketlerle her seferinde az az su, yosun ve ateş okalarını alın ve kamerasının sesinin dardığını duyurduğunca golgeye geri dönün. Tekrar çalışmaya başladığında ateş okalarından birini kullanarak ondan kurtulun.

Her şey yolunda odayı araştırabilirsiniz.

GÖREV 8

Görev başladığında Mosely güneye doğru gidiyor ve onu bir devriye takip ediyor. Peşlerinden gitmek yerine önce doğuya, sonra güneye giderek binanın etrafını dolaşın ve en güneydeki karanlık kapı boşluğunu bulun. Bekçi geçene kadar orada saklanın ve üzerinde yankesicilik özelliğini kullanın. Batıya koşun, diğer bir gölgeye saklanın ve Mosely'nin arkasındaki bekçi geçene kadar bekleyin. Onu da

yankesin :) ve taşıdığı iyileştirici iksiri alın.

Şimdi bekçinin geldiği yone doğru gidin, binanın etrafından yürüyün ve kavşağa geldiğinizde batıya yönelin. Kapı boşluğununda durun ve devriye gezen bekçinin kuzeye gitmesini bekleyin. Batınzıdaki tahta platformdaki bekçiye ve doğudaki koşeyi dönmeden önce arkasına bakıp etrafi kontrol eden Mosely'e dikkat edin. Burada saklanabileceğiniz bir kaç gölge var ama en iyi çözüm olarak görünmezlik iksiri gorunuyor

Mosely koşeyi dönüp güneye doğru ilerleyecek. Gölgelere doğru koşun. Mosely batıya yöneldiğinde bir köylü ortaya çıkacak. Onu da yankestikten sonra Mosely'i belli bir uzaklıktan takip edin. Pazar yeri iyi aydınlatılmış durumda, ama güneyde saklanabileceğiniz bir kapı boşluğu bulunuyor. Etrafta gezinen bazı bekçiler var. Sadece mesafenizi koruyun ve takibe devam edin. Burası da görünmezlik iksirini kullanabileceğiniz iyi yerlerden biri.

Takibe devam edin.

Bir fenerin hemen ilerisinde saklanabileceğini karanlık bir kapı boşluğu var, bu yüzden takip edin ve bu boşluğa gizlenin. Mosely mektubunu düşürecek. Köşeyi dönmesini bekleyin, mektubu alın, okuyun ve yerine geri koyun.

Notu bırakıktan sonra kapı boşluğununa geri çekilin ve kapayı açın. Burada biraz uzun süre beklemeniz gerekecek, eninde sonunda bir bekçi gelece. Arkasını dönmesini bekleyin ve onu da yankestikten sonra binaya geri çekilin.

Birazdan bir pagan gelip mektubu alacak. Onu takip edin. Sessizce yürüyün, gölgelere saklanın ve bazen geride kalmaktan çekinmeyin

GÖREV 9

Kuzeydeki köprüde ileri geri gidip gelen mekaniste dikkat edin. Onu bayıltıp gölgelere çektiğinden sonra köprüden ilerlemeye başlayın. Bir mekanist cesedini hemen kuzeydoğusunda göre-

ceğiniz ağaçların gölgesinde bir süre saklanın. Kısa bir süre sonra bir mekanist daha ortaya çıkaracaktır. Onu da yere indirin ve güneydeki gölgelere doğru çekin. Uzerindeki işaret fişegini alın

Kuzeydeki yolu takip ederek Gathering Place'e (Toplantı Yeri) ulaşın. Burada devriye gezen iki tane bekçi var. Bunlardan biri Gathering Place'in yalnızca bir tarafında devriye gezinen bayan bir okçu, diğeri ise tüm bölgede bir çember çizerek devriye gezen maskeli bir bekçi. Onu bayıltmayacağınızdan dolayı, yanından sinsiçe geçmelisiniz. Elinizde yakut seçili olsun

Gathering Place'e girdiğinizde ortadaki taşın üzerine tırmanın ve her iki gözün de üzerine sağ tuşla tıklayarak bir yakut yerleştirin. Her bir göz belli bir yakut gerektirdiğinden, birinci yakutu yerleştirmek için iki gözü de denemeniz gerekebilir. İki yakut da doğru yerlestirdiğiniz zaman yüzün ağızına atlayın. Sizi garip ve yeni bir dünyaya ışınlayacak.

MIGHT & MAGIC 8

Macera severlere takıldıkları yerden devam edebilme sebili...



Hatırlarsanız geçtiğimiz sonda sizlere oyunu bitirmeniz için tamamlamanız gereken görevleri açıklamıştım. Bu sayıda ise Yerel Görevleri, Promosyon Görevlerini ve İksir Görevlerini açıklayacağım. Bu görevlerin tümü opsiyonel, ama düşük leveli karakterlerle oyunu bitirmek pek kolay olmadığından, experience kazanmak amacıyla bu görevlerin çoğunu yapmanız iyi olur.

Yerel Görevler Dagger Wound Island görevleri

Görevi Veren:
Pascelle Tisk, Tisk's Hut



Görev: Abandoned Temple'daki Prophecy of the Snake'in kopyasını bul. Bu görevi, Pascelle'nin kitabı okuduktan sonra verdiği tepkiyi gormek için tamamlaymalısınız. Oldukça dramatik bir sahne çünkü Abandoned Temple'a girip ilerleyin. Girdiğiniz ilk odanın dört köşesinde dört tane düğme bulacaksınız. Sırayla kuzeybatı, kuzeydoğu, güneybatı ve

güneydoğu düğmelerine bastığınızda ilerlemenizi sağlayacak bir merdiven açılacak. Yeni açılan yere girdiğiniz gibi sağ ve sol tarafta iki tane gizli duvar var. Bunlardan birinin arkasında Prophecy of the Snake'i bulacaksınız.

Görevi Veren:
Hiss, Hiss' Hut



Görev: Abandoned Temple'daki Idol of the Snake'i bul. Hiss, bu eşyayı kullanarak afeti önleyecek bir büyü yapabileceğini düşünüyor. Ama böyle bir şey mümkün olsaydı oyunumuz hemen biterdi. Abandoned Temple'a girip, en kuzeydoğudaki odaya ulaşıcaya kadar ilerleyin. Bu odadaki kareler, çeşitli tuzakları çalıştırıyorlar. O yüzden bunlara basmamaya dikkat edin. Odanın kuzeyinde, ortada bulunan kareye bastığınızda kuzeybatı duvarındaki kompartıman açılacak ve içerişinde Idol of the Snake'i bulacaksınız.

Görevi Veren:
Languid, Languid's Hut



Görev: Ravensshore'daki Smuggler's Cove'den Anointed Potion'ı al ve Languid'e getir. Bu iksir su kaynağına katılarak, adaların hastalığı önlenecek. Tipik bir eşya bulma görevi. Smuggler's Cove'da dikkat etmeniz gereken şeylelerden biri haritada birkaç tane gizli duvar bulunduğu, diğer ise etrafi yağmalamadan ve Anointed Potion'ı almadan önce Arion Hunter ile konuşmanız gerektiği Arion Hunter haritanın en güneyindeki odada, Potion ise Arion'un odasına gelmeden önce doğuya giden yola sapıldığından ulaşacağınız odada bulunuyor.

Eğer yine de beni dinlemez ve önce Arion ile konuşursa-

niz, eşyaları almanız için biraz düşmeniz gerecek.

Görevi Veren:

Aislen, Aislen's House

Görev: Diğer adalardaki 6 köyü Cure Disease parşörmenleri götür. Aislen yalnızca 3 tanesi parşörmen sahip olduğundan kalan 3 taneyi sizin bulmanız gerekecek. Adalara yayılmış sandıkların içinde yeteri sayıda Cure Disease parşörmeni bulabilirsiniz.

Görevi Veren:

Rohtnax, Rohtnax's House

Görev: Adalardan birindeki kardeşi Ishtric the Tongue'ı bul ve evine geri getir. Ishtric'i şehrin sol tarafındaki adada, Ishtric's House'ta bulabilirsiniz. Onu bulduğunuzda grubunuza katılmayacak ama hemen kardeşinin yanına dönecektir.

Dagger Wound Island görevleri

Görevi Veren:
Maddigan the Tracker,
Hall of the Tracker



Görev:

Ravensshore'daki ve Dire Wolf Den'deki tüm Dire Wolfları öldür. Bu görevden alacağınız experience'in yanı sıra, götürdüğünüz her Dire Wolf Pelt için 250 altın kazanacaksınız.

Görevi Veren:

Lathius, Lathius' House

Görev: Eclipse kalkanını bulup geri getir. Eclipse kalkanını Shadowspire'daki Necromancer's Guild'da bulabilirsiniz. Eclipse'in

Eclipse Type: Large Shield Armor +21 Quest Item. (of spirit, of Body, of Mind, Cleric) When the First Temple of the Sun was burned in the War of Dove and Crow fought between the Sun and Moon temples, the holy altar was melted. The altar's metal was later collected and incorporated into this shield carried by sun Priest Deric during his final deciding campaign of the war. Value: 0

Might & Magic 8 Özel Eşyalar

İSİM	TÜR	ZIRH	SALDIRI	HASAR	ÖZELLİKLER
Archangel Wings	Cloak	+10	-	-	Feather Falling, Intellect +30, All Magic Resistances +10
Axe of Balthazar	Two-Handed Axe	-	+15	3d7 + 15	9-12 Cold Damage
Berserker Belt	Belt	-	-	-	Might +100, Immune to Fear, Accuracy -30, Armor Class -15
Blade of Mercy	Dagger	-	+15	2d2 + 15	Might +40, 4-10 Electrical Damage, Accuracy -40, Necromancer
Drogg's Helm	Helm	+12	-	-	Personality +15, Intellect +15, Regenerates Hit Points
Ebonest	Spear	-	+13	2d9 + 13	Double Damage vs Dragons
Eclipse	Shield	+21	-	-	of Spirit, of Body, of Mind, Cleric
Elderaxe	Axe	-	+12	4d2 + 12	Might +20, Swift, 6-12 Cold Damage, Minotaur
Elsenrail	Longsword	-	+14	3d3 + 14	Accuracy +40, 10-20 Light Damage
Finality	Two-Handed Sword	-	+15	4d5 + 15	10-20 Fire Damage, Slow, Speed -20
Fleetfingers	Gauntlets	+3	-	-	+8 to Disarm Trap, Bow and Armsmaster Skills
Foulfang	Long Dagger	-	+10	2d3 + 10	Vampiric, 10 Poison Damage, Vampire
Gibmenmail	Chainmail	+48	-	-	+10 to All Stats, +10 to All Resistances, Dark Elf
Glomenthal	Longsword	-	+14	3d3 + 14	Might +40, 10-20 Dark Damage
Guardian	Halberd	-	+15	3d6 + 15	+10 to All Attributes, 10-20 Body Damage
Havoc	Longsword	-	+15	3d3 + 15	Speed +70, Accuracy +70, Armor Class -20
Hell's Cleaver	Axe	-	+12	4d2 + 12	Might +70, Accuracy +70, Personality -50, Intellect -50
Herald's Boots	Boots	+10	-	-	Speed +30, Swift, Immunity to Sleep
Herondale's Shield	Shield	+14	-	-	Immune to Fear, Stone, Paralysis and Sleep, Personality -15
Judicious Measure	Cutlass	-	+13	2d4 + 13	Endurance +40, Luck +40, Ogre Slaying
Last Stage Cuirass	Leather Armor	+19	-	-	Personality +80, Intellect +70, -30 Mind and Spirit Resistance
Lightning Crossbow	Crossbow	-	+12	4d2 + 12	Swift, Accuracy -50, Dark Elf
Longseeker	Bow	-	+10	5d2 + 10	Accuracy +50, Swift, Bow Skill +4
Lucky Hat	Hat	-	-	-	Luck +90, Personality -50
Mace of the Sun	Mace	-	+7	3d4 + 7	Double Damage vs. Elementals
Nobelbone Bow	Bow	-	+12	5d4 + 12	Explosive Impact Skill +5, Intellect +40, Endurance -20
Ring of Fusion	Ring	-	-	-	of Water, Alchemy
Ring of Planes	Ring	-	-	-	+40 Fire, Earth, Water, Air Resistances
Scepter of Kings	Mace	-	+14	2d4 + 14	Personality +40, Regenerate Hit Points
Serendine's Preserv.	Leather Armor	+34	-	-	Regenerates Spell points, Endurance +30
Snake	Longsword	-	+12	3d4 + 12	Slows target, Water Resistance -50, Personality -15
Spiritslayer	Spear	-	+13	1d9 + 13	Vampiric, Might +50, Luck -40
Staff of Elements	Staff	-	+4	2d4 + 4	of Air, of Fire, of Water and of Earth Magic, -40 Armor Class
Staff of the Swamp	Staff	-	+10	3d4 + 10	of Shielding, Immune to Disease, Paralysis and Poison
Supreme Plate	Plate Armor	+70	-	-	Swift, +15 Speed, +15 Accuracy, Knight
Terminus	Broadsword	-	+14	3d4 + 14	Armsmaster Skill +7, Air Resistance +30
Tournament Bow	Bow	-	+10	5d2 + 10	Accuracy +100, Bow Skill +5, Armor Class -20
Trident of Rulership	Spear	-	+13	2d6 + 13	Water Breathing, +70 Water Resistance, -70 Fire Resistance
Volcano	Two-Handed Axe	-	+15	3d7 + 15	10-20 Fire Damage, +40 Fire Resistance
Wurm-Spitter	Spear	-	+14	1d9 + 14	Endurance +20, Dragon Slaying, Swift

Might&Magic 8 Özel Eşyalar

Bir FRP oyunun en çekici yanlarından biri 'Rare Item' denilen, çok ender bulunan ve normal eşyalarla karşılaşıldıklarında çok kuvvetli ve değişik özellikleri olan eşyalardır. Bu özellikler iyi de olabilir, kötü de. Tabii son zamanlarda çıkan çoğu oyunda, ilgisi olsun olmasın bu tür eşyaları görmeye başladık ama bence Might&Magic'teki bu tür eşyaların tadı bir başka. Might&Magic serisinde bu tür eşyalara her zaman önem verilmiştir ama özellikle serinin bu oyununda bulunan eşyalar gerçekten mükemmel. Şahsen ben silahların isimlerine bayıldım (Havoc -Yıkım, Hell's Cleaver -Cehennem Satırı, Spiritslayer -Ruh Katledici, Eldera-xe -Yaşlıbalta). Might & Magic 7'de başlatılan bir özelliğe bu oyunda da rastlıyoruz. Hatırlarsanız bazı eşyaların yanında o eşayı hangi sınıfın kullanabileceğinin yazıyordu. Hatta Ar-comage görevini tamamladığında sandığın içinden dört sınıf için birer eşya çıkmıştı, ama benim grubum tamamen Human sınıfından oluştugu için hiçbirini kullanamamıştım. Bu oyunda da bu tür eşyalarla rastlayacaksınız (Foulfang -Vampire gibi). Bu eşyaların fiyatları genellikle 2000 ile 3000 altın arasında olduğundan, benim durumuma düşüp kullanamayacak durumda olursanız bile size oldukça iyi para kazandırabilirler. Yine de imkan olduğu sürece her karakterin üzerinde bulunması gereken cinsten şeyler bunlar. Aşağıda bu eşyaların bazlarının isimlerini, türlerini, sağladıkları zırh seviyesini, saldırıcı bonuslarını, verdikleri hasarı ve özelliklerini bulacaksınız.

bulunduğu oda, haritada ilk girişiniz odanın kuzeybatı köşesinde görülen oda. Buradaki sandığın içinden bu kalkanı bulacaksınız.

Görevi Veren:
Arion Hunter,
Smuggler's Cove



Görev: Arion, Fellmoor'un şantaj mektubunu alınca gemilerini Merchants of Alvar'ın hizmetine vermeyi kabul edecek. Korşanları koyda tutmak için sizden Isle of Regna'daki Pirate's Rest tâvunasında bulunan Dread Pirate Stanley'e bir Hatalı Rapor iletmeyi isteyecek.

Görevi Veren:
Arion Hunter,
Smuggler's Cove



Görev: Arion, kızının Zog tarafından kaçırılıp, Alvar'da yeni yapılmış olan Ogre Raiding Fort'ta tutulduğunu öğreniyor. Kızını kurtarana karşı oldukça cömert olacağını da belirtmeyi unutmayan Arion, Ogre Raiding Fort'a girdiğinizde Isabelle Hunter'i kurtarmak için birkaç tane kilitli kapıyı açmanız gerektiğini fark edeceksiniz. Bu anahtarları Ogre

Warlordları öldürüp üzerlerinden almanız gerekiyor.

Alvar görevleri

Görevi Veren:
Asael Fromago,
Fromago Manor



Görev: Asael sizden çok ender bulunan üç eens peynir isteyecek. Bu üçünü bulmadan verdığınız her Ogre kulağı için size 500 altın ve tüm OGRELERİ öldürdüğünüzde de buna ek olarak 5000 altın verecek. Uğraştığınıza delegecek yanı.

giden bir yol açılacak. Bu yoldan günde doğuya doğru gittiğinizde peyniri bulacaksınız.

Görevi Veren: Keldon,
Keldon's Cottage



Görev: Tüccarların ticaret yolunu açmak için Alvar'daki tüm OGRELERİ öldür. Keldon ona getirdiğiniz her Ogre kulağı için size 500 altın ve tüm OGRELERİ öldürdüğünüzde de buna ek olarak 5000 altın verecek. Uğraştığınıza delegecek yanı.

Ironsand Desert görevleri

Görevi Veren:
Pole, Pole's Hovel

Görev: Rust şehrini en gün içindeki 6 eve fire resistance iksirleri götür. Aslenin verdiği görevde olduğu gibi Pole de size yalnızca 3 tane iksir verecek. Geri kalanları bir şekilde temin etmelisiniz. (İster satın alabilir, isterseñiz kendiniz yapabilirsiniz).

Görevi Veren:
Schmecker, Scmecker's
Hovel



Görev: Schmecker, Royal Wasp Jelly'nin çok ender bulunduğu düşünüyor ve ona ge-

tirdiğiniz her kavanoz için oldukça iyi para veriyor. Bu jöleleri yalnızca Alvar'daki Wasp Nest'te bulabilirsiniz.

Shadowspire görevleri

Görevi Veren:
Tantillion, Tantillion's
House



Görev: Bone of Doom'u bulup geri getir. Eğer nereye bakacağınızı bilmiyorsanız, bu kemici bulmak siz biraz uğraştırılır. Bakacağınız yer Ravenshore'daki Dire Wolf Den. Güneydoğudaki odadaki sandığın içinde Bone of Doom'u bulabilirsiniz.

Görevi Veren:
Hallien, Hallien's Cottage



Görev: Hallien sizden temiz lenme ayını için Vial of Gravedirt isteyecek. Vial'ı yine Shadowspire'daki Vampire Crypt'ta bulabilirsiniz. Crypt'a girince hemen sol tarafa odaya girin. Bu odanın kuzeyindeki tabutu hareket ettirince arkasında bir pasaj açılacak. Açılan yolu takip edip en kuzeydeki odaya ulaşın. Buradaki Sarophagus'a tıkıldığınızda Vial of Gravedirt'e sahip olacaksınız (Bu arada Crypt'a ilk girdiğiniz odanın sağ üst köşesinde gizli duvarın arkasında bir sandık bulabilirsiniz).

Shadowspire görevleri

Görevi Veren:
Zelim, Foestryke
Residence



Görev: Drum of Victory'ı Naga Vault'tan geri al. Bu davulun ejderhaların yüreklerine korku saldığı söyleniyormuş ve bu yüzden Zelim onu geri almak istiyor. Garrote Gorge'daki Naga Vault'ta yapmanız gereken odalardan birinde bulunan pedestallerin üzerindeki düğmeye basmak,



Bu düğmeye basınca başka bir odanın yukarısında bulunan sandık aşağıya inecek, ama aynı zamanda pedestalin etrafındaki tuzak da etkin hale geçecek. O yüzden bu düğmeye basmak için eğer biliyorsanız Telekinesis büyüsünü kullanırsanız akıllıksız edersiniz. Sandığın içinden Drum of Victory'nin yanı sıra bir iki tane de Rare eşya çıkıyor.

Görevi Veren:
Leane Stromlance,
Stormlance Residence

Görev: Bu görev, Champion Promosyon görevi ile doğrudan bağlantılı. Leane babasını çok özlemiş ve onu tekrar görmeyi çok istiyor. Champion Promosyon göreviyle aynı yolu izleyeciniz, o yüzden aşağıda o görevle ilgili kısmı da okusunuz iyi olur. Blazen'i bulup konuşmuştu onun çok kötü bir durumda olduğunu göreceksiniz. Sizi Ravensshore'daki arkadaşı Dervis Chevron'un yanına, tedarvi bulabilsiniz diye gönderecektir. Dervish Chevron'u Dervish's Cottage'de bulacaksınız ve size Blazen'i iyileştirmeniz için Crystal of Restoration verecek ve sonra

da bir NPC haline gelecek. Yani isterken onu da grubunuza katabilirsiniz.

Görevi Veren:
Calindril, Calandril's Residence ; Balion Tearwing, Scarwing's Cave



Görev: Calindril sizden zehir yapmak için Dragonbane Flower bulmanızı isteyecek. Balion Tearwing ise aynı çiçeği sizden panzehir yapmak için isteyecek. Haritada bu çiçekten iki tane bulunuyor, bu sayede her iki görevi de gerçekleştirebilirsiniz.

Görevi Veren:
Avalon, Avalon's Residence; Jerin Flameeye, Ishton's Cave

Görev: Avalon sizden Garrote Gorge'daki tüm ejderhaları öldürmenizi, Jerin ise tüm ejderha avcılarını öldürmenizi isteyecek. Yani her iki durumda da

büyük bir katlam görevi bu. Eğer bu görevleri gerçekleştirmek istiyorsanız birisini seçmeniz gerekecek. Zaten tarafından biriyle ittifak kurduğunuzda, diğer taraf size düşman oluyor. Eğer bu görevlerden birini ittifak kurmadan önce kabul edip gerçekleştirirseniz, yine de katlettiğiniz tarafından ittifak kurabiliyorsunuz. Yani eğer ejderha mağarasında tüm ejderhaları öldürüp hazineleri yağmalarsanız, ittifak aşamasına geldiğinizde ejderhalar da orada olacaklar.

Promosyon Görevleri

Promosyon: Champion

Görevi Veren:
Charles Quixote,
Dragon Hunters Camp ;
Leane Stromlance,
Garrote Gorge
Görev: Blazen'in Charles Quixote'den aldığı Ebonest mızrağını bul

Blazen, iskelet ejderhalarının görünmesiyle birlikte bu işi ölü ejderhaları dirilten bir Necromancer'in yapıyor olabileceğini düşünmüştür ve onun peşine düşmüştür. Böyle bir Necromancer'i bulabileceğimiz yegane yer Shadowspire olduğuna göre Blazen'i nerede bulabileceğimizi de biliyor sayılırlız.

Iskelet ejderhaları, Shadowspire'in kuzeybatı çeyreğinde bolca bulunuyor. Onların türündüğü yerin merkezinde Mad Necromancer's Lab isminde bir yer var. İçeri girdiğinizde alt katlarında pasajları takip ettiğinizde eninde sonunda en kuzeyde bulunan odaya ulaşacaksınız, bu odadaki sandığın içinde Ebonest bulunuyor. Şu anda promosyon kazanmak için gerekeni yapmış durumdasınız ama yine de içinde bir ses Blazen'i da kurtarmaman gereklidir. Ne de olsa bu iki kısımlı bir görev. Hatırlarsanız Garrote Gorge'daki yerel görevlerden birinde Leane babasını bulmamızı istemiştir. Blazen haritanın batısında bir yerde bulunuyor. Blazen'i iyileştirdiğinizde size minnettar olacak ve bir NPC olarak

grubunuza katılabilecek.

Promosyon:

Dark Elf Patriarch

Görevi Veren:

Relburn Jeeves,
Blackthrone Estate, Alvar Görev: Cauri
Blackthorne'u bul

Cauri, Murmurwoods'taki huzursuzluğun sebebi araştırmaya gitmiş ve bir daha geri donmemiştir. Murmurwood Village'deki Dantillion's Residence'te bulabileceğiniz Dantillion size bu olay hakkında bir ipucu verecek. Söylediğine göre Cauri, Druid Circle'in yakalarındaki artan Basilisk problemini araştırmaya gitmiş. Dantillion size bir Stone to Flesh parşomeni verecek ve şans dileyecek. Cauri'de basilisklerle karşılaşan şanssız kişilerin düşüğün duruma düşmüştür, yani taşa dönüştürülmüş. Druid Circle'in etrafında birkaç heykel bulacaksınız, onlara tıklayarak veya space tuşuna basarak onları canlandıracaksınız. Cauri'yi bulacağınız tam koordinat ise X: 15836, Y: 15041. Cauri'yi canlandırdığınızda Alvar'daki Blackthrone Estate'e geri dönen ve promosyonuzu kazanın. Bu görevi tamamladığınızda Cauri bir NPC olacak, onu Adventurer's Inn'de bulabilirsiniz.

Promosyon: Great Wyrm

Görevi Veren: Deftclaw

Redreaver, Dragon Leader's Cave, Garrote Gorge

Görev: Jeric Whistlebone'un kampındaki tüm ejderha avcılarını öldür ve Sword of Whistlebone'u al



dürmek sandığınızdan daha da zor olacak.

Promosyon: Lich
Görevi Veren:
Vetrinus Taleshire,
Taleshire Hall,
Shadowspire
Görev: Lost Book of Khel'i
ve grubunuzdaki her
Necromancer için Lich
Jar bul



Vetrinus size Book of Khel'i'n bundan yıllar önce Dagger Wound Island bölgesinde sular altında gömülü olduğunu söyleyecek. Orada yükselen kütüphanede bu kitabın bulunabileceğini düşünüyor. Uplifted Library'ı Dagger Wound Island'ın güneydoğusundaki adada bulacaksınız. İçerde yolunuzu bulmanız hiç de zor olmayacak, tüm kütüphane aslında yükselebilirsiniz tek bir odadan oluşuyor. En üstte vardığınızda üzerine bir dükme olan bir podium göreceksizez. Düğmeye basınca gelecek olan asansore binip, içerisinde Book of Khel'i barındıran sandığın bulunduğu tavanarasına çıkacaksınız.

Bu görevin ikinci kısmında da grubunuzda bulunan Necromancerlar için Lich Jar bulmalısınız. Bunları Shadowspire'daki Mad Necromancer's Lab'da bulabilirsiniz. Laboratuarın alt katında etrafa yayılmış sandıklarda birçok Jar bulacaksınız.

Kitabı Vetrinus'a getirdiğinizde o da bir NPC olacak ve bundan sonraki Lich promosyonlarını size House of Lathaen'deki Lathaen verecek.

Promosyon:
MInotaур Lord
Görevi Veren:
Tessalar, Tessalar's
House, Balthazar's Lair
Görev: Axe of Balthazar'ı
bul ve onaylat



Bu görevin zor tarafı birbirinden oldukça uzak olan haritalar arasında dolasacak olmanız. İlk olarak baltayı bulmanız gerekiyor. Baltayı bulmak için Alvar'daki Dark Dwarf Compound'a girmelisiniz, tünelerde dolaşırken bir odada içinde Axe of Balthazar bulunan sandığı bulacaksınız. Baltayı bulduktan sonra onun sahte olmadığını onaylatmak için Dagger Wound Island'daki Dadeross'a gitmeniz gerekiyor. Dadeross baltanın doğru olduğunu onaylayarak size bir onay belgesi verecek. Tessalar'a balta ve belge ile birlikte gidel. Şimdi promosyon kazanabilemk için yapmanız gereken Ravenshore'daki Merchant House'ta bulunan Masul'a gitmek. Grubunuzdaki Minotaur'lar, artık birer Minotaur Lord olacaklar.

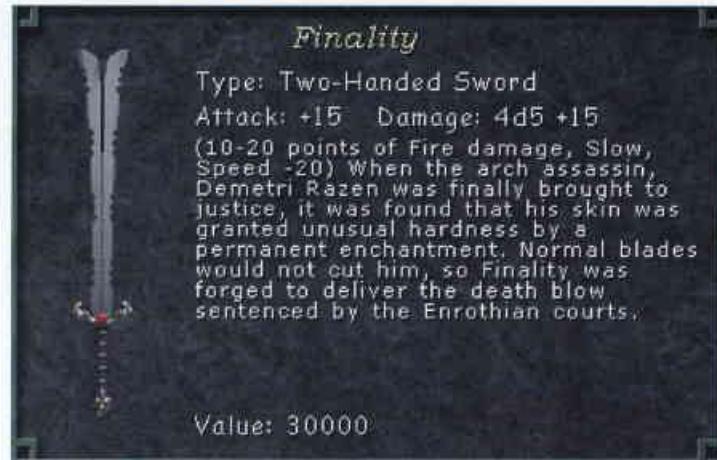
Promosyon: Nosferatu
Görevi Veren:
Lathaen, House of
Lathaen, Shadowspire
Görev: Korbu'dan geriye
kalanları ve
sarcophagus'u bul



Lathaen bunca yıl sonra bile Korbu'yu hayata geri döndürebileceğini düşünüyor. Korbu'nun mezarı Ravage Roaming'in hemen kuzeyinde bulunuyor. Sarcophagus inventory'de oldukça fazla yer kaplıyor, o yüzden yetenince boş yerinin olmasına dikdik edin. Mezara girdikten sonra hemen kuzeye doğru ilerleyin. Sekizgen şeklindeki odaya girildiğinde orta-doğu tarafındaki girişideki tabutu basarsanız gizli pasaj açılacak. Bu pasajdan ilerleyince Korbu'nun sarcophagus'unu bulacaksınız.

Korbu'dan geriye kalanları bulmak için ise Ironsand Desert'taki Cyclops Larder'a girmeniz gerekiyor. Buradaki en güney odasında Korbu'dan kalanları bir sandık içesinde bulacaksınız.

Promosyon:
Priest of the Sun



Finality

Type: Two-Handed Sword
 Attack: +15 Damage: 4d5 +15
 (10-20 points of Fire damage, Slow, Speed -20) When the arch assassin, Demetri Razen was finally brought to justice, it was found that his skin was granted unusual hardness by a permanent enchantment. Normal blades would not cut him, so Finality was forged to deliver the death blow sentenced by the Enrothian courts.

Value: 30000

Görevi Veren:
Stephan, Snowtree
Residence, Murmurwoods
Görev: Prophesies of the
Sun kitabı bul



Belki de büyük bir ihtimalle bu görevi almadan önce Prophesies of the Sun'ı almışsınızdır. Hatırlarsanız daha önce de Dagger Wound Island'daki Abandoned Temple'e girmiştik, eğer meraklı biriyerseniz ve her tarafı araştırdıysanız bu kitabı da bulmuş olmanız gerekiyor. Yine de bulamayanlar için hatırlatıyorum. Haritanın en güney doğusundaki yuvarlak odanın kuzey duvarındaki gizli bölümde bu kitabı bulabilirsiniz.

Promosyon: War Troll

Görevi Veren:
Volog Sandwind,
Schmecker's Hovel,
Ironsand Desert
Görev: Ancient Troll
Homeland'ı bul

Kendilerine gidecek bir yerler arayan Troll'lerin efsanelerinde Ancient Troll Homeland'den bahsediliyormuş, göreviniz bu yerin nerede olduğunu bulmak. Neyse ki Volog Sandwind bize görevi tamamlamamız için ihtiyaç duyduğumuz tüm bilgileri veriyor. Ancient Troll Homeland'da Murmurwoods'taki Temple of the Sun'ın hemen kuzeybatısında bulabilirsiniz. Yalnız içerişi air elemental, basilik

ve unicorn kaynadığı için temizlemeniz pek de kolay olmayacağı. Ancient Homeland'ı bulup Volog Sandwind'e döndüğünüzde Volog NPC oluyor ve bundan sonrası promosyon görevlerini Hobbs Sandwind yönetiyor.

Iksir Görevleri

Jadame'a yayılmış olan birkaç kişi sizin için 'Pure' (Saf) iksirler yaratıyorlar. Bu iksirler, ilgili özelliğini kaçılarak 50 arttıran oldukça kuvvetli iksirler. Yapmanız gereken tek şey bu kişilere istedikleri malzemeleri götürmek. Aşağıda hangi iksiri kimin yapacağını ve bu kişilere nerede bulabileceğinizi göreceksiniz.

Potion of Pure Luck:

Rihansi, Home of Rihansi, Alvar

Potion of Pure Speed:

Thistle, House of Thistle, Thistle, Dagger Wound Island

Potion of Pure Endurance:

Talion, Talion's Hovel, Talion, Ironsand Desert

Potion of Pure Personality:

Castigier, Tonk Residence, Castigier, Murmurwoods

Potion of Pure Accuracy:

Galvinus, Galvinus' Home, Galvinus, Ravage Roaming

Potion of Pure Intellect:

Kelvin, Kelvin's Home, Kelvin, Shadowspire

FAUST

CRYO'nun sevilen oyununun tam çözümü...

Dreamland'e hoş geldin sevgili okuyucu. Şu anda garip yaşı bir adam olan Marcellus Faust rolundesin ve es rarengiz bir lunaparkta dolanıyorsun. Dreamland eskiden çokraigbet gören bir parktı, ama içe risinde meydana gelen birçok kaybolma olayından sonra neredeyse tamamen terk edildi. Parkın sahibi Theodore Moore, bura dan ayrılmadan önce parkı kappattı.

Dreamland parkı, parkın gizemini barındıran yedi farklı bölgeye ayrılmış durumda. Bu bölgelerin isimleri sırasıyla Love Island, The Great Inventor, Visit Us, The Enchanted Island, Great Attractions!, Bootlegging and The Bath of Giselle, Yedi tane bölüm, yedi ölümcül günah, yedi ifade ve kurtarılacak yedi ruh. Bu yazda tüm bölgelere sırasıyla dalıp, her şeyi çözüp dışarı çıkacağız. Ama sadece takıldıgı yerin çözümünü görmek isteyenler için açıklamamız soru cevap şeklinde devam edecek. Eminim ki takıldıgınız soruyu burada bulacaksınız. Ondan sonra da kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Hadi bakalım!

Bölüm 1: İki kat kötü

Hikaye:

Lily ve Jody, kanları ve bedenleri ortak, yapışık kız kardeşler. Paraya olan düşkünlükleri ancak yakışıklı Hannibal'ı memnun etmek için gösterdikleri çabaya karşılaştırılabilen, ihtişal ve modern iki kadın. Böyle bir aşk hikayesi de elbette Mephisto'nun dikkatini çekmiş. Onlara bir anlaşma önermiş: Çok para ve üzerinden kıldırılarak büyük bir ağırlık... ve Jody anlaşmayı kabul etmiş.

Soru: Nereden başlamalıyım?

Cevap: Karavana girin ve oradaki eşyaları incelemeye başlayın. Yatağın yanında iki tane resim, tuvalette bir tane biçak (sfon kutsusunun içinde), elektrik lambası, masanın üzerinde firça, lavabonun altındaki dolapta yiyecek, yatak ve karatahtanın altındaki çekmecenin içinde iki tane



günlük var. Bu eşyaları incelediğinizde hikayeyi öğreneceksiniz.

S: Kilitli gardirobu nasıl açabilirim?

C: Kılıdi açmanız için iki tane anahtar ihtiyacınız var. Birinci anahtar yatağın altındaki çekmecede bulabilirsiniz. İkincisi ise ka-

yip...

S: İkinci anahtar nerede?

C: Lavabodaki süzgeci alın. Lavabonun önündeki sobayı açın. Sobanın yanındaki küreği kullanarak biraz kömür alın. Süzgecini cıkarın ve kömürü içine koyn. Süzgeci tutup sallayın, kömürü süzmüş olacaksınız. Bunu üç kömür için de yapın. İkisinde diş, birinde ise anahtar bulacaksınız. Bu anahtarı gardirobu açmak için kullanın.

S: Gardirobun içinde bir şey yok.

Ne bulmalıyım ki?

C: Giysileri bir kenara çektiğinizde kasa göreceksiniz.

S: E, peki kasayı nasıl açacağız?



C: Bu kasayı bulduğunuzda Jody'nin size söylemeklerine dikkat edin. "All our wealth on this of all days". Yani yaklaşık olarak çevirecek olursak "tüm servetimiz

bu kasanın içinde :)" Yani kasanın kombinasyonu sahip oldukları tüm paraların toplamı. $121.61 + 96.07 + 107.32 + 187$ (Hannibal'ın borcu) = 512. Kasanın şifresini 5'e ulaşana kadar sağa doğru 3 defa çevirin, sonra 1'e gelene kadar sola doğru 2 defa ve son olarak da 2'ye gelene kadar sağa doğru 1 defa çevirin. Bir klik sesi duyacaksınız ve kasa açılacak. İçindeki piyango biletini (birinci kanıt) ve notu alın.

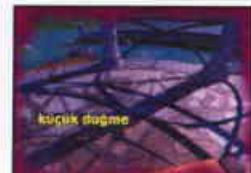
S: Nerede bu Lily'nin kafatası?

C: Notu bulduktan sonra bir lunapark aracına gideceksiniz. Tırmanın ve keyfinize bakın. Hangi yolu seçerseniz seçin, sonunda bir çıkmaz yolla karşılaşacaksınız. Burada Lily'nin kafatasını goreceksiniz. Ağızındaki notu alın.

S: Bu gazeboda ne yapmalıyım?

C: Burada gizli bir bolme bulmaya çalışmalısınız.

S: Bu gizli bolme nerede?



C: Theodore'un ara filmde size söylemeklerini dikkatle dinleyin. Si ze bu yerde günbatımı seyretmeyi sevdigi söylüyor. Günbatımı - batı. Koltuğa tırmanın ve

yaklaşık olarak batı yönüne doğru gidin (kesin söylemek gereki se güneybatı). Yön için yere bakmanız gerekiyor. Aşağı bakın. Sol tarafta garip bir duğme görecesiniz. Şimdi tam ters yone doğru gidin (doğuya). Direğin üzerinde bir not göreceksizez. Eğer notu kimildatırsanız, gizli bölmemi fark edeceksiniz. İçinde Theodore'un Defteri bulunuyor.

Theodore'un günlüğünden:

Jody'nin bana söylediğleri hal beynimde çınlıyor: "Theodore, lütfen polisi çağırır mısın? Sanırım ben kardeşim öldürdüm..."

Bölüm 2: Simyacı ve Cin

Hikaye:

Nathaniel Meister çok çekici bir kişiliğe sahip, engin bilgisi ve ufak bir sırrı var, büyük bir hikayenin ufak bir parçası olan bir sir. Savaş onu hiç terk etmemiş ve Kahramanlığı karşılığında bir kadını kaybetmiş. Sizin için ufak bir test hazırlamış, zekanız için bir meydan okuma... sırrını ortaya çıkarmalısınız

ÇALIŞMA ODASI

Soru: Nereden başlamalıyım?

Cevap: Eve girin ve doğrudan çalışma odasına yönelik. Hikayeyi oluşturmak için yine eşyaları inceleyin. Şömineye yanmış bir kağıt, koltukta bir çizik izi, masada telefon, rafta birçok kitap ve duvarda resimler var. Masadaki çekmecenin içinden kibrıt kutusunu almayı unutmayın.

S: Kilitli masayı nasıl açabilirim?

C: Anahtar kitaplıkta saklı. Eğer matematik kısmındaki kitabı okursanız bir ipucu sahibi olacaksınız: "Kod, anahtardır". Aynı kısmındaki Kod kitabı alın. İçinde bir anahtar bulacaksınız. Anahtarı kullanarak dolabı açın. Çekmecelerin içinde birçok ilginç eşya rastlayacaksınız.

Üst Sol Çekmece: Yüzük

Üst Orta Çekmece: Mektup

Üst Sağ Çekmece: Büyütçe
Alt Sol Çekmece: Kağıt Biçagi
Alt Orta Çekmece: Jeolojik Keşif Haritası

Alt Sağ Çekmece:
Hiçbir şey (nasıl yanı?)
S: Dolabın altındaki heykelin kafası nerede ki?

C: Elbette ki sağ alt çekmece-deki gizli bölmede. O çekmece-de hiçbir şey olmaması dikkatini-zı yeterince çekmedi mi yoksa? Sol alt çekmeceyi açın ve o çekmece açıkken sağ alt çekmeceye tiklayın. Tahta heykeli alın ve onu başsız heykelin üstüne ko-yun. Soldaki dolap açılacaktır. İçerisinde 3 tane kaset bulacaksınız. Kasetleri dinledikten sonra sol merdivenden aşağı inip yatak odasına girin.

YATAK ODASI
S: Yatağın altındaki çekmeceyi nasıl açabilirim?

C: Yatağın önündeki lekelı pencereye bakın. Pencereyi açın ve jeoloji harmasını iç tarafa yer-leştirin. Pencereyi kapatıp tekrar bakın. Şu anda bir çeşit harita goruyorsunuz. Bu da kure tutucusundaki (harı şu üzerinde dünya olan şeyler vardır ya) mekanik kilidin sıfırını verecek size. Haritadaki koordinatlara dikkatle bakın. 50o20' ve 0o45' yazıyor. Yatağın dört köşesinde de boru-lar var. Yatağın baş tarafındaki borulardaki vanaları ilk koordinat çifte göre döndürün (sol vana = 50 ve sağ vana = 20), sonra da yatağın ayak tarafındaki vanaları da diğer çifte göre (sol vana = 0 ve sağ vana = 45) döndürün. Çekmece açılacaktır.

S: İçerideki kutunun kilidi nasıl açılıyor?

C: Kilidi açmak için yüzüğü kullanın. Şifreleme Tekerleği'ni alın. İçerde kilitli bir kitap bulacaksınız.

S: Kitabı nasıl açacağım peki?

C: Kürenin arkasındaki büyük penceredeneki gökkuşağına bakın. Kitabın kilidini açmak için renkleri kullanacaksınız. Renkleri doğru ta-raflara gelecek şekilde ayarlayın. Yukarıdan aşağı: Mor, Koyu mavı, Açık mavı, Yeşil, Sarı, Turuncu ve Kırmızı. İçerde mühürlü bir zarf bulacaksınız.

S: Bu zarfı açmak için ne yapacağım öyleyse?

C: Bunu da düşünmemesiniz

artık... Elbette ki kağıt biçagiyla açacaksınız zarfi. Durun durun, o kadar da basit değil aslında. Bu işi nasıl yapacağınızı gardirobun içindeki ipucundan öğrenebilirsınız. Üst raftaki takım elbiseye dik-katlice bakın. Kağıda yakından bakmak için büyüteli kullanın. Bi-çağı nasıl kullanacağınızı öğren-ecesisiniz. Kağıt biçağını alın, mührün altına doğru sokun ve aşağı doğru hareket ettirin. Eğer doğru yaptıysanız mührü yok etmeden zarfi açacaksınız. Gerçek zarfi da-ha sonra bulacaksınız

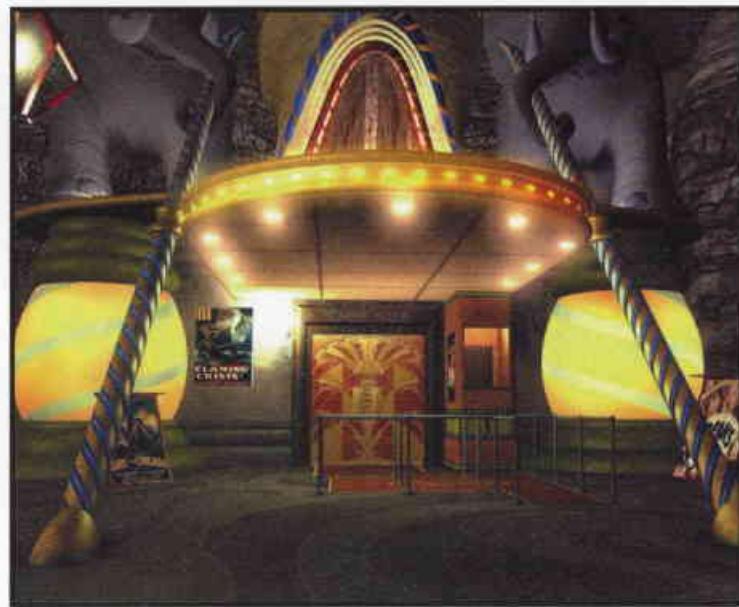
S: Küredeki mekanik kilidi açmak için yapılması gerekenleri söyle misiniz?



C: Elbette söyleşim. Doğru ra-kamları bulmalısınız (en alt sıradaki kon 5 rakam). Eğer pencerede-ki haritaya tekrar bakarsanız şu kelimeyi göreceksiniz: Omaha. Bu o rakamın ipucu. Tekrar gardiroba bakın. Soldan ikinci kapıyı açın. Sağdaki elbiseyi inceleyin. Üzerinde Visit Omaha Beach ya-zan bir posta kartı bulacaksınız. Posta kartının arkasında A=0 yazı-yor. Şimdi şifreleme tekerleğinize bakın ve A'yi 0 olarak ayarlađınızda OMAHA kelimesine karşılık gelen rakamları bakın. Göreceğiniz sayı 79030. Kilidin alt sırasına bu sayıyı girdiğinizde kure açılacak. İçerde bir eşarp ve başka bir mühürlü zarf bulacaksınız. Kağıt biçağını kullanarak zarf açın. İçindeki notu alın (ikinci kanıt). Ara fil-mi izleyin. Tekrar çalışma odasına döneceksiniz.

HAZINE AVI
S: Şimdi ne yapacağım?

C: En soldaki rafta bulunan Gothe Faust kitabını okuyun. Kö-sedeki dolabın çekmecelerini tekrar arastırın. Bu sefer bir kaset ve üç tane tebeşir bulacaksınız. Dolabın içindeki kasetçaları kullanarak kaseti dinleyin. Nathaniel bir asistan hakkında bir şeyler söyleyecek, doğru bilesenleri kullanarak onu canlandırmalısınız. Şu anda hazine avi başlamış durumda. Ayrıca burada bir de not bu-



lacaksınız. Bu, bilesenler için ilk ipucu: "Eğer ateşi bilmek ister-sen, kulleri öğrenmelisin."

S: Bu ilk not ne anlamına geliyor?

C: Küller...sizce külle bağlantılı ne var? Tabii ki şomine. Körüğü kullanarak şominedeki küllerı sa-vurduguuzda gizli bir bölge ortaya çıkaracaksınız. Onu açın ve her bir slotunda garip sem-boller olan bir kutu bulun. Kutu-yu, sapi ve notu alın. Notu okuyun: "Kuyudaki kurbağa denizler hakkında hiç bir şey bilmez". Kurbağa? Solunuzdaki kükredi alın. Belki sonra ihtiyacınız olur?

S: Bu kurbağa da neyin nesi?

C: Dışarı çıkin ve eski kuyuya gidin. Kuyunun yanındaki çarka sapi yerleştirin. Çarkı çevirerek kovayı yukarı çıkarın. Kovinan us-tünde bir kurbağa göreceksiniz. Ağızındaki şeyi alın. Kovinan içindi-ki notu okuyun: "Aşağıda olan, yukarıda olana benzer."

S: Bir sonraki eşya nerede?

C: Eşya yerin altına gömülü Kuyunun solundaki yolu takip edin. Sola dönün ve çalılıklara doğru gidin. Birazlık sola dönün ve büyük kayayı oynatın. Kaya-nın bulunduğu yeri kükredi kullanarak kazın. Bir sonraki eşayı ve onun yanında teleskop ve bir not bulacaksınız: "Benzerlik. Sola dön ve yukarı bak. Kayanın da-marlarını ve ağacın dallarını oku-mayı öğren ve taşlaşmış suyu bul".

S: Bu benzerlik ne anlamına geliyor?

C: Not ne diyorsa onu yapın.

Sola dönün ve yukarı bakın. Da-la dikkatlice bakın ve teleskop-u oraya yerleştirin. Teleskopa baktığınızda kayada bir nokta göreceksiniz. Oraya gidin ve bir sonraki eşya ile birlikte diğer sapi da alın. Notu okuyun: "Ben ha-reketim. Yarım havada, yarım su-da yaşı, ama toprağa siksiks yapışım. Siyathan Sonraki 7..."

S: Bu "hareket" denilen şey nedir?

C: Evin sağ tarafına gidin. Bir su değirmeni göreceksiniz. Sapi, değirmenin solundaki yerine yer-leştirin. Değirmen hareket etmeye başlayacaktır. Üzerinde siyah ip olan kovayı görünce söylemeye başlayın. Yedinci kovaya geldiğinizde sapi tekrar çekin. O kova ile bir altında kalan aralıktaki boşluğa yakından bakın. Gizli bir bolme göreceksiniz. Onu açarak içindeki diğer eşayı, anahtarları ve notu alın. Notta şöyle yazıyor: "Güneş Iris'in gökkuşağı üzerinde tüm gürkemiyle işildasın. Yar-dım, denizcilerden pek de uzak-ta değil".

S: Anahtarları nerede kullanacağım?

C: Yatak odasına gidin ve ya-tağın üstündeki duvara bakın. Anahtarları deliğe sokun. Kutu açı-laçaktır. İçinde döndürme düğ-mesi bulacaksınız. Onu sağa doğru çevirin. Bir şey olmadı mı? Büyük kürenin solundaki duvara dikkatlice bakın. Üzerinde kırmızı bir şey olan bir çatlak göreceksiniz. Kırmızı şeyi alın. Bu bir son-raki eşyayı, bunu yapınca oda-nın içine ışık girecek ve yatağın öndeği pencerede bir denizci resmi göreceksiniz.



S: Denizci resmiyle ne yapacağım?

C: Yatağın yanındaki çekmecenin içine bakın. Aynayı alın. Aynayı denizcisinin kafasına yerleştirin. İşinleri gökkuşağıının olduğu pencereye yansıtacak. Evet, bu Iris'in gökkuşağı İşinler güneşini işaret edecek, güneşin inceleyin. Bir sonraki eşyayı ve şu notu bulacaksınız: "Visita Interiora Terrae, Rectificanfoque, Invenies Occultum Lapidum" veya "Dünyanın göbeğini ziyaret edin."

S: Dünyanın göbeği de neresi?

C: Dunya belki de kure anlamına geliyor. Büyük kureyi açığınızda bir sonraki eşyayı ve şu notu bulacaksınız: "Biri, ayakkabınızı taşlarla yıldızlara bakanız".

S: Ayakkabının yeri neresi?

C: Elbette ki gardirop. Soldan ikinci kapıya açın. Ayakkabıyı alın ve tabanını ayırin. Mutfaga gitmenizi söyleyen son notu bulacaksınız.

S: Peki son eşya nerede?

C: Mutfaga gidin ve sol duvardaki en sağdaki dolabı açın. Common Salt, Rock Salt ve Salt of the Wise isimli nesneleri alın. İşte bunlar almanız gereken son eşyalarıldı. Şimdi masaya gidin ve aygıta tıklayın. Çalışmaya başlayacak ve küçük asistanınız Homunculus'u yaratacak.

TERKEDİLMİŞ PARK

S: Terkedilmiş parkta ne yapmalıyım?

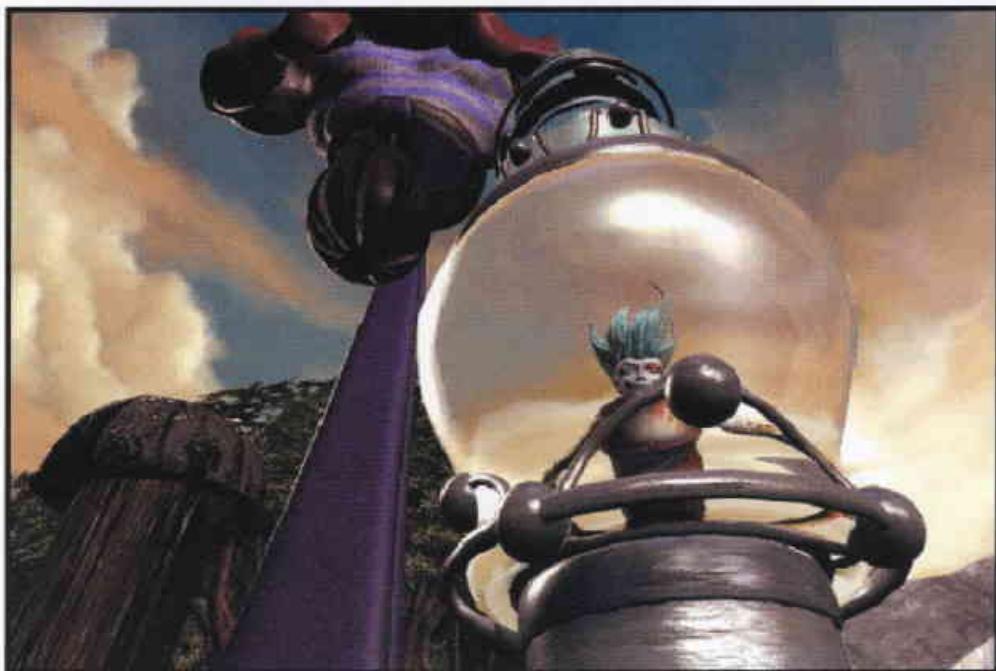
C: İşklärin solundaki boş yeri fark edin. Homunculus'u oraya yerleştirin. Ara filmi seyrettikten sonra piyango biletini alın.

Theodore Rolodex'ten:

Bu, Nathaniel öldüğünde bulduğum mektup:

"LCS'nin son toplantısında bana tekrar MI 6'ya katılma şansını önerdin. Bu çok büyük bir onur ve bu yüzden sana müteşekkirim. Ne yazık ki bu teklifi geri çevirmek zorundayım. Sanırım birbirimizi, kararımın sürpriz olmadığını anlayacağın kadar iyi faniyorum. Umarım gelecek bize daha az karanlık günler yaşatır ve benim saygımı ve bağlılığımı güvenebilirsin."

Saygılarımla,
Nathaniel Meister



**Bölüm 3:
Kazanova'nın Gölgesi**

Hikaye:

Frank büyük bir zayıflığı olan harika bir ressam. Sekse işlerinden daha çok önem veriyor. Kazanova ve Don Juan onun favorileri. Tam bir romantik. Tutkuyla kişisel acının mükemmel uyumu. Bu yuzden Mephisto ona ressamlık yetenekleri karşılığında, etkileme ve baştan çalışma özelliklerini teklif etmiş.

FRANK'IN STÜDYOSU

S: Nereden başlamalıyım?

C: Frank'ın studiosuna inin ve tüm eşyaları karıştırın. Duvardaki resimleri, diplomayı, masadaki küçük kutunun içindeki notu inceleyin. Helezon merdivenden aşağı inin. Burada büyük bir resim göreceksiniz.

S: Bu resim ne işe yarayacak?

C: Bu aslında yatak odasına açılan bir kapı. Onu yırtarak açmak için bir şeye ihtiyacınız var. Çizim masasının yanındaki küçük masaya gidin. Küçük kutunun yanındaki kalem kutusuna bakın. İnce kalemi ve pulsula iğnesini alın. İnce kalemi kullanarak resmi kesin.

S: Yatağın yanındaki küçük heykel ile ne yapacağım?

C: Başına bir şey koymalısınız. Yukarı çıkmak ve önünde cam kapı olan dolabı bulun. Sağdaki düğmeye iki kez basarak kapıyı açın. Peruğu alın. Yatak odasına geçip

peruğu heykelin başına koyn. Şimdi yanındaki anahtarı çevirin. Heykelin altında ufak bir bölme açılacak, içindeki yeşil anahtarları alın.

S: Yeşil anahtarları nerede kullanacağım?

C: Yatağın köşelerindeki denizkizi heykellerine bakın. Eğer göbeklerini incelerseniz küçük kırmızı tuşlar goreceksiniz. Yatağın karşısındaki pulsula pulsula iğnesini koyn. İğne kuzeyden sola doğru donecek. Şimdi sırayla kuzey denizkizinden başlayarak, güneye doğu denizkizine kadar tuşlara basın. Tavan açılacak. Yatağa tırmanıp anahtarını kullanın. İçeride bir resim göreceksiniz.

S: Şimdi ne yapacağım?

C: Eğer odadaki eşyaları tekrar incelerseniz size farklı hikayeler anlatacaklar. Çizim masasının yanındaki kutunun içindeki kağıtlar, size Frank'ın eseri hakkında bilgi verecek; bu bir günlük.

S: Günlük nerede?

C: Küçük dolabın içindeki slaytları ve büyütücü alın. Ana merdivenin altındaki masaya gidin. Lambayı yakın. Düğmeyi masanın alt sol tarafında bulabilirsiniz. Parlak bölgede slaytları kullanın ve büyütücü kullanarak en sağdaki iki resmi inceleyin. Saate dikkat edin. Yatak odasına gidin ve yerdeki garip paspası bakın. Saat de, paspas da 5.30' u gösteriyor. Çizim masasının yanındaki saatde gidin. Ne yazık ki şimdilik kilitli.

S: Saat nasıl açılacak?



C: Cam kapılı dolaba geri dönün. Tuşa iki kez basıp kapıyı açın, içinde anahtarları bulacaksınız. Saati açıp 5:30'a kurun. Saati kapatınca yatak odasındaki kapak açılacak. Karanlık odaya inin. Masada günluğu (üçüncü kanıt) ve bir not bulacaksınız. Sağında anahtar sembolü olan isme dikkat edin. Notu okuyun.

S: Şimdili ne yapacağım?

C: Masanın üstündeki fotoğraflardan birine bakın. İşte sonraki ipucu: "Eğer ciddi bir hareketin sebebini ariyorsanız, üzerine kurulduğu hayali bulun."

S: Frank'ın hayali neydi?

C: Başarılı bir adam olmak. Ana odaya dönün ve duvardaki diplomaya bakın. Çerçevelen sol üst köşesine tıklayarak onu alın. Karanlık odaya inin ve kameraların yanındaki küçük masaya gidin (üzerinde kırmızı bir düğme var).

S: Masanın işliğini nereden bulacağım?



C: Günlükte yanında anahtar olan ismin numarası 76 idi. Şimdi masanın önündeki resimlere bakın, birinin üzerinde 76 yazıyor. Onu oynatınca gizli bir çatıla bulacaksınız, Ampulleri alın.

S: Ampuller nereye takılıyor?

C: Az önceki masanın üzerinde ufak bir kapı göreceksiniz. Onu açın ve kırmızı ampül yerleştirin. Şimdi diplomayı masanın üstüne koyn ve kırmızı düğmeyi basın. Frank'ın intihara teşebbüs ettiğini öğreniyoruz. Sonradan da maskeli adam diye biliniyor.

TÜNEL

S: Buradan nasıl çıkacağım?

C: Eğer kapı kolu sağ taraftaysa, kapının sol tarafına tıklayın.

S: Buradaki garip aygit nasıl çalışıyor?

Resim: b3-cark.jpg

C: Sol duvardaki küçük kutuyu açın. Duvarda aygıtın küçük bir imitasyonunu göreceksiniz. Çarkların en sol köşesine erişinceye kadar kolu çekin. Aygit çalışacak.

Theodore Rolodex'ten:
Üç Frank biliyorum. Birı yarın varan görünümüyle en cömert kadını bile soğutan, "beni sevin" diye bağırın ergenlik kriziyle narsist bir genç adam.

Düzeni kimse onu nasi kulanacağı hakkında uyarmadığı, gücün en tehlikeli cinslerinden birine sahip olan bencil bir işfalcı.

Üçüncü Frank'e gelince...(...)

Bölüm 4: Gölge Sevgili

Hikaye:

Kalinka, bir Rus sanatçısı, herkese yardım etmeye çalışan iyi bir insandi. Hannibal onun kalbinin çalmayı denemişti ama o başkasını seviyordu: Golge Sevgili dediğimiz esrarengiz birini. Lily ve Jody, Hannibal'ın kalbini kazanmak için ondan kurtulmak istiyorlardı. Ve bu aşk hikayesi karmaşık bir hal aldı.

S: Merdivenin tepesine nasıl çıkarım?

C: Homunculus'u merdivende kullanın. Uçacak ve yukarıdaki kolu çekecektir.

S: Nereden başlamalıyım?

C: Masadaki küçük kaba ve cam kapiya bakın. Hikaye ortaya çıkacak. Kapının yanındaki küçük notu okuyun. Görevler: İkizler için tuy, Hannibal için deri kayış ve Frank için maske. Masadaki Theodore'un mektubunu okuyun: Bahçedeki çeşmeyi tamir et. Yatak odasındaki mücevher kutusunda yesim kolye bulacaksınız.

S: Tüy nerede?

C: Evin dışındaki küçük tahta kutunun içinde. Kutuyu açın ve tüyü alın. Eve girin ve heykellerin olduğu odaya girin. Tüyü Jody ve Lily heykellerine koyn. Birinci ve Kalinka için bir tuzak hakkında konuşacaklar.

S: Deri kayış nerede?

C: Ana odadaki masaya gidin. Masada dört farklı makine var. Masanın solundaki en sağ makinenin üzerinde iki çeşit deri var. Kahverengi olanı seçin. Onu kesiktiken sonra kayış makinesini kullanarak bir deri kayış yaratın. Bu kayışı Hannibal heykeline koyn. Hannibal'ın Kalinka'ya nasıl davrandığını göreceksiniz.

FRANK'IN MASKESİ

S: Maske nerede?

C: Maskeyi yaratmalısınız. Masa nasıl maske yapılacakı hakkında bir not bulacaksınız. Suneselere ihtiyacınız var: Solunum parmaklığı, ayakkabı bağıcığı, tül, yumuşak kağıt ve bitki özü.

S: Solunum parmaklığı ve ayakkabı bağıcığı nerede?

C: Kalinka onları merdivenin altındaki çekmecede saklıyor.

S: Yumuşak kağıt ve tül nerede?

C: Banyodaki çekmeceye bakın.

S: Bitki özü nerede?

C: Kalinka'nın gizli bahçesinde. Kalinka'nın çalışma odasında bir tezgahına bakın. Bir anahardan bahsedeecek.

S: Nerede bu anahtar?

C: Tezgahaki küçük nesneye yakından bakın. Katlanmış kağıdı açın, içinde hilal şeklinde anahat (dördüncü kanıt) bulacaksınız. Onu alın.

S: Gizli bahçe nerede?

C: Merdivenlerden inin ve perdenin arkasındaki odaya girin. Buradaki saatte anahtarı sokun. Gizli bir kapı açılacak.

S: Bitki özü nerede?

C: Dört mevsimden dört farklı yaprak toplamalısınız. Bunları kullanarak bitki özü yapacaksınız. Yani kısaca geçmişe yolculuk yapmalısınız. Masadaki birinci yaprağı alın.

S: Geçmişe yolculuk nasıl yapılır?



C: Yuvarlak masadaki garip işaretleri kullanın. Aygıtı çalıştırmanız gerekiyor. Laboratuvara gidin ve alt masanın altındaki dolabı açın. Ünu alın. Çeşmeye gidin ve kafadaki tuşa basarak suyun bir kısmını boşaltın. Suyun içine un dökün, ortaya bir resim çıkaracak. Bu aygıtın şifresi, tuşlara sırayla basmalısınız. Her bir mevsime gidip masadaki yaprağı alın. Mephisto ile Faust arasındaki filmi seyrettikten sonra yanlış şeyleti düzeltmek için yaklaşık 15 dakikanız var. Önce kayıp inciyi bulmalısınız.

S: Kayıp inci nerede?

C: Bahçedeki çeşmeye gidin. İnci bulmak için onu tamir etmelisiniz.

S: Çeşme nasıl tamir edilir?

C: Carklara bakın ve oradaki çiviyi sökün. Şimdi tekerleği dönürtüp çalıştırın. Çarkların yanındaki kum tablasına bakın. İçinde inci gerdanlık olan mendili bulacaksınız.

S: Bitki özünü nasıl yapacağım?

C: Laba geri dönün ve alet masasına bakın. Mantarı çekin. Yaprakları tüpe yerleştirin, mantarı geri takın. Tupun altındaki ateşi kibritle yakın. Bunu iki kez yapmalısınız. Sıvı ile dolacak olan kavanozu alın.

S: Maske nasıl yapılır?



C: Ana odadaki masaya dönün. Yumuşak deriyi alın ve ke-

sin. Kayış makinesini kullanarak maskeyi oluşturun. Delik makinesiyle üzerinde delikler açın. Dikiş makinesi kullanarak maskeyi diken. Parmaklığını ve ayakkabı bağcıklarını yerleştirin. Laba dönün ve baskı makinesine maskeyi yerleştirin. Kalan malzemeleri de koyun. Maskeniz hazır.

S: Maskeyi nerede kullanacağım?

C: Frank'ın heykelinde. Frank yüzükten bahsediyor ve Gölge Sevgili olduğu ortaya çıkıyor.

S: Yüzük nerede?

C: Kalinka'nın yatak odasına gidip çalışma bölümune geçin. Burada klasik bir Rus binası görecesiniz. Kibritle mumu yakın. Küçük bir oyuncak belirecek. Oyuncak görünürken mumu söndürün. Oyuncağın içinden yüzüğünü alın.

KÜTÜPHANE

S: Burada ne yapmalıyım?

C: Kütüphaneye giden asansör binin, ikinci kata çıkan ve sağ kitaplığı gidin. Özel sırayı görmek için merdiveni çalışın. Kitap isimleriyle bir cümle yaratmanız gereklidir: "I, Theodore, lost hope in 1917 and signed a contract with Mephisto" (Ben, Theodore, 1917'de umudumu yitirdim ve Mephisto ile bir kontakt imzaladım).

Theodore Rolodex'ten:
Kalinka Vissotsky bir gün Kalinka Barnes oldu. Parkında gerçekleşen hikayeler içinde en tatsızı buydu.

Çoğu insan için bu güzel ve çirkin'in modern bir versiyonuydu. Hikayesi bir peri masalı değildi ama, sonu iyi bir ders verdidi.

Erkek hikaye anlatmak için kisa bölüm başlıklarına gerek duyar.

Bölüm 5: Kaplanlık

Hikaye:

Hannibal senin de ilgini çekti mi? Onun yeteneklerine ve etkileşimebine hayranım. Onu sana en iyi nasıl anlatabilirim ki? Şöyle söyleyeyim, o en sevdığı iki hayvanına çok benzeyen: Kaplanlarına. Sanırım diğer özelliklerini söylemeyi unuttum: Biraz irkçı, biraz sert, biraz kadın düşmanı ve biraz alkollik...

Abarttım mı? Ne istersen dü-

şün. O zaman ona en büyük dileğini nasıl sağladığımı gör de beni takdir et.

S: Nereden başlamalıyım?

C: Çadırı girin ve oradaki eşyaları inceleyin.

S: Rulet bilmecesini nasıl çözebilirim?



C: Sehpadaki talimatları okuyun. Şöyle diyor: "19 0 siyah 7 kırmızı". Saatin üstündeki rulet silindirini alın. Rulet masasının üzerine koyun ve ona yakından bakın. Ortadaki elmas işaretini kırmızı 19'yu gösterinceye kadar döndürün ve düğmeye basın. Elmas 0'ı gösterinceye kadar döndürün ve düğmeye basın. Elmas siyah 22'yi gösterinceye kadar döndürün ve düğmeye basın. Son olarak da kırmızı 7'yi gösterene kadar döndürün ve işareteye basın. Pozisyonu resetleyin, yani işaretin ucundan kırmızı 19 olsun ve düğmeye basın. Masada gizli bir bolme açılacak. Makarayı ve kirbaçları alın (beşinci kanıt).

S: Film makarasını nerede oynatabilirim?

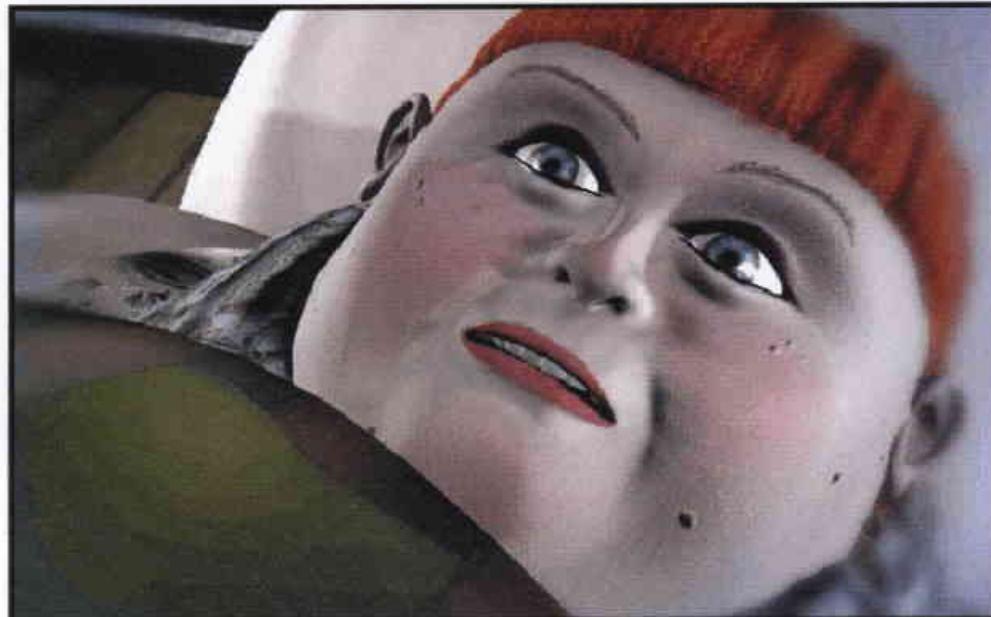
C: Yatağın üstündeki Hannibal'ın resminin arkasında gizli kasanın içinde film oynatıcı var. Kasayı açmak için anahtar bulmalısınız.

S: Anahtar nerede?

A: Çıkışın yanındaki bari açın. Sağ üst rafda üç tane şşe var ve bunlar mor, siyah ve kırmızı kapaklara sahip. "19 0 Siyah 7 Kırmızı" ipucunu hatırladınız mı? Rulet masasına bakın ve rakamların renklerine dikkat edin. Kırmızı, açık mavi, siyah, kırmızı ve kırmızı. Kapaklara tıkladığınızda aşağı inmelerine dikkat edin. Gizli bolme açılacak. Sol alt raf taki anahtarı alın. Kasayı açın.

S: Film oynatıcı çalışmayı Neden?

C: Çalışması için elektrik gerekiyor. Yataktaki fareyi alın. Yatağın yanındaki küçük masaya bakın. Teli alın ve yerine takın. Fareyi tekerin içine koyun. Durdugu zaman onu kirbaçlayın. Kasa-



ya gidin ve filmi çalıştırın. Kaplanla başa çıkmayı yolunu göreceksiniz. Bir yone ziplama için tek, rasgele sıçrama için çift kirbaç.

S: Sandıktaki kol ne işe yarıyor?

C: Çıkışın yanındaki köşeye gidin. Kolu yerine takın ve itin. Üzerinde hedefler olan resimler göreceksiniz.

S: Bu bulmaca nasıl çözülür?

C: Büyük aynaya bakın. Kirbaçlanacak resimlerin sırasını göreceksiniz. Tekrar köşeye gidin ve kolu çekin. Hedeflere kirbaçınızla vurun. Üçüncü hedefi es geçin. Kendinizi Merry-Go-Round'un önünde bulacaksınız.

S: Burada ne yapmalıyım?

C: Kabine girdiğinizde üzerinde iki tane slot olan bir panel göreceksiniz. Bir dolu, bir boş. Eğer kolu çevirirseniz Merry-Go-Round dönecek ama bir noktada duracak. İkinci slotu bir şekilde doldurmanız gerekiyor.

S: İkinci slot için gereklili nesne nerede?

C: Başlama noktasına gidin ve sağa dönün. Üzerinde turuncu çember olan atı yakından inceleyin. Ağızındaki yüzüğü alın. Yüzüğü ikinci slottaki + ve - kısimlarını birleştirmeye kullanın. Merry-Go-Round'un ortasında gizli bir kapı açılacak. Aşağı inin ve yeraltı kafesine ulaşın. Kafatasında Lily'nin kolyesini bulacaksınız. Buradan da Jody'nin kaplanlarının kız kardeşinin etiyle beslediğini anlıyoruz. Ara filmden sonra kapla-

nın kafesindeyiz.

S: Kaplanlarla ne yapmalıyım?

C: İkisini de ortadaki podyuma oturtmalısınız. Çift ve tek kirbaçların kombinasyonlarını kullanıcasınız. Eğer doğru yaparsanız podyum aşağı inecek.

S: Aşağıda ne bulmalıyım?

C: Mephisto ile Hannibal arasındaki anlaşmanın bir parçasını bulacaksınız. Bu, Lily'nin kafatasındaki kağıttı yazılı. Bir kez daha lunaparka döneceksiniz. Tezgaha gidin ve piyango biletini alıp sinemaya girin.

S: Burada ne yapacağım?

C: Raftaki makarayı alın ve oynatın. Odadan çıkışın ve Hannibal'la ilgili gerçekle karşılaşın. İşte kabadayırlara böyle olur.

Theodore Rolodex'ten: Hannibal değişeceğine söz vermişti, bir daha bu kadar sert olmayacağına.

Veteriner, kaplanın efendisiinin kaybolmasının yol açtığı kalp kırıklığından öldüğünü söyledi. Inanılması güç ama bu hikayeyi sevdim. Maalesef Hannibal'ın yaşamı boyunca insanlara çekirdiği acının, kaplanına olan sevgisi yüzünden affedilebileceğini sanmıyorum.

**Bölüm 6:
Bir metrelik Robin Hood**

Hikaye:

Don Juan'dan sonra en kötüsünü bekliyorsanz, yanılıyorsanz. Bir de Tod var. Yetimlerin

hizmetindeki cüce bir kanun uygulayıcı.

Paranın kokusu yoktur, ama alkolün oyle değil. Eğer bu para genç yetimlere yardım amacıyla kullanılıyorsa diyecek bir şey yok. Beni nerede ağılatacaktır... Evet bir rivayete göre Tod yetimleri alkol üretmek için kullanılmış. Onun bir Robin Hood mu, yoksa başkasını kontrol etme şansına sahip olan başka bir beş para etmez adam mı olduğuna siz karar vereceksiniz.

KARAVAN

S: Tod'un küçük karavanına nasıl gireceğim?

C: Güç ölçüsünde doğru dönen ve hedefe vurmaya çalışan. Olmadı mı? Tekmeleyin. Yine mi olmadı. O zaman Homunculus'u kullanın, belki sizden daha şanslıdır. Homunculus hile yapıp o döndürecek ve karavan açılacak.

S: Kapıya yetişmeden kapanıyor. Ne yapacağım?

C: Homunculus'u kapıya gönderin. Kapıyi tutacak ve karavanı girebileceksiniz.

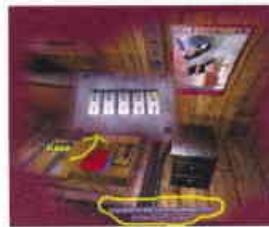
S: İçeride ne bulmalıyım?

C: Çekmeceleri arayarak yüzüğü ve St. Christopher madalyonunu (altıncı kanıt) bulun. İkinci çekmecede gazeteyi okuyun, duvardaki postere bakın, müslüğu açın. Tod'un gerçekte kim olduğunu öğreneceksiniz.

S: İçkilerini nerede saklıyor?

C: Karavanın altında gizli bir kapı var. Giriş ise yatağın altında. Bısküvi çalıştırın ve arkası tekerleğe yakından bakın. Tekerleğe tıklayıp tamir edin ve bısküvi bir kez daha kullanın. Yatak kalkacak. Üzerinde şifre olan bir kapı göreceksiniz.

S: Şifre kaç?



C: Duvardaki postere dikkat edin, doğum gününün 1 Kasım 1893 olduğunu söyleyecek. Kapının şifresi 11193. Aşağı inin.

YERALTI İÇKİ FABRİKASI

S: Burada ne yapmalıyım?

C: Sol ortadaki fiçıda tipayı alıp, aşağı ortadaki fiçıya takın. Üzerine tıklayın. Yatak odasına giden gizli bir kapı açılacak. İçeri girin.

S: Bu kimin yatak odası?

C: Yerdeki sopayı alın, sağdaki tabaklara bakın ve banyoya gitin. Aynaya bakın. Tod'un yansımاسını göreceksiniz. Ecza dolabını açın ve ilaç şubesini inceleyin. Bu, onun çocukları nasıl kullandığını ama hala onları koruduğuunu açıklayacak. Telefon çalacak.

S: Telefon nerede?

C: Yatak odasında. Banyo yönündeki ranzaların arasındaki boşluğa girin. Duvara telefonu göreceksiniz. Açıñ. Bu Frank Nitty. Sizinle bir anlaşması varmış. Kilere geri inin. Mephisto sizinle tekrar oyun oynayacak ve siz Tod haline sokacak. Karavana girin. Frank (veya Mephisto da diyebiliriz) sizi bekliyor. Bir içki isteyecek.

S: İçkiyi nereden bulacağım?

C: Viski üretmeniz gerekiyor. Ama önce ıstıciyi çalıştırmanız gereki.

S: ıstıciyi nasıl çalıştıracağım?

C: Sömine den odunu alın. Eğer odun orda değilse, yüzüğü söminenin üzerindeki süste kullanın; odunlar yükselecektir. Kilere inin ve yerdeki kovanın içinden eski gazeteyi alın. Odunu ve ga-

zetevi ıstıciının altına koyn. Şimdiki kuyunun yanındaki küçük kovayı alın. Onu fiçılardaki içkilerle doldurun ve ıstıciya dökün. Bunu gaz olarak kullanacağız. Kibritle odunu ve gazeteyi yakın.

S: İçkiyi nasıl alacağım?

C: Kutudan boş bir şişesini alın ve karavana çokin. Musluğu açın ve şiseyi viskiyle doldurun. Masadaki bardağı şiseyi kullanarak doldurun ve poker oynamaya hazır olun.

S: Onu poker oyununda kaç defa yenmeliyim?

C: Onu sadece iki kere yenmeliyin. Bu hiç de zor değil. Hikaye ortaya çıkacak.

Theodore Rolodex'ten:
Tod'un ölümünden sonra kağıtları arasında bulduğum şu mektubu bırakmaya karar verdim.

"Sayın Mr. Ness,
İşimin yeni Amerika'da pek popüler olmadığı bilıyorum.
Herhalde Mr. McCarthy ve dostları beni Komünist olarak adlandırdılar. Bu üzürap çekmek için çok yaşlı, korkmak için ölüme çok yakın olduğum bir hastalık.
Bir cücenin minnettarlığının değerini yargılamayı size bırakıyorum. En iyi dileklerimle, Tod von Essenbeck, ailenin son üyesi."

Bölüm 7: Giselle'nin Başyapımı

GISELLE'NİN KATI

S: Nereden başlamalıyım?

C: Doğrudan eve girin. Tahtadaki tüm resimlere bakabilirsiniz. Odasına giden gizli kapıyı bulmalısınız.

S: Bu gizli kapı nerede?

C: İpucu için Giselle'nin posterine bakın ve kilosuna dikkat edin. Küveteye yakından bakın anahtarları bulun. Duvara panelin kilidini açın. İçeride bir çark göreceksiniz. Onu ölçü 550'yi gösterené kadar döndürün. Küvet aşağı inecek.

S: Buzdolabının anahtarları nerede?

C: Yatağın üzerindeki raftaki bebeğin cebine bakın, anahtar orada. Buzlukta donmuş bir mektup bulacaksınız.

S: Mektubu nasıl

okuyacağım?

C: Buzu eritmek için ocağı kulanın. Kağıdı tavaya koyn. Ocağı açın ve kibritle yakın. Mephisto'nun ona büyülü kaşık verdiği ni (yedinci kanıt) öğreneceksiniz.

S: Bu büyülü kaşık nerede?

C: Yataktaki yastığı arayın. Kaşık orada. Buzdolabını açın ve onu buzluğun altındaki boşlukta kullanın. Ruya yemeğini göreceksiniz.

S: Buzdolabını nasıl kaldıracağım?

C: Buzdolabının üstündeki kancanın üzerinde bir ray göreceksiniz. Kancayı raya takmalı ve kolu çevirerek buzdolabını kaldırılmalıdır. Buzdolabında saklı bir zincir var.

S: Zincir nerede?



C: Anahtarları bulduğunuz bebeğin yanındaki küçük kutuları alın. Kutuları, buzdolabındaki şişelerin altındaki rafa dizmelisiniz. Etiketlere dikkat ederek dizin. Şişenin altında gizli bölüm açılacak, zinciri alın. Kanca ile rayı, zincir ile bağlayın.

S: Kol sıkılmış.

Ne yapacağım?

C: Yatağın yanındaki oyuncak ayıyla alın. Kolu üstüne koyn anahtarlarını çevirin. Buzdolabı kalaracaktır.

S: Hangi yolu seçmeliyim?

C: Önemli değil. Frank'in saklanma yerine geleceksiniz. Frank kendini yakmaya çalışmış ama basaramamış.

Frank, Maskeli Adam

S: Frank burada ne yapıyor?

C: Sağ duvardaki resimlerden birinin arkasına bakın. Çalıntı bir resimle ilgili bir gazete haberini bulacaksınız. Frank resmin taklidini yapmaya çalışıyor. Onun en büyük eseri hakkında söylemekle birini hatırlayın.

S: Eseri nerede?

C: Masadaki küçük kutunun altındaki küçük bölmede saklı. Bölmeyi açın ve yırtık kağıdı alın.

S: Kağıt neye benzıyor?



C: Yukardan aşağı, soldan sağa çiftler şöyle: Birinci ve dördüncü parça, ikinci ve beşinci parça, altıncı ve üçüncü parça. Kağıdı okuyun. Kendinizi Mephistoteles'in önünde bulacaksınız. Faust, koruyucu melek An gelito haline geliyor.

SON SEÇİM

S: Kartpostal bilmecesini nasıl çözeceğim?



C: Kartları masanın üzerine koyn. Soldan sağa doğru bölüm lerin sırasına göre dizin.

S: Kontratla ne yapacağım?

C: Bu kararı da size bırakalım. Parkı değiştirip değiştirmemek sizin elinizde. Eğer değiştirmek isterseniz kalemi avukatın eline koyn. Eğer öyle kalmasını isterseniz kontratı kaleminizle imzalayın. İki seçenek de farklı sonlara yol açacak.

Theodore Rolodex'ten:

Ona iki yıl boyunca bir hayvan gibi davrandılar. Sanırım Tod'un desteği ve ilgisini olmasaydı, bu kadar süre dayanamazdı.

Sonra bize küvet ve sabun hokkabaklılığı fikriyle çıktı. O gerçek bir sanatçıydı. Bana şöyle dedi, "15 yaşından beri insanlar bana bir Marslıyım gibi davranışları, yani seyircilere alıştırmışım."

Öldüğünde acıdım o küçük kız değil, azimli ve kendine güvenen bir kadındı.

Ve böylece Cryo'nun muhteşem adventure'i Faust bitmiş oluyor.

PC HİLELERİ

Önümüzdeki ay yine dört sayfayız.

Star Wars: Shadows of the Empire

Level Seçimi

Adınızı R Tesrters ROCK girin. Büyük küçük harfleri yanlış yazmayın ve istediğiniz level dan başlayabiiirsiniz.

Oyunun Son Videosunu görmek.

İsim olarak bir boşluk bırakıktan sonra Credits yazın ve oyuna Hoth Level'ında oynamaya başlayın.

Oyun içi harita

Ayakta dururken yaklaşık olarak 15 saniye eğilin (yanı oyundaki karakteriniz ayakta dururken, onu eğilmesini sağlayın.) "Bilgisayarın karşısına geçip söylediğiniz gibi ayakta dururken 15 saniye için çömeldim ama hiçbir şey olmadı. Şifreniz çalışmıyor" diyenlerin yüzüne telefon kapatılacaktır. Uyarmadı demeyin.

Kalkan

Ayakta oynarken (adınızın ayaktayken...) beş saniye süre ile C tuşuna basın.

Diğer gemiyi uçurmak

Skyhook Battle bölümündeyken, Outrider kullanırken beş saniye süre ile C tuşunu basılı tutarsınız bir X-wing uçurmaya başlaysınız. Aynı şeyi tekrar yaptığınızda Outrider'a geri dönersiniz.

Max Cameo

Bu ilginç cheat ile, 1994'ün ünlü oyunu "Sam And Max Hit The Road" daki Sam karakteri ile karşılaşabiiirsiniz. Mos Eisley bölgesindeñiñ çokip Dune Sea'ya girin. Sola 90 derecelik bir dönüş yapın . Adamımızla karşılaşana kadar ilerlemeye devam edin.

Motocross Madness 2

Yarışçıların büyük kafalı görünümlerini istiyorsanız, ana menüdeyken "big heads" yazın.

Accelerator

Oyunda CTRL tuşuna basılı tutarken aşağıdaki kodları girin.

KOD

Muchmoney

allweapons

helpme

aggressor

booster

SONUÇ

\$130,000

Tüm silahlar

Hasarı onarır

Sonsuz silah

Extra hızlanma

Tachyon: The Fringe

7'ye basarak control konsolunu çkartın ve aşağıdaki kodları yazın.

KOD

IM A CHEATER

ONE MILLION DOLLARS

QUICKENING

COME GET SOME

DILITHIUM

THERE IS NO SPOON

BOOM STICK

RAGTAG

KESSEL RUN

SONUÇ

Cheat modunu açar

5000 kredi verir

tanrı modu

mermi verir

enerji verir

uzay istasyonuna

döndürür ve görev biter

bütün nesneleri verir

butun gemileri verir

gemiyi gelistirir

Thief 2: The Metal Age

Başlangıçtaki parayı belirleme

Oyun klasöründeki Dark.cfg dosyasını açın ve "cash_bonus x" şeklinde bir satır ekleyin, X, istediğiniz ek paranın miktarı olmalıdır.

Diğer görevi geçmek

[CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [END] tuşlarına aynı anda basın.

Paranızı artttırmak

Tam bir görevi bitirmek üzereyken, bir quicksave yapın. Görevi bitirin ve başka bir save slotuna save edin. Son quicksave'ınızı yükleyin ve görevi tekrar bitirin. Görev istatistikine baklığınızda kazandığınızın iki katına çıktığını göreceksiniz. Bunu her yaptığınızda, kazandıklarınız diğerlerine eklenecektir. Evet bu bir bug ama çalışıyor. Naapalim. Çok kötüüz biliyoruz.



STARLANCER

Skip to Any Level, fly Any Ship

StarLancer başlangıç ekranındayken CTRL tuşuna basılı tutarken "potato" yazın. Kırmızı görev belirteci çıkışınca oynamak istediğiniz görevin numarasını yazın. Oyunda 24 görev olduğunu ve 1 ile 9. Görevlerin 0 ile başladığını unutmayın. Örneğin, 3. Görevi oynamak için 03 yazmalısınız. Ama 15. görevi oynamak için 015 yazanlar lütfen oyun oynamaya derhal son versin.

Görevinizi seçtikten sonra oyundaki herhangi bir gemiyi seçmek isterseniz Shift'e basılı tutarken aşağıdaki tuşlara basmalısınız. Siz gemiyi seçer seçmez görev başlayacaktır.

FUNCTION KEY	SHIP
F1	Predator
F2	Naginata
F3	Grendel
F4	Crusader
F5	Coyote
F6	Mirage IV
F7	Tempest
F8	Patriot
F9	Wolverine
F10	Reaper
F11	Shroud
F12	Phoenix

HOMM 3: The Shadow of Death

[TAB]'a basın ve aşağıdaki kodları yazın.

CODE	RESULT
nwcagents	boş slotları 10 knight ile doldurur.
nwclotsofguns	butun savaş makinelerini verir.
nwcneo	Bir level kazandırır.
nwctrinity	Boş slotları 5 archangel ile doldurur.
nwcfollowthewhiterabbit	Maximize Luck
nwcnebuchadnezzar	Sonsuz hareket morali maksimize eder.
nwcmorphus	Bulmaca haritasını acar.
nwcoracle	Dünya haritasını açar.
nwcwhatisthematrix	Dünya haritasını saklar.
nwcignoranceisbliss	100.000 altın ve her madenden 100 birim verir.
nwctheconstruct	Oyunu kaybetme
nwcbluepill	Oyunu kazanma
nwcredpill	999 Mana ve tüm büyüleri verir.
nwctheresnospoon	Tüm binaları verir.
nwczion	Oyun renklerini değiştirir.
nwcphisherprice	

Daikatana

Oyunu commve line'dan +set console 1 olarak açın. (commve line'in ne olduğunu bilmeyenler lütfen bu hileyi denemesinler bile, telefonlara da cevap vermemem, İnat dili mi?) Sonra oyun sırasında ~ tuşuna basın ve "cheats on" yazın. Böylece hile modunu aktifleştirirsiniz. Şimdi aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.



KOD	SONUÇ
god	Tanrı modu
health #	Sağlığı arttırır. # (100+)
weapon_give_#	Silah verir # (1-10)
massacre	Level'daki bütün düşmanları öldürür.
notarget	Görünmezlik
cheats o	Cheat'leri kaldırır.
cam_toggle	3 kamera arasında geçiş yapar
cam_nextmon	Diğer düşmanı gösterir
screenshot	Screenshot alır.



PLAYSTATION HİLELERİ

Önümüzdeki ay
yine dört sayfayız.

Fear Effect

Bu kodları girebilmek içi options menüsü içinde credits'i seçin ve aşağıdaki kodları girin.

Invincibility:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Sağ, Kare
All weapons:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Yukarı, Daire
Max ammo:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Sol, Üçgen
Extra ammo:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Sol, Sol, L1, L2
Easy kills with all guns:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Aşağı, R1
Easy kills with other weapons:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Üçgen, Kare, Aşağı, L1
Puzzles Completed:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı
Rapid Fire:	L1, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Daire, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Yukarı
Expert mode:	Aşağı, Aşağı, Aşağı, Üçgen, Aşağı, Aşağı, Kare, Sol, Sağ

Theme Park

Sonsuz para

Oyun adınızı sorduğunda BOVINE yazın. Ekrandan çıpır geri kalan bütün seçenekleri doldurun ve oyuna başlayın. Parkın giriş ekrandayken, aşağıdaki tuşları basılı tutun. Kare, X ve O. Paranızın devamlı arttığını göreceksiniz.

Max Prices:

Oyuna başlarkennickinize BUD yazın. Sonra park seçme ekranında Kareye basın... Oyun başladiktan sonra bütün satışlarınızdan maksimum parayı kazanacaksınız

Motoracer

These codes need to be entered at the Title Screen.

Bu kodları ana ekran da girmelisiniz.

Oyunun yapımcıları

Daire, Üçgen, Daire, Daire, Üçgen, Yukarı, sağ, Sol, ve X.

Victory FMV:

Daire, Üçgen, Daire, Üçgen, Daire, Üçgen, L1, Yukarı, R2, ve X.

Enable all Tracks:

Yukarı, Yukarı, Sol, Sağ, Aşağı, Aşağı, Daire, R2, Üçgen, ve X.

Reversed Tracks:

Aşağı, Aşağı, Sağ, Sol, Yukarı, Yukarı, Daire, L2, Üçgen, ve X.

Night Mode:

Yukarı, Daire, L1, Aşağı, Üçgen, L2, Daire, Sol, R1, ve X.

Reverse Mode:

Sol, Sağ, Sol, Sağ, Daire, Daire, R1, L1, Üçgen, ve X.

Pocket Bikes:

Yukarı, Aşağı, R2, L2, Aşağı, Yukarı, L1, Üçgen, ve X.

CPU Bikes 50km/h Max:

Aşağı, Aşağı, Aşağı, Daire, L1, Daire, L2, Aşağı, Aşağı, ve X.

Turbo Boost:

Yukarı, Yukarı, Yukarı, Üçgen, R1, Üçgen, R2, Yukarı, Yukarı, X.

Future bikes:

Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, L1, R2, L2, R1, Daire, X.

Tomb Raider 4: The Last Revelation

Pek çok oyuncunun Lara'yla başının dertte olduğunu duyuyoruz. Özellikle de, cheatları çalıştmak için Lara'nın yüzünü tam kuzeye çevirmek gerekligi için insanların hileleri çalışmadıklarına şahit oluyoruz. Bu run çare.

Yüzünüzü tam kuzeye dönebilmek

Tam kuzeye bakan bir duvar bulun ve onun üzerine tırmanmaya veya atlamaya çalışın. Böylece Lara tam kuzeye dönmüş olacaktır. Inventory'e bakarsanız pusulanızın saydamlığını göreceksiniz. Artık hileye başlayabilirsiniz.

Level Atlama

Canınızı çok sıkın bir level mi var? Gecin git sin. Load ekranına gidin ve L1 + L2 + R1 + R2 + Yukarı tuşlarına basılı tutun. Sonra üçgene basın. Inventory'yi kapadığınızda diğer bölümdesiniz. Hadi geçmiş olsun. Bir daha dikkatli oynayın.

Tüm Silahlar

Büyük Medipak paketinin üzerine gidin, L1 + L2 + R1 + R2 + Yukarı tuşlarına basılı tutun, sonra üçgene basın.

Sonsuz eşya

Küçük Medipak paketinin üzerine gidin, L1 + L2 + R1 + R2 + Yukarı tuşlarına basılı turun, sonra üçgene basın.

Nükleer Lara:

İşte bu çok ilginç Lara'nın memelerinden başka roketlere de sahip olduğunu görmek ister misiniz? Lara'nın tabancasını bir nükleer rokete dönüştürübilsiniz. Oyun ara ekrandayken şu tuşlara basın, L1, L1, L1, Üçgen, Daire, Daire, X, X, X, X, R1, R1, R2, L2, Kare, sonrakiinci levelde gidin ve shotgun'u almamışken Tomb'a gerek shotgun mermilerini alın. Inventory'den bu mermileri seçtiğinizde bunlar sizin tabancanız olacak. Ve L1, L1, L1, L2, L2, L2, R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2 tuşlarına basın sonra silahı yere bırakın ve tekrar alın. Artık nükleer mermiler atacaktır.

Tony Hawk's Pro Skater

Cheat mode:

Oyunu dondurun sonra Lı'ı basılı tutarken şu tuşlara basın: Daire, Sağ, Yukarı, Aşağı, Daire, Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen.

Ekrandaki sayıları yok etmek

Oyunu dondurun sonra Lı'ı basılı tutarken şu tuşlara basın Kare, Left, Yukarı, Üçgen.

Yavaş çekim

Oyunu dondurun sonra Lı'ı basılı tutarken şu tuşlara basın Kare, Left, Yukarı, Kare, Left.

Yeniden başlama

Oyunu dondurun sonra Lı'ı basılı tutarken şu tuşlara basın Kare, Daire, X, Yukarı, Aşağı.

Özel yetenekler

Oyunu dondurun sonra Lı'ı basılı tutarken şu tuşlara basın X, Üçgen, Daire, Aşağı, Yukarı, Sağ.

ıX almak

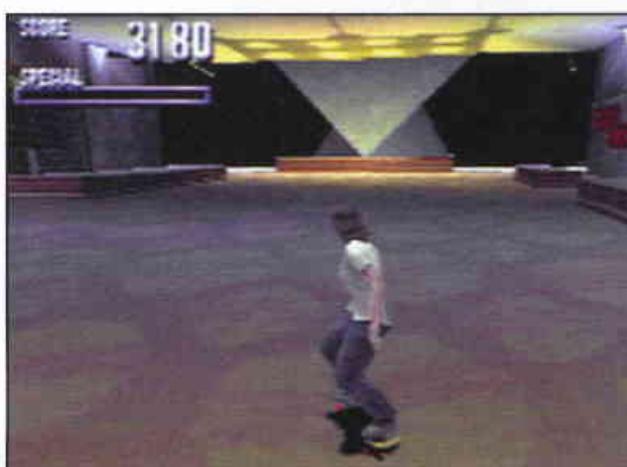
Oyunu dondurun sonra Lı'ı basılı tutarken şu tuşlara basın Üçgen, X, Üçgen

ı3 X almak

Oyunu dondurun sonra Lı'ı basılı tutarken şu tuşlara basın X, Kare, Kare, Üçgen, Yukarı, Aşağı.

Level seçmek

Oyunu dondurun sonra Lı'ı basılı tutarken şu tuşlara basın Üçgen, Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen, Left, Yukarı, Kare, Üçgen



Top Gun: Fire at Will

Görevler ve şifreleri burada...

Passwords:

Miramar 2 - 63631	Korea 4 - 15084
Miramar 3 - 86023	Korea 5 - 84103
Miramar 4 - 56141	Korea 6 - 08584
Miramar 5 - 79523	Korea 7 - 77603
Miramar 6 - 07631	Korea 8 - 90194
Cuba 1 - 20123	Korea 9 - 28103
Cuba 2 - 57131	Korea 10 - 41684
Cuba 3 - 70613	Libya 1 - 78692
Cuba 4 - 82123	Libya 2 - 91184
Cuba 5 - 46464	Libya 3 - 48384
Cuba 6 - 75623	Libya 4 - 02726
Cuba 7 - 39964	Libya 5 - 31984
Korea 1 - 26126	Libya 6 - 94236
Korea 2 - 89464	Libya 7 - 81484
Korea 3 - 91692	Libya 8 - 45726

Colin McRae Rally

Cheat Codes:

adinizi sorduğunda aşağıdakilerden birini girersiniz yardımcı olur herhalde...

shoeboxes -	Bütün arabalar
backseat -	Nicky Grist'i şoför yapar
openroads -	Bütün pistler
diddycars -	Micro Machine arabaları
tinfoiled -	Krom araba
moonwalk -	Yerçekimi azaları çok eğlenceli...
skcart -	pistler ters olur
whitebunny -	pistler düz olur
trolley -	4 tekerden çıkış olur
peasouper -	sis ekler
buttonbash -	Güçü arttırır
directorcut -	Değişik kamera açıları verir.
kitcar -	TURBO
moreoomph -	İki kat motor gücü
blancmange -	bon bon şekerleri!
hovercraft -	'Back to the Future' tipi uçan arabalar
nightrider -	Arabanız kara şimşek olur.

COUNTER STRIKE

Half-life'ın en sevilen multiplayer modu

Online oyunların tadına varmış oyuncuların, oynamaktan özellikle zevk aldığı bir oyuna ilgili biraz akıl keseceğiz bu ay. Eğer hala Counter-strike adını duymadısanız, oyun dünyasından çok uzakta yaşadığınızı kabul etmelişiniz artık. Ama bir şekilde Counter-Strike'ı duymuşsanız eminim oynamaya da çalışıssınızdır. Multiplayer oyular arasında, takım çalışmasına dayalı, bu kadar hızlı ve aksiyon dolu ve bu kadar sürükleyici olan oyuları sayısı çok az.

Counter-Strike, Half-Life ile çalışan arma Half-Life'dan ayrı bir oyundur. Half-Life motorunu kullanan oyunda, bilim kurgu oğeleri ile dolu bir ortamda, dünyayı yok etmeye çalışan doğaüstü uzaylırlar veya siz yok etmeye çalışan hükümet güçleri ile çarpışmıyorsunuz. Counter-Strike'da son derece gerçekçi bir dünyada son derece günümüzün silahları ve teknolojisi ile bir terörist-anti terörist savaşına katılıyorum. Oyunun diğer FPS'lerden büyük farkı, sadece bir tabanca ve bir tüfek kullanma hakkınız olması (gerçek hayatı da on silahi bir den taşımazsınız.) ve silahların toprakta çim bitmesi gibi oyunun herhangi bir yerinde spawn olmamaları. Silah ve mühimmata sahip olmanın tek yolu, oyundaki başarısına göre kazandığınız parıyla, haritanın belli bir bölgesinde silah satın almak veya olen oyuncuların üzerinden

düşen başka silahlara el koymak olabiliyor.

Oyunun en önemli özelliği elbette Multiplayer olması. Dolayısı ile oyunu tek başınıza oynamak istediğinizde sadece hedeflere ateş edebildiğiniz bir training haritası ile karşılaşırsınız ancak bu haritayı da oyunun sitesinden yüklemeniz gerekecektir.

Oyun hızlı bir aksiyon içerdığı ve aynı zamanda takım içi koordinasyon gerektirdiği için, ilk akla gelen soru takım elemanları arasında iletişim nasıl sağlanacağı oluyor. Eğer aynı server üzerinde oynadığınız arkadaşlarınızla aynı odadaysanız birbirinizle konuşmanız elbette kolay olacaktır ama sizden 250 km uzakta oturan başka bir takım arkadaşınıza, havalandırma deliğinden 3 kişinin girdiğini ve rehinelere yönelikini anlatmak için elinizde hemen hemen hiçbir imkan yok gibi görünüyor. Oyunun kısıtlı sayıda komut ve cevap içeren ses iletişim sisteminden de "go go", "Im in Positon" gibi anlamsız telsiz sesleri dışında bir sonuç elde edemeyeceğinizi göreceksiniz. 18-20 kişinin aynı anda oynadığı, geniş haritalarda, bilgisayarınızdan gelen telsiz seslerinin hangi arkadaşınızdan geldiğini ekranında görebilseniz de arkadaşınız haritanın neresinde olduğunu ve mesajı kim attığını anlamazsınız genellikle imkansız oluyor. Dolayısı ile, telsizinizde "burada düşman var, yardıma ihtiyacım var" şeklinde bir ses duyduğunu

nuzda ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz.

Level ekibinin, aylardır oynadığı Counter-Strike'da, takım içi iletişim sorununa getirdiği çözümü bu yazıda okuyucularla paylaşmaya karar verdik. Yazının sonunda, bir örnek harita üzerinde tanıttığımız sistemi kullanıp kullanmamak elbette sizin tercihiniz olacaktır. Ama bu öğrenmesi ve uygulaması çok basit, sadece belirli birkaç harfi yazmaktan ibare特 olan sistemi ne kadar çok arkadaşınıza anlatırsanız, özellikle internet üzerindeki oyuncularınızda o kadar çok rahat edebilirsiniz.

Beni baştan yarat tanrıım

Genç bir oyun severin biraz uğraşarak tek başına yaratlığı Counter-Strike popüler olduktan sonra, başka oyun severler tarafından da gelişimine katkıda bulunulmaya başlandı. Bu emeklerin en fazla yoğunlaştığı alanlar ise, yeni harita ve skin tasarımları oldu. Counter-Strike ile ilgili herhangi bir fan sitesinde bile onlarca bulunan skinlerin ve haritaların çıktıığı tek sorun, çoğu oyuncu tarafından kolayca install edilememeleri. Aslında oyun severlerin konu hakkında bilgi eksikliğinden kaynaklandığını anladığımız sorunun çözümüne yardımcı olabilmek için bu eklentilerin kurulumu hakkında da bilgi vermeye karar verdim.

Birkaç küçük dosya işlemi ile oyundaki karakter ve silah görüntülerini zevkinize göre yeni görüntülerle değiştirmeniz mümkün olabilir. Kadınlarından nefret ediyorsanız bütün düşmanlarınızı kadın görmüne sokarak kafalarına M249 dayamanızı zevkini tâdabilirsiniz. Tek bilmeniz gereken oyunun install edildiği klasörün ismidir. Genellikle Half-life klasörü içinde Cstrike klasörune açılan oyunun içine birkaç yeni klasör daha açmanız gerekecektir.

Şu adımları sırayla uygulayın, internetten indirdiğiniz skinleri ve haritaları rahatlıkla kullanabilirsiniz.

1-Cstrike klasörü içinde 3 klasör daha açın. Isimleri aşağıdaki

gibi olmalıdır.

Models

Sound

Sprites

2-Models klasörünün içine, "player" isimli bir klasör daha açın ve bu yeni klasörün içine de aşağıdaki klasörleri açın.

Terror

Arab

Arctic

Urban

Gsg9

Sas

Gign

Bu klasörlerin içine, yüklemek istedigimiz mdl uzantılı skinleri yükleyeceğiz. Ancak dikkat etmeniz gereken nokta elinizdeki dosyanın ismi ne olursa olsun, son aşamada isminin, içine girdiği klasörle aynı olması gereklidir. Yani, diyalimki elinizde çok seksiz bir hanım skini var ve siz oyunda fransız gsg9 komandoları seçildiğinde bu seksiz hanımı görmek istiyorsunuz. Dosyanızın ismi ne olursa olsun, Gsg9 klasörüne kopyaladıktan sonra ismini Gsg9.mdl olarak değiştirmek zorunda olduğunuzu akınlardan kırmayın.

3-Silah skinlerini weapons klasörünün içine kopyalayın ancak isimleri farklı ise değiştirmeyin unutmayın. Yani yeni bir MPS skini indirdiğinizde bu dosyanın ismi goldmp5 ile başlıyor olabilir ama weapons dizinine kaydederken ismini mp5 olarak değiştirmeyi unutmayın. Aynı işlemi silah sesleri için de uygulamanız gerektiğini söyleyecek kadar sizleri kükümsemediğimi de hatırlatarak diğer adıma geçiyorum.

4-Sound klasörünün içine aşağıdaki klasörleri açın

ambience

hostage

items

misc

player

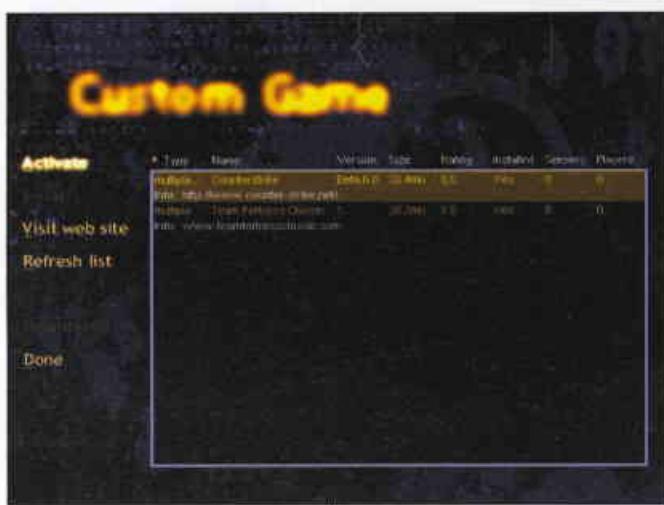
radio

weapons

Elinizdeki skinlerin ses dosyaları hangi klasöre girmeliyse o dosyayı adına dikkat ederek doğru klasöre yerleştirin.

5-Bütün Sprites ve crosshairs





materyallerini "sprites" klasörünün içine, yine isimlerinin değiştirilmesi gerekiyorsa değiştirmeyi unutmadan, yerleştirin.

Silah modelleri için üç ayrı dosya tipi olabileceğini unutmayın. Sonu _w, _v veya _p ile birten bu dosyaların elinizde olanların tümümü değiştirmelisiniz ki skininiz doğru çalışın.

Ben a-sosyalım.

Arkadaşım yok.

Counter-Strike oynamak için çok geniş bir arkadaş çevresine ihtiyacınız yok. Internet kafelerde arkadaşlarınızla counter-strike oynamanın tadı başka olabilir ama intenetteki Counter-Strike olanaklarının tadına baktıktan sonra, 3-4 kişilik lan oyunları artık sizin için, Hollywood hayranlarına Avrupa filmlerinin ifade ettiği anlayımlı taşıyacaktır. Sıkıcı...

Ancak Counter-Strike, internet üzerinden rahatlıkla oynanan bir oyun. Türkiye'de en fazla Counter-Strike oyuncusunu bulabileceğiniz "Sanane" serverlarına nasıl bağlanabileceğinizi ve oyunu nasıl oynayabileceğinizi www.sanane.com adresini ziyaret ederek rahatça öğrenebilirsiniz.

Counter-Strike oynamayı zevkli hale getirmek için Sanane.com'un geliştirdiği bir uygulamadan da burada bahsetmekte yarar görüyoruz. Counter-Strike oynamak için Sanane serverlarına bağlanan oyunculardan en az bir saat oyun oynayan herkes Sanane'nin Counter-strike oyun-

cu database'inde yer alıyor ve oyundaki performansına göre bazı değerlendirmelerden geçerek puanlanıp bir listeye dahil oluyor. Oyuncular, bu liste yardımcı ile oyunda karşıtlıkları takım arkadaşlarının veya rakiplerinin durumu hakkında bilgi sahibi olabiliyorlar. Orneğin, Sanane listelerinin en üstlerindeki oyuncuya karşı takımın listesinde görüyorsanız kendiniz için endişelenmeye başlayabiliyorsunuz.

Taktikler

Oyunun gedikleri, oyundaki taktikleri çoktan hatim etmiş durumda elbette. Bir çaylak olarak Counter-Strike dünyasına daläßinizda, her köşebaşı, her kapı arkası sizi gaflı avlamak isteyecek rakiplerinize dolu olabilir. Oyunu yeni başlıyorsanız, oyunda hatta kalmak için birkaç genel stratejiden haberdar olmalısınız.

Savaş ekonomisinden haberdar olmalısınız, her şeyden önce, Girdığınız çatışmanın pahallı bir eylem olduğunu, para gerektiğini hatırlamalısınız. İlk el size verilen 800 dolarla alınabilecek en iyi silah Magnum Desert Eagle'dır. Bu silahlı, düşmanlarınızı iki-üç atışta yere yatırırsınız. İkinci el paranız biraz biriktiyse, Mp5 ve zırh almaya özen göstermelisiniz. Hem ucuz hem etkili bir yarı otomatik silah olan Mp5 ile bir kere isabet kaydettiniz mi, düşmanınızın namlunun ucundan kaçması son derece zor olmaktadır ve kolayca nalları dikebilmek-

tedir. Yakın karşılaşmalarda en iyisi silahlardan biridir.

Her haritada, düşmanınızın yoğunluğu belli yerler vardır. Bu bölgelere girerken flash bomb kullanmanız, size muhtemelen pusu kurmuş olan ve başınızı çıkarmanızı bekleyen düşmanınızın oyununa gelmemenizi sağlar. Flas bomb patlatma zaman bölgeye dolabilirseniz, birkaç rakibinizi de temizleyebilirsiniz.

Soteler

Counter-Strike'in en çok oynan ve sevilen birkaç haritasında, (mesela cs_assault, de_dust, cs_militia) sote yerleri çok iyi bilmeniz gerekiyor. Çünkü rakipleriniz muhtemelen bu sotelerde çokdan yatomış ve sniper tüfekleri ile gözünüzün akından içeri bir mermi sokmayı bekliyorlardı. Sniper tehdidi altındaki bu tür bölgelerde bolca ziplayarak ve zigzaglar çizerken ilerlemek, rakibinizin işini bir hayli zorlaştıracak ve sizin yaşama şansınızı artıracaktır.

Silah tuslarını iyi kullanmayı da ihmal etmeyin. İkişer adım mesafeyle duello yapmaya başladığınızda merminiz biterse sağa sola koşup mermi doldurmayı beklemek yerine hemen 2 ye basıp tabancanızı çekin veya 3'e basıp bıçağınızın tadına bakın. Bıçağınız çekiliyken daha hızlı koşturunuzu da daima hatırlayın.

Silahlar

CS her ne kadar hız ve beceriye dayansa da oyunu kazanmak büyük oranda hangi silaha sahip olduğunuzu bağlı bulunuyor. Gerçi basit bir tabancayla bile ağır donanımlı düşmanlarını alt eden oyunculara rastlıyor ama bu durum o anda rakibinizin pinginin yüksekliğine veya dikkatinin başka yerde olmasına, ya da başka deyişle, şansa bağlı bir durum. Tüm oyuncular iyi biliyor ki silahınız ne kadar güçlüyse ve oynayış stili ne kadar uygunsa başarıya o kadar yakinsınızdır. Çok basit bir örnek vermek gereklirse, koridorlarla dolu yakın te-

masın kaçınılmaz olduğu bir bölgüme elinizde awp (sniper) ile gidersiniz büyük ihtimalle çubuk olursunuz. Ama olabildiğince açık arazide elinizde mp5'le düşman bile olduğundan emin olamadığınız bir hedefe ateş etmeye çalışıyorsanız yine uzun yaşayacaksınız demektir. Dediğim gibi silahları tanıtmak, oyun daki başarının anahtarı olacaktır. Buyurun.



Bildiğimiz Karşılıkof
Yakın dövüşlerde

inanılmaz etkili, Çok seri ve kesinlikle ölümçül. Tek olumsuz yanı geri tepmesi. Bu yuzden uzak mesafelere ateş ettiğinizde bazan bir tek isabet bile kaydedmediği oluyor.

Styr Aug

Level'daki lakabı "büttün" görevle rin en mükemmel silahı"

yakın mesafeden kesinlikle öldürücü olduğu yetmiyor gibi, minik dürbünüyle zoom yaparak uzak mesafelere de etkili atışlar yapabiliyor. Biraz geri tepmesi olduğu için, kışkırtıcı atışlar tavsiye edilir. Pek çok engeli delefilmektedir.

Awp

Oyunun en ölümçül silahı. Uzak mesafelerde rakibe, yakın mesafelerde kullananı kesim ölüm getiren bir silah. Tek vuruşta rakibinizi öldürdüğü gibi metal siperleri bile delerek arkasında saklananları öldürüyor.

Desert Eagle
Oyun başlangıçlarının ve çulsuz kalanların vazgeçilmez





silahı hem ucuz hem çok etkili. Seri ateş edememesi ve az mermi kapasitesi dışında olumsuz bir yanı yok. Assault haritasında havalandırmadan girmeye kalkan polislerin katili olarak da tanınır. Metal kapıları da delmektedir.

G3

Seri ateş yapabilen bu sniper tüfeği ile hedefi bir kere ayarlayabilirseniz, rakibin kaçma şansı kalmaz. Kafadan bir vuruşla rakibi yere serebilir. Awp kadar güçlü bir sniper olmasa da, yakın karşılaşmalarda da otomatik silah niyetine kullanılması onu daha cazip kılabilmektedir. Oyunun en pahalı silahi.



vur-
dunuz
mu, geri
tepmesini

Glock
Terroristlerin standart basılangıç silahı. İkinci modda burst atış yapabilmektedir. Seriliği nedeni ile mermilerin bittiği o karşılıklı dönüşümce anlarında hızlıca kullanılırsa, rakip mermisini doldurana kadar bedenine 20 kurşun saplayabilirsiniz. Hafif hasar vermesi ve çok gürültü yapması gibi sorunları var.

M3

Shotgun. Son derece seri ateş edebilmekte. dir. Birkac saniyede rakibin vücutuna 7 dom dom kurşunu dolusu saçma doldurursunuz ki, kalabalık grubun üzerine ateş açtığınızda bir iki kişiyi birden elimine eder. Diğer shotgunu göre etkinin daha zayıf olduğu biliniyor.



dir. Birkac
saniyede rakibin
vücutuna 7

Kapı, duvar falan delemiyor.

M4

Sadece Counter-teroristlerin kullanabildiği en etkili yakin-uzak temas silahlarının dan biri. Susturuculu olması nedeniyle rakibinin ölümün nereden geldiğini kesinlikle anlayamıyor ve son duyduğu şey kulaklarındaki minik vizüller oluyor. Dürbünü çok güçlü olmasa da oyun alanının çoğuna hakim olmanızı sağlıyor. Dürbünsüz ateş ettiğinizde daha seri oluyor ve genellikle köşenin arkasında siz bekleyenlere ölüm kusuyor



yakin-uzak temas silahlarının dan biri. Susturuculu

olması nedeniyle rakibinin

ölümün nereden geldiğini kesinlikle anlayamıyor ve son duyduğu

sey kulaklarındaki minik vizüller

oluyor. Dürbünü çok güçlü

olmasa da oyun alanının çoğuna

hakim olmanızı sağlıyor. Dür-

bünsüz ateş ettiğinizde daha seri

oluyor ve genellikle köşenin ar-

kasında siz bekleyenlere ölüm

kusuyor

Mac10

Terroristlerin en ucuz ve etkili yan otomatik silahı. Seri ateş yapabildiği için yakın mesafede ölümcül. Mermisinin çubuk bitmesi dışında bir sorunu da uzak mesafelere etki etmemesi



Terroristlerin

en ucuz ve

etkili yan

otomatik silahı.

Seri ateş yapabildiği için yakın

mesafe

ölümcul.

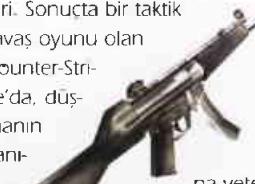
Mermisinin çubuk

bitmesi dışında bir sorunu da

uzak mesafelere etki etmemesi

Mp5

Oyunun en etkili silahlarından biri. Sonucta bir taktik savaş oyunu olan Counter-Strike'da, düşmanın yan-



na yeteri

kadar yaklaşabilecek kadar yetenekli bir taktik-akıyon adamı iseniz, yanınızda bulunmasını isteyebileceğiniz birkaç silahlardan biri mp5 dir. Seri ateş yapabildiği için, düşmanı bir kere vurmaya başarabilirsiniz, genellikle, kendine gelmesine imkan kalmadan diğer 30 mermiye de boşaltabiliyorsunuz üzerine. Uzak mesafelerde etkinin azalması gibi bir sorunu var. Geri tepmesi çok az. Tahta yüzeyler dışında delici özelliği yok. Kafaya nişan aldiğinizda rakibi daha rahat saf dışı bırakabilirsiniz.



P228

Guclu ancak seri ateş yapamayan bir tabanca. Kafadan isabet sağlayabilirseniz etkili.

P90

Tartışmasız oyunun en seri silahı. Bir şarjörüelli mermi alıyor ve toplam 100



mer-

mi taşıya-

bilyorsunuz. Bir

şarjörü bitirmenin 4 saniye kadar süredüğünü de hatırlatalım. Yani bütün oyun boyunca bu silahla toplam 8 saniye ateş edebilirsiniz. Ama yakın mesafede önündeki kimseyi duramadığını da belirtelim. Gerçek bir taktik silahı. Mermileri küçük kalibre olduğu için ciddi hasar vermek için bir çok isabet kaydettirmek gerekiyor ama dediğimiz gibi siz sadece tetiğe dokunun. Silah şarjörü düşmanın üzerine kusuyor zaten.

Para Ağır Makineli Tüfek

Ekinizde ağır ateş desetigi vermek istediginizde



seç-

minz bu

silah ol-

mali. Cs_militia haritasındaki evin kerpici duvarlarını bile deliyor ve içe rideki teröristleri hatta rehinleri duvarların arkasından vuruyor. Fiyatı pahalı, ama bir el birkaç counter bunu kullanabilirse sanırız kerpici evi ortadan ikiye kesibilirler. Anlaşıldığı üzere, pek çok materyali delebilen silahlara sağa sola iyi hasar verebilirsiniz. En kötü yanı, devamlı ateşte geri tepmesinin gittikçe artması. Bir hefede ateş ederken tetiğe kısık kısık basmanızı öneririz. İki şarjörde 200 mermi taşıyabiliyorsunuz. Ve bir şarjörle kesintisiz yarım dakikadan fazla ateş edebiliyorsunuz.



Sg552

Terroristlerin M4'ü, Durbantlı bir otomatik tüfek.



Uzman el-lerin elin-de olumcul- oldugu-nu gorduk. Ya-

kin mesafede rakibi kolayca

yere yıkıyor. Uzak mesafede geri

tepmeden dolayı seri atış kulla-

nışızı kalkıyor. Çok deneyimli ol-

mak gerekiyor.

Xm1014

Shotgun'ların yavaş ama ağır hasar veren iki vuruşla en kalın zırhı eleğe çeviriyor. Karşısında duran genellikle ola-

miyor ama



rakibi-nizin elinde çok seri bir silah varsa di-

rekti önünde çıkmak yeri-

ne sağına soluna koşmayı dene-

yin. Çünkü iki atış arasında ge-

çen zamanda rakibinizin p90'i

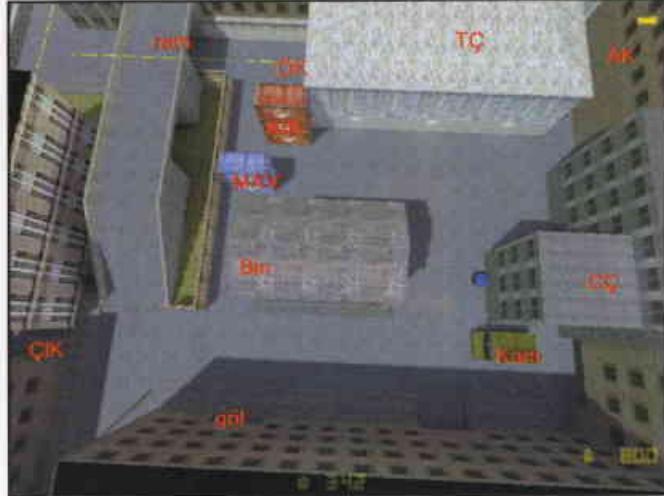
vücutunuza 9mm'lik mermi de-

posu haline getirebilir.

Harita kodları.

Yazının başında da söz verdiği-
miz üzere Level'da ofisinde Co-
unter-Strike oynarken aynı odada
bulunmayan arkadaşlarımıza ha-
berleşmek için kullandığımız kod
sistemi açıklayalıım. Resimde
gördüğünüz Assault haritasının

üzerindeki harflere dikkat ederse-
ni, her bölgeyi tanımlamak için
2, 3 harften oluşan kodlar geliş-
ti. Bu kodlar, o bölgeyi takım
arkadaşlarına anlatmak için kul-
lamılıyor. Bunların hepsinin ezber-
lenmesi gerekmiyor çünkü harita-
yı yeterince bilen birisinin aklında
gerekli çağrımasını yapması yetiyor.
Örneğin, Counter'ların spawn



nize yarar herhalde.

Kısaca toparlamak gerekirse,
her harita için önceden belirledi-
ğiniz bir bölge kodu olmalı.

**Ve grameri doğru
kullanmalısınız.**

"Bölge-kodu + durum kodu"

Durum kodlarımız da kısaca şöyle
(yeriniz kalmadı da...)

Y: Çabuk yardıma gelin.

? : Orada havalar nasıl?

"sayı" veya "sayı r": "Sayı" kadar
düşman var burada

"sayı d": sayı kadar "Dost" adam
burada oturmuş düşmanı bekliyo-
ruz. Çay falan da var. Geyik çeviri-
yoruz.

T: burası Temiz ve kontrolüm al-
tında, ilerlemeye devam ediyorum

TT: Burası Temiz ve ben burayı

Tutuyorum.

Bu kısa kodlardan oluşmuş ve bi-
zim dergideki LAN üzerinde yaşa-

mış bir muhabete
bakalım son olarak..

(Assault haritasın-
dayız) (Parantez içle-
ri bizim şimdî olaya
getirdiğimiz yorum-
lar..) (Bütün konu-
şmaların takıma ya-
pıldığını unutma-
yın... Yanı karşı ta-
kim bunları duymu-
yor.)

[LVL] CEMBO: HAV
? (şşş olum, ha-
valandırmayı tutan
var mı?)

[LVL] Zol_Sauza:
HAV TT. (Tuğbek: Ha-
valandırma temiz
ben tutuyorum. Kim-

se giremez. Hehehehe)

[LVL] CEMBO: AK ? (Arka kapı, ar-
ka kapıya bakan var mı? Nereye git-
tiniz olum?)

[LVL] KA: AK TT. (Batu: Baba me-
raklanma, arka kapı sağlam...)

(aniden ön kapidan silah sesleri
gelir..)

[LVL] Stormbringer kills [LVL]
Zol_Sauza with M4 (ön kapidakı
açıklıkta ateş eden Gökhan, hava-
landırma merdivenindeki Tuğbek'i
indirir.)

[LVL] CEMBO kills [LVL] Stormbrin-
ger with Deset Eagle. (Gökhanın işi
biter..)

[LVL] CEMBO: OK TT: (On kapıyi
temizledim, burada kimse yok şu
anda.)

Arka kapı sesi gelir...

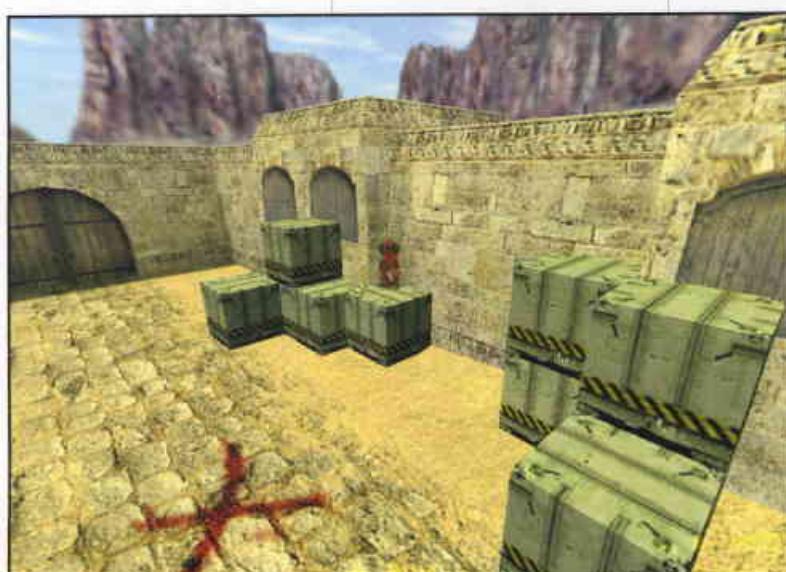
[LVL] KA kills [LVL] Brush with
Para (batu, arka kapidan girme-
ye çalışan Onur'u ikiye keser)

[LVL] KA: AK TT. (Namınlınum
ucundan duman çıkarıyor. Burası
baya daaldı. Kapıdan içeri biri
girmeye çalışı ama galiba
Onur'du. Gerçi şu anda tanınmı-
yor. Biraz delik açıldı üzerinde.
Sanırım kafası da patladı.)

Önümüzdeki ay, Level'da kul-
landığımız bütün haritalar için
belirlediğimiz kodları vereceğiz.
Umarız işinize yarar ve daha
zevkli, daha sosyal bir Counter-
Strike oynayabilirsiniz bundan
sonra.

Kahrolsun başlarını alıp giden,
takımını düşünmeyen oyuncular.
Fragınız bol olsun.

Cem Şancı



Gigatexel Çağına Hoşgeldiniz

Ayın Ürünleri

sf 122
GEFORCE 2
GTS

sf 127
ALTEC
Lencing

sf 129
GUILLEMOT
Racing Wheel

sf 130

sf 131

sf 132

Ace's Zone

Donanım Pazarı

Mektup



sf 130

sf 131

sf 132

**LEVEL
Teknoloji**
Bir ürünün teknoloji ödüllerini alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağınız.

**LEVEL
Performans**
Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmayacağı.

**LEVEL
Ekonomi**
Ekonominin ödüllü büyük çoğunlukta rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünler gidecek.

Aradan bir altı ay daha geçti ve nVidia söz verdiği gibi yeni grafik çipi çıkardı. Peki ya diğerleri? Voodoo 4 ve 5'ler halen pazara çıkmamış, S3'ten VIA'ya geçen grafik çipi departmannın geleceği henüz belirsiz, Matrox ve ATI ise yeni teknoloji ve hızları yakalama çabasında elliinden geleni yapsalar da son birkaç denemedir başarısız kalyorlar. Kısacası GeForce 2 ile nVidia liderliğini bir kez daha ispatlamış oldu.

Ancak nVidia'nın yüzünü güldüren sadece GeForce2'yi, yeni Voodoo'lardan önce yetişirebilmiş olması değil. Aynı zamanda X-Box'ın grafik alt yapısı için Microsoft ile anlaşarak hedef kitelerini neredeyse ikiye katladılar. Bu arada yüzünü güldürmek mi dedim? Yanlış söylemişim kahkahalara boğulmak. Her halde bu yıl E3'un en neşeli standı onlara aitti. Tüm nVidia yetkililerinin yüzünde salt mutluluğu görebiliyoruz. Ben de hazır fırsatı yakalamışken kahkahalar arasında boğulmuş bir nVidia mühendisini yakaladım ve soruyağmuruna tutum:

Tuğbek: NV20 (muhtemelen GeForce3) hakkında biraz bilgi alabilir miyiz?

NVidia Mühendisi Bey: Hey sakin olun biraz... Daha bir iki hafta önce NV15'i (GeForce2) çıkardık. Bunun sizi mutlu etmesi gerekmıyor mu? Maalesef NV20 hakkında şu an bir şeyler söyleyemem.

Tuğbek: Ama ofiste iki GeForce2 var zaten. Onun hakkında soracak bir sorum yok. O zaman NV25'den bahsedelim biraz.

NVidia Mühendisi Bey: NV25'i X-Box'da kullanmayı düşünüyoruz...

Tuğbek: Bunu orta okula giden kuşenim de biliyor. Daha fazla detay veremez misin?

NVidia Mühendisi Bey: Hayır henüz olmaz.

Tuğbek: Peki bari NV11'den bahsedelim. NV15 çıktı ama o ortalarda yok. Yoksaya vaz mı geçtiniz?

NVidia Mühendisi Bey: Hayır önumüzdeki 2-3 ay içinde NV11'i piyasaya sürmeye planlıyoruz.

Tuğbek: Sanırım bu biraz Vanta'ya benzeyecek. Yani ucuz GeForce gibi.

NVidia Mühendisi Bey: Hayır amacımız bu değil. NV11'de çok farklı bir şey gerçekleştiriyoruz. Biraz sabrederseniz görebilirsiniz.

Tuğbek: Detay yok yine galiba.

NVidia Mühendisi Bey: Maalesef henüz bu bilgileri veremem.

Tuğbek: O zaman havadan sudan konuşalım bari... satışlar nasıl gidiyor?

NVidia Mühendisi Bey: burada anlamadığım (daha doğrusu dinlemediğim) uzun bir konuşma yapıyor.

Tuğbek: Harika sizin adınıza sevindim. Bir kart vizitinizi alabilir miyim?

NVidia Mühendisi Bey: bir yandan kartını verirken bir yandan pazarlama stratejileri ve kullanıcıya verdikleri önem konusunda vaaza devam ediyor.

Tuğbek: Hey bu kartta basına ilişkiler yazıyor... sen mühendis değil misin?

NVidia Mühendisi Bey: Hayır ben Avrupa Basına İlişkiler Müdürüm.

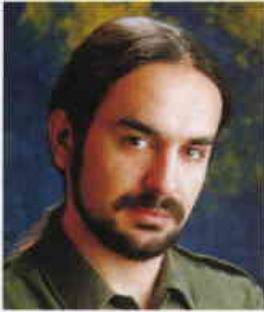
Tuğbek: Hay ben de bir saatir konuşuyorum alık alık. Neyse size iyi günler...

NVidia PR'ı Bey: Benim için zevkti. Bu arada bir tişört almaz misiniz?

Tuğbek: Yok sağol kalsın.

NVidia PR'ı Bey: Peki ya güneş gözlüğü?

Tuğbek: Ha bak o olur.



Tuğbek Ölek

Zip'in Babası Öldü

En yaygın kullanılan sıkıştırma formatı Zip'in yaratıcısı Phillip Katz öldü. Bir hobi olarak başladığı projesi ile bilgisayar endüstrisinin sayılı standartlarından birini yaratan Phillip'in ölümü oldukça huzurlu oldu. Kronik alkotik olan 37 yaşındaki Phillip'in cesedi bir otel odasında elinde bir şişe likörle bulundu. Odanın dört bir yanına dağılmış 5 şişe daha bulundu. Kim biliyor ne derdi vardı? Muhtemelen bu huzurlu ölüm onu Jimi Hendrix gibi bir efsane yapmayıcaktır. Ama ara sırada olsa Zip kullanırken onun yaratıcısını düşünmeye fayda var.

Number 9 tarih oldu

NUMBER NINE



Bu ay ikinci ölüm haberimiz bir grafik cip üreticisi hakkında. Daha önce Revolution ismindeki cip dışında somut bir üretimi olmaya bile adından söz ettirmeyi başaran Number 9 dağıtıldı ve tüm操作larına son verildi. İşin huzurlu yanı şirketin efendi efendi çalışırken geçen Ağustos ayında S3 tarafından satın alınmış olması, S3'ün grafik bölümünü VIA'ya satmasının ardından Number 9 bu anlaşmanın kurbanı oldu. S3 aynı şekilde Diamond'ın ekran kartı serisinde sonunu getirmiştir.

Matrox G450'yi açıkladı

Herhangi bir yenilik yok

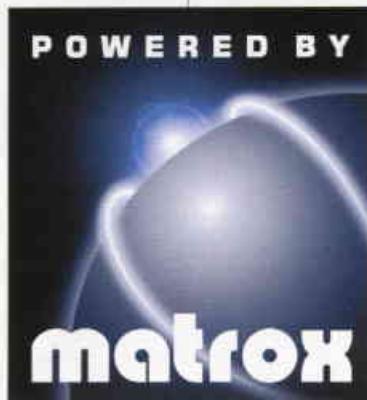
Geçen senen çıkan G400 ile oldukça takdir toplamıştı. Ancak topladığı takdir başarı ve nakite çeviremedi. Bunun en önemli sebebi 3D performansının oyuncular için oldukça düşük olmasıydı. Ancak yüksek RAMDAC sayesinde aynı anda iki monitor bağlanabilecek G400 bu özelliğine Cad/Cam ve benzeri profesyonel uygulamaları kullananlardan oldukça rağbet görür. Matrox bu gerçeğin bilincinde G450'yi oyuncular için değil profesyoneller için hazırlamış. Gerçi G450

0.25 mikron teknolojisinden 0.18'e geçmiş ve SDRAM yerine DDRAM kullanıyor. Ama kartın 128-bit'ten 64-bit'e gerilemiş olması bu yeniliklerin getirdiği performansı goturecek gibi gözüküyor. Karttaki tek somut gelişim eklenen ikinci RAMDAC sayesinde bağlanan her iki monitörün de 1280x1024'den büyük çözünürlüklerde çöküntülerle karşılaşabilecek olması.

Kısa süren G450 oyuncular için hiç bir şey getirmiyor. Bunu iki şekilde yorumlayabiliriz. Ya

Matrox gitmekçe kızışan 3D arasında havlu attı ve sadece profesyonelleri hedefliyor ya da orta sınıf kasap kavuracak ve şimdilik yeni bir çip için hazırlıkta yaparken bir yan-

da ol-dukça iyi durumda olduğu profesyonel pazardan kopmak istemiyor. Kulağıma gelen söylemler bunlardan ikincisinin doğrudır ve oyuncuları mest edecek yeni kartın sonbaharda açıklanacağı yönünde bekleyip gøreceğiz.



Intel geri adım atmaya alışıyor

Şirket her hatası ile hem para hem zaman kaybediyor

Intel bu ay ikinci büyük geri adım attı. Bu lardan ikinci Pentium III'ler ile gelen ve her işlemciye belirli bir kod vererek kullanıcıların takibini hedefleyen İşlemci Seri Numarası. Kişi güvenlik ve gizlilik haklarını ihlal ettiği gereğince çok eleştiri alan ve pek çok kez protesto edilen İşlemci Seri Numarası Intel'in yeni işlemci Willamette ile birlikte tamamen kaldırılacak.

Tepkiler üzerine Intel daha önceki bu özelliği etkisiz hale getiren bir seçenek eklemiştir. Ancak hacker'ların uzaktan ve kullanıcının haberi olmaksızın bu ayarı aktif hale getirebilecekleri ve bu seri numarasını kötü emellerine alet edebilecekleri iddia edilmiştir.

Intel'in geçen ayki ikinci geri adım ise ne yazık ki İşlemci Seri Numaraları kadar basit değildir. İlk çıktığı günden beri Intel için baş ağrısı yaratan i820 çipsetine sahip anakartların bir bölümünü piyasadan toplandı. Bu anakartlar RAM çevrimcisi sahip olduklarından SDRAM

destekliyorlardı. Ancak RAM çevrimcisindeki bir sorundan dolayı sık sık kitlenme ve kimi zaman bir daha açılmama gibi sorunları olduğu ortaya çıkınca Intel tümünü toplamaya başladı. Bu tatsız operasyonun Intel'e maliyetinin 100 milyon doların üzerinde olacağı



şöyledir.

Bu arada Intel'in düzenli olarak işlemci sağlayamaması sonucu dünyanın en büyük PC üreticilerinden Gateway üretikleri PC'lerdeki AMD işlemci oranını iki kat artıracaklarını duyurdu.

Windows ME Beta 3 yayınladı

Pek değişiklik yok ancak eksikler bol

Windows 98'in yerini alacak olan Windows Millennium Edition Beta3 yayınladı. Yayınlanması ama açıkçası beni pek tatmin etmedi. Beta3'den bir tane de ben ele geçirdim ve test sistemime kurdum. Kurulum yaklaşık olarak 3 saat sürdü ve sonunda karşıma Windows98'den çok da farklı bir şey çıkmadı. Gerçi ay sonunda geldiği için üzerinde pek oynayacak vaktim olmadı. Bu ay biraz vakit ayırıp Temmuz ayında artı ve eksilerine deşinmeyi planlıyorum.

Şimdilik gördüğüm ilk çarpıcı yenilik System Restore özelliği. Bu küçük program sayesinde Windows'unuzun o anki durumunun bir kopyasını alırsınız. Daha sonra bir problem yaşarsanız önceden kay-

dettığınız herhangi bir zamanın kopyasına dönbilirsiniz. Sık sık çöken bir işletim sistemi için oldukça başarılı bir özellik.

İkinci güzel özellik ise bilgisayarı Hibernate modunda kapatabilmeniz. Eğer bilgisayarı Hibernate (şim üzerine çok düşünülmüş olsa gerek) modunda kapatırsanız o an açık olan tüm uygulama ve pencere kaydediliyor ve bilgisayar tekrar açtığınızda tam olarak kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Kaydetmediğiniz dosyalar bile oldukları yerden devam edebiliyorlar.

Bunların dışında gelişmiş bir Media Player, kaydettiğiniz videoları işleyebileceğiniz basit bir Movie Maker, oldukça gelişmiş dijital kamera desteği ve yeni bir fal oyunu. Bu yeni falın ismi Spider Solitaire. Freecell ve Solitaire'den sık-

lanlar için oldukça hoş bir alternatif. Orta yaş ve üstü bilgisayar kullanıcılarının en çok oynadıkları oyunun hala Freecell olduğunu düşününce oyun dünyası adına mühim bir gelişme.



Voodoo5 Ertelendi

Üretilen ilk Voodoo5 5500'lerde hata bulundu

Bu haberin başlığını okuyanların tepkisi şu olmalı: yine mi!! 3dfx son bir yılı hiç iyice geçirmemi ve hala hata yapmaya devam ediyor. Önce

Her şey tamam Voodoo'lar yolda dediğimiz bir anda 3dfx'in Voodoo5'lerle ilgili bir sorundan dolayı dağıtımına başladığı kartları topladığını öğrendik. Kartlar sadece 3dfx'in distribütörune yollanmıştı ve sayıları çok fazla değildi.

Hatalı üretilen kartların çok da büyük bir zarara yol açmaya cağı kesin ancak kaybolan her günün 3dfx için zarar anlamına geldiğini biliyoruz. Neyse ki bu sefer erteleme sadece iki haftalık ve Haziran ayı içinde Voodoo'ları görebileceğiz. Tabii yeni bir aksilik çıkmaz ve bir erteleme daha yaşanmazsa.

Bu arada Full Scene Anti-Aliasing yeteneğine sahip ilk kart olması beklenen Voodoo5 gecikmelerden dolayı bu ünvanı GeForce2'ye kaptırmış oldu. Ancak 3dfx Full Scene Anti-Aliasing konusunda Voodoo5'in çok daha güçlü olacağını ve GeForce2'nin çok daha üzerinde bir performans sağlayacağını iddia ediyor. Bekleyip görülecek bir konu daha...



Voodoo3 3500'ün başarısızlığı, ardından bir türlü çıkmak bilmediği yeni modeller firmaya hem prestij hem de pazar payı kaybettiler. Voodoo3 3000'den bu yana NVIDIA'nın tam 3 modeli çikarmasına rağmen 3dfx bitmek bilmeyen teknik sorunlar yüzünden VSA-100 çipiye sahip yeni Voodoo'ları piyasaya çıkaramıyor.

Yamaha 8X CDRW üretti



Uzun süredir CD yazma hızı artan CDRW'lerin nihayet yeniden yazma hızında da bir artış sağlandı. Yamaha'nın ürettiği 8824 hızındaki CDRW sayesinde CDRW'leri çok daha aktif kullanabileceğiz. Bu hızı sağlayan CD yazımı sırasında CD yüzeyinde oluşan yansımaları engelleyen özel bir sistem. Haziran ayı başında piyasaya çıkacak olan CRW8824'ün IDE, SCSI, ext SCSI ve Firewire arayüzlerini kullanan dört ayrı modeli olacak.

Abit'ten ilk UltraATA-100 Anakart



Geçen ay yer verdigimiz KA7'nin incelemesinde anakart üzerinde ATA-100 için boş alan bırakıldığını söylemiştim. Abit ATA-100 için kullanıcıları daha fazla bekletmek istememiş olacak ki KA7'nin ATA100 destekleyen modelini beklenen den önce çıkardı. ATA100 destekli ilk hard-disk'ler gözükmeye başladı ve muhtemelen 4-5 ay içinde yaygınlaşacaklar. Ancak bu gelişmeler biraz fazla hızlı olduğundan KA7-100'un orijinal web sitesinin sistem özellikleri bölümünde ATA66+ ismi kullanılmış.

GeForce2 GTS

NVidia her bahar olduğu gibi yeni bir 3D grafik çipi ile karşımızda. Peki sizin için bahar temizliğinin vakti geldi mi? TNT2'ler ve GeForce'ları atıp GeForce2 GTS almalı mı? Piyasaya çıkan ilk iki GeForce2 kartı alıp sizin için test ettim.

GeForce'lar çıkışlı tam altı ay oluyor. Altı ay önce, devrim yaratılan bu harika çipi taşıyan ilk kartı (3DBlaster GeForce 256) elime aldığımda açıkçası oldukça şüpheliydim. Daha TNT2'ler taptazeyken ne kadar gelişme kaydedilmiş olabilirdi ki? Ama GeForce'un teknik özellikleri ve performansı altı ayda nelerin başarılabilirliğini bize gösterdi.

İşte bu yüzden GeForce2'yi elime aldığımmda tam tersine "acaba bu canavarın içinde ne gibi harikalar gizli?" diye düşündüm. Galiba NVidia bizi fazla şımartıyor. Ama bunun aynı zamanda altı ayda bir cebimizden bir ekran kartı parası çıkması anlamına geldiğini biliyoruz. Bu yüzden temkinli ve mantıklı davranışmamız gereklidir. Genelde eldekinin değerini bilmek, gözü başkasında kalmaktan iyidir. Bunu sadece ekran kartlarına dair değil, yaşama dair her şeye ve özellikle de sizi bir ömrü boyu bağılayabilecek olan ilişkilere dair bir tavsiye olarak alın.

Her neyse... biz yeni GeForce'umuzu teknik özelliklerinden başlayarak değerlendirelim. GeForce 2 GTS (bundan sonra GTS'leri krpacağım) 0.18 mikron teknolojisine sahip. GeForce'da ise 0.22 mikron kullanılmıştı. Yani GeForce hem daha az enerji tükettiği hem de daha az ısındığı için GeForce'dan daha yüksek hızlarda çalışıyor. Hatırlarsanız GeForce'un çekirdek saat hızı 120MHz'di. GeForce 2'ninki ise 200MHz. Yani tam %66'lık bir artış var. Bu gerçekten çok yüksek bir kazanç. Çünkü bu GeForce 2'nin saniyede üretebildiği pixel sayısının %66 oranına artarak 800Mpixel/sn değerine geldiğini gösteriyor. Saniyede 800milyon nokta; kulağa korkunç geliyor.

Yine RAM Sorunları!

Peki bu performansta %66 artış anlamına mı geliyor? Maalesef hayır... Performansın %66 oranında olmamasının en temel sebebi RAM'ler. Çünkü GeForce 2 aynı

GeForce DDR'lar gibi DDR-RAM kullanıyor. Üstelik kullanılan RAM'in hızı sadece 333MHz. Yani GeForce DDR'ların 300MHz'lik hızından sadece %10 fazla. Kullanılan RAM'de hiçbir değişiklik olmadığı düşünülünce RAM'in hızını pek artırmış olmasından daha doğal ne olabilir?

Burada GeForce'lar ilk çıktığında çokça konuşduğumuz RAM'den kaynaklanan darboğaz konusuna geri dönmüş olduk. Nasıl ki SDRAM'ler GeForce için yetersiz kalyorduysa DDR-RAM'ler de GeForce 2 için yetersiz kalyor. Üstelik RAM miktarını 64MB veya 128MB'a çıkartmadan burada bir yararı olmaz çünkü dar boğazı oluşturan RAM'lerin hızı; miktarı değil. Oyleyse önumüzdeki aylarda yeni bir RAM tipine sahip GeForce 2'ler görebiliriz. Gerçi NVidia'nın bu konuda bir açıklaması yok ve kimse DDR-RAM'lerin yerini hangi RAM tipinin alabileceği kesin olarak bilmiyor.

Diğer bir ihtimal de daha hızlı DDR-RAM kullanmak elbet. Ancak halen kullanılan DDR-RAM'ler 6ns'lik ve bugüne dek 5ns'den düşük erişim hızına sahip bir RAM görmedik. Eğer 5ns'lik DDR-RAM

üretilse bile bu sadece %25 performans artışı getirecek ve GeForce 2'nin çekirdek hızındaki artışı tam olarak karşılayamayacak. O zaman DDR-RAM'lerin GeForce'lar için ömrünü doldurduğunu düşünmek pek de yanlış olmaz.

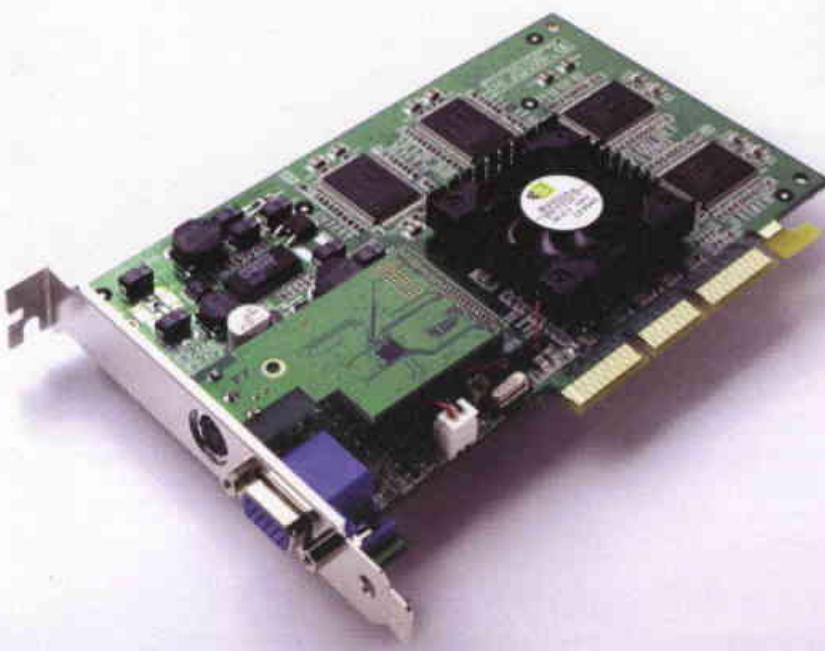
Peki çekirdek hızındaki artışı tek başına performansı hiç mi etkilemiyor? Elbette etkiliyor ancak RAM desteği olmadan hissedilebilecek büyülüklük bir etki yaratmıyor. Bunu görebilmek için özel bir Quake II testi uyguladım. Bu teste GeForce 2'nin önce çekirdek hızını sonra RAM hızını tekil olarak artırarak performans artışı izledim. Burada dikkat etmeniz gereken bu testi yaptığım 3DBlaster GeForce 2'nin çekirdek hızının 215 ve RAM hızının 380'den sonra stabilitesini yükseltmesi. Kartlar bu hızların ötesinde çalıştırılar ve en az birer test tamamladılar ancak görüntüde bozukluklar ve sık sık kilitlenmeler yaşandı. Bir de grafik tabloyu oluştururken DDR-RAM'ın gerçek hızını aldım. Biliyorsunuz DDR-RAM pratikte olduğundan iki kat hızlı çalışıyor. Bu yüzden çekirdek hızını 200'den RAM hızını ise 167'den başlattım.

Şimdi tablomuza bir bakalım.

Cekirdek hızını tek başına tam 35MHz artırarak 155MHz'e getirmemize rağmen kare oranı sadece 1 kare artmış. Ancak RAM hızını sadece 5MHz artırarak 3 kare fark elde etmişiz. Ve toplamda RAM hızını 70MHz artırarak 16 kare yani %24 oranında performans artışı sağlamışız. Burada açıkça görülmüyor ki mevcut RAM miktarını değiştirmeden çekirdek hızını artırmanın bizim için hiçbir yararı yok. Halbuki RAM hızını tek başına artırsak performansta patlama görüluyor.

Ne Demek Bu GTS?

Elbette bunlar gerçek hayatı kapsayacağımdır performans değerleri. Yoksa NVidia'ya sorsanız performansta inanılmaz bir ilerleme var. NVidia'nın bu konuda en çok kullandığı değer GeForce 2'nin 1.6 Gigatexel/sn'lık rekor Fill-Rate değeri. Zaten GeForce 2 isminin ardından gelen GTS'de Giga Texel Shrader anlamında kullanılmış (Ninja Kablumbağalar da bir Shrader vardı sanki?). Biraz daha bilgili olanlarınız fark etmişir ki burada bir terslik var. Biz bugüne dek Fill-Rate'den bahseden hep saniyedeki Pixel





oranını kullanırdı. Şimdi bu pixel ve texel karmaşası da nereden çıktı? Önce kavramları yerine oturtalım. Pixel ekran kartının 3D çipinin ürettiği her noktaçuktur. Texel ise Texture Pixel'in kısaltmasıdır ve ekran kartının ürettiği render edilmiş her doku noktasını ifade eder.

Şimdi hesaplara bir bakalım GeForce2, 4 ayrı render kanalına (pipeline) sahip ve bunların her biri 200MHz hızında yani saniye de 200milyon pixel üretebiliyor. Kisacısı GeForce2'nin toplam Fill-Rate oranı 800milyon pixel/sn olmalı. Zaten bunu daha önce söyledim. Ama bu her dört render kanalı ürettiği her pixel'e aynı anda iki doku uygulama yeteneğine sahip. Bu yüzden üretebildiği doku parçası oranı gerçek Fill-Rate'ının iki katı yani 1.6 milyar pixel/sn. Elbette bu daha büyük olan değeri kullanmak NVidia'nın işine geliyor. Ama onları pek de suçlamak lazımlı çünkü bu işi asıl başlatan 3dfx.

Bu değerlerin ne kadar gerçekçi olduğu ve ne ifade ettiği aslında bizi çok da ilgilendirmiyor. Çünkü biz yaptığımız benchmark'ların verdiği sonuçlar sayesinde gerçek performansı rahatça görebiliyoruz. Ve saniyedeki kare oranı ekran kartının gücünü göstermek için fazlaıyla yeterli bir değer.

Yeni GeForce'un Marifetleri

Performansı bir yana bırakalım ve yeni GeForce'umuzun yeni teknik özelliklerine bir bakalım. GeForce2 elbette GeForce ile birlikte tanıdığımız önemli bir teknolojik özelliği, Cube Environment Mapping'e sahip. Nesneler üzerinde çok daha gerçekçi yansımalar olmasını sağlayan bir özellik bu.

Ancak GeForce2 ile iki yeni

özellikle tanıyo- ruz. Bunlardan birincisi Full Scene Anti-Aliasing, ikinci ise NVidia Shading Rasterizer. Geri Full Scene Anti-Aliasing (bundan sonra FSAA) bundan aylar önce 3dfx tarafından Voodoo 5'lerle birlikte tanıtılmıştı. Ancak şu ana dek

Voodoo 5 ortaya çıkmadığına göre FSAA için GeForce2 ile birlikte gelen yeni bir özellik diyebiliriz. NVidia Shading Rasterizer ise oldukça yeni bir kavram.

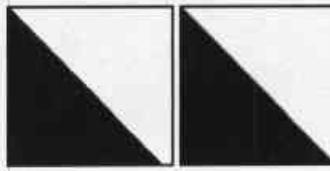
Full Scene Anti-Aliasing

Anti-Aliasing'in ne olduğunu bilmek için öncelikle Alias'ın ne olduğunu bilmeliyiz. Monitörünüzün çözünürlüğünü düşürdüğünüz zaman diaogonal çizgiler ve eğrilerin tırtık tırtık göründüğünü fark etmişinizdir. Özellikle Playstation'da bu çok daha belirgindir. Bunu daha iyi görmek için Paint'de boş bir sayfa açıp çaprazlamasına bir çizgi çekip daha sonra, çektiğiniz bu çizgiye zoom yapabilirsiniz. Tüm bu örneklerde gördüğümüz tırtık tırtık, merdivensi ve rahatsızıcı görüntüler olmalı. Peki bu rahatsızıcı görüntüleri yaratılan ne?

Monitordeki görüntüler pixel adını verdigimiz kare formundaki renkli alanlardan oluşur. Bu alanlardaki noktacıkları yan yana dizerken mükemmel bir yayat çizgi oluşturabilirsiniz. Ancak diaogonal yanı çarpaz bir çizgi çektiğinizde bilgisayarınızın tüm yapabileceğini bu kare formatındaki noktalardan merdiven gibi dizmektedir. İşte oldukça çırın gözükken ve grafik kalitesini en çok düşüren etkenlerden biri olan alias böyle oluşuyor.

Anti-aliasing'in amacı özellikle nesnelerin kenarında oluşan aliasları ortadan kaldırmak. Bunun tek yolu o çizginin bir alt ve bir üst sırası ile karıştırarak keskinliğinin kaybedilmesi. Yani bir anlamda fotoğraf işleme programlarındaki Blur efektinin uygulanması. Aşağıdaki örneklerden bu nu görebilirsiniz. Ancak bu etki sadece alias olan bölgelerde uygulanmalıdır yoksa görüntünün

genelinde bulanma söz konusu olur.



lerin tazeleme oranları genelde 60Hz civarındadır ve uzun kullanımında göz oldukça yorulur.

GeForce2'nin FSAA yeteneği?

Yine de FSAA bugün için oldukça yeni ve GeForce2 bile FSAA açısından çok büyük performans kaybına uğruyor. FSAA için yaptığım küçük Quake 2 testime bakarak bunu daha iyi görebiliyoruz. FSAA'yi açtığımızda 800x600 çözünürlük ve 16-bit renk derinliğinde kare oranı 159.5'dan 102'ye düşüyor. Halbuki 1600x1200 çözünürlük ve 16-bit derinlikde kare oranı 119kare/sn. Yani FSAA açıldığında 800x600'de aldığımızın çok üzerinde. Elbet gelecek nesil 3D kartlarda bu performans farkları daha az olacaktır. Ekran kartları yeterince güçlendiğinde FSAA açıken 1600x1200'de oynamak oldukça ilginç bir deneyim olacaktır. Çünkü bu 3200x2400'de oynamak gibi bir şey olur. Tabii bunun için aynı zamanda ekran kartlarının çizebildiği maksimum 3D görüntünün de bu değerlere ulaşması gerekiyor.

Bu arada önemli bir konu GeForce2'nin FSAA konusunda ne kadar başarılı olduğunu. Elbette büyük bir performans düşüşü söz konusu ancak bu oldukça doğal. Burada önemli olan GeForce2'nin tüm bu işlemleri donanım üzerinden yaparak performanski düşüşü minimuma indirmiş olması. Aslında kimileri GeForce2'nin bu işi donanım değil yazılım ile yaptığı ve bunun işlemciye çok büyük bir yük bindirdiğini iddia ettiler. Bunun doğruluğunu görebilmek için küçük FSAA Quake 2 testimizi bir de işlemciye overclock ederek yaptım. 800x600 gibi düşük bir çözünürlükte işlemci genelde darboğaz oluşturur. Bu yüzden işlemci hızlandırdığınızda kare oranlarında büyük sıçramalar olur. Bunu burada kolayca görüyoruz. İşlemciyi 50MHz hızlandırınca 800x600, 16-bit kare oranı

159.5'dan 176'ya fırlıyor. Ancak FSAA açıkken durumun nasıl değiştiğine bakarsak arada çok az bir fark olduğunu görürüz. Çünkü FSAA aslında 1600x1200 çözünürlük anlamına geliyor ve burada işlemci darboğazı olmadığı için kare oranı değişmiyor. Demek ki GeForce2 FSAA'yı kendisi beceriyor ve işlemciye ek bir yük bindirmiyor.

NVidia Shading Rasterizer

Ancak NVidia'nın asıl üzerinde durduğu konu FSAA değil NSR. Yani NVidia Shading Rasterizer. NVidia'nın bu yeni teknolojik gelişimi yeni bir aydınlatma metodu. Bu metodun ismi Per-Pixel Lighting. Aslında bu yeni metod her biri Per-Pixel olan üç ayrı aydınlatma yöntemi, Bump Mapping, Diffuse Lighting ve Specular Lighting'den oluşuyor. Per-Pixel Lighting'in tam olarak ne olduğunu anlamak için oncelikle daha eski ışıklandırma yöntemlerine bakalım.

Halen kullanılan en eski ışıklandırma yöntemi Vertex Lightning. Bu metod her poligonun ışık kaynağı ile olan ilişkisine göre aydınlatılması prensibiyle çalışıyor. Ancak buradaki en büyük handikap bir poligonun tüm yüzeyinin köşे noktalarının ışık kaynağıyla ilişkisine göre aydınlatılıyor olması. Bu küçük objeler için sorun değil. Mesela oyun içindeki bir şamdan veya bir sandalye onlarca poligonan oluşanluğu için üzerindeki ışık efekleri gayet gerçekçi olacaktır. Ama söz konusu olan büyük bir duvar olunca işler değişiyor. Çünkü duvar ne kadar büyük olursa olsun sadece iki poligonan oluşur ve bu durum aydınlat-

manın gerçeklikten çok uzak gözükmesine yol açar.

İkinci metod ise Light Mapping. Bu metod her yüzey için özel bir doku haritası bulunur. Bu ekstra doku haritası yüzeyin neresinin ne kadar aydınlatılacağını gösterir. Bu aydınlatma haritası yüzeyin gerçek doku haritası ile birleşince ortaya oldukça hoş aydınlatılmış mekanlar çıkar. Ancak buradaki sorun şu: O aydınlatılmış yüzeye nereden bakarsınız bakın görüntü sabittir. Bu da gerçekten uzaktır. Ayrıca her yüzey için fazladan bir harita hazırlanması ve bunun uygulanması hem 3D performansını hem de oyuncuların üretim sürelerini olumsuz yönde etkiler.

Per-Pixel Lighting

NVidia şimdi tüm bu dertlere bir son vermek niyetinde. Geliştirdiği yeni sistem ise bir yüzeydeki her pixel için ayrı hesap yapılması mantığına dayanıyor. Elbette ekran kartının bunu yapabilmek için hala ekstra veriye ihtiyacı var. Bu veriler yüzeydeki her pixel'in doğrultusunu ve hangi yöne baktığını gösteren bir haritadan ibaret. Bu haritanın hazırlanması Light Map'den çok daha kolay. Üstelik bu harita bize her pixel ile ilgili tüm bilgileri verdiği için tek bir veri ile hem aydınlatma, hem gölgelendirme hem de bump-mapping uygulanmış oluyor. Üstelik bugüne kadar uygulanan metodların hepsinden çok daha gerçekçi olarak.

Per-Pixel Lightning bence GeForce2'deki en önemli gelişime. Üstelik FSAA gibi "aman raktımdan önce ben yapayım" mantığıyla değil "yeni ne yapabilirim?" mantığıyla hazırlanmış gibi gözüküyor. Ancak bu yeni teknolojinin gerçekten işe yarıyapamayacağını ve tek bir veri kaynağı ile tüm aydınlatma rutinlerinin tamamlanıp tamamlanamayacağını göreceğiz.

Sürücüler

NVidia, GeForce2 ile sürücüler konusunda oldukça önemli bir gelişme kaydetti. Daha önce 3.xx ailesi sürücülerini kullanan NVidia, GeForce2 ile 5.xx sürücülerini de piyasaya sürmüştür. Aslında 5.xx sürücülerin beta'ları ortalıkta dolanıp duruyordu ancak NVidia'nı yasallaştırması ile ekran kartı üreticisi firmalar da kullanmaya başlayacaklar. Bu yeni sürücülerin üç önemli getirisidir. Birincisi FSAA desteği. Yani FSAA'nın asıl kaynağı 5.xx sürücüleridir. Elbette bu 5.xx sürücüsünü yükleyen GeForce ve GeForce DRR kullanıcılarının da bu özelliği kullanabilecekleri anlamına gelir. Ancak GeForce2 performans olarak FSAA konusunda bu kadar yetersizken daha önceki modellerin şansı ne olur bilemiyor.

İkinci yenilik ise S3TC desteği. Ekran kartı işine son veren S3'ün geliştirdiği ve bugüne kadar aktif olarak kullanılmayan bu yüksek doku kullanabilme metodunu umarız NVidia'nın desteği ile birlikte yaygınlıktır. Uretileli bir seneye geçmiş olsa da S3TC oldukça şey vaat ediyor ve bunların başında daha fazla gerçeklik geliyor. Bu arada NVidia'nın bu teknolojiyi desteklemek için S3'ün ortadan çekilmesini beklemiş olması çok üzücü.

Üçüncü gelişme ise performansındaki artış. Yeni sürücüler ile GeForce'ler çok daha hızlı çalışıyor. Aslına bakarsanız GeForce2 ile GeForce arasındaki performans farkının temel sebeplerinden biri de sürücülerdeki fark. Ama 5.xx sürücüler sadece GeForce2 kullanıcıları için değil. NVidia bunu pek onaylar gözükmesse

de GeForce kullanıcıları da 5.xx sürücülerine geçerek performanslarını artırbilirler. Tabii NVidia'nın 5.xx sürücülerini GeForce kullanıcılarına tavsiye etmemesinin sebebi GeForce ile GeForce2 arasında çok da büyük performans farkı olmadığını belli etmemek olabilir.

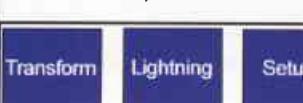
Test Sisteminde Değişiklik

Test sonuçlarına geçmeden önce küçük bir açıklama yapalım. Bu ay Test sisteminde küçük bir değişiklik yaptım. AMD Athlon test sisteminin anakartını Asus K7M'den Abit KA7'ye çevirdim. Böylece Athlon sistemimiz UltraDMA-66 ve AGP 4X yeteneklerine sahip oldu. Aynı değişikliği Intel Pentium III test sistemi için de uygulamak ve ApolloPro 133 chipsetine sahip bir anakart kullanmak istiyordum ancak sıparış verdiği anakart testlere yetişmeyeince bu değişiklik gelecek aya kaldı. İkinci bir değişikliği de Quake II testlerinde yapıyorum. Artık hiçbir anımlı kalırmayan ve işlemci darboğazı oluştugu için degersiz sonuçlar vermeye başlayan 1600x1200 çözünürlüğü kullanacağım. Bu ay 800x600 çözünürlüğü son kez göreceksiniz 1024x768 çözünürlükte ise bir değişiklik yok.

Ve Nihayet Testler

GeForce2'den yeterince bahsettiğim sonra nihayet test sonuçlarına geçebiliriz. Bu ay yazının şu ana kadarki bölümünü hazırlarken piyasaya çıkan ilk iki GeForce2 olan Leadtek WinFast GeForce2 GTS ve Creative 3DBlaster GeForce2 GTS'den fazlasıyla yarılandım. Bu da onları fazlasıyla inceleme fırsatı edinmiş olmam anlamına geliyor. Diyebilirim ki bir süredir onları yatıp kalkıyorum.

Daha önce hazırladığım GeForce DDR'lar ile ilgili yazımı hatırlıyorsanız beraber bir durum orada da geçerliydi. DDR GeForce'ler hakkında elimdeki kartları kullanarak edindiğim verilerle uzun bir yazı yazmış ve sonunda kartlardan kısaca bahsettim. Söylediğim ise "Yok birbirinden farklı asında" olmuştu. Fark sadece detaylarda idi. WinFast ve Creative'in GeForce2 kartları için de bu geçerli. Zaten performans farkları bunu fazlasıyla ortaya ko-



Tüm kanallar GeForce2'den bariz şekilde daha hızlı

Yeni shading işlemci çarpıcı per-pixel efektleri üretiyor

Entegre edilmiş dijital çıkış ile daha güçlü video işlemci

NVIDIA Shading Rasterizer (NSR)

Pixel Pipe 1
Pixel Pipe 2
Pixel Pipe 3
Pixel Pipe 4

Yüksek Netlikte Video İşlemci

yorum. Performans farklılığı mı dedim? Yani performans farklılığı. Gerçek hemen hemen her testte Winfast GeForce2 rakibini geçmemiye başardı. Ama performans farkı hiçbir zaman %2'yi bulmadı. Ardakta %1'lik fark ise sürücülerdeki farklılıklarla kaynaklanıyor. Bunu sürücüler kısmında biraz daha açacağız.

Ancak bu ayın farklılığı elimde sadece GeForce2'ler değil bir de 64MB DDR RAM'e sahip GeForce olması. Bu oldukça ilginç karşılaşmaları yapabilmeye olanak veriyor. Winfast'ın bu yeni kartı fazla 32MB RAM'e sahip ancak bu diğer DDR-RAM'lerden farklı olarak SGRAM değil performansı daha düşük olan SDRAM. Aklinız karışmasın. DDR-RAM'ler de normal RAM'ler gibi SGRAM veya SDRAM'ları ancak normal hızlarının iki katında çalışmalarına olanak veren özel bir teknike sahipler. Bugüne kadar incelediğimiz diğer tüm kartlarda DDRRAM'ler iki kat hızda çalışan SGRAM'lerdi.

Her ne kadar Winfast'ın 64MB'lık kartında kullanılan RAM'lerin tipi daha az performansa sahip olsa da RAM miktarının artması olması bunu fazlasıyla katpatmış. 64MB'lık Winfast GeForce bugüne kadar gördüğümüz GeForce'lar içinde en hızlı olanı. Ama yine de nefesi GeForce2'ler ile yarışmaya yetmiyor. 64MB'lık model gene de GeForce2'lerden %3 ile %40 arası daha yavaş. Ama ortalamaya vurduğumuz zaman performans farkı genelde %10 civarında. Bu oldukça etkileyici çünkü bir nesil öncenin çipi ile GeForce2'lere bu kadar yaklaşmak kolay bir iş olmasa gerek. Tabii bunda 64MB'lık modelin Winfast GeForce 256 DDR Plus modeli baz alınarak üretilmiş olmasının büyük payı var. Yani 64MB'lık model GeForce'un normal çekirdek ve RAM hızından daha yüksek hızlarda çalışıyor. Bu kartın tek talihsizliği GeForce2'den pahalı olması.

Fiziksel Yapı

GeForce2'nin fiziksel yapısında NVidia'nın önceki tüm modellерinden farklı olarak TV-Out birimi ekstra bir köprü olarak düşünülmüş. Bu ekstra parçayı referans kartının üzerinde görebilirsiniz. Winfast ve 3DBlaster arasındaki fiziksel farktan ilki bu parça ile ilgili.

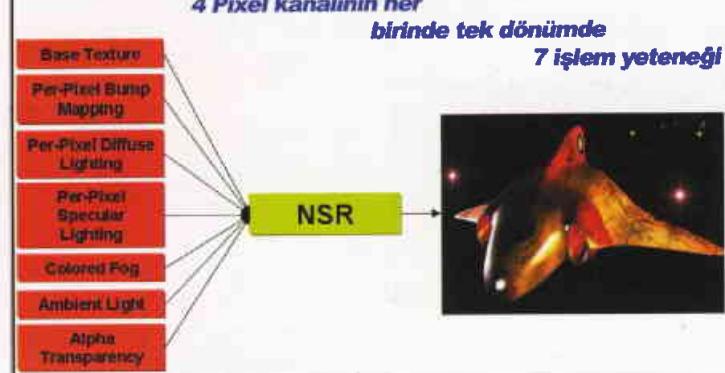
İi. Her iki kart da bu ek parça ve dolayısıyla TV-Out'a sahip değiller. Ancak 3DBlaster'in üzerinde bu ek parçanın takılabilmesi için yuvaları konulmuş. Winfast'ın üzerinde bu yuvalar yok. Dolayısıyla Winfast'a TV-Out eklemenin hiç bir yolu yok. Peki 3DBlaster için böyle bir şansa sahip miyiz? Pek söyle gözüküyor çünkü kartı kasa ile birleştiren metal plaka üzerinde TV-Out için boşluk bırakılmış. Yani TV-Out modülü bulup taksanız bile bu metali delmedikçe işinize yaramayacak. Demek ki Creative böyle bir ek upgrade paketi düşünmemiş.

İkinci fiziksel fark ise Winfast'ın üzerindeki koca ısı giderici. Creative'inkinin yaklaşık olarak iki katı. Ancak bence bu çok büyük bir talihsizlik. Elbette Leadtek'in fazla dan masrafi göze alarak daha iyi bir soğutma sistemi kurması hoş. Ama GeForce2 zaten ısı sorunu olan bir çip değil ve bu soğutma ya ihtiyacı yok. Hatta fana sahip olmayan büyük bir ısı giderici bile GeForce2'yi serin tutmaya yeter gibi geliyor bana. Geforce2'de sorun olan ve asıl isınan parçalar RAM'ler. Keşke Leadtek o büyük ısı gidericiyi kullanmak yerine daha makul bir tane kullanısa ve sadece 4 parça olan RAM'lerin üzerine küçük ısı gidericiler ekleseydi. Pek çok ülkede bu iş yapmak için ekstra ısı gidericiler alıp RAM'lerin üzerine yapıştırılıyorsunuz ancak bu ısı gidericilerden ülkemizde olduğunu sanmıyorum. En azından ben bugüne dek görmedim. Eğer Leadtek bu yola gitse RAM'leri overclock ederken çok daha yüksek değerlere zorlayabilirdik. Ve Leadtek de benden yılın ekran kartı ödülünü almayı hemen hemen garantiledi.

Sürücüler

İki kart arasındaki en belirgin değişiklik sürücüler. Aslında her iki kart da piyasaya NVidia'nın 3.84 referans sürücülerini baz alan sürücüler ile çıktılar. Ancak kısa süre önce her iki kart için de yeni sürücüler çıktı. Ben de testler sırasında bu yeni sürücüler kullanmayı tercih ettim.

3DBlaster'in kullandığı sürücü NVidia'nın son referans sürücüsü olan 5.22'yi baz almış. Ustelik re-



ferans sürücülerinin tüm özelliklerine sahip. Hatta bu Ay Ace's Zone'da anlattığım gizli ayarlara bile. Yani 3DBlaster'ın seçeneklerin referans sürücülerile, registry ayarlarıyla işi olmayacağı. Creative'i bu açıdan tebrik etmemek elde değil. Tabii son sürücülerini yine böyle güncel olarak takip etmeye devam etmeleri şartıyla. Çünkü önceki GeForce'larda bunu yapmamışlardı.

Creative yeni 3DBlaster sürücülerile ile birlikte Blaster Control 4.0'ı da kullanıcılarına sundu. Blaster Control oldukça sık ve kullanışlı bir arabirim ile ihtiyacınız olan tüm bilgi ve ayarları sunuyor. Buradaki tek eksik GeForce2'nin çekirdek hızını artıramamanız. Ama bunun pratikte hiçbir zararı yok. Çünkü çekirdek hızını artırmak zaten performans artışı sağlayıyor ve overclock ederken RAM hızını artırmak yeterli.

Ama illa çekirdek hızını da artırmak istiyorum diyeysiniz bunu Game Launcher ile yapabilirsiniz. Blaster Control'e ek olarak gelen bu



faydalı yazılım her oyun için farklı görüntü ayarları oluşturmanızı sağlıyor. Overclocking'den FSAA'ya kadar tüm ayarları bu araç üzerinden her oyun için ayrı ayrı yapabiliyorsunuz. Buradaki tek dez avantaj oyunları bu araç üzerinden çalışmak zorunda olmanız. Ama yine de oldukça başarılı. Kisacası 3DBlaster GeForce2 sürücüler konusunda bizden tam not aldı.

Winfast GeForce 2'nin kullandı-

ğı sürücüler ise NVidia'nın 5.13 referans sürücülerini baz alıyor. Yani 3DBlaster'ın sürücülerinden ikinci versiyon daha düşük ama oldukça yeni. Winfast'ın görüntü özelliklerinin ilk sayfasına yerleşen ayarları sayesinde çekirdek hızı dahil tüm ayarları yapabiliyorsunuz, biri hariç: Full Scene Anti-Aliasing. Bu özelliğin GeForce2 ile gelen sayılı yeniliklerden biri olduğunu düşündürince oldukça hayal kırıcı bir durum. Gerçi 5.13 referans sürücüsünde zaten Direct3D için FSAA desteği yoktu. Ancak 5.02'den beri var olan OpenGL FSAA desteği konmuş olması gerekiyordu. Her halde Leadtek GeForce2'nin performansını FSAA için yeterli bulmadı.

Winfast'ın sürücülerinin 3DBlaster'dan üstün yanı performansının daha fazla olması. İki versiyon eski olmasına rağmen Winfast GeForce2 sürücülerini sayesinde %1 de olsa rakibini geçmeyi başardı. Ancak stabilité olarak performanstan bağımsızlığını koruyamıyor bu sürücüler. Hiç kilitlenmeye yol açmasa da Winfast GeForce2 Athlon sistemimizde tüm çabalarına rağmen Quake II'yi çalışmamayı reddetti. Ayrıca

3DMark2000 testlerinde görüntüde bir hata tespit ettim. Görüntüde dalgalanma yaratılan sorun Depth Buffer'dan kaynaklanıyor gibi geldi bana. Winfast en kısa sürede performanstan ödün vermeden FSAA'yı açmaya imkan veren ve küçük sorunları gideren yeni bir sürücü çıkaracaktır diye umuyorum. Zaten en sık sürücü güncelleyen firma bugüne kadar hep Leadtek'di.

Fiyat Performans

Leadtek'in öne geçtiği nokta işte burası. Çünkü rakibi ile arasında 24\$ gibi bariz bir fark var. Gerçi kartlar piyasaya henüz çıktı-

Benchmark

			3DBlaster GeForce2 GTS	Winfast GeForce2 GTS	Winfast GeForce 256 64MB
Intel - 3dmrk	800x600x16	3dmrk	4198	4414	3992
		game 1 mid detail	53,8	57,5	50,5
		game 2 mid detail	44,3	45,6	46
Intel - 3dmrk	1280x1024x16	3dmrk	3834	3977	3101
		game 1 mid detail	53,6	56	46,6
athlon 3dmrk	800x600x16	3dmrk	4679	5154	4349
		game 1 mid detail	58,1	69,4	58,2
athlon 3dmrk	1280x1024x16	3dmrk	3992	4233	3182
		game 1 mid detail	55,9	62,6	49,2
intel Quake 2	800x600x16	demo	48,3	42,8	41,8
	1024x768x16	demo	154,4	156,7	149
	800x600x32	demo	156,4	154,6	125,1
intel Quake3	800x600x16	demo	155,4	157,2	145,2
	1024x768x32	demo	144,1	145,8	112,3
Athlon Quake 2	800x600x16	demo	81,3	82,9	79,6
	1024x768x16	demo	80	81,1	73,2
	800x600x32	demo	79,9	81	76,3
Athlon Quake3	800x600x16	demo	70,3	71,2	59,8
	1024x768x16	demo	161,5	x	155,5
	800x600x32	demo	161,5	x	127
	1024x768x32	demo	160,2	x	150,6
Athlon Quake3	800x600x16	demo	147	x	113,1
	1024x768x16	demo	86,8	87,4	82,6
	800x600x32	demo	84,6	84,5	74,5
	1024x768x32	demo	84,3	84,7	78,3
			72	72,4	59,7

gi için bu farklar biraz daha suni olabiliyor. Çünkü ilk bir ay içinde firmalar rekabet gereği fiyat ayarlamalarına gidiip fiyatlarını bir parça indirecekler ve ay sonuna doğru fiyatları belli bir dengeye oturmuş olacak ve birkaç ay oyle gidecek. Fiyat Performans değerlendirmesini o zamana bırakmayı tercih ediyorum. Yani gelecek ay veya bir ay daha sonra yapacağım karşılaştırmalı GeForce2 testine.

Ancak hem Creative hem de Leadtek beni bir konuda hayal kırıklığına uğrattı. Çünkü her iki kart da oldukça pahalı olmasına rağmen beraberinde diş dokunur bir yazılım gelmiyor. Belki WinDVD 2000'in her ikisinde de yer almasını olumlu bir gelişme olarak görebiliriz ve Creative'in GeForce2'nin yeteneklerini tanıtan Experience CD'si ilgi çekebilir ama nerede bizim hediye oyunlarımız? İnsan bir ekran kartına 350\$'ın üzerinde para verince beraberinde T&L destegine sahip az çok yeni bir oyun bekliyor. En azından T&L destegine sahip oyunlardan hazırlanmış bir demo paketi. Ama yok. Leadtek artık her ekran kartının içinde gördüğümüz Colorofic 3Deep'i verirken Creative buna ek olarak her ürününü koymayı adet edindiği Lava Player ve MediaRing Talk'a yer vermiş. Tamamıyla yararsız. Creative'in Experience CD'sindeki NVIDIA demoları ve Dagob Moor Zoological Gardens ile avunmak-

tan başka bir şey yapamıyoruz..

LEVEL'in Yorumu

Her şeyden önce unutmamak gereken bir şey var. GeForce2 altı ay önce GeForce'un yaratıldığı gibi bir devrim yaratmadı. Onu aynı TNT'nin ardından çıkan TNT2 gibi

düşünmekte yarar var. Zaten NVidia strateji gereği sonbaharda yepen bir kart çıkartıp baharda onun daha hızlı bir versiyonunu kullanmakla yetiniyor. Üstelik bu sefer ciddi RAM sorunları yüzünden performans farkı da %20-%30 se-



URUN ÖZELLİKLERİ

3DBlaster GeForce2 GTS	Winfast GeForce2 GTS	Winfast GeForce 256 DDR Plus 64MB
Teknik Özellikler (Her iki kartta aynı)		
NVidia GeForce2 GTS işlemci (200MHz)	AGP 2X/ 4X veriyolu desteği	NVidia GeForce 256 işlemci (150MHz)
350MHz RAMDAC	256-bit 2D hızlandırmacı	350MHz RAMDAC
1,6 milyar Texel/Sn	HDTV desteği	600 milyon Texel/Sn
32MB 6ns DDR-SGRAM	Full Scene Anti-Aliasing	64MB 6ns DDR-SDRAM (345MHz)
333MHz hızında	NVidia Shading Rasterizer	AGP 2X/ 4X veriyolu desteği
	Cube Environment Mapping	Cube Environment Mapping
3DBlaster GeForce2 GTS	Winfast GeForce2 GTS	Winfast GeForce 256 DDR Plus 64MB
Empa, Geripacom, Multimedya Tel: (212) 599 30 50, (212) 320 10 50, (212) 216 45 68	Leadtek Türkiye Tel: (212) 266 05 74	Leadtek Türkiye Tel: (212) 266 05 74
Beraberinde Gelen Yazılımlar	Beraberinde Gelen Yazılımlar	Beraberinde Gelen Yazılımlar
WinDVD 2000	Leadtek DVD	Leadtek DVD
NVidia Experience	Colorofic	Colorofic
MediaRing Talk		3D/FX, Dig. Video Producer,
Colorofic		Web 3D
Game Launcher		
LEVEL KARNEŞİ		
Teknoloji	10	10
Performans	9	9
Üretim Kalitesi	9	8
Fiyat/Performans	6	7
Ergonomi	5	2
GENEL	8/10	7/10

Altec Lansing

İthalat: Ufotek Telefon: (212) 225 68 08

LEVEL
Performans

LEVEL
Ekonomi

Dünyanın En Büyük Hoparlör Üreticilerinden Biri Türkiye

Piyasasını Bir Daha Deniyor

Altec Lansing adını pek çoğunuz duymamış olmalısınız. Büyüyük talihsizlik. Çünkü Altec Lansing dünya da multimedya hoparlörleri konusunda liderliğe oynayan bir kaç firmadan biri. Ama üzülmeyin bundan sonra sık sık duyacaksınız çünkü firma daha önce adını hiç duyurmadığı Türkiye piyasasına daha güçlü bir distribütör ile tekrar giriyor.

Dünyada zaten oldukça iyi bir isme ve geniş bir ürün yelpazesi ne sahip bir firma piyasaya girince bizler için sorun olur. Çünkü birçok yeni model piyasaya girdiği için hemen her ay birini incleyerek aradaki farkı kapatmak istenir. Ama bu sefer böyle olsun istemedim. Bu ay Altec Lansing'in yeni modellerinin tümünü inceleyeceğiz. Böylece hem bir merhaba demiş olalım hem de bir açığımız kalmayın.

Aslında Altec Lansing'in modelleri hiç karışık değil. Genelde belli bir standart üzerine kurulmuş birbirine benzeyen ancak her biri farklı kesimlere hitap eden bir ürün yelpazesi var. Bu açıdan Altec Lansing önemli bir boşluğu dolduracak gibi görünüyor.

Oncelikle bütün hoparlörlerde bulunan ortak özelliklere bir bakalım. İlk dikkat çeken özellik kesinlikle kalite. Altec Lansing ürün yelpazesindeki ürünlerin tümü kelimenin tam anlamıyla taş gibi. Kalite olarak Altec Lansing ile aşık atabilecek akıma gelen tek firma Yamaha. Durum bu derece cittidir.

Tüm hoparlörlerde bulunan ikinci önemli özellik bağlantı ve kabloların çok iyi ayarlanmış olması. Bu konuda Altec Lansing ile yarışabilecek bir firma bilmiyorum. Tüm modellerde ayarlar sağ yan hoparlörde elinizin altındadır. Hiçbir modelde ayak altında dolaşan bir adaptör yok. Hepsinde adaptörler Subwoofer'in içine ustaca yerleştirilmiş. Gereksiz kablolar yer verilmezken tüm kablolar, hangisinin nereye gire-

ceği kolayca tahmin edebileceğiniz şekilde kodlanmıştır. Hatta kablo uçları farklı formlarda yapılarak bir kablonun yanlış yere takılması imkansız hale getirilmiştir. Ayrıca hepsi farklı renkte uculara sahip ve girdikleri noktalarda bu renkler açıkça belirtilemiştir. Ne subwoofer'lar ne de yan hoparlörler gereğinden büyük deejiller ve görünüm olarak oldukça şıklar. Yani ergonomi konusunda Altec Lansing genel olarak benden tam not aldı ve hepsi birden Ergonomi ödülüne layık görüldü. Belki tek eksik 4+1 sistemlerde arka hoparlörler için ayak düşündürmemişi olası. Ama tüm arka hoparlörler duvara kolayca monte edilebilecek şekilde tasarılmış.



ACS 33

Ailenin bu en küçüğü 2 yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor. Yan hoparlörler diğer modellerdekiyle aynı büyüklükte ancak daha güçsüz. Zaten ACS 33 sıradan kullanıcılara için üretilmiş bir model ve performanstan çok fiyatı ile on plana çıkarıyor.

Ama bu sizin yanıltmasın. Her biri 5Watt gücündeki iki yan hoparlörü ve 10Watt gücündeki Subwoofer'ı ile bayağı gürültü yapabilen bir afacan. Tek kontrolü sağ yan hoparlör üzerindeki ses düğmesi. Sesin sonuna kadar kısınca kapanıyor.

En güzel yan subwoofer'a sahip pek çok 2+1 sistemin tersine oldukça dengeli olması. Yan hoparlörler subwoofer'ı ne bastırıyor ne de onun altında kalyor. Ancak yan hoparlörler bell bir

ses seviyesinden sonra zorlanmaya başlıyor. Subwoofer ise oldukça sağlam. Bass seviyesini ses ayarlarından tamamen Bass'a çekilmek isterseniz bile pek zorlanmıyor. "Çok marifetli olmasına gerek yok, temiz sesi olsun bir de iki günde dağılmışın, mümkünse ömrü boyu kullanabilelim" diyenler için.

ACS 65i

Altec Lansing bu model bolluğu içinde mavi ve şeffaf bir hoparlör çıkarmasa şaşardım. Ses olarak ACS 33'ün bir üst modeli olduğu söylenebilir. Yan hoparlörler 13Watt'a, subwoofer

27Watt'a çıkarılmış. Yani oldukça güçlü bir hoparlör. Ses kalitesi de oldukça iyi. ACS 33 gibi sağ yan hoparlördeki ses düğmesi dışında başka bir ayarı yok. "Müzik dinlemek için söyle kaliteli güçlü bir hoparlör olsa. Aman iMac'imin mavi şeffaf takımı bozmasın" diyenler için. Yani bizi ilgilendiren bir yan yok. Bu arada çok merak ediyorum iMac için Mavi Şeffaf plastikten masa çıktı mı? Böyle bir şey görən varsa lütfen haber versin.

ACS 54

Nihayet ilgimizi çekebilecek hoparlörler geliyor. ACS 54 özellikle oyuncular hedef alınarak üretilmiş bir hoparlör. 4 yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor ve çift stereo girişe sahip. Sağ yan hoparlör üzerinde ön ve arka hoparlörler için ayrı ses ayarları var. Yani

sistem olarak Creative'in FPS2000'ine oldukça benzeyen ACS 54'ün yan hoparlörleri

3" çapında ve 5Watt gücünde. FPS2000'ın 2.75"lik 3.5Watt gücündeki yan hoparlörleriyle karşılaştırınca daha güçlü olması gerekiyor. Ama bana sorarsanız öyle değil. ACS 54, FPS2000'inden daha fazla ses çıkarabiliyor ama bunu yaparken ses kalitesini koruyamıyor. Ses yükseldikçe tizleş-

yor ve sonda rahnatsız edici bir tınıya dönüşüyor. Ayrıca



ACS 65i

yan hoparlörlerin yanında 20Wattlık subwoofer oldukça eziliyor. Bu yüzden her ne kadar kağıt üzerinde yan hoparlörler 20Watt gücünde olsa da bundan yararlanıysınız. FPS2000'nin toplamda 14Wattlık hoparlörlerinin yanına 25Wattlık çok daha güçlü bir subwoofer yer aldığı için böylesi sorunları yoktur.

Bence ACS 54, FPS2000'ın biraz daha alt seviyesindeki bir hoparlör. Buna bağlı olarak fiyatı da daha düşük. FPS2000 ile ACS 54 arasındaki 35\$'ı onemseyenler için oldukça güzel bir seçenek. Üstelik pek çok oyuncuya tatmin edebilecek güçte. Bugüne kadar test ettim



ACS 54

100\$ civarındaki hoparlörler için de bir oyuncuya en uygun olanı.

ACS 56

İşte Altec Lansing'in oyuncular için asıl bombası. 4 yan hoparlör bir subwoofer'dan oluşan ACS 56 hem çift stereo hem de dijital girişe sahip. Dış görünüş olarak daha büyük olan subwoofer'ı dışında hemen hemen hemen ACS 54 ile aynı ve FPS2000'in sahip olduğu tüm özelliklere sahip. Ve ses gücü söz konusu olunca ACS 56, hem ACS 54'ün hem de FPS 2000'in oldukça otetinde. 35 Watt gücündeki 6.5"lik subwoofer ve her biri 8.75Watt gücündeki 3"lik yan hoparlörler ile toplam 70Watt ses gücüne sahip ACS 56. Yani FPS2000'in hemen hemen iki kat ses gücüne sahip.

Üstelik subwoofer'ı çok güçlü olduğu için yan hoparlörlerin yanında ezilmiyor. Ayrıca yan hoparlörlerde daha düşük modellerde olduğu gibi ses yükseldikçe tizleşmeyor. Hep dediğim gibi bu hoparlör komşularının başına bela olabilecek günde. Zaten test sırasında sevgili Cem'in yerinde hop oturup hop kalkmasını görmeliydiniz. "Kısuşunu biraz komşular polis çağıracağ"; "Ne dedin Cem seni duymuyorum". Tabii sosyal iletişimizlige yol açabileceğini de tahmin edebilirsiniz.

ACS 56'nın sağ yan hoparlörü üzerinden bass, tiz ve genel ses

düzeyini ayarlayabiliyorsunuz. Üstelik ayar düğmesinin hemen arkasındaki led göstergesi sayesinde hangisinin hangi seviyede olduğunu kolayca görebiliyorsunuz. Yine sağ yan hoparlör üzerindeki bir düğme hoparlörün oyun ve müzik modları arasında geçişini sağlıyor ve oldukça faydalı.

ACS 56 su ana kadar test ettiğim hoparlörler içinde en iyilerinden ve daha önemlisi benim için en iyi oyuncu hoparlörü. Fiyatı FPS2000'den 15\$ daha fazla. Ama bence bu farka değer. Eğer sıkı bir oyuncusunuz, Dolby Digital bir hoparlör aramıyorsanız ve "hak eden hoparlöre fiyatını" öde-



rim" diyorsanız ACS 56 tam sizin için. Onu tüm Altec Lansing'ların genel olarak aldığı Ergonomi ödülünün yanı sıra Performans ödül ile de onurlandırıyor. Yani yukarıdaki Performans logosu sadece ACS 56 için.

ADA880

Altec Lansing'in son, en güçlü ve en pahalı sistemi ADA880 ol-

dukça ilginç bir hoparlör. Onu ilginç kılan ilk özelliği 4+1 olmasına rağmen Dolby Digital desteklemesi. Normalde Dolby Digital için 4 yan hoparlör ve subwoofer'ın yanı sıra bir de center gerekli. Ama ADA880 sadece iki ön iki de arka hoparlör ile hiç de kötü olmayan bir Dolby Digital performansı sergiliyor. Bunun sebebi ön yan hoparlörlerin her ikisinin de center olabilecek seviyede olması. Her ikisinde de yer alan 3"lik drive'ların yanı sıra 1"lik tweeter bulunuyor. Bu sayede ön yan hoparlörler kendi işlevlerinin yanı sıra center'in yükünü de kaldırıyor.

Arka hoparlörlerin her biri de 10Watt ses gücüne sahip ve oldukça iyi ses veriyorlar. Onları ilginç kılan ise ön hoparlörlerde monte edilebilmeleri. Altlarındaki kaieler çıkarılıp ön hoparlörlerin üzerine geçiriliyor. Üstelik ön hoparlörlerde takıldıklarımda ayrıca kablo ile subwoofer'a bağlanmalarına gerek kalmıyor. Oldukça pratik ve akıcı bir sistem. Böylece film izlemek ve oyun oynamak gibi dört hoparlörün çevrenizde yerleşmiş olmasını isteyeceğiniz zamanlar dışında sistemi oldukça.

ça az yer kaplayan iki hoparlörlü bir sistem haline getirebiliyorsunuz.

ADA880'un en çarpıcı parçası ise kuskusuz subwoofer'i. 40Watt gücündeki 8" çapında ve tam anlamıyla bir dev. Yaklaşık 30x28x40cm ölçülerindeki subwoofer'i aynı zamanda sehpada kullanmak mümkün. Elbette ses gücü de aynı ölçüde yüksek. ADA880'un subwoofer'i ile istediğiniz kadar bass'a sahip olacaksınız.

İlginc tasarımları ve yüksek ses gücü ile ADA 800 genelde ev kullanımı için çok iyi bir hoparlör. Ancak epey farklı bir hoparlör olduğu için daha çok zevkine hitap ettiği kişilerin tercih edeceğii bir sistem. Yani standart bir modeldense ilginç bir alternatif.

LEVEL'in Yorumu

Altec Lansing'in geç de olsa gelmiş olması biz kullanıcılar için çok daha fazla seçenek anlamına geliyor. Üstelik yüksek kalite ve performanslarına ek olarak makul fiyatlar ile rakiplerine oldukça zor zamanlar geçirecek gibi.



ACS 33	ACS 56	ACS 54	ACS 56	ADA880
Fiyatı: 52\$	Fiyatı: 101\$	Fiyatı: 99\$	Fiyatı: 149\$	Fiyatı: 299\$
Teknik Özellikler	Teknik Özellikler	Teknik Özellikler	Teknik Özellikler	Teknik Özellikler
2+1 sistem	2+1 sistem	4+1 sistem	4+1 sistem	4"lik subwoofer 40Watt
4"lik subwoofer 15Watt gücünde	6.5"lik subwoofer	4"lik subwoofer	6.5"lik subwoofer 35Watt	3"lik yan hoparlörler ve 1"lik iki tweeter toplam 40Watt
3"lik yan hoparlörler	27Watt gücünde	20Watt gücünde	3"lik yan hoparlörler	Magnitik koruma (subwoofer hariç)
toplam 10Watt gücünde	3"lik yan hoparlörler	3"lik yan hoparlörler	toplam 35Watt gücünde	S/PDIF giriş
Magnetik koruma (subwoofer hariç)	toplam 13Watt gücünde	toplam 20Watt gücünde	Magnetik koruma (subwoofer hariç)	Dolby Digital desteği
	Magnetik koruma	Magnetik koruma	(Dolby Digital desteği yok)	Uzaktan kumanda
Teknoloji	5	5	7	9
Performans	5	7	8	10
Üretim Kalitesi	9	9	9	9
Fiyat/Performans	7	5	8	9
Ergonomi	9	9	9	8
GENEL	6/10	7/10	8/10	10/10
GENEL	GENEL	GENEL	GENEL	GENEL

Guillemot Racing Wheel

İthalat: Ufotek Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 45\$ (Racing Wheel), 152\$ (FF Racing Wheel)

**Guillemot ekran kartlarının ardından
direksiyonları ile de piyasada...**

Bu ay incelemelerimiz az ama öz oldu sanırım. Yeni GeForce2'ler ve kaliteli 5 hoparlörün ardından her halde piyasaya yeni giren iki kaliteli direksiyon gibi güzel bir şey olamadı. Eh "Oyunlarla ilgisi olan şeyle çok yer veriyorsun" diyen arkadaşlar bu ay mesut olmuşlardır umarım.

Guillemot'un inceleyeceğimiz iki direksiyonundan biri standart model olan Racing Wheel (yaratıcı bir isim), diğeri ise FF özelliği olan Force Feedback Racing



Wheel (bu isim üzerine daha çok düşünülmüş). Her iki direksiyonda uzaktan dış görünüm olarak birbirlerine oldukça benziyorlar. İkisinde de hoş dizaynları yanında ilk dikkat çeken direksiyonun ortasındaki Ferrari arması. Guillemot usunmeyip Ferrari'den logosunu kullanma izni almış ve bunu direksiyonlarına yerleştirmiştir. Elbette oyun performansına artı bir etkisi yok ama yine de hoş bir uygulama.

Her iki direksiyonu da bilgisayarınıza hem gameport hem de USB üzerinden bağlayabiliyorsunuz. Direksiyonlar kendi sürücülerle birlikte geldiklerinden tanıtmaları da sorun olmuyor. Ayrıca sürücülerle birlikte yüklenen küçük bir araç yardımıyla düğmelerle fonksiyonlar atamak ve direksiyonunuzu özelliklerini test etmek mümkün.

Racing Wheel

Standart ve doğal olarak daha ucuz olan model Racing Wheel düğme sayısı konusunda bir hayli zengin. Direksiyonun üzerinde iki yön padı var. Bunlardan biri sekiz yönlü gerçek bir yön padı; diğeri ise dört yönlü ve isteğinize göre

dört ayrı tuş gibi de çalışabiliyor. Bunların dışında direksiyon üzerinde 7 ayrı tuş daha var. Direksiyonun arkasında ise 4 kulaklık gizli. Bunlardan üst tarafta olanlar vites değiştirmeye yarayan iki tuş gibi çalışıyor. Altta iki analog kulaklık ise pedalların yerini tutuyor. Elbette Racing Wheel normal pedallara da sahip ancak direksiyonun altına konan pedallar kullanımsızdır. Ancak Guillemot

Racing Wheel'in en sorunlu yanı masaya sabitlemenizi sağlayan sistem. Oldukça uğraşlısı ve yorucu olan sistem bence çok daha kolay yapılabilmemiş. Bunun yanında direksiyon olması gereken daha hafif olmuş.

Herhangi bir fonksiyonu olmasa bile direksiyonun ve onu tutan kaidenin ağırlaştırılması direksiyonun verdiği hissi geliştirebilmiş. Ama bu iki özellik dışında Racing Wheel hiç de fena değil ve bu fiyatla bulunabilecek en iyi direksiyonlardan biri.

ForceFeedback Racing Wheel

FF Racing Wheel başta Racing Wheel ile hemen hemen aynı gözüküyor ancak elinize aldığından ortada açık bir fark olduğunu görebiliyorsunuz. En önemli fark FF Racing Wheel'in çok daha ağır ve masif olması. Özellikle direksiyonun yapıldığı yarı sert plastik oldukça güzel bir duyguya uyandırıyor. FF Racing Wheel'in üzerinde de Racing Wheel'de ki gibi iki yön padı var. Birinci 8, diğeri 4 yönlü olan bu pad'ler direksiyonu tutunuzda baş parmağınızın altında kalacak şekilde duruyor. Bunun dışında cihazın üzerinde iki düğme var. FF Racing Wheel'de düğme sayısının çok daha az olması ilginç. Ancak bu kadar tuşa zaten ihtiyacımız yok. Bence yanlış olan FF Racing Wheel'de az tuş bulunması değil Racing Wheel'de fazla tuş kullanılmış olması.

FF Racing Wheel'inin bir fazlası da sağ tarafta bulunan vites kolu. Genelde direksiyonlardaki vites kolları biçimiz ve kullanımsızdır. Ancak Guillemot

FF Racing Wheel'in üzerinde oldukça sık ve rahat bir vites kolu yerleştirmiştir. Eğer vites kolunu söylemeyeceğinizde direksiyonun kendisi Logitech'in Wingman Formula Force'una, gövdesi ise Microsoft Sidewinder FF Wheel'e benzeyen FF Racing Wheel'in alt kısmında aynı Sidewinder FF Wheel'de olduğu gibi bir kilitleme mekanizması var. Bu mekanizma direksiyonu masanızı kolayca sabitleyip çözübenmenizi sağlıyor. Bu sisteme her ne kadar direksiyonu çok sağlam sabitlese de direksiyonu söküp takmayı pek kolaylaştırmıyor.

FF Racing Wheel'in Force Feedback yeteneği oldukça iyi. MS Sidewinder FF Wheel ile çok benzer bir sistem kullandığından yarattığı etkiler de daha çok bu direksiyona benzeyen FF Racing Wheel ForceFeedback konusunda gayet iyi de olsa piyasadaki



en iyi FF direksiyonun Logitech'in Wingman Formula Force'u olduğu yönündeki düşüncemi değiştirmiştir. Ama Logitech'in piyasamızda gitmekle daha az gördüğü ve geriye sadece Sidewinder FF kaldığını düşününce FF Racing Wheel'in gelmiş olması piyasaya bir razı daha renk katacaktır.

LEVEL'in yorumu

Guillemot piyasada az sayıda bulunan kaliteli oyun kontrol cihazı üreticileri arasındaki yerini alıyor. Racing Wheel oldukça hesaplı ve ihtiyaçları karşılayabilecek bir model. FF Racing Wheel ise çok daha yüksek olsa bile makul bir fiyatla hem ForceFeedback hem de daha fazla kalite sunuyor. İstesiniz hesaplı ister seniz ForceFeedback bir direksiyon arıyorsanız Guillemot'lara mutlaka bir göz atın.

URUN DETAYLARI	Racing Wheel	FF Racing Wheel
	Teknik Özellikler	Teknik Özellikler
8 yönlü yön padı	8 yönlü yön padı	8 yönlü yön padı
4 yönlü yön padı	4 yönlü yön padı	4 yönlü yön padı
7 ayrı düğme	2 ayrı düğme	2 ayrı düğme
Vites kulaklıkları	Vites kulaklıkları	Vites kulaklıkları
Gaz ve fren kulaklıkları	Gaz ve fren kulaklıkları	Gaz ve fren kulaklıkları
Pedallar	Pedallar	Pedallar
LEVEL KARNESSI		
Teknoloji	4	8
Performans	6	8
Üretim Kalitesi	7	9
Fiyat/Performans	9	7
Ergonomi	6	8
GENEL	7/10	8/10

TNT2 ve GeForce'ların İnce Ayarları 2

Kaldığımız yerden devam ediyoruz. Bu ay sürücüler ve ince ayarları siz bekliyor...

Geçen ay en son yasal ve underground sürücülerden bahsediyorduk. Aradan geçen bir ay içinde 5.xx serisinden 5.22 ve 3.xx serisinden 3.90 beta sürücülerini çıktı. Peki 3.xx ve 5.xx'in anlamı ne? 3.xx sürücülerini hem TNT serisi ekran kartlarında hem de GeForce'larda kullanılıyordu. Ancak 5.xx sürücülerini tamamen GeForce'ler için geliştirildi. Her ne kadar nVidia, GeForce'lar için hala 3.xx sürücülerini tavsiye etse ve 5.xx sürücülerinin GeForce'ler için olduğunu söylese de bu bizi tam olarak bağılmıyor. Çünkü gerek SDRAM'lı gerekse DDRAM'lı GeForce'lar 5.xx serisi sürücüler ile daha performanslı çalışıyor.

3.xx ve 5.xx sürücülerin arasındaki tek fark performans değil. 5.xx seri Full Scene Anti-Aliasing ve S3TC doku sıkıştırma destekline sahip. Evet yanlış duymadınız. 3dfx'in uzun süredir üzerinde durduğu ve en büyük kozu olarak gördüğümüz Full Scene Anti-Aliasing'i kullanmak Voodoo5'lerden önce GeForce2'ler sayesinde mümkün oldu. Gerçi performans olarak FSAA büyük kayıplara yol açıyor. Ancak düşük çözünürlüklerde FSAA ile yeterli performans ve çok iyi görüntü kalitesi elde etmek mümkün. Bu konuya ilgili daha fazla bilgiyi bu ayki GeForce 2 yazımızda bulabilirsiniz.

Peki bu iki seriden hangi sürücüler kullanmalı? Ben 3.xx serisinden halen 3.84'ü tavsiye ediyorum. Özellikle TNT ve TNT2 kullanıcılarının tercihi bu olmalı. 5.xx serisinden ise 5.16 bence şuan en stabil çalışır. Ancak 5.xx serisini sadece GeForce sahipleri kullanabilecek. Bu sürücülerini ve diğer tüm nVidia referans sürücülerini www.reactorclinical.com adresinde bulabilirsiniz.

Registry ayarları

Kendinize en uygun sürücüyü yükledikten sonra ince ayarlara geçebiliriz. Bu ayarları 3.84 sürücüsüne göre anlatacağım ancak

hemen hersey 5.16 sürücüsü için de geçerli. İşe registry ayarlarından başlıyoruz. Overclock işlemini yapabilmek için öncelikle ekran kartımızın gelişmiş ayarlarının tümünü aktif hale getirmeliyiz. Bunun için [HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak] anahtarını bulun. Pek çoğunuz bu anahtarı bulamayacak. Çünkü 3.72'den sonrası sürücülerde bu anahtar yok. Ancak kendiniz son iki basamak olan [Global\NVTweak]'i yaratılabilsiniz. Daha sonra NVTweak seçili iken sağ tarafa sağ tıklayarak yeni Dword değeri ekleyin. Bu değere CoolBits adını verin ve değer olarak 3 atayın. Böylece gelişmiş ayarlara Hardware Options isminde yeni bir sekme eklenecek ve Direct3D ayarlarından

Adjust Z-Buffer depth to rendering depth if unequal ayarını kendi seçili halinde bırakın. Enable alternate depth buffering technique ayarını seçmemek 16-bit'te küçük bir performans artışı sağlayabilir ama bence seçili bırakıp görüntü kalitesinde atış sağlamak daha mantıklı.

Mipmap Levels'i bence 0 olarak bırakın. Ama farklı değerler atayıp denemeler yapabilirsiniz. Auto-Mipmap Method'u Trilinear/8-tap anisotropic ayarına getirirseniz görüntü kalitesi yükseltecektir ama bilinear olarak ayarlar sanız performans artışı sağlaysınız. Mipmap Detail Level'i mutlaka Best Image Quality'de tutun. Display logo when running Direct3D applications, adından da anlaşılan bu gereksiz ayarın da

ima kapalı olmasına faydalı var. Belki meraktan bir kere denenebilir.

PCI texture memory ayarını sadece PCI kartlarında geçerli olduğu için 0 olarak bırakın. Texel Alignment ayıyla oynamakta faydalı var. Disable vertical sync'i ise sadece benchmark yapacağınız zaman seçin edin. Normal zamanlarda V-sync'nin açık olması görüntüde oluşabilecek bozulmaları engeller.

OpenGL Ayarları

Enable buffer region extension'ı seçin, performans artışı sağlayacaktır. Allow dual planes'de seçili olsun. Ancak bir önceki ayı seçmediyiseniz bunu da seçmenin. Use fast linear-mipmap-linear filtering'i seçmek performansı, seçmemek ise görüntü kalitesini artıracaktır. Enable anisotropic filtering, bu ayarında seçili olması görüntü kalitesini artırır. Enable alternate depth buffering'i seçmek Direct3D'de olduğu gibi 16-bit'te görüntü kalitesini artırıp performansı bir parça düşürür. Disable support for enhanced CPU instruction sets, herhangi bir sorunla karşılaşmadığı surece seçilmemesi gereken bir ayar.

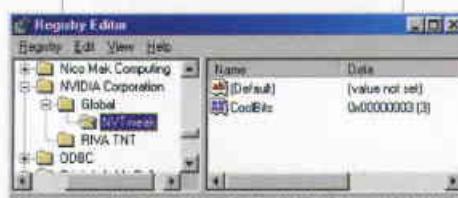
Default color depth for textu-

res'i zevkinize göre belirleyin. 32-bit seçmek görüntü kalitesini, 16-bit seçmek performansı artıracaktır. Buffer flipping mode'un Auto-select olarak kalmamasında faydalı var. Vertical sync'ı On by default olarak ayarlayın ve sadece benchmark yaparken kapatın.

Use up to x MB of system memory for textures in PCI mode bu ayar yine sadece PCI ekran kartları için geçerli olduğundan 0 olarak bırakın.

Overclock İşlemi

Registry ayarları sayesinde çikan Hardware Options sekmesinde Allow Clock Frequency Adjustment'ı seçin ve bilgisayarının isteğine uyup Windows'u yeniden başlatın. Artık buradan ekran kartınızı çekirdek ve RAM hızı ile oynayabilirsiniz. Her iki değeri de 5MHz'lik parçalarla artırarak stabilité ve görüntü sorunları çıkmayan en yüksek değeri yakalamaya çalışın. Her değer artışından sonra Quake III gibi sisteminizi zorlayabilecek bir oyunda ve yüksek çözünürlükte sorun çıkıp çıkmadığını bakın. Daha sonra hızı artırmak veya azaltmak isterken Windows'u yeniden başlatmanız gerekecek. Gerçi sistem bu konuda bir uyarıda bulunmuyor ancak bunu yapmazsanız ekran kartı ayarladığınız çekirdek ve RAM hızlarından düşük hızlarda çalışabiliyor. Yani her Windows ayında sadece bir kez ayar değiştirme hakkınız var. En yüksek performansa sahip stabil bir ayar yakalayınca Apply these settings at start-up'ı seçerek bu ayarın sürekli olarak geçerli olmasını sağlayabilirsiniz.

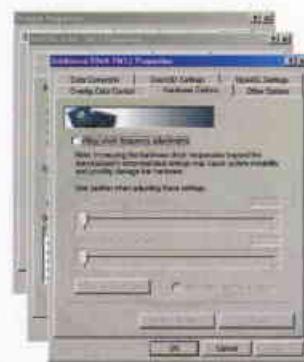


V-Sync'i kapatabileceksiniz.

İkinci bir registry ayarı ile 16-bit modunda Multi-Texture kullanma şansınız olacak. Sadece OpenGL destekli oyunlarda ve 16-bit'te de olsa performans artışı oldukça iyi. Bunun için [HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CurrentControlSet\Services\Class\Display\000xNVIDIA\OpenGL] isimli anahtarı bulun. Burada 000x olarak geçen değerdeki x herhangi bir rakam olacaktır. Siz en büyük rakama sahip olanı seçin. Bu anahtarı seçiktan sonra sağ tarafa sağ tık yapın yeni Dword değerini seçin ve bu yeni değer ForceMultiTexture adını verin. Değer olarak da 1 atayın.

Direct3D ayarları

Artık gelişmiş görüntü ayarlarını yapabiliyoruz. İlk önce Direct3D ayarlarına girin. Burada Enable fog table emulation'i seçebilirsiniz. Eğer bir sorunla karşılaşırsanız seçili hale getirmeyi deneyin.



DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans denegi oluşturduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar piyasadaki reel fiyatlardır ve KDV dahil edilmemiştir.

x23 x7 x6 34,11 x14x56 -20 x6,10 x7x31 -70-20 x26x96 x5

Sistem Ekonomik | Ideal | Süper

Ana Bileşenler

İşlemci	Intel Celeron 500 Empa/Datogate Fiyatı: 100\$	Intel Pentium III 600 Empa/Datogate Fiyatı: 240\$	AMD K7 700 4K/Cizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 310\$
Anakart	ABIT VA6 Tellioglu/Karma Fiyatı: 78\$	ASUS P3V4X Boğaziçi, Cizgi Elektronik Fiyatı: 118\$	Abit KA7 Tellioglu/Karma Fiyatı: 170\$
Bellek	64MB SDRAM Fiyatı: 55\$	128MB SDRAM Fiyatı: 108\$	256MB SDRAM Fiyatı: 216\$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball Ict Empa/Karma Fiyatı: 99\$	20.4 GB Seagate Barracuda Datogate/Karma Fiyatı: 190\$	28.4 GB Seagate Barracuda Datogate/Karma Fiyatı: 260\$
Ekran Kartı	Diamond Viper II Multimedya Fiyatı: 195\$	Creative GeForce Pro Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 280\$	Creative GeForce2 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 375\$
Monitör	15" Hyundai S670 Empa/Multimedya Fiyatı: 147\$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 340\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 855\$
CD ve DVD-ROM	Toshiba 48X 6702 CD Karma Fiyatı: 50\$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 130\$	Creative Encore8X DXR3 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 250\$
Ses kartı	Creative SB Live Value Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 53\$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81\$	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 199\$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 44\$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 83\$	Elan Vital T-5 Cizgi Elektronik Fiyatı: 66\$	Elan Vital T-10 Cizgi Elektronik Fiyatı: 79\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 35\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 80\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Altec Lansing ACS 56 Multimedya Fiyatı: 149\$	Creative DTT2500 Multimedya Fiyatı: 295\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam fiyat	848 914\$	1808 1838\$	3024 3180\$

Yan Ürünler

TV Kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 65\$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 65\$	Hauppaupage TV Bilgıtıcı Fiyatı: 141\$
Yazıcı	HP 710C HP Fiyatı: 141\$	Epson Stylus 640 Romar Fiyatı: 205\$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı: 420\$
Tarayıcı	Mustek 1200CU Multimedya, Moscom Fiyatı: 87\$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı: 252\$	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı: 289\$
CDRW	Ricoh 6424 Multimedya, Ufotek Fiyatı: 218\$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı: 235\$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı: 235\$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69\$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı: 83\$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 139\$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Bilgıtacı	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Romar	(0212) 252 08 09
Cizgi Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 239 32 00	Tellioglu	(0212) 213 34 40
		Leadtek Türkiye	(0212) 366 05 74	Ufotek	(0212) 336 61 23

Teknik Servis

Bu ay ilk defa Teknik Servis bölümünde başım dik olarak karşınıza çıkabiliyorum. Çünkü bu ay içinde sizlerden gelen mailerin bir kısmı hariç hepsi cevaplayacak vaktim oldu. Gerçi bu ay bir yandan donanım incelemesi yaparken bir yandan futbol menajerlik oyunları inceledim ve diğer bir yandan da Asheron's Call ve Everquest evrenlerinde dolanıp durdum. Yani bin parçağa bölündüm. Ama insan isteyince her şeye vakit bulabiliyormuş. Uzatmayalıım da bu ay size ne gibi cevaplar yollamışım bir bakalım.

Sevgili Tuğbek Ölek,

Level gibi bir dergiye teknik eleman olarak gelebildiğinize göre, boş bir kişi olmadığını düşünerek sorularımı yönetmek istiyorum:

1. Benim 32X LG bir CD-ROM driver'ım var (1998'in son aylarında almıştım, Kasım veya Aralık). Fakat WinDac adlı programda CD tracklerini wav uzantılı dosyalara çevirirken dikkat ettiğimde hızın kesinlikle 8X'in üzerinde olduğunu gördüm. Ortalama hızı ise 3.7 - 4.2X arasında. CD-ROM driver'da veya makinede bir problem mi var, yoksa bu hız normal midir? Değilse normalleştmek için ne yapmam lazımdır? Böyle bir CD-ROM driver'in ortalama çalışma hızı kaç X olmalıdır?

2. Ben bir CD-REWRITER alacağım. Ama alsam mı almasam mı çelişkisine düştüm. Çünkü DVD'ler yaygınlaştıça CD'ler ölü yatom olacak ve DVD'lerin yaygınlığına da az kaldı. Fakat yine de yeni bir harddisk almaktansa bilgilerimi taşınamayarak ve müzik CD'si çekersek fikri beni cezbediyor. Nisan ayında tavsiyeleriniz doğrultusunda alacağım inşallah bir tane. Bu pek soru olmadı ama olsun değerli fikirlerini beyan et yine de :)

3. DVD-RAM ile DVD-WRITER arasındaki fark nedir? DVD-RAM ne işe yarar, fiyatı ne kadardır?

4. T-1'lerin çalışma prensibi nedir? Yani ne üzerine kuruludur, (mesela Barracuda uyu sistem) Ortalama kaç kb/s ile download yapabilir? Fiyati ne kadardır? T-3'lerin fiyatı ve download hızı nedir?

Simdilik sorularım bu kadar... Yayınlayabildiğiniz takdirde Nişan sayısında posta koşenizde yayınlamamızı rica ediyorum. Eğer yayinallyamazsanız bile yakın zamanda cevap olarak bir mail yollarsanız çok memnun olurum. Simdiden teşekkürler. Başarılar...

Önder

LEVEL Merhaba,

Cevabın tam bir ay sonra geldiği için kusura bakma. Ama bu

ay üstümde fazla iş vardi. Neyse gelecek sayıda göreksin zaten derginin yarısı E3 yazılarıyla dolu.

1. Ben de 98'in ilk aylarında bir LG CD-ROM sürücü almıştım. Geçen sene değiştirmek zorunda kaldım. Çünkü CD'lerin çoğunu okumuyordu. Pek çok eski CD-ROM sürücüde olan bir problemdir bu. Senin CD-ROM sürücün de oldukça eskidirne göre artık ona daha dikkatli davranışmasan yakında bu probleme karşılaşan büyük bir olasılık. Ama CD-ROM'un eskimesinden dolayı performansının düşmesi

lunabiliyorlar. Ama sonuçta DVD-RAM 600 doların üzerinde DVD-ROM yazıcıları ise bin dolarlarla ifade ediliyor. Ve her ikisinin de Türkiye'de bulunabilirliği çok az. Eğer bu konuda ciddiysen veya öyle olan varsa SKY İthalat (Tel: (212) 225 68 08) ile görüşmesinde fayda var. Çünkü bulunabilirse sadece onlarda bulunabilir ve bu konuda benden daha bilgililer.

4. T-1 bir tür kablo sistemi. Leased Line yani ISDN'e benzer bir çalışma prensibi var. Hızı ise 1554k. Baska bir deyişle 30 modeme eşit. Böyle bir sistemle

USB ekran kartı var mı? (Ne soru ama kafayı bunla bozdum mu diyen yine de ciddi olarak sordum.)

Dergideki en manyak Quake'ci hangisi ona da aynı bir mail atacam

Hadi sağlam..

Emre "MEZARCI" Terzioglu

LEVEL Merhaba,

ForceFeedback direksiyon için, benim tavsiyem Sidewinder FFWheel. Zaten onun dışında sadece Logitech'in FF direksiyonu var. Ha unutmadan bu ay Guillermot'un FF direksiyonunu da incelemiş olmaliyim. Bir o yaşıya bak. Eğer aksini belirtmemişsem Microsoft FF. USB cihaz her zaman daha sorunsuzdur. Ama oyun kontrol cihazlarında bunu abartmamak lazım. Çünkü gameport da aynı USB gibi hot-swappable'dır. Yani istediğiniz zaman söküp takabilirsın.

USB'den network kurmak için USB Laplink kablosuna ihtiyacın var. Bu ucuna modül eklenmiş bir USB kablosudur. Eğer iki bilgisayar birbirine bağlayacaktır bir laplink bir de normal USB kablosu gerekiyor. İki den fazla bilgisayar için buna bir USB Laplink kablosu daha eklemeli sin.

USB her cihazı istediğiniz zaman söküp takabilirsin.

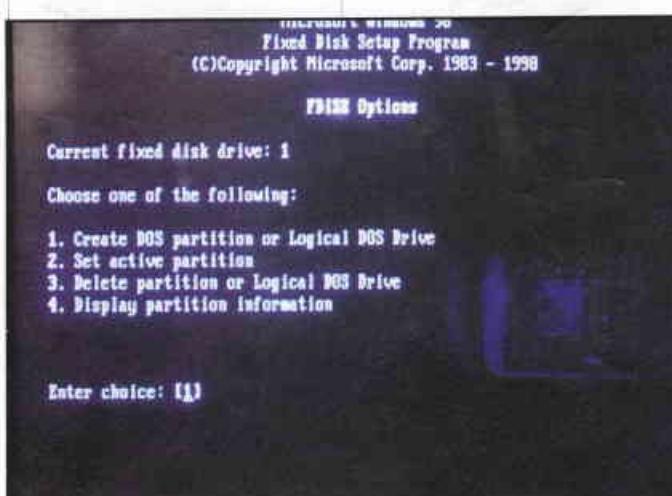
USB ekran kartı yok. USB'nin veriyolu hızı ekran kartı için yeteri değil.

En manyak Quake'ci Kaan. On-line köşesini genelde o yazar.

Merhaba,

İlk olarak network hakkında size bir şeyler sormak istiyorum. Ben ve arkadaşım bilgisayarlarını network kartıyla bağlayıp oyun oynamak istiyoruz. Chip dergisinde bunun nasıl yapıldığı hakkında bir yazı okudum fakat, pek bir şey anlayamadım. Lütfen iki bilgisayarı oyun oynamak amacıyla bağlamak için neler gerektiği ve bunların fiyatlarını yazınız?

Cevabınızı çok acil bekliyorum
Yusuf Eker



çok mühim değil. Elbette CD-ROM'lar yaşandıkça yavaşlıyor. Ama performans düşmesi genelde oldukça azdır. Senin WinDac'da gördüğün performans ise CD-ROM performans ise gerçeli bir krater değil. Çünkü bu hız öncelikle senin işlemci hızına bağlı. Ayrıca IDE veriyolu, harddisk hızı gibi başka etmenler de bu hızı değiştirir. Ve genelde senin de gördüğün gibi CD-ROM'un kendi hızından düşüktür.

2. Bence al. DVD-ROM yaygınlaşa bile yakın gelecekte DVD-ROM yazıcılarının yaygınlaşmasını beklemiyorum. O yüzden CDRW'ler halâ fazlasıyla cazip.

3. DVD-RAM aslında DVD-ROM yazıcı değildir. Ama gerçek DVD-ROM yazıcılarından hem daha ucuzlar hem daha kolay bu-

180kb/s download yapabiliyorsunuz. Ve aylık fiyatı 800 dolar civarındadır. Ama bunların hepsi Amerika için geçerli. Çünkü bizde böyle bir sistem yok. T-3'e hiç girmeyelim istersem...

Sevgili Tuğbek;

Sorularının oyunla ilgisi olmadığı için sana yazmayı tercih ettim. Şimdi teşekkürler.

Sence en iyi (performans-yazılım) direksiyon-pedal takımı hangisi? (FF olmali) USB olanlar daha mı iyi?

Bende 2 USB var su anda birini kullanıyorum (modem). Diye lim ki bende 3-4 USB alet var ben bunları ayrı zamanlarda istediğim gibi söküp takabilir sorunsuz kullanabilir miyim? Ayrıca USB'den nasıl network kurulur, hızlı olur mu?



LEVEL Merhaba,

Network için gerekenleri kısa anlatacağım ancak, bunlar iki bilgisayar için gerekli olanlar. Mektubundan iki bilgisayarı bağlayacağınız sonucuna vardım. Umarım yanılmamışım!

Oncelikle iki network kartına ihtiyacın var. Piyasada genelde Realtek ve Surecom bulunuyor. Bu iki kart da oldukça iyi iş görür. Fiyatları 20 dolar veya altında olmalı. İkinci ihtiyacın olansa bir Cross CAT5 kablo. Bu kabloyu hazır alabileceğin gibi istedigin uzunlukta yapabilirsin de. Fiyatı 2-3 milyon bir şey. Yapman gerekenaslında çok basit. Kartları takip sürücülerini yükledikten sonra iki network kartını CAT5 kablo ile bağla. Daha sonra masaüstündeki "Ağ Komşuları" simgesine sağ tıkla. Eğer bu ikon yoksa network kartının sürücülerini yükleyememişsin demektir.

Buradan "ekle" tuşuna basarak gerekli istemci, protocol ve servisleri yüklemelisin. Client for Microsoft Networks Family yüklenen gereken istemci. IPX/SPX uyumlu iletişim kuralları, NetBUI, TCP/IP ise protokoller. Microsoft Ağları İçin Dosya ve Yazıcı Paylaşımı isimli servisi de yükledin mi her şey hazır demektir. Tabii önce bir Windows CD'sini takip gerekli dosyaların yüklenmesini beklemeli ve ardından bilgisayarı yeniden başlatmalısın.

Merhaba,

Bu ayki Level'deki Ace's Zone sayfası hakkında sormak istediklerim vardı. Oncelikle underground sürücülerini çok aramama rağmen bulamadım. Acaba adreslerini yazabilirmisiniz? İkinci olarak TNT2 yazınızın gerçekten büyük bir kesime hitap ettiğini düşünüyorum. Ama neden sa-

dece bir sayfa ayırdınız, esas ayarları hazırlayına bırakınız? Bütün bir ay nasıl geçecek?

Simdiden teşekkürler
Saygıları ve başarıları:)
Baykal Çakıcı

LEVEL Merhaba Baykal,

Underground sürücülerin adreslerini yazmasam daha iyi. Yani sonuçta underground'lar değil mi? Ama işine yarayacaklarsa ne önemi var ki? <http://www.reactortcritical.com/download.shtml> burada onlara detonator sürücüsü var. Benim tavsiyem 3.84'ü kullanman. Ama 5.16 ile full-scene antialiasing'e bir göz atabilirsin. Sadece bir sayfa ayırmamın nedeni yer darlığı. Bir ayda üstün koru yapıp geçmek istedim. Ama iki sayfa ayırmaya sansımda yok. Yani ne mektupları kisabılırlım ne de incelemelemeli. Ayrıca donanıma ayrılan sayfa sayısı da net. Bu yüzden ikiaya dağıtmayı tercih ettim.

Selam,

İyi ki bu teknik servis bölümünü açtinız, yoksa ben ne yapacağım? Ben bir iki soru sormak istiyorum ve sormak istemekle kalmayıp soruyorum...

1. DVD-ROM alıp da film izlemek için bilgisayarın konfigurasyonunun önemini var mı (ki eminim vardır)?

2. Varsa bu en az ne olmalı?

3. Yine varsayı düşük konfigürasyon filmleri izleme kalitesinden neler alıp goturur?

4. Donanım pazarı bölümündeki Toshiba 48x 6702 CD-ROM aynı zamanda DVD-ROM görevi yapar mı yapmazsa onu neden oraya koydunuz? Sorularımı burada son verip cevaplayacağınızı düşünerek teşekkür ediyorum.

Doğa Kocagöz

LEVEL Merhaba Doğa,

Sorularının cevapları şunlar,

1. Evet vardır.
2. DVD filmleri mpeg kartı kullanmadan sadece software ile çözmek için en az PII 350 işlemciye ihtiyacı var. Eğer işlemcin bundan düşükse görüntü kaybı olmaz. Ancak kare atlatma olur. Yani film, performansın azlığına bağlı olarak atlaya atlaya oynar.

3. Toshiba 6702 sadece CD-ROM'dur. Yani DVD-ROM sürücü işlevi gormez. Onu oraya koydum çünkü daha ucuz. Ekonomik bir sistemde aradaki 40-50 dolarlık fark çok önemlidir.

İyi Günler

Sayıñ Tuğbek Ölek,

Ben LEVEL dergisinin hayranıyorum. Hiç bir sayını kaçırmıyorum. Lafı fazla uzatmadan soruma geçiyorum. C sürücümü ikiye nasıl bölerim ve bölünce sistemi yeniden kurmam gereklidir mi? Cevabı e-mail ile gönderebilirseniz sevinirim.

Saygılarımla
Orkun Coşkun

LEVEL Merhaba Orkun,

Hard-disk ikiye bölmeyen tek yolu f-disk dediğimiz program yoluyla olur. Bu program DOS üzerinden çalışır ve uygulandığında hard-disk üzerindeki herşey silinir. Eğer hard-disk içindeki herşeyi yedeklersen bunu yapabilirsin. Ancak daha önce yapmamış birinin kendi başına haret etmesindense bir başkasından yardım almasını tavsiye ederim.

Selam,

Ben Emre! Benim ufak bir sorunum var ve bunu size sormak istedim! Benim sistemim athlon600.asus k7m anakart creative ultra tnt2, 128 MB PC133 RAM, 19 inç hyundai 17 GB HDD... Sorunumsa, geçenlerde internete doğru düzgün bağlanmadığım için modemimi değiştirdim Diomand Supra Max USB modem aldım! Fakat modemini taktiktan sonra bilgisayarı açılamamaya başladı, cheking rvmr deyip oylece kalyordu. 2 gün boyunca uğraşmama rağmen bir sonuç alamadım. Modemi sokağın denemekse hiç akılma gelmedi, çünkü modem ilk taktığında çok sorunsuz şekilde çalışıyordu! Bunun üzerine bilgisayarıcağıza gittim ama orada mo-

dem olmadığından dolayı hemen açıldı! Eve gelip modem ve Microsoft Sidewinder Precision Wheell'i sistemden çıkarınca PC sorunsuz şekilde açıldı! Ben 220 volt olan güç kaynağının yetişmediğini düşünüyorum. Bunun için ne yapmam gereklidir? Monitör gücünü kasadan alıyor monitörün kablosunu değiştirip direkt priz kablosu taksam olur mu?

Olsa bile güç kaynağında büyük bir rahatlama olur mu? Ya da illa güç kaynağımı değiştirmem mi lazımdır? Kadıköy piyasasında 300 volt güç kaynağı bulabilir miyim? Ufak bir sorum daha var: Asus K7m anakart PC 133 ram destekliyor mu? Cevaplar için şimdiden teşekkür ederim! Bana e-mail yoluyla cevap vermeniz çok iyi olur, çünkü Haziran'a daha çok var! Başarılarınızın devamını dileşim.

Emre Yenigezer

Not: (Son anda akıma geldi) Modemi PC açıldıkten sonra takıldığımda gene sorunsuz şekilde çalışmaya devam ediyor ama sanki monitörün görüntüsü biraz bozulur gibi oluyor titriyor falan!

LEVEL Merhaba Emre,

Açıkçası oldukça iyi bir teşhis koymuşsun. Tebrik ederim. Güç kaynakları pek fark edilmese de çok önemli bir sorun. Erozyon gibi bir şey. Şimdilik tehlikeden kimse farkında değil ama böyle giderse yakında herkes güç kaynağını değiştirmek zorunda kalacak. Çünkü piyasadaki güç kaynaklarının çok büyük bir bölümü çok ama çok kötü kalitede.

Monitörü çarpan işe yarar mı açıkçası bilmiyorum. Benim bildiğim kadariyla monitörin güç kaynağına taksan bile burada monitöre elektrik sağlayan ikili priz gibi basit bir devredir. Yani bu güç kaynağının içinden gelmez. Ama yanlıyor da olabilirim veya piyasadaki güç kaynakları arasında farklılıklar da olabilir. Bir dene... Oldukça kolay bir iş bu. Yani sadece kablo değiştirmek. Eğer işe yararsa ne güzel. Ama işe yaramazsa yeni bir güç kaynağını nereden bulursun bilmiyorum. Çünkü söylediğim gibi piyasadakiler çok kötü genelde. Eğer yeni bir tane gerekirse Elan Vial veya TASK dene. En azından güvenilir markalar.

Tuğbek Ölek

KİTAPLAR

DON KİŞİ'TAN BUGÜNE ROMAN/JALE PARLA,

İLETİŞİM yayınevî

ALBAYIM BENİ NEZAHAT İLE EVLENİ/ILHAMİ ALGOR,

DOST KİTABEVİ yayınevî

32 BÜST/Bülent Erkmen, Ofset Yayınevi

PROUST YAŞAMINIZI NASIL DEĞİŞTİREBİLİR/Alain De Botton, Sel yayınevî

EVİMİZİN TEK İSTAKOZU/Selim İleri, Oğlak yayınevî

KÖSEYE KİSTİRMAK/Paul Auster, Can yayınevî

BENGAL GECELERİ/Mircea Eliade, İthaki yayınevî

SAKIR PAŞA KÖSKÜ / AHMET ŞAKİR VE ŞAKİRLER

Nermidil Erner Binark, Remzi yayınevî

BRIDGET JONES'UN GUNLUGU/Helen Fielding,

Gendas yayınevî

KAPTAN YEMEĞE ÇIKTI VE TAYFALAR GEMİYİ ELE

GEÇİRDİ/Charles Bukowski, Parantez yayınevî

MÜZİK

'N Sync: No Strings Attached

Soundtrack: Mission: Impossible 2

Santana: Supernatural

Sisqó: Unleash The Dragon

Joe: My Name Is Joe

Creed: Human Clay

Toni Braxton: The Heat!

504 Boyz: Good Jellies

Dixie Chicks: Fly

Faith Hill: Breathe

Bu yıl altıncı düzenlenen geleneksel ITU Rock

Festivalinde Gürol Ağırbaş, Pilli Bebek, Feridun Düzbağ, Abraxas, False In Truth, Diken, Mor ve Ötesi, Blöf, Comma, Radical Noise, Kesmeşeker, Çığlık, Hysteria, Asclepius, Acil Servis, Ex-humanity, Antisience, Gökalp Baykal Band ve Knight Errant sahne aldı.

Her sene Atina'da düzenlenen Rockwave Müzik Festivali'nde bu sene çırak olan şunlar:

12 Temmuz Çarşamba: Oasis * Moby * Flaming Lips * Muse * Closer

13 Temmuz Perşembe: Tripes * Super Grass * Apollo 440 * Elastica * Gallon Drunk

14 Temmuz Cuma: Iron Maiden * Dream Theater * In Flames * Septic Flesh * On Thorns I Lay.

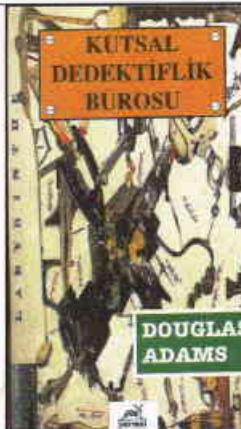
Konserler hakkında daha fazla bilgi için
<http://www.didimusic.gr> adlı adres'e bakıniz.

Kutsal Dedektiflik Bürosu

Douglas Adams

Her Otostopcu'nun Galaksi Rehberi serisi ile sa- dece bilim kurgu okurlarının değil, aynı zamanda fantezi ve hatta mizah okuyucularının da ilgisini çeken Douglas Adams'in Kutsal Dedektiflik Bürosu (Dirk Gently's Holistic Detective Agency) isimli kitabı, Sarmal Yayınevi'nden Sevil Cerit'in çeviriyle çıktı. Kitaplarında hemen her türlü yöntemi (herhalde bunun yerine karmaşa kelimesi de geçerli olabilir) kullanan Douglas Adams'in Kutsal Dedektiflik Bürosu için hayalet/korku/detektif/zamanda gezinti/komedî konulu bir roman denebilir. Çevirmenin oldukça zorlandığını düşündüğüm romanı ilk okuduğumda gerçekten şaşırdım ama, bundan daha onemli çok eğlendim. Aslında başka zaman oldukça saçma gelebilecek bir çok konu (Örneğin kanepenin mer-

divenlerden çıkarılırken aralığa sıkışması, bunun için MAC altında yazılan bir programın günlerce çalışıp bir çözüm üretmemesi) roman içerisinde o kadar iyi işlenmiş ki okurken yapabileceğiniz tek şey ona inanmak. Ve Douglas Adams'in en iyi yaptığı şey olan kitap içerisinde aslında birbirinden çok ayrı olduğu düşünülen bir çok karakter kullanması, daha sonra aslında hepsinin bir ortak noktası olduğu ve sorunun çözümünün zaten burada yattığının anlaşılması. Kutsal Dedektiflik Bürosu cesitli türlerden bir çok okuyucunun sıkılmadan rahatlıkla okuyabileceği oldukça ilginç ve buram buram zeka ko-



kan bir kitap: "Elektronik Keşif, bulaşık makinesi ve video kayıt cihazı gibi, zaman kaybını önlemek için yapılmış bir makinaydı. Bulaşık makinelere can sıkıcı tabakları yiker ve sizin bu sıkıntıdan kurtarırlar. Elektronik Keşifler de sizin için bir söyleye inanır ve böylece, bütün o şeyle inanmak gibi gitmek zahmeti artan bir iş yapmaktan siz kurtarır. ... Savaşın barış olduğuna, iyinin kötü olduğuna, ayın mavisi peynirden yapılmış olduğuna ve Tanrı'nın belli bir posta kutusuna gönderilecek çok miktarda paraya ihtiyacı olduğuna inanmakla geçen çığlıca bir haftadan sonra..."

Bir Ridley Scott Filmi

The Gladiator

Benim için oldukça sessiz ve sakın geçen sinema hayatı, ölü sezona girmeden son bir kere daha hareketlendi ama sanırım bu sezonlu bu kadar... Evet sıra şimdilik Arena'ya çıkmaya geldi... Bir kenarda General Maximus, diğer tarafta ise Roma'nın demokrasi karşıtı, korkak, kendine güveni olmayan ve en onemli kardeşine aşık olan yeni imparatoru. Bu savaş kim kazanacak dersiniz...

Film Roma ordularının General Maximus komutasında Germania barbarlarını bozguna uğratması ile başlıyor. Bu sahne Braveheart'ta Fransız orduları ile İskoç halkının savası ve Er Ryan'ı Kurtarmak'ın başındaki çıkartma sahnelerini hatırlatır. Çok hızlı ve dehşet bir şekilde başlayan film, sonuna kadar bu temposunu koruyor. The Gladiator özellikle Alien ve Blade Runner gibi baş yapıta imza atan Ridley Scott için arada yaptığı (Gl Jane) gibi korkunç filmler sonrasında (ki bunlarda senaryodan dolayı yapabileceğini pek bir şey yoktu) ve Maximus rolündeki Russel Crowe için de

Kostebek sonrasında asıl çıkış filimi olduğu söylenebilir. Film, ölmekte olan Roma İmparatoru Marcus Aurelius'un imparatorluğu oğlu Commodus yerine Maximus'a devretmek istemesi ve bunun üzerine çığına düşen Commodus'un Maximus'u ve ailesini öldürmek istemesiyle başlıyor. Öldürülemeyen Maximus'un geri dönerek intikam almaya çalışmaya



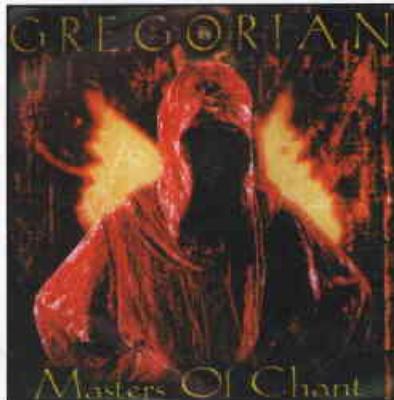
si ve tabii ki sadakatle bağlı olduğu Marcus Aurelius'un son isteği ni yerine getirmeye çalışmasıyla heyecan doruk noktasına çıkarıyor. Marcus Aurelius savaşla geçen 20 sene sonrasında, aslında hiçbir şey kazanmamış olduğunu farkına varır ve artık yozlaşmaya başlayan kültür ve medeniyet merkezi Roma'nın çeki düzene girip M.S. 180 yılında (!!!) cumhuriyet ilan edilip, demokrasieye geçilmesini ister.

Filmde çok fazla kullanılan bilgisayar efektleri böyle bir tarihi filmde goze hiç batmazken, kullanılan kostümler ve dekorlar ise film üzerinde ne kadar çok çalışıldığı gösterge. Colloseum setinde kullanılan 5000 figürün de devasa bir kadronun işaretçisi. Tarihi filmler arasında bir Stanley Kubrick klasiği ile karşılaşırız. Gerekirse Spartacus bu filmle eş görülebilir. Özellikle tarihi içerikli filmlerden hoşlanıyor ve bu tür savaş ve dönüş sahnelerinden kötü yonde etkilenmiyorsanız bu filmi kesinlikle görmelisiniz ve hatta mümkünse edinmelisiniz.



Greogarian Master Of Chant

Adını yaptığı müzikten alan Almanyalı grup Enigma'dan sonra Greogorian tarzında Era adlı yeni bir grub adını duyurmaya başladı. Era'nın yaptığı müzik İlahi olarak da telaffuz edilebilir. Grubu Enigma'dan ayıran en büyük özellik ise, özellikle daha önceki albümlerinde, Enigma'ya göre çok daha tutucu bir hava sergilemeleri. Öyle ki daha önceki parçalarında neredeyse Klavye



haricinde hiçbir müzik aleti kullanılmış. Zaten Master of Chant'ı çekici hale getiren de kendi tarzlarında yorumladıkları ünlü parçalar ki, bunun için yaptıkları müziki tarz olarak Enigma'ya çok fazla yaklaşıkları söylenebilir. İşte bu parçalardan bir kaç: Dire Straits'dan Brothers in Arms, Eric Clapton'dan "Tears in Heaven", Percy Sledge'den "When a Man Loves a Woman", Metallica'dan "Nothing Else Matters", R.E.M.'den "Losing My Religion", Simon & Garfunkel'den "Sound of Silence". Dindendirici bir albüm olan Master of Chant'ı özellikle bu türle ilgilenenler mutlaka arşivlerine katmalıdır.



Guano Apes Don't Give Me Names

Bu sayfadaki Almanya çıkışlı ikinci grup olan Guano Apes'in yaptığı müzik için meal denebilir. Daha önceki albümleri ile Almanya'dan çıkış Avrupa'ya açılan ve hatta ülkemizde kendinden söz ettiren Guano Apes, Don't Give Me Names isimli albümlerinin tanıtımı için çok bilinen bir yöntemi kullanarak eski bir hit parçayı Big In Japan'ı yeni-

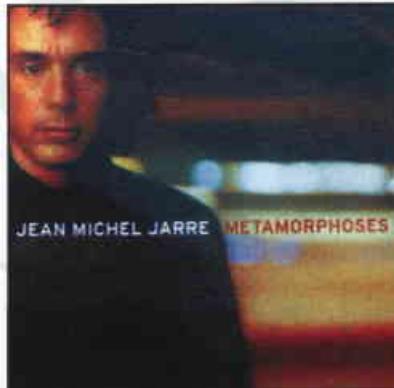


den yorumlamışlar. Buna için kotu diyemem çünkü şu an en fazla Download'edilen MP3'ler arasında yer alan bu parça aynı zamanda listelerde de üst sıralara oynuyor. Bunun haricinde yaptıkları müzik oldukça kaliteli ve özellikle Stefan'ın agresif vokali ile ayrı bir hava kazanıyor. Ayrıca CD'de bulunan arabirim sayesinde Guano Apes hakkında daha fazla bilgi (Almanca/İngilizce) edinebilir ve albümün çıkış parçası olan Big In Japan'ın klipini de seyredebilirsiniz. Eğer yeni gruplara şans tanıyorsanız Guano Apes'i de denemelisiniz.



Jean Michel Jarre Metamorphoses

Eğer özellikle elektronik müzik veya new age dinliyor ve halen Jean Michel Jarre ile tanışmadıysanız artık zamanı geldi. New age'in babası olarak nitelendirilen Jean Michel Jarre'ı mutlaka bir programın jenerik müziğinde dinlemiş olmalısınız. 2000 yılında halen var olduğunu ve çok da iyi olduğunu kanıtlamak istercesine çıkardığı Metamorphoses'un daha önceki çalışmalarından ol-



duçça farklı olduğu söylenebilir. Göze çarpan ilk değişiklik, Fransızca ve İngilizce liriklerinde şarkı söyleyen yeni bir bayan vokal ve daha önemli bizzat kendisinin söylemesi. Çünkü, şu ana kadar şarkılarında ses değiştirici kullanan veya sadece konuşan Jarre bu albümde şarkılarda söyleyiyor. Toplam 12 şarkılık albümde sadece 3 çarpanın tam anlamıyla enstrümantal olduğu söylenebilir ki albümde göze çarpan ilk parça da bunlardan biri Bell, Oxygene, Equinoxe veya Magnetic Field gibi aynı çizgideki klasiğlere alışık olan dinleyicileri için surpriz olabilecek Metamorphoses, Jarre ile tanışmak için ideal bir albüm.



Borknagar Quintessence

9 0'lı yılları oldukça etkileyen Doom ve Black Metal, eskisine nazaran artık daha olgun projelerle karşımıza çıkıyor. Buna iyi bir örnek de Borknagar. Grup ilk olarak 1995 yılında hala grubun bütün söz ve müzikerini yapan Oystein Barnes Brun tarafından kuruldu. Bir yan proje olmasından dolayı birçok eleman değiştiren grup şu anda vokal ve bas gitarda Simen Hestnaes (Dimmu Borgir), gitarlarda Oyste-



in Barnes Brun ve Jens F. Ryland, klavyede Lars Nederland (Solefeld) ve davulda Askeir Mickelson ile geçtiğimiz günlerde Quintessence albümünü çıkardı. Century Media etiketi altında çıkan albüm, grup üyelerinin bütün olgunlıklarını yansıtıyor. Quintessence grubun eski albümlerinden daha hızlı fakat mükemmel melodileriyle ve Smen Hestnaes'in vokaliyle insanı büyülüyor. Çok etkileyici bir giriş şarkısı olan Rivalry of Phantoms'dan sonraki The Presence is Omnipotent ve albümde videosu çekilen tek şarkısı Colossus benim favori parçalarım. Diğer 7 parça da oldukça başarılı. Eğer Doom ve Black Metal dinleyicisiyseñiz bu albümü mutlaka edinmelisiniz.

Size anlatacak bir masalımız var...

Merhaba dostlar,

Bu ay, FRP köşesi'nin "FRP"si izinde. Onun hemen yanı başında, sanki tek amacı ona anlam vermekmiş gibi duran, oysa gerçekten göründüğünden pek farklı bir sözcük davetli sayfalara: "Köşesi"



Köşeler nasıl yaratıklardır, ne yerler ne içerler, hiç merak etmiş miydiniz? Emin olun, bu yazdan sonra etmeyeceksiniz.

Bu ay, FRP köşesi'nin "FRP"si izinde. Onun hemen yanı başında, sanki tek amacı ona anlam vermekmiş gibi duran, oysa gerçekten göründüğünden pek farklı bir sözcük davetli sayfalara: "Köşesi"

Köşeler nasıl yaratıklardır, ne yerler ne içerler, hiç merak etmiş miydiniz? Emin olun, bu yazdan sonra etmeyeceksiniz.

Köşeler, yazının içadı ve multimedya yetçilik kavramının gelişmesi kadar eski varlıklardır. Bilinen pek çok ürün aksine sayıları gün geçtikçe arttı. Özellikle matbaanın ve kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmasından sonra dünyanın hemen her yerine yayıldılar.

Benim size bahsetmek istedim ise Gökhan'la benim "minik,

"şirin" kösemiz. Her ayın yirmi besinden sonra zihnimizdeki küçük kafesine kapanan ve ara sıra aklımıza gelenlere kapıyı açmak için burnunu dışarı çıkartması dışında ortada görülmeyen bir köşe.

Ayın on beşine doğru, yemeğini bizim elimizden yemeye bırakıyor. Açı kaldığını sanmayın sakın, bu sırada yazı işleri müdürleri tarafından gizli gizli beslenmeye başladığı için iyiden iyiye semiriyor. Gün be gün bü-

Deep Purple
THE HOUSE OF BLUE LIGHT



Gökhan Habiboglu & Batu Hergünel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Shadow Watch

Medieval 2

Heroes 3

yüyor. Kafesine sığmıyor, kafesini parçalıyor, o şirin görünümünden de eser kalıyor. Gri hücrelerimizi dişlemeye, tınaklarıyla çizmeye başlıyor. Kafamıza daha fazla sığamadığını fark ettiginde dışarı çıkıp karımıza dikenliyor. Her ayı bildik hesaplaşma başlıyor artık...

Kimi zamanlar yalnız olmuyor. Diğer yazıları da yanına almış, sağ ve sol kollardan saldırıyor. En çaresiz anlarımız bilip, talihsizliklerden, üst üste gelen olaylardan yaranan dikkatimizi dağıttı. İşte böyle anlarda Gökhan'la benim metodlarım değişiyor. O, gelenleri birer ikişer savuturuyor, hepsinin birleşip vurmasına izin vermeden. Zamandan bir zırhı var onun, tek tek bitirip yazılarını çıkışa gel-

yor. [Bu geceki sabahlamamız, ufak bir istisna olmalı, değil mi dostum?]

Ve beni beklemeye başlıyor.

O zaman gidiyor, demistik. Bense zaman yiyorum, hatırlayamıyorum ne kadar önceden belli. Sevgili parlak zırhım, ciònenmiş, beni koruyamayacak durumdayken gözlerimi kapatıp, yumruklarını hıçcum edenlere savuruyorum. Her seferinde yetişmesi için dua ederek, bir dahakine her şeyin zamanında yetişeceğini dair kim bilir kaçınıcı sözleri vererek.

Koruyucu meleğim yardım ederse hepsi gidiyorlar ve "köşe" ile başbaşa kalıyoruz. İşin bundan sonrası kısmı da bir rodeoyu andırıyor. Bazen iyice inatçı, iyice yola gelmez oluyor (Sıvı köşel). Ama itiraf etmek gerek, bu mücadeleden rahatsızlık duymuyor hiçbirimiz. Kimi zaman o beni gitmek istediği yere surukluyor, kimi zaman da ben onu (Adının başında "editör" ya da "oyun yazarı" sıfatı olması asla kontrolün sizde olduğu anlamına gelmez. Aklinzda tonla fikir, bin bir niyet, geçersiniz masanın başına. Sonuçta ortaya çıkanın pek azı tamamen sizin denetiminizde, tamamen düşündüğünüz gibi kağıda geçmiş olandır. Köşeler, zorlu hayvanlardır!)

Mücadelenin sonunda o tekrar küçük, uysal haline geri dönuyor ve hiç bir işaret beklemeden zihnimizdeki küçük yerine geri dönüyor. Ben yorulmuş, gözlerim yarı kapalı ulaşıyorum kapiya. Gökhan beni bekliyor. "Özür dilerim," diyorum, "yine geçictim." Her zamanki gibi, gülmüşuyor: "Onemli değil, hadi gidelim!"

Galip geldiğimiz savaşların madalyaları koltuk altımızda, yazı işleri müdürüne gidiyoruz. Cem, eskiden Sinan'ın yaptığı gibi bizi süzüp, "Gelecek aya yazılarınızı vaktinde getiriyorsunuz!" diyor. Bize "Tamam, patron!" vari bir baş hareketiyle onaylıyoruz. [Yi de biz niye büyük altından gulumuyoruz?!]. Belli, onun da içinden "Silahlarınız ve rozetleriniz, beyler!" demek geçiyor ama, kıymıyor işte

Odanın çıkış köşe'mize bakıyoruz. "Sakin bir numara yapayım demel!"

Son gülümseyen o oluyor.

Tüm bunlar size biraz abartılı gelebilir. Ancak bizi ne kadar zorlasa da, işlerimizi ne kadar sıkıştırıksa da, oturup bir real-time stratejinin menüleri, bir adventu-

re'in müzik ve grafik karnesi arasında siğdiramadığımız tüm düşüncelerimizi, ruh halimizi, keyiflerimizi, her zaman açıkça söz etmesek de okuyucular için kelime-lerin maskeleyemediği sıkıntıları-

Sık sık yol hakkında öyküler anlattım sana

Avare gibi yaşadım, günü bekleyerek

Eğer elini tutsaydım

Ve şarkılardan söyleseydim

Belki "Gel yat benimle, sev beni," derdin

Ve ben de kalırdım

Ama sanırım yaşılanıyorum. Ve söylediğim şarkılar

Bir yel değirmeninin sesi gibi yankılanıyor ortalıkta.

Sanırım hep bir askeri olacağım kaderin.

Çoğu zaman bir gezgin oldum, yeni bir şey arayarak

Günler eski, geceler soğukken, gezdim, sen olmadan

Ama o günlerde seni gördüğümü sandım, yanı başında

Körlük karmaşık olsa da, gösteriyor ki değilsin burada.

Ama sanırım yaşılanıyorum. Ve söylediğim şarkılar

Bir yel değirmeninin sesi gibi yankılanıyor ortalıkta.

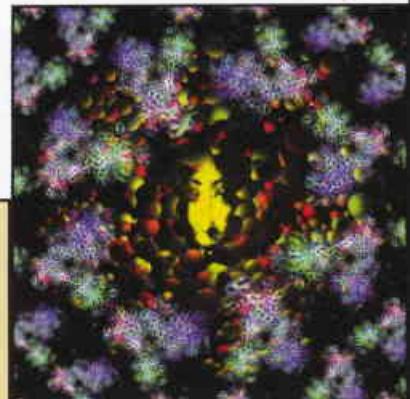
Sanırım hep bir askeri olacağım kaderin.

Yel değirmeninin sesini duyabiliyorum

Sanırım hep bir askeri olacağım kaderin.

Sanırım hep bir askeri olacağım kaderin.

Deep Purple, Soldier of Fortune, 1974



mizi anlatabilmemizin tek yolu köşelerimiz. Bizim için o kadar önemli ki bu minik hayvanlarımız... Bu sayfadakiler, sizlere gi- den posta güvercinlerimiz, zaman zaman bizi terk etse de okşayıp şımarttığımız kedilerimiz, dergiyi koltuğumuzun altına alıp gezintiye çıkardığımız köpeklerimiz... Ve saire, ve saire, ve saire...

Off, yine çok konuşustum, baş ağırttım, aklıma başka şeyler geldi, bugün otobüsteki gençlerin sohbetteri gibi. Soldiers of Fortune'dan bahsediyorlardı. Bana başka bir Soldier of Fortune'u anımsattı. Daha eski, daha az kanlı. Belki siz de anımsamışsınız, Sof'un yalnızca bir oyun adı olmadığını:

Belki içinde bulunduğu yoğun final haftaları, belki sorunsuzluğunu tersine çevirmeye çabası, belki gece, belki suçluluk, belki müzik, belki de göz önünde komaman bir "Her şeyi başa sar" düşmesinin olmaması burları yazmamı sağlayan. Tümünü yazmak istemiş miydim? Hiç sanmıyorum... Gördünüz, bizi bizden çok daha iyi kontrol ediyorlar, bu minik hayvanlar...

(Ö.)Batu Hergünsel & Gökhan Habiboglu

Not: FRP hakkında tek sözümüz de söyleyeyim, öyle bitireyim istedim ITU FRP Kulübü, artık gelekselleşen İTÜ-CON'u 24-25-26 Haziran tarihlerinde düzenliyor. Masaüstü, live-action, define avi... Katılım herkese açık. Özellikle oyun tecrübesi olmayanlar için bulunmaz fırsat. Her şey yolunda giderse, orada görüşmek üzere!

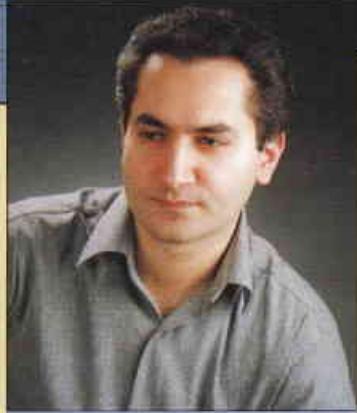
Batu ve Gökhan son zamanlarda Cem'in kendilerine çizdiği yalan imajı şiddetle kınamaktadırlar... Onları bilen bilir, kalanlara selam olsun.

Yapışık İkizler GÖKHAN & BATU

L evel'in ilk sayılarından itibaren yazıları ile sayfalarımızı onurlandıran iki arkadaşımızdan fazla bahsetmediğimizi fark ettim. Dolayısı ile bu ay onları size daha iyi tanıtacak bir fotoroman yaratılmış istedik. Ama "yapışık ikizler" Gökhan ve Batu'nun hayatlarını yakından incelediğimizde, açıkça itiraf edelim, kayda değer fazla bir şey bulamadık. Gökhan full time eğlence peşinde koşmak isterken dans pistlerinden inmeyen tipik bir Boğaziçiçi, Batu'da her türlü "asla canlı canlı kesmem" palavrası-

na rağmen, tıp fakültesi labratuvarlarında günde beş kurbaba doğrayan bir doktor adayı. Arada sırada oyun oynadıklarını da biliyoruz. Ama işte heyecan yaratacak bir yanlarına rastlayamadık.

Ancak size Gökhan ve Batu'nun Büyük Büyük Büyüyük Babaları olan Gökhan ve Batu'dan bahsetmek istiyoruz çünkü Gökhan ve Batu gibi yapışık ikiz olan Buyul Buyuk Büyük babalarının çok ilginç ve romantik bir olay yaşadıklarını öğrenmiş bulunuyoruz.



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Asheron's Call
Counter Strike
Shadow Watch



1

Deminde ifade ettiğimiz gibi, Büyük Büyük Büyük babalar(ya da baba mı demeliydi acaba?) Osmanlı'nın Avrupa eyaletlerinden birinde yaşayan, kendi hallerinde iki (ya da bir mi demeliydi acaba?) terzidirler. Aslında o zamanın modacıları gibi bir şeydiler (ya da şeydir). Zaten üzerlerindeki kıyaftelerin renklerine, kesimlerine dikkat ederseniz, tipik, marginal bir modacı olduklarını anlaysınız. (Tekil çoğul eklerde biraz karışıklık oluyor, pardon...) Birinin ismi Gökhan, diğeriinin ismi ise Batu'dur.



2

Bu gençler az para kazandıkları için, her akşam evlerine yemeklik malzeme alamamaktadırlar. Ancak ortaçağ sağolsun, ellerine kılıçlarını aldılar mı, aslanlar gibi ormana dalıp, tavşan, geyik falan avlayarak her akşam yemeklerini çikartabilmektedirler.



3

Gökhan ve Batu sesin geldiği yöne giderler ve karşısına hiç beklemedileri bir manzara çıkar. Onlarca yıldır bölge halkına kan kusturan Kedi Adamların bir bölümü, iki genç kızı bir kuytuda kıştırmış, kötü emellerine alet etmek üzeredirler.



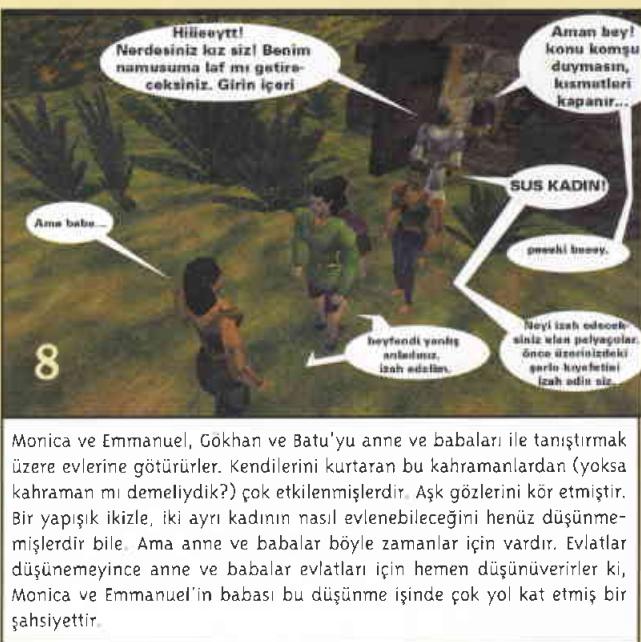
4

Arkamı göremiyorum! olsam da, çığlıklarla ifade edildiğine göre hatunlar taş gibi. Kurtarabilsek onları, bu akşam tavşan yerine, iki çitir hatun yeriz.



5

Gökhan ve Batu, zorda kalmış iki savunmasız bayanı elbette yalnız bırakmak bir şövalye ruhuna sahiptirler ve gözleri kızlardan başka şey görmenin kedi adamlara, Allah ne verdiyse, dalarlar. Onları jarkeden bir iki kedi adam çoktan cehennemdeki atalarının ruhları ile buluşmuşlardır. Diğerlerde zaten bavullarını toplamaktadırlar.



Yaralarını bile sardırmadan sevgililerinin yanında alırlar soluğu (dikkat ederseniz artık rahatça çoğul ekler kullanabiliyoruz.). Kelebekler gibi çarpan küçük günelleri birbirlerine yaklaştığında, aşkin ve özlemin ateşini hissedeni bedenleri, hasretin susuzluğu ile kapanır diğerinin üzerine. Aşk bir kez daha galip gelmiştir ve sonsuza kadar da gelmeye devam edecek tir.



Haziran Sıkıntısı

Tepemdeki bulut şimdi nerde?

Niçin hayat meteoroloji tarihlerini sesimi duydu ve sıcak bir Nisan'dan sonra, serin hatta yağmurlu bir Mayıs geçirdik ama Haziran konuşunda hiç umudum yok. Kurak bir ay olacağı kesin. Haziranı kurak yapacak olan şey sadece üstümüzde tek damla yağmurun yağmaması olmayacak muhtemelen.

Her şey gibi oyun piyasası da kendini bezgin güneşe teslim edip birkaç ay doğru düzgün bir şey üretmemeye hazırlanıyor. Bu ay yayınlanacağı açıklanan oyunlar arasında beni ilgilendirebilecek olanların sayısına bakarak söyleyorum bunu. Haziran ayının en "serin" oyunu Ground Control olacak ajandamın söylemeye göre. Sierra'nın bu yeni fütüristik stratejî oyunu başlangıçta sadece teneke yiğini birimlerinizle uzaya bir yandan yaşayacak alanlar yaratmaya çalışırken bir yandan da dejîşmez kötüye karşı savastığınız standart bir oyun gibi görünebilir ama değil. Aslıda Ground Control'u önemli yapan bir özelliği de kendini fazlasıyla yipratmış olan real-time strateji turu içinde yiğindan kopmayı başaran oyunları çok sık karşılaşmadık.

tek başına mercek altına aldığıńızda da kayda değer olduğunu göreceksiniz. Her neyse, şimdî burada bir preview havasına giriþ size GC'un neye benzediğini anlatacak değilim. Bunun dışında gözde çarpan ilk oyunlardan biri de Black Isle'in ve dolayısıyla Interplay'in Forgotten Realms evreninde geçen ve isminden anlayacağınız gibi sizi son derece "serin" topraklar üzerinde oynatacak olan Icewind Dale. Diablo II beklemekten sıkıldısanız ve kendinize bu konuda bir çıkış arıyorsanız Icewind Dale doğru adres olabilir. Bu arada, Interplay'ın bugunlerde sık sık adını duymak çok güzel. Baldur's Gate'ı saymazsa Fallout II'den beri nedense işleri bitmiş gibiymi ama simdi yayın takvimlerine bakınca bu sessizliğin yoğun bir çalışma ve toparlanma sürecinin parçası olduğu anlaşılıyor.

Bu ay ne oynasak adlı köşeminin sonuna bu kadar çabuk geldik işte. Bir açıdan bakıldığında haksızlık ettiğimin farkındayım. Daha doğrusu o açıyi henüz fark ettiğim için haksızlık ettiğime de simdi karar verdim. Biliyorsunuz iyi bir oyunun tamamlanması en az iki yıl sürüyor ve her zaman sürenin uzamasıyla oyunun kalı-

tesi arasında doğru orantı olmasa da bu sürenin üç dört yıla çıktıığı da oluyor. Öte taraftan hali-hazırda butun dünyada bu işi ciddî şekilde yapan en fazla 30-40 tane geliştirici var. Tabii bir de sıradan bir oyuncunun zaten ayda ikiden fazla oyun oynamadığı, hatta yeterince beğenmediği bir oyun olduğunda aylarca başka bir şey oynamadığı düşünülürse durum gayet normal. Bunu ne kuraklığa, ne bezginlikle ilgisi yok. İnsanlar sîrf biz haklarında bilmış bilmış kritikler yapalım diye oyun çıkaramaz ya! Peki peki, oyle olsun.

Aslında bu ay yanı Haziran'da ne çıkacağı beni o kadar da ilgilendirmiyor. Çünkü bir Mayıs sonu oyunu olan ama ben bu yazıyı yazarken henüz Level kütüphanesine girmemiş bir oyunla yakından ilgilenmemi düşünüyorum. Tam Sims hastalığından kurtulmaya başlamışken bu yeni bir Maxis saldırısı ama şikayet etmiyorum. SimCity 3000 Unlimited'la henüz karşılaşmadım ama bu tipki aileden birini 2 yıldır filan görmemek gibi. Mutlaka son biraklığım haline göre değişiklikler olacak ama sonuça bildiğim, tanıdığım ve kesinlikle birlikte vâkit geçirmeyi özdedigim bir SimCity oyunu işte. Oyunun genel yapısında herhangi bir değişiklik yok. Sadece gidip görmeyeli daha renkli ve bol seçenekli bir yer haline gelmiş sevgili Sim şehrimiz. Tatili geçirmek için ideal bir seçim olabilir. Yeri gelmişken Sim ailesinin yeni ferdinden de bahsetmek istedim: SimsVille. Hem yillardır süren SimCity ilgisini hem de The Sims'in yarattığı firt-



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Shogun
Techyon
Army Man

nayı değerlendirmek isteyen Maxis bu iki oyunun arasında bir yerde duran yeni bir oyun yaratmaya karar verdi. SimsVille'de ne SimCity'de olduğu gibi bir belediye başkanını ne de The Sims'deki gibi kendinden ve aileinden sorumlu evcil bir insanı oynuyorsunuz. Bu kez işiniz SimCity'nin şehirlerinde yaşayan The Sims ürünü ailelerin mutluluğunu sağlamak. Yani tek tek evlere girerek insanların şehir hayatından beklenenlerini gerçekleştirmeye çalışacaksınız. Ama her semete elektrik, su götürerek, çöpleri temizleyerek değil. Jazz dinlemekten hoşlanan bir aileyi yakınlarında bir jazz bar olan bir eve yerleştirerek, gençlerle yaşlıları birbirlerinden rahatsız olamayacakları kadar uzak mesafelerde tutarak, vs. Önümüzdeki sonbahara kadar oyunun biteceği söyleniliyor ve neler vaat ettiğini konusunda çok da fikrim yok ama yenden yoğun olarak Maxis etkisi altına gireceğim bir dönem başlıyor galiba.

Son olarak, Mayıs ayının sonunu ve bu yılın son serin yağmurlarını Shogun oynayarak ve "Why does it always rain on me?" diye soran şarkıyı dinleyerek geçirdiğimi, bunun sonunda da oyunsuz, yağmursuz ve Mayıssız kaldığımı ama bütün bu yoksunluk hissinin aslında büyük oyunun bir parçası olduğunu biliğimi bilmenizi istedim. Hoşça kalın!

Serpil Ulutürk

Serpil Ulutürk her mevsimin güzel yanları olabileceğini inkar eder ve inatla tüm yıl boyunca Aralık ayında yaşamak istediğini beyan eder. Kendisini Sibiry'daki büromuza atama çalışmalarımız başlıdı.



Yeni Dünyadan İzlenimler

Seyyahlar hep yanlışındadır dünyanın. Yaşamaktır asıl olan dünyayı, gidip görmek değil.

Bu benim ilk yurtdışına çıkışım. Dünya ile ilk karşılaştı. Uçak havalandıktan sonra İstanbul küçüldükçe büyük bir kaçışın küçük bir provası belki. Belki de çocuk ruhun ilk kez okyanus görecek olmasından dolayı heyecanlanması. Çoklukla merak elbette... ne göreğine dair. Yeni Dünya'ya yapan ilk yolculuk. İçimde garip bir duygusal hissettiğimden Aldous'un ilk Yeni Dünya seyahatinde hissettiğimizle benzer olduğunu söyleyorum. Ama buna inanamam yok. O böceklerden mitolojiye kadar her şeyi biliyordu. Benimse modern sanal kahramanlık masalarımız dışında bildiğim bir şey yok. Ama eminim ki o da her uçağa binişinde Flap'ları izleyip durmuştur. Onların koca teneke kuşu havada tutabilmek için nasıl da genişleyip daraldığını görmek için. Acaba onun zamanında uçaklarını Flap'ları var mıydı?

Bu uzun yolculuk sırasında Yeni Dünya'dan önce görülecek yerler olduğunu bilmek istiyorum. Ama simdi altımdan dev buzulları ve bitmek tükenmez karlı uçurumlarıyla Grönland geçiyor. Bu manzara karşısında çocuk kendini trende zannedebilir. Çok küçükken dedesyle yaptığı bir tren seyahati yüzünden olsa gerek. Camdan bakarken hep dalları kı-

rılmış ağaçlar vardı. Kim yapmış deyince dedesi "Kar yapmıştır" demişti. Çok kızımı kara bu yüzden. Ama büyüğünde affetmemiştir onu. Dalları kırın büyük ihtimalle tren yolundan kari kaldırın ekiplerdi. Kar ağaçlarına kıymazdı. İşte bu yüzden ne zaman yağından karlar kayıp geçse treni hatırlar. Dedesini ve kırık dalları hatırlar.

Yeni Dünya'yı görmek çok şartlı olmuş olmalı. Tıpkı Gölçük'e doğru denizi görmek gibi. Dündüz bir dünyadır orası. Dündüz ve dünlenmiş. Cetvelle ölçülmüş koca yollarla bölünmüş dev ovalar. Basık tek katlı şehirler. Ve hiç de beklenmedik bir hayal kırıklığı.

Meleklerin Şehri

Şehire ait bir bellek aramak boşuna. Adını meleklerden dealsa şehri biçimlendiren depremler olmuş. İki kattan fazlasını çıkmaya korkmuş olmalar. Hep küçük, tek katlı, minik bahçesi içinde oldukça sevimli duran evler. Ama sonuçta git git bitmeyen ve hemen hemen hiç heyecanlandırmayan bir yer olmuş. Sıkıcı demek sanırım daha doğru olur. Her halde Los Angeles'lilar bir Tomtom Kaptan sokağına sevgili yeşil dolardan bir kamyon dolusu verirler. Eğer o sokağın

arnavut kaldırımlarını sökmemiş olsak.

Meleklerin şehrinde yaşayan tek şey sefalet. Varlık veya varlıklar sadece yanınızdan arabayla geçip gidiyor. Belki bir barda rastlayabiliyorsunuz ya da bir plajda. Ama asla sokakta değil. Sokak sadece sefalete açık. Sokaklarda sadece sokağın insanları var. Her yanlarından geçen bozukluk soruyorlar ve çöpe atılmış yarı bir pizza dilimini asla affetmiyorlar. Bizim sokak insanlarımızdan kötü görünüyor ve kötü kokuyorlar.

Bizde nasıl ki insanlar doğudan batıya doğru göçüyorlar, orada da güneyden geliyor insanlar. Bu yeni hemşehrilevereilen isim Latin. Amerika'nın yeni zencileri. Evet zencilerin paçayı kurtardıklarını görmek güzel ama köleliğin bitmediği de açık. Ve Latinler, zenciler gibi değil. Latinlerin gözünde gururu gormek çok zor.

Ama insan yine de daha değerli. Alt sınıf sayılsalar bile insan yerine konuluyorlar. En azından bizdeki gibi anlamsız ve pis pisine ölümler sarmıyor ortaklı. Ortalıkta titir titir bir şeyler yürüyor. Boş bir sokakta yürüken bile her şey yolunda diyor biri kulağıma Kaldırımlarda inşaat var. Ve bütün şehir uyarı levhalarına öylesi

ne boğulmuş ki levhalardan kaldırın inşaatını göremiyorsunuz bile. Kimse kaldırın inşaatlarına düşüp ölmüyor. Kimse deli gibi arabalar kullanmıyor. Ve pis pisine denen ölüm şekli bizdeki gibi bir alışkanlık de-



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Asheron's Call

Counter Strike

Shogun

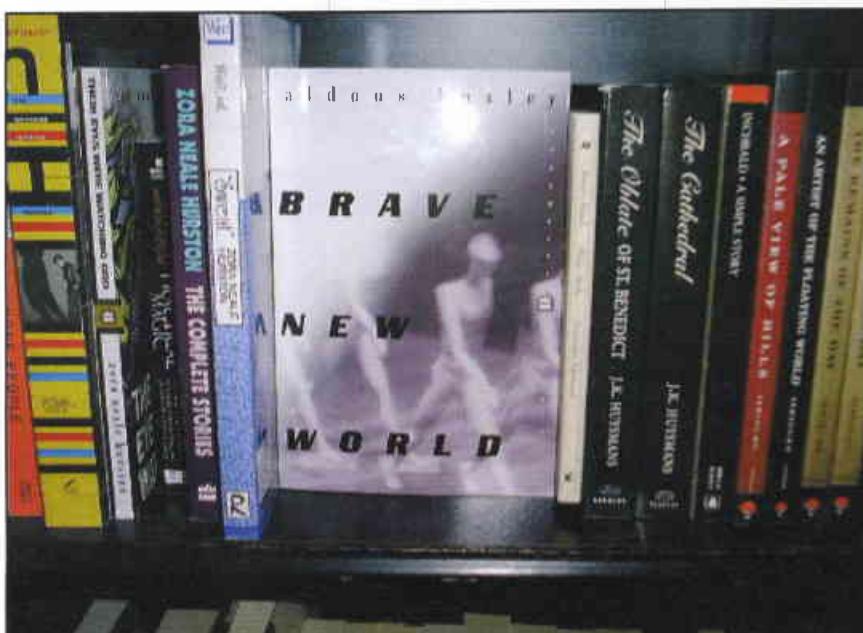
gil orada. İşte bu yüzden meleklerin şehri yedi tepeli İstanbul'dan güzel. Aslında İstanbul'un ruhani ve mistik güzellikleri, civil canllığı, her biri birbirinden farklı semtlerini düşününce meleklerin şehri sadece bir cöl parçası olabilir. Ama o büyük, boş, sıkıcı şehirde insan olmeyen bir değer.

Yedi tepeli şehir

Dönüş yolu başlıyor. Sanırım tam zamanında. 5-6 gün bu şehir için fazla bile, eğer yaşamayaçksan. Ve insan sevdigi alışıgi şeyler çok kolay özürler. Gittiği yer güzel olsun veya olmasın. Ve işte son kez anlamsızca büyük yollar, son kez içine gömulup kaldığım koca taksi ve beni Yeni Dünya'nın yasal sınırlarından çıkarılan kapı. Ve bir surpriz... Aldous bekliyor burada bizi. En onde rafin tam ortasında. İnsanlar Yeni Dünya'da olduklarıın farıldalar galiba. Ama bu bizim yeni dünyamız değil Aldous. Senin Yeni Dünyanın ikircilik bir ütopiyası; benimki de her ne kadar oyular üzerine kurulsa da insanların bir birine oyun oynamadığı bir dünya. Bu dünyada yeni olan tek şey fethedilişi. Dreamcatcher'ların inançtan hediyelik eşyaya dönüşü yeni. Gidelim buradan.

Ve işte gecenin içinde işıkları yavaş yavaş sönen Meleklerin Şehri ve işte başka bir gecenin içinden parlamaya başlayan Şehri İstanbul. Koca teneke kuşu havada tutan flaplar kapanıyor ve duruyoruz. Inme vakti... Ve aç kurtlar gibi bakan taksi sürüsune alırdıdan şere sœurlerin ilk sözü: "Keşke sen de olayın be Sinan".

Tuğbek Ölek, oyun gereği iki adım yolda kendini seyyah eyler.



POSTA KUTUSU



Bazı sabahlar uyanmak istemediğiniz olur. Uyansanız da yaşamak istemiyorsunuz gibi hissedersiniz. Elinizdeki herşeyin anlamsız, hayatınızın gereksiz bir uğraş olduğunu düşünürsünüz. Elinizi yüzünüzü yıkadığınızda biraz daha anlam kazansa da hayat, nefes aldiğiniz dünyada hala eksik olan bir şeyler vardır. Hala, o yataktan neden kalkmak zorunda olduğunuzu, o gitmek zorunda olduğunuz okula veya işe neden gitmek zorunda olduğunuzu sorgularsınız kafanızda. Zaman biraz daha ilerleyip, günlük koşturstmaca başladığında, dersler, işler, hocalar, arkadaşlar, müş-

teriler, kimler varsa hayatınızda; siz biraz daha meşgul etmeye başlarlar. Akılınızdan uçup gider, sabahın köründe hayatı sorgularken kendi kendinize sorduğunuz sorular. Sonra, hiç bitmeyecekmiş gibi görünen o karmaşa biraz yavaşlar. İnsanların üzerine "eve gitme" rehaveti çöker. Sizi daha az rahatsız ederler, siz de onları elbette. Ve akşamın bir anından itibaren evininin huzur dolu ortamına gidip, yaşamak için gerekli yemek, temizlik gibi günlük birkaç aksiyonu yerine getirdikten sonra, sizi tüm bu anlamsız kargaşa ile dolu dünyadan

sekiz, dokuz saatliğine, belki de daha az süreliğine çekip alacak uykunuzla buluşmak üzere yatağınızda uzanırsınız. Bu temponun içinde bir yerlere Level'a mektup yazmayı da siğdırabildiğiniz için mutluyuz. En azından sizin için, hayatın içindeki angaryalardan biri olmadığımızı hissettiriyorsunuz. Bu ay yine Maddog'la karşı karşıyayınız ama önmüzdeki sayı Maddog'un bu çok kıskandığım görevini alabilemek için elimden geleni yapacağım. Bakalım yine neler yu-murtlayacak sevgili Mad?

Cem Şancı



F.A.K.K. © and ™ 1998 Kevin B. Eastman

Değerli Level çalışanları,

Dergınızı üç yila yakın bir süredir takip ediyorum. Bulunduğum yere bazen dergi (hicbir dergi) gelmiyor. Ben de bir seçim yapıp birini seçtim. Her zaman en iyilerde çalışır en iyileri alırım ve...

(Hanımış benim motorlu testerem, kes bakiim şu mektubu güzelce... Madd)

Eleştirmeleri burada bitirip sorusuna cevaplıyorum.

1. Bir Chat stenizi var mı? Varsa server'i nedir? Kanalının adı nedir? Chat kanalına kim baki-

yor? Hangi saatler arası dolu?

2. Woodruff'ta elbise nasıl giyiliyor? "Use on Woodruff" yazısı čıkyor ama hiç bir şey olmuyor.

3. Woodruff'ta hile var mı?

4. C&C Tiberian sun Firestorm ne zaman çıkacak?

5. Soldier of Fortune ne zaman çıkacak

6. Vogel'in Almancada kuş demek olduğunu biliyor musunuz?

7. Tiberium Sun'da çarpışım mı?

8. Bana Tiberium Sun'un diğer server'larını verebilir misiniz?

Gediz Akşit

Sevgili Gediz,

Mektubunu birazcık kıptım, yoksa bir sayfayı tek başına kaplayacaktı. Ovgülerine teşekkürler, eleştirilerine gelince, istedigin şeylerin çoğu bizim imkanlarımız ve kontrolümüz dışında. Tabii yapabileceklerimizi yapmaya çalışıyoruz, ama hayatı hiçbir şey istendiği gibi olmaz zaten, sanırım sen de biliyorsun. Neyse, gelelim sorularına:

1. Level olarak bir chat sitemiz yok, haliyle server'ı da yok, ve tабii kanalı da yok, doğal olarak kanala kimse bakmıyor ve takdir edersin ki olmayan bir kanal asla dolmuyor

2. Demek ki Woodruff o elbiseyi giyemiyor, zaten ben de olsam giymezdim.

3. Biri hile mi istedi? Yok canım bana öyle geldi herhalde...

4. Firestorm herhalde yakında çıkar, ama buraya resmen ithal edilir mi orası kayıp...

5. Ohooo, çoktan çıktı, hatta ben 3 defa felan bitirdim...

6. Peki sen gazozun Türkçe'de gazoz demek olduğunu biliyor musun? Yaaa...

7. Niye çarpışım yaw? Barış ve huzur içinde yaşamak daha iyi...

8. Olsa niye vermiyim? Ama ben de yok maalesef...

Selam,

Merhabalar ben Haluk. Bu Mail'i Ankara'dan yazıyorum. Size (daha doğrusu Sinan abiye) tam 4 mail attım fakat, cevaplarını alamadım. Neyse sorularıma geçiyen en iyisi;

1. Herkes gibi ben de orijinal

oyun almayı çok severim, hatta bayağı orijinal oyunum var. Fakat fiyatları biraz abartılı değil mi?

2. Level gerçekten harika olmuş, adeta elime siğmıyor. Fakat neden son sayınıza (Mart sayısı) dergi iki kere basılmış?

3. Jagged Alliance 2'da düşman saflarına katılmış, Mike'i kendi grubumuza katabiliyor muyuz? Katabiliyorsa nasıl?

4. Unreal Tournament oyununu açamıyorum, çünkü Critical Error veriyor (anlayacağınız gibi maalesef orijinal değil). Sebebi nedir?

5. Bu soruyu 2 mail'imde de sormuştum fakat, şimdiki tekrar soruyorum. Gabriel Knight 3'de 2 günde Grace olarak oynarken SIDNEY'i açtığında ilk bulmacayı bitiriyorum. Ama öbürune gelince 4 tane nokta koymam gerekiyor, nitekim 4'ünü de koyuyorum. Start Analysis yapınca (tam olarak yapıyorum) "try to enter more points" diyor. Lütfen özellikle bu soruya cevap verin çünkü cıldıracıım!

6. Wild Wild West, Omikron: The Nomad Soul, Quest for Glory 5, Redguard, Pharaoh ve olabiliyorsa Urban Chaos'un tam çözümlerini Strateji ustanıda yayınlayabilir misiniz?

7. 1,96 GB'lık harddisk ve 12 MB'lık bir Voodoo 2 (Orchid Righteous) su an yeteri midir?

8. Might&Magic 8 ve Nox çıktı mı..

sorularım bu kadar. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Haluk "Lynx-eyed" Özcan

Merhaba Haluk,

Sinan abine attığın maillere cevap alamaman çok doğal, çünkü adam askerde! Neyse, cevaplara geçeyim en iyisi:

1. Abartılı mı? Neye göre abartılı? Orijinal PC oyuları burada dışındakiinin neredeysse yarı fiyatına satılıyor, bunu biliyor muydun?
2. Mart sayısı iki kere mi basılmış? Valla ne demek istediğini anlamadım, biraz açsan konuyu?

3. Mike sana katılmaz, herifi gafil avlayıp temizlemezsen de tüm elemanlarını gomer, başka yolu yok

4. Sorun büyük ihtimalle ekran kartının sürücülerinden kaynaklıyor. DirectX 7.0 ile uyumlu sürücüler bulup kurman gereklidir, üretici firmamın web sitesine bak

5. "Daha fazla nokta koyn" dediğine göre demek ki dörtten fazla nokta koymam lazımdır.

6. Bunlardan bazlarına zaten strateji ustasında yer verdik, en azından bana öyle geliyor. Bakarız...

7. Yetmez desem bir türlü, yeter desem bambaşka. Ne diyeceği şimdilik... (Upgrade et Lukel)

8 Çıktı çıktı, ikisi de çıktı, hatta biz utanmadan inceledik bir de onları biliyor musun? Yaaa...

Selam,

Benim adım Ersan. Size bir sorum olacak cevaplarsınız çok sevinirim. Ben bilgisayarıma yeni aldım, bu yüzden fazla bir şey bilmiyorum. Size sorum geçen gün Age of Empires'i aldım, yükledim ama, çalışmadi bugün yine aldım [başka CD] yine çalışmadi... Acaba ben yanlış mı yüklüyorum, eğer yanlış ise nasıl yüklemeliyim?

Teşekkürler...

**Merhaba Ersan,**

Aläßin oyuların büyük ihtimalle korsan kopya, bunları kurmak sorun değil ama koruması olduğundan çalıştmak bir bela. Genellikle korsan kopyaları üretenler CD içine oyunu kırmaç için gerekli programı da koymuyorlar, sanırım bunu çalıştmadan falan gereklidir. Sana tavsiyem korsan kopyalardan uzak dur. On tane korsan oyun alıp hiçbirini bitirmemektense, bir tane orijinal alıp suyunu çıkarana dek oynamak yeğdir. Kal sağlaklı...

MERHABA!!!

Oncelikle bu kadar dolu bir dergi çıkarttığınız için sizlere çok teşekkür ederim. Gerçekten Türkiye'deki bu kadar çok dergi arasında 1 numarasınız, diğer hiçbir dergi bu kadar dolu değil yarısından çoğu reklam zaten... Neyse ben sorularıma geçeyim...

1. Acaba Sims'in demosu yok

mu? Varsa nerde?

2. Bu kopya CD'lerle internetten oyun oynayabilir miyim?

3. PSX2 Türkiye'ye ne zaman gelecek? Geldiğinde tahminen kaç para olur?

4. NOX'ta büyüler için kısayol tuşları yok mu?

5. Diablo 2'nin demosunu, çıkışında verecek misiniz? Gereklilikleri nelerdir?

6. Internetten oyun oynamak için hangi sunucuya tercih edersiniz?

Bu sorularımı cevaplarsanız çok mutlu olurum... Size bird e önerim var. CD'lerinizde daha güzel demolara yer verirseniz iyi olur. Her CD'de 1 veya 2 güzel oyun oluysa...

Cooook TEŞEKKÜR ederim... BAŞARINIZIN DEVAMINI DİLE RİM...

Burak ALMAZLAR
G.O.Paşa/İSTANBUL

Sevgili Burak,

Sana ilk tavsiyem o "çok" kelimelerini o kadar çok çektiğimden, sonunda ortadan kopacak yoksa gariben. CD üzerinde güzel oyun vermeye gelince, her türden oyun var o CD'nin üstünde, hepsi de sevenine göre güzel, kimin sevdigini tek tek bilmemize imkan yok tahmin edersin. Sen de benim gibi yap, sevdiklerini oyna, sevmediklerini boşver. Gelelim sorularına;

1. Sims demosunu herhalde Internet üzerinde bulabilirsin, oyun sitelerine felan bir bak söyleye...

2. Tabii ki oynayamazsin, adı üstünde "korsan kopya". Haliyle yapımcı firmalar pek sempati duymuyorlar, ona göre de önlemleri alıyorlar.

3. "PSX 2 ülkemize beş dakika sonra gelecek ve fiyatı da bir milyon dolar olacak," desem amma salamış olurmam ama hal AHA-HAHAAAA...

4. Vardır yaw, olmaz mı? Yok mu yoksa? Hü?

5. Blizzard Diablo 2 için demo çıkarmayı düşünmediğini belirtmişti, zaten oyunun kendisi 4-5 CD olacak, demosunu nasıl yapmışlar ki?

6. Valla şunu ya da bunu tavsiye ederim diyemem, çünkü her oyun her sunucusu da oynamıyor. O senin ne oynamak istediği ne göre değişen bir durum.

Bütün Level çalışanlarına selamlar,

Oncelikle sizi uzun bir zamanı seversen takip etmektediyim. Eskiden durumunuza oranla epey değiştirdiğimi belirtmek istiyorum, zaten bunun siz de farkındasınız... Geçen gün elimde 198 yılının CD'si geçti. İlk önce o CD'ye bir göz attıktan sonra son sayınızda verdiniz CD'ye göz attım. İkisinin arasında epey fark gördüm. Yani her yıl kendinizi aşmaktınız. Bu yıl da sanırım Şubat ayında yaptığınız yeniliklerle bizim sevgimizi kazandınız.

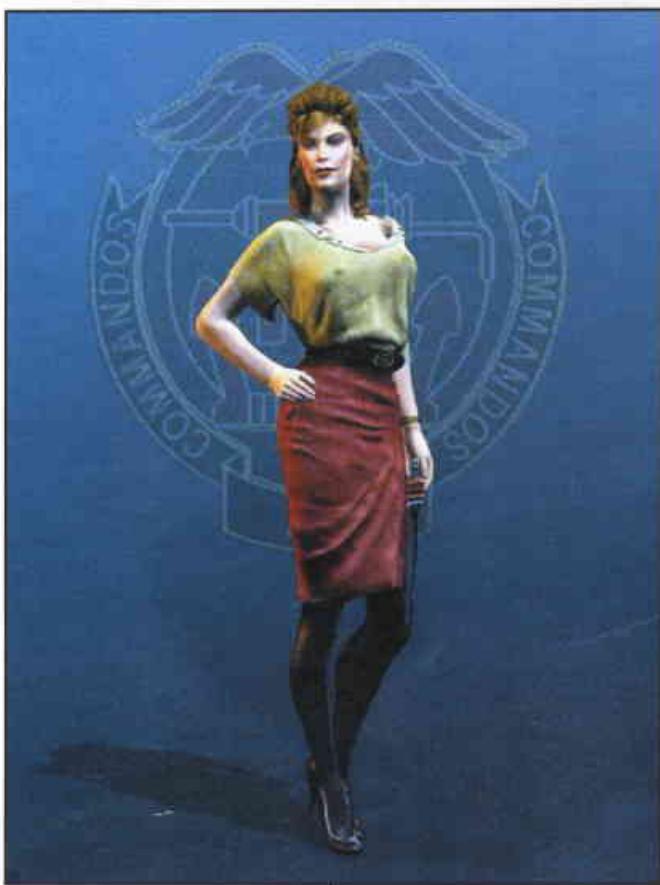
Sizi bu çabalarından dolayı kutlar, yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Size oyularla ilgili bir kaç sorum olacak:

1. Delta force 2 oyununun 3D desteği var mı?

2. Diablo 2 oyununun sistem ihtiyaçlarını söyleerseniz ona göre hazırlık yapacağım. (Sizi sevindirecek bir haberim olacak, tabii ne kadar sevinirsiniz bilmem, ben de orijinal oyun almaktan yanayım.)





Hatta mümkün oldukça orijinal oyun almaya çalışıyorum. Mesela sıradaki alacağım orijinal oyun Diablo2. Onun için lütfen elinizde varsa Diablo 2'nin sistem ihtiyaçlarını söyleyin.

3. GTA2 oyununda sadece bir şehir mi var?

Yardımlarınız için teşekkürler
yayın hayatınızda başarılar diliyor.

Selam sana ey yolcu!

Hımm, biraz tuhaf oldu bu selamlama, ama neye, idare ediver. Ovgülerine teşekkürler, elimden geleni yapıyoruz, bazen elimizden gelmeyenleri bile yapıyoruz, işte o zaman komple dumur oluyoruz. Gelelim sorularına;

1. Valla oyunda var, diyor ama aslında var mı yok mu ben de bilmiyorum. Ama bilindik anlamda bir 3D hızlandırıcı desteği kullandıkları apaçık ortada, oyunun ruhuna uymuyormuş, oyle diyor yapımıçı firma.

2. Valla orijinal oyunu almakla benden ziyade kendine büyük iyilik etmiş olursun, sonuçta virus bulasmasından ya da yarıya yamat kopyalanmış oyunlarla uğraşmaktan kurtulacak olan kişi biz-sensin. Diablo 2'ye gelince, herhalde şimdilerde standart kabul edilen bir sisteme rahatça

çalışır, ama özellikle iyi bir grafik hızlandırıcıya ihtiyacının olacağı kesin.

3. GTA 2'yi hiç oynamadım, kismet olmadı. Ama bildiğim kadriyla birden fazla şehir olmalı, yani sanıyorum.

Aloooo ,

Orada herhangi birisi (çayıcı mayıcı) e-maileri okumaz mı? Hadiii yanıt bekliyoooo... İkinci mail oldu buu...

Birde bize yazın dersiniz yazınca da okumazsınız...

Size iki taneee taptaze yeni sentezlenmiş sorum var, bugüne kadar Level aidim. Bu sorularını hemen yanıtlamazsanız (TEHTİTİ!!!) bırakabilirim artık, benim için ölüm kalım meselesi.

Sanki MatriX gibi beynimin bir yerindeki kıymık parçası...

1. Half-life'i internetten oynamak için giriyyom (opposing force) tam girecek password istiyoo ... Password

CD'nin arkasında yazıyo, onu deniyom ama olmuyo... KAFAYI BOZACAMM!!! PLEASE HELP ME!!!!

2. Ya Half-life'taki o takım elbisesi zubük kim ? Niye ben ölüyüm da o içi yaratık ve asker dolu labaratuuardan tek parça çabaklıyo.

Kim bu herif yaalçok merak ettim walla. Sülermisiniz...

BAK ALOO ORADAKI VATANDAS, ŞİİİTT, TEMİZLİKÇİ HERHANGİ BİRİ, WALLA NOLUR CEVAPLAŞIN ŞUNLARI...

Merhaba ey gizemli kişi!

Mektubunu okurken meraktan meraka verdim kendimi, nedir adamın kafasına bu denli takılan sorular diye. Ama karşımı çika çıka iki tane fasulyeden soru çıktı, nasıl sinir yaptım biliyor musun? Ve fakat tabii ki bu demek değildir ki soruların cevapsız kalacak! Hayırrr, bin kez hayır! Aha sana cevapların, sök al o kıymıgi beymin dibinden;

1. Server şifreni kabul etmiyor, çünkü elindeki oyun kesinlikle korsan kopya. Oyun korsan olarak çoğaltılrken tek bir yasal CD'den kopyalandığından üretilen tüm korsan CD'lerin üzerinde de aynı şifre yazılıyor. Senin anlayacağın o korsan oyunu alan kişi varsa tümü de aynı şifreyi kullanarak Internet üzerinde oynamaya çalışıyor. Ancak oyun yapımcıları sandığınız kadar keriz olmadığından, oyun server'i her bağlanan oyuncunun şifresini kontrol ediyor ve tabii ki aynı şifreyi kullanan bir den fazla oyuncu varsa bunları asla alıyor. Sonuç olarak senin multiplayer oynamaya imkanın olmuyor. Bunun tek çözümü orijinal oyun satın almak, yani para yi veren düdügüclar OK?

2. Sen hiç "Man In Black" diye bişii duydun mu? İşte o siyah takımını amcam da o elemanlardan. Aslında tüm operasyonu o herif idare ediyor ve tabii ki ortamlarda dolanıp işler ne alemdede diye kontrol ediyor. Zort diye ortadan kaybolmasına gelince, herif uzayı teknolojisi alet edevata sahip, yani bir boyut kapısı açıp oradan viniliyor. Anladın mı? İyi...

Merhaba diyorum,

Maalesef eleştirilerim kisa ve acı verici... Umarımda uyandırıcı olur. Çok güzel bir internet sitesi yaratımissınız. Zaten sitenin girişindeki küçük paragrafta her şey eğrisiyle doğrusuya anlatılıyor, bir şey hariç... Girişteki o gaza rağmen, site Marttan beri yenilenme-

mış. Umuyorum ki çok meşguldünüz ve akılınız gelmemiştir ve yine umuyorum ki o güzel oyun sizin şunu belli bir seviyenin üzerinde tutmayı başarısınız.

Saygılarımla...

Wallı o konudaki çalışmaları suruyor, ancak ne zaman bir düzene oturtabiliriz hiç bileyim. Sonuç olarak şu an itibarı ile site kapalı ve sanırım bir süre daha böyle kalacak, en azından biz diğer işlerden kafamızı kaldırıp da olaya bir çözüm getirene dek.

Merhaba,

Ben Maltepe Anadolu Lisesi bir Counter Strike hastasıym fakat, internetten oynamıyorum. Geçen ayı yazında beritlerinizi aynen yaptım fakat bi sonuca ulaşmadım. Şimdi teşşekkür eder ve umutla cevabınızı bekliyorum.

Ve birde Mehmet, Ferit, Murat, Emrelere, Demirhan'a, Osman'a, Gökçe'ye, Ahmet, Melihe ve sevdiklerime selam göndermek istiyorum...

Teşekkürler
Emre Kaya



WARCRAFT

Merhaba Emre,

Şimdi soruyu öyle bir sormussun ki, ne desem diye düşünce bastı. Herşeyden önce geçen ay dediğin geçtiğimiz aylardan hangisi? Kim ne yazdı da sen onu aynen uyguladın? Elindeki oyun orijinal mi, yoksa korsan kopya mı? Kayıp ruhların gittiği bir yer var mı, yoksa benim gibi boyle sonsuza dek kafaları karışık bir halde ortamlarda gezinmeye mahkum mu edilmişler? Yani kicası cık işin içinden çıkabilirsen Sahsen ben çıkamadım...

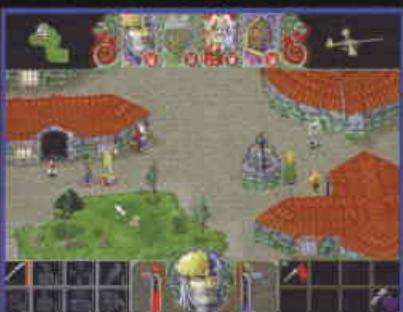
Mad Dog

**Bize yazmayı ihmal etmeyin .
Bütün adreslerimizi Künyede
(3.Sayfa) bulabilirsiniz.**

TAM SÜRÜM OYUN

HEXPLORER

Mağaralar, ormanlar, kale kalıntıları ve köyler gecerek çıktığınız yolda, çok güçlü bir büyüğün tarafından esir tutulan arkadaşınızı kurtarmak için akıl almaz maceralara girecektir ve yolculığınız boyunca karşılaşığınız insanlara yardım ederek dostluklarını kazanacak veya kolay yoldan menfaat sağlam için onlara zarar verecek ve düşman kazanacaksınız ama oyun boyunca karşılaşacağınız üç karakterle yollarınız bireleşecek ve kendinizi birlikte savaşırken bulacaksınız. Bağımlılık yapıcı bir RPG olan Hexplorere de keşfedeceğiniz çok büyük bir dünya siz bekliyor olacak. Önümüzdeki ay LEVEL ile birlikte bulabilirsiniz.



E3' İzlenimleri KAPAK KONUSU

E3' İzlenimleri devam ediyor. Önümüzdeki ay Hasbro, Lucas Arts, Activision, Interplay, Red Storm, Blizzard, Sierra, Bungie ve Infogrames'in en çok beklenen, en merak edilen oyunları hakkında detaylı bir inceleme bulabilirsiniz. Elbette bu yazının içinde oyun dünyasını alt üst etmesini beklediğimiz X-COM: Alliance hakkındaki son görüntüler ve gelişmeler de dahil, oyun dünyasının merakla beklediği oyunların tüm ayrıntılarını bulabileceğiniz dosyamızı kaçırmayın deriz.



Incelemeler

Tachyon

Operation Art of War

Dogs Of War

Ultima Online

Fotoromanlar için gelen e-mailler yüzünden servis sağlayacımız "Mail hesabınız sınırının üzerinde yüklü" mesajı atmak zorunda kaldı. Önümüzdeki ay, E3 fuarında kimseye gösterilmeyen gizli oyunlara ulaşmak için eğitilmiş gizli ajan-editör 007 Tuğbek Ölek'in Amerika macerasını bulabilirsiniz.

TAM ÇÖZÜMLER

Thief II

Hexplorere

Star Lancer

Shogun

VEE, YEE,

Sadece oyun incelemeleri ile yetinmeyeceğiz okurlarımız olduğunu çok iyi biliyoruz. Onları da unutmadık,