

BEDAVA 1 AY SINIRSIZ TR.NET / BEDAVA TÜRKÇE OYUN: GALATA

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • 2000/11 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000 TL (KDV DAHİL)

3 CD+2 DERGİ

play
24 sayfa
PlayStation



The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge • Tropico • Starship Troopers • Advanced Squad Leader

STRATEJİ OYUNLARININ YENİ YÜZÜ

Baldur's Gate II

Efsane devam ediyor...

Elite Force

Star Trek serisinin en başarılı oyunu.

The Sims: Livin' it Up

Küçük insancıklar ailelerini genişletiyorlar

Sudden Strike

En iyi 2. Dünya Savaşı oyunu

Midtown Madness 2

San Francisco'dan Londra'ya...

Metal Gear Solid

Playstation efsanesi PC'de...

STRATEJİ: DEUS EX • MDK 2 • THE LONGEST JOURNEY

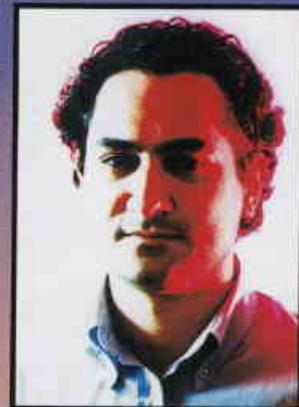
FIFA 2001

ÇOK ÖZEL ÖN İNCELEME

Sonbahar Güzellikleri

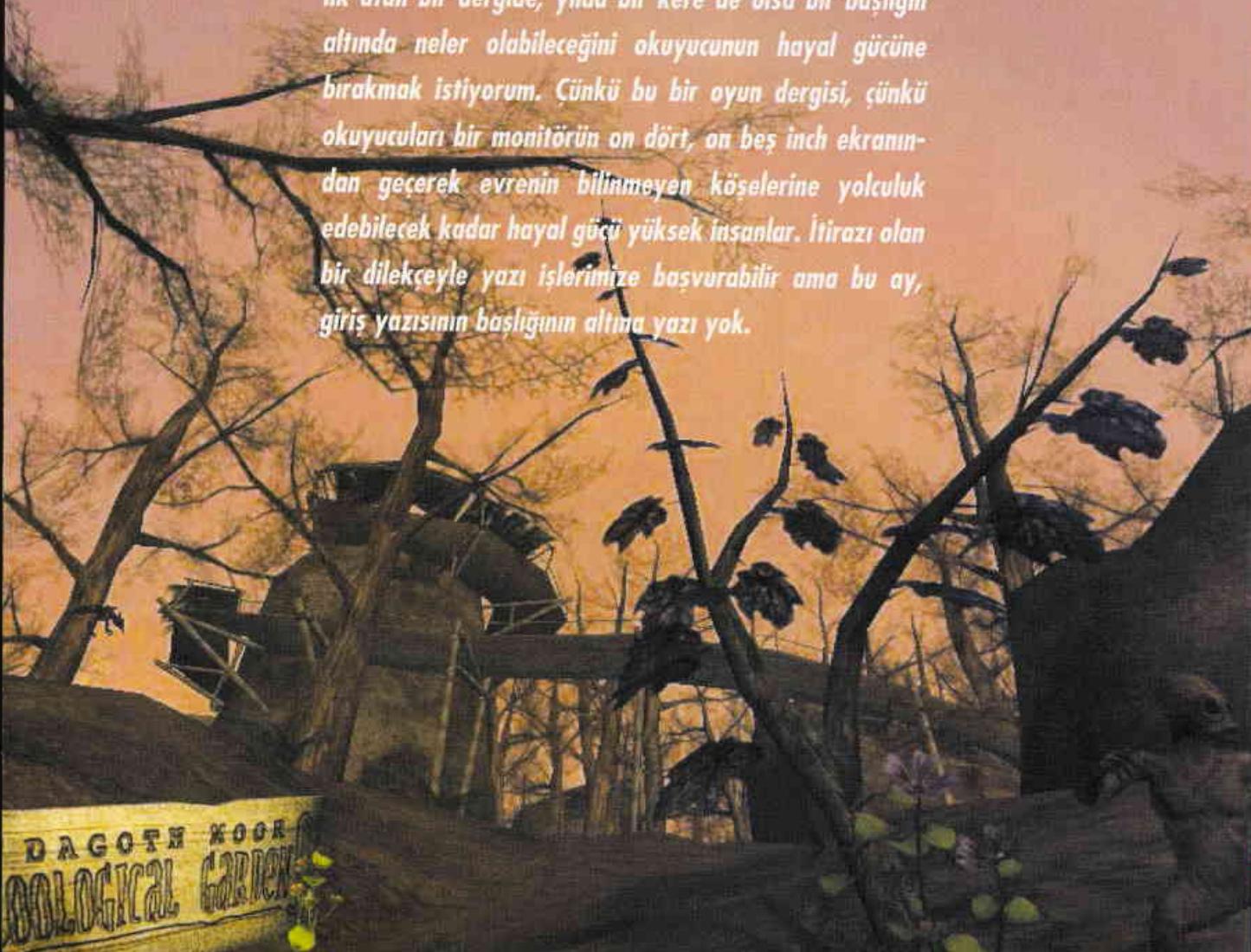
*Sararmış yapraklardan konuya girip, üzgün havalar-
dan bahsedeceğini mi düşünüyorsunuz? Ya da yaz
aylarının civiltisi ile başlayıp, sonbahar yağmurlarının
kasvetinde sona eren aşkları mı konu edeceğini düşünü-
yorsunuz? Veya yazılarında arasında okumaya alışkin
olduğunuz üzere hanımlar hakkında atıp tutmaya başla-
yacağımı mı yoksa yine hayat, prensipler, dürüstlük, cen-
tilmenlik üzerine diyalektik bir şeyle karalayıp abicilik
oynayacağımı mı sanıyorsunuz?*

*Yukarıdaki başlıktan sonra akılınızdan geçti? Neden, bi-
rinin her başlıktan sonra bir açıklama yapması gerekiği-
ni düşünüyoruz? Neden başlıkların altında ne olabileceği
hayal gücümüzün tatlı bir uğraşısı haline gelemiyor? Her
yıl on iki ay boyunca, aralıksız her ay, yüz elli sayfa baş-
lık atan bir dergide, yılda bir kere de olsa bir başlığın
altında neler olabileceğini okuyucunun hayal gücüne
bırakmak istiyorum. Çünkü bu bir oyun dergisi, çünkü
okuyucuları bir monitörün on dört, on beş inch ekranın-
dan geçerek evrenin bilinmeyen köselerine yolculuk
edebilecek kadar hayal gücü yüksek insanlar. İtirazı olan
bir dilekçeyle yazı işlerimize başvurabilir ama bu ay,
giriş yazısının başlığının altına yazı yok.*



Cem Sancı
Yazı İşleri Müdürü

**Hayalgücünü-
küllanın
Hayal
etmekten
kim sizi
ahkoyabilir ki?**



Emperor: Battle for Dune

Dune gezegenini konu alan bilim kurgu romanlar piyasaya çıktıktan sonra zaman oluyor. Hatta bu gezegeni konu alan bir film bile çekilmişti. Bir zamanlar Amiga'da Dune isimli stratejiyi arkadaşlarımla sabahlara kadar deli gibi oynadığımız günler çok uzak değil. Özellikle de piyadelerin makineli tıfek sesleri hala kulağımızda sanki. Bu gezegende potansiyeli bilen Westwood Studios Emperor: Battle for Dune isimli bir 3D real time strateji oyunu yaptığı açıkladı. Tamamen birbirinden bağımsız 33 farklı haritayı ve 100 den fazla görevi içerecek oyunda ele geçirdiğimiz bölgelerden istersek ordumuza asker kataabileceğiz ya da stratejimize göre geri çekiliп toparlan-



diktan sonra tekrar saldırabileceğiz. Oyunda multiplayer seçenekleri de olacak tabii ki. Üç büyük evden, House Atreides, Harronnen veya Ordos'tan birini seçip, oyuna dalacağiz. İstersek oyundaki diğer beş evden ikisi ile müttefik olabilleceğiz. Tabii ki her evin kendine has birimleri ve

silahları olacak. Tıdialı oyunlarda moda olan aradaki filmlerde ünlü oyuncu oynatma geleneğini bu oyunda da göreceğiz. Star Trek: The Next Generation'dan Michael

maya çalışmayı özlemiştir zaten. Bildiğiniz gibi bir efsane olan Command & Conquer ve devamı Red Alert birer Westwood ürünü. Eh bu oyunu da Westwood yaptığına göre kötü olma olasılığı yok. Battle For Dune'u gerçekten büyük bir sabırsızlıkla bekleyeceğiz.



EA.com online oyunlara hız verdi

Aylardır dergimizde artık geleceğin online oyunlarında olduğunu söyleyip duruyoruz. Ulkemizde bu konuda super online, sanane.com ve turk.net sayesinde ufak kırıntılar var. Yurt dışında ise EA.com bizim bu sözlerimizi bir kez daha doğruladı. Yeni online projelerini açıklayan firma Need for Speed ve Road Rash gibi oyunları için yeni franchise'lerle anlaşma yaptığından duyurdu. Yani bu iki oyun için internetteki server sayılarında bir artış görülecek. Ayrıca simülasyon meraklıları için Air Warrior III ve uzay savaşçı konulu Silent Death oyunlarını da güncellediğini açıkladı. Bu iki oyun dışında araba yarışı oyunları içinde yeni pistler dizayn edilmiş. Bilmeyenler için söyleyelim yakınlarında çıkan Need for Speed ve Road Rash Electronic Arts'ın en favori araba yarışı oyunlarından. Air Warrior III ise 2. Dünya savaşını konu alan bir oyun. Bu oyun için yeni silahlar, alanlar ve uçaklarda



güncellemede yerini alıyor. Silent Death'te ise dört kişi bir grup halinde, 2D bir ortamda, karşı takımı yenmeye çalışıyor. Pilotlar rakiplerini alt ettiğe daha iyi silahlar, kalkanlar, powerup'lar ve motorlar almak için kredi kazanacaklar. Oyunun kontrolü çok basit ve oynaması çok zevkli olacakmış. EA.com ile ride bu konuda başka açıklamalar yapacağını da belirtti. Eğer şu zaman söylediğimiz berbat internet alt yapımız düzelttilirse bizde bu güncelllemelerden fırsatlar gibi yararlanacağız tabii. Need for Speed oynarken kolumuzu camdan çırkaracağız, düğün alayı düzenleyip aynalara havlu saracağız, arabaların önüne bebek oturtacağız, havalı kornalarımızı bağırtıcağız. Air Warrior oynarken köprülerin altından geçeceğiz, Silent Death'te birbir turlu hınlık düşünüp Türkün gücünü dünyaya tanıtacağız. Ya da bir çok konuda olduğu gibi bu konuda da geri kalmışlığımızın çilelerini çekmeye devam edeceğiz.

Silahları kilitleyin, bu kez kaçamazlar ! mı?

Alien vs Predator dendiginde aklı gelen isim Rebellion'dur. Bu süper yapımcı grubu Gunlok isimli action/adventure/strateji oyunlarını 15 gün içinde piyasaya sürecek-

lerini açıkladılar. İçinde bu kadar çok çeşidi bir arada bulunduran oyunda görevimiz özel bir birliğin üyesi olan Gunlok'u kontrol ederek dünyayı istilacı makinaların elinden kurtarmak. Bunun

icinde makinaların arkasında olan örgütleri ortadan kaldırmak gerekiyor. Öncelikle kendimize gene robottardan oluşan bir birlik kurmakla işe başlayacağız. Yalnızca oyun için üretilen orijinal 3D motorun yanında oyun gelişmiş 2.nesil bir yapay zeka içerecek. Yani rakiplerin duvarların arkasına saklanacak ya da başları sıkıştığında kaçacaklar (bunu daha önce duymuştuğumuzda genelde beceriksizce uygulamalarla karşılaştık). 60 adet tek kişilik görev içeren oyunda istersek bu görevleri multiplay olarak ta oynayabileceğiz. Gunlok akıcı bir senaryoyla birbirine bağlanmış bilmeceler içerecek. Ayrıca bulacağınız silahları kullanabileceğiz, takım elemanlarınıza yeni parçalar verebileceksiniz. Savaşları ise istediğiniz an space tuşıyla dondurarak emir verebileceksiniz.



Gunlok tipi oyunları daha önce oynadık. Dünyayı makinalardan kurtarmak Predator filminden, savaşları boşluğa dondurmak, takım kurmak ve inventory gibi özellikler ise Baldur's Gate'ten aşırı gibi göründü bize. Eh geriye bir tek grafikler ve ses efektleri kalmış. Yapımcılar Rebellion olduğundan bu konuda bir umut taşıyoruz. Dileriz bizi haksız çıkartmazlar.



realMYST ?

MYST'i bilmeyeniniz yoktur herhalde. Özellikle artık pek yapılmayan adventure türünü oynayan eski oyuncular bu adı duyar duymaz oyunu hatırlaya caklardır. Kendine has atmosferiyle ve bilmeceleriyle bizi uzun süre oyalayan MSYT bu kez karşımıza 3D olarak geliyor. Aynı zamanda oyun real time olacak. Yani oyunu oynarken hava kararacak veya aydınlanacak, hava yağmurlu olacak ya da güneşe açacak. Işık efektle-

ri de bu değişimlere uyum gösterecekler. Oyundaki en iyi haber ise oyuncuların etrafi keşfederken yepenyeni bir mimariye sahip yep-



ceksiniz ve bu sırada zaman aksacak. Gene eski MYST'te çok az şey hareket etiyordu. Fakat realMYST'te her şey hareketli olacak. Eski oyuncular bu oyunda daha çok hareket serbestisine sahip olacaklar. Oyun başlangıcından itibaren size bir öncekiyle

arasında bulunan farklılıklar hissettirmeye başlayacak. Cyan Studios ve Mattel Interactive'in arkasında olduğu bu klasik oyun mevkileri için büyük değişiklikler içermektedir. En büyük özelliği harika grafikleri olan MSYT bakalım bu yeni motoruya eski ününü devam ettirebilecek mi?



yeni bir dünyanın içinde dolaşıp birbirinden zorlu ve farklı bilmeceleri çözmeye çalışacak olmaları. Eski MYST taş devrinde geçti. Ayrıca oyunda durduğunuz yerler, bakış açlarınız ve zaman hep sabittir. Fakat bu kez istediğiniz yere istediğiniz anda gidebile-

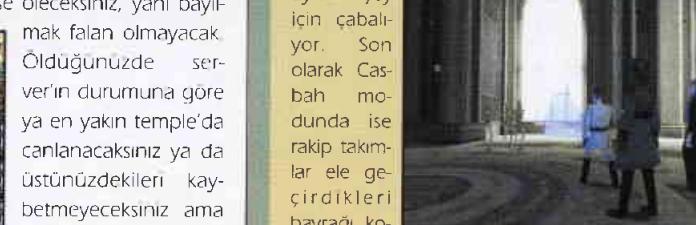
Bizden Duymuş Olmayın

Neverwinter Nights ağzımızı sulandırıyor

Baldur's Gate ve Icewind Dale oyunlarının yapımcısı olan Bioware'in bir süredir çok kapsamlı bir multiplatform RPG projesi olan Neverwinter Nights üzerinde çalıştığını biliyorduk. Oyunun nasıl olacağına dair çıkan yeni haberler bizi gerçekten büyük bir bekenti içine soktu. İşte size en taze NWN haberleri: Herhangi bir Player's Handbook'ın içinde bulunan tümırklar NWN'da olacak. Irkların sınıf seçerken herhangi bir sınırları bulunmayacak, ayrıca savaşçı karakterinizin strength'ını 18/00 yapmak için yarı saat butona basmak zorunda kalmayıacsınız. Bunun yerine oyuna konan bir puan alma sisteminde yararlanacaksınız. Oyun 20 nin üzerinde skill ve 40 tan fazla feat (beceri) içerecek. Kendi eşyaları-

nizi yapabileceksiniz fakat skiller için ayrı bir animasyon olmayacağı. Oyun da asıl güç DM'lik yapan kişinin elinde olacak ve ne istersen yapabilecek. Buna oyuncuların critical hit zarlarını yükseltmek ya da inventory'lerinden eşya yok etmeyecektir. Eğer gruptaki bir karakter kötü ise ve server P vs P çarpışmaya izin veriyorsa karakter herhangi bir uyarıda bulunmadan kendi arkadaşlarına alılabilecek. Fakat server bu des-

teği vermiyorsa karakterin önce kendini gruptan çıkarması gerekecektir ki bu da diğer karakterlere otomatik olarak bildirilecektir. Hazırlık için az bir zamanları olabilecek. BG serilerindeki tüm silahlar ve belki de daha fazla oyunda olacak. Maalesef oyunda at koşturamayacağınız, grafik yapısı buna uygun değilmiş. Belli bir görüş mesafeniz olacak. Eğer HP 0'a düşerse öleceksiniz, yani bayılmak falan olmayacağı. Öldüğünüzde server'in durumuna göre ya en yakın temple'da canlanacaksınız ya da üstünüzdeki kaybetmeyeceksiniz ama belli bir süre oyuna gitmeyeceksiniz. Online piyasası NWN ile iyice kızışacağı benzeri-



■ Half-Life 1.1 0.4 Patchı
Half-Life 1.1 0.4 kodlu son patch'ını siz dergimizi okurken yayınlamış olabilir. Bu yeni güncellemenin içinde Team Fortress Classic için üç yeni takım sezarı, iki TFC sınıfı için yeni ekmeler ve diğer çeşitli değişiklikler var. En ilgimizi çeken Avanti modu ise saldıran tarafın bayraklarını sırasıyla üç noktaya götürdüktün sonra son olarak kasaba katedraline götürmesi oldu. Bunun yanında yeni bir Flag Run modunda ise takımlar kendi bayraklarını rakip takımın kaleşinde almaya çalışıyorlar. Eh karşı takımda tabii ki aynı şey için çabalıyor. Son olarak Casbah mode'da ise rakip takımlar ele geçirildikleri bayrağı korumaya çalışıyorlar. Tüm bu değişiklikler fark ettiğiniz üzere Team Fortress Classic üzerine kurulu. Biz dergide bol bol Counterstrike oynayıp Team Fortress Classic'i göz ardı etme eğiliminde olsakta bu yeni modlarla bayağı ilgileneceğiz gibi görüneniyor.

■ Real mağazalarında son tüketiciye yönelik olarak 3 Kasım'dan itibaren başlayacak olan Teknoloji Günleri 2000'e bizde standımızı katılıyoruz. Bir çok ünlü yerli ve yabancı firmamızın katıldığı etkinlikte özellikle düşük fiyatlı donanım ürünlerini bulma fırsatınız var. Eksikleri olanlara ya da upgrade düşünülenlerde duyurulur.

■ Obi-Wan 2001'e ertelendi İşin kılıçlarınızla androïd kesmek için "biraz" daha beklemek zorundayız. Lucas Arts'dan yapılan açıklamaya göre Star Wars evrenini konu alacak olan 3D shooter serileri en erken 2001'in ilk çeyreğinde ortaça çıkaracak.

■ Interplay, United Developers ile yaptığı anlaşma sonucu Baldur's Gate II : Shadows of Amn, Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe, Majesty, ve bir Sin bundle (Sin ve Wages of Sin) oyunlarını Macintosh platformda da piyasaya sürecekini açıkladı.

■ Mattel Interactive'den yapılan açıklamaya göre meraklı beklenen Pool of Radiance, Ruins of Myth Drannor adlı RPG daha önce açıklandığı gibi aralıktır değil 2001 senesinin ilk çeyreğinde piyasaya sürülebilecek. OyunSSI tarafından yapılıyor.

Kelli felli adamlar

Kim kirkinden sonra arenalarda milleti dövmek için bir bahane arar acaba? Southend firmasının yaptığı Blitz: Disc Arena isimli oyundakiler işte tamamen bununla uğraşıyorlar, üstelik bir sürü takım olarak. Arenanın ortasındaki bir metal disk'in peşinden deli gi-

bı koşan ve rakibine kaptırmamak için kafasını patlatan bir sürü kelli çıkmış adam var ortada (eğer keliniz çıktıktan sonra ne iş yapılacak diye sorarsanız bakınız Berker). Yalnız oyunda silah kullanmak yerine rakiplerinize tekme, tokat, kafa gibi darbelerle egale ediyorsunuz. Takımınız en fazla dört kişi-

den oluşuyor. Diski kaptıktan sonra rakibinizin kaleşini bulup gol atmaya çalışıyorsunuz. Oyunda tek kişilik mod dışında internet ya da LAN üzerinden multiplay desteği de olacak. Yani sevmediğiniz kişileri karşı takıma koyparak arkadaşlarınızla onlara bir güzel girişme fırsatında yakalayabileceksiniz. Hatta dünya ligi bile olacak. Yani bize killik eden ülkelerden oyuncular bulup onları da dövülebilirsiniz (Level'in tercihi yurta barış dünyada barış). Böyle bir oyun için yapılan motor eğer çok sağlam olursa sabahın akşamına kadar dövüsebiliriz. Yapımcılar bir Unreal ya da Quake'teki havayı yakalamayı başarabilirlerse oyun bayağı ses getireceğe benzer. Ne zaman hazır olacağı şimdilik meşhul ama biz 2001 de oyunu görebileceğimizi tahmin ediyoruz.

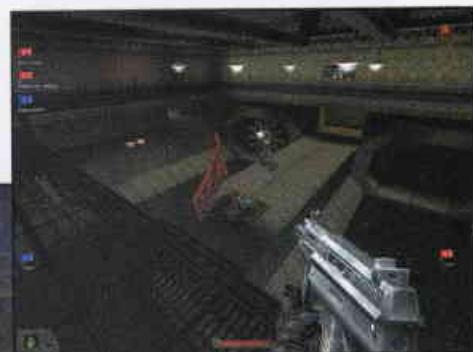
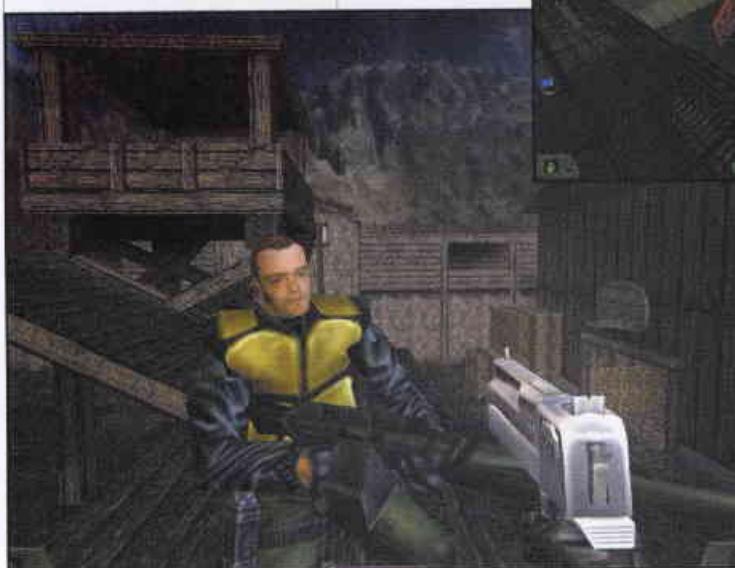


SoF multiplayer olmaz mı?

Bir paralı asker artık işe yaramaz duruma gelip is-kartaya çıktığında ne yapar? Eğer birisi onu ortadan kaldırılmışsa ya oturup anılarını yazar ya da bir oyun firmasıyla anlaşıp ona "engin" tecrübelerini sunarak voleyli vurmaya çalışır. Soldier of Fortune tam olarak böyle ortaya çıkmıştı. Oyunu üst üste tam üç kez oynayıp bitirmiş biri olarak o tecrübeleri bol bol gördüğümü size söyleyebilirim. Oyun piyasaya çıktığında yurt dışında | malum biz ülkemizde her gün trafik kazası görmeden şiddetle alıştığımızı siddet sahneleri içerdigi için tepki görmüştü. Bir mezbahının artık kanallarında, kesik inek kafalarının arasından geçtikten sonra dışarı çıktı o kasabın babağının tek atışa kopardığımızda bu tepkilerle bize katılmıştı. Ama genelde oyunun motoru ve fizik dinamiklerinin düzgünüğünne, içeriği ufak bilme-

celere hiç kimse söyleyecek bir söz bulamayacağına emriniz. Yaptımlılar şimdide SoF'ın multiplayer versiyonuna yeni eklemeler yapmışlar. Capture the flag, team deathmatch ya da stand alone

gibi modlar içeren bu yeni patch'ı isterseniz oyunun sitesinden bedava indirebilirsiniz. Yal-



niz oyunun bu modları biraz değiştirdiğini de eleyelim. Mesela CTF için bayrak alıp kaçınmak yerine onu en çok koruyan takım birinci oluyor. Ayrıca deathmatch için klasik karakterlerin yanında altı yeni değişik karakterden birini de kullanabilirsiniz. SoF heyecanını hep beraber yaşamak isteyenlere duyurulur.

Uzaya çıkmayı özlediniz mi? İstila zamanı!

Eidos, Eidos, Eidos... Bu harika firma olmasa bir çok muhteşem seriyi (başa Tomb Raider olmak üzere) oynamayacaktık. Eidos şimdide Startopia adlı bir uzay strateji-style karşımıza. Startopia'yı yapan grup aynı zamanda Urban Chaos'u da yapan grup. Oyun çok eğlenceli olacağı benziyor. Yapmanız gereken şey kendinizin sistemler arası ticaret yapan tükccardan gezgin işçilere kadar uzayan yaratıkları kendinize çekmek. Her ziyaret ettiğiniz iki kendine ait bir yaşam ortamı, yemek alışkanlığı ve eğlence anlayışı olacak. Onların bu ihtiyaçlarını karşılayıp para kazanmanın yanında onlar için bir anıtı olmayan çöplerini de toplayarak diğer iklara satabileceksiniz. Uzay istasyonuzda hayatı kalabilmek için: iyi bir yönetim, kaynakların doğru kullanımı, gösterişli bir iç



dizayn ve rekabete dayaklı bir ekonomik planlama gerçekleştirmek zorunda kalacağınız. Kendi uzay istasyonları ağınızı öreceksize ve tüm bunları yaparken iki bir bayrak altında toplamaya çalışacağınız. Bu amacınıza isterseniz ticaret yoluyla isterseniz savaşarak ulaşabileceksiniz. Oyun her iki yönde de bir derge içerisinde olacak. Yani illaki

de savaşmak zorunda değilsiniz | ama coğunuğun bu yolu tercih edece-

günde de adınız gibi emriniz). Master of Orion fanatikleri ya da Imperium Galactica meraklıları belki de bu oyunda istedikleri herşeyi bulabilirler.



Bizden Duymuş Olmayın

Bu kez profesyoneller oyun yapıyor.

Amerikan ordusu planları 3D oyun için adı duyulmuş bir firmaya görüşme yaptıklarını açıkladı. Görüşme yaptıkları firmaların geliştirtiği oyun motorunun listelerin üst sıralarında yer alan hit oyunlarda kullanıldığını açıklayan ordu şimdilik bu firmaların adını kimseye söylemiyor. Bz Raven, id software ya da Epic Games olduğunu tahmin ediyoruz. Malum Soldier



of Fortune, Quake ve Unreal ilk üçü paylaşan oyuncular. Ordu yapacakları oyunun kesinlikle bir first person shooter olacağı hakkında garanti veriyorlar. Oyunu yapmayı planlayan NPSNET (Naval Postgraduate School) grubu 15 senedir sanal ortamlar yaratma ve grafik simülasyonlar üzerinde çalışmış. Amerikan ordusu bu grubu senelerdir eğitim ve ölçüm amaçlı video oyunları teknolojisini geliştirmeleri için milyonlarca dolar ile destekliyor. Eğer bu 3D oyun eğitim amaçlı kullanıma yönelik olmayacaksak piyasaya gerçekliği çok yüksek olan,

savaş tecrübesine sahip askerler tarafından hazırlanmış, geliştirilmiş süper bir motora sahip, son derece ıddialı bir 3D shooter gelecek gibi görünüyor. Eh Jonny dün yarın ağıbeyliğini üstlendiğinden bu yana her savaşın içinde. Buavaşlardan da sahip olduğu teknoloji sayesinde hep az zayıflatırıyor (Vietnam ve Kore hariç tabii ki, onlarında poposunu Kore'de biz kurtardık bu arada). Her seferinde de ordusunda tecrübeli asker sayısı artıyor. Dünüyanın belki de en çok savaşan ordusunun oyununu bilgisayarlarımıza görebilirsek çok etkileyici bir tecrübe yaşayacağımıza eminiz.

Derslerinizde vitamin eksikliğiniz varsa portakal suyu içmenize gerek yok artık Doğuş Holding'e bağlı Sebit Eğitim ve Bilgi teknolojileri A.Ş.ının ürünü olan Vitamin paketleri sayesinde hangi derste zorlanıyorsanız onunla ilgili tüm desteği bulabilirsiniz. Lise öğrencileri için hazırlanan bu paketlerden tam 51 çeşit var. Matematik, Analitik Geometri, Geometri, Fizik, Kimya, Biyoloji, Türkçe, Coğrafya, Tarih, Sosyoioji, Psikoloji ve Felsefe-Mantık dersleriyle ilgili her türlü konuyu bu paketlerin içinde bulabilirsiniz. Bu 51 paketi isterseniz set halinde isterseniz tek tek alabilirsiniz. Tek paketin fiyatı 7.500.000 TL ve paketleri seçkin mağazalardan kolayca elde edebiliyorsunuz. Paketleri çalıştmak için ise Win 95 ve üstü bir işletim sistemi, 70 MB hard disk alanı, 32 MBRAM 8X CD ROM, ses kartı ve bir P 200 ile ses kartına bağlı bir çift hoparlör yeterli olacaktır. Milli Eğitim b-

Matematik

Sayılar

LISE 1

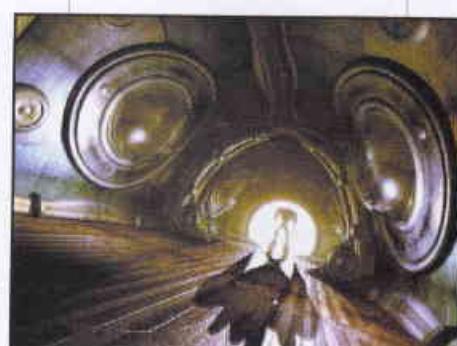
Vitamin-M
her yerse deva

Vitamin Lise 1-2-3
Ders Destek Programı

Yerçekimi yok, vuramıyorum!

Stategy First Zero-G Marines adlı bir 3D shooter üzerinde çalıştığını açıkladı. Tahmini olarak 2001 sonbaharında piyasaya çıkacak olan oyun, insanların güneş sistemindeki gezegenleri birer koloni haline getirdikleri 2353 senesinde geçecek. Büyük şirketlerin kazandıkları paralarla hükümetlerden bile daha güçlü bir hale geldikleri bu dönemde, en büyük şirketlerden biride Terra Corp'tur. Terra Corp Jupiter'in etrafındaki devasa uzay istasyonlarının yanı, sahibidir ve çok geniş kaynaklara ulaşma hakkına sahiptir. Bir gün Jüpiter'in etrafındaki bu istasyonlarından Europa ile olan kontak kesilir. Daha sonra sırayla diğer istasyonlarla olan bağlantılarında kopar. En son Ganymede istasyonundan Europa tarafından saldırıyla uğradıktan

nina dair bir mesaj gelir ve gene bağlantı kopar. Bunun üzerine Terra Corp seçkin bir birlik olan Zero-G Marines'i bölgeye gon-



derme kararı alır. Bu birlik şimdiden kadar üretilmiş en özel silah olan Exo-shell isimli savaş elbisesiyle donatılmıştır. Oyun bir first person shooter olmasının yanında takım çalışmasını da içerecek. Ayrıca yepyeni silahlar dışında kontrol edebileceğiniz araçları da içe-

recek. Kendi takımınızı, silahlarınızı seçebileceğiniz taktiklerini belirleyebileceksiniz. Firma oyunda kullandıkları motor konusunda çok iddialılar. Yapıtları oyunun bu türde yeri bir aşama olacağını söyleyiyorlar. Oyunda tabii ki LAN ve internet için multiplayer özelliğini de olacak. Strategy First Disciples: Sacred Lands, Steel Panthers, Age of Rifles gibi oyunlardan tanıştığımız bir firma. Ayrıca Lucas Arts, Empire, SSI gibi bir çok ünlü firmaya da ortak çalışmalar içersindeler. Eğer söylemekleri kadar iyi bir oyunsu Quake ve Unreal'a yeni bir rakip olabilir.

kanlığının mufredatındaki tüm üniteler bu CD'lerde bulunabiliyor. Multimedya desteği sayesinde bilgisayarınızda isterseniz Çanakkale Savaşını seyredebilir ya da kimya deneylerini gerçekleştirebilirsiniz. Ayrıca bir konu üzerinde çalışırken onuna ilgili geçen senelerde çökmüş olan OSS sorularını çözebilir ya da nasıl çözüldüğü görebilirsiniz. Eğer daha ayrıntılı bilgi almak isterseniz www.vitamincler.com adresine gidebilir ya da 0 212 474 55 55 no'lu telefondan Vitamin Destek Hattı'na arayabilirsiniz. Artık bilgisayarınızın başına oturduğunuzda anne ya da babanız size hiçbir şey diyemez. Çünkü chat yapmak ya da oyun oynamak için değil ders çalışmak için bilgisayarınızı kullanacağınız. Üstelik çok geniş bir resim ve video arşiviley hem güzel vakit geçirecek hem de oğrenecesiniz. Tabii ki istediğiniz zaman teneffüse çıkmak gene sizin elinizde. Bundan güzel okul olur mu?

FIFA 2001

Oyuna maçtan sonra adam vurabileceğiniz FPS modu eklenmiş.

Her taraf yine buram buram futbol kokacak. En nihayetinde beklediğimiz, hatta müptelası ve aksinde hastası olduğumuz Fifa serisinin 2001'inci versiyonu siz bunları okuduktan yaklaşık 1 ya da 2 hafta içinde köşe başındaki manavda bile satılmaya başlayacak. EA Sports'taki programcı kankalarımızın söylediğine göre, gece dememişler, gündüz dememişler, rüyalarında bile "Oyuna nasıl yeni bir özellik getirebilirim? Nasıl hersey daha gerçekçi olabilir? Allahım, bu oyun nasıl daha fazla satabilir? Ne zaman dünyayı ele geçirebileceğiz?" diye sayıklaya sayıklaya bu son şaheseri yaratmaya çalışmışlar. Başarılı olmuşlar mı? Hmmm.. EA kaç kere bilgisayar oyunu tarihini hayal kırıklığına uğrattı dersiniz?

Fifa'da yenilik çok. Uğraşı çok. En önemli detay çok. Tüm grafik, ses ve animasyonlar geliştirilmiş. Oyun içindeki seçenekler, imkanlar, özellikler, oyuncular, stadyumlar, seyirciler akınıza futbol namına gelen her şey daha ayrıntılı yenilikçi ve çok daha özenli bir şekilde oyunuza yerleşmiş.

EA'nın en çok onem verdiği motion capture teknlığını başarılı ve gerçekçi bir şekilde oyuna

yansıtmak için epey kasılmış, ve gerçek futbolcularla, daha doğrusu gerçek ve ünlü futbolcularla çalışılmış. Nisan ayında EA'nın Kanada stüdyolarına gelen Lothar Mattheus'a bilimi hareket yaptırılmış bilgisayara aktarılarak, geçtiğimiz haftalarda da Avrupa'nın ünlü yetenekleri Edgar Davids, Paul Sholes, Thierry Henry, Gaizka Medietta, Pavol Kuka ve Shimon Gershon Hollanda'daki Gelredome stadında EA'nın kameralarının karşısına geçip elektrodlarını kuşanmışlar. Böylece ortaya gerçek bir insan iskeleti üzerine kuşanmış renkli bitcikler çıkmış. Daha sonra her oyuncuya çok ayrıntılı yüz çizimi (goz rengi, kaş, saç rengi ve saç tipi (ayrıca bunlar üzerinde oynamama yapmanız da mümkün) boy, kilo, ayakkabı numarası, forması, hatta sponsoru da eklenmiş ve bir oyundan çok gerçek bir maç izletilmeye çalışılmış. Gerçekten de EA'nın böyle futbolcuları biraraya toplayıp eraber çalışması mutluluk verici ve hayranlık uyandırıcı bir durum. Sonuçta masrafından hiçbir şekilde kaçınmamışlar.

Değişiklikler tabii ki sadece daha ayrıntılı futbolcularda değil. Genel olarak oyun çok daha profesyonel ve opsiyonel oyna-

nış biçimleri sunuyor. Her şeyden önce saha genişletilmiş (bu arada süper zıpnırı 5 tane stad yolu seçme imkanınız var) ve oyun alanı artırılarak taktik imkanları geliştirilmiş. Böylece daha değişik stratejiler deneyebilir, ve daha önceki Fifa'larda çok da başarılı olmayan uzun pasları bu oyunda daha gerçekçi bir şekilde yapabiliyoruz. Oyundaki takım arkadaşlarınızla iletişiminiz, ve yayan zeka artırılmış. Böylece hem daha zorlu ve akilli rakiplere karşı oynuyorken, hem de arkadaşlarınızla daha iyi anlaşabilir, paslaşabilir veya sizin geçen bir futbolcu yu durdurmasını söyleyebilirsiniz. Genel tuşlar aynı olmasına rağmen, yeni bazı hareketler için farklı tuşları da kullanmak zorunda kalacaksınız. Ama daha önemli bir yenilik yeni depar sistemi ve şut kuvvet barı (tabii ki de herkesin şut gücü aynı olamayacak). Frikikler ve ölü toplardan daha etkileyici vuruşlar yaparak gol atabilecek ya da pas verecek topu oyuna sokabileceksiniz. Kaleciler ise Fifa 2000'dekine göre daha bir gerçekçi. Reaksiyon zamanları yavaşlatılarak ve uçma menzillere düşürtürlerek belki biraz daha çok gol yiyen, ama daha topu siz attığınız anda çoktan 8 metre ileri uçmuş ve

daha top gelmeden olması gereken yerde çoktan olup gazetesini iki kere okumuş ve 3 yumurtalı menemen yapıp yedikten sonra topu kurtarmış kaleciler olmayıacak. Saha içi yeniliklerinden bir tanesi de yan hakemler, Körner, ofsayt, aut ve taçlan beşirleyecek oyuncunun hareketlerine göre o yöne koşacak ve direk oyun içine müdahalede bulunabilecek yan hakemler siz bekliyor olacak sevgili Level halkı.

*** Buntarı biliyor muydunuz?

Soru 1: 1982 yılında kurulan, merkezi California'da olan ve şuan 1.4 milyar dolar karı olan, bilgisayar oyunu firması hangisidir? (yanıt aşağıdadır)

Futbolsuzlaştıramadıkla rımdan misiniz?

Oyunda toplam içinde tabii ki de bizimkinin de olduğu 50'den fazla milli takım, ve tam 17 ülkenin önemli ligleri olacak. Ne yazık ki son anda Avustralya, Arjantin ve Meksika'yla birlikte Türkiye'nin de ligleri oyundan çıktıı. Her ligde 20 civar takımı ve her takımda yaklaşık 25 tane oyuncu olduğu düşünülürse, bunların her birinin tek tek tüm özelliklerini hazırlamak EA için





çok zahmetli olmuş ve önce bunların da olacağının anons edilmiş olmasına rağmen, sonra kaldırılmış. Ama serilerin ilerleyen bölgelerinde başka figler, başka ülkeler, başka tattar da olacakmış. Ayrıca bu oyunda bulunan ülkelerin liglerinde de bir lig olmayacağı, 1. lige çıkacak, ya da 2. lige düşebilecek, daha sonra da derencenize göre Avrupa kupalarına katılabileceksiniz. UEFA kupası isim hakkı yüzünden EFA kupası olarak yer alacak ve tüm Avrupa kupalarına gerçekçi giriş-çıkışlar olacak (ssş, fesatlık yapmayın).

Gericin yapımcıları Avrupa kupalarının Fifa serisinin ana amacı olmadığı söyleyiyorlar ve halktan gelecek tepkiye göre bu konuda ilerleyen oyunlarda daha derin bir çalışma yapabileceklerini söylüyorlar, ama yine de Fifa 2001 bu konuda siz hayalkırıklığını uğratmayacak. İbu arada akılma gelmişken takımlar arasındaki transferler, takımının bütünlüğünün bozulması ve saçılım saparı dream team'ler oluşturulmaması için kısıtlı olacak. Ayrıca oyunda bir adet internet play özelliği olacak ve yine isteyen IP yoluyla di-

rek bağlantısını kurup multipleyer oynayabilecek.

Fifa 2001'in benim en çok hoşuma giden üzerinde uğraşılmış ve geliştirilmiş özelliği ise ses efektleri (oyunun müzikleri Moby'nin Bodyrock'ının mixlenmiş hali). Oyununda ünlü spikerler John Motson ve Mark Lawrenson'un yorumlarının olduğu (ki tüm konuşmalar baştan yazılmış programlanmış) maçların haricinde opsiyonel "in stadium" diye bir mod olacak ve bu modda spikerler konuşmayacak, duyduğunuz tek şey sahada insanla-

rin sesleri ve yaklaşık 80.000 seyircinin tezahüratları, yuhamaları ve sevinç çığlıklar olacak. Böylece sahanın içindeki atmosfer maksimum olacak. Buna bir de kamera uzaklıklarına göre sesin değişmesi de eklenince ortaya sadece görsel bir siren yerine harbi bir multimedya şaheseri çıkması kaçınılmaz olacak.

** Bunları biliyor muydunuz?

Soru 2: "Eğer futbolu seviyorsanız, Fifa 2001 alın" diyen zenci, uzun kıvırcık saçlı ve gözlükli Hollanda milli takımının en gözde oyuncularından biri olan ünlü futbolcu kimdir? (yanıt aşağıdadır)

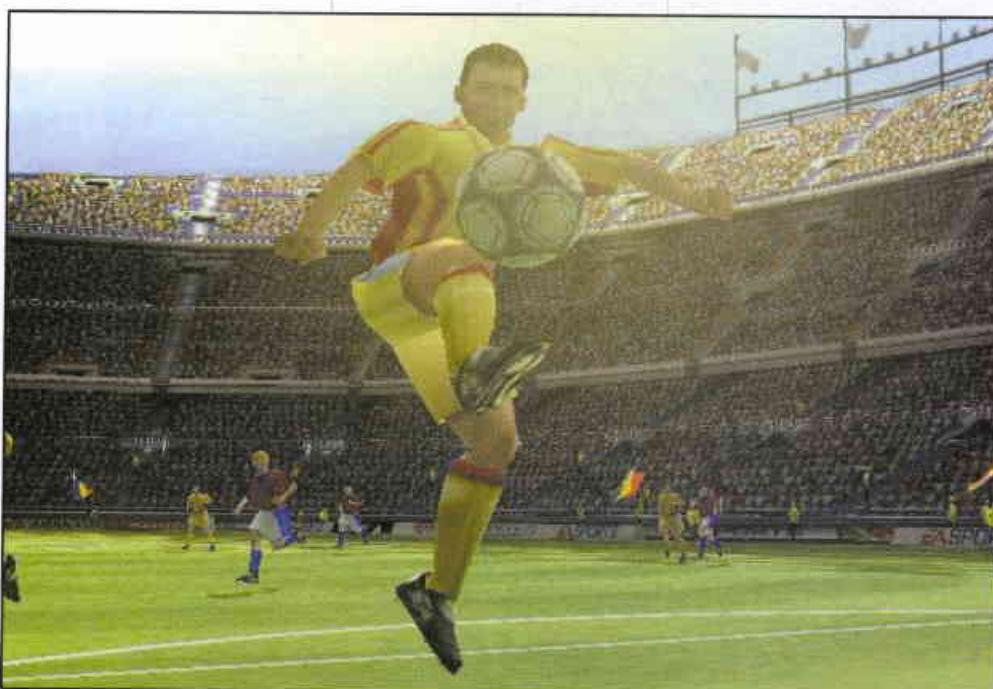
Topsuz alanda toplu müdahaleler

Oyunun genel zorluk seviyesinde bir artış gözükse de (bilgisayarın atak ve defans için ayrı ayrı stratejilerde bulunması ve geçmiş Fifalara göre kesinlikle daha keskin taktiklerle oynaması) zorluk türlerinde herhangi bir değişiklik yok. Yine eski fifalardaki gibi 3 zorluk seviyesi siz bekliyor.

Oydakı diğer yeniliklerden bir tanesi de havâ durumu. Siz aşağıda maçınızı yaparken, yukarıda dinamik bir hava yapısı, hareket eden bulutları, yağmurlu fırtınaları, çarpıcı güneş ışınları size eslik edecek. Bu sırada devamlı değişen gölgeler de tabii ki fizik kanunlarına uygun bir şekilde yansıtılacak.

Oyun boyunca çıkan bir sürü sinematik video bizleri canlı tutacak ve oyunun içine girmemizi kolaylaşdıracak. Arada çıkan istatistikler de eksik edilmemiş.

Oyunu ayrıca zamanla internet sitesinden update ederek, takımların güncel hallerini, ve bazı diğer değişiklikleri güncelledebileceksiniz. Zaten artık çıkan hemen bir çok oyun bu tip güncellemeyle destekleniyor; kaldırı zaten siber uzayın da oyun dünyasına getirmek sorunda olduğu yeniliklerden bir tanesi bu. Böylece sadece bir kaç takım yenilenecek diye yeni bir oyun almamıza gerek kalmayacak, ve internetten böyle değişiklikleri arasında alabiliyoruz. Böyle ufak yenilikleri anında ve bedavaya hizmete sunan oyun firmaları da





bir sonraki oyunları için daha kökten yenilikler getirmek zorunda kalacak. Sonuçta her şey biz oyuncuların lehine. Level halkı. Ayrıca netten böyle bir update sistemi de bir futbol oyunu için ilk oluyor.

Fifa 2000 geldikten, epey uzun zaman sonra Türkiye'de adam gibi bir iki turnuva yapılmıştı. Internet kafelerin kendi çapındaki turnuvalarını bir kenara koyarsak, adam gibi benim bildiğim tek zevkli turunuwa Orta-

köydeki Prensес Otelinde olmuştu. Bunda ise turnuvalar hemen 1-1,5 ay sonra başlayacak ve aynı Avrupa kupalarında olduğu gibi 4 erlikten 8'li gruplar halinde olacak. Her grubun ilk ikisi şerefk finale kalacak, ve en sonunda da final oynanacak (tabii ki final diğer maçlardan daha uzun sürecek). Ama açıkçası bu turnuvaların net üzerinden mi, yoksa bir yerde hep beraber buluşarak mı oynanacak bilmiyorum (aynınlınları turkey.fifa2001.com

'dan öğrenebilirsiniz). Kim bilir belki finalde beraber oynanz, sevgili Level halkı!

**Bunları biliyor muyduñuz?

Soru: Geçen sene Afrika'nın bir ülkesindeki bir üçüncü lig maçında seyirciler, bir süre sonra tezahür yapmayı bırakıp karşı takımın seyircilerine ne yaptılar? (yanıt aşağıda)

Atilı ganyanı, alıpattılar, altı pas
Sonuç olarak, Fifa 2001'e ge-

nel olarak baktığımızda bir sürü yenilik görüyoruz. Gerek daha gelişmiş grafikler, daha yumuşak animasyonlar, etkileyici ve gerçekçi ses efekleri, gerekse de daha ayıntılı oyun planı, daha stratejik kararlar, taktikler ve daha derin seçenekleriyle Fifa 2001 bu yüzülm şimdilik en sevdigimiz ve en begendigimiz futbol oyunu. Oyunun internete destek vermesi de aslında epey büyük bir güzellik; çünkü sizin de bildiginiz gibi bilgisayara karşı oynamak bir süre sonra kesinlikle bayacaktır ve herkesin her an gidebileceği bir internet kafesi, gitse bile ona verecek parası, ya da güzel bir network kartı ve ve o network kartını kullanacak arkadaşın ve arkadaşının bilgişayalarını taşıyacak kaslı kolları olmazabilir. Bu internet seçeneği bir çok oyuncunun işine gelecek yanı anlayacağınız.

Ve bu soğuk kiş günlerinde belki içinizde ısıtacak kadar şirin, seksi ve kıvrak bir oyun değil; ama adrenalinizi artırıacak kadar ateşli, futbol Tanrılarından silz za-vallı ölümlülerle sunulmuş kadar muazzam güzellikte bir oyun, Fifa 2001!

- Gökhın & Batu

- 3. El bombası atıldı
- 2. Edgár Davids
- 1. Elektronik Arts

Yanıtlar



FIFA 2001

Yapım: EA Sports

Çıkış Tarihi: 2000 seni

Tahmini Sistem İhtiyacları:

Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: oley oley oley oley ...

Bize Göre: Fifa serisinin son oyununun Avrupa'da olduğu kadar ülkemizde de ilgi çekeceğini düşünüyoruz. Özellikle oyunun reklamlarında ve içinde Galatasaraylı Hagi'nın kullanılmış olması Türk oyuncularını mest edecek. Zira oyun da çok güzel.

Hellboy: Dogs of the Night

Cryo kaldığı yerden devam ediyor...

Cryo Interactive, Devil Inside ile aksiyon/adventure türüne sağlam bir giriş yapmıştır. Oyun gerek paranormal konusuyla gerekse de grafikleriyle oldukça olumlu tepkiler almıştı (dönüşümlü Devil-Deva karakterleri ve reyting konsepti bence hiç fena değildi). Cryo da sonučtan memnun olsa gerek ki Hellboy için kolları sıvamış ve Dark House Interactive ile masaya oturmaya karar vermiş.

O bir çizgi karakter...

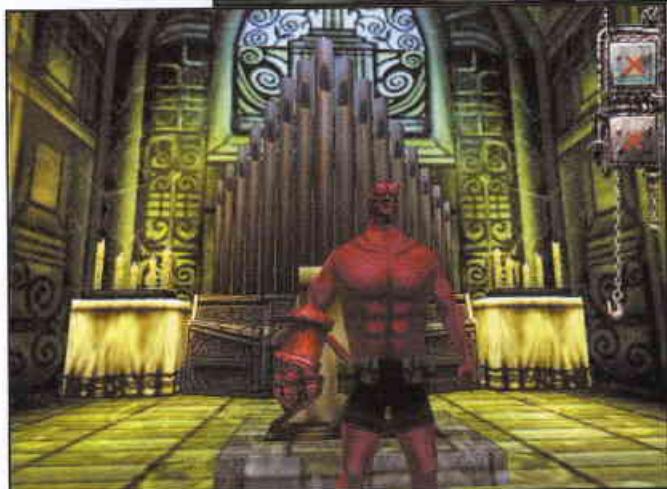
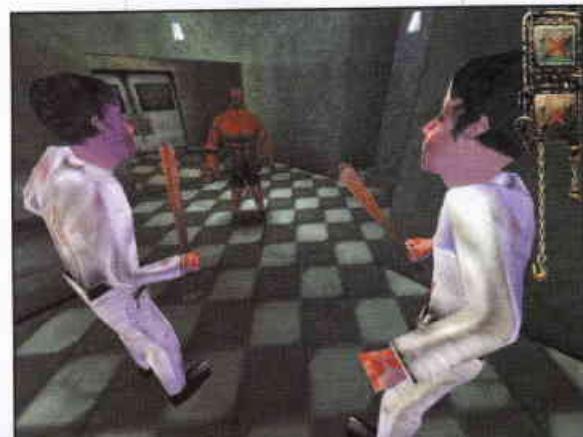
Hellboy, Mike Mignola'nın yaratığı bir çizgi roman kahramanı: Spawn benzeri bir karakter. Bizde çok tanınmayan bu çizgi karakter aslında Amerika'da çok ünlü; Mignola'nın 90'lı yılların en iyi çizerlerinden biri olarak biliniyor ve onun eseri Hellboy da Avrupa'ya açılabilme başarısını göstermiş Amerikan çizgi romanlarından biri. Dark House Interactive, Cryo'dan başka Hellboy'un beyaz perde versiyonu için ünlü bir film şirketile de anlaşmak üzere. Hellboy'u 'Kayıp Çocuklar Şehri' ve 'Notre Dame'in Kamburu' filmlerinden hatırlayacağınız fransız aktör Ron Perlman canlandırılmış

(iyi seçim).

Peki, bu Hellboy kimdir? Bir söyletiye göre 2. Dünya Savaşı sırasında Naziler tarafından başka bir boyuttan (muhtemelen cehennemden) çağırılmış ama kimse tam olarak nereden geldiğini ve ne olduğunu bilmiyor. Bir tür metalle kaplı olan sağ elini düşmanlarını nakyt etmek için kullanıyor ve aynı zamanda sağ eli acıya hissetmiyor. Ayrıca başında iki boynuz kökü var ki bunlardan Hellboy'un daha önce bir zebani olduğunu anlayabiliyoruz. Bütün bunlara rağmen Hellboy olabildiğince insanların arasında karışımıya çalışan bir karakter (boynuzlarını da bu yüzden kesmiş); anlayacağınız o bir kayıp ruh

Konu tanıdık geliyor ama...

Yıl 1962. Paranormal bir detektif olan Hellboy ve gizli ajan

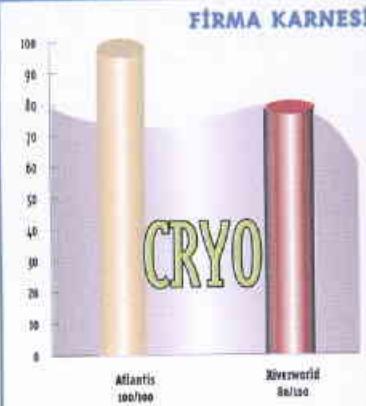


Sarah özel bir görev için Çekoslovakya'ya gönderilir. Ama kendilerini psikopat bir akıl hastanesine kapatılmış bulunca, bu görev her ikisi için de bir kabusa dönüşür. Hastaneyi araştırırken, birisinin (kötü adam) bu binayı karanlık güçlerin dünyaya gelebilmesi için bir kapı olarak kullandığını keşfederler. Hellboy bu kötü adamı durdurmalı ve kapıdan geçen zebanileri geldiği yere yani cehenneme geri yollamalıdır. Konuya aslında çok da yabancı değiliz. Yine ardından birçok kötülük gelebilecek bir 'kapı' söz konusu ve bu kapının tabii ki sonsuza kadar kapanması gereklidir. Kapının bir akıl hastanesi olması da bir korku filmi klisesi. Devil Inside da hemen hemen aynı konsept üstünde kuruluydu. Ama Hellboy, çizgi romanın yakaladığı atmosferi yakalarsa ve kurgusuna sadık kalırsa bu benzerlik ikinci planda kalabilir. Oyun altı gotik temali bölümden oluşuyor. Kendinizi bir Ortaçağ işkence odasında bulmak gayet ilginç olabilir.

Yeni bir motor...

Hellboy da üçüncü şahıs perspektifini kullanıyor. Karakterimiz oyun boyunca çeşitli bulmacalar çözüyor ve kötülere dersini veriyor. Oyunun adventure yönü aksiyona göre daha ağırlıkla abilmiştir. Gerçi bu hikayeyi çok dinledik ama yapımcı Olivier Lebourg, oyunun Tomb Raider veya Heretic II'ye göre adventure temasına çok daha geniş yer vereceğini söylüyor. Umarız dediği gibi olur. Oyunun gerçekten de kendi özgü bir atmosferi ve kurgusu var. Zaten sırı bu iki ana unsur Hellboy'u Tomb Raider ve Heretic II'den ayırmak için yeterli olacaktır. Hellboy'u bu antamda Capcom'un Resident Evil'ine benzetebiliriz ama oyun kesinlik-

FİRMA KARNESİ



le bir Resident Evil klonu değil. Bu duruma daha çok olumlu bir etkişim de diyebiliriz.

Dark Horse takımı oyunun hem PC hem de PSX versiyonları için ortak bir motor yazarak bir taşla iki kuş vurmış. Hellboy motora esnek bir animasyon sisteme sahip; motor, karakter skin'lerini, gerçekçi modelleme için poligon deformasyonunu ve eş zamanlı işlandırmayı destekliyor. Dark Horse, Mignola'nın çizgi romanına sadık kalır ve sözünde durup aksiyon dozajını abartmazsa, Hellboy iyi bir çıkış yapabilir.

Güven Çatak

Hellboy: Dogs of the Night

Yapım: Dark Horse Interactive

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyacları:

Pentium II 300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenimi: İlginç olabilir...

Bize Göre: Çizgi romanların sayı-

sallaştırılması su ana kadar pek ba-

şanlı olmadı (bkz. Örümcek Adam)

ama yeni teknikleri düşününce,

Hellboy'un şeytanın bacagını karma-

sansının yüksek olduğunu söyleyebiliriz.

Sacrifice

Bu sefer kurban kim acaba?

Yapımcı Shiny firması, Messiah'da yaptığı hataların farkına varmış olsa gerek; yoksa yeni 3D RTS oyunları olan Sacrifice'ı basından köşe bucak kaçırımadı. O kadar sınırlıktan sonra bir türülü zamanında çıkmayarak yılın hikayesine dönen Messiah tam bir fiyasko sayılabilir. İşte böyle bir durumla karşılaşmamak için Shiny Entertainment ellerde sağlamlar bir şey olmadan Sacrifice'ı günüşüne çakmak istemedi; bence çok da iyi yaptı. Yapım süreci üç yılı geçmesine rağmen biz sadece bir yıldır bu oyundan haberdardır. Sağlam tasarımlı, oynanabilirlik hak-kindaki yeni fikirlerini ve muhtemel grafiklerini düşünürsek, Sacrifice'in şu anki haliyle bile oyun dünyasında küçük bir deprem yaratabileceğini söyleyebiliriz.

Peki nedir bu gurban?

Daha önce de söylediğim gibi Sacrifice bir 3D real-time strateji. Beş farklı tanrı tarafından yönetilen, garip bir dünyaya düşmüş bir büyücüyü oynuyorsunuz. Tanrıları saymak gereklse; yaşam tanrıçası Persephone, toprak tanrı James, bilgi tanısı Stratos, ölüm tanrı Charnel ve ateş tanrısı Pyro. Tanrılar tabii ki birbirleriley çok iyi geçinemiyor ve güç savaşlarında sizin gibi büyuceleri piyon olarak kullanıyor. Oyunu oynadıkça, vermiş olduğunuz kararların hangi tanrıyı mutlu ettiğini ve hangisini kızdırdığını anlıyorsunuz. Persephone'un buyruklarını yerine getirin, emrinize kölelerinden oluşan bir ordu versin veya onun doğasına uygun büyüler (iyileştirme, vs.) öğrenmeye hak kazanın. Tabii bu şekilde hareket etmeniz, sizi Persephone'un ha-

simları Pyro ve Charnel'den uzaklaştıracaktır. Yani bu onların yaratıklarını (iblisler, zebaniler, vs.) çağırımayacağınız ve onlara özgü büyüler kullanamayacağınız anlamına geliyor.

Son söz sizin...

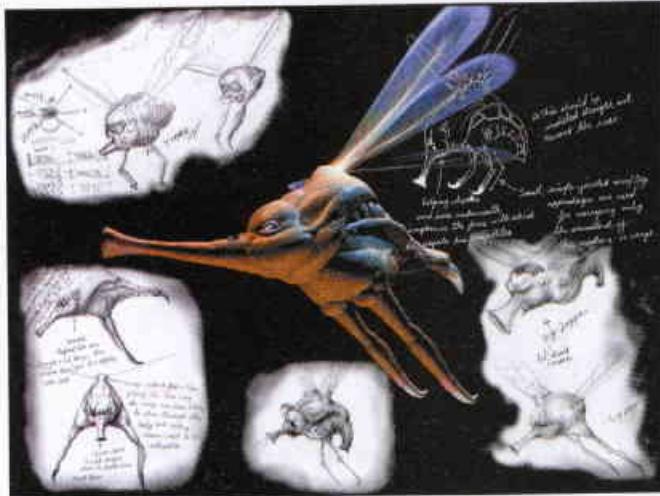
Tabii ki oyun boyunca birçok kez taraf değiştireceksiniz; bunun için beş tanrıdan birinin isteklerini daha sık yerine getirmeniz yeterli. Sacrifice zaten bu 'dönenlik' olayı üstüne kurulmuş. Her oyuncunun farklı bir deneyim yaşayacağı kesin. Belli bir süre sonra büyüğünüz öğrendiği büyüler, kazandığı yetenekler ve emrindeki yaratıklar ile size özgü bir karakter olup çıkıyor; oyunu nasıl oynadığınız da büyüğünüzün özgürleşmesi konusunda önemli bir kriter. Bu anlamda Sacrifice'in bazı role-playing özelliklerini ve bakış açılarını

îçinde barındıran bir real-time strateji olduğunu söyleyebiliriz.

Bir yığın iyi tasarlanmış hilkat garibesi

Sacrifice'da yaklaşık 50 çeşit yaratık yer almıyor. Hepsinin çok detaylı modellere sahip. Elinizin altındaki birim yelpazesi çok geniş, insanlar ibile var (Persephone'un ranger'ları ve druid'leri gibi). Yaratıkların bazlarını canavarımsı böcekler benzetebiliriz, havada uçusan dev eşekkarları ve ateşbocekleri gerçekten görülmeye değer. Diğer yaratıkları ise kabuslardan fırlayıp gelenler olarak tanımlayabiliriz. Örneğin, Scythe'ler, ölümcül döner bıçakları olan ve havada kayarak hareket eden davullara benziyor. Yaratıkların her birinin kendine özgü bir tarzı var. Sanki herbiri fantastik bir çizgi romanından fırlamış gibi. Farklı oluş-





larını sadece görüntülerle ispatlamıyorlar; çiğnamları sesler de çok farklı ve özgün. Yaratıkların sizin emirlerinize cevap verirken çiğnamları sesler gerçekten onlara bir kişilik katıyor ki seslendirme olayı real-time stratejilerdeki hiperarşik yönetim için çok önemlidir (hangi birimin daha rütbeli olduğunu size 'evet, efendim' demeden anlayabileceğiniz). Özellikle Fallen denilen küçük zebaniler gerçekten bir harika. Kotuluk dolu kahkaları ve alaycı tepkileri sayesinde size kendilerini sevdirenler; hatta bu davranış biçiminin onları neredeyse sınırlayıdığını bile söyleyebilirim. Ayrıca Fire-fist'lerin aptalca homurtularını da Warcraft 2'deki Ogre'lerin çiğnığı seslere benzetebilirsiniz ama bunları biraz daha agresif.

Grafiklere dokunmadan olmaz

Herhalde Sacrifice grafik motorunu bu kadar etkili kılan aracı render etmedeki ustalığı olsa ge-rek. Motor oyun için oldukça uygun. Oyun dünyasının ıçsuz bucaksızlığını iyi ifade ediyor. Oyun-

cunun ölçekleri daha rahat kavramaşımı sağlıyor. Eğer kamera açınızı doğru ayarlayabilirseniz, ufuk minimum düzeyde bir bulanıkla çok uzaklara kadar uzandığını görebilirsiniz. Dokülmüş ağaç yaprakları ve araziye ait diğer dokular peyzajı bıçımlandırmaktır. En önemlisi de grafik motorunun aynı anda onlarca 3D birimi, birbirini parçalara ayırrken ekranда göstermesidir. Doğal afetleri de büyülerinizde kullanabiliyorsunuz. Tabii bir hortum veya bir deprem için ileri seviyede bir büyucu olmanız gerekiyor. Büyü efektlerinin dozajı gerçekten iyiyi ayarlanmış benzeyen; büyülerde abartıya kaçmayan ve gözü yormayan renkler ve ışıklandırma teknikleri kullanılmış.

Peki nasıl oynanıyor?

Sacrifice hala temelinde kaynak bulup işlemek yatan bir real-time strateji ama sistemi bir hayli hafifletmişler. Yani bütün zamanınızı birim üretmek için kaynak toplamakla geçirmiyorsunuz. Diğer RTS oyunlarındaki gibi dün-yaya tanısal bir bakış açısıyla yak-

laşmıyorsunuz; Sacrifice'da bakış açısı karakterinizin etrafında geziniyor. Büyüğünüzü mouse ve klavye yardımıyla yönlendirebilirsiniz. Tipik bir aksiyon oyununda olduğu gibi ama bu sefer arayüzü kullanarak karakterinizin çevresinde gezinebiliyor, zoom ve pan yapabiliyorsunuz. Ana üs, büyüğünün târîsına olan altarı. Büyüğünüz ölüse oyun bitmiyor, altanızın ayakta kaldığı sürece kendinizi canlandırmınız mümkün. Altar yok edilirse sizin de işiniz bitmiş oluyor (tabii aynı şey düşmanınız için de geçerli). Bir altanın yok etmek için karmaşık bir ritüel yapılması gerekiyor.

Çarpışmalarda esas olan birimlerin taktiksel manevraları ve büyüler. En temel strateji, yaratıklarınızı savaş meydanına salıp düşmanın büyüğünün yaratıklarına saldırılmaktır. Siz de güvenli bir mesafeden büyülerinizle ordunuza destek oluyorsunuz. Ordunuzun galip geldiği durumda düşman büyüğü yok etmeye ve savaş meydanındaki kayıp ruhları toplamaya konsantre olabilirsiniz. Haritadaki kaynakları ele geçirdiğiniz zaman düşmanlarınızın altalarına saldırıp yok edecek kadar güçlenebilirsiniz.

Kaynak-Mana İkilisi

Oyunda iki tür kaynak var: Mana ve ruhlar. Mana büyük yapmanız ve yaratıkları çağırmanız için gerekli olan sonsuz bir kaynak Mananızı şarj etmek için haritaya yayılmış mana çeşmelerinden birinin başına gidip yanında dikkimenz yeterli. Eğer yakında bir mana çeşmesi yoksa ne olsun? Haritadaki mana çeşmelerinden birinin üzerine bir manolith inşa ettieseniz, bir tür taşınabilir mana kaynağı görevi gören bir yaratık yaratılabilirsiniz. Bu yaratığa "manahoar" deniliyor. Manahoarlar savaşçı olarak zayıf bir tür ama altanızdan uzaktayken bu küçük yaramazları kesinlikle yanınızda bulundurmalısınız. Yanınızda onlardan ne kadar varsa, mananızı o kadar hızlı şarj edebilirsiniz. Tabii fazla olunca düşman büyülerin daha fazla ilgisini çekiyorlar (İ).

Ruhun benim artık...

Diğer kaynak ise sınırlı bir kaynak olan ruhlar. Büyü yapmak için sadece manaya ihtiyacınız

varken, ordunuzu büyütmek için hem ruhlar hem de mana gerekiyor. Peki, ruhları nasıl kazanıyoruz? Bazen onları haritanın etrafına dağılmış bir şekilde bulabilirsiniz ama tüm serbest ruhlar bitince düşman yaratıkların ruhlarını almanız gerekecek. Oyunda her yaratık ölüşünde, ruhu cesedinin üzerine çıkarıyor. Eğer sizinkilerden biri nalları dikerse, o noktaya büyüğünüzü yollamanız yeterli.

Düşman ruhları elde etmek prosedürü ise biraz farklı. Oncelikle bir "Sac-Doctor" çağırarak ruhu kötülükten arındırılmasını. Sac-Doctor cesedin üzerinde küçük bir performans sergiledikten sonra târîni memnun etmek için anımsı ruhla beraber altanızın yolunu tutuyor. O seremoni de bitince, ruh doğrudan kaynak hanenize ekleniyor. Şimdi de ruhların kontrolünü ele geçirmenin Sacrifice'daki önemli stratejilerden biri olduğunu söyleyebilirim.

Potansiyel Bir Zafer

Sacrifice'in bu yılın sonunda çıkışını bekliyoruz. Zaten şu hâliyle bile piyasadaki birçok oyunu ezip geçebilir. Oyunda tek sorun olabilecek nokta, arayüzün biraz karmaşık ve öğrenilmesinin güç olması. İyi bir tutorial ile bu sorunu çözüleceklerini sanıyorum. Sacrifice sabırsızlıkla beklenenler listesinde...

Güven Çatak



Sacrifice
Yapım: Shine Entertainment
Çıkış Tarihi: 2000 sonu
Tahmini Sistem İhtiyacları:
Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D ekran kartı
İlk İzlenim: Yaşasın kotuluk!
Bize Göre: Sacrifice, Home-world'den sonra RTS türü için yeni bir umut olabilir. Ruhun arındırılması ve ritüel olayı gerçekten heyecan verici. 3D teknolojisinin strateji oyunlarında kullanılmasının başarılı bir örneği olacak gibi.

Jekyll & Hyde

İyi ve kötüünün bahçesinde gece yarısı...

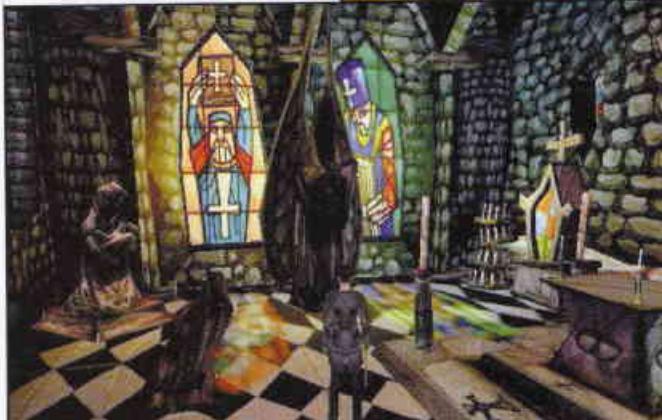
Ben, Doktor Henry Jekyll, insanın içindeki iyi ve kötüyü ayırmak için yaptığım araştırmalarda geri dönüşü olmayan bir karar aldım. Tanrı'nın en büyük eseri olan insanın kalbinin derinliklerine inme çalışmalarım düşündüğümden çok daha tehlikeli bir hal aldı. Ama artık kesinlikle geriye dönmem...

Giriş iyi oldu ya...

Anlaşılan ufukta sağlam bir edebiyat uyarlaması gözüküyor. Hep edebiyattan beyaz perdeye olacak değil ya? Hatta bence oyun dünyasına bu tarz eserler daha sık uyarlanmalı. Senaryo bakımından kışkırdöngüye giren yapımcılar kurtuluşu pekiyalı ede bijat dünyasında arayabilir. Örneğin sağlam bir Dracula veya Frankenstein oyunu hala yapılmadı.

Dr. Jekyll & Mr. Hyde'in İngiliz yazarı Robert Louis Stevenson'ı Define Adası adlı romanından da hatırlayabilirim. Kısa ömründe (44 yıl) birçok iyi roman siğdırabilmeyi başarmış bir yazar. Oyunumuz, Jekyll & Hyde'in konusu ise romandan biraz farklı gelişiyor; daha doğrusu romanın bitliği yerden de başlıyor denilebilir. 1890 Londra'sındayız. Tam Karan Deşen Jack'in, Londra'mın sisli sokaklarında avladığı yıllara denk gelen bir dönem. Doctor Henry Jekyll, insan ruhu üzerinde yaptığı araştırmalarına uzun

bir süre önce son vermiştir. Mister Hyde'in sonsuza kadar kaybolduğundan son derece emindir. Ama bir gün olen karısının ona tek mirası, canından çok sevdiği kızı Laurie'nin kaçırıldığını öğrenir. Eğer Doctor kızını bir daha görmek istiyorsa, onu kaçırınlara deneylerinde kullandığı esrarengiz ve büyülü maddelerden yararlanmalıdır. En kötüsü de sa-



dece bir gecesinin olmasıdır. Sınından deliye döner; çünkü tek çaresinin geçmişiyle arasındaki kapıya kirmak ve laboratuvarını aktif hale geçirerek Mr. Hyde'i tekrar canlandırmak olduğunu bilmektedir. Çaresiz bir şekilde Dr. Jekyll en korkunç kabuslarına geri döner...

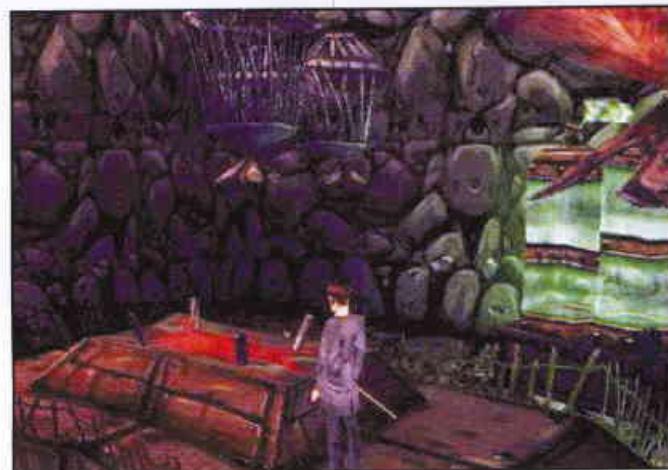
Kulağa hoş geliyor...

Jekyll & Hyde, Cryo Interactive'nin Devil Inside'in izinden giden başka bir 3D aksiyon/adven-

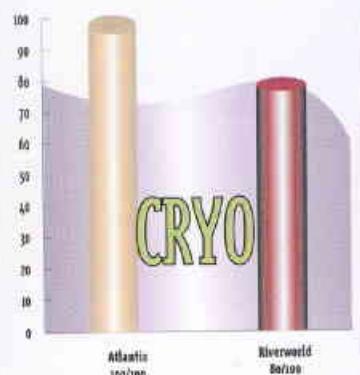
ture'. Cryo bu tarz senaryoları oynuşturduğu sürece benden artı puan alımıya devam edecek gibi gözüüyor; bence firmanın oyun dünyasında marginal bir yeri var. Oyunun arka planını garip bir Viktorya dönemi Londra'sı oluşturuyor. Kahramanımız, kötülüğün en korkunç formuyla bizzat karşı karşıya kalacak ve hayatının bu en karanlık misyonu için araştırma, dövüşük ve hatta yeri geldiğinde kaçacak. Dostlarının kendi tarafında olup olmadığını bilmemek bu misyonu bir kat daha zorlaştıracak. Bakalım Dr. Jekyll, iyi ve kötü arasındaki bu son savaşında kuzunu ve kendi ruhunu kurtarabilecek mi?

Dönülmez akşamın ufkundayı...

Oyun boyunca Mr. Hyde'a dönüşmek için hazırladığınız ikisileri içeceksiniz ama zamanlamayı iyi ayarlamamanız gerekiyor. Çünkü kötü bir anda Dr. Jekyll'a dönüşmek oyunun gidişini negatif yönde etkileyebilir. Oyunun kendi özgü götik bir atmosferi var. Dönemin kattığı havaya de-



FİRMA KARNEŞİ



formasyona uğramış perspektifler de eklenince, olayları Mr. Hyde'in gözünden daha rahat bir şekilde görebiliyorsunuz. Oyun için yapılan eskizlerden ve demodan alınmış screenshot'lardan, oldukça sık arka planların ve grafiklerin bizi beklediğini söyleyebilirim. In Utero'daki yetenekli eller gerçekten iyi iş yapmış. Umarım aksiyon/adventure dengesi iyi kurulur da Stevenson mezarında ters dönmel. Tabii kurgunun da romanı aratmaması gerek.

Güven Çatak

Jekyll & Hyde

Yapım: In Ütem

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyacları:

Pentium II-300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Bayılırum şizofreniyel

Bize Göre: Oyunun konsepti sağlam bir romana dayanıyor. Cryo'nun

da böyle bir konsepti yüzüne gözüne bulaştırmayacağını düşü-

nüyoruz. CRYO zaten adventure

oyunlarında kendisini kanıtlamış

bir firma.

Monopoly Tycoon

Monopoly'de devrim rüzgarları...

Anlaşılan İngiliz Deep Red firması Risk'i yeniledikten sonra Monopoly dünyasına el atmaya karar vermiş. Oyun geçen yıl sadece konsept aşamasındaydı ama saniyorum ki şu sırалarda Deep Red ekibi tasarladıkları yeni grafik motoru üzerine oyunu oturtmakla meşgul.

Genelde bu tarz oyunlar izometrik bir perspektifle karşımıza çıkar ama Monopoly Tycoon tamamıyla 3D bir bakış açısına sahip. Oyuncular istedikleri an Monopoly şehrine tepeden baktı-



yi bırakıp sokaklara inebilir ve şehir sakinlerini işe, okula veya sinemaya giderken takip edebilir.

Biraz ondan, biraz bundan...

Monopoly Tycoon, hem Monopoly hem de Tycoon oyunlarından izler taşıyor. Oyuncular klasik Monopoly karakterlerinden birini seçerek oyuna başlıyor. Her figur belli bir karakteri ve oyusalış tarzını temsil ediyor; örneğin yüksek figurü yeni akımlara çabucak uyum sağlayan (hatta akımları bizzat kendisi yaratın) 'moda desinatörü' karakteri için düşünülmüş.

Oyun, 1930 yıllarından başlayıp yeni milenyuma kadar gelen bir süreci ve bu zaman aralığı boyunca oluşan tüm değişiklikleri kapsıyor. Oyunun elinizde sağlam bir miktar paraya başlıyorsunuz. İlk işiniz tabii ki emlak veya



arazi almak olmalı. Monopoly şehrindeki her blok (bölge), üzerinde yer aldığı sokakla beraber anılıyor.

Yerleşim kararları...

Satin aldığınız bloğun içinde muhtemelen binalar yer alacak ama ister seniz bloğunuza daha fazla bina ekleyebilirsiniz. Her binanın belli bir kullanım şekli var. Binanızda ister konut ister de ticari işlev (alışveriş merkezi, güzellik salonu, sinema, vs.) getirerek işletin

veya başka birine işletmesi için kiraya verin. Yani kısacası olayın adını siz koyn. İşletmenizi nereye kuracağınız da başarıya gitmen yolda önemli bir faktör. Orneğin bir metro istasyonunun yanına bir café açmak çok iyi bir fikir olabilir; tabii rakiplerinizden birinin sizden önce davranışmadıysa. Ama siz de pes etmemip yolun karşısına pekiyalı başka bir café açıp fiyatları aşağı çekerek rakibinizi müsterilerini çalabilirsiniz. Yani Mr. Monopoly olabilemeye mücadeledeinde her yol mübah.

Zaman geçtikçe şehriniz de 1930'ların

havasından sıyrılp bir metropole dönüşüyor. Zamaana ayak uydurmak için vazgeçilmez ticaret merkezleri olan limanlarınızı bir anda deniz manzaralı lüks dairelerin yer aldığı sitelere dönüştürebiliyorsunuz. Televizyon ortaya çıkıyor ve şehir sinemalarının pabucu dama atılıyor. Oyunun başlarında yüksek binalar yapmak inanılmaz tuzluyken, kum saatleri turunu daha tamamlıyor ve yeni inşaat malzemelerinin ortaya çıkışlarıyla çok katlı gökdelenler in-

şa etmek neredeyse bir zorunlu luğa dönüşüyor.

Benim işçim, benim köylüm...

Tüm şehir sakinlerinin kendi işimleri var (Sims değil yani bunlar). Ayrıca herbir özgün bir karaktere ve iyi bir iş edinmek, eğlenmek, çocuk sahibi olmak gibi bir dizi hedefe sahip. Onları evlerinden çıkışına giderken takip edebilir ve neler düşündüklerini öğrenebilirsiniz. Edindiğiniz bilgiler yeni stratejiler geliştirmek ve yeni akımlara ayak uydurmak için oldukça işinize yarayabilir. Hiç trafiksiz şehir olur mu? Monopoly Tycoon trafikinde yer alan her araç ayrı ayrı modellenmiş; onlar da tipik binalar gibi zamanla yaşlıyor ve yerlerini yeni modellere bırakıyor. Her aracın farklı bir hız, kapasitesi ve fren mesafesi var.

Monopoly Tycoon ister istemez SimCity ve diğer Tycoon oyunlarıyla karşılaşılacak ama ilk izlenim olarak oyunun belli sınırlar içinde kalmayı başarabilen bir yapıya sahip olduğunu söyleyebilirim.

Güven Çatak

Monopoly Tycoon

Yapım: Deep Red

Cıktı Tarihi: 2001 başı

Tahmini Sistem İhtiyacları:

Pentium II-300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Denemeye değer.

Bize Göre: Monopoly için farklı

bir yaklaşım. Üç boyutlu bir Mono-

poly şehri türün meraklılarının he-

suna gidebilir. Çocuklığumuzun bu

sevilen oyununun canlılanıp

hareketlendirdiğini görmek hoşumuza

gidecek.

ZEUS : MASTER OF OLYMPUS

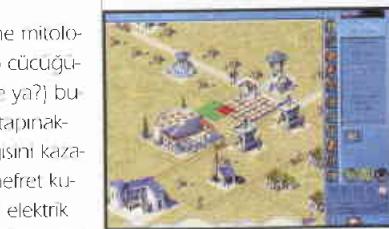
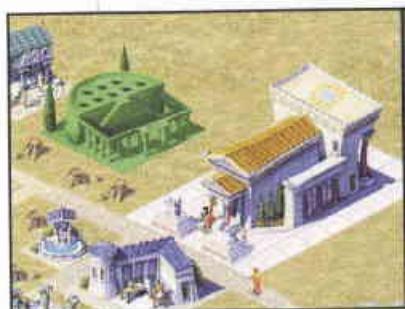
Kainatın efendisi olmak...

Zeus, Sim City adlı oyun dünyasının en ünlü aktörünün mitoloji kıyafetine bürünmüş hali. Ama aynı anda bir çok fazlalıktan anındırılmış, çok güzel süslenmiş, şirin mi şirin bir hali de. Bir şehri dizayn etmek için kullanmak zorunda olduğunuz bazlarının ne olduğu hakkında fikriniz bile olmadığı 100'lerce etken bu oyunda yok. Burada en temel öğeler ve oyuncuyu eğlendirmek için maksimum güzellikte ufak ayrıntılar var.

Ceasar oynayanların pek zorluk çekmeyeceği oyunda en basit şekilde şehrimizi dizayn edip büyümeyi izleyeceksiniz. Komşu şehirlerle ticaret yaparken, ürettiğiniz ordularla da onları eyle geçireceksiniz. Kimi zaman mitolojik bir yaratık başınıza bela olacak ve çareyi yine mitolojik bir kahramanı çağırıp cüccüğünü dürüttürmekte (bu ne ya?) bulacaksınız. İnsa ettığınız tapınaklarla bazı Tanrıların sevgisini kazanırken, bazları da size nefret kuracak. Bu oyunda bir iki elektrik hattı, su boruları ve iş merkezleri kurarak kurtulamazsınız, mitolojinin hakkını vermelisiniz.

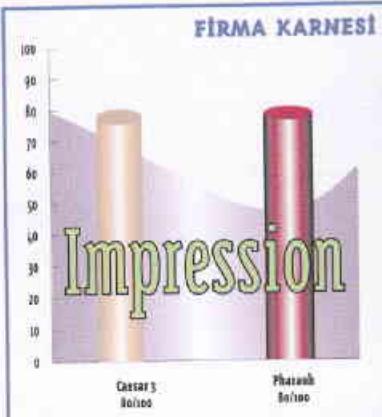
Oyunu en eğlenceli kılan özelliği ise zengin tarihi ve efsanevi mitolojik öyküler. Mesela bir bölümde sizden Herkül'ü çağırıp ülkeyi ziyaret eden Medusa'yı anavatanına yollamanız istenecek. Ve tabii ki başarabildiğiniz surece Odysseus, Perseus, Paris gibi birçok kahraman emrinize amade olacak. Ama başarabildiğiniz sürece diyorum, çünkü inanın kim zaman onları çağrımak Level'dan daha iyi bir oyun dergisi çıkarmak kadar zor (buyle büyük bir zorluğu hayal edebiliyor musunuz, oha, oyunu oynamasak daha iyidi yan). Tabii bir çok kahraman, hokasa pokasa yüceler yücesi herkusalo, onakomasabana ama burası sokoma, diyince gelmediğinden bazı binaları yapıp onların ihtiyaçlarını sağlaymanız lazım. Bunu için de kim-

zaman şehri baştan düzenlemeye bile gerekebiliyor. Ve unutmayın ki, tek yararlanacağınız eski kahramanlar değil, boy boy, çeşit çeşit Tanrı da gökten yataklarında sızı bekliyor olacak (öhöm). O Tanrı'nın tapınağını yaptıığınızda bir anda Tanrı'nın gücü üzerinde ve topraklarınıza yayılacak, yemyeşil sulak otlaqlarla verimli tarlaların arasında kendinizi sıcak bir çölde soğuk bir su testisi bulmuş gibi hissedecesiniz. Poseidon,



ve insanların arasında paylaştırmak olacak. Topladığınız yiyecekler bir tür barakada stoklanacak ve sonra bazılan tüccarlar tarafından satılacak. Bu tüccarlarından ayrıca alacağınız yağ, şarap, zırh gibi bir sürü ürün şehrinizin gelişiminde önemli bir rol oynayacak. Çünkü ancak insanların bazı ihtiyaçlarını onlara uygun bir şekilde dağıtarak şehrinizi bir sonraki seviyeye çıkarabileceksiniz (yanı şehirlerinizin bir level'i olacak, ve oyunda ilerledikçe yük selekç olun bu level, şehriniz daha profesyonel gözükmesini sağlayacak).

Oyunun ilerleyen aşamalarında ise koloniler çıkmak isteyerek, taşa toprağa siymayacak ve yeni mekanlar, yeni tatlardan arayışına gireceksiniz. Bu gibi durum-



daha detaylı ve karışık düşünmeye zorlayan oyun sisteminde uzakta bir çok oyuncuya hitap eden şirin bir oyun. Her ne kadar oyunun ne kadar uzun yaşayacağını ve ilk başlarında yaşadığı zevki ne kadar süre sürebileceğini

bilmese de, en azından bir ilk şans verilmeye kesinlikle değer gibi gözükmek. Üsteli Herkül ve Zeyna sayesinde iyice piyasa olmuş yunan mitolojisini konu alıorken. Umarım hayal kırıklığına uğratmaz.

Gökhan & Batu

ZEUS : MASTER OF OLYMPUS

Yapım: Impressions

Cıktı Tarihi: 2001 başı

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Detaylı ve güzel görüntüüyor.

Bize Göre: Ceasar III Klonlarının

daha önce de piyasa sağladığını

gördük. Bu oyunların esas başarısı

grafiklerin şeklinde değil, oyun

motorunun detaylarında yatıyor

olmalı. Ceasar'a benzeyen yüz oyun

daha çırka beşenile oynanacak

gibi görünüyor.

No One Lives Forever

James Bond sanal aleme adım atıyor...

Herkes bu başlıktan sonra oyunda, "My name is Bond, James Bond" repliğinin geçtiğini düşünecektir. Ne yazık ki hevesinizi kursağınızda bırakmak gibi olacak ama No One Lives Forever'da fistik gibi bir hatunu oynuyorsunuz. Monolith'in LithTech tabanlı bu son oyunu, Austin Powers hanı su ajan filmleriyle dalga geçen absurd komedi tadında bir 3D first-person shooter. Oyununda, UNITY adlı bir anti-terörizm grubu için çalışan gizli ajan Cate Archer rolündesiniz, No One Lives Forever, 1960'larda geçiyor. İlk bakışta eski ajan filmlerini ve televizyon dizilerini hatırlatıyor.

El mi yaman, bey mi yaman?

Oyunumuz dünya çapında bir dizi ajanın öldürülmesiyle başlıyor. Bu temizlik sırasında UNITY grubu oldukça fazla kayıp veriyor. Karakterimiz, daha acemi olmasına rağmen apar topar cinayetleri çözümü için bu zorlu görevde atanıyor.

Görevleriniz sırasında (her Bond filminde olduğu gibi) dunyanın bir ucundan diğer ucuna gitmekte. Örneğin ilk göreviniz Fas'ta geçiyor; orada kör ve sağır bir Amerikalı diplomiği olabilecek (ki oluyor) suikastlardan korumakla yükümlüsünüz (bence adam zaten ölmüş ama görev görevdir). Bu noktada oyun size birkaç seçenek sunuyor. İster suikastları kendi başına artırırsınız, ister de gerekli araştırmaları ortaya getirirsiniz. Kritik anlarda sizin çağrısını isteyebilirsiniz. Özellikle oyunun başında olduğunuzu düşünürsek, alısmak için ikinci seçenek tercih etmek daha mantıklı geliyor.

Gizli ajan oyuncakları...

Geniş bir silah yelpazeniz var; tabanca, tüfek, makineli ve benzeri silahlardan elinizin altında olacak. Silahlarınıza susturucu veya durbün takabiliyorsunuz. Tabii bütün bunların yanı sıra gizli bir ajanın her zaman için yanında



taşıdığı ivir zivir Q icatlarını da unutmamak gereklidir. Neler mi var? Ruj patlayıcı, kameralı güneş gözlüğü, maymuncuk saç tokası, zehirli dolma kalemler ve robot kaniş bunlardan birkaç. Oyununda herbirini kullanacağınız belli yerler var. Ayrıca Lara Croft'tan geri kalmayıp motosikletlere ve kar motorlarına da biniyorsunuz. Oyununda topladığınız bilgi miktarına göre karakteriniz görevdeki rütbesini artırabilir. Rütbeniz yükselsece, yeteneklerinizi daha verimli bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Ayrıca görevde gösterdiğiniz performansa göre bonus alıyorsunuz.

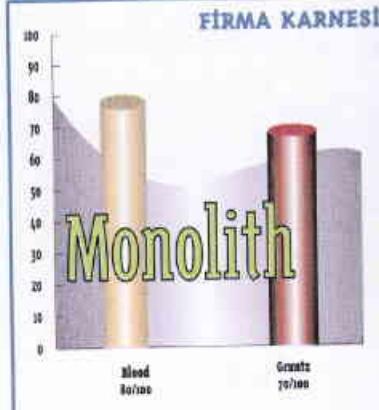
No One Lives Forever'da toplam 15 görev var; her görev iki ile altı arasında değişen bölümlerden oluşuyor. Ayrıca multi-player modunda 10 tane ekstra bölüm mevcut. Multi-player modunda 16 kişi LAN, modem veya Wan.net üzerinden oynayabiliyor.

Diğerlerinden farkı ne?

Oyun diğer first-person shooter'lara göre farklı özelliklere sahiptir. Örneğin düşmanlar hareketleriniz sırasında çıkan sesleri duyabiliyor. Birkaç bozukluk atarak onların dikkatini çekebilir, onlara gizlice yaklaşabilir veya uzaktan susturucuya işlerini bitirebilirsiniz. Yapay zeka, cesetlere, ayak izlerine ve çıraklıklara farklı tepkiler gösterebiliyor. En iyisi hedefe sessizce yaklaşmak. Merdivenin üzerindeki bir kötü adamı vurunca onun basamaklarından yuvarlanmasını izleyebiliyor veya elinizde bir zipkin varsa, arkasında duvar olan bir düşmana yakından ateş edinice onu duvara mihlâyabilirisiniz. Tabii yapmanız gereken şeyler de var; sivilleri vurmak gibi. Ölüm bir sivil oyunun sonu demektir.

Görevler sırasında bir çok çığlık yapmanız gerekiyor. Örneğin uçaktan atlayıp havadadayken kötü adamı yakalamak ve onun paraşütünü almak veya birtakım önemli belgeleri ele geçirip bilmek için sultanda köpekbalıklarıyla kaynaşmak gibi. Şüphesiz hepse Bond filmlerinden tanıdığımız sahneler ama insar ister istemez tüm bunların bir oyunda nasıl gerçekleşeceğini merak ediyor.

Karakterler 1000-1800 poligon'dan oluşuyor. Mitzi Martin'den esinlenerek yaratılan Cate Archer karakteri 1700 poligon içermektedir. Karakterlerin hareketlerinin gerçekçi ve



akıcı olması için hareket-yakala-ma teknigi kullanılmış. Şimdiye kadar her şey kulağa hoş geliyor ama oyun çıkmadan bir şey söylemek yanlış olur herhalde.

Güven Çatak



No One Lives Forever

Yapım: Monolith

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyacları:

Pentium II-300, 64 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Bekle ve gör.

Bize Göre: Gizli ajanlar oldum

olası ilgimizi çekmiştir (Özellikle

hatun olunca!). No One Lives Fore-

ver'in diğer shooter'lardan farklı ol-

dugunu göstermesi gereklidir. 007'nin

karizmasının bu farkı yaratacağına

inanıyoruz.



STRATEJİ OYUNLARININ YENİ YÜZÜ VE SANAL GENERALLER



Cem Şancı

İlk bilgisayarın inşa edilmesinin sebebinin, İkinci Dünya Savaşı'ndaki karışık askeri hesaplamaları kolaylaştırmak olduğunu biliyor muydunuz? Yani dünyanın ilk bilgisayarı aslında üzerinde bir nevi savaş oyunu oynamak için yapılmıştı. O zamanlar, odalar büyülüüğündeki o aletle bu gün kollarımızda ki saatlerde bulunabilen hesap makineleri ile yapabileğimizden daha az iş yapılıyordu ama bu bile kritik kararların hızla alınmasının gerektiği Dünya Savaşı koşullarında generallere yeterince kolaylık sağlıyordu.

Savaşın sona ermesi ile askeri alanda olduğu kadar bilimsel çalışmalar ve günlük hayatı da kulanan alan ortaya çıkan bilgisayarlar hızla gelişip bu günde 1000MHZ hızlı Pentiumlara kadar ulaştılar. Eminiz, çok daha gelişmişleri de ortaya çıkacaktır. Bilgisayarlar halka kadar insede, toplumda günlük yaşam da kullanım alanı balsalar da bir konuda fazla değişmediklerini söylemek mümkün olabilir. Hala savaş oyunları oynamak için kullanılıyorlar.

Savaşlar elbette kimse tarafından arzulanan, mutlulukla karşılanan olaylar olarak kabul edilemezler. Ancak her iki cephe de yıkıma ve ölüme sebep olan savaş denilen bu hastalığa yakalandınız mı da, kendinizi korumalı, önlemlerini almalı, yenilmek için caba sarfetmelisiniz. Zira tarih daima savaşları kazananlar tarafından yazılmışlardır ve bu güne kadar bir tek mağlubun haklı çıktığı görülmemiştir. Dolayısı ile sonunda barış yapmayı umud ederek ama barış görüşmelerine kadar da hayatı kalmaya çalışarak savaşmak zorunda kalırınız. "Savaş" kelime anlamıyla silahlı çatışmanın olduğu ortam olmayabilir her zaman. Aslında her sabah kalkıp içine daldığımız yaşam da bir nevi savastır. Hayatta kalma, hayatınızı idame ettirebilme savasıdır. Bilgisayar oyunlarında savaş ve savasta ayakta kalabilme becerisini yani strateji ve taktiği

konu aldığımız bu yazımızda elbette yaşam savaş ile ilgili stratejilere de girebiliriz hatta hayatı konu alan oyunları "The Sims", iş hayatını konu alan stratejileri, "business" oyunlarını inceleyebiliriz. Bu sebeple hem "hayat savaşını" hem de bildiğimiz alanda savaş konu alan strateji oyunlarının geleceğini incelemeye karar verdik bu ayki özel dosyamızda.

Bilgisayar oyunlarının emekleme dönemlerinde, yani o Sinclair'lı, Amstrad'lı, C64'lu, Amiga'lı oyunların gerçek hayatı taklit edebilme yetenekleri bu güne oranla son derece kısıtlı olduğundan, oyunlarda gerçek yaşamdaki figürleri tasvir etmek mümkün olamıyordu. Yani bir oyunda insan, tank top, at, çizmek son derece zordu ve cızseni de bu istediğiniz seye çok az benzıyordu. Yani kısacası, bilgisayarların ve dolayısı ile oyunların grafik yetenekleri çok zayıftı. Ancak Pacman veya Tetris gibi, diğer oyunlara oranla daha anlaşılır ve nispeten renkli oyunlar daha fazla popüler oluyordu. Zira bu oyunlar ile yetişkinler tarafından "aptalca" bulunabiliyor, özellikle bayanlar tarafından "cocuk oyunları" olarak nitelendiriliyor, aşağılanıyorlardı. İşte bu dönemler de saydığımız yetersizlikler nedeniyle en çok acıyi ceken oyun türünün başında belki de stratejiler geliyordu. Ekranda aynı anda pek çok birimin bulunması gereken strateji oyunlarında, çözünürüğü rezalet minicik bir ekrana kaç tane tank kaç tane piyade kaç tane gemi sığabileceğini sanırsınız ki. Tabi ki, ufacık, hic kimsenin bir şey anlamadığı kalabalık ekranlı stratejiler uzun süre hor görüldüler, uzun süre tercih edilmeyen oyun türü muamelesi gördüler. Ama PC'lerle birlikte gelişen grafik teknolojisi ve işlemcilerin hızı bir gün ilk RTS'nin Dune2'nin yapımına olanak verince, Strateji oyunlarının kötü kaderi tersine döndü. Artık, hızlı mouse kullanabilen herkes kendisine stratejist veya general diyordu. Ve Strateji oyunlarının ölenemez yükselişi başlamış oldu.

The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

Strateji oyunlarının gelecekteki, ya da daha doğrusu bu günden başlayarak ve gittikçe gelişeceğini tahmin edebileceğiniz yeni yüzlerini incelerken karşımıza çıkan en belirgin özellik, kişilikler oluyor.

Eski strateji oyunlarındaki her birim, hedefe varmak için kolayca harcanabilecek ve yerine yeni konulabilecek kadar basit olurdu. Yani fabrikalardan tanklarınızı toplarınızı askerlerinizi çkartır, onlar eriyene kadar bir parti daha çıkartıp önlüklerin geri donerdiniz. Kısacası Strateji denilince aklı sağlam üretim yapmak gelirdi. Ancak günümüz strateji oyunlarında oyuncunun dikkatinin üretim, kaynak toplama gibi stratejik kararlar kadar, birimlerinin çarpışma şekillerine yani taktige de yoneltilmesi esas haline gelmiş gorunuyor.

Freedom Ridge da, hem birimlerin kişiselleştirilmesi gerçekleştirilmiş hem de son teknoloji grafik özellikleri ile donanmış olarak karşımıza çıkan yeni nesil bir strateji oyunu.

Hey Dünyali Biz Dostuz Ya Muahahaha! Oldürün Şu Aptalları!

Sauranlılar isminden, kertenkeleye benzeyen ama çok ileri bir uygurluk düşünün. Bu fırlama uygurluk bir gün taşı tarağı toplayıp dünyaya gelir ama yanlarında bütün savaş filolarını da getirirler

ve dünyayı yok etmeden önce dünya başkanına bir elçi gönderip ya teslim olna ya da hepiniçiçigizartalm derler. Bütün politikacılar da elleri mahkum "eh buyurun madem" diller ama uzaylılara karşı bir direniş örgütü kurmayı da ihmäl etmezler. Bu noktadan sonra, oyuncunun generali olarak uzaylıları dünyadan atmaya çalışıorsunuz ki eminiz konu size hemen X-Com'u hatırlattı.

Hoca Ateş Ettiğin Yere Dikkat Etse

Freedom Ridge'in en büyük özelliği, bilmediğimiz, alıştığımız, sevdığımız anlamda X-Com'u ya da, tactical-level-squad-based-Strategy-Games'i, üç boyut teknolojisinden

olabildiğince yararlanıyor olması. Oyleki sadece adamlarınız, silahlarınız, düşmanlarınız ve içinde bulunduğunuz harita üç boyutlu olmakla kalmıyor, her şey hasar alabiliyor. Yani, bir yaratığa ateş açtığınızda, yandaki evin camlarını kırıp duvarını havaya uçurabiliyorsunuz. Ağaçları, elektrik direklerini yıkıp barikat yapabiliyorsunuz. Kapıdan girmeye tırtılısınız bir ev mi var. Üç bir yanından roketleri salayıp duvarlarını aşağı indiriyorsunuz ve hurra içeri dalyorsunuz. Olaylıyız bu yani. Feel the firepower, yani, ateş-

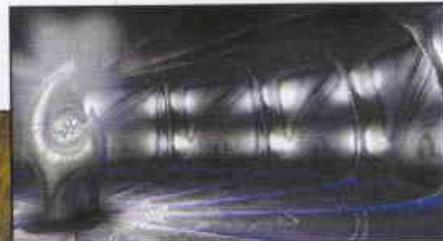


bancı teknoloji Sauranlılara ait değildir ve daha gelişmiştir. Artık Sauranlılara günlerini göstermenin vakti gelmiştir. Hey allam... Tamam konu çok basit oldu. Yani koca Amerikanın barış zamanı çözemediği teknolojiyi, iki çetenin ucubik teknisyenleri lağım boruları arasında çözerler falan... Ama olsun. Oynamaya delegecek gibi görünüyor

güçünün dayanılmaz ağırlığını iyiym.

MUAHAHAHA! Aptal insanlar! Oldürün Hepsini...

Neyse konuya geri donmek istiyorum bunu anlatmazsam çatılarım, demin söyledim, liderler bir direniş harekatı başlatırlar ama uzaylılar bu kadar aptal değilidir. Vay anam siz kendinizi akıllı mı sanıyorsunuz diyip, ne varsa gemilerinde boşaltırlar dünyaya. Sonuç: direniş mireniş



kalmaz, dünya nüfusunun yarısı asimile olur vs. Sadece küçük çeteler ortada dolasmaktadır artık ama onlar da kolayca yok olmaktadır. İşte böyle bir ortamda, bir çete, Amerikan hükümetinin Dreamland diye adlandırdığı gizli bir bölgede, gizli bir uzay teknolojisini sakladığı öğrenir ve bunu ele geçirerek araştırmaya başlar. İşin garibi elelerindeki ya-

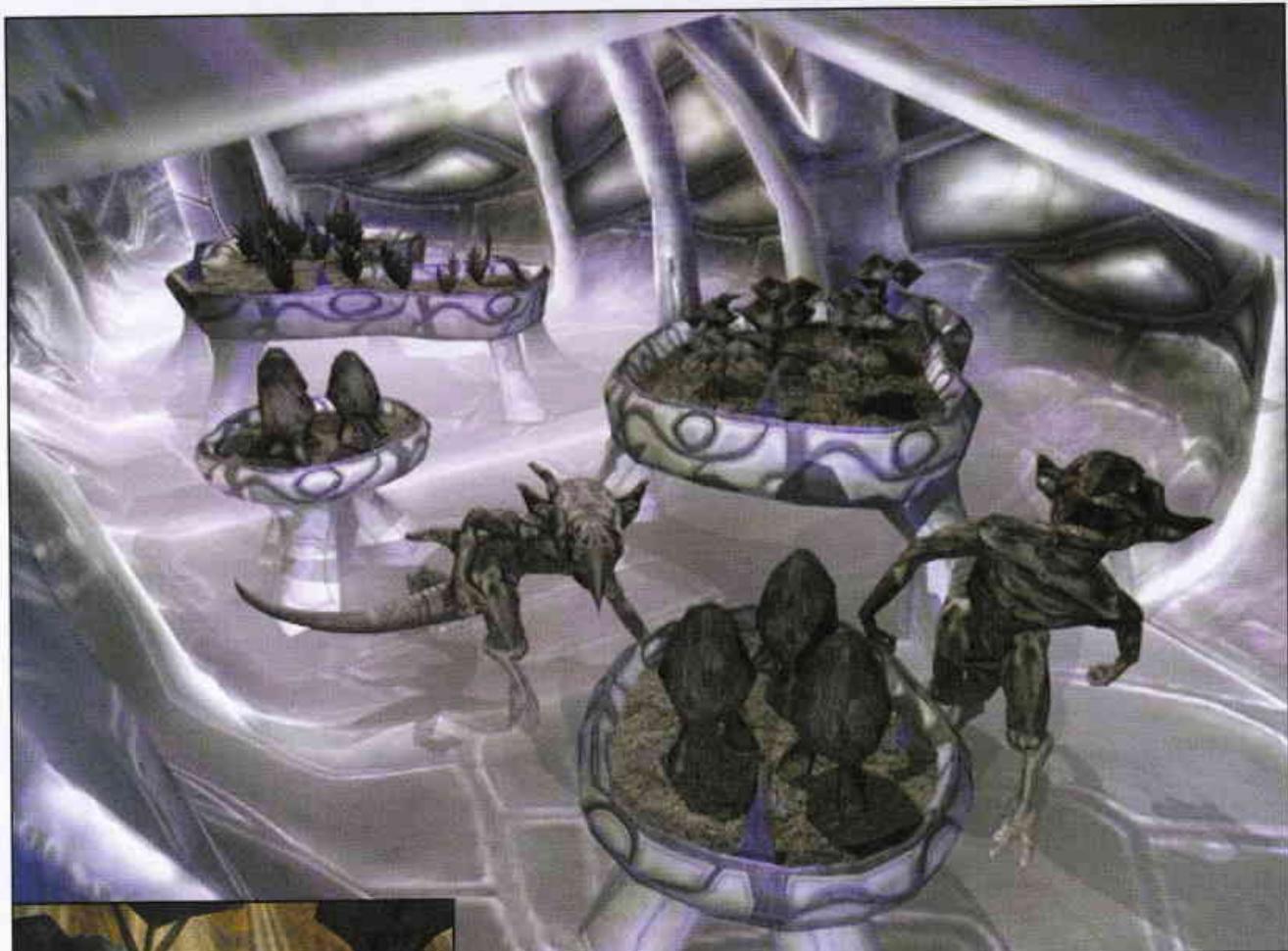
Ufo:Enemy Unknown

Oyunun yapımcısı Mythos Games asılnda, oyun dünyasında devrim yapmayı seven bir firma. Daha önceki oyunlarının da Ufo: Enemy Unknown, yani X-Com 1 olduğunu söylesek ne demek istedığımızı anlaysınız sanırız.

Mythos Games'in ilk Xcom oyundan yaptığı gibi, bu seferde, taktik strateji oyunlarının tadını kökünden değiştireceklerini söylemek yanlış olmaz. Ses, görüntü efektleri, sağlam bir oyun motoru ve bilgisayar oyunlarına daha fazla ilgi gösteren bir tüketici kitlesi. Mythos'un daha az şartlarda çıkan Ufo'nun başarısından sonra Freedom Ridge'in başarısının da büyük olacağı beklenisi içine girmek hata mı olur? Hayır.

Freedom Ridge'deki her askerinin, Xcom daki gibi belli istatistikleri olacak ve bunlar görevler-





deki başarılarını yakından etkileyeceleri gibi zaman için de de gelişecek, yaralandıklarında hasar görecek. Sıra Tabanlı olacak oyun, 3D motoru kullandığı

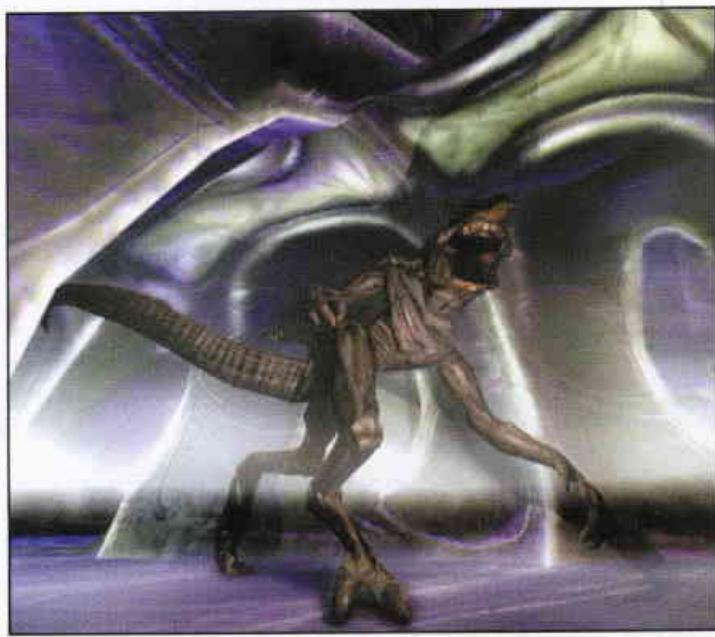
için haritayı istediğiniz gibi evirip çevirip, adamlarınıza en uygun komutları verebilecek, isterseniz adamlarınızdan birinin gözüne geçip elindeki silahlara bir uzaylının kafasına mermi boşaltabileceksiniz.

Oyun elbette X-Com'un o en çekici yanlarından biri olan araştırma geliştirmeye de ehemmal etmeyecek. Lağımından bozma küçük uslurlarınızda, bir kaç bilim adamınız, dörtmilyaryediyüzonyedi milyar ışık yılı uzaktan gelmiş uzaylıların üzerinden düşen parçaları toplayıp, acele acele çözeceler ve sonunda sizin de teknolojiniz onlarinkine yaklaşacak. Sonra tanrı insanoğlu na da yürü ya kulum diyecek ve altı milyar beşyüzonsekiz milyar ışık yılı (deminkini hatırlayamadım) uzaktan gelmiş düşmanlarını geri püskürtecek ve dünyada barışı bir kez daha sağlayacaklar.

Microprose'un yakın zamanda çıkaracağı X-Com Alliance'ından farklı olarak,

Fridom Ridge, üç boyutlu bir strateji oyunu ile Alliance, takım tabanlı taktik aksiyon öğeleri ile göze çarpıyor. Yani tam bir strateji değil. Dolayısı ile Freedom Ridge ile Alliance farklı kulvarlarında yarışıyor olacaklar. Gerçi Alliance'de içeriği kontrol sitemi ile, gerçek yaşamda bir takım komutanının taktik yeteneğine en fazla yaklaşan oyun gibi görünüyor ama yine de aksiyon öğeleri daha ağır basıyor. Kimbilir belki de Microprose oyunu basit bir FPS'den olmaktan kurtaramadığı için aylardır geciktiriyor.

Uzaylıların dünyayı istila ettiği ve savunmasız insanların tüm güçleri ile direndiği senaryolar her zaman tutmuştur. Buna bir de Mythos'un geliştirdiği devrimsel yeni strateji motorunu eklersen, Fridom Ridge çıktığında hepimizin bilgisayar karşısına zincirleneceğimiz ve sanal general rütberimizle monitorümüzdeki askerlere emir vermekten zevk alacağımızı söyleyebiliriz.. Neyse, yaşasın özgürlük. Hiç bir uzaylı bizi köle yapamaz. Kahrolsun pis uzaylılar.



Tropico

Kışın soğuk günleri bali-kanlarından gelen hain alçak basıncların etkisi ile kendilerini hissettmeye başla- dılar. Kişi soğuğu, yağmuru çamuru derken, hayatımızdan bir- kar hale geleceğimiz de açık. Belki böyle bir ortamda, alay edermiş gibi bu oyunu açıklama- mız abes kaçabilir ama gelecek- teki tanrıcılık oyunlarına bir ör-



nek teşkil ettiği için Tropico'yu at- layamazdık.

Bu ay ön incelemeler kısmında gözünüzü çarpacak Sacrifice oyunu gibi Microsoft'un Sigma oyunu da gelecekteki tanrıcılık oyunlarına ve RTS'lere iyi bir or- nek teşkil ediyor denebilir. 3D teknolojilerini sonuna kadar kulan- lan bu oyunlar aslında yapı olarak ilk Sim City'den veya bu yazda okuyacağınız Tropico'dan çok farklı değiller. Yapay zeka ba- kımından gelişmiş olacak oyun- larda, sizin için çalışan yaratıkları- nız, menfaatlerinizi korumak için her şeyi yaparken, siz bir film gi- bi, ekranınızdaki görsel şöleni seyrederek ve arasıra mouse ile bir kaç komut vereceksiniz.

Tropical tatil

Önumüzdeki yılın iddiyalı stra- tegilerinden, tanrıcılık oyunumuz, Tropico da adından anlayabile-

ceğiniz, anlayamayanlar içinse benim açıklama yapmak zorunda oldum gibi, tropik bir adadaki turizm işi ile ilgilenmeye çalışıyorsunuz. Aslına tam anla- miyla siz bir ada devleti- siniz. İstersiniz buna muz cumhuriyeti diyin, ama bir devletsiniz ve küçük adanızın en büyük geliri- ni, bacısız sanayinin yanı turiz- min oluşturması için elinizden geleni yapan bir başkanınız,

Paranın çok önemli olduğu oyunda, para kazanmak için muz yetiştirebilir veya başka yollar deneyebilirsiniz ki bunlara arasında adaya gelen zengin tu-ристlerin cuzdanlarını çalmak da var. Ama ne olursa olsun, ada- nın içinde devamlı bir para dö- nüşü sağlamalı ve sayıları az da olsa halkınizi refah içinde yaşı- malısınız.

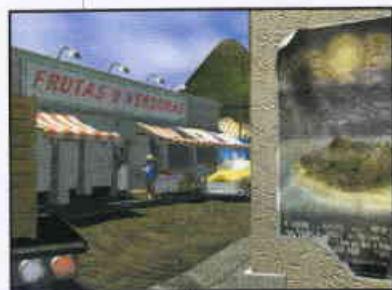
Atraksiyonlar

Adaya turist çekmek için de yapabileceğini pek çok faaliyet bulunacak. Sahil düzenlemesinden, lüks bir otel kadar pek çok masraflı iş adaya turist akını- başlatabilecektir. Ama turistlerin cebinden çok fazla czuzdan calar- sanız bir müddet sonra kötü ününüz turistleri adadan uzak tutacaktır.

Tropico adasının diktatörü ola- rak oyunun başında kendinize seçeceğiniz profil adadaki halkın size karşı tep- kisini de belirleye- cektir. Her seçenek

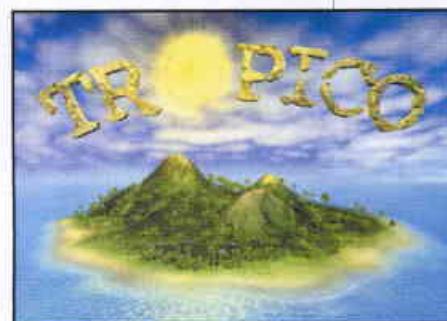
in tahmin edebileceğiniz fayda ve zararlar görebileceksiniz. Ama oyunun güzel kısmı grafiklerin 2D olmasına rağmen ekran çözünürlüğünün 1600x1280'e ka- dar çıkması ve daha adanın her hangi bir yerine dilediğiniz gibi zoom yapabil- meniz gibi teknik özelliklerde yatıyor. Para ka- zandık adanızı geliştire-cek yeni inşaatlar yap- acak, daha çok turist çek- mek için hinlikler düşünmeye çalışacaksınız, Ada- niza bir üniversite açma-

nız başlangıcta turistleri cezbet- mese de eğitim nedeniyle gelen öğrenciler kadar, ada halkında eğitim görenlerin de adada ki- kültürü gelişterecekleri, hatta



fast food ihtiyacı du- yup adaya bir McDonald's dükkanı açılma- sini sağlayacaklarını, sanal generallik ön- görünüze tahmin et- meniz başarınızın anahtarları olacaktır.

Oyun elbette bel- li kriterlere bağlı olacak ki burların başında para ve halkın mutluluğu geliyor amabir diktatör olduğunuzu unutmayıp, gereklse mutlu olma- yan halkın üzerine ordunuzun baskısını kurmak kimi zaman çözüm olabilecek ama kimi zaman da gösteriler ve isyanlarla turistlerinizi kaçaması için neden teşkil ede- cek. Yanı hayat oyun- larda bile kolay değil. Oyundaki tanrı siz ol- sanız bile.



Squad Leader

Aşında Squad Leader, board savaş oyunu tutkunları arasında kutsal bir isim. Hasbro oyunu sa-ysisallaştırmışken ölçüde değiştiriyor ve takımdan bireye bir geçiş yapıyor. Yani savaş meydanı stratejileriyle uğraşmak yerine karakterlerinize tek tek odaklanabiliyorsunuz. Oyuncular 100'den fazla farklı karakter arasında se-

tü haberler verebilen 'evden ge- len mektup' oyundaki temel de-ğişkenlerden biri. Haberlerin ren- gine göre mektubu alan karakter performans düşüklüğü göstere- biliyor veya tam tersine motive olabiliyor. Orneğin bir asker an-nesinin bir V-2 saldırısında ölü-ğünü öğrenince moral bozulu- yor ve arkadaşlarının hayatını tehlikeye atabiliyor. Veya öfke-

den delirip aniden bir kahramana dö- nüşerek tüm makineli yuvalarının icabına bakabiliyor. Yeni bir çou-ğunun olması ha-beri de bir askeri kahramanlaştırıbi- lir. Tabii aynı asker savaştan tek parça halinde kurtulmak için daha az risk al- mayı da tercih

çım yaparak birliklerini oluşturu- yor ve onlardan 12 tanesineçe- şitli senaryolarda (Normandy, Arnhem ve Battle of the Bulge) aynı anda liderlik edebiliyor. Se-nyoyerleri Almanlar, İngilizler veya Amerikalılar olarak oynayabilirsiniz. Ayrıca oyuncuların kendi go-revlerini oluşturabilmeleri için Squad Leader'a bir senaryo edi-törü dahil edilecek.



Mektubun var, aslanım!
Squad Leader ağırlıklı olarak karakterlerin bakış açısı üzerine odaklıyor. Hem iyi hem de ko-

2. Dünya Savaşı'nda geçen bir X-Com mu acaba?

Her askerin belli moral, giriş-kenlik, kuvvet, liderlik, nişancılık ve hareket puanları var. Aslında oynanabilirlik oldukça X-Com'u

edebilir. Senaryoların kaderini as-kerlerinizin kararları ve duyguları belirliyor; yaşanmış olayların ak- tarılması gibi bir durum söz ko- nusu değil. Eğer Squad Leader karakterleri Thin Red Line filmindeki gibi ele alabilirse duygusal anlamda amacına ulaşmış olur



çağrılıyor; burada sadece odak noktası, askerleri topalamaya görevi üstlenen takım liderinin üzerinde. Board oyunundan farklı olarak, her asker arkadaşlarını yönlendirebilecek veya onlara komut verebilecek; yalnız bu noktada rütbeleri devreye giriyor. Bir onbaşının başka bir onbaşıya komut vermesi oldukça zorken, bir yüzbaşıının aynı konuda çok daha fazla şansı olduğunu söyleyebiliriz.

Squad Leader sıraya dayalı bir oyun ve birçok yönden (özellikle hareket etme, ateş, diz üstü çökme, surunme ve kaçma modları) bakımından X-Com'a benziyor. Hasar modellemesinin de bir an-lamda Jagged Alliance'a benzeyiğini söyleyebiliriz; kafadan alli- nan isabetler daha etkili oluyor (neden acaba?) ve ya askeri ölü-dürüyor ya da yardıma muhtaç bırakıyor. Yine de Squad Leader, hasar modellemesinin tasarımcı- lar tarafından ağır bulunup red- dedilmesine rağmen, bu konuda çok daha gerçekçi. Herhalde ta- sarımcılar ilk modeli kabul etseydi o 100' adamı bir senaryo biti- remeden harcamış olurduk

Standart teknik olaylar...

Oyunun grafikleri kare bazlı olduğu için haritaya izometrik bir bakış açısı sahip ve maalesef harita döndürülemiyor. Tipki X-Com'da olduğu gibi oyunda içi-çe geçmiş bölgeler var ve bina- ların veya siğınakların içini gore- bilmek için bunları tek tek ekran-

da görüntüleyebili- yorsunuz. Grafik motoru 3D olmadığı



için toplar veya bom- bardımanı- ların neden ola- bileceği arazi değişimi gorsel olarak al- gılanamay- acak. Böyle durum- lar için araziye genel bir hasar tabakası eklenmesi düşünülüyor. Binaların birbiriley bağlı- lı karelerden oluşan daha aktif bir hasar tabakası olacak; hasar alan binalarda yanım- kabilecek ve bu yanım- yan binalara da sıç- rayabilecek.

Dönemin ağır silahları ve araç- ları da oyunda yerini alıyor (alev silahları, PIAT'lar, havan topları, tanklar, vs.). Haritalar 100x100 karelilik boyutlara kadar ulaştığı için birçok birliği aynı anda kont- rol edebiliyorsunuz. Senaryolar Normandiya sahillerinden, Holla- landa ovalarına kadar uzanıyor. Bakalım oyunun kendisi bil-gisayarlarımıza kadar uzanabile-cek mi?



Starship Troopers



Evreni istila etmeyen kötü kalpli böceklerle savaşan askerleri konu alan ünlü çizgi roman dizisini bilmeyeniniz var mı? Elbette var. Ama filmini kaçırmış olamazsınız? Tamam ola bilirsiniz. Ama en azından bu ismi bir kez duymuşsunuzdur. Starship Troopers, başrollerinde Eviniz

yapılmıştı ki, o bir iki film de Platoon, Saving Private Ryn ve Full Metal Jacket gibi savaş konusunda tabuları aşmış filmlerdi.

Starship Troopers'in oyunda, yıllar önce film ilk gösterime girdikten çok kısa bir süre sonra 1995-1996 kışağında start aldı. Hatta basına oyunun tek askerlik screenshotları verildi. O dönemde oyun tam bir strateji oyunu olarak yaratılmış tasarlanıyordu. Yani, oyuncu Dünya Fedarasyonunun askeri lideri olacak ve evreni böceklerden temizlemeye çalışacaktı.

tiyor
ve görevde hazırlıyzınız görev başladığında ise Syndicate' de olsanızda gibi tüm adamlarınız sizin mouse ile verdığınızı emirleri takip ediyorlar ve önüne çıkan böceklerle çarpışarak görevi bitirmeye çalışıyorlar. Anak tüm bunları o kadar "hepimizin etkisinde kaldı" filmin atmosferi içinde yapıyorlar ki, yeni bir bölüm Starship Troopers filmi seyrediyorsunuz. Askelerin tümünün belli yetenek puanları var ve görevde görevde gelişen yetenekler bunlar. Nişancılık, hız, görüş, cesaret, güç, moral gibi özellikler sayesinde hangi görevde hangi askerleri yanınızda goturmak istediğinizizi seçiyorsunuz. Özellikle ilerleyen görevlerde, yeteneklerinin yüksek olması, deneyimli askerlerini, çaylacların yanında çok değerli yapıyor. Üstlerine gelen böceklerden kaçabilme hızı ve isabetli atışlarıyla, böcekleri grubaya yaklaştırmadan elimine edebilmeleri bu askerleri değerli yapıyor ve bize de

de-
vamlı yeni birimler üretmektedir.

Yakışıklı Teğmenler?

Ancak yeni RTS'lerde birimlerin artık eskisi gibi kolay harcanabilir olmayacağı ve canlı kaldıkça, savaşıkça deneyim kazanıp daha değerli hale geldiklerini göreceğiz. Böylece hem savaşa gönderdiğiniz birimler artık ruhsuz ceset torbaları olmak yerine kişilik kazanmış olacaklar ve onları korumak için amacınız olacak hem de savaşları kazanmak için kafanızı kullanmak zorunda hissededeceksiniz kendinizi. Gereksiz çatışmaya gitmeyecek, girdikleriniz için de türlü hınlıklar düşünerek adamlarınızı gereksiz tehlikelerden korumaya çalışacaksınız.

Starship Troopers ise gönül rahlığı ile oynayabileceğiniz, film senaryosunu takip eden ancak filmin atmosferini de son derece başarı ile yansıtan, 3D grafikleri, kolay kontrol sistemi ile hemen kalbinizi kazanacak bir oyun gibi görünüyor.



Hollywoodda gibi geyik amerikan dizilerinde oynayan güzel, kusursuz, parlak dişli amerikan gençlerinin oynadıkları aksyon dolu bir bilimkurgu filimiymi. Ama oyuncuların her sahneden gülmeyen aptal suratlarına rağmen defalarca seyredebileceğiniz kadar başarılı görüntü efektlerine sahipti. Herhalde sinema tarihinde o filmdeki gibi savaş sahneleri ancak bir iki filmde daha o kadar çarpıcı.

Bunun için de emrinde filolar, ajanlar, ekonomik kaynaklar olacaktı. Dilediği gezegenlerde fabrikalar, kaleler kuracak, dilediği gezegenin filolarını göndertip bombalatacak dilediği gezegeni asker indirecek, bu sırada ajanları ile bilgi toplamaya çalışacak ve bilim adamları ile yeni teknolojiler üretmeyi hedefleyecekti

faklı filanı. Sonra oyun dan bir kaç yıl ses çıkmadı ve geçen günlerde elimize geçen beta da gördük ki, oyun çok güzel olmuş fakat butun o stratejik öğeler oyundan kaldırıldı, sadece böceklerle askerlerinizin çatışması na yoğunlaşılmış.

Bingil bingil hatunlar?

Starship Troopers, tarz olarak X-Com ile syndicate arasında bir yerde duruyor. Görevlerden once seçtiğiniz askerleri donatı kişi



geleceğin gerçek zamanlı savaş/taktik oyunları hakkında bilgi veriyor. Nasıl mı? Eski Cannon Fodder'ı hatırlıyorsanız bir düşünün veya herhangi bir RTS'yi, mesela Starcraft'ı düşünün. Duşmanın üzerine gönderdiğiniz birimler, ancak arkadan gelen birlikler onlara yetişip destek verene kadar hayatı kalsalar yeterli olmaktadır çünkü arkadaşları fabrikalarda



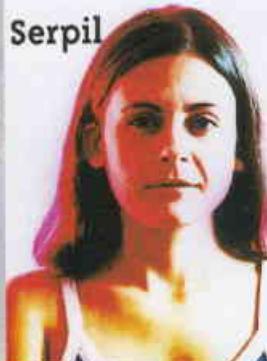
Aynı Meraklı Okuyucusu

**Ruhani alemle ilişkileriniz nasıl?
Oyunlarda büyülerle ve büyütülerle,
binbir türlü doğa üstü yaratıkla
kapışabilen ve tüm bunları okuyucularına ballandıra ballandıra anlatan
Level tayfasının gerçek hayatı
konuya yaklaşımı nedir?**



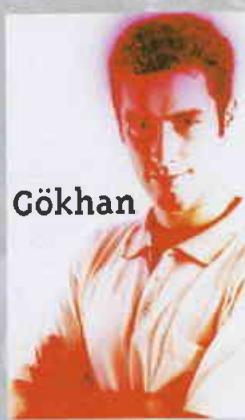
Cem

Rüyalarda sırların saklı olduğunu inanırım. Ama rüyalarda görülen simgesel olay veya nesnelerin bir işaret olduğu saçılığına değil, geleceğin veya önemli olayların bir film gibi, rüyalarda önceden görülebileceğine inanırım. Dolayısı ile elimde bir rüya tasvirleri kitabı göremezsiniz. Ama rüyalara inanırım. İtirazı olan var mı?



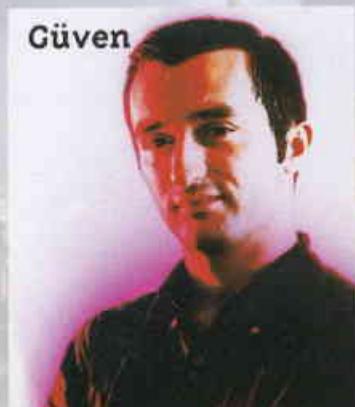
Serpil

İnsanlar kendileriyle ilgili en basit gerçekleri bile açıklayamazken nasıl oluyor da mesele metafizik olunca herkes kanıt istiyor? Sizce atmosfer sadece gözle görünenleri çevreleyecek kadar dar mı? Ayrıca her şeyin bir cevabı olsaydı, bizim mucize dediğimiz şeyler gerçekte bu doğanın bir parçası olmasayı her şey çoktan bitmiş olmaz mıydı? Bu evren bizim kafalarımıza siğamayacak kadar geniş, sorun burada...



Gökhan

Bakın, aslında bunu henüz söylememem lazımlı; ama aslında ortada ne Level, ne de biz varız. Şurda, burda gördüğünüz fotoğraflar, filmler falan hep bizim dünyadaki dublörlerimiz. Bizim burada olaylar çok farklı, ufak bir hatada doğru hanene eksiyi basıyorlar, sonra iki saat sevap için uğraş dur. Hayaletti, ruhtu, bunlar dünyadakilerin uydurları, öyle kolay kolay oralara gelmeyez biz. Neyse, şimdi diğerlerinin yazılarındaki yaalanları da okuyun, ama fazla inanmayın, çoğu şu anda yanında size gülmekle meşgul, benden söylemesi.



Güven

Herhalde herkes hayatının bir döneminde ruh çağrıma işine bulaşmıştır. Biraz geyik, biraz merak sonucunda ortaya çıkan bu ritüel genellikle kötü şakalarla sonlanır. Hatta çiftler de havanın gerginliğini kullanarak bir güzel yakınaşır (özellikle erkekler için bulunmaz bir fırscattır). Belki hiçbir ruhla karşılaşmadım ama o fincanın kesinlikle oynadığını söyleyebilirim.



Ben aslında kimi zaman bir elf, kimi zaman orc, kimi zaman da wolf olabilecek bir süper kahraman gibi gördüm kendimi küçükken ama büyümeye sahip olabildiğimi anladım. Ama her zaman kritik bir kaza ile süper güçler kazanacağıma olan inancı korudum. Bu arada ruhlar alemi ile ilgili düşüncelerimizi, Cem ve Gökhan ile ortak yazdığımız romanda açıklayacağız, sabredin.

Sonbaharın Ortası

Bu ay, Level'in sene içindeki en yoğun aylığı herhalde. Tam 22 oyun açıklamasını teştiirebilmek için neler çektiğimizi anlatmak, o anları yeniden hatırlamak dahi istemiyoruz. Oyun oynamayı seven bizler bile, elimizdeki oyunları başka editörlere paslamak için ne numaralar çevirdik, ne kumpaslar

kurduk. Nelere şahit olmadığı Level ofisi. Yarım saatte bir oyunu inceleyip yazan Cem'i mi anlatalım, yazısını gidip matbaada yazan Batu'yu mu, bütün angaryaları kabul eden Gökhani'mı, kızlarla sohbet etmekten oyun oynamaya vakti kalmayan Onur'u mu, yoksa, masasını kirleten herkesi sıra dayağına çeken Maddog'u mu? Ama sonunda 22 incelemeye de hakkını vermeyi başardık. Kabul ediyoruz, çok iyiyiz.

Baldur's Gate 2

Baldur's Gate efsanesi devame正在做。Daha derin bir konu, daha geniş senaryo, daha uzun oynanır, oynadığınız oyun... 4 sayfa. Yetmedi ama.



Star Trek Voyager Elite Force

Cem'in oynamaktan kendimi alıkoyamadığı oyun. Star Trek enflasyonunda, kayda değer tek parça gibi duruyor.



Sudden Strike

İkinci dünya savaşını konu alan bir RTS. Ama detaylı bir dizayn ve güzel grafiklerle çekici hale gelmiş.



The Sims: Livin' It Up

The Sim'in genişleme paketi. Artık daha geniş evler, daha büyük mobilyalar, lüks yaşama hoş geldiniz.



Metal Gear Solid

Playstation'um en sevilen aksiyon oyunu, sonunda PC'de. Oldukça gösterişli ve zevkli bir oyun.



Midtown Madness 2

Otomobil kullanma çılgınlığının ikinci versiyonu. Sanfrancisco ve Londra'da trafik canavarı olabilirsiniz.



Garmageddon TDR 2000

Bu da trafik katili olma simülasyonu. Bakalım ne zaman yasaklanacak. Bize hemen alın oynayın.



F.A Premier League: Stars 2001

Fifa 2001'den önce isimme turları, Ea'nın son futbol oyunu Stars, futbol oyunlarına ağırlık katıyor.



Reach For The Stars

Tski uzay stratejisinin, yeni versiyonu grafiğ olarak geliştiği kadar oynanış ve atmosfer de gelişmiş görünüyor.



Moorhuhn o F.A Premier League Manager o Arcadera o Deer Hunter o Steel Beasts o Search&Rescue o Army Man o Chicken Run o Animorphs

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Baldur's Gate 2, roleplaying oyunlarında çitayı bir kez daha yükseye taşıyor.

Yapım: Konami

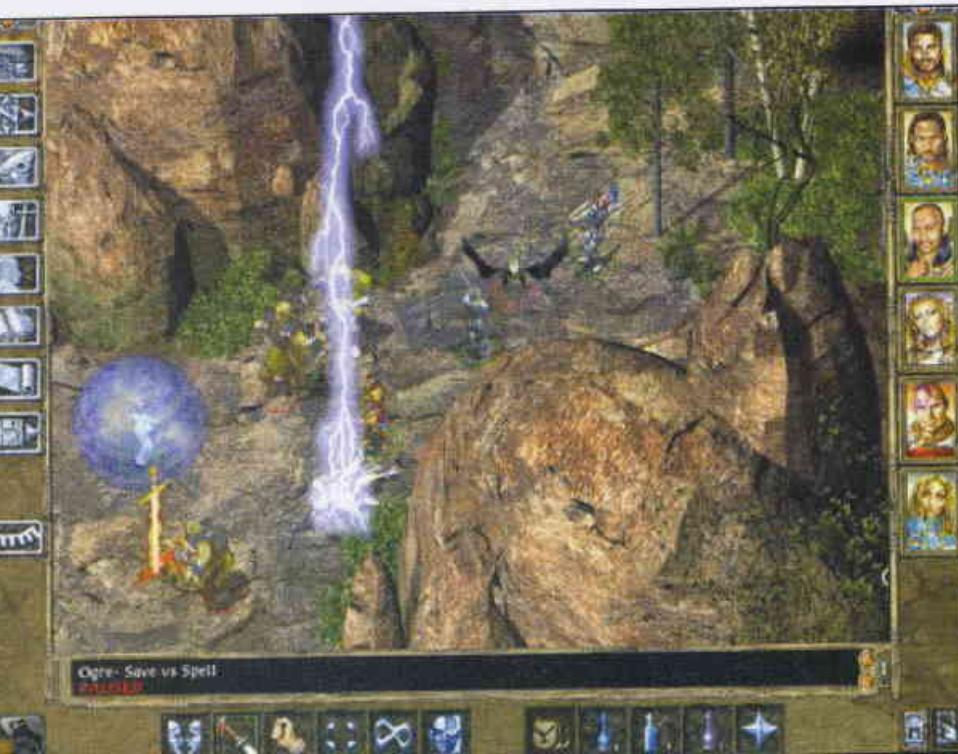
Dağıtım: Microsoft

Tür: Aksiyon/Adventure

Web:

Baldur's Gate'in devamı ilkinden daha güzel, daha büyük ve arayüzü de daha konforlu. Peki bunlar ilk oyundan daha iyi olmasını sağlıyor mu? Kesinlikle, zira oyun ne kadar genişse, derinliği de o kadar fazla ve asla monoton bir yapıya bürünmüyorum.

Roleplaying oyunlarında (RPG) genelgecer bir kural varsa, o da herhalde şudur: Kahramanınız ne kadar güçlü olursa olsun, mutlaka ondan daha güçlü bir rakip karsınıza çıkar. Baldur's Gate'de cehennem kaçını Baal'ın oğlunu öldürdükten sonra sevinmeye hazırlanırken Baldur's Gate 2'de birden karşınıza super büyücü Irenicus çıkar ve kendinizi onun işkencehanesinde bulursunuz. Burada sizi çeşitli büyülerle işkenceden geçirir ve büyüler deneyle gizli güçlerden bahseder. Bu deli büyücü neyin peşindedir peki? Bir cevap bulmadan önce işkencehaneyi basarlar ve büyük bir çatışma çıkar. Havadada oklar ve büyüler uçuşurken kendinizi kurtarılmış ve ilkinden çok daha büyük ve zarlı bir macera ya atılmış bulursunuz. Evet, işte hikayemiz burada başlıyor.



Harbi RPG'nin dönüşü

1998 sonunda çoğu kişi RPG'nin artık olduğunu düşünüyordu. Soylenen sebepler ise çok karmaşık bir yapı, o zamana kadar ortaya çıkan ürünlerin yeterince heyecan uyandıramaması

ve bu tür ilgi duyanların sayısının azlığıydı. Bu türdeki oyunların ise hiçbir zaman çok yüksek satış rakamlarına ulaşması beklenmiyordu. İşte tam bu sıralarda Baldur's Gate efsanesi ortaya çıktı ve tüm bir türün kaderini değiştirdi: AD&D roleplaying sisteminin gelişmiş Pen&Paper kurallarına dayanan oyun sağlam bir hikaye ve oyun dünyasına sahipti ve kısa zamanda bir hit olmayı başarmıştı. Baldur's Gate 2 ise bu geleneği devam ettiriyor, ilk oyun sancılı bir doğumun ardından gelen bir mucize bebeği, ikinci gelen ise daha büyük, gelişmiş ve içeriaklı

Baldur's Gate 2'nin dünyası izometrik ve ayrıntılı olarak çizilmiş manzaralardan oluşuyor. İlk oyundan farklı olarak 640x480 çözünürlüğünün yanında 800x600 piksel ile daha fazla görüntüye sahip olabiliyorsunuz, bunun üzerindeki çözünürlükleri de (monitorinizizin izin verdiği surece) deneyebilirsiniz, ancak oyun resmi olarak bunları desteklemiyor. Çözünürlüğün artması ile gördüğünüz alan büyüyor, ancak figürler ve ikonlar çok küçülüyor. Bir diğer yenilik ise tek bir tuşa basarak tüm arabirim ekranının ortadan kaldırılabilmesi, böylece hem daha çok şey görüyorsunuz hem de daha iyi bir oynanabilirliğe ve atmosfer sahibi oluyor oyun. Yabancı bölgelerde gezindiğinizde etraf karanlık oluyor ve sizin ortalığı keşfetmeniz gerekiyor. Fog of war (savaş sis) daha önce geçtiğiniz, ancak göremediğiniz bölgeleri tekrar yarı karanlığa gomuyor, burada yine yaratıklar sırr atabiliyor.

Durmasını da bilmeli...

Bir fantezi kitabı yazarının akına gelen hemen her türlü yaratık Baldur's Gate 2'de de karşımlı-





za çıkıyor. Rakiplerin yelpazesinin tarla faresinden dev kırmızı ejder-haya (red dragon) kadar genişliyor. Arada koboldlar, büyütürcüler, troller, orklar, wyvern'ler, mum-yalar, vampirler gibi düzinelece baska yaratık da var. Bu yaratıklar ilk oyuna göre hem çok daha güçlüler hem de daha akıllılar. Düşmanlarınız artık siz katlar arasında da takip ediyorlar, yanı zor durumlardan kolayca kaçmak da pek kolay değil artık. BG2'de savaşlar gerçek zamanlı olarak gerçekleşiyor. Her karaktere fare tıklaması ile bir hedef belirliyorsunuz ve böylece düşman devrilen'e kadar karakteriniz saidirmaya başlıyor. Büyücü ve rahiplerinizin büyümeyen yeteneklerini gösterebilme-i için ikon çubuğundan istenilen bir buyünün seçilmesi gerekiyor.

Savaşlarda genelde on ve daha fazla kişi birbirine girdiği için, space tuşuna basarak oyunu durdurup önce kendinize bir

strateji belirlemeniz daha doğru olacaktır. Kahramanlarınıza şimdi yeni talimatlar verebilirsiniz, ayrıca ağır yaralanan bir karakteri de tehlike alanından uzaklaştmak için de bu sıkça gerekecek. Space tuşuna tekrar bastığınızda ise karakterleriniz verdiğiniz talimatları yerine getirmeye başlıyorlar. Oyunu durduran sonra harika taktikler belirleyebiliyorsunuz, oyunun savaşlardaki asıl çekiciliği de (Diablo'dan veya Might and Magic serisinden farklı olarak) işte burada. Kahramanınız rakiplerin etrafından dolanıp arkadan mı saldıracak, hangi savaşçı hangi düşmanı gözüne kestirecek, rakip büyütü en kolay yoldan nasıl etkisiz hale getirilebilir gibi stratejiler belirlenebilir. Options menüsünde ayrıca ek olarak saldırular, yaralanmalar ve diğer olaylar için autopause (otomatik durdurma) seçeneğini devreye sokabiliyorsunuz, böylece oyun biraz turn tabanlı bir hale bürü-

nıyor ve stratejilerinizi daha etkili uygulayabiliyorsunuz. İlk oyunun aksine BG2'de inventory penceresine girdiğinizde oyun otomatik olarak pause ediliyor, bu oldukça pratik bir seçenek. Savaşların zorluk derecesini beş seviyede ayarlayabiliyorsunuz. Aceri oyuncular silahların her zaman tam hasar verdiği Icewind Dale modunda core kurallarıyla oynayabilirler, daha deneyimli oyuncular ise düşmanlarının güçlerini artırıp öyle oynamayı deneyebilirler.

Herşey kontrol altında

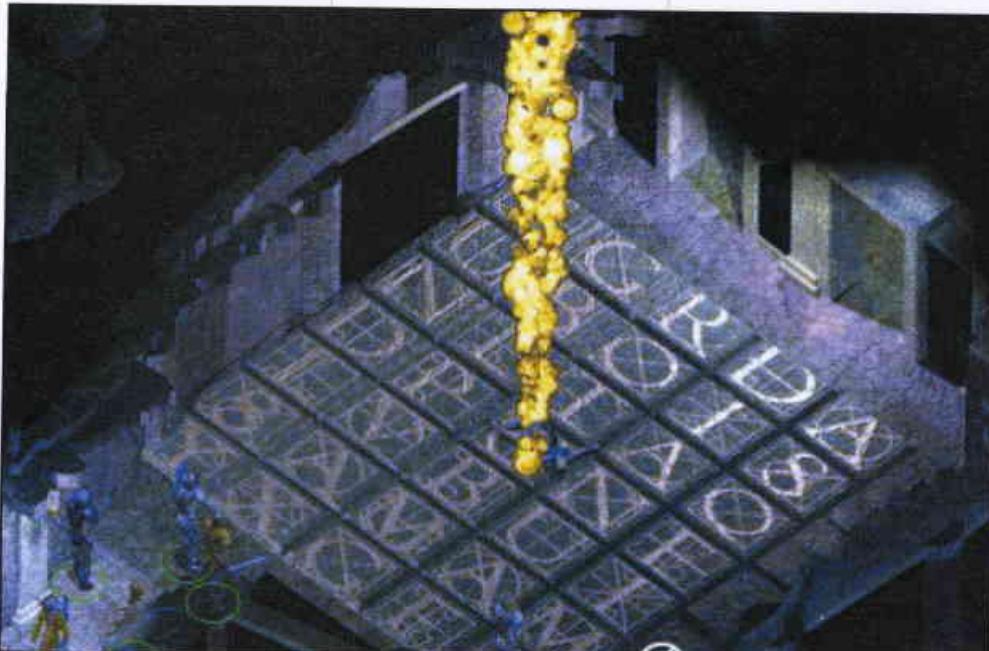
Partınızı daha önce de ve real-time strateji oyuntarında olduğu gibi fare ile çerçeve içine alarak seçebiliyorsunuz. İkonlar veya kışayol tuşları ile doğrudan inventory ekranına girebiliyor, journal'de aldığınız ve yaptığınız görevleri okuyabiliyor veya haritaya gözatabiliyorsunuz. Her sektördeki pratik haritalar üzerinde oyun otomatik olarak önemli giriş ve çıkışları işaretliyor ve kendi açıklamalarınızı da ekleyebiliyorsunuz. Ekranın alt bölümündeki çubuktan büyülere, karakterin özel yeteneklerine ulaşabiliyor veya silahını çubuk bir şekilde değiştirebiliyorsunuz. Kahramanlarınız bu tip her aksiyona bir söylece cevap veriyorlar. Önemli diyaloglar çoğunlukla tamamen seslendirilmiş; ancak konuşmaların büyük bir çoğunluğu sadece text olarak geçiyor. Gerçi seslenenler iyi seçilmiş ancak konuşmaların kalitesi çok da iyi değil, örnekler sadece 22 KHz ile kaydedilmiş ve hafif bir dip gürtüsü duyuluyor. Ancak atmosferi tamamlayan müzikler ve etkileyici konuşmalar ve sesler bunu örtüyor.

Swords, not words!

Partinizin toplam altı kişiden oluşuyor ve yanınızda katılan karakterlerin yarıya yakını eski tanıdıklar. Tatlı hırsız Imoen artık büyütücü olarak karşımıza çıkıyor, aynı şekilde Druid Jaheira ve deli dolu Ranger Minsc de ("Swords, not words!" deyisini kim unutabilir) BG2'de var. Yeni karakterler de tabii ki var: Kanatlarını kaybeden Elf büyüğüsü Aree, kötü kalpli barbar cüce Korgan ve Halfling savaşçısı Mazzy gibi. Üç "gizli", ve özellikle yetenekli karakterler ise ancak zorlu bonus görevlerinden sonra partinizin katabiliyorsunuz. Ana karakteriniz düşüncesine uymayan hareketlerde bile sesini çıkarmazken, iyi karakterler hırsızlık yeteneklerini sergilerken veya tam tersi olarak kötü karakterler de her iyi davranışınızda memnuniyetlerini dile getiriyorlar. Ayrıca partideki karakterler arasında romantik sahneler ve elektriklenmeler de yaşanıyor. Mesela her onbeş dakikada bir karakterden birisi görüşlerini veya korkularını anlatmaya başlıyor veya partiniz siki bir muhabbetle dalıp gitmekte. Jaheira ve Aree mesela hemen karşı karşıya geliyorlar ve birbirlerini pek tutmuyorlar. Bu iki "hatun" arasındaki konuşmalar oylesine hırçın olabiliyor ki, bir sonraki konuşmayı güllererek bekliyorsunuz. Ve zamanla karakterleriniz aranızda daha derin bir bağ kuruyorsunuz ve ilginç bir grup duygusunu hissediyorsunuz, karakterleriniz neredeyse kendi düşünceleri olan, canlı karakterler gibi geliyor. Başka hiçbir oyunda bu kadar etkileşim yoktur herhalde (Sims'i saymazsa tabii J).

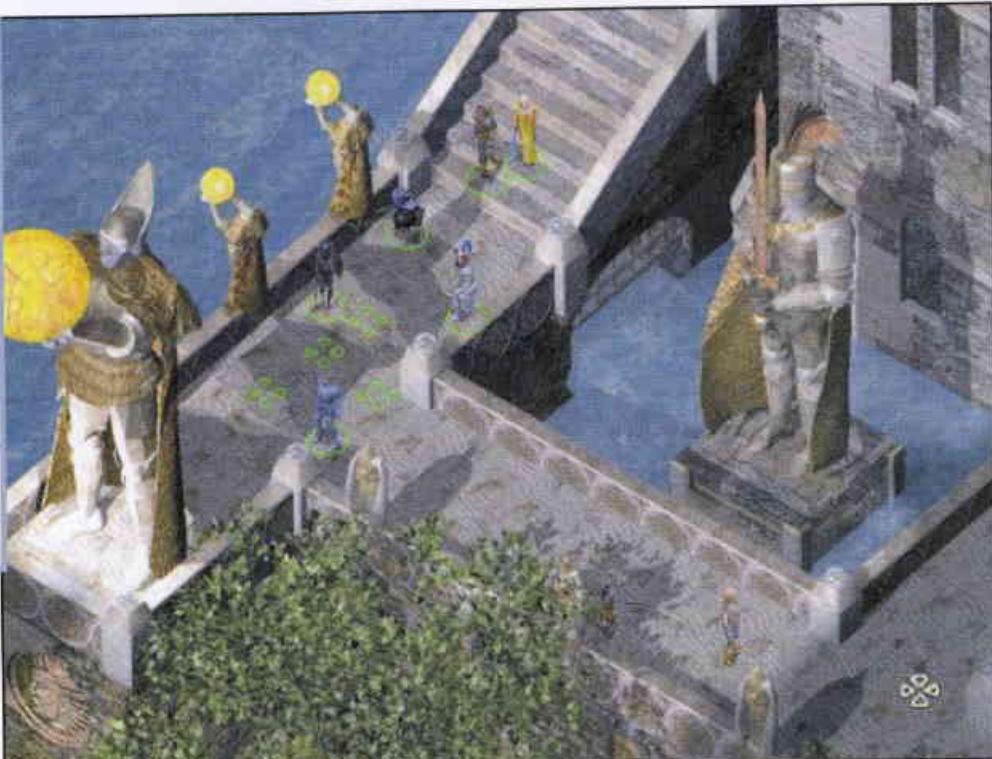
Kendi kahramanını kendin yap

Oyunun başında eski karakterini Baldur's Gate'den import edebileceğiniz gibi (tüm değerler ve yeteneklere sahip oluyor ancak üzerindeki eşyalar gidiyor) kendiniz de yaratabiliyorsunuz. Yeni karakterler 89.000 deneyim puanı ile karaktere göre Level 7 veya 8 olarak oyuna başlıyorlar. BG2 ile yeni karakter sınıfları da geliyor. Barbar tam bir savaş





makinası, Sorcerer'lar biraz daha güclü büyücüler, ancak büyülerini kullanmak için ezberlemelerine gerek yok ve monk da silahsız savaşta ustalaşmış ve üstün güçleri olan bir sınıf. Daha önceki sekiz karakter sınıfına ise class kit-



denilen daha ince eklemeler yapılmış, mesela Fighter'ınız artık Berserker, Wizard Slayer veya Kensin Kitlerinden birini seçebil-

yor. Bu kitlerin her biri avantajlarının yanında bazı dezavantajlara sahip (sadece Cleric'lerde dezavantaj yok). Bu kitlerden birini seçtiğinizde özel bir büyufe (Berserk saldırısı gibi) sahip oluyorsunuz. Karakterlerin uzmanlaşabilecegi silah türleri de çok daha fazla artıktır. Toplamda 20 silah türü varken ayrıca dört genel savaş taktiği var, iki elle, tek elle, kılıç ve kalkan ve iki elde iki kılıçta ustalaşma. Bu arada yeri gelmişken belirtelim, menzilli silahlar BG2'de pek bir işe yaramıyorlar ve karşınıza çıkan yaratıklar birçok seye karşı bağıskılırlar.

Zeka kılıçtan keskindir

Keskin kılıç BG2'de her zaman işe yaramıyor. Keskin bir zeka ise Sword Coast'ta çok daha faydalı olabiliyor. Büyücüler ve rahiplerin büyülerini olmadan kahramanlarınız çok yetersiz ve savunmasız kalabiliyorlar. Şöyle düşünün: Kahramanlarınız bir çatışmada bir hırsız çetesine karşı karşıya geliyor. Savaşçılar on safta düşman sayısının çok fazla olmasına dolayı zorlanıyorlar. İşte burada büyütülerden biri devreye giriyor ve hırsızlardan birini büyüleyip bizim tarafımızda savaşmasını sağlıyor ve bir anda dengeyi değişıyor, rahişimiz de güçlü bir yaratığı bizimle savaşması için çağrıyor. Düşman büyüğü hemen bunu farkedip ona yönleniyor. Ancak silence

büyüsü ile onu da susturuyoruz ve düşman grubunun arasına bir fireball çakıp ortağı dağıtıyoruz. Kalanlarla da güçlendirme ve iyileştirme büyuleriyle destekli savaşçılarımız ilgilendiriyor, ta ki son hırsız yerde cansız yatana dek...

Bu büyülerin ne kadar önemli olduğu sayılarına bakınca da anlaşıyor, büyütüler tam 182 büyüyü öğrenebilirken, rahiplere de 110 büyü kullanıma sunulmuş. Böylece ilk oyuncunun tam üç katı bir büyü zenginliği söz konusu. AD&D kurallarına sadık kalınarak büyülerini kullanabilmek için önce bunları hafızaniza alıp ezberlemeniz gerekiyor (Sorcerer dışında). Gün başına belli sayıda büyü kullanabiliyorsunuz. Uyuyunca belleğiniz tekrar seçtiğiniz yeni büyülerle doluyor. Yeni büyülerini öğrenmek için de scroll'larıandan okumanız gerekiyor.

Imoen'in peşinde...

Amn'daki maceranız boyunca bir sürü insanla karşılaşırsınız, kimisi yardımınızı istiyor, kimisi bir problemi çözmeniz için sizi öldürdirmeye hazır. Başınızda en büyük problem ise şu: İşkencehaneden kurtulduktan sonra gizemli grup ortaya çıkar ve işkenceniz Irenicus'u, büyüyü kötüğe kullandığı için esir alıp götürürler. Aslında bu gayet iyi, ancak Imoen de rahat durmayıp bu sırada büyülerine davranışır ve



onu da alıp götürürler. Ne yapacağınızı bilemez bir halde şehirde gezinirken birden karşısına yine beklenmedik bir yardım çıkar: Başka bir gizli cemaat Imoen'i kurtarmazsa yardım etmeye önerir, tabii bedavaya değil, tam 20.000 altın karşılığında. Bu bir servettir. Altınları toplamak için her türlü görevi kabul edip başıyla yerine getirmeniz gereklidir.

Aldığınız tüm görevler Journal'de toplanıyor ve siz gelişmeler kaydettiğe sürekli olarak güncelleniyor. Görev verenler bazen sizden yardım isteyip grubaba katılmak istiyorlar. Ayrıca çoğu olay da partinizde kimin olduğuna bağlı olarak gerçekleşiyor veya gerçekleşmiyor.



Önümüzdeki haftalar veya ayılar için bir planınız mı var? Eğer Baldur's Gate 2'yi oynayıp bitirmek istiyorsanız yakın zamandaki tüm randevularınızı iptal etmeniz gerekecek. Zira Bioware'in yeni eseri klasik bir oyun oynamayı fazlaıyla hakkediyor, benim kişisel favorilerim arasında da zirveye oturuyor. Karşımızda değil bu seneının en iyi oyunu, tüm zamanların en iyi RPG'si duruyor. İlk oyundaki çoğu eksiki gideren devam oyundan da eksikler yok değil, AD&D kuralları çok ayrıntılı ve burada kullanılan kısaltmalar sisteme yabancı oyuncuların kafalarını karıştırabilir ve oyundan kaçmalarına neden olabilir. Ayrıca BG2'nin konfor konusunda Diablo 2'den öğrenecekleri var, en azından çıkışa ulaşmak için yorucu koşturmacalara gerek olmayıp bilirdi ve daha az ikon karması olabilirdi, Diablo 2'deki waypoint'leri ve town portal bütçesini çok arıyorsunuz.

Yazıyı bitirmeden önce Baldur's Gate dünyasına yabancı oyunculara birkaç küçük tavsiye de bulunalım. Yeni bir karakter

yaratırken (bu arada Baldur's Gate'den eski karakterinizi import etmenizi pek tavsiye etmiyorum, yeni karakteriniz çok daha iyi yeteneklere sahip olabiliyor) ilk ve karakter sınıfı seçimi çok önemlidir. Sadece fighter tarzı bir karakter istiyorsanız seçeceğiniz ilk yeni Half-Orcırı olmalı, böylece Strength ve Constitution gibi bir savaşçı için olmazsa olmaz özelilikleri maksimuma çıkarabileceğiniz, bu arada oyunda Baldur's Gate'dekinin aksine statlarınızı kalıcı olarak artıran kitaplar (item) yok, ancak statlarınızı artırın eşyalar var. Karakter yaratırken statlarınızı belirleyen zar atma işlemine en az yarım saatini ayırmayı ve toplamda 88 ve üzeri bir değere ulaşmanız öneriyorum. Charisma'yı dibe vurabilirsiniz, zira oygunun başında karizmanızı 18'e yükseltir bir yüzük bulabiliyorsunuz. Savaşçı olarak seçebileceğiniz sınıf Kensai kritine sahip bir Fighter olabilir. Humanırkıni seçerseniz ayrıca Kensai'nizi Level 16 iken Mage'e dual class yapabilir ve muhteşem bir karaktere sahip olabilirsiniz. Tabii Kensai'nızın eski özellikleri ni kullanabilmeniz için Mage olarak Level 17'ye kadar yükselmeniz gereklidir. Bu yüzden bulduğunuz büyüğ scroll'larını diğer mage'lere okutmayın ve ana karakterinize sak-

sa. Baldur's Gate 2'yi oynamayı planlıyorsanız, oyunun tamamını tamamlamadan önce bir karaktere sahip olun.

Alternatif

Baldur's Gate

Sayı/Puan: **İnceleme 99 90/100**

Rakertlere dual class yapmak Böylece hem yüksek hit point're, üstün silah kullanma yeteneklerine sahip bir partiniz olur hem de tüm parti büyüğü kullanabilir. Oyunuda çok fazla büyü var ve bunları öğrenince yükü bir experience kazanıyorsunuz bunu da unutmayın. Oyununda sonsuz experience kazanmanızı sağlayacak bir iki küçük bug da var, ancak oyun zevkinizi kursağınızda bırakmaması için bunları yazmadım, belki kendiniz bulursunuz. Bir diğer tavsiyem ise sık sık save etmeye olacak.

Bioware'in karakterler arasında sağladığı etkileşim gerçekten çok başarılı ve grup duygusunu başka hiçbir oyunda olmadığı kadar sonuna dek yaşatıyor. Ai-ree ve Jaheira benim için kavga ettilerinde ve Jaheira bana rest çekip "Hadi, ona karşı hiçbir şey hissetmediğini söyle ona!" dediğinde ikisi arasında karar vermenin güçlüğüne yaşarken, aslında gerçek hayatı bazı şeylerin belki de daha kolay olabileceği düşünmeye başladım. En azından yolda yürürken birden bir Red Dragon ile karşılaşma ihtimaliniz ne kadar olabilir ki, değil mi?

Grafikler

Fantastik bir dünyamın mükemmel adaptasyonu, çizimler, büyük efektler ve yaratıkların grafikleri çok çok iyi.

Ses ve Müzik

Savaş sesleri, naralar, tepkiler ve diğer pevçe seslerini olağanüstü atmosferik müzikler tamamılıyor.

Oynamabilirlik

Oyna almak kolay (ama bırakmak zor), AD&D sistemine yabancı olanlar ve yeni başlayanlar için isinmak zor olabilir.

Atmosfer

Şimdideki yapılmış en gerçekçi ve etkileyici fantastik macera'yı atıtmak için hazır olun.

LEVEL Notu

97

Baldur's Gate 2 genel bir klasik ve yılın en iyisi. Oyunla ve tüm zamanda en iyi RPG oyuncu. Oyun karşılaştırılacak tencere bilgisayar bulabileceğin zor.

Minimum: Pentium 300, 32 MB RAM, BX CD ROM

İstek:

Önerilen: Pentium III 450, 128 MB RAM, 24X

CD sürücü ve SB Live ses kartı

Multiplayer: oyunla kadar

Grafiğ destegi: 3D grafiğ destegi (Open GL)

LEVEL KARNESSI



STAR TREK: VOYAGER, ELITE FORCE

Fazeleri gebertmeye ayarlayın.

Dağıtım: Activision

Yapım: Raven

Tür: FPS

Bilgi için: www.activision.com

Sinema ve sonrasında oyun, kısacası eğlence dünyasının en eğlenceli, daha doğrusu en şaklaban kahramanlarından biri olan Darth Vader'in palyaçolukları ile dolu olan Star Wars evreni bilim kurgu severlerin en beğendiği evrenlerden biridir. Türk filmlerindeki "ama ama ama, sen benim yıllar önce kaybettığım oğlum-sun-O takdirde size bundan sonra baba diye hitap etmemde sahinka mevzubahis olabilir mi be-yamcacım" geyiciyi evrensel boyuta taşıma başarısı göstermiş olan Star Wars filmleri neye kı göründü ve ses efektleri başarımin dan başa rılıydı



da, bilimkurgu hayranlarının beğenisi kazanabildi. Eminim çoğunuz benim gibi, kuşkulduğundan beri Star Wars hayranı olarak büyümüş. Luke, Imparator ve Darth Vader arasındaki "Force" meselesini heyecanla takip etmişinizdir

Hepinizin, Star Trek evreninin Star Wars evreninden farklı anlamaya başlayacağımı tahmin ettiğinizi görebiliyorum. Zaten her ay en az iki tane yeni oyunu çikan Star Trek serisi ile ilgili her yazında bu tür bir girişe de alılmış olduğunuzu da tahmin ediyorum ancak bu sefer durum biraz farklı.

Uniformı Yiyim

Bilim kurgu dünyasında Star Wars ve Star Trek evrenleri arasındaki rekabet o kadar elle tutulur bir yoğunluktur ki, özellikle bilgisayar oyunları yaygınlaşmadıktan sonra, bu evrelerden biri hakkında bir oyun çi

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

kacağıni duyduğumuz anda hemen diğerinin hakkında da aynı türden bir oyun haberini almayı alışır olmuştu.

Uzun zaman önce değil, geçen sene bu dönemlere kadar, Star Wars ve Star Trek oyunları hemen hemen birbir, başbaşa bir yarış sergiliyorlardı. Ancak son sene içinde Star Trek konulu anımsız bir oyun enflasyonu yaşanınca oyuncuların başına gelenen Star Trek oyunu yağmaya başladı. Star Trek O, Star Trek Bu, Star Trek Şu derken, herkes yaka sıktı. Bu sırada Star Wars ise olayı abartıyor, bir kaç sağlam oyunla hem oyuncuların kalbine hem de yapımcıların banka hesaplarına iyi geliyordu.

Ancak gelin görün ki, klasik iyi ve kötüyü hatta ve lakin Türk filmi kliselerinin pek çokunu içinde barındıran bu Star Wars muhabbeti, oynamaya gelince beni sıklıkla başlıdı. Özellikle güzelm filmin yeni bölümü Phantom Menace'yi, çocukların filmin oyuncularını daha çok satın alsınlar diye çocuk filmi olarak çevirmeleri, yılarda önce çocukken ilk filmleri

seyredip hayran olan ve şimdi yetişkin şekilde hayatı boğuşan ama her zorluk karşısında "güçü kullanıcam!" espiri yapabilen bir nesli baştan aşağı yıktı. Ben de Phantom Menace'den sonra durup bir daha düşünme gereği duydum. Her ne kadar, Star Wars'daki kadar yoğun ve belirgin duygusal öğeler kullanmasalar, büyük suprizer büyük patlamalar yer almasa da Star Trek evreni aslında gerçekten ciddiye alınması gereken bir eserdi. Özellikle de Phantom Menace olayından sonra... Çünkü:

Çoğu kez beğenmediğimiz hatta kücümserdiğimiz Star Trek evreni aslında Star Wars'ın aksine, tamamıyla masalımsı, hayal bir dünya değildir. Aksine Star Trek evreninin yaratılmasında sanatçılar kadar bilim adamlarının da payı vardır. Herşeyden önce, filmlerde veya oyuncularda adı geçen tüm gezegenter, yıldız sistemleri vs., gerçekten vardır. Tüm o silahlardır, ekipmanları hatta en úcuk fanteziyin gibi görünen işinlanıma bile gerçek hayatı olabilmesi mümkün, bilimsel açıklaması bulunan ancak insanlığınun henüz gerçekleştirmeye gücünün yetmediği oyuncaklardır. O hepimizi korkutan Klingonların "haba hebe" konuşmaları bile, Star Wars'daki yabancı ırkların anlamsız konuşmaları

nin aksine, uyduruk değil, bilimciler tarafından Star Trek filmleri için özel olarak yaratılmış bir dil olan "Klingonca"dır. Yani gerçekten böyle bir dil vardır.





Hatta elin Amerikyanası, işi gücü bırakıp Klingonyaca öğrenme kurslarına zaman ve para harcamaya başlamıştır. Dolayısı ile neymiş? Star Trek evreni ciddi bir evrenmiş.

Hezird Tim

Eskiye, yani Star Trek'in ilk günlerinde Atılgan ve benzeri yıldız destroyerlerinde fazla adama yer olmadığından ve federasyon bütçesi de fazla kabarık olmadığından gemi personelinin genellikle birden fazla görevi olurdu. Mesela Kaptan Kirk aynı zamanda hem kaptan hem gemi papaziydi. Mr. Spock hem danışman hem de psikolojik danışmandı. Aynı zamanda gemide tedavi edilecek psikolojisi bozulmuş peronel olmadığından fistanını giyip geminin pencerelerini temizlemekle göreviydi. İşte bu-

nun gibi aynı zamanda tüm personelin bir diğer görevi ise taktik operasyonlarda asker olmaktır. Yani koskoca Atılgan'ın kaptanı Kirk, işi gücü bırakıp eline fazer alıp, (birde yumuşak kalpliydi, devamlı fazerleri balyıcıya ayarladı.) o gezegen senin bu gemi benim ameletlik yapıp durdu.

Oysa yeni jenerasyonda, gemi kaptanlarının ve diğer personelin bastırması ile bu tür ayak işlerini yapacak bir ekip de gemiye dahil edildi ki biz bu adamlara "Hazard Team" diyoruz. Türkçesi "tehlikeli işler yapacak enayiler" olan bu arkadaşların

maceraları ise elimizdeki oyunun konusunu oluşturuyor.

Takımın karizmatik, yakışıklı, ultikey de becerikli elemanı, komu-

kurtarmayacaksınız. Yani görevlerde yanınızda Hazard Team'in diğer elemanları da bulunacak ve çatışmalarda size yardımcı olacaklar. O korkunç uzay gemilerinde, yabancı mekanlarda yalnız olmadığınızı ve arkadaşlarınızın sırtınızı koruduğunu görmek gerçekten rahatlatacık bir his. Ancak kimi zamanlar, adamlarının yanıtbaşlarındaki düşmana isabetli atış yapamama konusundaki başarılarına da hayran olabiliyorsunuz. Neyse ki bu çok sık ve her adam için gerçekleşen bir durum değil. Gerçi takım elemanlarınızın her biri, yerine yeni konulamayacak şekilde kendi özelliklerine ve kişiliklerine sahipler. Bu yüzden çatışmanın ortasında, "burada sıkışıp kaldım yardım edin" diye bir çağrı duyduğunuz mu yardım etmenizde faydalı olacağını söylemek gereksiz olacaktır sanırım. Hoş, ben henüz senaryo gereği dışında ölen bir takım arkadaşına rastlamadım ama dikkatli olmakta en azından



tada ikinci sırada bulunan elemanımız, yani siz, yani Mr. Monroe, oyunun kahramanı olarak karşımıza çıkıyor. Oyundaki pek çok karakterin Star Trek dizisi ve filmlerinde de yer aldığı hemen farkedeceksiniz zaten. Ancak dikkatinizi çekecektir, bu oyuncu bir FPS olmasına rağmen benzer oyunlarda olduğu aksine, bu kez yalnız başınıza evreni

atmosferi canlı tutmak adına, fayda var.

Nasıl Yapmışlar

Activision tarafından dağıtılan oyun, Soldier Of Fortune'dan tanıdığımız, başarılı geliştirici grub Raven tarafından yaratılmış. Raven'deki ekibin Soldier Of Fortune'da olduğu gibi oyuna sinematik bir tad kazandırmak için uğraş verdiğine tanık olacaksınız. Zaten ilk bölümünü bitirdiğinizde karşınıza çıkan sürprizle "Oha" dediğiniz yetmiyormuş gibi, bölümler arasında ana geminiz Voya-

gerin içinde koşuturup, bozulan geminin tamiri için verilen görevleri yerine getirmeye çalışmanız veya yeni bir görevde gitmeden önce takım arkadaşlarınıza geyik çevirip, malzemelerini hazırlamanız, briefinglere katılmamanız gibi ince ayarlarla, oyuna tad ustune tad katılmış.

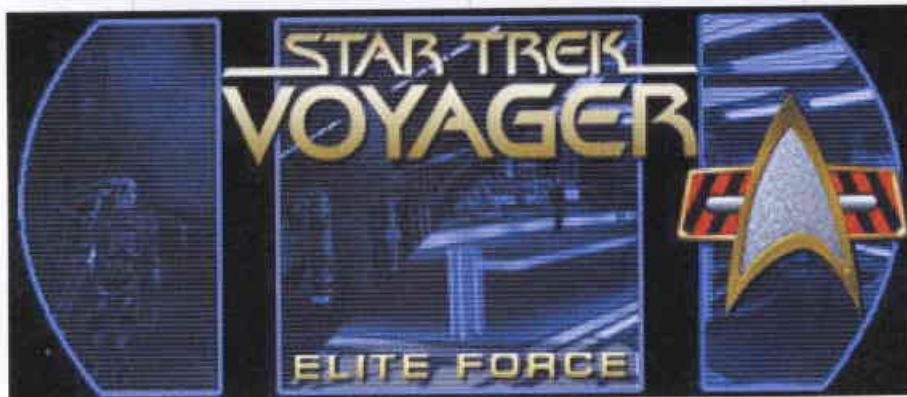
Oyundaki 3D motorunun özellikleri hakkında sıkıcı ve uzun bir rapor yazmakta, Quake III motorundan dönüştürülmüş grafiklerin başarılı olduğunu ve hem hızı hem de kontrollü bir aksiyon için uygun olduğunu söylemem yetecektir sanırım. Quake III'deki kontrol edilemez aksiyonun aksine, oyunun senaryosuna, zekanızla kolayca çözüleceğiniz pozisyonlar eklenildiğinden hersey çevrenizde olup biterken siz şapşal şapşal ne olduğunu anlamaya çalışıyorumşsunuz gibi bir hisse kapılmışsınız bu oyunda. Yine de çatışmaların kalabalıklaştığı anında, grafiklerdeki parlak renklerin, silah ve patlama efektlerindeki aşırılığın farkına varıyorsunuz. Cünkü kalabalık noktalarda, kime ateş ettiğinizi, dostumu duşmanı mı vurdugunuza anlamakta güçlükle karşılaştiğinizi göreceksiniz. Ancak bunun da çok sık tekrarlanan bir durum olmadığını ifade etmekte yara var.

Yani bu yüzden, güzelim oyunu oynamaktan çekinmeyeniz diye söyleyorum.

Fazerleri bayıltmaya ayarlamayın ne gerek var

Star Trek'in bir önceki FPS oyununun aksine bu kez elinizdeki Fazerin sadece iki ayarı var ki ikisi de düşmanınızı gebertmeye yönelik. Birinci modda az enerji harcayarak adamınızı delip ge-

man gemisinin içinde özel bazı maddeler arayıp buluyorsunuz, ardından toplantı noktasına gitip ekip arkadaşlarınızla buluşup geminize dönmek için işinanza malzemelerini aktif hale geçiriyorsunuz ki, borglar bulunduğu yere işinlanıp elinizden malzemeleri alıp kaçıyorlar. Bir sonraki görevde de böylece Borg küpüne dalmak için bahaneniz çökmüş oluyor. Görevlerin aksi si-



çerken işinler, ikinci modda yüksüleceğin bir miktar enerji karşılığında düşmanınızı tamamen buharlaştırıyorsunuz. Elindeki silah bile kalımı ortada. Ancak kullanabileceğiniz silahlar sadece minik fazerinizden ibaret değil. Macehanınız boyunca pek çok yeni silahla karşılaşıyor ve kullanıyorsunuz.

Oyun boyunca en çok yuh diyeboleceğiniz nokta ise senaryonun bazı noktalarında olmayacak rastantıların vuku bulması. Yani gizlilik gerektiren bir görevde, geminizi kurtarmak için duş-

rasında bunun gibi, sırı başka bir görev çıkarmak için uydurulduğu fazlaıyla belli olan kötü tescüflere rastlayabiliyorsunuz.

Hologram

Oyunun PII'de bile rahatça çalışması herkesi sevindirecektir. Gerçi 640x480 de bile son derece çekici görünen grafikler yüksek çözünürlüklerde iyice göz alıcı olabiliyor ama oyunun can alıcı noktasının grafikler veya etkileyici ses efektlerinde olmadığını tekrar hatırlatmakta fayda var. Adamımız Munroe, en olmadık

anlarında öyle kahramanlıklarla laflar ediyor, öyle kahramanlıklar gösteriyor ve bunu etrafınızda sizinle birlikte çarpışan takım arkadaşlarınız öyle bir dile getiriyorlar ki 45 bölüm boyunca, her türlü klişeye ve ucuz rastantıya katlanabiliyorsunuz. Ancak yine de uyarmakta fayda var. Kolay seviyede oynarken oyunun tüm bu geyiklerinden olabildigince zevk alırken da-



Alternatif

Half Life

Sayı/Puan

Düzelik 99/100/100

ha zor seviyelerde tam anlamıyla "anızı ağladılarından" oyun pek de eğlenceli gelmeye bilir kimilerine.

Ve federasyon yıldız destroyer Voyager, yeni bir bilinmeyeni daha çözmenin gururu ile uzayın sonsuzluğunda, evlerinden binerce ışık yılı uzaktaki personelinin kahramanlıklarını galaksiden galaksiye taşımaaya devam edecek ama gemi mürettebatındaki bekar erkek ve kadınların o yıldız senin bu yıldız benim diyip her biri en az yıllar süren seferlerden bittiği ve artık evlenmek istedikleri ortaya çıkar. Gemide işyan çıkartan Hazard

Tim ve diğer bekar tıfa, yaşı kaptan ve subayı, geminin sınıntesinden dışarı atıp Voyager'i bir aşk gemisine çeviririler. Yeter artık. Galaksiyi onlar mı kurtaracak? Onlara ne? Onlar da insandır. Yaşasın özgürlük, yaşasın aşk.

Cem Şancı

Grafikler

Net, renkli, detaylı, canlı, kipir kipir. Quake III motoru ile yapılmış oyunдан ne beklersiniz ki. Güzel.

Ses ve Müzik

Efektlər mükemmel değil ama karakterlerin konuşmaları her ortamda rahatça anlaşılır. Müzik yine gaza getirici.

Oynamabilirlik

Kolay seviyede sorun yok ama özellikle oyunun ileri aşamalarında düşmanların sıvıca da artması büyük sorun oluyor.

Atmosfer

Oyunun içine giriyorsunuz. Raven, interaktif bir sinema filmi gibi işlemiş oyunu. Kendinizi kaptırıysınız.

LEVEL Notu

95

Raven'in oyunlarında,inema tadını yakalamaya çalışması bu oyunları geçti yeryüz. Elite Force eklik yanları çok azdır oyun.

Minimum: P2-300, 64 MB RAM, 16 MB 3D

grafik kartı, 8x CD sürücüsü.

Tavsiye edilen: StarCraft ya da Command &

Conquer

Multiplayer: 3 kişi

Extra: Çan sıklıkları

classic

SUDDEN STRIKE

"Savaşı oynayamazsan" dedi büyükbabam...

www.suddenstrike.com

Erişilmesi zor şeyler insanları daha fazla cezbeder. Biliyorum bir oyun incelemesi için oldukça itinç(!) bir giriş cümlesi ama Tuğbek'le başımızdan geçenleri duyunca bize hak vereceksiniz. Sudden Strike gelmesi merakla beklenen oyuların başında yer alırken yurtdışında piyasaya çıktı. Fakat aksilik o ki ülkemizde hiç bir yerde kopasını dahi bulmadık. Fakat kararlı ve azimliydik. Uzun uğraşlarından sonra size iletme amacıyla bir yerden bir kopyasını ele geçirdik. Fakat o da nesli?! Bulduğumuz oyun Almanca versiyon. Bu durumda sevgili Tuğbek'in hayalleri yıkıldı ve ben oyunu yazmak üzere elim'e aldım. Bu kadar hikayeye delegecek bir oyun karşısında görmüş olmakta mutluluk duyuyorum. İşte size Sudden Strike.

Her şey göründüğü gibi basit mi?

Sudden Strike basit bir açıklamaıyla ikinci Dünya Savaşı konulu bir Real-time Strategy oyunu. Fakat arkasında yatan gerçekler bu basit anımlı oldukça aşılıyor. Bir oyunda o türün uzun zamanı kullanılan öğelerinin yenilediğini görmek beni ve hepimizi mutlu ediyor. Hele bir de bu değişiklikler pozitif etki yaratıyorsa keşfedelek yeni birşeyler var demektir. Bu oyunda tam anlamıyla keşfedelek çok şey var. Tarz olarak neye benzediği hakkında bir yorum yapmak zor fakat bana Commandos'un geniş kapsamlı gibi geldi. Ekranda belli işleri yapabilen belli askerler yerine bir ordunun belli altbirimleri var. Burada karşımıza çıkan bir ince detay bu altbirimlerin, araçların, silahların ve hatta bazı mekanların orjinalleriyle aynı olması. Kullandığınız bir top, bir araç, bir havan veya bir askeri birlik emin olun ikinci Dünya Savaşında da kullanıldı.

Ana konusu demin de bahsettiğim gibi ikinci Dünya Savaşı olan oyun bir çok görevden oluşuyor. Savaş farklı tarafların gö-



zünden oynayabilir ve farklı görevler alabilirsiniz. Almanlar, Ruslar ve Müttefikler olmak üzere 3 taraf var. Müttefik görevlerini Fransa, İngiltere, Amerika gibi farklı ülkelerde oynuyorsunuz. Görevler Commandos'taki tarza yaklaştırılmış. Bir birliğin bir yere sağ sağlam ulaşması, bir birliğin bir yere ulaşmaması, bir köprü tamiri, bir bina tahribi ya da sadece bir keşif göreviniz olabiliyor. Bir görev için gereken araçlar ve birlikler size her zaman verilmeyebiliyor ve sizin bulmanız gerekebiliyor.

Her savaş gibi...

Oyunun motoru birçok ayrıntı düşünülerek tasarlanmıştır. Sistemde bir çok birimi farklı farklı yönlendirebilmek mümkün. Klasik Real-time strateji oyunlarındaki gibi kaynak toplamak veya bina yapmak sorunda dejilsiniz. İhtiyaçınız olan herşey görevlerle birlikte size veriliyor. Bazı bölmelerde 200'den fazla birimle başlayabiliyorsunuz. Bu kadar birimi kontrol etmek başlarda zor geliyor. Fakat sonrasında alışabilirsiniz. Böyle bir ordu içinde askerler, bunları taşıyan kamyonlar, sepetic motorsiklet kullanan keşif grupları, ilk yardım kamyonları, farklı panzer ve tanklar, farklı jipler, farklı boyalarda toplar, havanlar, makinalı tüfekler ve LKW'ler var. Bunların içinde en çok ihtiyaç duyulan araç LKW'ler. Bu

kamyonlara bindirip daha hızlı taşıabileceğiniz askerler bazı bölgelerde mayın döşüyor ve döşeli mayınları kaldırıyorlar. Ayrıca silahlarındaki veya siperdeki düşman askerlerini öldürdüğünüzde onların silahlarını kullanıp siperlerine de girebiliyorsunuz. Keskin nişancıların attığı vurabilmesi topları kullanan askerlerde oldukça işe yarıyor.

...bu savaş da...

Ordumuzun bir de hava kuvvetlerinden oluşan kısmı var ki bu hava kuvvetlerini kullanmak oyunun en eğlenceli yanlarından biri denebilir. Hava kuvvetlerimiz keşif amaçlı uçaklardan, bombardıman uçaklarından ve paraşütçü ve erzak taşıyan kargo uçaklarından oluşuyor. Belli görevlerde belli sayıda bunları kullanma hakkınız var. Bu hakkı da bir, iki, üç, dört veya beşerli filolar şeklinde kullanabiliyorsunuz. Hedefleme biraz deneme gerektiriyor ama bir süre sonra tam bombalanacak yeri tutturmak zor olmuyor.

Haritaların boyutları genel olarak çok büyük değil. Özellikle multiplayer oynarken haritaların



yere kadar çekip sonra tekrar kurmak. Askerler de silahlar ve araçlar gibi çeşit çeşit. Bazıları lav silahı veya ufak çapta roketatar kullanabiliyorlar. Ancak çoğunlukla makinelî tüfek kullanan askerler topların başına da gelebiliyorlar.

küçüküğünden yarınabilirsiniz. Fakat harita dizaynı oldukça iyi. Genellikle ormanlık alanda savaşıyorsunuz. Kişi ayında geçen görevler de var. Haritalarda görüleceğiniz objeler ağaçlardan başka siperler, evler ve başka bi-

nalar, gözetleme kuleleri, yollar ve tariłalar. Burada Real-time strateji oyunda görmeye alışık olduğumuz "fog of war" ile karşılaşıyoruz. Bunu kaldırmanın tek yolu ihtiyacınız olan yerlere asker yollamak. Zaten oyunda keşif en önemli unsurlardan biri. Bu yüzden çok sayıda plan askerlerinizi keşif amacıyla gönül rahatlığıyla sağa sola yollayabilirsiniz. Eğer yolda bir gözetleme kulesine rastlırsanız içindeki düşməni həklayıp işine girin. Daha çok alanı görebilmə şansınız olur. Eğer bir düşmən birlığını taktiksel olarak avlamak istiyorsanız burada size evler ve binalara yardımcı olacaktır. Askeler binalara saklanabiliyor. Bu şekilde bir şəhərdəki bütün evleri askerle doldurup sonra düşməniniz şəhərdən gəçənə hazırlıksız yakalayabilirsiniz.

...yeterince basit

Bu kadar asker, silah ve objeden bahsettiğim sonra oyunun hasar sisteminden de sözetsmek gerekiyor sanırım. Hasar sistemi çok fazla abartı ve detaya girilmeden hazırlanmış. Hər bir askerin veya silahın nə kadar hasar verəbildiğini sayısal olaraq bilmeyorsunuz. Fakat ünitelerin zırh ve sañıklarını sayısal olaraq görebiliyorsunuz. Bunun dışında önceki bölümde LKW adlı aracın ve ilkayırdım aracının ek özelliklerini de sayısal olarak görüldüğünü, Sayısal olarak görülen bir başka il-



ginc şey de ünitelerin experience'ları. Her ünitelerin experience'ı var ve bu giderek artıyor. Artıkça o ünitelerin hızı ve vuruş gücü de değişiyor. Bu demekti ki bölümün sonlarına hayatta kalmayı başaran askerler en güçlüleri oluyor.

Sıra geldi Sudden Strike'in teknik özelliklerine. Oyunun arabirimini oldukça sade ve kullanışlı. Ana menünün dizaynı oldukça karizmatik. Oyunu 3 çözünürlükte oynayabilirsiniz. 1024x768'de oynarsanız makineniz çok fazla zorlanmaz ve ekranda çok daha fazla şey görülebilirsiniz. Grafik motoru bir çok açıdan kusursuz. 2D grafiklere sahip bir Real-time strateji oyunu için olabileceğinin en iyi desem yanlışım sanırım. Modellemeler sənki maket gibi gözüküyor ve katılan efektlər çok başarılı. Bir uçağın bomba veya paraşütü bırakması daha sonra

da vurulup düşmesini seyretmek diğer tarafta olanları kaçırma sebep oluyor. Bina ve araçlara verilen hasar efektləri çok iyi yapılmış. Bir yere bomba düştüğünde veya patlama olduğunda toprağın havaya kalkması, ortaşa dağılan toz ve daha sonra geriye kalan izler bir savaş filmini uzaktan izleymiş havası yaratıyor. Gölgeleştirmeler 3D moturu aratmıyor. Ara demələr da tamam edici. Kısacası grafiksel açıdan memnun kalmamanız gibi bir ihtimal oldukça az.

Sesler konusunda da aynı şeyleri biraz çekinerek de olsa söyleyebilirim. Her araç ve eşyanın orijinaline sadık kalarak aktarıldığı oyunda duyduğumuz ses efektləri de oldukça iyi. Briefinglerde kullanılan diyaloglar özenle hazırlanmış. Kurşun ve patlama efektləri biraz zayıf kalmış. Müzik de daha uygun olabilirdi ama ki-

Alternatif

C&C Red Alert

Sayı/Puan

Ocak 97 80/100

sisel görüşüm böyle bir oyunun müziksiz oynaması gerektiği yönünde. Oyundan yetenince zevk alıktan sonra bir de multiplayer moduna göz atın. Farklı haritalarda farklı görevler oynayabileceğiniz modlar 12 kişiye kadar destekli.

Sudden Strike dahil olduğu türde bir çok yönden yeni birşeyler katmış, tekrar oynamaları için yüksek ve göz doldurucu bir oyun. Sonuç olarak karşılaştığım en sağlam ikinci Dünya Savaşı konulu strateji oyununu incelediğimden büyük gurur duyduğumu söylemek ve herkesin denemesi gerektiğini şiddetle belirtmek istiyorum. Unutmadan précédent tıvaletlere bakmayı unutmayın. İçerde bir düşman askeri olabilir...



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Geliştirilmiş motor ve eklenen görüntü efektləri görülmeye değer. Anlatılmaz, yaşanır.

Ses ve Müzik

Sesler grafik kadar sağlam olmasa da eksik kalmıyor ve efektləri kendini gösteriyor. Müzik daha iyi olabilir.

Oynamabilirlik

Başında sayı fazla olan üniteleri yönlendirmekte ve hasar sistemini anlamakta zorlanabilirsiniz.

Atmosfer

Sesler ve grafikle sağlanan atmosfer briefing ve görevlərle desteklenmiş. Savaşın havası dibe kadar size ulaşıyor.

LEVEL Notu

92

Təqdim ettiğimiz Dünya Savaşı oyundan belli bir kişi koruyoruz. Bu atmosferin sağlayabileceği başka oyuncuların hemzihəyəsi.

Minimum: Pentium III 500, 64 MB Ram

Önerilebilir: Pentium III 500, 128 MB Ram

Grafik: 3Dfx Voodoo

Multplayer: IP, LAN ve Modem ile 2 kişiye kadar.



classic

THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001

Futbol oyunlarını First Person yapısınlar.

Yapım/dağıtım: EaSports

Tür: Ayaktopu

Bilgi: www.easports.com

Electronic Arts'ın Fifa serisi bu aralar futbol oyunu denilince akılimiza ilk gelen isim oldu. Gerçi biliyorsunuz, Fifa serisinin yeni oyunu Fifa 2001'de Hagi'nin de resmi olacak ve bu sebeple EA, Galatasaray'la anlaşma yaptı ve böylece Türk futbolunun başarısı artık dunyaca kabul edilmiş oldu. Ancak oyun firmaları Türk futboluna bu kadar ilgi göstermeye başladırsa, tahmin edersiniz ki yakında her maçtan sonra serseri kursunlarla ölen insanları da farketmeleri uzak değildir. Dolayısı ile benim tahminime göre önumüzdeki dönemde yeni çıkacak futbol oyunlarında, sadece bize özel olarak, maçtan sonra seyirci rolune girebileceğiniz ve first person moda oynayabileceğiniz yeni bir bölümle, apartmlardaki balkonlarından sarkarak kutlamaları izleyen masum insanlara ve çocuklara ateş edebilecek, karşı takımın taraftarlarını döner bıçakları ile doğrayabileceksiniz. Bununla da yetinmemiş, sokaklarda elinizdeki davul zurna ile gurultu yaparak rahatsız ettiğiniz insanların, uykularından uyandırıp ağlattığınız bebekler oranında puan alabileceğiniz ikinci bir fanatik bölümü daha olacak ve assında ilk bahsettiğim bölmeye geçebilmek için bu bölümde yeterince insanı rahatsız etmiş olmanız gerekecek. Ardından ağır silahlı bölüme geçilecek ve bu bölümde taksim par-kındaki merdivenlerden, taksim meydanını hıncıhınç doldurmuş kutlama yapan taraftar kitesine bir M249 Light Assault Rifle ile ateş edebileceksiniz.



Bu arada Stars incelemesinin içine hemen bir haber de eklemek istiyorum, EA'nın bundan sonra dünyadaki geri kalmışlık ile savaşmak üzere bir fon kurduğu ve bu fonun ilk icraatının bundan sonraki futbol oyunlarının içine interaktif bir genel kültür ansiklopedisi ve "uzay gemisi nasıl yapılır?" başlıklı eğiti bir program olacağı söyleniyor. Böylece geri kalmış ülkelerde en çok

yan varsa, karşısında beni bulur. Yalan mı yazıyoruz yanı demek istiyorsunuz?

Yıldızlar

Aslında farkında misiniz bilmiyorum, ama bir futbol oyununa Stars, yanı yıldızlar diye isim verilmesi gerçek bir ironiyi de beraberinde getiriyor. Aslına gelmiş veya az gelişmiş ya da az gelişmiş olduğunu ileri sürerek as-

ında gelişmemişliğini unutmaya çalışacak kadar kendisine bile yalan söyleyen toplumlarda gırsla giden futbol sevgisi ve fanatılılığı nedeneyle okulunu asan, arsalarda sokaklarda futbol oynayan, taraftarı oldukları zıpcıklarının antrenmanlarına giden, okuyup adam olacağı yerde daha çok para kazanması için aileleri tarafından

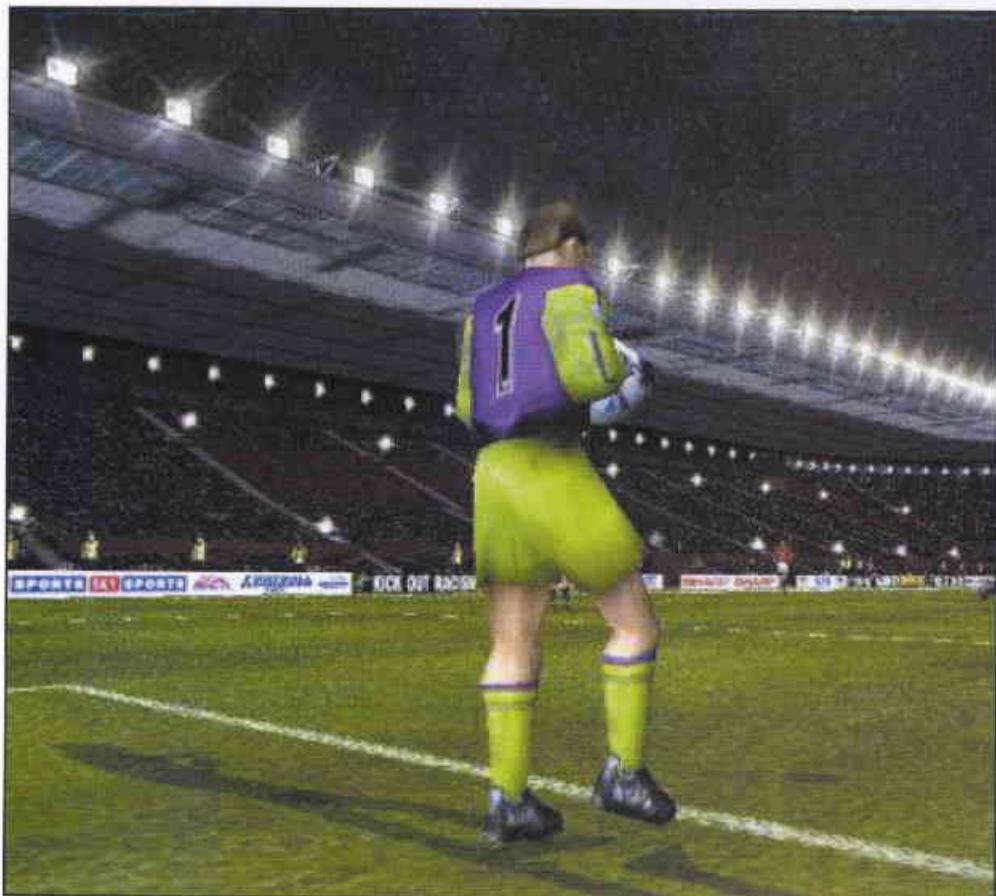
tüketen eğlence turu olan Futbol ile bu insanlara daha genç yaşlarda ulaşılması ve birazcık olsun adam olmalarına yardım edilmesi hedeflenmiş. İnanma-

bi bir durum ortaya çıkıyor.

Evet, yukarıdaki paragraftan da anladığınız üzere, F.A. Premier League Stars 2001, (ne uzun bir isim bu yarabbim, eninde sonunda bir futbol oyunu. Ciltlerce kitapları olan RPG'lerin bile bu kadar uzun ismi olmaz oysa. Ya Rabbim. Çek beni yanınal) Fifa 2001 gibi sahada geçtiği halde, yanı aksiyona dayalı olduğu halde, kazandığınız başarılarla göre oyuncularına yıldızlar dağıtıltı-nız, yanı bir miktar RPG'leştirilmiş "ağır" bir futbol oyunu. Yanı en-telktuel düzeyi yüksek olan bu futbol oyununda bir yandan sahadaki atraksiyondan sorumlu-ken (İafin Türkçesi, sahada joystick sallarken) diğer yandan da bir menajerlik oyunundaki gibi, takımın yönetim işlerini de halle-meye çalışırsınız.. Ancak yine belirtmek de fayda var, İngil-teredeki Premier ligini konu alan bu takımda, en çok öne çıkarılmış nokta, adamlarınızın maç sırasında kazandıkları "yıldızlar"

Oyunun grafikleri Fifa serisini aratmayaack kalitede. Ne de olsa aynı fabrikanın ürünü. Bilirsiniz bir ailedede iki kardeş birbirine benzedi mi ve birisi de kalkıp ne kadar çok birbirinize benzıyor-sınız dedi mi verilen cevap da





hep bu olur. "e ne de olsa aynı fabrikanın imalatıız!" dolayısı ile beni devamlı gericik etmiş bu klişeyi bir gün yazıldığında da kullanacağımı söyleseler inanmadım ama büyük konuşmamak lazımdı. İnsan, ne oldum değil, ne olacağım demeliyim yani. Biliyorum, farkındasınız, yazılı salıyoğrum, yani oyundan bahsetmek için her şeyi yapıyorum.

Ama kahretsin ki oyun çok güzel. Hem güzel görünüyor hem güzel oynanıyor ve kendime bir futbol oyununu övmeyi yakıştırıyorum. Yarın obür gün başbakan falan olsam ve ülkede futbolu yasaklısam, futbolun insanlarımızın gelişimini engelleyen bir virüs olduğunu açıklasam ve insanları doğru yola davet etsem, bana demezler mi "Ama Level

dersisinin Kasım 2000 sayısında, sayfa 60 ve 61'de yayınlanan yazınza, bir futbol oyununun çok zevkli, çok başarılı, çok heyecanlı, çok sürükleyici olduğunu yazmışsınız. Siz eskiden bir futbol hayranıymışsınız, hatta bizce hala oylesiniz ama Fenerbahçe daha fazla yenilmesin diye futbolu yasaklıyoruzsunuz?" Direkt katıl olurum, uçarılm bu lafi eden



Alternatif

FIFA 2000

Sayı/Rüsn

Kasım 99-10/100

adamin boğazına, kafasını gövdesinden ayırır, parmaklarını tek tek koparır, koparttığım parmakları adamin gözüne ve kulaklarına falan sokarım! Yarabbim, bakan misiniz soledime, nasıl da şiddet dolu, nasıl da nefret dolu. Bir Futbol oyununu beğenmek bile beni hooligan yapiverdi. Ne illet bisi bu futbol allam? Ama kahretmesin ki oyun güzel. Yani futbol hastası olsam kaçırılmayaçığım oyunlar listesinin başında bir Fifa 2001, İki Stars geldi. Hele biraz da kafanız çalışıyorsa, yanı, odun oyuncularından değil seniz araya bir de F.A Manager'i katın derim. İki oyun da aslında birbirini tamamıyor çünkü. Ama gözünüzü sevim, futbola ayırdığınız zamanın yarısını da uzay gemisi yapmaya ayıran nootur. Bakın adamlar, yöründede uzay istasyonunun bilmem kaçını modülünü takip, kalıcı astrotot gönderiyorlar önumüzdeki ay. Biraz sivilizasyon oynamış varsa aranızda, oyunu, yöründede uzay istasyonunu ilk kuran oyununun kazandığını bilir. Hadı bakalım... [Stars'ı oynayın, kaçırınmayın]

Cem Şancı

Grafikler

Güzel. Çok güzel. Jena dili. Hatta iyi. Tamam Çok iyi. Başarılı da. Beğendim. Beğencéisiniz. Kaliteli. Uyumlulu.

Ses ve Müzik

Güzel. Çok güzel. Jena dili. Hatta iyi. Tamam Çok iyi. Başarılı da. Beğendim. Beğencéisiniz. Kaliteli. Uyumlulu.

Oynamabilirlik

Güzel. Çok güzel. Jena dili. Hatta iyi. Tamam Çok iyi. Başarılı da. Beğendim. Beğencéisiniz. Kaliteli. Uyumlulu.

Atmosfer

Güzel. Çok güzel. Jena dili. Hatta iyi. Tamam Çok iyi. Başarılı da. Beğendim. Beğencéisiniz. Kaliteli. Uyumlulu.

LEVEL Notu

93

Güzel. Çok güzel. Jena dili. Hatta iyi. Tamam Çok iyi. Başarılı da. Beğendim. Beğencéisiniz. Kaliteli. Uyumlulu. İstikrari. Duyul. Gutsal Gedikliye iste Oynam.

Minimum: Pentium III 500, 64 MB Ram, 3D

Önerilen: Pentium III 500, 128 MB Ram, 3D

Grafik: 3D Destekli

Multiplayer: IP, LAN ve Modem ile 8 kişiye

kadar.

LEVEL KARNEŞİ



THE SIMS: LIVIN' IT UP

Aman tanrımlı, yine başlıyoruz...

Yapım: Maxis

Dağıtım: Electronic Arts

Türkiye Distroktörü: Aral İthalat

Tür: Simülasyon

Bilgi için: www.thesims.com

The Sims'i oynamaktan vazgeçeli kaç ay olduğunu hatırlıyorum ama rüyalarında Sim insanlarına yemek yaptırıp, çiçe gönderip, misafir ağırlatıp, uyuttugum zamanlar henüz bitmişti ki Livin' It Up'tan haberler gelmeye başladı. Sonunda da biraz heyecanla, biraz tedirginlikle beklediğim an gelip çıktı ve oturup bu geliştirme paketini oynamak durumunda kaldım.

Oyuna başladmadan önce zaten neyle karşılaşabileceğimizi çok biliyorduk, o yüzden The Sims'in yarattığı çarpıcı etkiyle karşılaşmadığımı söylemek istiyorum. Her şeyden önce bu bir devam oyunu bile değil. Ayrıca bence yapılabilecek en büyük yenilik oyuna multiplayer modu eklemek olurdu ki öyle de bir şey yok. Dolayısıyla altı çizilebilecek bir ton eklemenin varlığını rağmen karşımızdaki oyuncu hala eski Sims.

Bu durumda iki sayfalık Livin' It Up inceleme yazısı sınırları dahilinde yapabileceğimiz tek şey oturup bu yenilikleri anlatmak... Farkındayım biraz sıkıcı olacak ama yok başka care. Oncelikle söylemenesi ve bilinmesi gereken şu ki artık çok daha renkli bir ev kurabileceksiniz. Mobilyadan dekorasyona, mutfağın malzemelerinden elektronika kadar satın alabileceklerinizin sayısı "yuh bel" derecesinde artmış. Ayrıca evin içi gibi dış görünüşü için de yeni alternatifler var. Bir şatoda yaşamak ne kadar ilginizi çeker bilmiyorum ama böyle bir şansınız var. Bir de tabii küçük Sim hayatlarını sürdürmek için gerekli olan para kazanma içindeki yenilikleri unutmamak gerekiyor. Artık eskisinden de absürd işler yapabilirsiniz. Münecihli bir meslekse örneğin, kehanette bulunarak para kazanabilirsiniz. Ayrıca kariyer yaparken hirs sahibi bir insan olup çıkma ihtimaliniz de var. Çünkü sizinde yükseldikçe kazanacağınız para ve itibar artırıyor. Aslına bakarsanız günlük hayatın bezdirici döngüsünden iyice yilmiş biri olarak bu oyuncu ba-



na eskisi kadar cazip görünüyorum. Bu kadar hayatı taklit eden, bu kadar benzer dertler ve ödüllerle kurulu bir hikayede oynamak artık o kadar da cazip değil, hem de Livin' It Up'in The Sims'den çok daha fantastik yanları olmasına rağmen...

Tabii olaya diğer taraftan bakıp, gerçek hayatı asia sahip olamayacağınız yaşam tarzları ve standartları sunduğu için Sims'i bir çeşit fantezi gibi görmek ve bu fırsatı değerlendirmek de mümkün ama öte yandan yaygın bir kani "çıkış yok" diyor, "ne yapsan aynı hayata mecbursun". Ama bütün bunlar bizi ilgilendirmiyor, önemli olan The Sims'in Livin' It Up'ındaki yeni koltuk takımları

Simler de uzaylılara inanıyor

Oyuna eklenen ve yeteneklerini geliştirmenizi sağlayan yeni nesneler eskileri andırısa ve başlangıçta gereksiz gibi görünse de sadece yetenek geliştirmekle kalmayıp başka absürdlükler de yaşatabiliyor. Şöyle ki; teleskop Livin' It Up'da evinize bir teleskop kurabilir ve oturup yıldızları

izleyebilirsiniz. Bu sizin matik değerini yükseltecek bir hobi ama hatırlayın, aynı şeyi satranç oynarak de yapabiliyorduk. Ama aslında satranç oynuyor diye uzaylılar tarafından kaçırıldığı söylenebilen birine rastlamamıştık. Oysa teleskop kullanarak kendinizi aya, fezaya fazla kaptırırsanız, sonunda gözetlenmekten rahatsız olan bir grup uzayı tarafından kaçırılabilirsiniz. Sonra tekrar gündelik hayatı adapte olmak biraz zaman alabiliyor, aslında bir daha eski halinize donemiyorsunuz. Daha açık söylemek gerekiyor, yaşadığınız deneyim bir parça kafayı yemenize neden oluyor. Dolayısıyla satranç oynamaktan çok daha eğlenceli olabiliyor, özellikle de vazgeçmeyeceğiniz prensipleriniz ve çok sevdiğiniz bir sim hayatınız yoksa

Aile hayatı, komşular, iş duzeni filan aynen eskisi gibi. Gerçi bu kez mahalleler arası ilişkilerden de söz etmek mümkün ama doğrusu komşu sayısının artması çok daha heyecanlı bir oyun anlamına gelmiyor. Bu arada, yazının kurgusu içinde daha sonra değişim mem gerekiyordu ama unutmadan yazmak istediğim bir şey hatırladım: yeni özelliklerden bir tanesi sayesinde ufak büyüler yapabiliyorsunuz. Daha doğrusu bir takım iksirler üretip farklı etkiler yaratıyorsunuz. Orneğin görünenz olmak, birini kendinize aşık etmek, ortalıktaki her şeye zarar veren saçma sapan ama komik bir yaratığa dönüşmek isterseniz tek yapmanız gereken, oturup "kimya seti"nizin başında biraz vakit harcamak. Bir de oyunu oynamadan önce sağda solda rastladığım screenshotlarda karmaşık olan ve çokça merak ettiğim bir palyaçodan bahsedeceğim. Ne işe yarıdığı hakkında oyundan önce bir sürü fikir yürütürtüğüm bu palyaço meğerse canı sıkılan simleri eğlendirmek için var olan ama kendi mutsuzluğunu yüzünden insanın moralini daha da bozan bir şeymiş. Olur olmaz zamanlarda ortaya çıkan ruhsal dengenizin ayarlarıyla oynaması da kabası. Aslında bunun gibi birkaç örneği daha bir araya getirince Livin' It Up'ın bir çeşit felaketler zinciri olduğunu söyleyebiliriz. Kendinize ne zaman iylilik yapmaya kalksanız bir şeyler ters tepiyor ve işin içinden çıkmak daha da zorlaşıyor. De-



dim ya, tipki hayat gibi... Bunun bir örneği de cini lampa. Bu cini fazlaıyla tesadüli hareket ediyor ve iyi işler kadar, başınıza dert olacak mucizeler de yaratıyor. Siz de bələyi üstüne üstüne çeken-

lerdenseniz olacaklara hazırlın.

Evde ayağınızda dolaşacak yılaklılarından biri de son teknoloji ürünü robotonuz. Bu iyi niyetli ama biraz "yavaş" alet sizin için yemek yapıyor, ortağı temizli-

yor, çöpü boşaltıyor, bahçeyi süslüyor ama kesinlikle kusursuz değil. Her şeyden önce çok pahalı. Ayrıca dedığım gibi biraz yavaş anlıyor, yavaş hareket ediyor. Gerçek sizin yeminize yaptıklarının çok büyük bir zaman kazandı sağladığını kabul etmek gerekiyor ama insan o kadar para saydığı bir aletten de daha yüksek bir performans bekliyor ister istemez. Sim dünyasında tüketici haklarını savunan derneklerden bir tane olmaması çok kötül

Yaratıcı olun; büyüp yapın!

Oyunun fantastik eklemlerini arasındaki en ilginç seylerden biri de voodoo. Evdekilerden biri canınızı sikarsa derhal voodoo büyüsü yapabilirsiniz. Yani voodoo bebeğinizle salıdararak kurbanınızı açılar içinde kıvrandırmak gibi sadistçe bir eyleme başvurabiliyorsunuz. Bilemiyorum, ben yaparken çok eğlendim ama sonra biraz suçluluk duydum da değil. En zararsız eklemlerden biri ise aşk hayatınız için düşünülmüş; titreşimi yatak. Gordüğüm kadaryla benim simlerim bu yatağı çok sevdí ve ilişkileri renklendi. Yani Sims dünyasında titreşimi yatak her eve lazmış...

Oyunun arayüzü ve grafikleri olabildiğince esküne sadık kalınarak hazırlanmış. Bu konuda The Sims'den yakınına duymadığım için isabetli bir karar olduğunu

Alternatif

Creatures 2

Sayı: 11/11

Eylül 2004 80/100

nu düşünüyorum. Bir de ortalıkta Livin' Large diye bir ekleniden bahsedildiğini duyarsanız paniğe kapılmayın diye söyleyorum, bu isim paketin Amerika'daki ismi. Bize de Avrupa versiyonu olduğu için adı da Livin' It Up. Karşıklık olmasın. Eklentiyi oynamak için doğal olarak bir adet The Sims'e ihtiyacınız olacak. Burada bir şeye daha değirmek istiyorum. Livin' It Up'i oynamak için bilgisayarına önce The Sims'i hemen sonra da ekleniyi yüklemeye kalktığım ilk iki denemedede sistemi çoktu. Başka kimseden böyle bir şikayet duymadığım için sorunun tamamen benim talihsizliğim olduğunu düşünüyorum ama yine de kulağınızda kripe olsun, başınıza böyle bir şey gelirse sakin olmaya çalışın (ben olamadım)...

Bu satırlarla birlikte, en sevdigimiz pembe dizimizin bir bölümünün daha sonuna geldik, bakkalım bir sonraki macerada küçük kahramanlığımızı neler bekliyor olacak. Bu arada en temel soruya cevaplarından geçmeyeelim; bu paketi alır, ama hala alternatif beklenitleriniz varsa.

Serpil Ulutürk

Grafikler

Eski gibi ve tam da bu oyunun gerektirdiği gibi.

Ses ve Müzik

"So soon" diyen, bağıp çağırın Simcikler hala iletişimlerinin büyük bölümünü konuşmadan, baloncularla stüdyo ile yapıyor.

Oynamabilirlik

The Sims fanatikleri bile alternatif bolgunu görünce biraz aflatayabilir ama tek fark daha fazla diagme olması.

Atmosfer

Bizimkiler ya da Mahallenin Muhtarları ya da bizimden Biri gibi seylerden çok daha fazla du tiptaya ait.

LEVEL Notu

82

Yüksek teknoloji notu zorlu konularla ilişkili eski doytuları mutlum hâlinde ama oğlu oyun paketini kendisi zaten hakediyor.

Minimum: PII 350, 32MB RAM, 175MB hard disk alanı.

Önerilen: PII 350, 64MB RAM, 175 MB hard disk alanı, 16MB 3D hızlandırıcı.

Multiplayer: Yok

LEVEL KARNESİ

classic

METAL GEAR SOLID

Efsane ile yüzleşme sırası bizde!

Yapım: Konami

Dağıtım: Microsoft

Tür: Aksiyon/Adventure

Web:

Her irkin ayrı diller konuşmasını Babil'in Külesi ile açıklayabiliriz. Veya insanların derilerinin farklı renklerde olmasını iklim ve doğa koşullarıyla. İnsanların farklı din ve inançlara sahip olması da tarihin o bitmek tükenmez çalkantıları içinde insanlığın bir batırı bir çıkışması yüzünden olsa gerek. Aslında bunların hepsi çok eskilere dayanan ve insanların iradesi dışında olan şeyler. Belki sadece kader. Peki oyun dünyasının PC ve Konsol olarak ayrılmasına ne demeli. Yirminci yüzyılın son dönemlerinde insanlık "oyun" gibi bir kutsal kavram üzerinden kendini iki eşit parçaya bolmeyi nasıl başardı acaba. Bu ayrımcılık değildir de nedir? Şu konsol denen mendebur aletler ne zaman ve nasıl çıktı? Bunu ilk bulan kimdi? Japonlar mı?

Elimizi vicdanımıza koyduğumuz zaman, hangimiz Playstation oyunlarından bazılarını PC'leri-mizde oynayabilemek için can atmadiğımızı söyleyebilir. Neyse ki geçen sene Final Fantasy 7'nin başarısı ile açılan furya peş peşe Playstation'da hit olmuş oyunları oynayabilememizi sağlıyor. Resident Evil ve Dino Crisis gibi. Şimdi sıra Metal Gear Solid'de. Aslında MGS'in bugune kadar PC'ye uyarlanmamış olması çok büyük bir hata. Çünkü diğer oyunların hepsinden çok daha fazla hak ediyor bunu.

MGS ismini aslında pek çoğu duymuş olmalı. Ama Playstation oyunlarını hiç takip etmeyen veya son bir iki senesini dağ başındaki bir mağarada geçirenler için bu oyunun ne kadar önemli olduğunu bahsedelim biraz. 1998'de çıkan MGS aslen konsol oyunları tarihinde kelimenin tam anlamıyla bir efsanedir. Metal Gear ve Metal Gear II'nin ardından gelen ve serinin üçüncü oyunu olan MGS ilk iki oyundan oldukça farklı olduğu için pek devam oyu-



nu muamelesi görmemiştir. Ama bu pek de doğru değil çünkü grafik ve oynanış olarak çok farklı olsa da oyun daha öncekilerde başlayan bir hikayeye devam ediyor. Ve bana sorarsanız MGS'de hikayenin kendisi oynanıştan da grafiklerden de daha önemli.



Metal Gear Muharebeleri

Her şey, Fox Hound ismindeki gizli bir proje ve aynı isimli örgütte dayanıyor. ABD'nin derin devletinin desteğiyle el altından finanse edilen bu proje ile bir grup çok özel asker yaratılıyor. Bunlar genetik açıdan gelişmiş oldukları gibi vücutlarına yerleştirilen küçük teknoloji harakası cihazlarla özel yeteneklere sahipler.

Oyunun ilk iki bölümünde bu örgüt dünyayı dize getirmek için Metal Gear isminden çok özel bir Mech geliştiriyor. Bu dev robot bir apartman buyukluğunda ve nukleer silahlara sahip. Doğal olarak durdurulmaları gerekiyor ve bu iş Fox Hound'un bir üyesi olan Solid Snake'e düşüyor. Snake, Metal Gear'i yok ettiği gibi örgütün başı Big Boss ve en iyi savaşçı Gray Fox'u öldürüyor. Metal Ge-

ar II'nin sonunda Zenzibar'da gerçekleşen bu olayların ardından Snake huzuru bulmak için inizvaya çekiliyor.

Ama her şey Alaska'daki bir nukleer üssün teröristler tarafından ele geçirilmesi ve bütün

dünyanın tekrar nükleer tehlke altında kalması ile değişiyor. ABD nedense ussə açıktan bir saldırıcı düzenlemekten olayı çözmesi için tekrar Snake'i yolluyor. Ve MGS Snake'in bir denizaltıdan atılan torpil ile ussə gelmesiyle başlıyor.

Greviniz teröristlerin gerçekten bir nükleer saldırısı düzenlemeye imkanı olup olmadığını öğrenmek ve tehlke varsa bunu durdurmak. Bu arada rehin tutulan çok önemli iki kişiyi de kurtarmamız bekleniyor sizden. Ama oyunun daha başlarında ortağınız pis kokular sarmaya başlıyor ve kendinizi bir komplolar, bilinmezler ve yalanlar yumağı içinde buluyorsunuz. Ustelik geçmişte yaşananların bıraktığı izler, hafızanızda yer etmiş acılar ve hatırlarla da yüzleşmek zorundasınız. Olaylar gelişikçe sizden istenenden çok daha fazlasını başarmak zorunda olduğunuzu göreceksiniz. Tek başınıza ve mümkün olduğunda sessizce.

Sessiz Ve Derinden

Sessizlik MGS'de ki en önemli öğe. Ortalığa atlayıp öünüze gelene kurşun yağıtmak sadece ortağın daha fazla düşman dolmasına yol açıyor. Bu yüzden fark edildiğinizde sizi goren askeri temizleyip daha sonra ortalığı yataşana kadar bir yere simmek en iyi. Elbette güvenlik kameralarından da sakınmalısınız. Bu yüzden oyun genelde bir yerlere



sinip askerlerin geçip gitmesini beklemek ve yerlerde sürünmek ile geçecektir. Ama yeri geldiğinde de ortaşa ölüm kusmaktan kaçınmayacaksınız. Sniper'dan, Stinger'a, mayından, elektronik cihazları bozan chaff'a kadar pek çok silahınız var. Ama silahınızı kullanırken pek çok kez strateji belirlemek zorundasınız. Özellikle hangi silahın nerede kullanılacağına özenle karar vermenizin size bir ipucu. Kaşınıza çıkan Boss'ların her biri farklı tür bir silaha karşı hassaşlar.

Oyun PS oyunlarının genelinde olduğu gibi 3 Person görüşe sahip. Aslında tepe'den baktığını soylemek daha doğru olur. Ama istediğinizde First Person'a geçebiliyorsunuz. Daha doğrusu oyunun kitapçığı böyle söyleyor ve ben bir iki kere bunu başardım. Ama oyundaki bir bug'dan olsa gerek oyunun büyük kısmında First Person modunda ortaşa kolaçan edebilmeme rağmen oyunu bu modda oynamamadım.

MGS'nin en üstün olduğu noktalardan biri oynanış. Kolay ve seri tuş kontrolü, sade olması na rağmen fazla yeterli arayüz oyunun akıcı ve zevkli olmasını sağlıyor. Sağ üst tarafta bulunan radar ekranı hem yakın çevredeki düşmanlarınızdan sakınmanızı sağlıyor hem de küçük bir harita işlevi görüyor. Solda Inventory'niz sağda ise silahlarınız yer alıyor. Her ikisi de iki ayrı tuşla ve oldukça pratik olarak kullanılıyor. Buradaki tek handikap

aynı anda Inventory'nizdeki nesnelerden yalnız birini kullanabileceğiniz. Yani gaz maskeniz yüzünüzdeyken kapı açamayorsunuz ve bu bazen can sıkıcı olabiliyor.

Oyunun grafikleri oldukça iyi. Mekanlar çok güzel tasarlanmış ve çok hoş renkler kullanılmış. Butun olaylar bir nükleer askeri üsde geçmesine rağmen mekanlar oldukça çeşitli ve her biri farklı bir atmosfer yaratmayı başarıyor. Özellikle oyun içinde kullanılan 3D motoru ile hazırlanan videolar çok iyi. Videoların oyunun kendi motoru ile hazırlanmış olması hem geçişleri daha hızlı kılıyor hem de oldukça uzun süren videoların 3-4 CD kaplamamasını sağlıyor. Ancak pek çok oyunun aksine videolar gerçek bir sinematik zevk ile hazırlanmış. Sürekli değişen kamera açları ve oyunun asla düşmeyecek yüksek karizması ile kendinizi Matrix ayarında bir aksiyon filmi seyrediyormuş gibi hissedebilirsiniz.

Klasik Çevrim Hataları

Grafiklerde can sıkıcı olan tek şey oyun Playstation'dan PC'ye çevrilirken dokuların yeniden işlenmemesi. Eğer sağlam bir ekran kartınız varsa oyunu çok yüksek çözünürlüklerde oynayabiliyorsunuz. Ancak dokuların küçük olması tüm yüzeylerin bulanık görünmesine yol açıyor. Bu duvar ve araç dokularında çok dikkat çekmese de özellikle yüzlerde çok belirgin. O güzel videoların arasında kamera birinin

yüzüne yaklaştığında göz yerine iki kara leke görmek hayal kırıcı. Aynı şey bir parça karakterlerde kullanılan poligonlar ve poligon birlleşimleri içinde geçerli. Oyunun puanının düşüğü en önemli nokta ne yazık ki bu.

Ama bugüne dek PC'ye çevrilen pek çok Playstation oyunun tersine karakter animasyonları ve müzikler çok başarılı. Özellikle aksiyon durumuna göre değişen, gerektiğinde gerilimi tırmaldıran ve hüzünlü sahnelerde gözlerinizi yaşıtan müzikler bence tam not almaya değer. Ayrıca oyundaki tüm karakterler çok başarılı seslendirilmiş. Diğer Japon oyunlarının tersine İngilizce'ye çeviriler kusursuz ve tüm karakterler özel oyuncular tarafından seslendirilmiş.

Oyundaki ikinci handikap ise çok kısa olması. Ben oyunu 10 saatte bitirdim. Arada mutlaka ihtiyaç duyacağınız yeniden yüklemelerle en fazla 12 saat sürüyor. Yani bir oturuşta bitirebilirsiniz. Çok iyi hazırlanmış farklı zorluk dereceleri oyunu daha zor bir modda tekrar oynamaya itebilir. Ama oyun fazlasıyla linear ve aynı hareketleri tekrarlamak pek de zevkli olmaz. Gerçi oyunun ortasında vereceğiniz bir karar oyunun iyi veya kötü son ile bitmesine yol açıyor. Bu yüzden iki kişi oynanabilir.

Neyse ki Microsoft oyunu daha sonra sonradan çıkan expansion paketi VR Missions'ı da eklemiştir. Herhangi bir konusu olmayan ve daha çok bulmacayı andıran

Alternatif

Resident Evil 2

Sayı/Puan Nisan 99 80/100

yüzlerce küçük görev var VR Missions'da lüpuçlarını değerlendirdip katili bulmak, bir el bombasıyla 8 kişi öldürmek, belli sayıda askeri sessizce ortadan kaldırılmak gibi görevler bunlar. Orijinal oyundan daha uzun bir oynanış süresine sahip ve bence çok eğlenceli. Özellikle oyunda orijinal oyunda ki esrarengiz Ninja olarak oynayıp önünüze geleni بيğiniz bir iki görev var ki bence sakın es geçmeyin.

Bu oyunun 1998'de yapılmış olması gerçekten şartsızdır. Eğer aynı dönemde PC içinde geliştirilse her halde yılın oyunu olabilirdi. İki yıl gecikme ile de gelse Metal Gear Solid sonuç olarak bugüne dek yapılmış en iyi PlayStation çevirisi. PC oyunlarında henüz benzeri görülmemiş bir oynanış ve zevk sahibi. Özellikle uzun zamandır iyi bir aksiyon adventure veya single player oyun oynamadığınızı düşünüyorsanız bence kesinlikle kaçırmayın. Oyunu PlayStation'da oynayıp hayran kalanlar da daha yüksek çözümü de oynayabilmek için alabilirler.

Tuğbek Ölek

LEVEL KARNESSI

Grafikler

Doku çözünürlüklerinin ve poligonların yeniden işlenmemesi olmasının dışında kusursuz.

Ses ve Müzik

Duruma göre kendini adapte eden müzikler harika. Konuşmalar ve ses efektlere de dikkat.

Oynamabilirlik

Büyük kontroller PC oyuncularına tercih edilebilir. Ama alışığınız zaman çok kolay ve kullanılır.

Atmosfer

Tek kelime ile harika. Özellikle ara videolar mükemmel yapılırlar. Oyun boyunca her davruyu yaşayarakız.

LEVEL Notu

91

MGS bir iki ekisine sahipken konsoliste konsoluna geçeren bir oyundur. Umarım MGS 2'nin PC versiyonu için bu kadar sıkılıkla karşılaşmadıracak.

Minimum: PII 350MHz, 64MB RAM, 300 MB Hard-disk alanı, 4X CD-ROM

Önerilen: PII 350MHz, 64MB RAM, 300MB Hard-disk, 4X CD-ROM

Multiplayer: Yok

Cerrahi Destekli: DirectX 6.0/4x768 32bit

HIT

MIDTOWN MADNESS 2

Şüpheli araç 7. cadde ile 23. cadde köşesinde.

Yapım/Dağıtım: Microsoft

Tür: Yarış

Bilgi için: www.microsoft.com/games/midtown2

Genç adam, başını hiç oynatmadan, şahin bağılı gözlen ile önce soldaki aynaya sonra da içeriğeki dikiz aynasını kontrol etti. Ardından, Sanfransisco sıcaklığında kaynayan asfalten işisıyla görüntüler titreyen bir düzine kadar polis arabası mavi-kırmızı ışıkları yanar halde hızla yaklaşıyorlardı. Eli kontaşa gitti. Sekiz şeritli otoyolda, yaklaşan polis otolar ile önündeki polis bariyerleri arasında kendisinden başka otomobil yoktu. Kontaşa çevirdi. Mustang'ın gürleyen motoru adama cesaret verdi. Gaz pedalına daha sıkı bastı ve vitesi bire aldıktan sonra debriyajı bıraktı. Yaşı Mustangoğlu'nun arkası lastikleri gürültülü biçimde, arkasında duman bırakarak patinaj çekeren otomobil hızlanmaya başladı. Birkaç adım öndeki polisler ateş etmeye başlamışlardı. İlk mermi, camın sağından girdi. Ardından gelenler, çok daha yakından, camın sol tarafından, içeri girip arkası camdan çıktılar ama artık otomobilin her yerine saplanan mermiler hisse-



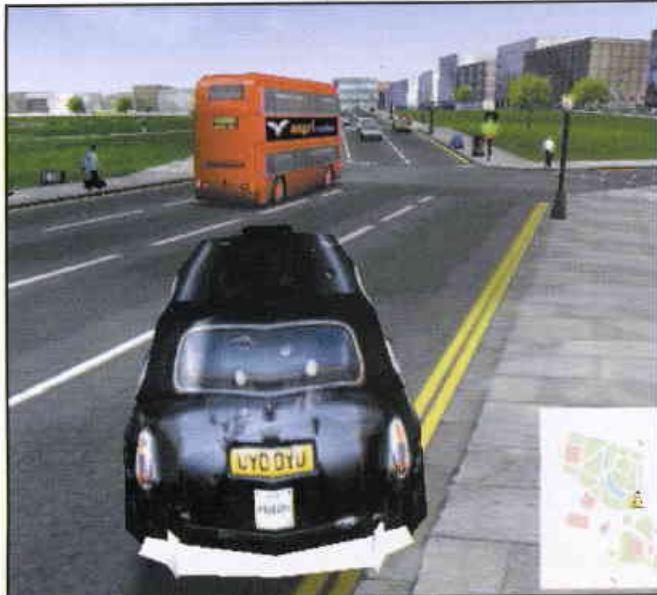
160 Kilometre hızla ulaştığında, birkaç adım öndeki polislerin ellerinde Sig Sauer'ler, Colt Commandolar, Shotguncular kolayca görülmüyordu. Elinde megafon olan bir polisin sesi duyuldu. DUR! Ama, otomobiller durmak için değildi. Hele bir Mustang'ın içindeyken durmak kadar büyük saygısızlık olamazdı. Adam, gaza daha çok bastı. Artık vites dörde çıkmıştı.

dilebiliyordu. Radyalöre, kaporta, çamurluğu, lastiklere her yere, her yere ama her yere saplanıyordu mermiler. On cam da arka cam da, alındıkları yüzlerce Isabetten sonra dağılıp patlamışlardı. Otomobilin içindeki siyah deri koltuklar

delik deşik olmuştu. Ön kaporta dan giren pek çok mermi, kokpit darmadağın etmiş, törpido gözü kapağını yerinden uçurmuşlardı. Çok geçmeden, yaşı ve delik deşik olmuş, Mustang önündeki polis arabalarına büyük bir gürültü ile çarptı. Çarpışmanın sadece sesi ile diğer polis arabalarının camları çatılmıştı. Çarpışmanın hızı ile barikat ortadan ikiye ayrılmış, yaşı Mustangoğlu'nuna kattığı, tonlarca ağırlıktaki Chryslers polis aracını metrelerce sürüklemiş ve ancak durabilmişti. Tüm polisler, elli tetikte gözlerini hedefte silahları ile Mustang'ın kapısını açtıktan sonra, ülkenin en sıkı korunan, soyulması en imkansız bankasını söymüş olan efsanevi hırsızın, tanrılmayacak kadar delikle dolu cesedi ile karşılaşmayı beklerken, sürücüsü ol-



mayan boş bir mustangla karşılaşmış olmanın şükranlığı okunuþordu gözlerinde. Tam bu sırada, polislerden biri elindeki silahı hissinta yere savurarak şefine bâğırdığında, diğer polislerin de duygularını dile getiriyordu. "Nedir bu? Lanet olası bir Hollywood filmi mi? Normal hayatı, tanınının cezası sürücüler kimseye görünmeden lanet olası hareketli araçların içinden kaçamazlar. Lanet olsun. Bu tanınının cezası iste bir tanınının cezası gün daha geçirecek değilim. Lanet olası yıldızı, tanınının cezası bu gün, lanet olası silahlıma bile bırakıp, tanınının cezası bir çiflikte lanet olası misir üretmeye gidiyorum. Tanınının cezaları." Sanfransisco köprüsünün ardından, güneş batıyor, olagan bir Amerikan günü daha sona eriyordu.





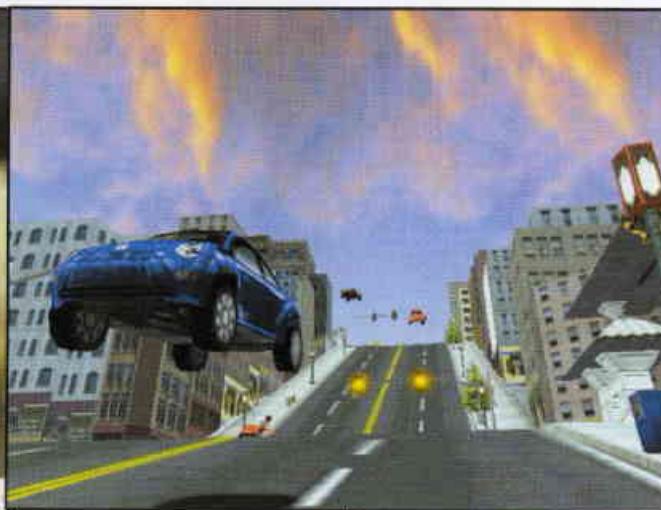
Hırsızın Dönüşü

Midtown Madness'ın göründüğü ilgi üzerine Microsoft'un Midtown Madness 2'yi çıkardığını tanımlıyoruz bu günlerde. Her başarılı oyunun devamının gelmesi gerektiği kuralına uygun olarak, uzun zamandır beklediğimiz MM2'nin baştan savrma biçimde gelmediğini de söylemeliyiz. Microsoft'un bu aralar pek çok oyunda görülen "bütün kuralları yık, kafana göre tak, kanunları çigne ya da kendini tehlikeye at" mantığı ile hazırlımmış MM2'de Motocross Madness 2 veya Monster Truck Madness 2'de olduğu gibi tehlikeli sürüsü seven, gerçek hayatı olmak istemeyeceğiniz "kötü" sürücüyü çantalandıryorsunuz.

San Francisco ve Londra haritalarının birebir modellendiği oyunda, bu şehirlerdeki tüm b-

naları ve mekanları bulabileceğiniz gibi haritaların içinde de serbestçe dolasabiliyorsunuz. Yollar da terci estirip başka araçlara çarpıp hazar verebiliyorsunuz, ters yola girip sürüs kabiliyetinizi test edebiliyorsunuz. Ancak, oyundan her açılışında görebileceğiniz bir uyanda olduğu gibi, bu oyunda yapabildiklerinizi gerçek hayatı yapmanızın tehlikeli olabileceğini çok iyi biliyorsunuz. Sadece eğitim görevlerini bile oynamak oyundan konusunu ve tarz hakkında size biraz fikir verebilir.

MM2'deki yollarda hoşunuza gidecek en güzel ayrıntı, bir yarışın ikinci kez tekrarlanmaması. Yani pek çok yanış oyundan, bir pisti bir ikinci kez turladınız mı, aşağı yukarı her şeyi ezberlersiniz. Ama MM2'nin canlı şehirlerinde geçen yanışlarda, her şey random



Alternatif
Mittown Madness
Sayı/Puan: 88/100
Ağustos 99

rabbidjini, arkadan gelen polislerin ise hırsızın elinden altın kapılı karakola götürdügüne şahit olabilirsiniz. Hollywood tarzı koşutmacayı, eğimli yollarda otomobilin uçmasını gördükçe kendinizi bir filmdeki gibi hissedecenize emin olabilirsiniz. Kim bilir belki de, Counter Strike'dan sonra internet üzerinde ve kafelerde en çok oynanan oyun MM2 olabilir. Ama aklınızda olsun, her oyuncunun bir cd'ye ihtiyacı olacak.

Cem Şancı

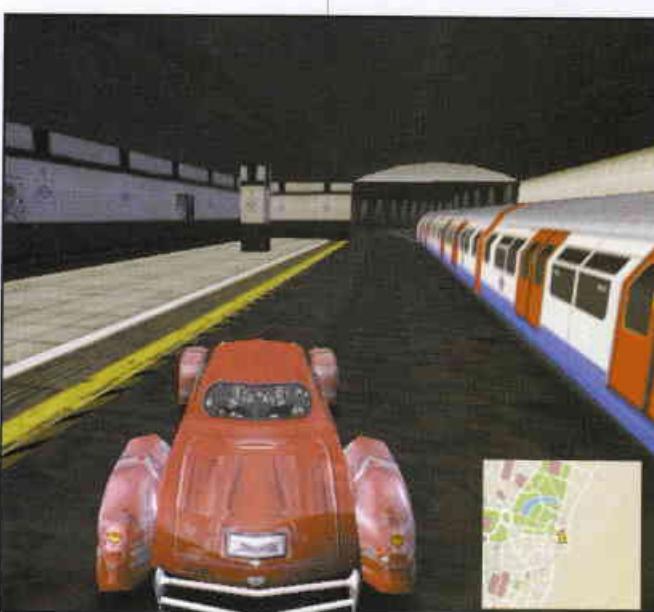
geliştiği için bir oynayışınızda bombaş olan caddede ikinci oynayışınızda trafik sıkışıklığı veya yaya yoğunluğu bulunabilir ve sırı bu öğeleri doğru kullanarak yarınlılarınıza çevirebilirsiniz.

BUG?

Oyunda ilginizi çekeceğini düşündüğümüz bir de bug var. Evet, ilk oyundan farklı olarak 10 yeni otomobili kullanabileceğiniz oyunda, kullanabileceğiniz otomobiller arasında Volkswagen'in yeni modeli Bug'da var. Oyunun fizik modeli gerçeğe yakın olsa da bu tam aralımı ile bir sürü simülasyonu değil ama siz yine de, kolpit de dahil olmak üzere çok farklı açıdan beğendiğiniz otomobilin kullanma şansına sahip olacaksınız. Üstelik de bunu, boş yollarda, gitmekle motonotoloşan yanışlarda değil, canlı sokaklarda, kuyruğunuza polis otomobileri takılmışken yapabileceksiniz.

Kutu Kutu Pense

MM2'nin bir güzelliği de Multiplayer'e izin vermesi. Elbette, artık neredeyse tüm oyuncular Multiplayer'i destekliyor ama MM2'nin multiplayer modunun bir başka olduğunu itiraf etmeliyiz. Gece, gündüz, kalabalık veya boş bir şehirde parametrelerini sizin ayarlayacağınız şartlarda, takımlar birbirinden ile karşılaşmaya başlıyorlar ve bu düz, kim önce gidirse mantığında yanışlar olabildiği gibi, heyecanlı bir hırsız polis kovalamacası da olabiliyor. Hırsızların ve polislerin, ortakta dolanan altın cisimlerine görmeye çalıştığı bu modda, biraz takım ruhuna sahip arkadaşlarla oynuyorsanız oyunu, polislerin hırsızların ıssız önüne barikat ku-



Grafikler

İlkine göre gelmiş görünüyorlar, Ayafta ma mümkin olsa da yine de mükemmel yakın degiller.

Ses ve Müzik

Çevre sesleri ve otomobilin motor, fren, patlama efektleri sürücünün tadını çıkarmak için yetenli.

Oynamanabilirlik

Oyun oynayabilmek için elhilet sahibi olmak gerekmekiyor. Ok Tugan ve Space'e oynamayı isteyenlerin sorun yok.

Atmosfer

İki gerçek şehir ve pahalı otomobil. Daha ne kadar atmosferik olabilir.

LEVEL Notu

88

Need for Speed: Porsche ile grafik açıdan yeterince da, altyapı ve multiplayer özellikleri ile Midtown Madness 2'ni birlikte kendisinden bahsettiğimiz.

Minimum: PII 266MHz, 32 MB RAM, 300 MB Hard-disk alanı, 1X CD-ROM

Önerilen: PII 350MHz, 64MB RAM, 300MB Hard-disk, 1X CD-ROM

Multiplayer: Yok

Grafik Destekli: DirectX 6.0, OpenGL 1.2

LEVEL KARNESİ

MOORHUHNJAGD 2

Erken öten horozu vururlar!

Yapım: Computer channel

Dağıtım: Freeware

Tür: Shoot'em-up

Bilgi için: www.computerchannel.de

Geçen ay Level CD'si ile birlikte verdığımız Moorhuhnjagd'in ikinci bölümü de ilk gibi kitleleri esir ediyor. Hatta Almanya'da son zamanlarda şirketlerin en onemli sorunlarının başında Moorhuhnjagd çıktı diyebiliriz. Personelin dünyaya ilişkilerini kesip en yüksek skoru yapmaya çalışmaları ve bu yüzden işlerin aksaması ana haber bültenlerine bile konu oldu (Patron gelince yakalanmak için "B" tuşuna basınız, nasıl eğlenceli değil mi ?!) Ama ikinden farklı olarak Moorhuhnjagd 2'de bazı püf noktalarını bilmeden listenin üst sıralarına ulaşmanız olanaksız. Siz 1000-1100 puan sınırına zar zor gelirken, her oynayısta en az 1400-1500 puan yapan eşinize dostunuza bakıp iç geçirmeyin diye ihtiyacınız olacak tüm bilgileri sunuyoruz. Adınızı tepeye yazarken bizi de anarsınız artık !

- Bildiğiniz gibi ekranın önünden uçan tavuklar 5, ortadakiler 10, en geridekiler ise 25 puan-

dir. Bu nedenle uzaktaki tavuklardan hiç birini iskalamamaya özen gösterin.

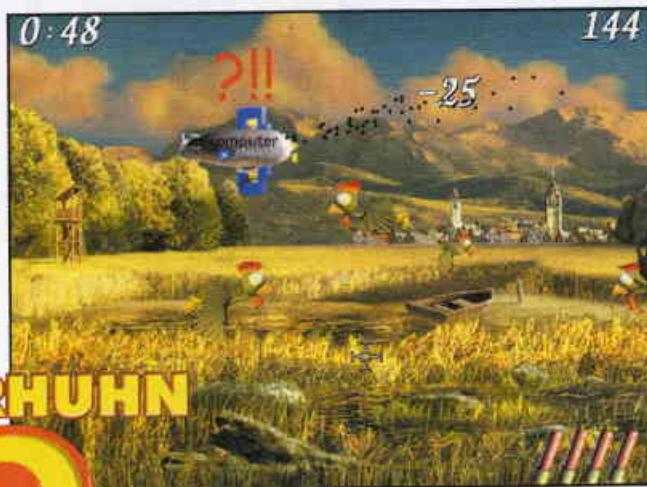
- Ses efektlerinden yararlanmayı bilin. Ara sıra ekranın hemen önünde biten 25 puan değerindeki kocaman tavuklar giđaklayarak kendilerini belli ederler. Ayrıca mermiiniz bittiğini belirten "klik" sesine de kulak verin.

- Zamanın çok sınırlı olduğu bu oyunda hızın büyük önemi var. Hedef yerinden oynatmadan ekranı kaydirmak için sağ ve sol ok tuşlarını kullanın. Eğer giđaklamasını duyduğunuz büyük tavuğu ariyorsanız hem ok tuşlarını hem de hedef imlecini istediğiniz yönde ilerleteker hız kazanın.

- Hızlı ve isabetli atışlar size ekstra puan olarak geri dönecektir. Çok hızlı bir şekilde üst üste vurdugunuz üç hedef "triple hit" (5 puan), dört hedef "unbelievable" (10 puan), beş hedef "Moorhuhnmaster" (15 puan) ve altı hedef "I'm not worthy" (25 puan) ifadeleriyle puan hanenize yazılır.

- Gelelim Moorhuhnjagd 2'de arka plan gibi durduğu halde aslında puan deposu olan ayrıntılara. Örneğin uzaktaki kasabada sajda bulunan saat kulesini vurdugunuzda 10 saniye ek süre kazanır, ama 15 puan kaybedersiniz. İşte çözüm : Oyunda eksik puan olmadığı için başlar başlamaz saat kulesini vurun. Böylece dezavantajsız 10 saniye süreniz olacak. Soldaki kilise kulesini 15 puan için, kasabanın en soldaki evini de 25 puan için vurabilirsiniz. Aynı ekranدا daha yakında duran kurbağa ve gül de cebinize toplam 15 puan koyacaktır. Soldaki gözcü kulübünde oturan tavuğu da kaçırımayip 25 puan daha alın.

- Onunuze çakan her şeye ateş etmeyin! Arkadan geçen zipline rastlayacak bir mermi 35 puanınıza mal olabilir. Aynı şekilde ekranın



Alternatif

Carnivorus

Sayı/Puan Aralığı 99-80/100

lerindeki sekiz taşı da vurmalısınız. Böylelikle bir kez daha balonların çıkışmasını sağlayabilirsiniz. Taşların size sağladığı tek avantaj bu değil, biraz dikkat ederseniz cephanenizin de değiştiğini goreceksiniz. Güçlendirilmiş mermilerinizle artık goldeki botu batırabilirsiniz (50 puan). Ardından da içindeki tavuğu vurdugunuz gözcü kulübесinin önce merdivenini, ardından kendisini devirin (50 puan dahil). Örümceği dördüncü ve son kez vurun ki 200 puandan mahrum olmayasınız. Haydi kolay gele !

Batu & Gökhan



Grafikler
Bu tip oyunlar ses, müzik, grafik gibi genel kriterlere göre değil oyuncuda yaratıkları...

Ses ve Müzik

... bağımlılık ve eğlenceye göre değerlendirilmeli. Bu nedenle, Moorhuhnjagd i ve 2, tüm ...

Oynamabilirlik

... sınırlınlıkların dışında kalın, beş on dakikada...

Atmosfer

... tüm stresinizi almanızı sağlayan, küçük ama...

75 LEVEL Notu

... genellikle oyular arasında yer almalar, hit ya da classik olmasalar da birebir juh ödüllerini kazanmışlardır.

Minimum: Pentium 100, 16 MB RAM, 150 MB hard disk alanı

Önerilen: Pentium II-200, 64 MB RAM, 200 MB hard disk alanı

Multiplayer: Internet (StarDuck.Net)

Üzerinden maksimum 6 kişi

Graphik Desteği: Maximum 1280x1024 VR-24 bit renk derinliği

CARMAGEDDON TDR 2000

Parçalamaya pirin verilen oyunlar...

Firma: Sci

www.carmageddon.com

İnsanların içindeki parçalama durtusunun bir çok dışa vurulmuş şekli vardır. Fazla rahat davranışmayan insanlar kendi çaplarında bir şeyler kirip dokerek, birilerine çıkışarak veya onu durtukleyerek bunu sağlamaya çalışırlar. Diğer deliller ise bunu sokağa çıkararak, insanlara ve çevreye zarar vererek yaparlar. Ona buna çarparlar, onu bu nu vururlar. Ben bunların hiç birini yapmıyorum diyorsanız yalan söyleyorsunuzdur. İnkar etmeyein. Hepimizin içinde arada sırada açığa çıkan parçalama durtusu bazen ikinci söylediğim insan tipini bile geçme eğiliminde. Siz iyi mi bu durtınızı inkar edeceğinizde Carmageddon oynayın. Hiç değilse insanlar Carmageddon oynadığınızı söylediğinizde sizin neler hissettiğinizi az çok tahmin edecek ve ona göre hareket edeceklerdir.

Yeşil mi istersiniz,

Bilmemkaç sene önce çıkmaya başlayan Carmageddon serisi hızla yol alıyor ve içerdeği vahşet öğeleri sayesinde giderek daha da fazla ismini duyuruyor.

Her zaman olduğu gibi yasak ve zararlı olan şeyler da-

ha çok ra-

tting alıyor.

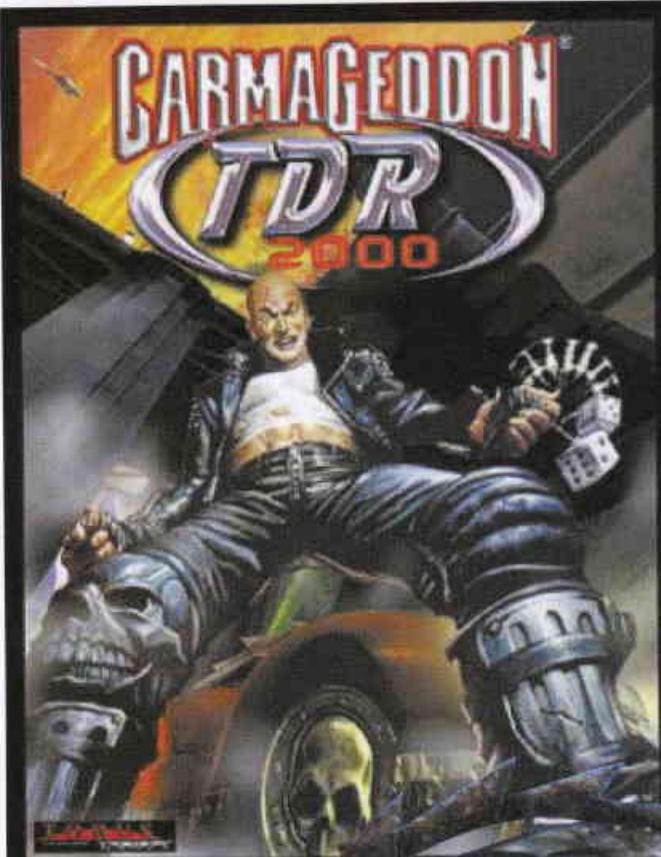
İlk çıktığında ortalıkta çok yankı uyandıran Car-

maged-

don'da arabalar-

nizla 3D bir ortamda geze-

rek ve insanları ezerek puar veya zaman alıyorduz. Bazı çevrelerde çıkan söyletilerden aksine yapımcılar oyunun çok tuttuğuunu biliyorlardı. Bu yüzden eziyen insanları zombilere çevirerek oyunun yeni bir sürümünü çıkarıldılar. Böylece dışarıya hoş gözüküp aynı zamanda hardcore oyuncuların istediği gibi bir oyun çıkarmışlardı. Buna rağmen hala sorun olan şey zombilerin de insan olması ve kanlarının sıçramasıydı. Buna da çözüm bulundu ve Carmageddon TDR 2000'in



özel izinle satılan



kimizi

kanlı versiyonu ve herkese sabıran yeşil kanlı versiyonu var.

Olaylar bu kadar abartılmışken yapımcılar oyuncularının satılması sebebiyle mutlulular. Oyuncular da istedikleri tarz bir oyunun yeni özelliklerle karşılmasına tekrar çıkmadan mutlu olacaklar gibi gözükmektedir. Bu kadar oylara sebep olan oyunu kendi dehşet ve vahşitle beraber incelemek objektif olmak açısından görevim. Biraz da oyundan bahsetmek gerekiyor. Konusu gelecekte geçen

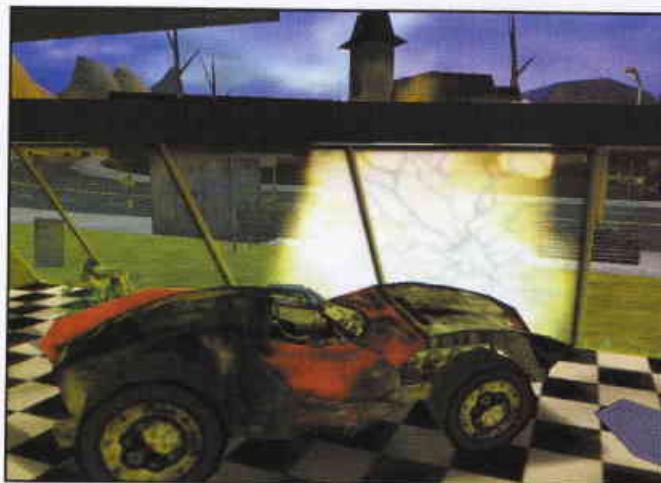
yoya bağlı temel amaç sokaklarda mücadelede sıyrılp duvarları aşabilmek ve kaçabilmek.

Kırmızı mı istersiniz?

Oldukça etkileyici bir giriş de mosundan sonra karşıma gelecek menüyü merak içinde bekledim. Ana menü konusunda Carmageddon'un gözünden eski versiyonlarından sabıkası vardı. Fakat bu seferki ana menü oldukça hoşuma gitti. Menülerin değişmesi, buttonların dizaynı ve içerik açısından oldukça yol katedilmiş. Options menüsü çok fazla ayar içermiyor fakat ses ve görüntü ayarlarını oyuna girmeden önce yapmalısınız. Gelişmiş ayarlar bölümne hiç girmeyin çünkü içinden çıkmak oldukça zor. Ama yine de ilgilenebilirseniz de neme yanılma yöntemiyle bilgisayarınızı bozmadan birşeyler yapabilirsiniz sanıyorum. Aracınızı manuel veya otomatik vitesle kullanmanızı sağlayan bir seçenek var. Burada ilginç olan şey normal vites artırma ve düşü-

me tuşlarından başka her vitesin de ayrıca bir tuş olabilmesi. Yani istediğiniz zaman istediğiniz vitese atabiliyorsunuz. Ses için 4 hoperler ayarını yaparsanız ön, arka, sağ ve sol hoperlerden farklı ses gelir. Bu yeni oyuna eklenen iyi özelliklerden biri. Seslerin kulak doldurması oyuncun atmosferini önemli ölçüde etkiliyor.

Kontrol ayarlarında da oyuncun Force Feedback desteği olduğunu görüyoruz. Bunun da ezdiginiz zombiler ve çarptığınız arabaları hissetmedeki etkisi üzerine daha sonra uzun uzun tartışırız... Bütün lılyi niyetli ayarlarımızdan sonra sıra oyuna girmeye geliyor.



3 modda dynamamanız mümkün, İlki Free Play. Bu modda zamanla karşı senaryoya bağlı kalmaksızın diğer araçlarla yarışıyorsunuz. Konu dışında herşey senaryolu modda aynı ikinci mod senaryoyu takip ettiğiniz Campaign modu. Burada da oyuncunun verilen bıflinglerini ve ara demolarını izleyerek bölümünü geçiyorsunuz. Son

modifikasyonlar arabanızın performansını etkiliyor. Aracınızın boyasını ve ufak tefek eklentilerini belirlemek elinizde. Fakat zaten oyuncunun içinde oldukça abzürt power-uplar olduğu için bu modifikasyonlara çok da fazla gerek yokmuş. Oyunun ilerlerinde Need for Speed'e benzer bir şekilde kariyer yapıp başka arabalar da



mod ise Multiplayer modu, ki yapıcı firma Carmageddon TDR 2000'in Multiplayer özellikten üzünde önemle darduklarını belirtiyor.

Kalsın almayayım...

Carmageddon TDR 2000'de artık aracınızı modifiye edebiliyorsunuz. Çok detaylı olmasa da bu

üretimliyorsunuz. Arabanızın eklentileri 3 kategoride gelişiyor. Bulardan ilkı Armor. Bu kategori aracın gücünü artırmaya ve yediği hasarı azaltmaya yarıyor. İkinci kategori Offensive. Bunun görevi aracından verdiği hasarı artırmak. Sonuncu kategori ise Power. Bu kategorinin artırılması sonucunda ise aracından motor gücünü ve hızı artır-

mıyor ve efekte olanak sağlıyor. Buna karşılık gölgelendirmeler ve yansımalar var. Gölgelendirmelerde oldukça fazla bug olması kötü fakat yine de bug olmadığı yerlerde yeterli gölgelendirme yapılmış. Yansımaların daha iyi şeyler söyleyebilirim. Motor oldukça iyi yansımalar ortaya koymuyor. Motorun sağladığı diğer



Bu değişiklikler slot hesabına göre yapılmıyor. Her slotun belli kategoride belli bir değeri var. Buna göre araç upgradelerden etkileniyor. Bu etkileri aynı zamanda grafiksel olarak görmek de mümkün. Örneğin motorun giderek büyümesi ya da kaportaının değişmesi gibi.

Önceki oyunlardan da görülmeye alıştığımız power-up'lar burada da sürüsüyle mevcut. Fakat bir önceki oyundaki kadar saçılımlara rastlamadım. Hattırayanlarınız vardır. Arabanın arkasına kocaman bir zincir ve ucunda bir topuz bağlanıyordu ve siz onu sağa sola çarparak giidiyordunuz. Bu seferki saçılımlar altıtan sadece zombilerle alakalı. Aracınızı etkileyen power-uplar sadece hızlanmanızı, ziplamanızı, yağ bırakmanızı veya ateş etmenizi sağlıyor.

Grafik motoru tamamen yenilenen Carmageddon TDR 2000'de yeni motor bir çok değişik ani-

Alternatif

Carmageddon 2

Sayı/Puan

Şubat 99 70/100

bir güzellik ise araçların ve objelerin parçalanması. Öyle ki çarptığınız arabanın tamponu sizin yanınızda takılıyor ve düşene kadar oyle giidiyorsunuz. Bu anımsayonlara eklenen patlama ve parçalanma görüntülerini fena değil. 320x200'den 2048x1768'e kadar bütün çözünürlükleri 16,24 ve 32 bitte destekleyen motor içinde de çok başarılı gözüküyor. Ucundan müziklere de deşinmeden geçmeyeceğim. CD'de Audio Track şeklinde bulunan parçalar oyunun vahşetine oldukça uygun ve gay. Atmosferi yeterince kaldırabilen müziker boş zamanınızda müzik setinizde de dinlenebilecek nitelikte.

Sonuç olarak oyunu kendi rakkipleri ve oyun dünyası içinde incelediğimde çok iyi olmayan fakat eskiye nazaran oldukça gelişmiş bir Carmageddon olarak görüyorum. Etrafında bu oyunun fanatiklerine çok rastladım ve eminim bu arkadaşlar Carmageddon TDR 2000'e bayılacaklardır. Fakat yanlış veya araba oyunu diye almaya kalkacağsanız ve önceki oyunlardan haberiniz yoksa biraz tereddütle öneririm.

Onur Bayram

Grafikler

Yeni motor eskiye oranla daha iyi. Fakat buglarda kurtulmalı. Yine de çok çekici gelmiyor.

Ses ve Müzik

Ses efekleri tatmin edici. Müzikler ise oyuncunun en sağlam bölümü. Müzikler dışarıda da dinlenebilir.

Oynanabilirlik

Fizik motoru alışılmış zor yapılmış konusunu gelebilir. Başından kalkamayanları anlayamıyorum.

Atmosfer

Burada müziker en önemli unsurlar. Hız duyusunu hissediliyor. Force Feedback ile oynamak iyi olur.

LEVEL Notu

Carmageddon hep aynı. Oyuncu ifa etmezse yerini boşaltır. Daha iyisini söylemek isteyenlerin iyi olduğunu. Yine de eğlenceli gelecek en iyi.

Minimum: Pentium III-600 with 32Mb

DirectX 7 compatible soundcard

4Mb Graphics Card

Önerilen: Pentium III-600 with 128Mb

32Mb Graphics Accelerator

LEVEL KARNESİ

71

http://www.level.com.tr

KİSM 2000

LEVEL

71

FOOTBALL MANAGER 2001 THE F.A. PREMIER LEAGUE

oleeee ole ole oleeee...

Yapım: Electronic Arts

Dağıtım: Aral İthalat

Tür: Menajerlik

Bilgi için: www.easports.com

Ilk milli gururlarımız Lefter ve Can Bartu'dan bu yana yurt dışına yeniden oyuncu ithal etmeye başladık. Hatta hızımızı alamayıp antrenör bile ithal ettiğ. Futbol takımlarımızın kabuklarından sıyrıp komplekslerini aştıkları bugündelerde içim menajerlik oyunları oynamak için kaynayıp duruyordu. Uzun zamandır elimle şöyleden güzel bir futbol menajerlik oyunu da geçmemiştir. EA Sports'un F.M. 2001'i bu hasretimi kısmen kapattı.

Oncelikle şunu belirtiyorum ki oyunun yapımcıları her zaman gibi Türkiye ligini işin içine katmamışlar ama dünyadaki tüm liglerden (biz dahil) oyuncu transfer edebileceğiniz için oyuncular üzerinde titizlikle çalışarak en az bir sene önceki kadroları doğru girmeyi başarmışlar. Uğlerrindeki tüm takımları oynayabileceğiniz 8 ülke var, bunlar: Ingiltere, İskoçya, Almanya, İtalya, İspanya, Fransa, Hollanda ve Belçika. Bu ülkelerin takımlarından istediğinizizi seçerek en fazla 6 arkadaşınız bir arada aynı makina-

da oynayabilirsiniz.

Oyunun büyük bir bölümünde email'lerinizi okumakla zaman geçiriyorsunuz. Aslına bir çok şey bu mail'ler üzerinden yürüyor. Böylelikle tek merkezden bir çok şeye ulaşabiliyorsunuz. Yalnız iyİ hoş görünmesine karşın bir süre sonra mesaj kalabalığından canınız sıkılmaya başlıyor. Oyunca ilk başladığınızda size yönetim kurulundan gelen mail'e verdığınız cevaba göre oyundaki amacınızı belirlediğiniz için bu amaçları dikkatlice okumanızı ve taktığınızı buna göre kurmanızı tavsiye ederim. Oyunda taktiklerini belirlemek için nereye gireceğinizi uzun süre arayabilirsiniz çünkü bir çok oyunda alıştığımız saha dizilişini gösteren semayı biraz saklamışlar bu kez. Team menüsünden squad seçenekine giriyorsunuz sonrasında 1stform seçenekini seçiyorsunuz.

Genel takım taktikleri dışında individual orders seçenek ile oyuncularınıza özel emirlerde yükleyebilirsiniz. Yalnız burada adam adama savunmayı göremedim ki bence bu büyük bir eksiklik. Lige başlamadan önce adamlarınızı tanıtmamanız için dostluk maçı yapmanızı tavsiye ederim. Hem aklınızdaki oyuncuların denemis olursunuz. Bunun için calendar seçenekine girip boş olan bir tarihe sağ tıklayınız. Önünüzde çıkan liste o tarihte maçı oynamayan takımların listesiidir. Onlardan herhangi birini seçerseniz bir dostluk maçı ayarlamış olursunuz. Međan dört şekilde oynayabilirsiniz. Buntar 3D Match, 3D Highlights, Fastview ve Quickmatch olarak sıralanıyor. 3D



olarak size maç sonucunu gösteriyor. Size birkaç taktik tavsiyesinde bulunuyorum. Oyuncularınızın hızına çok dikkat edin. Kalecilerde strength ve control, savuma oyuncularında tackling, orta sa-

Alternatif**Industry Giant**

Sayı/Puan

Ağustos 95/70/100

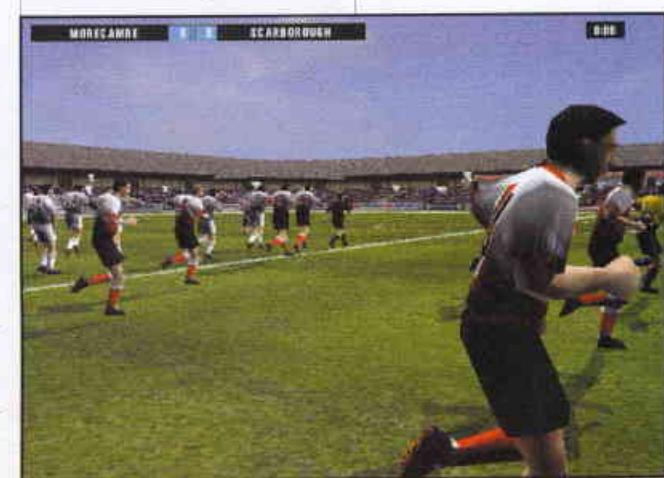
Taktik ayarlarken en çok dikkat etmeniz gereken özellik oyuncunuza oynamak istediği mevkisinin dışında bir yerde oynamazsınız. Bu durumda oyuncunuzun ismi kırmızı el ve skill puanı düşer ki bunu isteyeceğinizi hiç sanmam çünkü puanları yanyara kadar düşebiliyor.

Genel olarak baktığınızda F.M. 2001 grafik tasarımlı ve oyuncıyla sizin çok zamanınızı çalabilecek bir

oyun. Ayrıca şu anda hiç rakkibi de yok. Oyunındaki birkaç ufak hatayı da göz önüne almasızak dördüncü lig takımlarından birini alıp ellerinizle Avrupa şampiyonu yapmanın zevkini bu oyunla sonuna kadar yaşayabilirsiniz.



hada passing ve forvetlerde shooting dikkat etmeniz gereken en önemli özellikler. Mutlaka forvet oyuncularınızdan birine dribbling emrin verin. Bu sayede hem çok gol atıbilirsiniz hem de oyunu rakibinizin alanına yıkabilirsiniz.

**Grafikler**

Fifa serisinin tüm grafik zenginliğini bu oyunda da kullanılmış. Maçı yumuşak gerçekçi hareketlerle seyredilebiliyorsunuz.

Ses ve Müzik

Dört dörtlük! Özellikle efektlerle bayılaceksiniz. Korku seslerine kadar dayabiliyorsunuz. Sunucularda gayet başarılı.

Oynanabilirlik

Email kolabaliği, zor ayarlanabilir transfer filtresi, geri dönüştürmeye ekranlar. Bütün dava dikkat edilebilir.

Atmosfer

Oyunu kazanmanız ya da kaybetmeniz tamamen takiptenize bağlı ve bunu kesinlikle hissediyorsunuz.

LEVEL KARNESI

82

LEVEL Notu

Sanal oyun yapılımın en güzel menajerlik oyunlarından biri. Internet üzerinden güncellenmiş katalogları da indirebilirsiniz. Siz utan sure mesgul edecektir.

Min. Cihaz: PII-266, 64 MB bellek, 4 MB Ekran kartı

Önerilen: PIII 500, 128 MB bellek, 32 MB 3D hızlandırıcı

Multiplayer: Aynı bilgisayarda 6 kişi.

Grafik Desteği: Max 1024 X 768

ARCATERA: THE DARK BROTHERHOOD

Adventure ve RPG tehlikeli bir karışım olsa gerek

Yapım: Westka Kommunikations

Dağıtım: Ubi Soft

Tür: Adventure/RPG

Bilgi için: www.ubisoft.com

Birçok dağıtıçı firma adventure turünün ölmek üzere olduğunu düşünüyor ama son zamanlarda çıkan birkaç oyun bu durumu tersine çevirecek kadar sağlam. Amerikan firmaları bu turden ümidiğini kırıksız, Avrupadaki Red Orb (Ring), Infogrames (Outcast), Ubi Soft (Amerzone), Funcom (The Longest Journey) gibi yapımcılar turu canlı tutmaya ve geliştirmeye devam ediyor.

Arcatera, alabildiğine uzanan bir dünya...

Bu sefer de bir Alman firması olan Westka, Arcatera ile adventure aleminde adım atıyor. Tabii türü Fransız teknelinden kurtarabilir mi? İşte, ondan emin değiliz. Arcatera, aynı isimli bir role-playing sistemi üstüne kurulmuş (kağıt-kalem olayı); tasarımcılar bu sistemini 12 yıldır geliştirmiştir. Arcatera, içinde birçok şehir, insan, kültür, din, canavar, çözülmesi gereken sırlar ve çıkışması gereken görev barındırıyor.

Arcatera'nın klasik Ortaçağ



Alternatif

Legacy of Kain

Sayı/Puan

Aralık 97 86/100

manlarınız arkada hainlikler planlamaya devam ediyor. Ormeğin Arcatera aleminde, "Su uyu, Black Sun uyumaz" derler. Şehir sakinlerinin her biri belli bir yapay zekâ sahibi; bu yüzden onları günlük hayatlarıyla meşgul olurken gözlemlenilebilirsiniz. Maksimum dört kişilik bir parti kurabiliyor ve NPC'lerle interaktif diyaloglara girebiliyorsunuz. İlişkilerinizde dikkatli olmanızı tavsiye ederim; çünkü NPC'ler onlara nasıl davranışınızı hatırlayabiliyor.

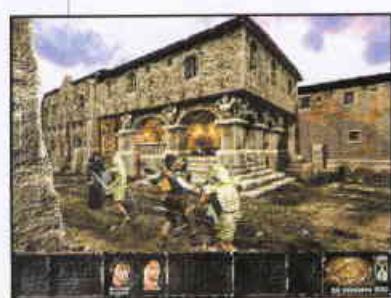
yeteneklerini kullanarak farklı şekillerde çözübilirsiniz. Kilitli bir kapıyı doğru anahtar bularak, yeterince güçlüğünüz kirarak, bir büyü ya-parak veya eliniz çabuksa maymuncuk kullanarak açabilirsiniz. Amaç, hareketlerinizi ve aksiyonlarınızı olabildiğince özgür kılmak.

Ben bu hikayeyi biliyorum...

Arcatera'nın temelleri, karmaşık bir 'şeytan çıkartma' hikayesi üstünde kurulu. Kahramanımız, Prensi tahtından indirip şehir sakinlerinin hayatını kabusa çevirmek isteyen, Dark Brotherhood adındaki bir şeytana tapanlar tarihatının kötü emellerini engellemekle yükümlü. Klişe bir RPG hikayesi (bence senaryo anlamında adventure türünün yaratıcılığına başvurmayı). Türkülerinden farklı olarak ortada görev falan yok. Böylece herkes ortalıkta serbestçe dolasabilir, tabii zaman baskısını da unutmamak gerekiyor. Kotuluğe dersini vermek için tam üç haftanız var. Hikaye çizgisel olmadığı için farklı noktalardan başlayıp farklı sonuçlara varabilirsiniz.

100'den fazla mekanla ve 120'den fazla da interaktif karakterle karşılaşabileceğiniz, ayrı bölümler olmadığı için Arcatera dünyası farklı bölgelerden oluşuyor. Her bölgenin kendine has bir atmosferi ve karakteristik canlıları var. Oyun akışı eş zamanlı olduğundan, siz sabit kalsanız bile düş-

Güven Çatak



LEVEL KARNESSI

Grafikler

Grafikler sağlam ve detaylı ama cozunaklıktan yeterince gizli 3D hızlandırıcıya ihtiyac duyamamış İlginç bir gelişme.

Ses ve Müzik

Seslendirme sorunuz. Müzik dönemi yarışıyor. Ama her ikisi de oyuna atmosferine uygun değil.

Oynanabilirlik

Karakterleri hem aynı anda hem de görev dağılımı yaparak oynayabilemek iyi bir fikir. Yine de çok esnek değil.

Atmosfer

Hikaye klişe olduğundan açıkça söylemek gerekiyor. Ben hiç havaya girmemi. Ortada gizemler taşıyor.

70

LEVEL Notu

İlginc bir deneme ve bence dirmine ömürde deha tim, istemiyorum kurtulamam. Sanlı tanrıya Ama sansanızza zedalamayın.

Minimum: Pentium II-433, 32 MB bellek

Önerilen: Pentium III-600, 64 MB bellek

Multiplayer: Yok

Grafik Destek: Makinamın ödüllü 3D teknolojisi

REACH FOR THE STARS

Yıldızlara uzanın, ama dikkat edin elinizde kalmasına!

Yapım: SSG

Dağıtım: SSG

Tür: Strateji

Web: www.reachforthestars.com

Lütfen ilk sayıyı hatırlayın: Lütfen var mı bilmem ama, ben çok iyi hatırlıyorum. Tabii bunda şaşılacak bir şey yok, ama zaten konu o değil, amacım lafı ilk sayıda incelediğimiz bir oyuna getirmek. Adı Master of Orion 2 olan oyun kabaca tanımlamak gereklse strateji türündeydi. Ama tabii bu çok kaba bir tanım, gerçekte o türden olan oyunlarda sadece birim üretip savaşmakla yetinmezsiniz. Bu tür oyunlar daha ziyade tüm bir galaksiye meydan okumayı ve kendi imparatorluğunu kurmayı düşleyenlere hitap eder. Sadece gemi ya da tank yapmak ve bunlara savaşta kumanda etmek yetmez, aksine gezegenlere ve üzerindeki kolonilere de hükmütmeyi gereklidir. Benim gibi diktatör öznitileri için ideal oyunlar yani, heh. Ama tabii ben bu tür oyunlarda çoğunlukla çok karışılık takılırım, galaksiyi keşfetmek, yeni irfanlar edinmek ve kolonilerimin zenginleşmesini sağlamak öncelikli hedeflerimdir. Kötü bir komşu olduğum soylenemem. Birileri canımı çok sıkırmaya başlayana dek...

Vay! Savaş Ha!

Bu tarz oyunlarda savaş kadar diplomasi ve ekonomi de önemlidir. Ve tabii teknolojisi devamlı geliştirmek gereklidir. Herhalde koca bir filonun sırf biraz yaşlı olduğu için daha küçük ve modern birkaç gemi tarafından yok edilmesini izlemekten daha acı bir şey yoktur. Ve tabii işler asla filonuzun yok edilmesiyle sınırlı kalmaz, genellikle ardından kolonileriniz ve en sonunda da imparatorluk sarayınız gelir. Doğrusu Master of Orion 1 ve 2 tüm bu duyguları insana en iyi yaşatan oyunlardı. Tabii şimdi serinin üçüncüsü yapılıyor ve ben altın görmüş Dwarf gibi ellerimi ovutanarak bekliyorum, ama zamanı var. Bu türden yapılan tek oyun tabii ki MOO serileri değildi, ama nedense pek çoğu oldukça zayıf yapılmıştı. Hiçbir pek o kadar tutmadı, belki bunda bu



oyun türünü sevenlerin sayısının az ama beklenenlerin yüksek olması büyük rol oynamıştır.

Aha Filo Yaptım!

Reach For The Stars işte tam bu türden bir oyun, koca bir galakside keşif, kolonizasyon, diplomasi ve savaşla turunuzu tek hakim kılmaya, ya da en azından hayatı tutmaya çalışıyorsunuz. Çalışıyorsunuz ama... Hmmm, nereden başlasam bilemiyorum, aslında bu oyunu bir hayli büyük bir merakla bekliyordum. Yapımçı firma SSG oldukça detaylı bir oyun vadadı ediyordu. Hatta Cem ve ben bu oyun üzerine bir miktar geyik çevirmiştik, o da bu tarz oyunları sever. Neden olduğunu sormayın, herhalde onunda aslında tüm galaksiyi ele geçirmek isteyen deli bir diktatör bozuntusu olduğunu anlamışsınızdır. Heh, ama onunla aramızda bir fark var, ben TÜM galaksileri istiyorum, o sanırım birkaç yüz taneyle yetinebilecek kadar tok gözüm. Neyse, işte hevesle beklediğim bu oyun sonunda elimde geçti, geçti ama. İşin bu kısmından nefret ediyorum, yani bir

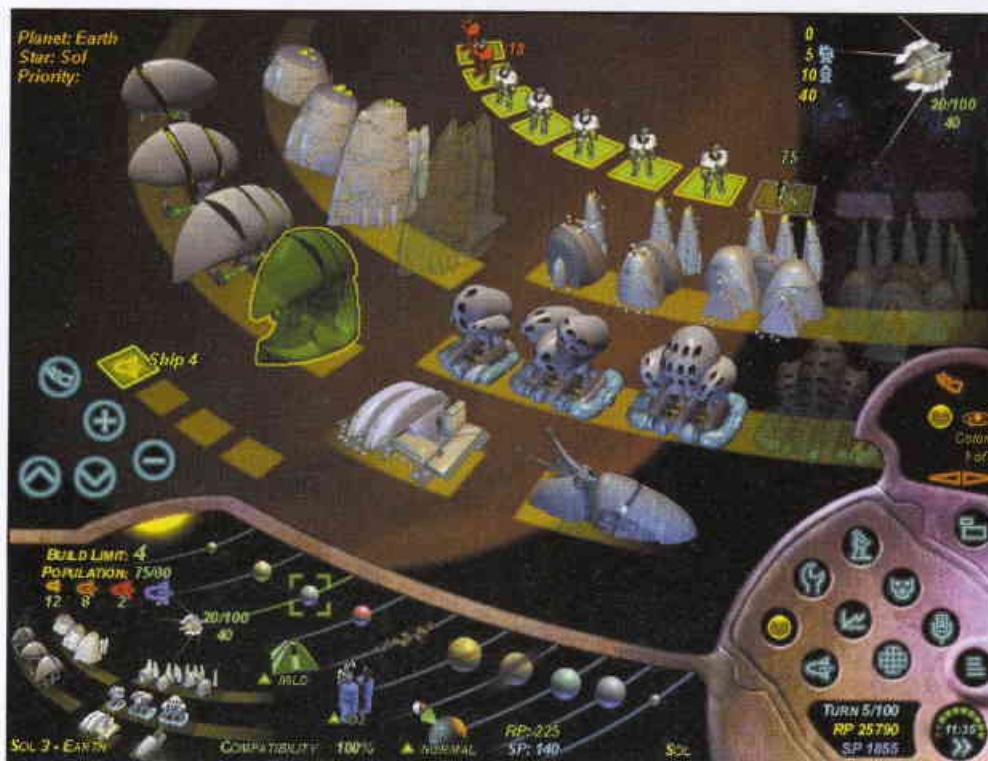
şeyi beklemek tamam ama, o beklenenin boşça çıkması kadar kötü pek az duyguya vardır herhalde dünyada Reach For The Stars kelimenin tam anlamıyla çuvallıyor.

Bekle Geliyorum!

Sanırım işe oyun grafiklerinden başlasam iyi olacak, çünkü neresinden tutacağımı şimdiden. Grafikler son derece basit ve hiçbir çekiciliği yok. Tabii bir strateji oyunundan Quake 3 tarzı grafikler beklenemez, sonuçta bınalar iki farklı tür. Ama RFTS (adını uzun uzun yazmayacağım) gerçekten de çok basit ve cansız grafiklere sahip. Herşey iki boyutlu olarak tasarlanmış, ancak izometrik kameraları açıları kullanılarak üç boyutlu gibi gösterilmeye çalışılmış ve maalesef başarılı olunamamış. Bunun en büyük sebebi tüm oyunda animasyon namına hiçbir şeyin olmamasıdır. Mesela savaş ekranında karşı karşıya duran filolar hemen hiç kimildamayan çizimlerden ibaret, sadece etrafı ileri geri uçusan çizgilerle birbirlerine ateş ettileri vurgulanıyor, bir de gayet berbat bir patlama efekti mevcut. Koloni inşaat ekranlarında da durum farklı değil, altı farklı sırada yapabileceğiniz binaların siluetlerini gösteren basit çizimler var, üzerine tıkladığınızda ekranın altındaki üretim sırasında bir kopyaları beliriyor. Hepsi o kadar teknoloji ya da diploması ekranlarında da bundan daha iyisini bulmayı ümidi etmeyin.

Gemilerini Yokedeceğim!

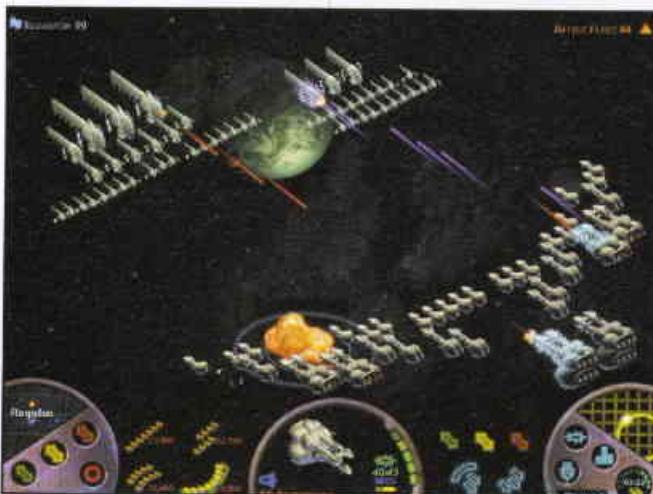
Grafiklerin ne denli basit olduğunu belirttiğinden sonra sıra geldi ses ve müzik efektlerine. Bazı basit biplemeler ve dütemeler dışında fazla bir ses efekti yok bu oyunda. Oyun zaten aşırı sönükk, üzerine bir de bu basit sesler binince insan iyice tiksiniyor. Müziklere gelince, doğrusu bu zamanda, bir oyunda boylesine kulak tırmalayan turden Midi müziklere rastlayabileceğimi söyleşeler inanmazdım. İnsan en fazla 2 bileyedim 3 dakika dayanabiliyorum. Ve tabii ara sahneler, onları unutmamalıymış. Açılış demosu bir an için insanın gözüne hoş gözüktür, ama kısa zamanda öyle olmadığını anlıyorsunuz. Hem açılış demosu, hem de aralarda çıkan minicik vide-



olar son derece zayıf. Beş yaşında bir çocuk çok daha iyisini yapsa. Oyunun arabirimine gelince, bu da pek oyle ovğu alacak bir tasarıma sahip değil. Çok karmaşık değil, ama kullanımın pek rahat olduğu söylenemez. Tüm kontroller çok kötü yerlesti-

rin hemen hepsi genel olarak birbirinin kopyası, yanı Master of Orion'da olduğu gibi özel ve farklı irklardan eser yok. Ayrıca senaryolar da son derece baştan savma, kaldı ki bu tür bir oyunda siz ne senaryo yazarsanız yazın, oyunun ana amacı belirliidir,

yoldan bir zaferle ulaşabilirsiniz. Ya da Master of Orion size galaktik seçimleri kazanarak oyunu tamamlama imkanı sunar. Burada hiçbir yok, sadece savaş ilanı ve barış çağrısı yapabiliyorsunuz. Bir de diğer irklara ittifak kurma önerisi götürebiliyorsunuz, ama hemen her zaman red ediliyor.



rilmiş ve diyalog pencereleri asla oyuncuya ihtiyacı olan bilgiyi doğru düzgün iletmiyorlar. Özellikle galaksi haritası berbat, uç boyutlu görünüşün diye oyle bir düzenlenmemiş ki, insan neyin ya da kimin nerede olduğunu çabucak şaşırıyor.

Kolonilerin Benim Olacak!

Oyunun içeriği biraz saçılı olsaydı tüm bunları göz ardi edebilirdim, ama değil. Oyununda 16 İrk var hesapta, ama bunla-

fetihler yapmak ve herkese galip gelmek. Irkları ve senaryoları bir kenara bırakalım, bu tür bir oyunun can damarı sayılan diğer özellikler de neredeyse gösterimlik olarak tasarlanmıştır. Bilimsel araştırma, kolonizasyon, ekonomik sistem ve diplomasi pencereleri sadece formalite içibi eyunda yeriyor. Oyunun gidişine hemen hiçbir katkıları yok. Mesela Alpha Centauri oynarken çokince diplomatik manevralarıla sıkı dostlar edinebilir ve bu

Alternatif	
Master of Orion	
Sayı/Puan	Ocak 97: 80/100



Ben! Milyonlarca Galaksinin Lordu!

Uzun lafın kısası, RFTS son derece içi boş bir oyun, adeta göstergemelli olarak hazırlanmış. Sanrı hayatımda hiç oyun yazmadım, ya da bilgisayarla alakası olmamış birileri Master of Orion ya da Imperium Galactica'yı bilgisayar ekranında söyle uzaktan on saniyeliğine görmüş de, heves edip bunu ortaya çıkarmış. Oylesine içi boş, öylesine anlamsız, öylesine yavan bir oyun. Aslında oyun dermeye bile dilmemiyor. Master of Orion I'ı çöktü yaklaşık 5-6 seneden fazla oldu sanırım, ama bu oyun onun bile eline su dökemez, hem de hiçbir açıdan. Size tavsiyem bu tarz oyunları seviyorsanız RFTS'dan uzak durmanız. Şahsen ben yakında çıkaracak olan Master of Orion 3'ü bekliyorum, ne de olsa bu isim bu tarzin duayeni sayılırlar.

Mad Dog

Grafikler

Bu grafikler bundan 5 sene önce olsa belki wasit sayılsın, şimdi ne sayılsın varsa siz düşünün.

Ses ve Müzik

Bu oyunu çalıştırırmak için ses kartı gereklidir, ama onun dışında ses kartı ne işe yararıyor belli değil.

Oynamanabilirlik

Son derece yüzeyel ve sıkıcı. İnsan kısa sürede intihar etmeye meylli bir hal alıyor.

Atmosfer

Ne atmosfer? Dernäken uykuya bastırıldı, kapattı yattım, hem de ilk 20 dakikada yeteri mi?

LEVEL Notu

Sadece bugüne dek gördüğüm en berbat turn tabanlı galaktik strateji değil, aynı zamanda gördüğüm en berbat bilgisayar oyunlarından biri. Xerxis'e Uzak Durun! Minimum: Pentium 200 MMX, 64 RAM, 4x CD sürücü.

Önerilen: Bu oyunu öncen gelmemekten acıtmam.

Multiplayer: -6 kişi (hepsi de hayattan bezmiş olmalı)

Extras: Uyku hâpi niyetine de kullanılabılır.

LEVEL KARNESİ

13

DEER HUNTER 4

Sanal geyik kıyımına devam. Ama bu kez isteyen geyik oluyor.

Yapım: Sunstorm Interactive

Tür: avlama simülasyonu

Web: www.sunstorm.net

Hayvanları koruma derneğinin Avrupa'da bu oyuna tepkisi nasıl bilmiyorum; ama sıvı sinekleri bile öldürmeden uzaklaştırılmış çalışan beni bile şaşırttı, şu geyik avlama fikri. Bildiğiniz ve gördüğünüz gibi oyun Deer Hunter'in dordüncü versiyonu. Ama tabii ki kimi küçük kimi büyük bir çok değişiklik bizi bekliyor.

Oyunda grafiklerdeki bariz artışı, ses efektlerini ve yeni silahlar gibi yenilikleri bir kenara bırakırsak, en büyük değişiklik oyuna çok büyük bir eğlence katmış ve iyi düşünülmüş geyik bölümünü. Bu bölümde geyliğin ta kendisi oluyorsunuz ve siz avlamaya çalışan avcılardan kaçışorsunuz. Avcıları avlayıp puan alamayacağınızda göre amacınız belli hareketleri yaparak belli bir mesafe kadar yaklaşarak puan toplamak. Bazı hareketlerde bulundukça puanınız artıyor ve böylece boyunuzunuz uzuyor (gülmezin, gerçekten).

Eğer avcı olursanız da, önce sizden bir karakter yaratmanız is-



**Alternatif
Industry Giant**

Sayı/Puan Ağustos 96-70/100

mis çıktı desem yalan olmaz (yaraladığınız geyikler duruma göre kimi zaman kaçmaya çalışırken, kimi zaman da "batti balık yan gider" hesabı üzerinize salılabiliyor).

Sonuç itibarıyle Deer Hunter 4, diğer serilerden çok daha gelişmiş olarak karşımıza çıktı. Multiplayer özellikleri de olan ve geyik avından başka bir anlam ve strateji teşkil etmeyen bir oyun olsa da gayet eğlenceli olabilir. Aslında siz bence onu bunu bırakın da, biraz tavuk avlayın, çünkü Moorhuhn 2 muhteşem bir oyundur! İnanın Diablo 2'den daha hızlı bağımlılık yapabiliyor (ama onun kadar uzun sürmüyor...)...

Not: Dikkat! Yukarıdaki açıklamada geçen tüm adlar sahdedir. Gerçek hayatı ilişkisi tesadüfen daha fazla değil. Oyunu oynayan hiç bir geyik canlı değildir ve bilgisayar efektlerinden oluşmuştur! Lütfen evde veya ormanda oyunu canlandırmaya denemeyin! Yaşam kutsaldır, unutmayın.

- Gökhan & Batu

LEVEL KARNESSI

Grafikler

Eskiye nazaran daha iyi, 3D ortam güzel yapılmış, ama tüm detaylar çinli bir makineye intiyacınız var.

Ses ve Müzik

Oyun içi müzik yok, ses efektleri de gormeden geyiklerin nerede olduğunu duyabileceğiniz kadar iyi.

Oynamanabilirlik

3 zorluk seviyesi var. Kolayca alıcılmazsanız, herhangi bir karışıklık yok. Geyik olma şansınız var.

Atmosfer

Geyik avlamak fikri diğer oyunculardan farklı bir klâşman'a sokuyor bu oyunu.

75

LEVEL Notu

9 kader da geyik bir oyun değil, ama bilirseniz size hafif bir oyun denir. Taktikle sizin su domeneçinde oynanabilmesini isteyebilirsiniz.

Minimum: Pentium II 300, 64 MB bellek

Önerilen: Pentium III 500, 128 MB bellek

Multiplayer: Network, modem

Craftik Desteği:

teniyor. Daha sonra silahınızı seçiyorsunuz, ki burada yayla oktan 44'lük magnuma kadar envaryi çeşit silah sizi bekliyor. Silahların, menzilleri, atış şekilleri ve diğer tüm özellikler epey gerçekçi yapıldığından, ekipmanınızı seçerken titiz davranışınızı ve tüm oyundan kaderini etkileyerek bu kararı verirken emin olmanız tavsiye ederim.

Oyunu başladığınızda, oyunu iki modda oynayabileceğinizi göreceksiniz. Oyunun ilk modunda aynı bir real time stratejiyi campaign'siz oynar gibi özgürsunuz. Quickhunt adlı bu modda istediğiniz alanda, istediğiniz silahla geyiklerin cucugunu durmek üzere yola çıkabilirsiniz. Çok da zevkli olan ikinci modda ise gerçek bir geyik avlama sezonusuna girer ve tüm mevsimleri, yerleri, hava koşullarını yaşarsınız. Ama bir çoğunda belli kısıtlamalar olacak. Mesela sonbaharın başlangıcında sadece ok ve yay kullanabileceksiniz. Gerçi sonbaharın sonunda ve kış aylarında istediğiniz silahı kuşanabiliyorsunuz ama yine de çeşitli kısıtlamalar mevcut olacaktır. Kimi zaman

sınırlı sayıda atış hakkınızla kendinizi karın soğuğunda bir ağaçın arkasına pusu kurmuş karşınızda ince bacaklı uzun boynuzlu masum hayvanı neresinden vurursanız yaralanmadan direkt öldürülebilirim diye düşünürken bulacaksınız. Ayrıca A.B.D.'de ve Kanada'da geçen 6 yeni alan, 3 geyik türüyle birlikte bu karşılaşmaları yapmak için sizi bekliyor olacak.

Oyunu genel grafik yapısında serinin bir önceki versiyonlarına göre epey gelişme var. Mesela eskiden oyundaki ağaçlar çok kalitesiz ve yapmacıktı. Şimdi çok daha gerçekçi ve başarılı 3D ağaçlar var, ki bir çok zaman havaya sokabiliyor insanı. Grafiklerdeki bu etkileyici değişim tabii ki bir bedeli var. Tüm ayrıntıları açıp her detay en yüksek seviyede tutarsanız en hızlı makineler de bile biraz bocalama ve bazı yüklemeler oluyor. Dolayısıyla kim efektleri kapatmanız, gerek makinenizin gereke de sizin ruh sağlığınıza için iyi olabilir.

Efektlerde yaratılmaya çalışılmış 3D ses ise kısmen başarılı. Yapay zeka da beklediğimden geliş-



STEEL BEASTS

Şunlardan bir tane olsaydı İstanbul trafiğinde ne iyi giderdi!...

Yapım: Shrapnel Games

Dağıtım: Shrapnel Games

Tür: Simülasyon

Web: www.steelbeasts.com

Biliyor musunuz, bu tanklar yeniğen tanesi neredeyse milyon dolara fiilen mal oluyor. Tabii burada 50 ton ve üstü ana muharebe tanklarından bahsediyorum, fabrikadan yeni çıkış ve gıcırlı ambalajındayken. Ama aradan biraz zaman geçince, işte o başka bir hikaye. Gelişmiş ülkelerin orduları her zaman için çok eskiyeni tankları ya parçalayıp hurdaya çikanırlar, ya da silahlarını filan söküp satışa çıkarırlar. Mesela İngiltere'de yaşıyorsanız, 20 yaşındaki bir Chieftain tankını 1000 Sterling gibi bir paraya satın alabilirsiniz, hem de tamamen işler durumda! Tabii modern savaş alanlarında fazla bir işe yaramazlar belki, ama kendi çiftliğiniz ya da devrim yapmayı planladığınız bir üçüncü dünya ülkesi varsa o zaman durum değişir. Tıpkı bilgisayarlar gibi değil mi? Yeniğen leş gibi para bayılıp, gururla arkadaşlarınıza gösterdiğinizde, ama kısa süre sonra demode olduğunda oturup nasıl yenileyeceğinizi kara kara düşündüğünüz para



tuzakları bunlar. Ah, ama en azından bir bilgisayarı kullanarak masum insanları öldürmeniz pek mümkün değil, yanı kasayı kaldırip kafalarına fırlatmadıkça değil.

Sardalya Konservesi

Çoğu insan bir savaş alanında en güvenli yerlerden birinin bir tankın içi olduğunu zanneder. Burada iki büyük yanılı sóz konuşusudur, öncelikle bir savaş alanında "güvenli" diye bir yer yoktur. İkinci de, bir tankın içi olabileceğiniz en sakat yerlerden biridir, çünkü bu meretler savaş alanında boy gösterdikleri anda, oluşturdukları tehdit yüzünden öncelikli hedef haline gelirler. Ve günümüzde piyadeler bir tank ortaya çıktığında onun hesabını görebilecek kadar iyi donatıllar. Ama tabii ateş gücü ve moral etkisi açısından bu meretlerin ne

kadar tehlikeli olduğu gerçeği su götürmez. Steel Beasts meraklısını alıp savaş alanındaki bir tankın içine koyuyor, ve işlerin nasıl yürütügüne görmelerini sağlıyor. Pek tanınmamış bir firmanın yapımımasına rağmen, oldukça şaşırtıcı bir potansiyele sahip bu oyun. Sadece tankın dümene ya da topuna geçmenizi değil, aynı zamanda komutancılık oynamanızı da sağlıyor. Ama büyük eksiklikleri var.

Panzerkampfwagen Mk VII.

Oncelikle Steel Beast bir tank simülasyonu olarak öğrenilmesi ve oynanması oldukça kolay bir oyun. Tankın her düğmesini çevirmek ve kolunu itmekle uğraşmıyorsunuz, bunun yerine dikkatinizi bulunduğunuz istasyona ve savaşa yöneltebiliyor-

sunuz. Atış istasyonundan kuleye kadar pek çok yerde bulunabilirsiniz, her istasyonun yapacak başka bir görevi var. Mesela kapağı açıp dışarı çıktıığınızda ya da kulenin içinden etrafı gözetlerken komutan rolüne bürüneniz sunuz. Hedef seçmek, atış emri vermek, gidilecek yönü göstermek ve savaş alanındaki diğer

Alternatif

Industry Giant

Sayı/Puan Ağustos 98 70/100

unsurlara komuta etmek sizin işiniz oluyor. Genellikle de oyunun büyük kısmı burada geçiyor, çünkü bu hem zevkli hem de gereklidir. Azıcık bile yabancı diliniz varsa Tutorial kısmındaki görevleri sırasıyla oynayarak işi çabucak kapabiliyorsunuz.

King Tiger

Grafik ve ses açısından bir müze beklememeniz gerektiğini söylememiyim. Ancak bu grafiklerin kötü olduğu anlamına gelmiyor, sadece pek gösterişli değil ama yine de iş görüyorlar. Efektler de öyle, ses ve grafik efektleri fazla detaylı değil, ama kulede dururken etrafınızda vizilayan sabotları rahatça görebiliyorsunuz, eh bu da idare eder. Bu oyunun esas problemi tamamen başka. Her ne kadar oynaması kolay ve zevkliyse de, oynayacak fazla bir şey yok. Oyunda bir sürü tek kişilik ve Multiplayer görev var, ve bir de harita editörü, ama señoaryo yok. Seferberlik görevleri bir dizi bağlantısız tek görevden oluşuyor, kafanızda göre oynayın. Eh tabii bu durumda elimizdeki oyun pek bitmemiş sayılır. Doğrusu yazık olmuş, iyi bir potansiyel bu şekilde heba edilmiş gibime geliyor. Bir tank simülasyonu olarak fena değil, ama bir bilgisayar oyunu olarak çok eksik yani, eh kararınızı ona verin.



İndir: www.level.com.tr
Minimum: P2-266, 32 RAM, 2 MB grafik kartı
Önerilen: P2-300, 64 RAM, 16 MB grafik kartı
Multiplayer: Var
Extra: Yok

45 LEVEL Notu

Filt. ve uygulamalar çok iyi, ama bir oyun olarak çok büyük eksiklikleri var. Bırak harcamız bir fırsat daha yani.

Minimum: P2-266, 32 RAM, 2 MB grafik kartı

Önerilen: P2-300, 64 RAM, 16 MB grafik kartı

Multiplayer: Var

Extra: Yok

SEARCH AND RESCUE 2

Can pazarı ve helikopter simülasyonu...

Yapım: Stardock Systems

Dağıtım: Ubi Soft Entertainment

Tür: Strateji

Bilgi için: www.ubisoft.com

Simülasyon kavramı ortaya çıkan kadar oynadığınız oyunları hatırlayın. Tepe-den gordüğümüz tanklar ve uçaklar delice birbirine ateş eder ve birbirlerini vururlardı. Sadece sağa sola dönen bilen araçların komutlarında hiç bir ayrıntı olmadığı için oynaması da kolay olurdu. Böylece ekran başında dışına dışına diye ateş ederek sahahlardık. Sonra simülasyon denilen bir tür ortaya çıktı. İlk çıkış noktası orduda pilot ve asker eğitimi için kullanılan program ve araçlar olan simülatörler zamanla bilgisayar dünyasına da girdi. Son dönemde oyun dünyasının da yavaş yavaş fantazilerden kurtulup gerçekle yaklaşması bu tür oyulara olan ilgili arttı. Bu ilgiye son örnek olarak nitelenen The Sims hastalığını örnek vermek yanlış olmayacağından.

Zamanla tarihin ilk simülatörlerinin sadece öğretici mantığının, oyuncuları ekran başına bağlayamadığı anlaşılmış bu tür görsel açıdan gelişme göstermek



Alternatif	
Industry Giant	
Sayı/Puan	Ağustos 98.70/100
dece detaylandırmayı değiştirebilirsiniz ki bu da performansı büyük ölçüde etkiliyor. Bildiğimiz	

zorunda kaldı. Öyle ki zaten oynamasını öğrenmesi saatler alan oyuncular için yüzlerce dolartık makinalar kurmaya başladık. Kimimiz yarı yolda pes etti. Kimimiz hala orjinal biseylerle uğraşmanın zor da olsa eğlenceli olduğunu savunuyor. İkinçi grubu dahişeniz iste size yine orjinal konulu bir simülasyon oyunuğun yenisidir: Search and Rescue 2

Konu olarak orjinal dedim; çünkü bir simülasyon oyundaki helikopter kullanmak sırada bir şey değil, kurtarma helikopteri kullanmak ilgi çekici. Özellikle bilmeyenler için araştırma - kurtarma helikopteri hakkında kısa bir açıklama yapmak gereklidir, aoi durumlarda hızından ve de aynı zamanda hareket kabiliyetinden yararlanılan bir helikopter olduğu söyleyilebilir. Search and Rescue 2'de Dolphin HH65 aoi yardım ve kurtarma helikopterini Amerikan Coast Guard'da çalışan bir pilot sıfatı ile kullanıyorsunuz. Helikopterle ilgili ayrıntılı teknik bilgiye fotoğraflarla birlikte oyun içindeki ana menüden ulaşılabilir. Ana menüden ulaşılabilecek diğer bölümler ise istediğiniz görevi seçebileceğiniz Single Mission, oyunda ilgili ayarla-

rı yapabileceğiniz Options menüsü ve senaryoya dahil oynayabileceğiniz Campaign menüsü.



ses ayarları dışında kontrollerle ilgili ayarlar da sadece kontrol aletini seçmenize olanak tanıyor. Oyunun başında harcayağınız vakit sadece yükleme süresiyle kalıyor. Kontroller hiç böyle size belirtilmemiş.

Hiç bir help, training veya guide tarzı programla karşılaşmadır ve herşeyi kendiniz bulmayı çalışırsınız. Tam bir hafta sonumu helikopteri düzgün yönlendiremeye harcadım. Kendi sitesinden çekebileceğiniz tuş takımı ile ilgili bir jpeg bir derece size yardımcı olabiliyor. Kontrollerde ilgili sorunlarınız için mail atarsanız elimden geldiğince yardımcı olabilirim.

Görevler ve bunların geçtiği ortamlar oldukça iyi tasarılmış.



Adam öldürmekten can kurtarmak ne kadar zevkli olsalı ki. Ama bu oyunda da sizden yardım bekleyen savunmasız yaralıları öldürmek gibisi yok.

Minimum: Pentium 400, 16 MB RAM, 150 MB hard disk alanı

Önerilen: Pentium II-200, 64 MB RAM, 200 MB hard disk alanı

Multiplayer: Internet (Stardock Net)

Üzünten maksimum 6 kişi

Grafik Desteği: Maksimum 1280x1024 ve 24 bit renk derinliği

ARMY MEN: WORLD WAR

Kurşun askerler bir kez daha meydana çıkıyor...

Yapım: 3DO

Dağıtım: 3DO

Tür: Aksiyon/Strateji

Bilgi için: www.armymen.com

3 DO firması, her PC oyuncusunu sağlam bir pazara sunmaya piyasaya çıkarmasına rağmen, Army Men: World War için böyle bir girişimde bulunmadı. Oyunu biraz önceki tarihten sonra bunun nedenini hemen anlayabilirsiniz; 1997 yılında çıkan orijinal Army Men'den beri önemli hiçbir değişiklik yapılmaması gerçekten çok acı. Ve en kötüsü de kurşun askerlerin bir kez daha 'gerçek' savaş meydanlarına dönmesi. Army Men II, en azından kurşun asker esprisine uygun mekanlar içeri-

bir değişiklik yok. Aynı tepeden 3D izometrik bakış açısı, 2. Dünya Savaşı yerleşimleriyle bezenmiş; bu yerleşimler arasında, çikartma yapılan kumsalları, balta girmemiş ormanları, bombalanmış şehirleri ve terkedilmiş köyleri saymak mümkün. Tabii grafikler hakkında heyecanlanmanız gerektiğini şimdiden belirtmeliyim. Ekran çözünürlüğünü değiştirmenin hiçbir yolu yok. 640x480 piksele mahkumsunuz. Eminim bu durum çoğu pahali 3D kartı sahibi oyuncunun hoşuna gitmeyecektir.



rinde görev varken, Army Men: World War 15 görevi bir senaryo altında toplamış. Görevlerin tekrar tekrar oynanabilecek hiçbir özelliğinin olmadığını söylemem gereklidir. Görevler çoğunlukla esirleri kurtarmak, radar istasyonlarının yerini belirleyip onları yok etmek, bir tank birlüğünü durdurmak, ağır topları susturmak gibi hedefler içeriyor. Hedeflerin dışına çıķıp arazide kafanızı göre takılırsanız, ekstra silahlar ve sağlık bonusları bulma şansınız çok yüksek.

Gelelim silahlara, oyunda II. Dünya Savaşı'na özgü tufekler, durbünlü tufekler, makineler, el bombaları, havan topları, bazuka kalar var. Ayrıca hava saldırısı yapırıtabiliyor ve paraşüt birliği çağırıtabiliyorsunuz. Tank, Jip, kamyonet gibi araçlara binip kullanmanız ve taret toplarına adam koymaz da mümkün.

Oyunu iki şekilde multi-player oynayabiliyorsunuz. Birincisinde yapay zekâ (en fazla üç tane) rakiplerinize karşı oynanın veya onlarla müttetik olun. İkincisinde ise aynı şekilde arkadaşlarınızla karşılaşın (sadece bir oyuncuda CD-ROM'un olması yeterli). Her iki mod da aynı 16 multi-player haritasını ve aynı 10 oyun seçenekini içermektedir. Ayrıca yeni başlayanlar Boot Camp seçeneğine tıklayıp tutorial'a bir göz atabilir. Uygun bir hızda kontrolleri öğrenmek ve oyun mekanlığını kavramak çok faydalı olabilir.

Son söz sizin...

Yapay zeka biraz zayıf kalmış,



yordu, mutfak tezgahı, hobi odası ve arkası bahçedeki kum havuzu gibi. Eminim çocukluğunda kurşun askerlerle oynayanlar bu mekanlarda yabancılık çekmemiştir. Anlayacağınız yeşil askerlerin siperlerini terk edip yine stratejiler geliştirmeye niyeti yok.

Yaşayacak mı doktor?

Girişte yazdıklarımдан sonra Army Men: World War'ın çok kötü olduğu izlenimine kapılabilirsiniz ama aslında o kadar da kötü değil. Hatta eğlenceli bile可以说吧，尤其是对于新的PC玩家来说。军械库中的各种武器和载具都挺有趣的，而且多人模式的玩法也挺多样化的。

Cephaneımız bitmek üzere!

Bir kez daha çocukken oynadığımız yeşil plastik adamlıkların dijital versiyonlarıyla karşı karşıyalıyız (serinin daha önceki oyunlarında olduğu gibi). Yanı oyundaki askerlerimizin alabildiği pozisyonlar bile orijinalde sadık kalmış; diz üstü çökmek, yerde sürünmek, süngüyle saldırmak, bir alev silahı taşımak gibi. Tabii hareket halindelerken bu pozisyonları algılayamıyoruz, ama durdukları zaman orijinallere çok benziyorlar.

Oyunumuz hem single-player hem de multi-player oynanabiliyor. Orijinal oyunda 30'un üzerinde

Alternatif

ARMY MAN

Sayı/Puan

Temmuz 98 60/100

özellikle yön bulma konusunda. Birimlerin birbirine takılı kalması ve bunun sonucunda oyuna bir önceki save'den başlamanzı gibi olaylar yaşanabiliyor. "Görünmez" duvarlar sayesinde her haritada belli yolları takip etmek zorunda kalıyorsunuz. Aslında Army Men: World War'u daha çok bir eklenme paketi olarak düşünübiliriz. Daha önceki Army Men serisi tuttuysanız, hiç durmayın derim. Ama benim tercihim Commandos'tan yan-

Güven Çatak

Grafikler

Tanıtılmış 640x480 pikselden ne beklenenin ki? Grafik kalitesi gerçekten tanıma gücüne hatırıftır.

Ses ve Müzik

İkinci Dünya Savaşı'na ait marsları mono olarak dinleyebilirsiniz. Seslendirme ve ses efektleri tam bir komedi. Oyunu sesle adam koymaz da mümkün.

Oynamabilirlik

Oyun kolay bir arayüze sahip. Zaten tutorial her şeyi tek tek anlatıyor. Yapay zeka acımasız bir hizmet.

Atmosfer

Bilemiyorum ama ben II. Dünya Savaşı havasına giremedim ve sizin de gireceğinizi peki sanıyorum.

LEVEL Notu

45

Açılıcaya söylemek gerekiyor: bunun kurulum aşaması olayın güzel bir anı olarak hatırlanacaktır. En azından böyle varsa bir oyunu çocukların dövmesi yapmak.

Minimum: Pentium 133, 16 MB bellek, 250 MB sabit disk

Önerilen: Pentium 233, 32 MB bellek, 1.165 MB sabit disk

Multplayer: Makineleri kişi LAN ve Multiplayer/REAT.net

Grafik Desteği: Maksimum ekranda ve 16 renk denetimi.

LEVEL KARNESİ

CHICKEN RUN

CD'de satılan Desktop Theme...

Yapım dağıtım: Activision

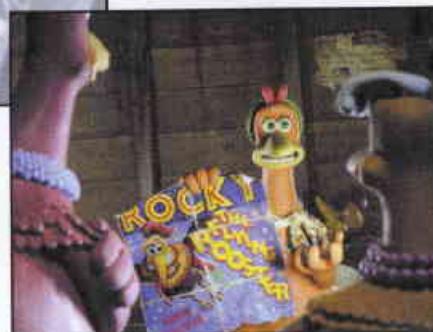
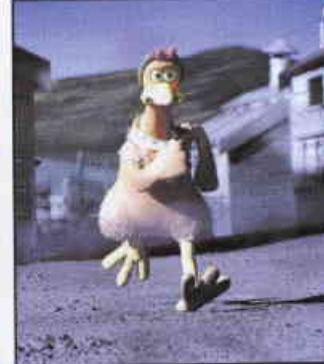
Tür: Arcade

www.activision.com

Geçen ayki Hot Chicks'den sonra bu ay da tavuklarla ilgili bir oyun incelemeden edemedim. Fakat hatırlarsınız Hot Chicks'de ne tavuk ne de piliç vardı. Bu ay Chicken Run ile piliç olmasa da gerçek tavuklarla uşaracağız. Oyun daha gösterime girmeyen aynı isimli film'in interactive arşivinde CD'ye konulmuş. Daha doğrusu oyun kısmının dışında filmle ilgili dosyalar, resim ve videolar var. Daha önce filmin

fragmanını görmediyiseniz bilginiz olması açısından filmde kullanılan teknolojinin Toy Story filmiyle aynı olduğunu söyleyebilirim. Yine hamurdan yapılmış gibi gözükken karakterler bilgisayarda renderlandıktan sonra sahneler yine bilgisayarda oluşturulmuş. Fakat işin asıl komik yanı filmin ünlü action filmleriyle dalga geçen sahneleri olacak olması. Filmden önce gelen oyununa ve beraberinde çıkan dosyalarına bir göz atalım.

bilmek. Bunun için hangi tavuğu hangi yöne götürmek istediğiniz ve tavuçun büyülüğu ile ağırlığı önemli. Bu puf noktalarını oynadıkça kendiniz bulabilirsiniz. Diğer oyunun olduğu bölümde ise sadece sağ sol tuşları ile yine el çabukluğunuzu kullanmak zorundasınız. Bir



Grafikler

Oyun bölümlerinin grafikleri Tetris'ten farklı. Fakat zaten daha iyimiş bir oyun yapmak da mümkün değil.

Ses ve Müzik

Oyun içinde seslerden bağımsız mümkün değil. Çünkü ses kullanılacak bir oyun değil.

Oynamabilirlik

Zorluktaşıca oynanabilirsiniz. Ama hırs yarip başıma dikilmeniz de mümkün. Mantığı oldukça basit bir oyun.

Atmosfer

İçindekiler ek paketleri güzel. Fakat oyun hakkında bir seyler söylemek doğru değil. Çünkü bir atmosfer yok.

35

LEVEL Notu

Yukarıda belirttiğim gibi oyuncuların her oyuncu kümlesi birbirinden farklıdır. Fakat her oyuncu kümlesi birbirinden farklıdır. Oyunun içeriği materyalleri olmaksızın, oyuncuların içeriği farklıdır.

Minimum: Önemli

Önerilen: Önemli

Multplayer: Yok

Çiftlik desteği: Yok

Extra: Yok

LEVEL KARNESSI

Alternatif

Gruntz

Sayı/Puan

Hazırlan: 99/100



vuk şekillerinden başka bir hareket yok. Sesler ise oldukça basit. Her şeyin bu kadar düşük düzeyde olması belki de diğer oyunlardaki kadar göz ve kafa yormuyor.

...izlesek.

Oyun bölümlerinden başka diğer 3 bölümde filmle ilgili dokümanlar var. Bu bölümlerden ilki masaüstünüz filmden materyallerle süslemeniz için yapılmış. Gerçek sahnelerden oluşan yüksek kalitedeki duvar kağıtları, masaüstünüz için değişik ikonlar, mouse işaretleyiciniz için değişik cursorlar ve Windows'da kullanılabileceğiniz sesler bu bölümde bulunuyor. "Egg Savers" adlı bir diğer bölümde bilgisayarınızda kullanabileceğiniz ekran koruyucular var. Bu ekran koruyucular 3 değişik modda hazırlanmış. İlkinde bir önceki bölümdeki filmden görüntülerin arkaya arkadan geçmesi, ikincisinde tavukların farklı kaçış animasyonları sonucunda ise bir kağıt üzerine farklı kaçış planları çizilmesi söz konusu. Son bölümde ise filmdeki ana karakterlere ait filmdeki farklı uzunlukta videoklipler var. Bunları izlemek oldukça eğlenceli.

Bir oyundan çok bir eğlence paketi kabul edilebilecek Chicken Run'ın içinden aynı zamanda bir CD Player programı ve ekranında durabilecek bir saat programı da çıkıyor. Filmi merakla bekleyenler ve bilgisayarını renkli şeyleşle süslemek isteyenler için vakit geçirilebilecek bir paket. Fakat asla iyi bir oyun olduğunu düşünerek satın alınmayın.

CD'nin içindeki oyunlar hakkından iyi veya kötü şeklinde bir yorum yapmak zor. Çünkü oyunlar şimdiki FPS, RTS tarzı oyunların tersine daha çok modern Tetris havasında. Sadece yapılan iş ve ortamlar farklı. Grafikler hiç bir grafik kartını zorlamayacak şekilde yapılmış. Ekranda bir kümese resminin üzerinde hareket eden ta-

ANIMORPHS

Küçük çocuklar Dünya'yı kurtarıyorlar....

Yapım: 3DO

Dağıtım: 3DO

Tür: Aksiyon/Strateji

Bilgi için: www.armymen.com

Dunya kötü yaratıkların tehdidiyle karşı karşıyadır (Bir kez dahal). Yerlerde adı verilen bu yaratıklar insanoğlunu gizlidenden gizliye asimile etmeye başlamışlardır (Bir kez dahal). Ama gerçeğin farkına varan ve kötü güçlere dur diyecek birileri vardır (Bir kez dahal). Bu bir avuç genç dunyanın son umududur (Bir kez dahal).

Kim demiş klasik konular iş yapmaz diye? Zaten iş yapmasaları klasik de olamazlardı. Nitelikim Animorphs'un hem roman, hem TV dizisi, hem de bilgisayar oyunu sektörlerinde boy göstermesi de bunun bir kanıtı.

KUŞ OLDUM...

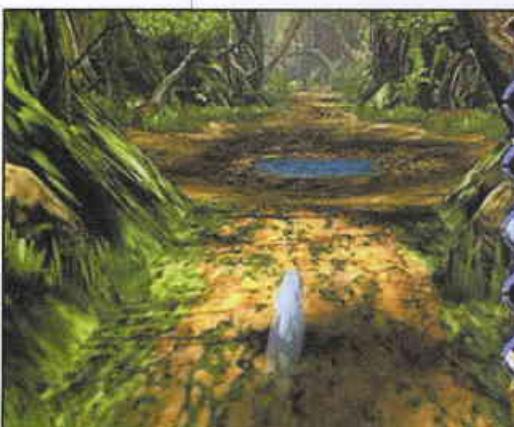
Animorphs'da sakin bir yaz tatili geçirmeyi planlayan beş genç yöneticiyoruz. Tobias, Jake, Cassie, Rachel ve Marco adlı dostlarımızı sıradan insanların ayıran önemli bir fark var. Onlar dökündükleri

yayıtları gibi boş arsada top koşturmak yerine burunlarını kendilerini aşan olaylara sokuyorlar. Araştırma, onları Foster'in ofisinden Yerk Üslerine uzanan karışık maceraların içine doğru çekiyor.

...GORİL OLDUM...

Oyun, her bölümde ayrı bir şekil alıyor. Kimi bölmelerde tipki bir adventure gibi grubu temsil eden bir kişiyi yönettiğinizde, çevrede dolası işinize yarayacak araç ve gereçleri toplayın, karşılaşışınızda bulmacaları çözüyorsunuz. Kimi bölmelerde ise tek bir karakterin hayvana dönüşmüş halini kontrol ediyorsunuz, platform oyunu şeklinde belli bir süre içinde karşınıza çıkan engelleri aşarak parkuru tamamlamaya çalışıyorsunuz. Savaş sahnelerinde ise sıra sıra oyнayarak rakiplerinizi alt etmek zorundasınız.

Kazanmalısınız. Cunku belli yerlerde ancak dönüşümünüzü



hayvanın DNA'sına erisme ve istediklerinde o hayvana dönüşme yeteneğine sahipler. Ancak gençlerin tatilleri düşündükleri kadar rahat geçmeyecek gibi Cassie'nin anne ve babasının Bay Foster adlı gizemli bir kişilikle yaptıkları görüşmeler ve bu görüşmelerin başlıca konusunun yakınlarındaki bir madende yapılan hayvan araştırmaları olmasının bizimkilerin ilgisini çekiyor.

tamamlayarak ilerleyebiliyorsunuz. Orneğin yüksek bir yere çıkmak için gorile, su kanallarından geçmek için balığa ya da etrafi kolacan etmek için yarasaya dönüşmeniz gerekiyor. Ancak

amaca ulaşmanın tek yolu bu değil, yolunuzu bulabilmek

ve bulmacaları çözebilmek için pusulalar, haritalar, gizlice odasına girdiğiniz kişilerin randevu defterleri, bilgisayar kodları gibi kaynakları da bulmanız ve doğru yerde kullanmanız gerekmekte. Bu arada tuhaf ama her bölüm bitirdikten sonra Practice menüsünden girip o bölüm tekrar oynayabiliyorsunuz.

BİR DE ADAM OLABİLSEM!

Savaş sahneleri ise başta karışık görünse de zamanla alışıyor. Savaşa girmeden önce her grup



üyesi için onun dönüşebildiği bir hayvan belirlemeniz gerekiyor. Savaş boyunca karakterler o hayvanın şeklini alıyorlar. Savaş sıra sıra oynanmasına karşın gerçek zamanlı olarak işliyor. Sırası gelen karakterin etrafında on saniye içinde yok olan mavi bir halka beliriyor. Siz bu on saniye içinde tuş kombinasyonlarıyla yapacağınız saldırınızı seçiyorsunuz. Sure bir timinde de saldıracağınız rakibi seçiyorsunuz. Elbette rakiplerinize de boş durmuyorlar, onlar da sırasıyla saldırırda bulunuyorlar.

Animorphs, olaylar arasında bağlantı iyi kurmuş olsa başarılı

sayılabilecek bir kuryuya sahip. Ancak bölgelerin birbirlerinde kopuk kopuk ilerlemeleri ve yüklemelerin sıklığı bir

Alternatif

Norse by Norsewest

Sayı/Puan: **7** Temmuz 97 70/100

süre sonra sıkıcı olmaya başlıyor. Karakterler arası konuşmalar, her birinin aynı olaya değişik tepkiler vermeleri ve seslendirmeler basarılı. Ancak aynı durum ne yazık ki grafikler için geçerli değil. İşiklandırma iyİ olsa da poligonların az olması gözü rahatsız ediyor. Oynamabilirliğin de -özellikle savaş ekranlarında- geliştirilmesi şart. Ozetle dùşunce güzel ama biraz daha gayret istiyor. Hele Metal Gear Solid piyasadayken oyuncuların Animorphs gibi pek çok action-adventure'i daha göz ardı etmeleri hic zor değil!

Batu & Gökhan

Grafikler

Bazı mekanların karanlık ve poligon sayılarının az olması hoş değil. Karakter anımayonları da bekleneni veremiyor.

Ses ve Müzik

Karakterlerin seslendirmelerine dryecek bir ses yok. Arka plan müziği ise ne böyle ne böyle, durumu kuruyor.

Oynamabilirlik

Özellikle savaş ekranlarının daha gelişmiş bir tutorial'a, daha basit ve daha az sıkıcı bir tasarım gereklisini var.

Atmosfer

Öyküye kendini verebilirseniz oyun ilgini çekebilir. Tabii bu arada kusa ama çok sayıda yüklemeye süresi dikkatimi dağıtabilir.

LEVEL Notu

66

Kesfederek çok sevmiştik bir oyuncu. Ama şimdilik her şeyden biraz acılıyorum. Daha dördüncü tırnak bir ikinci bölümle genel dönerse çok daha yukarı.

Minimum: Pentium 200-MHz, 32 MB RAM, 150 MB HDD

Önerilen: Pentium II, 64 MB RAM

3D Dereği: Vaz.

Multiplayer: Yok

LEVEL KARNESİ

KISA KISA

Bu ay kisa kısada ciddi takıldık.

HEAD RUSH

Aslında bu oyun güzel bir oyun ama biz Türkler için yapılmamış. Şimdi hakkını verelim oyunu güzel yapmışlar. Harika eserler, güzel grafikler ve animasyonlar ile çok aksiyonlu bir yarışma oyunu Head Rush. Oyun başladığında kendinize minik bir ikon seçtiğiniz, bu ikon yarışma boyunca size eşlik ediyor ve soruları bildiğinizde çok fazla puan kazanır. İkonu seçtiğinden sonra yarışma başlıyor. Her yarışma belli bir para ödülünü de beraberinde getiriyor. Sorular çok çeşitli ve içlerinde ufak ipuçları barındırıyorlar. Fakat maalesef Amerikalılar için hazırlanmış

Firma: Salı pazarı
Tür: Patlıcan
Saçmalık Derecesi: 50

günden onların popüler kültürune hitap ediyor ve doğal olarak cevapları bilemediğiniz bir çok soruya karşılaşırsınız. Ayrıca tabii ki çok iyi İngilizce gerektiriyor. Eğer MTV izliyorsanız aradaki animasyonlar ve yarışmanın genel gidişi çok hoşunuza gitmeyecek. Fakat bu görsel şölenin arkasında çok sağlam bir ekibin olduğunu da belirtelim. You Don't Know Jack gibi bir şaheserin yapımcıları olan arkadaşlar



bu oyuna da aynı yaratıcılıkları yansıtmışlar. Oyun içerisindeki konuşmalar daha doğrusu spikerin sunumu bir harika. Yanlış cevap verdığınızda ya da bildiğinizde hep aynı tepkiler veriyor. Bu tepkilerde öyle sıradan bilgisayar cevapları değil yarışma sunar gibi kayıtlar tek tek uşraşımlar. Eğer tüm dunyanın tek bir ortak kültürü olsaydı bu oyun çok satabilirdi ama yalnızca Amerikalılara hitap ettiğinden bize beş para etmez maalesef.



GIANT KILLER- SEASON 1999 - 2000

Firma: Can sıkıcı oyuncular Ltd.
Tür: Can sıkıcı oyun
Saçmalık Derecesi: 75

Gökhan- Pas versene Cem benim önem boş. Sen sonra koşarsın bende sana atarım sende kaleye vurursun. Bak bir dahaki atağımı oyle yapalım tamam mı?

Cem- Tamam ama adamlar sert savunma yapıyorlar.

Gökhan- Ya oğlum o zaman bende ver kaç yaparsın ben topu biraz sürüp orta yaparım.

Onur- Çocuklar maçı boşverin şu yandaki hatununu gözlerini gördünüz mü çok hoş ben onunla tanışmak istiyorum.

Başa Cem olmak üzere hepimiz Onur ya oyna ya kırıtar ama bari şu oyuna kadın sokma olur mu? Serpil- Hadi çocukların santra yapın artık hava soğudu uşuyorum.

Tuğbek- Top bana gelince ne yapayım?

Batu- Vur.

Tuğbek- Nasıl?

Batu- Vazgeçtim sen vurma bizi seyret istersem.

Tuğbek- Ama ben de gol atmak istiyorum.

Gökhan- Hadi çocukların karşı takım sıkıldı artık gidip oynayalım.

Burak- Beyler burcum kova ama korkmayın iyi kaleciyimdir.

Herkes- İnsallah!

Onur- Abi kız çok derin bakıyor ya?

Cem- Bakar bakar ama olay sonra baslar.

Berker- Beyler ben askerdeyken...

Tuğbek- Amannnnn çabuk santra yapın. Berker gene postallarından bahsedeyecek!

Emin- Beyler bu saha çok kalabalık oldu iyi pas yapalım.



Maçın sonucu: Gökhan bitkin, Cem Onur'a kızgın, Onur aşık, Batu mutlu, Berker dimdik ayakta, Burak yara bere içinde, Tuğbek neşeli, Serpil nezle, Emin mavi gözlu kızla yemekte SKOR 8-6 kazandı!



HIGH IMPACT PAINTBALL

Paintball Türkiye'de şöyle iki üç senedir duyulmaya başlanan bir spor. Bilmenler için tarif edeyim. Bir çayır çimenlik alanda oynanır. Alanda saklanacak yerler mevcuttur. Her iki takımda birbirini havalı tabancalarla vurmaya çalışır. Bu havalı tabancaların mermileri rakibe çarptığı zaman patlayıp içindeki boyayı rakibine bulaştırın ve böylece onu vurdugunuza belgeleyen niteliktedir. İşte olay temelde bundan ibarettir. Yalnız oyun öyle "lay lay lom amanda vuruldum oleyim barı" tarzında düşünmeyin. Mermiler size çarplığında eğer az korunan bir yerinizse (kolunuz bacagınız falan) anında morartır ve sisirir. Zaten bunun içinde başınızı kask ve maskeyle korursunuz, üzerinize de kalın ve eski bir şeyler giyersiniz. Bu yüksek adrenalinalı tecrübeyi koca dergide yaşayan iki kişi var biri Cem birde benim. Ama oyunu kısa kısayla almamızın asıl sebebi oyunu oynamış olmam



eğlenmeniz, temiz hava alıp güzel bir gün geçirmeniz. Gerçeği dururken oyunun kıyısından köşesinden geçmeye bu başarısız oyuna ne para ne de zaman harcamayı hiç değmez.



İşte oyunun ötesindeki gerçek dünya!

**Firma: Kenny G
Tür: Love Story
Saçmalık Derecesi: 92**

Who Wants to Beat Up A Millionaire

**Firma: Bol para.com
Tür: Ah bir zengin olsam
Saçmalık Derecesi: 98**

Ülkemizde astronomik paralar dağıtan bir sürü yarışma bu sıralar çok moda. Milletimiz Ozal döneminde bu yana başlayan bir alışkanlıkla kısa yoldan para kazanma eğiliminde olduğundan kanallar rating rekorları kırmaya ve bir sürü seyircide paraların hayalini kurmaya ve ağızını suyu aka aka yanşanları seyretemeye bayılıyor. Bu tip yarışmalar Amerika da ve benim görebildiğim kadaryla Almanya da uzun zamandır mevcut. Zaten ülkemizdeki yarışmalarla onların lisansıyla yapılmıyor. Elimizdeki oyunda bu tip bir yarışma ama ortada bariz bir fark var. Bu kez soruları bildiğinizde bir milyoner dövme hakkını kazanıyorsunuz! Dövibileceğiniz 4 adet milyoner var. Bunlar



kalar arasında ayrılık ve nefret tohumları ekebilir" bahanesiyle saklanabilir belki ama kendi bayrağını bile don yapıp gien bir ülkede tabii ki yalnızca eğlence malzemesi olabiliyor. Yarışmada sorulan sorular bizim ülkemizin kültürüyle pek alakalı olmadığından fazla ilerleyemiyorsunuz ve bir yerden sonra oyun gerçekten baymaya başlıyor. Kisacasi bu oyuna da beş para vermeye değil. Bedavaya TV seyredin daha



yl

MDK 2

Deus Ex açıklamasının bir bölümüyle daha beraberiz. Bu ay, geçen ay kaldığımız yer olan 4. görevden devam etmek istiyorum.

Mission 4: Kurt - Alien Orbiter, Earth Orbit 11:50 AM

Checkpoint 4 - A

Başladığınız odanın camını kırıp dışarı çıkmak, 3 Biffi öldürüp alanın diğer ucundaki camı kırın ve borudan aşağı inin. Paraşütünüzü açık tutup aşağıdakileri havada temizleyin ve yere inince yerdeki kilit topunu vurun ve kapidan geçin. Yeni geldığınız büyük alanda önce durup sniper modunda vurabileceğiniz kadar fazla Death Sphere vurun. Dündüz ilerleyip platformun ortasına gelin. Ortadaki yuvarlak platformun altındaki kilidi vurun. Sonra paraşüt yaradımıyla yükselin. En yukarı noktada daire şeklindeki platforma inip etrafında bir tur atın. Sıralanmış kilitlerin önunde durun ve size en yakını vurun. Burada çabuk olmalısınız. Bir kilidi vurunca üzerinde bir platform belirecek bir kaç saniye sonra kaybolacak. Bu sırada siz bu platformun üzerine ziplayıp ikinci kilidi vurup onun üzerine ziplamalısınız. Bu şekilde en

son kilidi vurunca yeni bir hava koridoru açılacak. Bu koridorun hemen arkasındaki platforma ziplayın. Sonra kafanızı hava koridoruna çevirip yukarı bakın. Yukarıda yine bir sıra kilit göreceksiniz. Bunlardan ilkini vurun ve çok hızlı bir şekilde sniper moddan çıkış yapın. Yukarı ulaşınca açtığınız kilit kapanmak üzere. Acele ile aşağıdaki taktiği tekrarlayın yeni hava koridorunu açın. Sonra da yeni platformun ucundaki kapidan geçerek bu alandan çıkmak.

Checkpoint 4 - B

Yeni geldığınız alanda ortada hareket eden 3 kilit var. Bunları bir kere sniper modunda ateş ederseniz dururlar. Bir kere daha ateş ederseniz harekete devam ederler. Üzerlerine paraşütle atlarsanız sizi bir parş uçururlar. Yapmanız gereken odanın duvarlarındaki oyuklara sırasıyla tırmanmak için bu topları uygun yüksekliklerde durdurup, yarattıkları ha-

va akımından yararlanıp sonra tekrar harekete geçirip bir sonraki oyuk için kullanmak. Eğer düşerseniz hemen paraşütünüzü açın çünkü odanın en dibinde kendinden bir hava akımı var ve sizi belili bir yere yükseltiyor. Odanın tepesindeki Sphere' e dikkat edin. En tepedeki kapidan geçince yeri bir odaya gelirsiniz. Burada aşağıdaki ve balkondaki Biffleri indirin ve sonra soldaki kapidan devam edin. Geldiğiniz sahnede amacınız ışıkların altında sağa ve sola çalan müzik bitene kadar hareket etmek. Bitince sahnenin arkasındaki duvar patlıyor ve siz içeri girip yeni bir açık alana gelirsiniz. Bu alanda yerdeki oyukların içindeki 3 Dogan üreticisini patlatında alanın sonundaki kapı açılıyor.

Checkpoint 4 - C

Yeni geldığınız yerdeki Biffleri haklayın. Odanın ortasındaki kaynayan yerde paraşütünüzü açarsanız gizli bir yere çıkarsınız. Karşındaki kapidan devam edip bir tünelde geleceksiniz. Tünelden aşağıya atlatın ve alanın ortasındaki platformun altındaki kilidi vurup hava tüneli ile yukarı çıkmak. Doğru



tüneli bulun ve kapidan geçin. Karşınıza köprünün kırık olduğu bir yer gelecek. Karşıya ziplayamıyorsunuz. Sağda ve solda tuneller var. Bunların girişlerinde de havada duran bir çeşit kurşun ve aşağıdan gelen balonculaklar var. Bu balonculakların üzerinde paraşütünüz açık durarak bu tunellere girin ve kurşunu almış olun. Daha sonra bu tunellerin ucundaki çıkışlarında durup karşı duvarda bir hedef arayın. Bu hedefe sniper modda yeni aldığınız kurşunu seçip vurursanız bu kurşun duvardan sekip kilidi vuruyor. İki tarafta da aynı işi yapında köprü düzeliyor ve karşılık atayıp yoluza devam ediyorsunuz.

Checkpoint 4 - D

Bölüm sonu yaratığına geldiniz. Ortadaki odaya girmeden önce etrafından toplayabileceklerini toplayın. Özellikle Sniper Shield'iniz olsun. Odaya girince Max'i görüyoruz. Sonra Schwang geliyor. İlk iş gözlüğünde 3 kere sniper modda vurmak. Yalnız her vuruştan sonra ziplayıp bir süre havada kalın ki yere yumruk atınca zarar görmeyesiniz. 3 atıştan sonra etrafınızda duvar yıkılacak ve Schwang uzağa gidecek. Elinde de Max var. Elini 5 kere vurunca Max yanına gelecek. Max yanına geldikten sonra da Schwang'ın arkasındaki dönen kilitleri vurarak onu öldürmeliyiniz.

Mission 5: Max – The Jim Dandy, Earth Orbit 2:47PM

Giriş bölümünden önden ve arkadan gelen taş ve metal parçalarından bir süre uzak durun.

Checkpoint 5 - A

Başladığınız odadaki uzleri alın ve odanın ortasındaki mazgala ateş edin. Aşağı düşünce yine bir



mazgal var. Ona da ateş edip yeni odaya gelin. Aşağıda dönen lazerlere dikkat ederek odadaki 4 bilgisayar ekranını dağıtin ve açılan yeni kapıdan en aşağı kadar inin. En aşağıdakiler odanın ortasında gördüğünüz çıkış mazgala ateş edin ve ordan da yeni kapıdan geçin. Geldiğiniz kütüphane nede yolun sonuna kadar gidin. Yoldaki yaratıkları öldürdükten sonra yolun sonundaki kapı kilitli olduğu için yine duvardaki mazgaldan geçeceksiniz. Burada ilerledikten sonra yeşil tüplerin olduğu bir odaya geleceksiniz. Her katta bir yeşil tüplerden birinin arkasında bir bilgisayar var. Bunu patlatınca bir üstteki platforma çıkabileceğinizi sağlayan asansör harekete geçiyor. En üst katta da bir mazgal yardımıyla yeni bir odaya gelyorsunuz. Burada boruların arasından aşağı atlayınca doktorla oynadığınız meydana gelyorsunuz. Meydanda beyaz merdivenin olduğu yere girip tuvaletin dibindeki duvara defalarca ateş edin. En sonunda aşağı inen bir tunnel açılacak ve bir labirenti gireceksiniz. Yolunu bulup aşağıya doğru kavisli bir başka tunelin başına gelin. Tunel bir yerden sonra çökecek ve siz aşağı düşeceksiniz. Odada bir çok Dogan ve kutu var. Ayrıca odanın sağında ve solunda iki adet mazgal var. Suratınızı bu mazgallara döndürünce sağda kalanına tırmanın



ve yine kutulu bir odaya gelin. Burada aşağı atlayınca hemen solunuzda kalan kırmızı duvarda bir çatlak göreceksiniz. Buraya ateş edin ve upuzun tunelden aşağı atlayın. Aşağıda 100'lük pil ve jetpack alacaksınız. Biraz ilerde jetpack'i doldurabileceğiniz istasyon var. İstasyonun önünde biraz bekledikten sonra hareket etmeye başlayacak. Burada save edin ve istasyonun peşinden üçün. Ama yeşil sivya düşerseniz ölü-

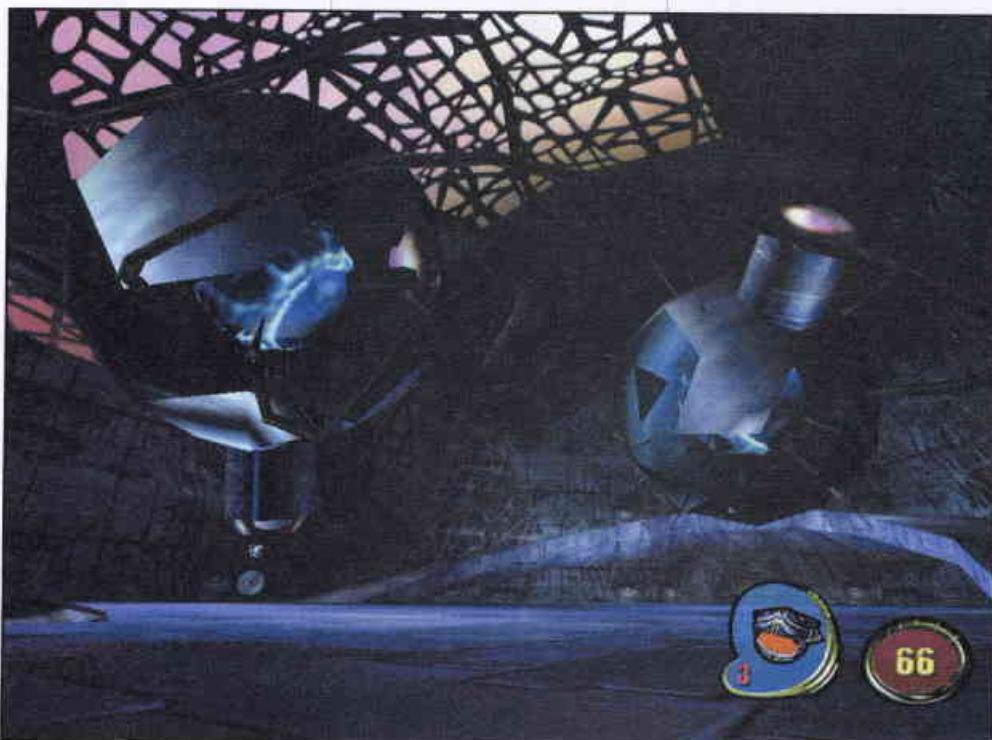
sünüz. Bu yüzden dikkatli olun. İstasyonu sonuna kadar takip ettiğten sonra istasyon bir borunun altında duracak siz de jetpackinizi fulleyip buradan yukarı uçacaksınız. Buada önemli olan 20 civarında yakıt artırmanız çünkü ilerde gerekecek. Yeni geldiğiniz tunnel çökecek ve siz kalan azıcık yakıtınızı kullanarak karşılığa geçeceksiniz. Geçtikten sonra tunnel bitince yumuşak ve dikkatli bir atlayış yapın ve koridordan geçerek bö-

lüm sonu yaratığına gelin.

Bad Max'i yenmenin tek esprisi onun enerji almasını engellemek. Geldiğiniz alandaki uzay mekiğinin içinde 100'lük enerji var ve elinize 4 adet Gatling Gun alıp onun başında durup sürekli siz alırsınız o zaten ayağınıza geliyor. Siz de sürekli ateş ederek ve enerjinizi tazeleyerek onu öldürüyosunuz.

Mission 6: Dr. Hawkins – The Jim Dandy, Earth Orbit 4:23 PM Checkpoint 6 - A

Bölümü başladığınız yerde hemen BFB'yi goruyorsunuz. Size bir bulmaca bırakıyor. Bulmacanın mantığı şöyle: Ortadaki çubukta ışıklar yanıyor. Yanan bir ışıkta çıkan kablolara bağlı düğmelerle verilen zaman içinde sırayla basmazsanız bomba patlıyor. Her düğmeden sonra save edin ve bu bulmacayı bu şekilde çözün. Çözdükten sonra açılan bir kapıdan geçin ve yerin dösemesinin kırık olduğu yere gelin. Ufak parçaların üzerinden zıplarak geçin fakat çabuk olun çünkü parçalar bir sure üzerinde durunca düşüyorlar. Geçtikten sonra deminki bulmacayla aynı mantıkta fakat biraz daha zor bir bulmaca var. Bunu da çözün ve sonra etobur bitkinin yanına ilerleyin. Bitki size yardım etmeniz için plutonyum verecek. Bunu





DÜZENLEME: TURKCELL İNŞAAT

İçinde azman bir yaratık olacaksınız ve tekme tokat Dogan'ları temizleyeceksiniz. Sonra da açılan gizli geçitten geçerek ilerleyeceksiniz.

Checkpoint 6 - B

Yeni bomba. Yeni bulmaca. Mantık aynı. Ama çok daha zor. Hem de bu sefer yukarı merdiven kullanarak çıkışınız da gerekiyor. Dikkatlice çözün. Sık sık quicksave kullanın ama sakin yanlış bışış yapınca kullanmayın. Bombayı halledince odada açılan kapıdan geçin. Yeni oda da yine bomba var. Fakat bu sefer çok daha karışık ve elinizdeki çakmağı kullanmanız gerekiyor. Karanlık yerlerde çakmakla takip edecek sizin kabloları. Bunu da bitirince odadaki kapıdan geçip asansörle bölüm sonu yarattığı olan BFB'ye gelyorsunuz.

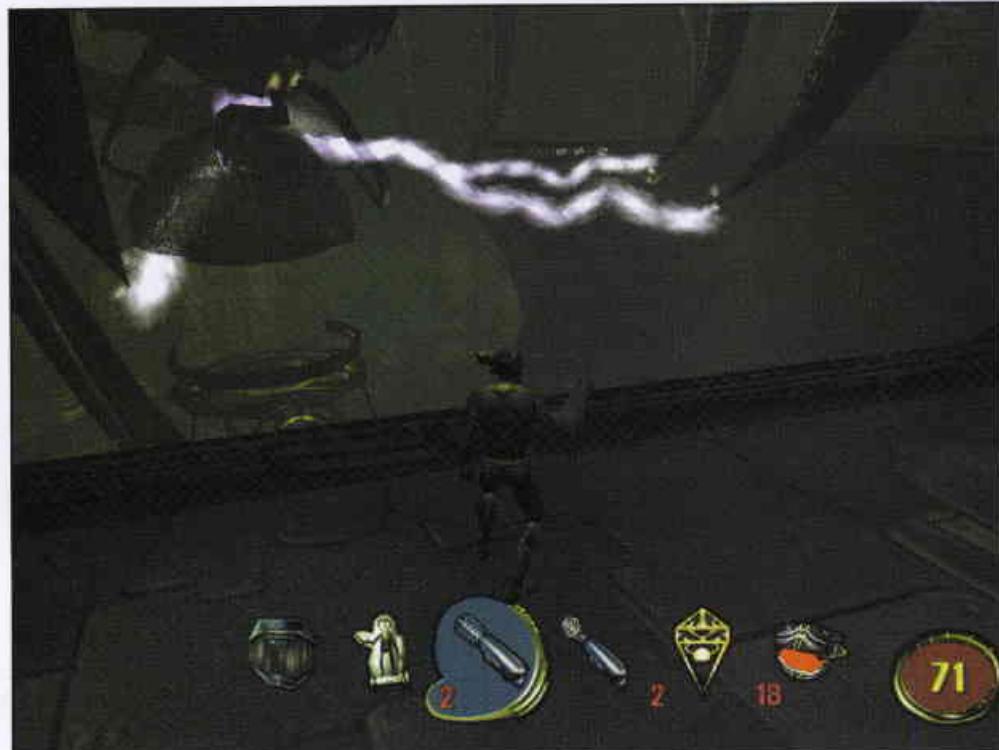
Checkpoint 6 - C

Burada iki aşamada öldürülürüz. İlk aşamada aşağı inip yukarıya kadar çıkan kutuların yanından plutonyumu alın ve içip yukarı tırmanın. Plutonyumun etkisi geçmeden BFB'nin üzerine atlayın. Sonra aşağı inip yeniden aynı yerden yeni gelen plutonyumu alın ve bu işi 3 kez tekrarlayın. BFB'nin zırhı kaybolunca elinizde baget ekmek varsa onu tost makinası ile yoksa da tost ekmeği ile BFB'nin enerjisini bitirin ve bölüm geçin.

Mission 7: Kurt

Checkpoint 7 - A

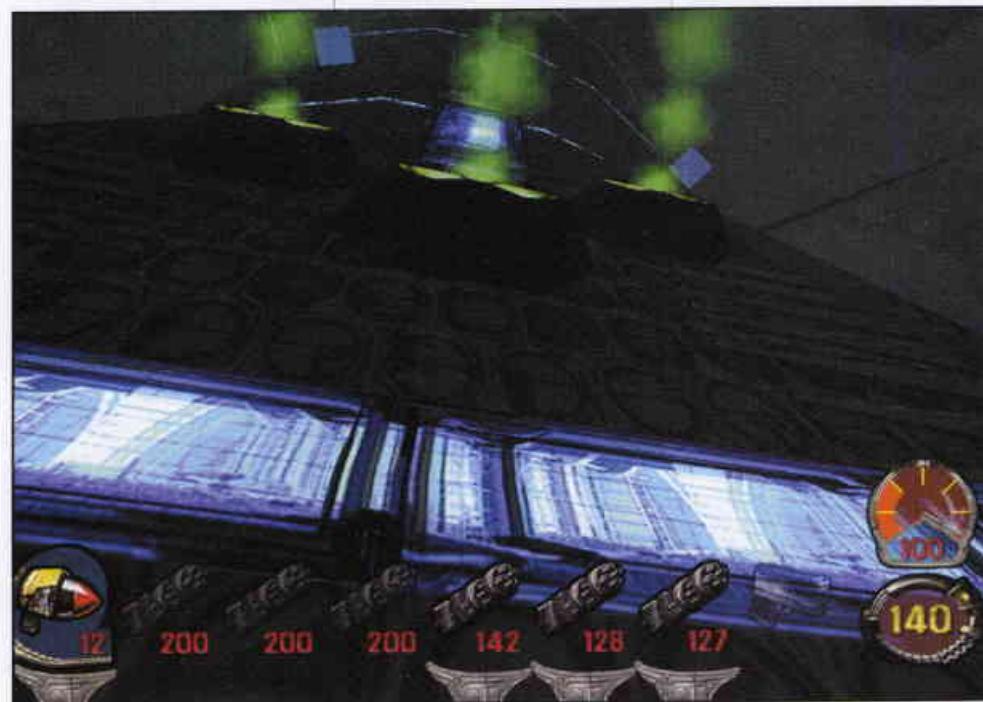
Bölüm başladığında çabuk davranışmalısınız. Schwang sizى uçan bir gemiyle takip ediyor ve eğer durursanız tepenize ateş ediyor. Eğer yavaş hareket ederseniz altınızdaki platformu yıkıyor ve yine olan size oluyor. Bu yüzden olabildiğince çabuk koşun. Yol ağzına geldiğinizde sağ kolu takip edin. Arkaınızda gemi bir süreliğine kaybolacak ve sonra önünüze çıkacak. Size yine durmadan devam edin ve karşınıza çıkan kapıya ziplayıp kapıdan geçin. Kordondan sonra yeni geldiğiniz odadaki yeşil yaratıkları, conhead'leri ve laser silahlarını vurun. Odanın tavanında jet motorları göreceksiniz. Önce ilerleyip daha aşağıda kalan platforma inin. Buradaki borunun içi boş ve yukarıdan sürekli yaratık geliyor.



Checkpoint 7 - B

Kendinizi sağlamaya alınca borunun altındaki mazgalda durun ve diğer jet motorlarından en sağdakinin altında dönen kilidi vurun. Sonra biraz ilerleyip soldağınındaki kilidi de vurun. Bu sırada borunun altında bir hava tüneli oluşacak. Buradan yukarı çıkin. Yukarıdaki kilidi de vurduktan sonra tekrar aşağı inin ve son kalan jet motorunun altındaki kilidi de kırıp borudan yukarı çıkin ve açılan kapıdan geçin.

açılıyor. Aşağı inin fakat laser silahlarına dikkat edin. Aşağıdaki tunelin dibinde mortar var. Bunu alıp yukarı çıkin. Yukarıda bekleyen iki yeşil yaratığa dikkat. Sonra mortarı odanın girişte sağ tarafında kalan duvardaki balkona benzeyen yapının içine sniper modunda atın. Oranın altındaki cam kırılıncı oranın içindeki kilidi vurun. Sonra tekrar aşağı inip biraz önce mortar aldığınız yerden şu duvardan seken kurşunlardan alın. Tekrar yukarı çıkin. Odanın





girişine son kez gelin. Girişte sola yerde pembe bir nokta var. Buranın üzerine çökün ve tam karşınızda duvardaki pembe noktaya nişan alarak seken kurşunu atın. Birkaç denemeniz gerekebilir. Sonunda oradaki kilit de açılıncaya yine aşağı inip kurşunları aldığından yerde açılan kapıdan yolunuza devam edin. Tekrar açık alana çıkyorsunuz. Schwäng yine gemisiyle tepenizde. Siz en yakındaki yola atlayın ve seri bir şekilde zıplayarak koşun. Yolayımında sağ takip edeceksiniz. Eğer ayrıca kadar gelememişişeniz paraşütünüzü açın ve sağa doğru süzülün. Kapıya ve onundeki platformu göreceksiniz.

Checkpoint 7 - C

Koridordan ilerledikten sonra geldiğiniz odada yine jet motoruna benzeyen 3 yapı var. Önce yeşil yaratıkları temizleyin. Daha sonra burada ilk kez karşınıza çıkacak olan aynı yaratıkların gözümüz olanlarını da temizleyin. Bu oldukça zor. Fakat çok az seçebildiğiniz yaratıkları öldürmezseniz rahat bırakmazlar. Unutmayın kafalarındaki camı sniper modda vurmalısınız. Odaya girince uzaktaki iki tane deniz sajıdaki yapının altındaki camı kırın. Bir kilit topu düşecék ve zıplamaya başlayacak. Sabır içinde bunu sni-

per modda vurun. Gerçekten el alışkanlığına ve sabıra ihtiyacınız var. Topu vurunca kırığınızı camın altındaki hava akımından yararlanarak yükselin ve gördüğünüz koridora girin. Burada sizin yine görünmez yaratıklar bekliyor. Odada iki adet teleskop benzeri alet var. Ucu aşağıya dönük olanın ucundaki camı kırın ve içinde dönen büyük kliide ateş edin. Aletin içinden ufak bir kılıf çıkaracak ve zıplamaya başlayacak. Burada sabır ve el alışkanlığının ek olarak şansa da ihtiyacınız var. Bu kılıfı de vurduktan sonra ucu yukarıya dönük aletin ucundaki camı kırın ve içine mortar atın. Mortar girince bir kilit daha çıkacak. Onu da sabır içinde vurunca teleskoplardan birinin üstünde bir kilit gözükecek. (Abartmışlar farkındayım) Onu da vurunca odanın yerinde bir delik açılacak ve siz o delikten geçip gideceksiniz.

Checkpoint 7 - D

Yine aşıkkık alandaınız. Karşınızda yine Schwäng. Platformun sonunda doğru koşun ve sol tarafına zıplayıp paraşütü açın. Aşağıda yuvarlak ışıklı mazgalı bir yer göreceksiniz. Buraya sağ sağlım inin. 3 tanesi power-up'ı alın. Ve teleporterden geçin. İşinandiğiniz yerdeki kapıdan geçin. Oldukça büyük bir salona geldiniz. Bu

salonda ortadaki aletin ozelliği altında bir hava akımı olması ve içinde de siz odaya girdiğiniz yere döndüren bir teleporter olması. Salonun çevresinde ise sütunlar var. Bu sütunların içindeki kilitleri vurdukça yeni yaratıklar çıkarıyor. Ve çıkan yaratıkları bitirince ortadaki alete o sütundan güç geliyor. Bütün sütunlardan güç gelince alet çalışıyor. Ve altını deliyor. Sizde yerdeki deliye girerek salonдан ayrılyorsunuz. Sütunları ve kilitleri saat yönünde dolasmayı ihmal etmeyin. Hava tünellerinden geçerek yeni geldiğiniz odada yine zıplayan kilitler var. Fakat bu sefer iş biraz daha kolay. Çünkü topların izlediği yollar belili. Biraz bekleyip tam zamanında ateş ederek topları vurabiliyorsunuz. Topları vurdukça karşısındaki mazgalardan hava çıkmaya başlıyor ve siz bir üst seviyeye çıkıyorsunuz. En üst seviyede karşınıza çıkan kapıdan sonra bölüm sonu yarattığını göliyorsunuz.

Checkpoint 7 - E

Uzun platformu geçip yuvarlak olanın üzerine çıkışınca Schwäng meşhur gemisiyle geliyor. Burada yapmanız gerek çok basit. Sniper mode'a geçip geminin üzerindeki sarı oyukların içinde duran topları vurmak. Hepsi bitene kadar dayanın. Çünkü gemi sürekli ateş

ediyor ve sürekli adam yolluyor. Gelen adamlara karşı bütün sniper shield'larınızı ve laser gun'larınızı harcayın.

Mission 8: Max – Lower East Side, Swizzle

Firma 4:1 7PM

Checkpoint 8 - A

Bölümü kuçukkuşumla sokaklarda başlıyoruz. Peşimizden birkaç uçak ve Dogan takip ediyor. Biraz dolaştıktan sonra 4 tane üst üste konulmuş metal tenekeleri kırarak içeri giriyoruz. Geldiğimiz yerde 2 tane Biff var. Bırları hala hâlinde yenerileri çıkıyor. Toplam 6 tane Biff hala hâlinde ortadaki platform açılacak. Buradan içeri sızılıyorum. İlk geldiğiniz odada yuvarlak bir kapı. Onun da çevresinde 5 tane ışık var. Bu ışıkların hepsiini vurun. Kapı açılıncaya teni geldiğiniz disco gibi odada tavanda ortada duran yapıya ateş edin. Onu yere indirince yine bir kapı açılacak ve siz yeni bir koridorla büyük bir alana gireceksiniz. Bu alanda karşınızda asılı duran bir bilgisayar ve ekranları var. Bu bilgisayarın etrafında dönerken havada hareket eden ufak platformlar olduğunu göreceksiniz. Amaç bu platformları iyi izleyip, uygun platformları kullanarak ana bilgisayarın tavana bağlı olduğu 3 bağlantı noktasını vur-

mak. Bunu başırmca alanın tabanında bir yer deliniyor. Burada dikkatli olalım. Deliğin içindeki antenin üstüne düşmeye çalışın. Enerjinize dikkat etmeyi unutmayın. Bu antenin üzerine düşunce ucundaki iki tane ince çıkıştıldan birinin üzerine çikip antenin içine girin. Bu iş oldukça zordur. Save kullanmayı unutmayın.

Checkpoint 8 - B

Antenin içinde ilerledikten sonra geniş bir uzay gemisi otoparkına düşecksiniz. Buradaki 3 gemiyi vurunca yeni bir gemi gelecek. Bu geminin içine girin ve kokpitteki kırmızı düğmeye basın. Gemi bir kapıyı vuracak ve siz de o kapıdan geçip gideceksiniz. Sağıda ve solda Gatling Gunlar var ve alıkça yenileri geliyor. Burada silah stoklayabilirsınız. Şimdi en büyük antendesiniz Yukarı kadar adım adım çıkacaksınız. Önce kendiliğinden dolan Atomic Jet-packınızı alın. Sonra Antenin Üzerindeki çıkıştıla ziplayarak yükselmeye başlayın. Hep sağa doğru döneceksiniz. Bazı yerlerde dümdeş yukarı çıkacaksınız. Bazı yerlerde bir sure havada kalmamanız gerekecek. Böyle durumlarda kullanacağınız taktik olabildiğince seri bir şekilde packınızı ateşeyip bırakmak. Bu sırada havada asılı kalacak, aynı zamanda motoru dolduracaksınız. Daha sonra dışarıya çıktıktan sonra ince antenlere geleceksiniz. Kural yine aynı. Sağ soğru bir antenden diğerine uçacaksınız. Bütün antenler bitince ortadaki ana kolona girip çıkan dil şeklinde platformlar var. Bunları da sırayla takip edeceksizez. Bunlar takip edildikten sonra bir sıra daha çıktıktan sonra karısınıza çıkacak ama bunların özelliği üzerine doğduğunuz anda aşağıya inmeleri. Bu yuzden çok çabuk üzerinden ziplayıp bir diğer antene ulaşmalısınız. Bütün antenler aşağı inince yukarı doğru çıkan yeni bir dil platform serisi daha çıkacak. Bunları da tırmanınca sonunda ana kolonun bağlılığı bir boru göreceksiniz. Bunun içine girin ve yeni mekana gelin. Yeni mekanın tek olayı yere deği meden karşılıkla ulaşmak. Bunu da yukarıda dediğim taktikle yapabilirsiniz.

Checkpoint 8 - C

Sonunda Schwäng karşımızda



Yapmamız gerekenler basit. Bulunduğunuz yerin duvarlarında çıkıştılar var. Bunların da ucunda kırmızı tuşlar. Bu tuşlara Schwäng yanındayken basın. 3 tane tuşa basıp birkaç saniye de ateş ederseniz iletebet Schwängden kurtuluyoruz.

Mission 9: Dr.

Hawkins – Swanky Sizzle Heights, Swizzle Firma
Checkpoint 9 - A

Başladığınız alandaki yaratıklara hiç dokunmayın. Bu alandan üç çıkışınız var. Biri alt seviyedeki çıkış, diğeri üst seviyedeki çıkış. Sonucusu ise gerideki teleporterlerden biri. Bu bölümdeki amaç bir aletin 3 ayrı parçasını toplamak. Bunu istediğiniz sıraya yapabilirsiniz. Önce alttaki çıkış gidelim. Buradan geçince kendinizi dar bir koridorda bulacaksınız. Bu koridordaki yaratıkları temizlemeye hiç uğraşmayın. Aralarından mümkün olduğunda az enerji kaybederek koridorun sonundaki kapıdan tekrar tünele girin. Şimdi geldiğiniz yerin karşısında demir tellerin arkasında Doganlar ve parçalardan bir tanesi var. Soldan labirentin girisine. Amaç bu labirentten bu tellerin arkasına ulaşmak. Bu labirentte sakin sıklayıpm pes edeyim demeyin çünkü 9. bölümdeşiniz. Bu labirent çok fazla yardımcı olamayacağım çünkü burada yol

tarifi çok zor. Yanlız verilebilecek birkaç ufak tip var. Bunlardan ilkı şu sürekli gaz çıkarılan yaratıklardan birini gördünüzmu peşinden gidin. Yakalamanız imkansız ama en azından gittiği yone saparsanız onlar sizin çıkışa götürüyor. Yol-

da Mr. Fizzy'ler var. Bunları toplamayı unutmayın çünkü yolda enerji kaybetmek zarında kalabiliyorsunuz ve Mr. Fizzy'niz yoksa labirentten çıkamazsınız. Yolda gördüğünüz buttonlara basmanız bir yaran var. Fakat bunun için la-





birentin başka bir yerinde bir oda ya girmelisiniz. Tavsiyem bunu denememenz yoksa oyun dunyasından uzaklaşmak zorunda kalabilirsiniz. Söz konusu mekana geldiğinizde Dogan'lar var. Bunlara uğraşmak isterseniz uğraşın ama uğraşmadan aleti alıp hemen tele-

port olmanız en iyi. Teleport olunca yine başa dönüyorsunuz.

Checkpoint 9 - B

Bu sefer üst seviyedeki koridoru izliyoruz. Bu arada üst seviyedeki power-up'ları almayı unutmayın. Koridorun sonuna geldiğinizde karşınıza bir tünel çıkacak. Tunelin tabanı kırmızı lazer işinlarından oluşuyor. Ve bu lazerler belli bir periyoda bağlı olarak yanıp sönyor. Bu periyodu iyi gözlemlenmelii yeri gelince ziplamalı veya tünelin içindeki kenar boşuklarını kullanmalı ve bu şekilde karşıya ulaşmalısınız. Burayı geçtikten sonra düğmelerle oynayacağımız bir bulmacaya sira geliyor. Burada ilk düğmeye basınca ilk sira kalkıyor ve 2 düğme ortaya çıkarıyor. Burada önce save edin sonra düğmeleri deneyin. Doğruyu bulunca saveinizi load edip enerji kaybetmeden direkt ona basın. Bu taktikle bütün engelleri kaldırın ve koridora girin. Aralardaki Dogan'lara dikkat. Koridordan geçtikten sonra yine laserli bir yere geliyorsunuz. Fakat buranın periyodu daha değişik. Burayı bitirince yine bir koridorda yeni bir laserli tünele geliyorsunuz. Burada önce gönül rahatlığıyla yürüyebiliyorken yanındayken köprü bozuluyor ve zorlanıyorsunuz. Burada dikkatli olun. En son bağlandıgımız yer aletin 2. parçasını alacağız yer. Burada yine bir düğme oyunu var. Once karşında yuka-

ndaki platforma gidip sarı tuşa basıp oyunu başlatın. Sonra geri gelirken her aşamada 3 düğmeden geçiyorsunuz. Yine aynı save taktığını kullanın. Butün düğmeleri aşama aşama geçtikten sonra ilk sarı düğmeye bastığınız yerde aletin ikinci parçasını bulacaksınız. Buradan yukarı teleport olun ve başlangıç yerine gelin.

Checkpoint 9 - C

Teleporterden geçerek yukarı çıkmak. Sonra koridordan geçin. Geldiğiniz odada direk karşıya gitip tekrar teleporterden geçin. Yeni geldiğiniz yerde sütnüların arasında Dogan'lar var. Onlardan kaçarak havada platformların durduğu yere gelin. Merdiveni kullanarak en yukarıda teleportera çıkışın. Teleporterden geçince geldiğiniz odada bir bulmaca var. Yerde 3 tuş var. Karşınızda da bir platformda bir Conhead yürüyor. Sizin yapmanız gereken önce soldaki sonra sağdaki sonra da ortadaki tuşlara basarak 3 adet conhead'ı aşağıda rendeye atmak ve ortadaki tüpü doldurmak. Conhead'lerin ekran dışına çıkmamasına dikkat edin. Bu işi yapınca bir teleporter ortaya çıkacak ve ondan geçeceksiniz. Son geldiğiniz yerde ise ışıklı bir oyuncu var. Once karşınızdaki uçan platforma çıkışın ve karşıya geçip aletin 3. parçasını alın. Sonra geri dönüp platformun etrafındaki 3 butona sırasıyla basın.

Bunlara bastığınız sırada her butona yakın olan mavi lamba yanıyor olmalı. 3'ünü de yaparsanız bir teleporter açılıyor ve siz yine başa dönüyorsunuz. Baştaki telefon klubesinin içindeki yaratıkları pumpernickel atarak yokedin ve bölümün geçin.

Mission 10: The Imperial Palace, Swizzle Firma, 9:01 PM

Bu bölümü istediğiniz karakterle oynayabilirsiniz. Once Kurt'ten bahsedelim.

Kurt:

Dışarıda başladığınız bölümde sağ taraftaki havalandırmadan içeri giriysiniz. Havalandırmada dikkatli olun. İçeri girdiğiniz uzun koridordan sonra çıktıığınız büyük salonu da diğer kapısından terkedin. Son olarak çesmeli meydanda merdivenin en tepesinden sağ tarafa atlayın ve o platformu takip ederek kapıyı bulup Zizzy'nin yanına gidin.

Kurt tüm enerjisini bitirince içine girecek. Önce kalp ve böbrekleri vuracak. Sonra çiğnlere mortar atacak. Sonra gözleri vurarak yereinden çıkışın onları uçarken de vuracak. En son beyinin etrafındaki kilitleri vuracak ve beyini vurup oyunu bitirecek.

Max:

Max on kapıdan girecek. Ama on kapıdan girdikten sonra bir süre karşınızda kapı açılmıyor. Once çıkan bütün Biffleri öldürmeliiniz. Daha sonra ilerleyip çesmeli meydana çıkan koridora gireceksiniz. Yine merdivenin tepesinden sağa atlayın. Zizzy'ye kadar gidin. Max Zizzy'nin içinde bütün organları Kurt'de olduğu sırada fakat sadece vurarak oyunu bitiriyor.

Dr.Hawkins:

Doktor başlangıçta sola giderek merdivenyle surlardan şatoya giriyor. Dışarıda uzun yoldan sonra içeriye tam gerekli merdivenin başında giriyorsunuz. Hemen solundaki platforma çıkışın kapıldan geçerek Zizzy'ye kadar gidin. Doktor bütün organları aynı sırayla plutonium kullanarak yokediyor. Bagetleri ve tost makinesini de unutmuyor.

Hayırlı uğurlu olsun.

DEUS EX

Deus Ex açıklamasının bir bölümyle daha beraberiz. Bu ay, geçen ay kaldığımız yer olan 4. görevden devam etmek istiyorum.

Görev 4: Hong Kong

UNATCO HQ'ya geldiğinizde Alex'ten yeni bir mesaj alacaksınız. Manderley'e rapor vermenizi isteyecek.

UNATCO HQ'ya girin ve ikinci kattaki Manderley'in ofisine girin. Sekreteriyle konuşun. Sizden Jaime Reyes'i bulmanız isteyecek. Manderley'in ofisine girip onunla konuşun. Bir sonraki göreviniz Hong Kong'da geçecekmiş. Helikopter pistine gitmeden önce UNATCO HQ'da dolasıpm Jaime Reyes'i bulun ve onunla konuşun. İkinci kata bulunan dinlenme odasına girdiğinizde Walton Simons ile konuşan Jaime Reyes ile karşılaşacaksınız. Konuşmalarına kulak kabartın ve sonra her ikiyle de ikişer defa konuşun.

Jaimie ve Walton'la işiniz bitince üçüncü kata gidin ve Sam Cartor ile konuşup silah ve cephaneyi alın. Artık helikopter pistine gidebilirsiniz. Jock sizi Ton Hotel'in çatısında bırakacak ve yeni göreviniz hakkında mesaj yollayacak. Otel çatısından inen merdiveni bulun ve yanın çıkışından aşağı inin. On kapıdan Ton Hotel'e girin. Recepstiyona yaklaşınca Gilbert ile Sandra Renton'u tartışırken göreceksiniz. Ofise girin ve Gilbert ile konuşarak ona tabanca verin. Merdivenleri kullanıp ikinci kata çıkarın.

Siz merdivenlerden çıkışken JoJo ofise doğru gidecek. JoJo'yu takip edin, ama pek yaklaştırmaya dikkat edin. JoJo ile Gilbert arasındaki tartışmayı dinleyin. Eğer Gilbert'e silah verdiyseñiz JoJo'yu temizleyeceğ. Eğer vermediyseñiz bu iş sizin yapmanız gerekiyor. Bu iş de bitince ikinci kata çıkıp Paul'un odasına girin. Odaya girmek için anahtarlarını kullanın. Paul ile konuşunca size görev verecek.

Ton Hotel'den çıkış ve Hell's Kitchen sokaklarında ilerleyin. NSF üssüne giden yol, girişinde bariyerler olan uzun bir tünelden geçiyor. Tüneli takip edin ve NSF üssünün önündeki nöbetçiye etrafa bakındığınızı söyleyin. Üssé yaklaşınca Paul'den mesaj alacaksınız. NSF üssüne girin.

Üssü araştırmaya başlamadan önce sağ taraftaki tamir robotunu kullanarak bioelektrik enerjini şarj edin. Üssü dolasın. Tuvaletlere bakın. Kadınlar tuvaletinde NSF HQ bodrum anahtarını bulacaksınız. İkinci kata çıkış ve oradaki kilitli kapayı bulun. Kapıda maymuncuk kullanın ve odanın içindeki verikübünü okuyarak NSF üssü güvenlik sisteminin login ve şifresini (Jefferson, newrevolution) öğrenin.

Üçüncü kata çıkış ve kontrol odasına girin. Bilgisayar odasını doldurmuş olan halon gazi hakkında bilgi almak için verikübünü okuyun. Eğer hazmat gıysisi kullanırsanız içeriide gaz olsa bile bilgisayar odasına girebilirsiniz. Kontrol odasının köşesinde bilgisayar odasını havalandıran bir düğme bulunuyor. Düğmeye basarak k

gazı boşaltın. Bilgisayar odasına girip güvenlik terminalini kullanın. Kamerayı kapatın ve bodrum kapısını açın.

NSF üssünün ilk katına geri dönen ve az önce açmış olduğunuz kapıya girin. Burada iki seçenekiniz bulunuyor. Lazer alanlarını ve taretleri zıplayıp saklanarak geçmemi deneyebilir, veya kilitli kapıyı havaya uçurarak ya da maymuncuk yoluyla açabilirsiniz. İçerdeki güvenlik terminali ile kamerayı kapatın, kapıları açabilirsiniz. Tünelde ilerleyin ve son lazer alanı kışına gelin. Alanların üzerinden zıplayın ve aralıklarda saklanın.

Sondaki odaya girin ve yerdeki verikübünü okuyarak Paul'un UNATCO hakkında vermiş olduğu bilgileri öğrenin. Dolabı patlatın ve ya bir şekilde açın ve içe

riktaki verikübünü okuyun. Bu kütpe çok önemli bir bilgi mevcut. NSF üssünün çatısındaki uyduları ve iletişim sistemini çalıştırarak için gerekli şifreler.

Bordumdan çıkış ve üssün içindeki merdivenleri kullanarak çatı-

ya ulaşın. Uyduların yanındaki binaya girin ve buradaki kişisel bilgisayar kullanın (mcollins/revolution). Tüm düğmelere basarak uyduları ayarlayın ve iletişim odasını açın. İçeri girip ikinci kişisel bilgisayarı da kullanın (napoleon/revolution). Düğmeye basarak iletişim gönderin. Bu, mesajı yollayacak ve Paul ile Walton Simons'dan mesaj alacaksınız: UNATCO askerleri peşinize düşmüştür.

Şimdi Ton Hotel'e dönebilirsiniz. NSF üssünden çıkış ve tercihen kimseye görünmemeye çalışarak Ton Hotel'e dönün. Merdivenlerden çıkış Paul'un odasına girin. Paul ile konuşun, konuşmanız başladıkten sonra siyahlar içinde bir adam kapayı çalacak ve Paul size camdan kaçmanız söyleyecek. Eğer bunu yaparsanız Paul olsun. Bunu yapmak yerine siyah adamlı haklınlı Paul'un güvenliğini garantilemek için otel lobisini tezahürateniz gerekiyor. Aslında Paul'un olması oyuna pek etki etmiyor ama eğer hayatı kalırsa onu diğer görevde de görevceksiniz. Paul size Battery Park'a kaçmanız söyleyor ve metro sistemi için şifre veriyor.

Eğer Battery Park'a kaçmaya çalışırken herhangi bir yerde ölüseñiz otomatik olarak diğer görevde işlenenacaksınız. UNATCO devriyeleri ve güvenlik robotları etrafından dolaşarak metro sistemine ulaşın. Keypad'ı kullanın ve 6282 şifresini girin. Anna, metroda yolunuza kesecek. Onunla dövüşmeniz gerekiyor. Eğer onu öldürürseniz, sonraki görevde karşınıza çıkmayacak. Eğer o siz öldürürseñiz, sonraki görevde işlenenacaksınız. Eğer Battery Park'a ulaşabilirseniz Gunther ile karşılaşacaksınız ve sonraki görevde işlenenacaksınız.

Görev 5:

Majestic 12 Facility

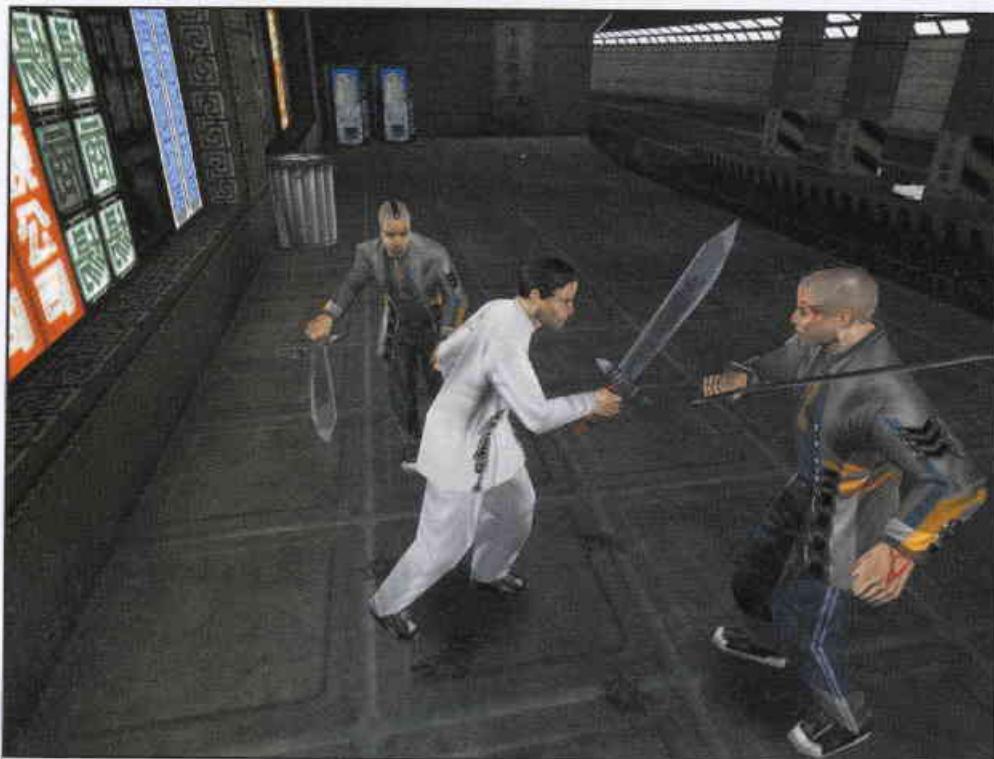
Açıldığı zaman kapıdan çıkip koridora kaçın. Kilitli olmayan hücreye girin ve iki torba soya yemeğini alın. Onları kullanarak sağlığını biraz düzeltin. Masadaki MJ12 nöbetçi odanın önüne doğru gittiğinde sandığın tepeinden sopayı alın. Masadaki verikübünü okuyarak gözaltı hücreleri (4679) ve gözaltı engel kapısı (4089) şifrelerini alın.

En son hucre engelini açmak için 4679 şifresini kullanın. Cesedi inceleyerek maymuncukları ve ps20'yi aldıktan sonra yandaki hucredeki NSF teröristini serbest bırakın. MJ12 nöbetçisini halledeerek tabancasını alın. Masadan cephanen bulabilirsiniz.

Masanın sağ tarafındaki kameralardan eğilerek saklanın ve gözaltı bölgésine doğru gidin. Miguel size yardım önerdiğinizde isteriniz kabul edin. Ana kapının yanındaki keypad'ı kullanarak 4089 şifresini girin. Daedalus'tan buradaki amaçlarınız hakkında yeni bir mesaj alacaksınız. Daedalus'un vermiş olduğu haritayı veya kompleksin içindeki yol işaretlerini takip ederek robot bakım bölümünde ulaşın. Robot bakım alanının gizlice, sandıkların arkasından eğilerek geçin.

Cephanelik kısmında iki tane güvenlik robotunun devriye gezdiğini göreceksiniz. Araılıklarda saklanarak ve robotların arkasında kalmaya dikkat ederek robotlara görünmemeye çalışın. Cephanelik kapısının yanında bir güvenlik keypad'ı bulacaksınız. Bu kapı üzerinde multitool kullanın ve cephaneliği girin. Buradaki MJ12 ajanını haklayın. İçeride çalışır durumda bir kamera var, multitool kullanarak kamerası etkisiz hale getirin. Burada eger kullanmak isterseniz birçok silah bulabilirsiniz.

Bir sonraki hedefiniz ilkyardım bölgesi ve nano laboratuvarı. Buraya ulaşmanın en kolay yolu usun altından geçen yollar. Gözaltı merkezindeki yer havalandırmasına girin ve üssün altından ilerleyin. Odaların altından geçtiğe Daedalus size hangi odanın altında bulunduğuunu söyleyin. Nano laboratuvarına ulaşana kadar havalandırmadan ilerleyin.



Odoya ulaşınca havalandırma dan çıkin ve buradaki MJ12 ajanlarından kurtulun.

Laboratuvarları araştırın. Burada asıl ulaşmanız gereken kısım cerrahi bolge [ki burada Paul'u ölü veya diri bulacaksınız]. Bilim adamlarıyla konuşun ve Dr. Moreau'nun yerini bulun. Size cerrahi kısım için şifre olan 0199'u verecek. Diğer ofisleri de araştırıp güvenlik terminali login'ini (mj12) ve şifresini (invader) bulun. Paul ile konuşarak görev amacını tamamlayın.

* * *

Daedalus size bir mesaj gönderecek ve çıkış kapısının şifresi olan 1125'i verecek. Komuta merkezinin yanındaki çıkışın yeri ni tespit edin. Bekçi köpeklerinden ve MJ12 devriyelerinden sakınarak kapıdan çıkin. Resepsyon bölgesinde koşarak geçin ve UNATCO HQ'ya ulaşınca kadar devam edin. Aslında MJ12 ussu, UNATCO HQ'nun yasak olan dordüncü katıydı. UNATCO nöbetçilerinden sakınarak üçüncü kata çıkin. İlkyardım laboratuvarındaki Jaime Reyes'i bulun ve onunla konuşun. Sizi yardım teklif edecek. Sam Carter'in cephaneliğine giderek onunla konuşun. Siz yardım teklif etmeyecek ama cephaneliğinden dilediğiniz gibi yararlanabileceksiniz.

Alex Jacobson'ın ofisine girin

ve onunla konuşun. Kaçmanız için tek yolu Anna Navarre'yi öldürmek olduğunu söyleyecek. Alex size UNATCO'nun ana kapılarını açacak olan anahtarları verecek, ama bunun için önceki ortağımı öldürmeniz gerekiyor. Anna oldukça kuvvetli bir düşman, o yuzden onu alt etmek için kaba kuvetten başka yollar bulmalıdır.

İkinci kata çıkararak Manderley'in ofisine girin – Manderley o anda Walton Simmons ile konuşuyor olacak. Her ikisiyle de konuşuktan sonra tekrar Manderley ile konuşłużda sizi saldıracak (büyük ihtimale odadan çıkarık). Manderley'i temizleyin ve kişisel bilgisayarını kullanarak login (jmanderly) ve şifreyi (knight_killer) girin. "Decrypt Agent Anavare's Killphrase" seçeneğini seçin. Üçüncü kata gidin ve Anna ile Gunther'in ofisine girin. Gunther'in bilgisayarına girin ve login (ghermann) ile şifreyi (zeitgeist) kullanın. Tekrar Decrypt seçeneğini seçin.

Birinci kata inin ve çıkışın yanındaki Anna ile karşılaşın. Eğer her iki decrypt seçeneğini de kullandığınız JC onu "flatlander woman" olarak tanıtabak ve Anna Navarre olacak. Üçüncü kata geri dönün ve Alex ile konuşun. Anna öldüğünne göre size UNATCO'a giriş anahtarlarını verecek. Birinci kata dönün ve çıkış kapı-

sında anahtarlarını kullanın. Recepşiyonu geçin ve UNATCO HQ'dan çıkin. Helikopter pistine ilerleyin ve o anda helikopterin içinde bulunmakta olan Jock ile konuşun. Helikoptere bineceksiniz ve Hong Kong ve Tracer Tong'a doğru yola çıkacaksınız.

Görev 6:

MJ 12 Facility

Gizli MJ12 binasının içinde helikopterin dışında başlıyorsunuz. Ne yazık ki hedefinize ulaşamamışsınız. Jock size helikopterin kaçırıldığını belirten bir mesaj yolluyor.

Hangari dolaşmaya başlayın, şimdilik MJ12 tehlikesi görünmüyor. Kişiye girmeden veya uçuş kontrol güvertesine girmeye çalışmadan önce hangarin altında biraz keşif yapınsanız hiç de fena olmaz. Burada havalandırma sistemleri yoluyla gaz sistemleri bulunuyor, bu yolla birkaç MJ12 nöbetçisinin hakkından gelebilirsiniz. Tamir robotunun yanındaki yer panelini bulun ve açın. Başınızın üzerindeki boruları takip ederek türnelde ilerleyin. İlk soldan dö-

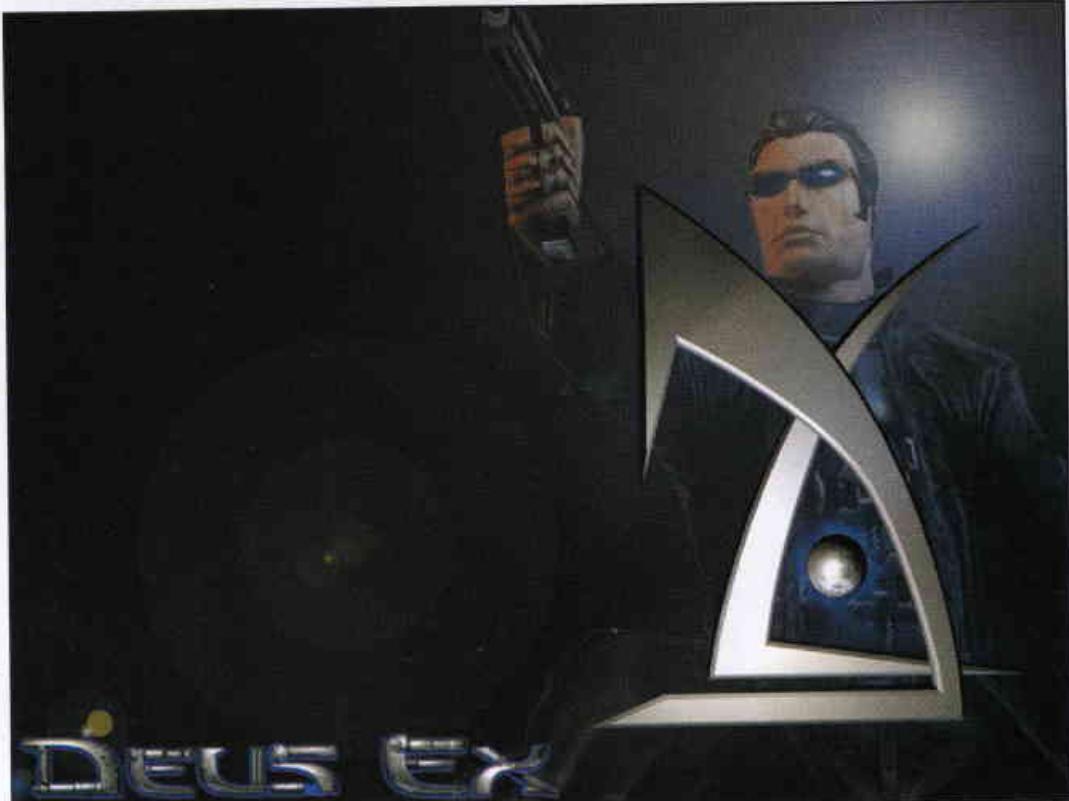
Şimdi gazi serbest bırakmanız gereken bir bölgedesiniz. Jock size buradaki ekipmana dikkat etmenizi söyleyen bir uyarı gönde-



recek. Tekrar havalandırma dönenin (henüz gazi bırakmak için gerekli olan şifreye sahip değilsiniz) ve tünelden boruları izleyerek devam edin ve bir sonraki yerden sağa dönün. Izgarayı açın ve küçük odaya girin. Burası cephane kısmı. Masadan donanımı alın ve gazi serbest bırakmak için gerekli olan şifreyi öğrenmek için verikubunu okuyun: 99871.

Gaz kăpădăne dönenin ve şifreyi yazın. Hangarın, kişaların ve uçuk kontrol güvertesinin altındaki havalandırmalardan gaz sizmaya başlayacak. Eğer hazmat giysiniz yoksa siz de zarar göreceksiniz. Şimdi hedefiniz kişalar olmalı. Buraya girmek için çeşitli yollar bulunuyor; bunlardan birisi hangarın hemen dışındaki merdivenler, diğerleri ise havalandırma sisteminde bulunan çeşitli yollar. On kapıdan girmeniz biraz zor olabilir, özellikle de yayılım ateş açacak durumda dejilseniz :). En iyisi havalandırmayı kullanarak kişaların üst katına ulaşın, zaten burası da ulaşmak istedigimiz yer. Kişaların üst katındaki üçüncü dolabı araştırın ve uçuş kontrol güvertesinin anahtarını alın. Kişalardaki merdivenlerden çakarak uçuş kontrol güvertesine ulaşın. İşaretleri takip edin ve kapıyı açmak için anahtarlığınıza kullanın. Hangara doğru dönen ve kontrol panelindeki düğmelere bakın: silah kilidi ve cephane kısmı. Silah kilidi düşmesine basın ve mümkün olduğunda hızlı şekilde hangara dönmek için hazır olun.

Jock size güney kapısından uzak durmanızı söyleyen bir mesaj gönderecek, çünkü o kapiya doğru bir füze gönderiyormuş. Jock helikopterden füze göndererek güney kapısını havaya uçuracak. Açılan delikten asansöre erişebileceksiniz. Tabi patlamadan ardından güvenlik robotları da aktif hale geçecek. Onlardan yasakın, ya da yok etmeye çalışın. Delikten geçin ve asansöre ulaşın. Asansör kapısını açın ve aşağı düşmesine basın. Bu sizi bir sonraki kısım olan Wan Chai pazarına ulaştıracak.



Pazara ulaştığınızda Jock ve Daedalus'tan yeni emirler alacaksınız. Gazete standındaki verikubunu okuyun ve pazar planını görün. Burayı istediğiniz gibi dolışip keşfedebilir ve keşif bonusları kazanabilirsiniz. Ama buradaki nihai amacınız pazarın doğusundaki büyük kırmızı duvarda yattır. Buraya yaklaşığınızda Jpck size konumunuza onaylayan bir mesaj gönderecek. Kilitli giriş buluncaya kadar binanın çevresinden dolaşın. Nöbetçi Gordon Quick ile kardeşiniz hakkında konuşun. Gordon size bilgi vermeden önce onun için ıylık yapmanızı isteyecek. Gordونuz gibi hiç kimse karşılık beklemeden size yardım etmiyor bu oyunda.

Gordon yine de sizi göndermeden önce değerli bir bilgi verecek: Maggie Chow, 1313 Tonnochi Road'da oturuyormuş. Pazara geri dönen ve Tonnochi Road tabelalarını takip edin. Bir sonraki kısma geçtiğinizde tabelaları takip etmeye devam edin. Ve bir sonraki kısma geçin.

1313 Tonnochi Road'daki Queen's Tower Luxury Suites'i bulana kadar etrafi araştırın. İçeri girin ve resepsiyonistle konuşun. Masadaki verikubunu okuyup bilgi alın. Asansöre yaklaşın ve dizini okuyun. Altı tane iki maddeye tıkla-

yın. Buradan şifreyi (3444) ve Maggie Chow'un çatı katında kaldığını öğreneceksiniz.

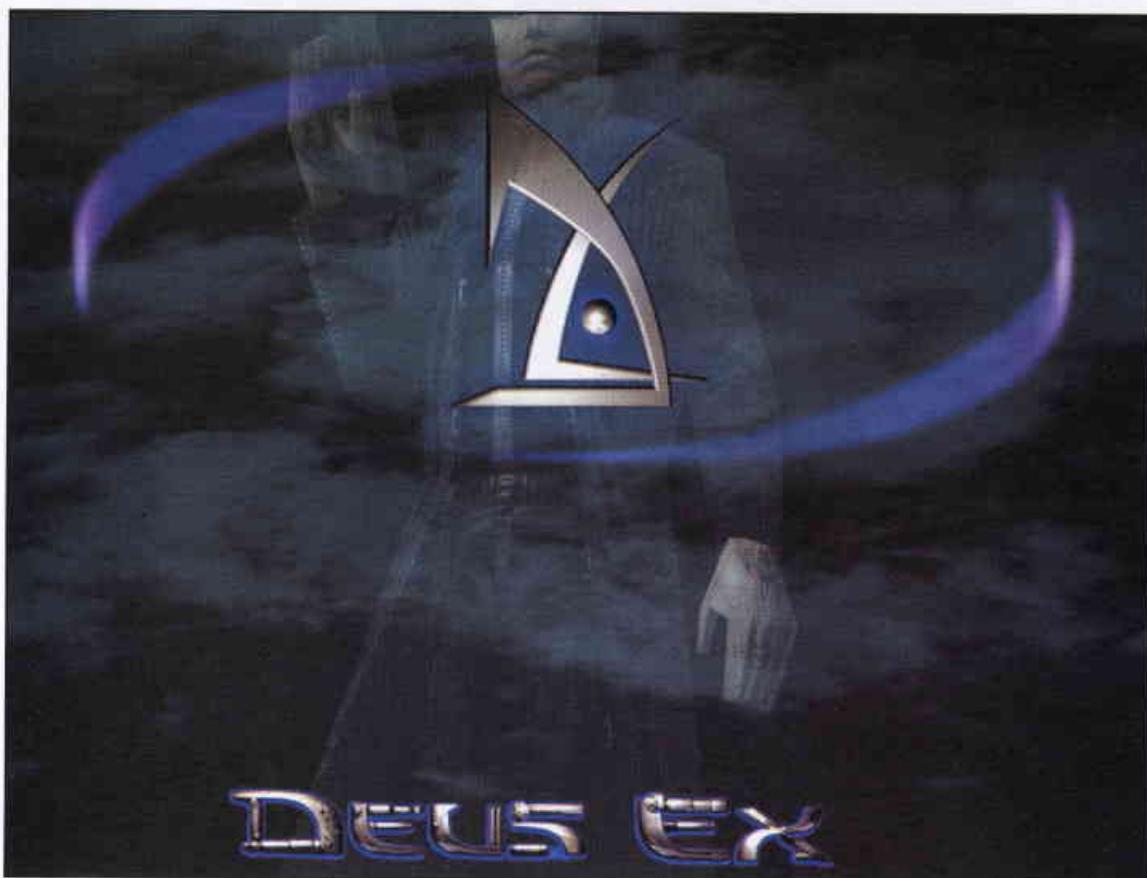
Çatı katı asansörünü kullanarak Maggie Chow'un yaşadığı yere ulaşın. Asansörden çıkış ve hizmetçi May ile konuşun. Sizi Maggie Chow'e götürecek. Maggie ile kardeşiniz Paul hakkında konuşun. Maggie size pazardaki polis merkezini ve polis kasasının şifresi olan 87342'yi söyleyecek. Yukarı kata çıkış ve konferans odasındaki verikubunu okuyarak Maggie'nin şifresinin artık "Tai'Pan" olmadığını öğrenir. Masadaki kitapları inceleyerek Maggie'nin şifresi hakkında yeni bilgiler elde edin. Kitaplardan birinin ismi Tai'Pan, diğerinin ise Insurgent olduğunu göre yeni şifre de Insurgent olabilir, ne dersiniz?

Bir güvenlik terminali bulun ve Maggie'nin login'ini (mchow) ile şifresini (insurgent) girin. Kamerayı kapatın ve birinci kamerada görünen kapıyı açın. Bu kapı Maggie Chow'un dairesindeki gizli MJ12 kısmasına açılıyor. Şimdi odayı açtığınızda göre MJ12 ajanları sizi duyarlar. O yüzden sessizce tekrar Maggie Chow'un oturma odasına geri dönen. Daire girişindeki koridora yaklaştıkça sessiz kalmağa gayret edin. Koridorun sonundaki duvarın yanındaki tavandaki kağıt fenerin yerini bulun. Feneri

çalıştırınca MJ12 kısmı kapı açılarak. Yine sessiz kalmalısınız, aksi halde MJ12 ajanları başınıza üşüşverir. Şimdi içerisinde Dragon's Tooth kılıcı olan odadasınız. Tracer Tong size kılıcı almanız söyleyen bir mesaj gönderecek.

Kılıc dolabının etrafında sessiz olun. Kılıcı almanın iki ana yolu bulunuyor. Kontrolleri multitool ile bozabilir veya yakındaki kişisel bilgisayar konsolunu kullanabilirsiniz. Koruyucu dolabı kaldırınca bilgisayar Maggie Chow'un login ve şifresini kullanın. Kılıcı aldığınızda Tracer Tong size bir mesaj gönderir kılıcı Max Chen'e götürmeniz gerektiğini söyleyecek.

Wan Chai pazarına geri dönen ve Lucky Money'e在内的 yokuşun yerini bulun. Koridor takip ederek Lucky Money girişine ulaşın. Hostesle konuşun ve para verin. Orada oturanlarla konuşmaktan sonra ikinci kata çakarak barın bitişindeki koridoru bulun. Koridoru takip ederek konferans odasına ulaşın. Burada Max Chen'e gitmenin yolu bulacaksınız. Max ile Dragon's Tooth kılıcı ve Maggie Chow hakkında konuşun. Max Chen ile olan konuşmanız tamamlandığında komandolar ve MJ12 ajanları Lucky Money'i basacaklar. Max Chen ve bodyguardları bunların çoğunu temizleyecekler. Lucky Money'den ci-



karken çok dikkatli olun, çünkü buranın hemen dışında bir komando daha var ve bu komandolar MJ12 ajanlarının çok daha iyi zırha sahip olan modelleri. Onu öldürmek için patlayıcı kullanıbilir veya Max Chen'in bodyguardlarına doğru çekerbilirsiniz.

Wan Chai pazarına geri dönün ve önceden ziyaret ettiğiniz duvara geri dönerek Gordon Quick ile konuşun. Size Luminous Path duvarı için gerekli şifre olan 1997'i verecek ve Tracer Tong'un içerisinde sizi beklediğini söyleyecek. 1997 şifresini keypad'e girin ve içeri ilerleyin.

Merdivenleri izleyerek sağıdaki koridora girin. Koridoru takip edin ve geniş odaya inin. Batı duvarındaki düğmeye basarak Tracer Long'un laboratuvarına giden pasajı açın. Tracer Tong'u bularak konuşun. Laboratuvarın çıkışın ve soldaki yoldan ilerleyerek tiyatroya ulaşın. Tiyatronun merkezine yürüyün ve Tracer Tong'un işlemi gerçekleştirmesini sağlayın. İşlem tamamlandıında tekrar Tong'a donerek yeni emirlerinizi alın. Tracer Tong sizi Versalife'a giden asansörün şifresini (06288) ve e-maillerinizi kontrol

etmeniz için bir bilgisayar hesabı verecek (JC Denton / sanctuary). İsterseniz onun kişisel bilgisayarını kullanın ve Wan Chai pazarına geri dönün.

Lucky Money giriş yokuşuna gittiğinizde Versalife'a giden asansörü bulacaksınız. Keypad'ı çalıştırın ve Tong'un size vermiş olduğu şifreyi girin. Asansöre binin ve yukarı düşmesine basın. Versalife lobisine vardığınızda temel amacınız MJ12 bodrum laboratuvarına erişim kazanmak olacak. Bunu yapmanın birden fazla yolu var, hangisi kolayınıza geliyorsa onu seçin.

1. Güvenlik ofisine girin ve içerdeki nöbetçileri öldürün. İçerdeki verikübünden Versalife bilgisayarları için gerekli olan login'i {all_shifts} ve şifreyi {data_entry} alın. Herhangi bir kişisel bilgisayar kullanarak sahte kimlik yaratın ve bodrum laboratuvarına erişim izni ve şifre (6512) çıkarın.

2. ikinci kattaki Hundley'i bulun ve onunla konuşun. Bodrum laboratuvarına giriş izni kazanmak için ona rüşvet verin.

3. Üçüncü kata çıkararak bilgisayar konsollarının başında tek çalışanla konuşun. İşinden memnun olmadığını söyleyecek ve sizden Hundley'i öldürmenizi iste-

yecek. Hundley'i bulun, onu öldürün ve çalışmaya geri dönerken giriş şifresini alın.

Versalife'in en üst katındaki asansörü kullanan ve aşağı düşmesine basarak MJ12 laboratuvarına inin. Burada sizi Harrison karşılaşacak ve etrafı dolaşmakta serbest olduğunuzu söyleyecek. Bu bolgede bazı önemli bölgeler var ve bunlar birbirine laboratuvar çevresinde dolaşan havalandırma sistemiyle bağlılar.

1. Lobideki heykelden sola dönüp asansöre ilerleyerek salona ulaşın. Salonda iki önemli şey bulunuyor: MJ12 bilgisayarlarına giriş login'ini (mchow) veren verikübü ve manyetik augmentation bölgesinin anahtarı.

2. Lobideki heykelden sağa dönüp merdivenlerden çıkararak psionic konferans ve dinlenme odalarına ulaşın. Psionic konferans odasındaki kilitli dolabın içinde bilgisayar sistemi için ana şifre olan damocles'i öğreneceğiniz önemli verikübünü bulacaksınız. Ayrıca burada augmentation bölgesi için de 5878 şifresini de öğreneceksiniz. Dolabı izinsiz aç-

tiğiniz için bilim adamları rahatsız olacaklar ve güvenliği çağrıcaklar. O yuzden bir dövüse hazır olun. Rec odasındaki verikübü güvenlik terminaleri için gerekli olan login'i (mj12) ve şifreyi (security) verecek.

3. Heykeldeki keypad laboratuarlara erişim sağlayacak. Güvenlik keypad'ini multitool kullanarak kırın ve merdivenlerden aşağı inin. Araştırmaz gereken üç önemli laboratuvar bulunuyor: birinci laboratuvar (nanotech blade ROM

sağlayacak), çevresel konular laboratuari ve radyasyon laboratuari.

Kişisel bilgisayarı login (mchow) ve şifresiyle (damocles) birinci laboratuari kullanarak nanotech blade Rom yükleyebilirsiniz. Bu işi yapınca aslında burada yapmanız gereken iş bitiyor. Ama yine de radyasyon laboratuvarına girip augmentation kutularını alabilirsiniz.

Salonda bulduğunuz anahtarla radyasyon laboratuvarını açın ve psionic laboratuvarındaki şifreyi kullanarak ana kismı açın. İçeride oldukça yoğun radyasyon bulunduğundan eğer bir hazmat giysisine sahip değilseniz zarar görmeye hazır olun.

Birinci laboratuvarında nanotech blade ROM'u yüklediğinizde Tracer Tong'dan rapor vermenizi isteyen bir mesaj alacaksınız. Maalesef MJ12 laboratuvarından çıkmamanız pek de kolay olmayacağından, güvenlik artık sizin kim olduğunuzu biliyor. Laboratuvar dan ve Versalife'den dışarı çıkmak Luminous Path'a giderek Tracer Tong'un üssüne ulaşın. Tracer ile konuşun ve diğer görevi alın.

THE LONGEST JOURNEY

Uzun macerada yol rehberi

En baştan itiraf etmek gerekirse, The Longest Journey'yi onume koyup "bu oyunu incele" dediklerinde birkaç bölüm oynayıp sıkılacağımı, sonra da sırı mecbur olduğum için uflaya puflaya oyunu比特irmek zorunda kalacağımı sanıyorum. Neye dayanarak bu onyargıya kapıldığımın emin değilim ama oyunu oynamaya başladıkten sonra bütün düşüncelerimin değiştiğini söylemeliyim. Birkaç gün içinde başka hiçbir şeye almadan oturup oynadığım, son derece sürükleyici bir adventure'dı Longest Journey. Şimdi de oyundaki bütün düğümleri çöz düğümü kanıtlama fırsatı bulduğum için doğrusu epey gururluyorum. İşte karşınızda son zamanların en eğlenceli ve sürükleyici adventure oyunlarından biri olan The Longest Journey'nin tüm sırları:

GİRİŞ

Her şey April'in rüyasıyla başlıyor. Burada öncelikle çevreyi araştırarak göreviniz yumurtanın uçurumun dibine kadar yuvarlamasını bekleyin. Yumurtanın yuvasından ağaç kabuğunu alın. Arkadaki ağaçtan bir dal koparın ve ağaçın konuşmalarını dinleyin, onunla konuşun. Daha sonra minik şelaleyi görene kadar sağa doğru yürüyün. Dal ve kabuğu kullanarak ağaç su verecek bir oluk yaratın. Ağaçla konuşacak bir animasyon izleyeceksize

niz. Boylece giriş bölümünü tamamladınız ve artık oyunun ilk bölümünde geçebiliriz. Tebrikler!

1. BÖLÜM: PENUMBRA

Burası sizin kaldığınız pansiondaki odanız. Yatağınızın yanında duran komodinin üstünden günlüğünüzü ve fotoğrafı alın. Inventory'a açın ve günlüğe bakın. Sayfaların arasına girmiş olan çalışma kağıdınızı çıkarın. Daha sonra lazım olacak. Bu arada günlüğü biraz okumak kim olduğunu ve nerden geldiğiniz hakkında daha iyi bir fikir verecek. Giysi dolabını açın. Burada oyuncak bir maymun bulacaksınız, tabii ki alın. Ona yakından bakarsınız bir gözünün yerinden oynadığını göreceksiniz. Gözü çıkarın.

Artık odadan çıkışlarınız Merdivenlere doğru ilerlerken karşınıza hikayenin sevilmeyen adamı Zack çıkacak. Onunla istemesiniz de biraz çene çalmak zorundanız, akşam için sizden randevu isteyecek, eğer bu sinir bozucu adam ilginizi çekiyorsa ona "evet" diyebilirsiniz ama ben olsam reddederdim.

Aşağı indiğinizde doğruca duvar panoğuna gidin. Buradaki bütün notları ve ilanları okuyun. Sağ üst köşeye asılmış olan duyuru sizin için önemli, onu alın. Notu koltukta otur-

ran Fiona'ya verin ve ondan yüzüğünüzü alın. Sehanın üstünden kibrî kutusunu aşırmayı unutmayın. Bu arada Fiona'yla uzun bir konuşma yapıp pansion arkadaşlarınız ve onlarla ilişkileriniz hakkında bilgi edinebilirsiniz.

Kapıdan çıkışın bankta oturan Cortez'i göreceksiniz. Onunla konuşun, size kabuslarından haber olduğunu ve dikkat etmenizi söyleyecek. Merdivenlere doğru yolu takip edin ve tercihinizi "Bridges" yönünde kullanın. Buradan parka doğru ilerleyin, yol siz okuluunu götürecek.

Binaya girdiğinizde bir çöp kutusu içine bırakılmış yırtık, sarı bir eldiven göreceksiniz. Onu alın ve merdivenlerden yukarı çıksın. Labavonun yanında duran raftan firmanız ve paleti alın. Bu ikisini tuval üzerine getirdiğinizde resim yapmaya başlayacaksınız. Bir süre sonra arkadaşınız Emma, size Cortez'den bir mesaj getirecek.

Em-

bir afiş arasındaki ilgiyi kurmanız gerekiyor. Sola doğru ilerleyerek kafenin iç bölümünde girin, barda kırmızı bir taburede oturan Stanley'le konuşun. Sizi başından atmaya çalışacak ama paranızı istemeye devam edin. Sonunda sizden çalışma kağıdınızı isteyecék. Ona, günüğunüzün arasında bulup çıkardığınız kağıdı verin ve paranızı vermezse işi bırakacağığını söyleyin. Size para verecek.

Muzik kutusunun yanına gidin, duvardaki sergi afişini okuyun, böylece Cortez'le buluşacağınız yeri öğreneceksiniz. Afişin alt kısmına ilştirilmiş olan davetiyyelerden birini alın, ona yakından bakarsınız galerinin adresi öğrenebilirsiniz. Masada duran ekmeke sepetinden bir parça ekmeğin, bu arada isterseniz Emma ve Marcus'la da konuşabilirsınız. Kafeden çıkışın ve körpülerden pansiona doğru gidin.

Pansionun hemen kapısında dayken içeri girmek yerine sola doğru hareket edersiniz bir makinayla karşılaşacaksınız. Bu bozuk aleti onarmanız gerekiyor. Yüzüğünüzü kullanarak, ekranın tepesinde duran ve birbirile bağlı kabloların altındaki kırmızı bir ışık var. Kırmızı ışığın altında ise "sol düğme" ve "sağ düğme" diyebeceğimiz iki sarı nesne var. Burların altında dört tane mavi kol göreciksiz. Ama bu mavi kolları aynı anda yatay pozisyonu getirmek. Bu kolların her birinin altında bir ışık var. Sol düğmeye kullanırsınız mavi kolların birinin altındaki renk kırmızı olur. Bunun anlamı, bu kolu kilitlememiş olduğunu. Yani diğer üçü hareket ederken bu kiplerden

maçyla korusun ve Cortez'in sizinle buluşmak istediği yerlarındaki şifreli mesajı dinleyin. Artık akademiden çıkışlarınız.

Tekrar parkın içinden geçerek koprulere gidin. Bu kez "Café"ye doğru ilerleyeceksiniz. Kafenin bulunduğu alana geldiğinizde "Mystery Door" yazan kapıya göz atmayı ihmal etmeyin. Şimdi kafeye girip tezgahtan birkaç şekerleme alabilir ve bu arada Charlie'yle konuşabilirsınız. Charlie size kafeye asılan afişlerden bahsededecek. Cortez'in mesajıyla



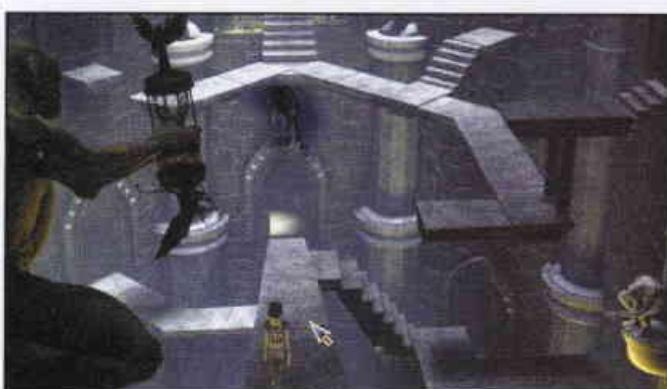
mizi ışık, yeşile dönecek ve bir ses duyacaksınız. Makinedeki vanayı çevirin, basınç göstergesindeki değişimi izleyin. Şimdi dümeni çevirin ve artik orada bir işe yaramayacak olan mengeneyi (pense de denemebilir) alabilirsiniz.

Pansiyona girin ve odanıza çıkin. Pencereyi açıp dışarı bakın. Aşağı doğru bakarsanız bir lastik ördek ve çamaşır ipi göreceksiniz. İpe tıklayın, bir ucu suya doğru düşecektir. Ekmek kirintilerini ördek üzerinde kullanın, aç martılar gelip lastik ördeği delecek. Zinciri çekin, böylece çamaşır ipini geri alacağınız, onu inventory'e koyn. Pansiyondan çıkin ve köprüler çıkışını kullanarak kafeye döñün.

Kafeye girmenize gerek yok, dışında suyun içinde eski dostumuz lastik ördeği göreceğiz. Onu alın ve inventory'e girerek daha yakından bakın. Uzerindeki deliğin bir yara bandıyla kapatıldığını göreceksiniz, bandı oradan çıkarın. Tekrar köprüler çıkışını kullanarak bu kez metroya gidin. Metrodaki Gen Tarayıçılı kullanın, "We-ek" yazılı düğmeye tıklayın. Inventory'den Para kartınızı çıkarın ve bunu Lens üzerinde kullanın. Artık rahat rahat metroyu kullanabilirsiniz. Metroya binmeden önce sol tarafınızdaki raylardan çıkan kıvılcıma bakın, April bu noktada, orada bir anahtar olduğunu göreceksiniz.

Inventory'e girin ve ördeğin sisirin, ancak ördeğin bir deliği olduğundan kısa süre sonra sonecek, bu yüzden bu işlemler sırasında acele etmeliyiniz. Hemen ördeğin mengene ve ip üzerinde kullanın. Şişmiş olan ördek mengeneyi açık tutacak ve sönmeye başladığında mengene de anahtarı tutmuş şekilde kapanacak. Yavaş davranışlarınızdan anahtarı alana kadar bu işlemi tekrar tekrar yapmanız gerekecektir.

Metroya binin. April'in başının üstünde duran metro haritasına bakın ve oradan Waterdown Bridge'ı seçin. Metrodan çıkışın ekranın sağına ilerleyin ve binaya



girin. İçerdeyken Cortez'i görenede sağa ilerlemeye devam edin ve kendinizi uzun bir konuşmaya hazırlayın. Cortez gidince tekrar metroya binin ve haritadan East Venice'ı seçin. Çıkışta tekrar evinin yanındaki pansionun yolunu tutabiliyorsunuz. Girişte Fiona ve Mickey'le karşılaşacaksınız. Onlarla konuşun, size film izlerken başlarına gelen bir gariplikten bahsedeceler.

Öğrenmek için Zack'e sormanız gerektiğini söyleyecek. Yukarı çıkip Zack'in kapısını çalın. Zack'e istediği randevuyu vermemesiniz Cortez'i Mercury Theater'da bulabileceğinizi de öğrenemeyeceksiniz. Dolayısıyla artık bu adama boyun eğmek zorundasınız.

Metroya binip Metro Circle'a gidin. Sağındaki yolu izleyin ve East Gateway çıkışından çıkin. Bir sonraki ekranda Down the Street ci-

lerden bahsetmeye başlayacak, ona az önce tadını ve kokusunu bozduğunuz şekeri verin. Sinemanın temizlikçi adamı kovalayacak ve dönüşte size onun kaçarken şapkasını duşurdüğünden bahsedeecektir. Bir önceki ekrana dönüp şapkayı yerden alın.

Tekrar salonun kapısına dönün. Sağda, elektrik direğinin altında duran sigorta kutusuna tıklayarak yakından bakın. Metroda bulduğunuz anahtarları buradaki little kullanın ve kutuyu açın. Yara bandını yirtık eldivene yapıştırın ve bunu kısa devre yapan kablo üzerinde kullanın. Temizlikçinin arkasından geçide girin ve salonun arka kapısına kadar ilerleyin. Kapının sol tarafında duran kutu yığının üstüne, kurduğunuz oyuncak maymunu, çöp torbasının üstüne de şapkayı yerleştirin. Kapının sağ tarafında bir çöp kutusu var. Kapağını açıp kibrınızı kullanarak çöpleri yakın. Sevgili maymununuz içeri giren temizlikçiyi oyalarken siz de kapıdan gizlice girip Cortez'le konuşun. Geçide geldiğinizde Shift'i kullanmayı kabul edin ve ışıkların içine girerek oyunun diğer dünyasına geçiş yapın.

Arcadia'ya girince rahiplerle karşılaşana kadar sağa doğru yürümeye devam edin. Rahibin konuşmalarını

anlamaya başlayana kadar itiraz etmeden dinlemeye devam edin. Rahip Tobias sizin tapınağın basamaklarında tek basınıza bırakınca tekrar içeri girip onunla yeniden konuşun. Size oldukça uzun bir animasyon eşliğinde Story of The Balance'i anlatacak. Sahne sona erince Tobias'ı tekrar bulun ve Brian Westhouse hakkında konuşun. Rahip size onun Arcadia'da "Rolling Man" olarak anıldığını ve haritacının Westhouse'un nerede yaşadığını bildiğini söyleyecek, bu bilgiyi almadan oradan ayrılmayın.

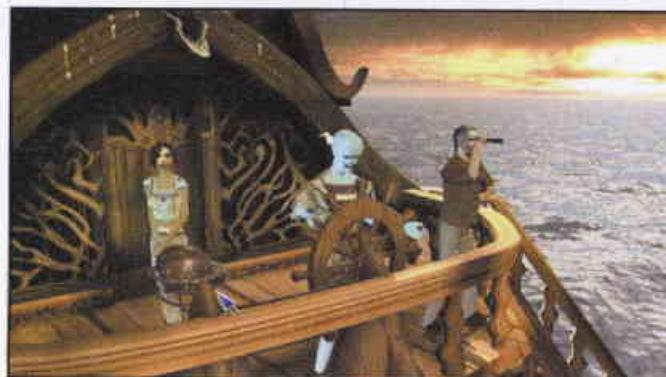
"Stalls" denen yere gidin ve haritacıya Westhouse'u sorun. Dağıtıçı çocuk tezgahının önüne gelip haritacı tarafından kovulunca onun yerine çalışabileceğinizi



2. BÖLÜM: THROUGH THE MIRROR

Aşağı inin ve Fiona'yla konuşun. Ona Cortez'i nerede bulabileceğinizi biliyor olmadığını sorun. Size onun sürekli gittiği bir sinema salonu olduğunu ama yerini

kışını kullanın ve Mercury'nin önüne ulaşın. Kaldırımda duran çöp kutusunu itin, buradan kötü kokulu bir gaz çıktığını göreceksiniz. Inventory'den şekeri alıp bu gaza bir süre tutun. Elektrik direğinin yanında dikilen adamları konuşun. Sonurda size şekerleme





söleyin ve işi alın. Sipariş listesini alınca bir göz atın ve Rolling Man'ı de harita götüreceğinizi görün. İlk işiniz White Dragon'un kaptanı Nebevay'e bir harita götürmek. Marketplace, sonra da City çıkışını kullanarak bütün şehrin gorundüğü ekran'a gelin. Burada City Gates bölümünü seçin. Burada Docks çıkışını görene kadar yürüün. Yolun sonunda gemiye giden tarafı seçin ve güverteerde duran kaptanla konuşun. Kaptan size kendisinin Nebevay olduğunu söyleyince haritayı verebilirsiniz. Daha sonra imzalama için sipariş listesini uzatın. Ancak bunu reddedecek, imzayı sadece müzik karşılığında verebileceğini söyleyen kadar onunla konuşmaya devam edin.

Tekrar şehir kapılarına dönün. Sol tarafta bulunan tezgahlardan birinde müzik aletleri satıldığını göreceksiniz. Inventory'nizdeki madeni paraların bir bölümünü kar-

şılığında oradan bir flüt satın alınca. Bu durumda tekrar kaptana gidip kıymetli imzasını almanız gerekiyor. Flütü çalın, imzayı alın!

Buradan Small Pier'e, yani küçük iskeleye gidin ve yaşı balıkçы-

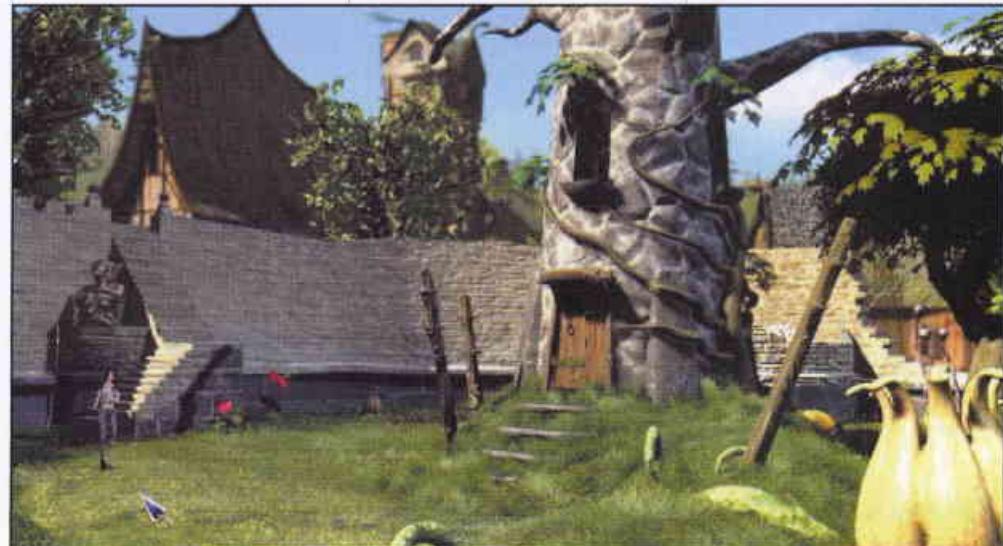
la konuşun. Üstünde oturduğu sandık hakkında soru sorun ve sizde bahsettiği kuş hakkında konuşun. Tekrar haritacına gidin ve imzalı listeyi verin. Size Rolling Man'ın haritasını verecek. Evi nasıl bulacağınızla ilgili uzun ve karışık tarif kafanızı karıştırmışın, ana şehir ekranından buraya ulaşmak gayet basit. Tek yapmanız gereken bu ekran'a geldiğinizde Westhose's Bungalow'a tıklamak. Westhose'la konuşun ve haritayla birlikte imzalaması için listeyi de verin. Cortez'le ilgili her şeyi konuşmaya dikkat edin. Giderken sizde kırk bir cep saatı verecek. Inventory'yi açın ve raptiyeci saat üzerinde kullanın. Böylece bir

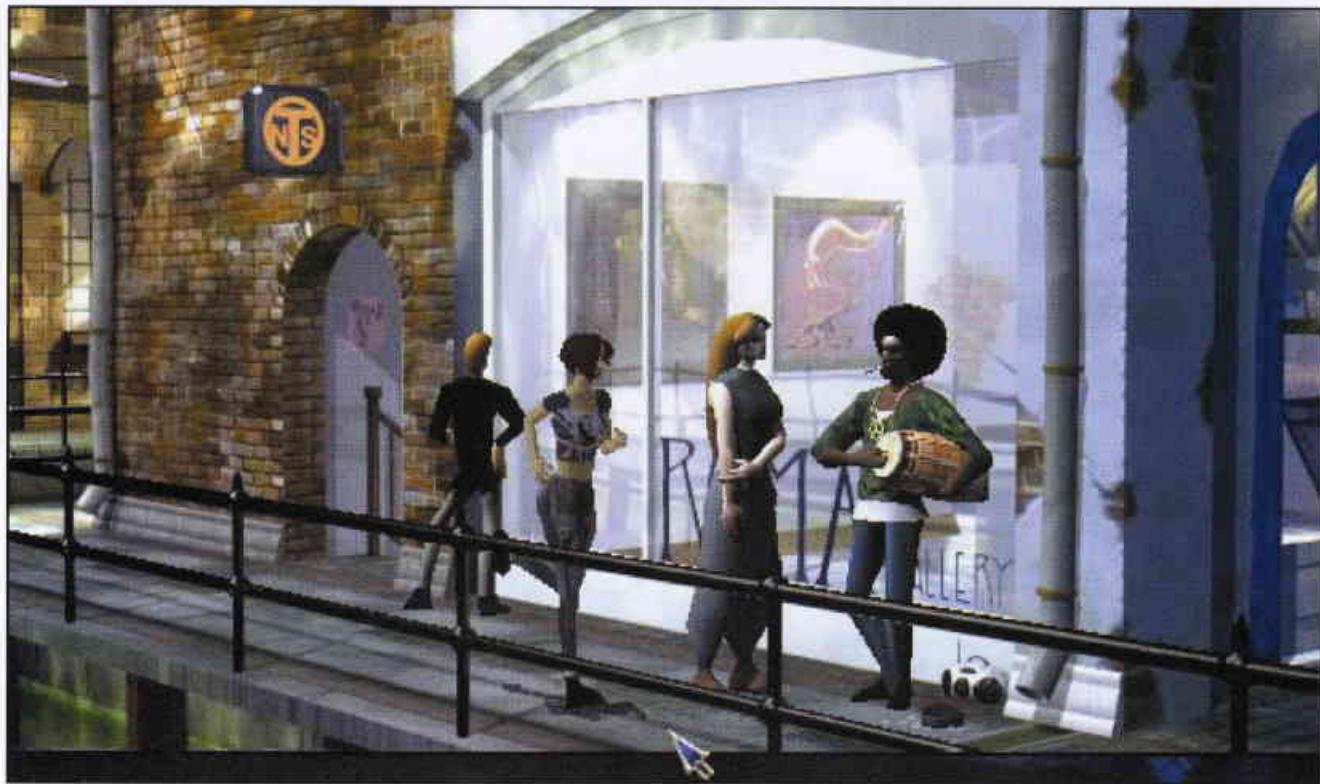
Shift daha açılacak ve April kendi dünyasına geri donecek.

Tekrar sinema salonunun arkasındaki kısımda Cortez'le konuşun ve söyleyebileceğiniz her şeyi söyleyin. Konuşmanın sonunda "yes, let's save the world," demelisiniz. Kafeye gidip Charlie'yle konuşun ve akşam vereilecek olan konserden bahsedin. Sonunda Zack'le olan randevunuzu hatırlayıp gitmeniz gerektiğini söyleyeceksiniz.

BÖLÜM 3: FRIENDS AND FOES

April'in odasından çıpıp Zack'in zırvalarını dinleyin. Metroya binin ve Hope Street resmine tıklayın.





Katedrale gideceksiniz, burada Confessionals'a ilerleyin. Burada Peder Rau'le konuşacaksınız, On dan Warren Hughes'u 87. bina da bulacağınızı öğrenin. Building 87'ye gidip oradaki çocukla (Warren) konuşun. Sizden istediklerini yerine getirmeyi kabul edin. Tekrar metroya binin ve Metro West'i seçin.

Yolda duran engeli "el" simgesini kullanarak itin ve arkasında duran büyük çop kutusuna tırmalın. Bir çop toplama kamyonu gelip April'la birlikte kutuyu da alıp götürücek. Polis istasyonun iç kısmına açılan kapılar kapalı olduğundan arkasında evrak larla oturan polis memuresiyle konuşun ve ondan kapıların bozuk olduğunu ve tamirciler onarmadıkça kullanılamadığını öğrenin. Duvarın dibinde duran kutudan bir evrak alacaksınız. Onu inventory'de yakından inceleyin. Daha sonra bankta oturan iki tamirciyle konuşun. Bulduğunuz formu Porty Fell'a verin, buna itiraz edecek. Memureye gidip 09042 numaralı formu isteyin. Bu nü Porty Fell'a ve

rin. Yine mi itiraz etti? Tekrar memureye gidin, bu kez de 09042-A formunu isteyin. Bu kez adamlarımız yerlerinden kalkıp çalışmaya başlayacak.

Salonun ortasında duran iki gö runtülü telefondan soldakinin ekranına bakıp numarasını öğrenin. Sağdakine gidin ve diğerini arayın. Telefon çalarken Porty Fell'ya gidip onu aradıklarını söyleyin. Aynı şeyi diğerine de yapın. Onlar girince kumanda kutusundaki kabloları kullanarak kapıyı açın, fakat memure sizi durduracak. Memurenin masasına gidip raflara bakın. Onu oyalayacak bir form isteyin, o uğraşırken de tekrar kabloyu tamir edip kapıdan geçin.

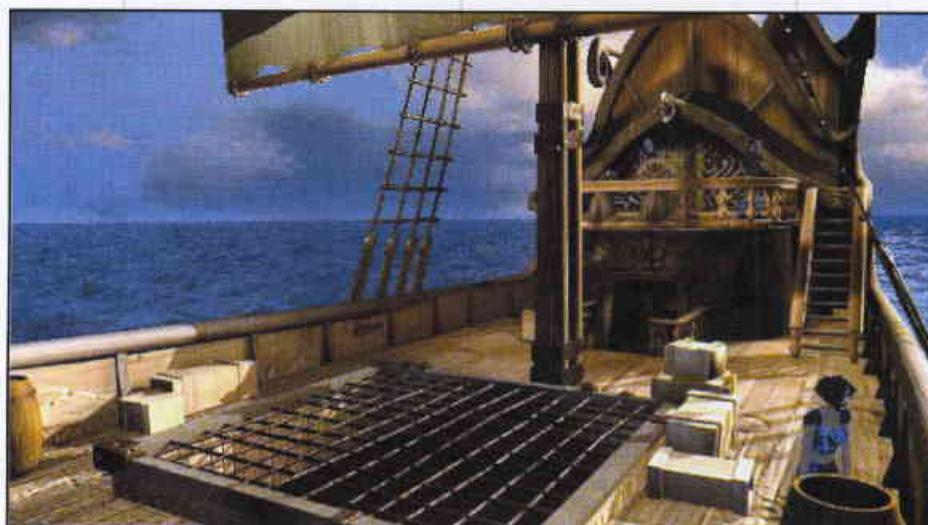
Kartınızı kullanarak soda makinesinden bir soda alın. Sola dönün, dolapların durduğu odaya girin. 4 numaralı dolaba bakın ve Maria Hernandez'e ait olduğunu görün. Sola ilerleyin, tuvaletteki po lisse konuşun. Kim olduğunu sorduğunda, siz Hernandez'siniz.

Minelli'nin verdiği anahtarın 1. dolapta kullanım, ilaçları alın ve yanındaki kutuyu kurcalayın. Aynanın sağ alt köşesindeki kırığı fark edecek ve kırık parçayı aldiğinizda oradaki bir notu göreceksiniz. Minelli'ye ilaç verin ve karışının doğum gününü öğrenin. Duvardaki elektrik düğmesine basın. Minelli yapay gözünü düşürecek, bunun yerine oyuncak maymunun gözü

nü bırakın ve yapay gözü alın. Odadan çıkış ve gözü koridorda ki Retinal Scanner üzerinde kullanın. Arşiv odasına girdiniz.

Odada bulunan bilgisayara tıklayın, April şifreyi girecek. Warren Hughes adını arayın. Erika Hughes'un yanındaki numaraya bakın. Edit'e tıklayın, April, Warren'in bilgilerini değiştirecek. Print'e tıklayın, sonra da Delete'e Main'i seçin ve az önce gördüğünüz numarayı arayın. Bilgileri tekrar print edin. Church of Voltec'i aratin ve Jacob McAllen ismine bakın. Jacob McAllen adını aratin, sağ alt köşede çıkan semboller bir kağıda yazın (gerçekten yazın). Ana menüye dönün ve bilgisayardan çıkış, Control Panel'e gidin ve az önce kaydettiğiniz sembollere denk düşen dört tuşa basın. Bollar; 11, 16, 1 ve 8, Printer'a gidin ve çıktılarınızı alın. Tekrar memurenin ve tamircilerin olduğu salona geçin. Burada alet kutusunun önünde duran tornavidiyi alın ve polis merkezini terk edin.

Serpil Ulutürk



PC HİLELERİ

Age of Empires II: The Conquerors

Hileleri girebilmek için chat penceresin açın ve aşağıdaki kodları girin

lumberjack = 1000 wood

robin hood = 1000 gold

furious the monkey boy =

kızgın bir goril yaratır

marco = haritayı açar

polo = fog of war'u kaldırır



Voyager: Elite Force

Konsolu açmak için oyun sırasında **□** tuşuna basın.
Not: Bu hileler multiplayer'da çalışmaz.

Kod	Etkisi
God	Tanrı modunu açar/kapar
Give weapons	Tüm silahlar
Undying	999 health ve armor
No target	Görünmezlik
Cg_thirdperson i	Üçüncü kişi bakış açısını açar
Cg_thirdperson o	Üçüncü kişi bakış açısını kapar
Cg_thirdpersonrange [1-100]	Üçüncü kişi bakış açısını genişletir
Give [eşya]	Aşağıdaki listede bulunan eşyaları verir
Map brig	Cizili level'i açar
Map [harita adı]	Aşağıdaki listede bulunan haritaları verir

Eşya Listesi

Phaser

Tetryon Disruptor

Compression Rifle

Scavenger Rifle

IMOD

Tricorder

Health

The Sims: Livin' Large

Para = **ctrl+shift+C** basın **Rosebud ;!;!;!;!;!;!;** yazın ve **enter'a** basın

1000 Simoleon - **rosebud**

Level otomatik man döşenir - **auto_level**

Otomatik olarak istenen ev yüklenir - **house [ev numarası]**

Oyun çöker - **crash**

Hendek veya fiskiye yaratır - **water_tool**

Karakter düzenleme - **edit_char**

personality ve interests gösterir - **interests**

Tüm animasyonları kapar - **draw_all_frames off**

Tüm animasyonları açar - **draw_all_frames on**

"file.cht" dosyasını bir liste olarak gösterir - **cht** (dosya adı)

Harita editörünü kapar - **map_edit off**

Harita editörünü açar - **map_edit on**

Herhangi bir eşyayı hareket ettirir - **move_objects**

Web browser'ın çökmesin önerir - **browserfailsafe**

Oyundan çıkışma - **quit**

Yüklenen evi save eder - **save**

Çim'in büyümeye oranı ayarlar - **grow_grass [0-150]**

Komşuları kontrol etmenizi sağlar - **visitor_control**

Bir sonraki müziğe geçer - **music**



Baldur's Gate II

Hile modunu açmak için

Baldur.ini dosyasını notepad ile açın.

Program Options başlıklı yazıyı bulun. Başlığının altına "Debug Mode=1" yazın ve save'leyip çıkışın. Oyundayken CTRL ve Boşluk tuşuna beraber basın ve konsolu açın. Daha sonra aşağıdaki kodları girip ENTER'a bastığınızda hileler çalışacaktır.

Experience puanı eklemek

Experience puanları en fazla 2950000 olabilir.

Bu rakamı tüm parti elemanlarına ya da istediğiniz birine verebilirsiniz. Karakteri tiklayın ve daha sonra SetCurrentXP ("rakam") yazın.

Altın eklemek

Konsola AddGold ("rakam") yazın

Eşya yaratmak

Konsola Create Item ("kod") (rakam) yazın

Örnek: Create Item "belto6",20

Bu size 20 adet Girdle Of Hill Giant Strength verir

Eşya Listesi

axiho3: Battle Axe +2

belto6: Girdle Of Hill Giant Strength

booto1: Boots Of Speed

bowi7: Longbow +2

bowi8: Short Bow +2

braci4: Bracers Of Defense AC 4

chano6: Drizzt's +4 Chain Mail

clcko2: Cloak Of Protection +2

halbo3: Halberd +2

hammo8: War Hammer +2

helmo4: Helm Of Defense

leato8: Studded Leather +3 Shadow Armor

plato5: Full Plate +1

ringo7: Ring Of Protection +2

ringo8: Ring Of Wizardry

shldo4: Medium Shield +1

shldo6: Large Shield +1

shld17: Buckler +1

slingo3: Sling +3

staf08: Martial Staff +3

swih09: Short Sword +2

swih40: Blade Of Roses (Long Sword +3 +2 Cha)

swih49: Ninja-To +1



swzh09: Warblade (2-H Sword +4)

Yaratık Yaratmak

Konsola CreateCreature("isim") yazın

Yaratık Listesi

demnaboi: Nabassu

dempio1: Pit Fiend

dragblac: Black Dragon

Dragred: Red Dragon

dragsilv: Silver Dragon

uddeath: Demon Knight

Konum Değiştirme

MoveToArea("alan kodu")

Bu hileyi uygulamadan önce tüm parti elemanlarınızın seçili olduğuna emin olun.

Alan listesi ve kodları

AR0020: City Gates

AR0202: Cult Of The Unseeing Eye

AR0204: Rift Dungeon

AR0300: Docks District

AR0400: Slums District

AR0411: Planar Sphere

AR0414: Demon Outerworld

AR0500: Bridge District

AR0516: Astral Prison

AR0700: Waukeens Promenade

AR0800: Graveyard District

AR0801: Bodhis Dungeon

AR0900: Temple District

AR1000: Government District

AR1100: Umar Hills

AR1201: Domain Of The Dragon

AR1300: De'arnise Hold

AR1512: Asylum Dungeon

AR1900: Druids Grove

AR2000: Trademeet

AR2500: Sultanesslar

AR2900: The Nine Hells

Unutmayın x tuşıyla nerede olursanız olun o alanın kodunu görebilirsiniz

Tüm haritayı açmak

Konsola ExploreArea() yazın

İyileştirmek ve karakterlerinizi haritada işaretlemek için

Eğer baldur.ini dosyanızda Debug Mode=1 varsa CTRL+R kombinasyonuyla karakterlerinizi iyileştirebilirsiniz, CTRL+J kombinasyonuyla ise cursorun bulunduğu yere karakterinizi aktarabilirsiniz.

Banja!

En popüler online oyunlar

Uzun favoriler, rasta saçları, simsiyah bir güneş altında gözülüklü, biraz kilolu sıpsırın bir tıp. İste bu ay ikinci oyunuımızın kahramanı. Banja kahramanlarının tamamen işaretleri anlaşılmış, pasiflikle bulunulan ufak bir adada geçen çok şirin bir oyun. Bizim oynadığımız karakterin adı ise Banja the Rasta. www.banja.com adresinden ulaşabileceğiniz bu flaş tabanlı oyunun level'ları her ay değişiyor. Flaş tabanlı olmasına karşın öyle görüp burun kıvıracağınız bir oyun değil Banja. Üzerinde uğrasıldığı ve düşünüldüğü belli olan tam bir eğlencelik aslında. Ayrıca Fransa dışında Amerika'dan da ödüller kazanmış bir oyun. Oyunun geçtiği dünyanın adı İtland. Bu dünyadaki karakterler üzerinde bulundukları adaya bir kaza sonucu düşmüştler. Hepsi birbirinden tamamen ayrı karakterlere sahipler. Tipler temelde pasif adalarındaki üçük insanlara benzeyen. Oyunu görmek için çok enteresan bir sistem kurmuşlardır. Username'den sonra şifre olarak bir kelime giriyorsunuz. Bunun yerine bir çiçek, bir rakam ve bir renk seçiyorsunuz. Şifreniz bu üçünün kombinasyonundan oluşuyor.

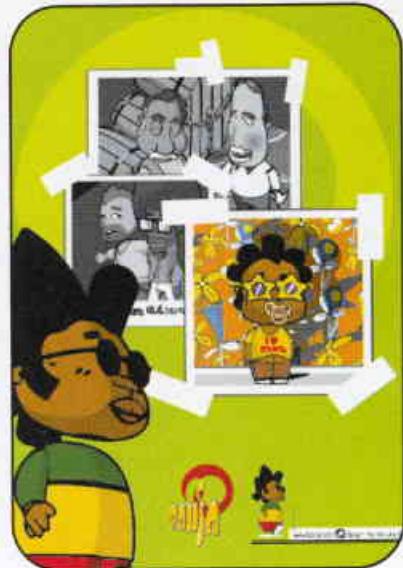


Oyunia kaptanın gemisinde başlıyorsunuz. Tek yapmanız gereken şey İtland'ı keşfetmek. İlk seferde oyunun flaş olan level'ları yüklenigidirinden biraz sıkılıbilliğiniz. Daha ne kadar yükleyeceğini size duyan boyayan bir yaratık gösteriyor. Ama level'lar tamamen yüklenildikten sonra gayet akıcı bir şekilde oynayabilirsiniz. Bu arada oyun Flash versiyonunu istiyor. Onu da oyuna girmeden önceki sayfalarda bulunan kısa yoldan kolayca yükleyebilirsiniz. İtland'de sağa sola serpiştirilmiş ufak ve eğlenceli oyunlar var. Bu oyunlarda her ay değişiyor. İsterseniz hırs yapıp bu oyunlarda en yüksek skoru elde etmeye çalışabiliyorsunuz.

Banja'da orijinal bir etkileşim sistemi kurmuşlardır. Oyunındaki diğer oyuncu karakterleri göremiyorsunuz fakat dünyada bir değişiklik yaptıığınızda bu diğer karakterlere de yarıyor. Örneğin gizli bir geçidin kapısını açtığınızda arıçık o geçit tüm oyuncular için açılmış oluyor. Birazda oynamıştan bahsedelim. Karakterler birbirleriyle olan iletişimlerini sembollerle sağlıyorlar. Örneğin top oynayan çocukların konuşmaya çalışığınızda size günlerin geçtiği bir takvim + top + kupa gösteriyorlar. Bu bir süre sonra ödüllü bir futbol karşılaşması ocağını gösteriyor. Yani anlaşılmak gayet kolay. Bazen Banja'nın kafasının üzerinde, bir baloncuğun

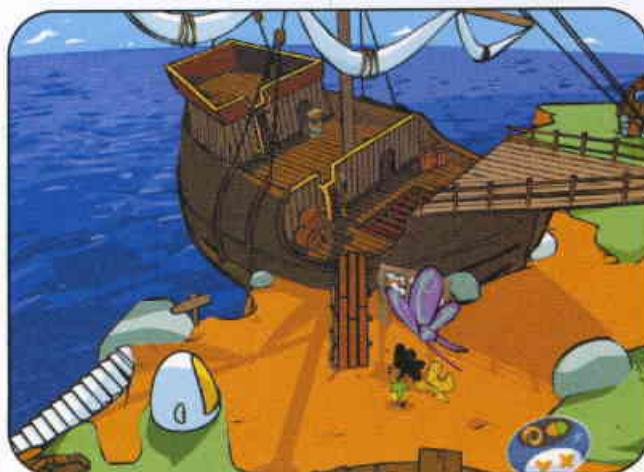
içinde kendi sembolü beliriyor. Bu orada yapacağınız bir şey olduğunu gösteriyor. Zaten genelde yapacaklarınız çok basit ve aşık oluyor. Ya müzik setini çalıştıracağınız ya da birisiyle konuşacaksınız. Hep bu tür şeyler. Bazen yürürken sağa sola takıldığınız oluyor. O zaman biraz geriye gidip biraz daha yandan geçmeye deneyerek bu tür takılmaları kolayca atlatabiliyorsunuz. Oyunun sır grafikleri değil müzikleri ile de uğraşılmış. Eğer house müzik tipi şeyler seviyorsanız bu oyundaki müzikler bayılacaksınız. House dışında diğer müzik tiplerine de rastlayabiliyorsunuz. Ayrıca oyunun genelinde çok hoş bir dizayn stili var. Karakterlerden binalara, yollara hatta denize kadar belirli bir mimari ve sanat yapısını hissediyorsunuz. Hiçbir şey gözünüzü batmıyor. Ayrıca yarışmalarda o kadar abuk sabuk yapılmamış. Örneğin balık tutmaya çalışırken oltanızı çok gererseniz misina kopuyor. Ama iyi bir şekilde çalışırsanız en büyük balığı tutabilirsiniz.

Oyun içindeki başarınıza göre zaman içinde açılacak yeni kitalara veya bolgelere ilk siz gitme hakkına sahip olabiliyorsunuz. Oyunun kaptanla ilgili konuşma bölümünde İngilizce dışında daha bir çok dilden girebilmeniz için çalışmalar yapıyorum ama şimdilik İngilizce ve Fransızca'dan başka dil geçerli değil. Oyun içinde kullanabileceğiniz bir harita ve inventory'niz mevcut. Yani aldığınız eşyaları kullanabiliyorsunuz ve oyunda kaybolmak diye bir şey yok. Eğer bilgisayarınız zorlanıyorsa çözünlüğünü düşürebilmek seçeneğine bile sahipsiniz. Tüm bunları size oyunda eslik eden ufak bir arabirim sağlıyor. Onu



da oyun ekranında istediğiniz yere taşıyabiliyorsunuz. Basın bölümünden gördüğüm kadarıyla oyunu yalnızca Banja'yla oynamayacaksınız. Onun dışında ilerde oyundaki diğer karakterleri de kullanma şansınız olacak. Ayrıca etkileşim daha da artacağı benziyor. Oyunu yapan takımın diğer çalışmalarına göz atmak isterseniz chman.fr adresine göz atmanızı tavsiye ederim.

Banja şimdije kadar gordüğüm en başarılı flaş çalışması. Bu güzel grafikli, ödüllü çalışmaya kaçırmamanızı tavsiye ederim.



Utopia

En popüler online oyunlar

Cok geniş çaplı online oyunları ping ya da konfigürasyon sorunları yüzünden oynayamamanız böyle bir zevkten mahrum kalmanız gerektirmez. Sonuçta online oyun dendiği zaman akla gelen harika grafikler ve efektlər olmadan da online oyun oynanabilir. Üstelik hiçbir ping ya da konfigürasyon sorunu yaşamadan. Internet'e bağlı olan birde email hesabınız olsun yeter. Önemli olan oyunun size sağladığı atmosferdir. Yo hayır bu bir zügürt teselli değil, biliyorsunuz ilk akla gelen isimlerden X-Com ya da Daggerfall gibi oyunlarda da mühüm grafikler yoktu fakat verdikleri atmosferden dolayı sabahlara kadar deli gibi oynardık. Günümüzde tamamen yazıya dayalı oyunlar olan MUD'lar bile özellikle yabancı ülkelerde deliler gibi oynanıyor. Benim size anlatacağım Utopia'da biraz MUD'lara benzeyor fakat bu oyun bir strateji oyunu olduğundan tabii ki yapısı biraz daha farklı. Oncelikle başına oturup saatlerce oynayaçağınız bir oyun değil bu.

www.swirve.com adresine girip games başlığı altında Utopia'yı

da kalabilirsiniz. Tekrar "create a province" seçeneğini işaretlediğiniz sayfaya geri dönüp "manage your province" seçeneğine tıklayınızda ise belirlediğiniz kullanıcı adını ve şifreyi yazıp oyuna giriyorsunuz. Oyuna girmeden önce oyunu nasıl oynayacağınızı ve nelere dikkat etmeniz gerektiğini anlatan "guide" okumanızı tavsiye ederim.

Karşınıza gelen ilk sayfa sizin giriş sayfanız. Gordüğünüz gibi hersey ufak grafiklerle süslenmiş yazılar halinde önünüzde. Bu sayfadan ne kadar köylüye ve toprağa sahip olduğunuzu görebilirsiniz. Ayrıca asker sayınızı ne kadar yemeğiniz olduğu gibi bunlara benze bir çok haberi rapor halinde buradan almanız mümkün. Ama oyunda en çok kullanacağınız menu solda alt alta sıralanmış olan seçeneklerdir. Bunlardan council ile çok daha ayrıntılı raporlara ulaşabilirsiniz. Council'deki danışmanlarınız çeşitli alt görevlere ayrılmış durumlardalar. Her birini seçtiğinizde ayrı ayrı rapor alarak krallığınızın genel durumunu öğrenebilirsiniz. Bunun için üye seçip "speak to the elder" butonuna tıklamalısınız.



bu durumda bilim gücünü artıracak yerleşimlerini daha ekonomik kullanamaya da çalışabilirsiniz fakat genişlemek bu oyununda amacı olduğundan sizin için kaçınılmaz bir hale gelecektir Growth seçeneği ile topraklarınıza yeni binalar inşa edebilirsiniz. Sciences ile bilimlerde ilerleyebilir, Military ile ordunuza yeni askerler alabilir ve onları ihtiyacınıza göre eğitebilirsiniz. Mystics ile kendi bölgенize ya da rakip bölgelere büyütüp yapabilirsiniz. Thievery ile rakip bölgelere çapulcu aklını düzenlemekten gece baskınına kadar bir çok harekette bulunabilirsiniz. War Room'dan düşman topraklarına saldırabilir ve son olarak send aid ile bir dostunuza yardım yollayabilirsiniz. Daha alttaki beş seçenekten messages ile rakip krallıklara mesaj yollayabilirsiniz, eğer oyunda birden çok beylik yönetiyorsanız diğer beyliğinize geçebilirsiniz. Forums ile forumlara katılabilirsiniz. Politics seçeneği ile içinde bulunduğunuz krallığın başında kimin bulunacağına dair bir oylama yapabilirsiniz. %50 çoğunluğun oyunu alan beylik krallığı yönetir. Oyunda yeni olduğum için bu mertebe ulaşamadım ama tahminime göre oyunda monarch seçiliince yeni butonlarla karşılaşmanız mümkün. Relations seçeneği ile krallığın kimile savaştığından sonra oyunu öğrenebilirsiniz. Dragons kısmında gene oyunda基因etmek için eger bu kod size sorulursa onu girmek zorun-



seçtiğinizde "create a province" seçeneği ile kendinize bir kullanıcı adı ve şifre belirliyorsunuz. Daha sonra kayıttı verdiğiniz email adresinize gidip size gelen mail'i açtıktan sonra oradaki link'e tıklayarak hesabınızı aktif hale getiriyorsunuz. Bu mail'i almayın çünkü bu mailde size birde activation code yollanıyor. Hesabınızı aktif hale getirmek için eger bu kod size sorulursa onu girmek zorun-

Onun altındaki explore seçeneği ile yeni topraklar keşfedebilirsiniz. Bu ekranın ekrandaki kaynakları keşfedebileceğiniz maksimum toprak sayısını görebilirsiniz. Daha geniş bir krallık daha çok kurulabilecek bina ve daha çok köylü eh doğal olarak ta daha geniş bir ordu ve güç demektir. O yuzden fırsat buldukça topraklarınızı genişletmeye bakın çünkü kısa süre sonra size yetmeyeceklerdir. Tabii



Burak Akmenek

Amiga Geri Dönüyor!!!

Ayın Ürünleri



sf 116
MATROX
G450



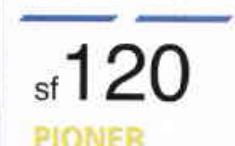
sf 117
CREATIVE
Desktop Theater 3500



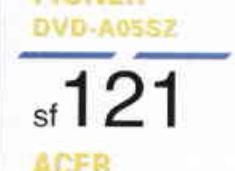
sf 118
LABTEC
Edge



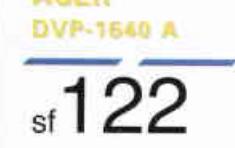
sf 119
SAMSUNG
Sync Master 700IFT



sf 120
PIONER
DVD-A055Z



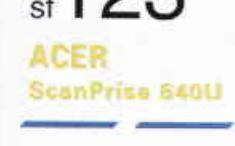
sf 121
ACER
DVP-1640 A



sf 122
GUILLEMOT
Dynamic DuoPack



sf 123
ACER
ScanPrise 640U



sf 122
MUSTEK
BearPaw 1200

Ace's Zone

sf 124

Haberler

sf 114

Donanım Pazarı

sf 125

Teknik Servis

sf 126

Amiga isminin nereden geldiğini eski tüfekler bilir mutlaka. Ama yenilerin pek bildiğini sanmıyorum. Commodore yeni sistemini çıkarmadan önce ismi üzerine çok düşündür ve sonunda Amigo'ya karar verir. Çünkü bu yetenekli bilgisayar, kullanıcısının en yakın dostu olacaktır. Ama bu isimde bir bilgisayar zaten üretilmiştir. Bunun üzerine Amigo'yu Amiga'ya çevirirler. Sonuç itibarıyle Amiga (her ne kadar deformelmiş olsa) "dost" anlamına geliyor. Ve nihayet eski dost geri dönüyor.

Eminim ki, içinden omrundan en güzel günlerini Amiga'sı ile geçmiş olanları oldukça heyecanlılmıştır bu haber. Ama beni pek heyecanlandırmıyor. Bunun iki sebebi var. Birincisi benim hiç Amiga'm olmadı. Bana almadılar. Ben ancak gidip arkadaşlarımın Amiga oynayabiliyordum. O yüzden bu saatten sonra hiç istemiyorum.

Bu işin beni heyecanlandırmamışının ikinci sebebi ise Amiga Inc. isimli şirkete güvenmey olmam. Pek çoğunuz hatırlar: Commodore, Amiga'nın tüm haklarını sattıktan sonra bir süre Amiga'den ele geçti. Sonunda tüm haklar Amiga Inc.'in elinde kaldı. Ancak Amiga'nın yaratıcısı olan Commodore'dan fakül olarak Amiga Inc. bir yazılım firması. Yani bugüne dek hiçbir donanım üretmiş oldukları yok. Zaten son 6 senedir Amiga adı altında hiçbir donanım üretmedi. Mevcut olan Amiga Inc. ise sadece Amiga'lar için yeni işletim sistemleri ve yazılımlar üretiyor.

Amiga'nın tekrar çıkarılmasının sebebi ise Amiga Inc.'in yeni çıkardığı işletim sistemini destekleyemilmek. Bu işletim sisteminin ismi AmigaDE ve daha öncekiinden farklı olarak hemen hemen her platformda çalışabiliyor (PPC, x86, Arm, SH4, MIPS). Yani işin yazılım kısmı Amiga'nın sınırlarını da aşıyor.

Ama oyle ya da böyle 6 yıl aradan sonra, Amiga adına bir şeyler çıkacak olması güzel. Yeni çıkacak olan Amiga'lara verilen isim AmigaOne. Isim bence pek hoş değil hele, Sony PSOne'i henuz karışmışken. Belki de, sistemin kod ismi olan Zico kullanılsayı da iyi olurdu.

Söylediğim gibi Amiga Inc. bir donanım firması değil. Peki o zaman olayın donanım kısmını kim üreticek? Bu noktada bulunan çözüm, hali hazırda donanım üreticileri ile iş birliğine gitmek. Buna ilki ve en önemli Eyetech. Bu firma yeni Amiga'ların anakartlarını üreticek. Bu firma zaten çok uzun süredir Amiga platformu için çalışıyor ve donanım aksesuarları, kablolar gibi destek birimleri üretiyor. Üretiminin durağı 6 sene içinde Amiga'ya en çok destek olan firmaların Eyetech olduğunu söylemek çok yanlış olmaz sanırı.

Yeni sistemlerin ekran kartlarını ise Matrox üreticek. Bunun haberini daha önceden vermişik zaten. Ses kartlarını üreticek olarsa Creative. Diğer bileşenleri üreticek olanın kim olduğu henuz belli değil.

AmigaOne'in sistem özellikleri söyle: 64MB RAM, SB Live! Seviyesinde ses kartı, yeni nesil Matrox ekran kartı, 10GB HDD, DVDRAM Drive, USB 1.0, 10/100 MBps network kartı, 56K modem ve 2 boş PCI slotu.

Kısaçısı yeni Amigalar farklı bir işletim sistemine sahip bir PC veya Mac kopyası olmaktan ileri gidecek gibi gözüküyor. İşin tek olumlu yanı 2001 başında çıkacak olan Eyetech'in yeni anakartları ile hafif Amiga A1200 ve A4000 sahibi olanların sistemlerini upgrade edebilecek olması. AmigaOne'in piyasaya çıkış tarihi 2001 sonbaharı olarak ön görülmüyor.

LEVEL Teknoloji

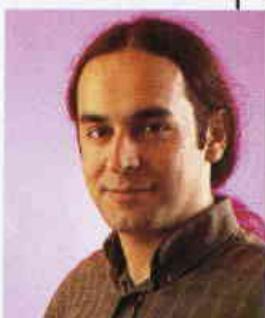
Bir Grünen Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henuz üretilmemiş olmayı yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılığını ön planda tutacağız.

LEVEL Performans

Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almakla hak kazanacak. Teknoloji ve fiyat: ne olursa olsun performansı odaklısanız.

LEVEL Ekonomi

Ekonominin teknoloji odaklılığına rüya halleri veren ürünlerin bu kriterde yer almaları gerekmektedir. Fiyatı ve performansın büyük bir orantılılığı olmalıdır.



Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

Compex'in Çeyrek Asrı

Dile kolay, tam 25 sene. Türkiye'de bir bilgisayar tuannın bu denli uzun soluklu olması gerçekten şaşırtıcı. Her sene Tüyap'ta yapılan ve bilgisayar dünyası için artık bir klasik olan Compex ilk defa bu sene farklı bir mekanda yapıldı. Mekanın değişmiş olmasından dolayı ilk bir iki gün bir parça sonük geçse de, fuara ligi oldukça iyiydi.

Daha çok kullanıcıları hedef alan Compex her sene olduğu gibi bu sene de yeni teknoloji ve ürünler konusunda kışır da kalsa, insanların sergilenen ürünlerini kullanabilmesi ve hatta satın alabilemesini sağlaması ile ziyaretçilerini mutlu etti. Bu arada bu ay kiminle konuşsam ilk bilgisayarıni Compex'den aldığıni söyleyordu. Bir İzmirli olarak konuya uzağım. Gerçekten ilk bilgisayarlar Compexten mi alını?

Yamaha'dan 16X CD Yazıcı

Yamaha kelimenin tam anlamıyla durup durup sürüyor. İLK 8X yazma ve 8X yeni den yazma hızlarına ulaşır rakiplerini geride bıraktıktan sonra, uzun süredir yeni bir ürün çıkarmayıordu. Doğal olarak hız konusundaki liderlerini Plexitor'a kaptırmıştı. Ama bu ay içinde şirket 16/10/40 gibi inanılmaz hızda bir CD yazıcı üreteceğini açıkladı.

8/8/24 den bu hızı atlama inanılmaz bir şey. Bir CD'yi 5 dakikanın altında yazabilen CRW2100 aynı zamanda 40X hızında yanı 3 dakikada müzik CD'lerini wav formatında hard-diske kaydedebiliyor.

CRW2100'de kullanılan Waste-proof teknoloji PC ile yazıcı arasındaki uyumu artırmak için 8MB'lık buffer hafızası CD yanmalarını minimuma indiriyor. Ürünün ay sonunda Türkiye piyasasında olması bekleniyor.



CRW2100 CD yazıcı dünyasını kazip kavuracak.

3dfx'de Yeni Gelişmeler Var

VoodooTV kartları geliyor

İndirge zor bir sene geçti 3dfx. Voodoo5 ekran kartı ile istediği bulamayan şirket, maddi açıdan tarihinin en zor dönemini geçti. Voodoo4 4500 ve Voodoo5 6000'in bir türlü piyasaya çıkamaması da tüm bunlara tuz biber ekiliyor.

Ama tüm bunlara rağmen 3dfx için güzel gelişmeler de var. Bunlardan biri 3dfx'in iki yıl önce NVIDIA alehiye açtığı patent davasını kazanmış olması. "Multi-texturing" ve "Level-of-detail mipmap dithering" konularındaki dava 3dfx'e daha onceden gerçekleşmiş ihlaller konusunda dava açma hakkı tanıyor.

İkinci ve daha önemli olan gelişme ise, yeni Voodoo ismini taşıyan TV kartları. Üç mo-

del olarak çıkışacak olan kartların isimleri VoodooTV 100, VoodooTV 200 ve VoodooTV-FM. Bundan VoodooTV 200 ve VoodooTV-FM ilk defa chipsetin kendi üzerinde TV Tuner'a sahip olacak. Silicon Tuner olarak adlandırılan bu teknoloji sahip chipsetin ismi ise MicroTuner MT2032. Silicon Tuner'in kullandığı klasik tunerlarda bulunulan pek çok sorunun cozülmesi antalamına gelecek.

Ayrıca yeni



TV kartlarında, Voodoo3 3500TV'de olduğu gibi oldukça gelişmiş capture özellikleri bulunacak.

Creative'in Yeni Ürünleri

SoundBlaster ve Cambridge Soundworks ailesi genişliyor

Creative her ekim ayında yaptığı gibi yeni hoparlör ve ses kartlarını tanıttı. Son iki senedir Live! Serisi ses kartları ve FourPointSurround hoparlörleri yenileniyor. Bu senenin yeniliği yeni DolbyDigital 5.1 (AC3) ses çözme özelliği olan Live! Ses kartları. Live! Player'in yerini alan Live! Digital Entertainment 5.1 ve Live! Platinum 5.1 sahibi artı Dolby Digital çözücüye sahip olmayan 5.1 hoparlörleri kullanabilecekler. Elbette bu yeni hoparlörlerin özelliğini kullanan yeni bir hoparlörümüz var artık.

DTT2200 geçen sene piyasaya çıkan DTT 2500'un decoder/amfi modülü çıkarılmış halidir. Bu yüzden fiyatı çok daha ucuz.

Creative'in tek yeni hoparlörü bu değil elbette. DTT 2500'un yerini alan bir üst model DTT 3500'de piyasaya çıktı. Bu ürünün detaylarını bu ayki incelememizde bulabilirsiniz.

Ayrıca daha hesaplı olan yeni modeller de var. FPS 1800 temelde FPS 2000'e benzeyen bir model. FPS 1500 ise FPS 1000'in subwoofer'ı geliştirilmiş hali. FPS 1000'in genel kalitesini düşüren Subwoofer'in yenilenmiş olması sevindirici.



Creative'in diğer yeni hoparlörleri ise Playstation 2 için geliştirilmiştir. Onlarla ilgili daha fazla detay için PLAY'e göz atabilirsiniz.

Yeni Windows'umuz Whistler Yolda!

Microsoft 64-bit'lik sistem için acele ediyor.

Microsoft'un hem ev hem de ofis kullanıcılarını hedefleyen 64-bitlik yeni işletim sisteminin ayrıntıları açıklandı. Oldukça ilerlenen ve beta aşamasına gelinen yeni Windows'un kod ismi Whistler. Bu yeni Windows 64-bit işlemcileri destekleyecek olması dışında pek çok yenilik getirecek. Mesela Başlat menüsü değişiyor. Oldukça yer kaplayan ama, daha fazla fonksiyona sahip bir menümüz olacak. Ayrıca Başlat Menüsü'ne "son kullanılan uygulamalar" isimli yeni bir kategori eklenecek.

En büyük değişikliğin yapıldığı Explorer görünüm olarak internet sayfasına daha fazla benzeyen. Dosyaların görüntülendiği pencerenin sol tarafına daha önce sağ tıklama ile ulaştığımız fonksiyonlar düğme olarak eklenmiş. Bu düğmeler, seçtiğiniz dosaya göre değişiyor. Windows Me'de bulunan My Pictures klasörü geliştirilmiş... Slideshow, resimleri kesme, çevreme ve zoom gibi pek çok fonksiyon eklenmiş.

Yeni Denetim Masası

Görünümü değiştiren başka bir bölüm ise Denetim Masası. Daha önceki versiyonlardan farklı olarak Denetim masası kategorize edilmiş. Görünüm, Kullanıcılar, Donanım ve internet gibi 8 ana başlık altında bütün özelliklere ulaşabileceğiz.

Whistler ile birlikte gelen en ilginç özellik Interactive Support. PC Anywhere programına oldukça benzeyen bu özellik, bir arkadaşınızın veya bir teknik servis elemanın sizin izinizle internet üzerinden bilgisayarınıza girerek sorunları çözebilmesini sağlıyor. Ancak karşısındaki bilgisayarın da Whistler olması gerekiyor. Tabii bunu duyuncu ilk aklımıza gelen birlerinin bidden izinsiz bilgisayarımıza girip giremeyeceği. Güvenlik açıklarıyla meşhur olan Microsoft bu sefer oldukça iyi bir

çözüm bulmuş gibi. Bilgisayarınıza girecek olan kişiye bir e-mail ile özel olarak hazırlanan bir key dosyası yolluyorsunuz. Bu kişi bu dosya yardımıyla bir kereliğine sisteminize gitmekte.

Interactive Support'a benzer olarak geliştirilen Terminal Service daha önce Windows 2000'de de yer almıştı. Yine PC Anywhere gibi çalışan bu araç, destek için değil, karşı bilgisayara istediğiniz komutu verebilmenizi sağlıyor. Güzel olan Whistler ile Windows 2000'in birbirine bağlanabilmesi.

Göç Yolları

Benim en çok hoşuma giden özelliklerden biri de Migration Wizard. Bu araç sayesinde bilgisayarınızı değiştirirken veya yeni Windows kurarken My Documents ve My Pictures gibi

önemli klasörlerinizle birlikte tüm sistem ayarlarınızı taşıyabilmeyi. Böylece sistem değiştirmek çok daha sorunsuz ve hızlı olacak.

Bunun dışında faydalı küçük gelişmelerde var. Mesela Desktop Themes artık görüntü Ayarlarında bir sekme olarak bulunuyor ve daha hızlı erişilebiliyor. Ayrıca Whistler'in içinde bir Firewall'da olacak.

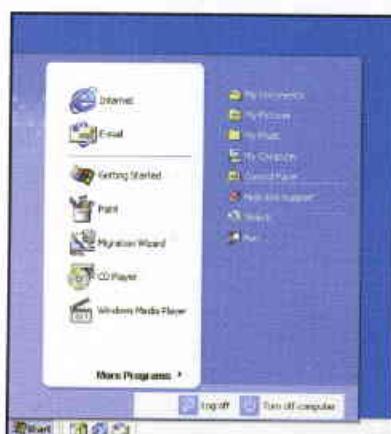
Boylece internet üzerinden gelen saldırılardan durdurabileceksiniz.

Olumlu ayrıntılardan biri de Taskbar'ın konumunu kilitleyebilmeniz. Boylece yanlışlıkla Taskbar'ı aşağı atma veya yerini döşürme dedi olmayacak. Bunun yanında Word, Cute FTP gibi Taskbar'da her dosya için ayrı düğme açan programlar da gruplanabilecek.

Dedikodular?

Buraya kadar anlattıklarımız Microsoft kaynaklı bilgilerdi. Şimdi bir parça da dedikodulara bakalım. Söylentilere göre Microsoft sistemin açılış zamanı konusunda oldukça fazla çaba harciyor ve Whistler'in 10 saniyenin altında çalışılabilmesi için çalışıyor. Ayrıca sistem performansı şu anki beta halinde bile Windows 2000 Professional kadar iyi. Sistemde henüz çözülememiş olan en önemli sorun ise sürücü desteği.

Şimdilik görülen o ki, Whistler, Windows Me gibi bizi oyalamak için yapılmamış ve pek çok yenilik taşıyor. Eğer Microsoft sözünü tutabilirse 2001 sonunda bu yeni Windows'u kullanma şansımız olacak. Tabii bu arada en büyük dileğimiz Microsoft'un Whistler için çalışırken Windows Me'de bulunan bug'ları giderme işini boşlamaması.



Başlat menüsü oldukça değişmiş.

1.2GHz Athlon Dünya Piyasasında

Intel'in 1.13Ghz işlemcisini geri çekmesinin ardından daha da hızlanan AMD 1.2Ghzlik Athlon ve 800MHzlik Duron'u piyasaya sürdü. Piyasaya çıkışında

1000'lük paket fiyattan 612 do-

lar ve 170 dolar

olan işlemciler kısa sürede sa-

tın alımlılar fi-

yatlara düşecek

gibi görünüyor.

Ayrıca AMD Mi-

croprocessor Fo-

rum 2000'de,

2001 başında çeka-

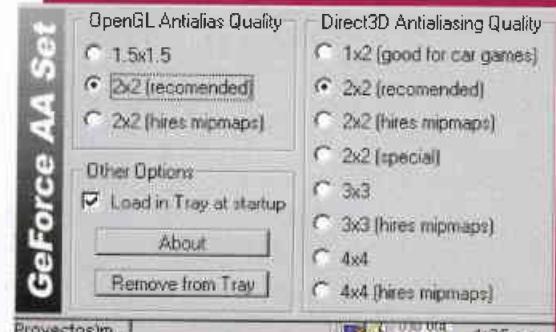
racağı DDR destekli 760MP chipsetini kul-
lanan çift işlemcili bir sistemin demosunu yaptı.

Intel cephesinde ise, Pentium 4'ü yılbasından önce piyasaya sürmek için yapılan çalışmalar sürüyor. İlk olarak 1.4Ghz hız-
ında çıkacak olan işlemcinin söylenen za-
manda çıkışacağı ve bu sefer herhangi bir sorun yaşanmayacağına kesin gözüyle bekliyor. Küçük haber ise toplanan

1.13Ghzlik Pentium III'ün bahardan önce piyasaya tekrar sürülemeyeceği. Bu arada başına sızan son Intel RoadMap'lerine göre şirket 2001 sonunda DDR RAM destekli modeller çıkarmayı düşünüyor.

GeForce'da Kolay FSAA

Kendini ekran kartlarına adamış web site-lerinden the Guru3D, GeForce ekran kar-



Bu küçük program işinizi çok kolaylaştırıyor.

ti sahiplerinin Full Scene Anti-Aliasing ayarlarını kolayca yapabilmelerini sağla-
yan bir araç yayınladı. GeForce AA Set is-
mini taşıyan bu araç System Tray'e yerles-
tiyor ve sadece iki tıklama ile FSAA ayarınızı
değiştirebilmenizi sağlıyor. OpenGL ve
D3D için ayrı ayarlar yapabildiğiniz bu ku-
çuk araç sayesinde, her oyundan önce
Görüntü Ayarları pencereleri içinde kay-
bolmaktan kurtulacaksınız. GeForce AA
Set'i www.guru3d.com adresinde
Downloads kısmında bulabilirsiniz.

Matrox G450

Bilgi İçin

İthalat: Turanlı Telefon: (212) 216 05 20 Fiyatı: 179\$

Matrox yeni modeli ile ekonomik bir Dual-Head çözümü hedefliyor

Henüz 3D'nin yeni yeni duyulduğu S3 Virge'lerin 3D kart sanıldığı günlerde Matrox ekran kartı piyasasının en büyük oyuncularından biriydi. Her zaman 2D görüntü kaltesi konsunda bir numara olmasıyla tanınırdı. Ama günler dönüp işler değişmeye başlayınca S3 ve ATI gibi Matrox'da zamana ayak uydurmak da yavaş kaldı. Ve biz en iyi ekran kartı üreticisi nin 3dfx mi yoksa NVIDIA mı olduğunu tartışırken bu eski büyük isimler unutulmaya yüz tuttu.

Once G200

Matrox'un günü yakalamaya yönelik ilk ciddi çabası ve 3D hızlandırıcı olarak anılabilecek ilk kartı G200 98'in ikinci yarısında geldi. Matrox'un asla düşmeyen 2D kalitesi ve o gün için başarılı sayılabilenek 3D performansıyla başta oldukça umut vermişti G200 ve Voodoo2 için oldukça iyi bir eş olarak görülmüştü. Ancak bu NVIDIA'nın ekran kartlarının yönünü değiştiren TNT çipsetinin gelmesi ile herşey değişti ve G200 kısa süre içinde demode oldu.

Daha sonra G400

Matrox bundan 9 ay sonra G400'u çıkardı. G200'e göre da-

ha iyi performansa sahip olmasının yanı sıra G400 iki önemli özelliği sahipti. Bunlardan birincisi aynı karta iki monitörün takılabilmesini sağlayan Dual Head teknolojisi, diğeri ise gerçeğe yakın pürüzlü yüzeyler yaratmasını sağlayan Environmental Bump Mapping özelliği.

Ama G400 kaderi de pek farklı olmadı. Onunla çok yakın zamanlarda çıkan TNT2 Ultra ve Voodoo3'ler hem performans hem de fiyat olarak çok daha üstünü. Sıradan kullanıcıların iki monitöre sahip olma lüksü olmadığı gerçeği ve Environmental Bump Mapping'in oyun geliştiricilerinden destek alamaması Matrox'u 3D desteği ihtiyacı olan profesyonel kullanıcılarla sınırlandırmaya itti. Matrox'un performans olarak daha öne plâna çıkmak için piyasaya sürüdüğü G400MAX ise zor bulunması ve çok yüksek olan fiyatıyla tam bir hayal kırıklığıydı. Şimdi aradan geçen yaklaşık 1.5 senenin ardından Matrox G400'un yeni bir varyasyonu olan G450 ile karşımızda ve değişen pek bir şey yok gibi gözüküyor.

Ve nihayet G450

G450'nin G400'den en önemli farkı 0.25 mikron üretim teknolojisinden 0.18'e geçilmiş olması. Bu çekirdeğin hem daha az ısı üretmesi hem de daha küçük olması anlamına geliyor. Boyalı Matrox G450 üzerindeki çiplerin tümünü çekirdeğin içine dahil etmiş. Bu yüzden kartın üzerinde çipsetin kendisi ve RAM'ler dışında pek birşey görmek mümkün değil. Hatta TV-Out çipi bile çekirdeğe dahil edilmiş.

Bunun G450'ye sağladığı avantaj ise fiyatının düşmesi. Ayrıca kartta kullanılan SD-RAM'ler yerine DDR-RAM'e geçilmiş ancak aynı zamanda RAM veri yolu 128-bit'ten 64-bit'e düşürüldüğü için bunun teoride bir performans farkı yaratmaması gerekiyor. Pratikte ise oluşan farkın G450 aleyhine olduğunu söyle-



yebilirim.

Geçtiğimiz ay test sistemini değiştirdiğimden önceki aylardaki 500MHz'lik işlemcilerle yaptığım benchmark'lari 800MHz'lik sistemle yaptıklarımla karşılaştırırmak elde değil elbette. Bu sorunu aşmak için daha önce incelediğimi tüm ekran kartlarını PIII-800 ve Athlon-800 ile tekrar test etmem gerekiyor ve bu bir parça zaman alacak. Zaten bu sebepten geçen ay ki Abit GeForce MX incelemesinde benchmark sonuçları yayınlamadım. Ama G450 için 800MHz'lik Pentium III yaptığım testleri gönül rahatlığıyla yayıyorum. Çünkü G450 oldukça düşük bir 3D performansına sahip olduğu için 500Mhz veya 800Mhz'lik işlemcilerle test ettiğinizde aldiğiniz sonuçlar hemen hemen aynı. Ancak Athlon 800MHz sonuçları stabil olmadığından bunları yayınlıyorum.

Level'ın Yorumu

Matrox G450'nin 3D performansı tahmin ettiğimden de kötü çıktı. 179\$ için çift monitör çıkışına sahip bir 3D kart bulmak birkaç ay öncesine kadar hayal idi. Ama şu an piyasada bulabileceğiniz 145\$'lık bir GeForce MX bu seçenekçi size sunabiliyor. Her ne kadar G450 çift monitör desteği konusunda GeForce MX'den iyi de olsa GeForce MX 3D performansı konusunda G450'den çok çok onde. G450 açıkçası pek parlak gözükmüyor. Biz umudumuzu G800'e bağladık artık onu bekliyoruz.

Teknik Özellikler

- 360MHz RAMDAC
- Dual-Head
- 64-bit, 32MB, 6ns DDR-SDRAM
- AGP 2X/4X veriyolu desteği
- 256-bit 2D hızlandırma
- Environmental Bump Mapping desteği
- HDTV desteği

Teknoloji

5

Performans

4

Üretim Kalitesi

9

Fiyat/Performans

6

6/10

Benchmark

Quake II

1024x768 16-bit	51.1 fps
1600x1200 16-bit	22.8 fps
1024x768 32-bit	45.7 fps
1600x1200 32-bit	18.1 fps

Quake III

1024x768 16-bit	28.6 fps
1600x1200 16-bit	13.2 fps
1024x768 32-bit	23.5 fps
1600x1200 32-bit	9.6 fps

3DMark2000 v1.1

800x600 16-bit	3580 mark
1280x1024 16-bit	1572 mark
800x600 32-bit	2937 mark
1280x1024 32-bit	1116 mark

3DMark2000 v1.1*

Fill Rate*	172.7 MTexel/s
Polygon Count*	2.238 Ktriangles/s
Texture Rendering*	118.1fps

(*) 800x600 32-bit çözünürlük

(*) Lights

(*) Multi-texturing

Creative Cambridge Soundworks DTT3500

Bilgi İçin

İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 349\$

Creative son Dolby Digital hoparlörü ile rüzgar gibi esiyor

Ilk PC hoparlörümüzün markası Creative'dı. Şu an ne modelini ne de nerede olduğunu hatırlıyorum. Ama kısa sürede Creative'in hoparlör olarak doğru seçim olmadığını anlayıp yeni bir Jazz JS-200 almıştım. O zaman bu kadar iyi ses kartı urenler bir firma nasıl olup da kötü hoparlör üretebiliyor diye düşünmüştüm. Ama bunu düşünen sadece ben değildim sanırım. Creative de bunun farkındaydı ve 1998'de dunyanın en iyi multimedya hoparlör üreticilerinden Cambridge Soundworks'ü satın aldı.

Cambridge ile Creative'in güçlerinin bir araya gelmesi, 1999 yılında yeni bir hoparlör serisi doğurdu. Bu yeni serinin iki üyesi FPS 2000 ve DTT 2500 hem kaliteliyle rakiplerini geride bırakıyor hem de SB Live!ın tüm avantajlarını sergiliyorlardı. Aradan tam bir yıl geçtikten sonra Creative hoparlör serisini yeniledi. Yeni serinin detaylarını haberler bölümünden alabilirsiniz. Bizim su an konumuz DTT 2500'ün devamı olan DTT 3500.

DTT 3500 4 yan hoparlör, bir center, bir subwoofer ve bir Decoder/Amfi biriminden oluşan, Dolby Digital (AC3) desteğine sahip bir set. DTT 2500'e göre ilk göze çarpan değişiklikler Decoder/Amfi'nin yenilenmiş olması, Center ve Subwoofer'in buyumesi ve eklenen uzaktan kumanda. Başka bir deyişle yan hoparlörler dışında sistem bütünüyle yenilenmiş.

Yenilikler

Decoder/Amfi'de ki değişiklikler daha çok görünüm ve ergonomi ile ilgili. Teknik olarak tek değişiklik optik girişin eklenmiş olması. Bu sayede DTT 3500'u PlayStation 2 ve optik çıkışa sahip tüm cihazlara bağlayabiliyoruz. Bu eksiğin de giderilmiş olmasıyla DTT 3500 mümkün olan tüm girişlere sahip. Hepsini sayarsak Live! Ses kartları için Digital Din, çift stereo analog giriş, RCA ve optik dijital girişler. Decoder/Amfi üzerindeki ayarlar-

la bu girişler içinde kolaylıkla tercihinizi yapabiliyorsunuz. Şu an piyasada bu kadar giriş çeşitliliğine sahip başka bir hoparlör bulunmuyor. Üstelik DTT 3500 ile bu defa ihtiyacınız olan tüm kablolar birlikte geliyor.

Decoder/Amfi'deki görünüm değişimi çok iyi. Yeni metalik renkleri ve artan ışıklarıyla DTT 3500 göze hitap etmesini biliyor. Çevrenizde güzel şeyler görmek gibi bir takıntınız varsa (başa bir deyişle "Dorian Gray'ın Portresi"ni okuduysanız) DTT3500 tam size göre. Decoder/Amfi ergonomi olarak da oldukça gelişmiş. Hem yatay hem de dikey olarak kullanılabiliyorsunuz ve her iki konum için ayrı ayaklılara sahip. Creative'in DTT3500'deki detaylara gösterdiği inanılmaz özenin en güzel göstergesi ise, Decoder/Amfi yüzeyinin değiştirilebilir olması. Düğme isimlerinin yazılı olduğu büyük etiketi kaplayan şeffaf plastik çıkartılabilir ve etiket değiştirilebiliyor. Böylece Decoder/Amfi'yi yatay veya dikey kullanırken yazıların doğrultusu yanlış oluyor. Üstelik hem yatay hem de dikey konum için metalik grinin üç farklı tonunda toplam 6 etiket geliyor. Böylece hoparlörünüzün görünümünü ruh halinizne göre ayarlama şansınız var.

Ergonomi açısından diğer iyi bir gelişme uzaktan kumanda eklenmiş olması. Oldukça küçük ve kullanışlı olan kumanda ile film izlerken sesi ayarlayabilmek oldukça iyi. Ama yine de bu eklentinin daha çok DVD veya VCD Player sahipleri için yapıldığını düşünmek yanlış olmaz. Creative'in Infra serisi CD-ROM'larından bu yana uzaktan kumandanın tanımı ve fonksiyonu üzerine kendini gelişmiş olması sevindirici bir gelişme. Yukarıda, detaylara verilen önemden bahsettim. Bu konuda beni özellikle mutlu eden bir olay Center'in monitör üzerinde konulabileceği (aksini yapan var-

mi acaba?) desdeğinden yola çıkmakla ekstra bir ayak eklemiş olması. Diğerlerinden farklı olarak bu ayak hoparlörü aşağı doğru eğiyor ve böylece sevgili Center'imiz tavani değil siz hedef ali-

yor. DTT 2500'ü incelerken ses kalitesi için "kadife gibi" benzetmesini kullandım. DTT 3500 daha kaliteli kadifelerin de olabileceğini gösteriyor.

Level'in Yorumu

DTT 3500 daha önceki modele göre çok fazla gelişmiş ve mükemmel yaklaşmış. Tüm çaba-lıma rağmen üzerindeki herhangi bir detaya ait bir kusur bulamadım. 349 dolarlık fiyatını da bence hak ediyor. Ama bu üretim kalitesinde ve ergonomide olmasa bile ses olarak DTT 3500'e yaklaşabilecek ABIT Home Theater System gibi 200 doların altında çok daha he-saplı sistemler varken tercihiniz ne yönde olursa kalmış.

Ayrıca bu ay haberini verdigimiz Creative'in Dolby Digital decoder'lı yeni Live! Ses kartları ve decoder'lı olmayan 5.1 hoparlör sisteminin daha ucuz mal olacağı aşikar. Ama halen bir Live! Ses kartınız ve çok iyi bir hoparlör için ayırabileceğiniz bir 350 dolarınız varsa DTT 3500'ü aldığınız için asla pişman olmazsınız.

Teknik Özellikler

Dolby Digital ses çözümü
Optik, RCA, Digital DIN ve
çift stereo ses giriş
Yan hoparlörler 4x7Watt, Center
21Watt, Subwoofer 30Watt
Toplam 79Watt ses gücü
20Hz ile 20KHz frekans aralığı
Uzaktan kumanda

LEVEL KARNESİ	Teknoloji	10
	Performans	8
	Üretim Kalitesi	10
	Fiyat/Performans	7
	Yazılım Desteği	10
GENEL		9/10

Labtec Edge

Bilgi İçin İthalat: Ölcsan Telefon: (212) 280 97 61 Fiyatı: 113\$

Ağustos sayımızda Labtec'in Türkiye piyasasına girdiğini haber vermiş ve ilk Labtec hoparlör incelememizi yapmıştık. Oyuncuların ilgisini çekebilecek 4.1 bir hoparlör olan LCS-2514 oldukça da hesaplıydı. Bu ay incelediğimiz Edge modeli ise oldukça farklı. 2.1 olan sistem pek sık rastlamadığımız Flat Panel hoparlörlerden.

Flat Panel hoparlörler veya daha basit ismiyle kağıt hoparlörler normal hoparlörler gibi geniş hacimli değil. Yapılarını özel olarak üretilmiş çok ince bir yuzeye monte edilmiş küçük bir hoparlör olarak tanımlayabiliriz. Bu sayede bu tip hoparlörler 1cm'den daha az bir derinliğe sahip olabiliyor. Buna karşın hoparlörün yüzeyi oldukça geniş.

Flat Panel hoparlörlerin ses kalitesi genelde oldukça iyi. Labtec Edge'de bu kendini çok da-



ha fazla belli ediyor. Böylesine ince ve sade bir yapıya sahip olmalarına karşı verdikleri ses gerçekten şartsız. Edge'in bu zarif yan hoparlörlerinin her biri 5.5Watt gücünde. Daha önce gördüğümüz tek Flat Panel hoparlör olan Jazz Monaco'dan farklı olarak hoparlörün yüzeyi özel bir kumaşla kaplanmıştır. Bunun sese pek artı veya eksi değer kattığını sanıyorum ama narin olan hoparlör yüzeyinin hasar görmemesini sağladığından oldukça iyi.

Yan hoparlörlerle eşlik eden subwoofer 30Watt gücünde. LCS-2514'nin subwoofer'ında olduğu gibi çok az yer kaplama fırsatı rağmen çok iyi ses üretiyor. Kullanılan özel bir teknik subwoofer'in ses düzeyini yan hoparlörlerle göre adapte ediyor. Böylece subwoofer'in sesini bir kere ayarladınız mı, bir daha uğraşmanıza pek gerek kalmıyor. Ama genel sesi ayarlamak için bulunan çözüm bu kadar başarılı değil. Bilgisayar ile subwoofer arasındaki ses kablosu üzerine konan ayar düğmesi çok kullanışsız. Sağ yan hoparlör üzerindeki küçük bir ses düğmesi çok daha iyi bir çözüm olabilirdi. Ayrıca hoparlör açma kapama düşmesinin subwoofer üzerinde olması kısa sürede hoparlör ayağınıza açıp kapama alışkanlığını yol açıyor.

Level'in Yorumu

Labtec Edge istisnasız olarak piyasadaki en iyi Flat Panel hoparlör. Ve bu tip bir hoparlör almak isterseniz, bence ilk tercihiniz olmalı. Ama fiyatı hesaba katıldığı zaman, aynı performansı verebilecek kaliteli bir klasik hoparlörü daha ucuzu bulabilirsiniz.

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ
Flat Panel Hoparlör
Yan hoparlörler 4x5.5Watt,
Subwoofer 30Watt
Toplam 41Watt ses gücü
35Hz ile 20KHz frekans aralığı

LEVEL İKNAKİSİ	Teknoloji:	8
	Performans:	8
	Üretim Kalitesi:	9
	Fiyat/Performans:	5
	Ergonomi:	6
	GENEL	8/10

Yamaha YST-MS 40

Bilgi İçin İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 65\$

Işte dünyanın en ilginç hoparlör üreticisi karşımızda. Tüm deneyimi, üretim kalitesi, geliştirdiği kendine has teknolojilerine rağmen Yamaha inatla 4.1 veya 5.1 bir sistem üretmüyor. Yamaha'nın ürettiği pek çok iki hoparlörlü çözüm var ve hepsi gayet başarılı. Çok hoparlörlü bir sistem yapalar kim bilir ne kadar başarılı olabilecekler. Neysse şirketin 4 yan hoparlörlü bir çözümü bulunmamasının acısını YST-MS 40'dan çıkarmayılmış.

YST-MS 40 iki yan hoparlörden oluşan subwoofer'sız bir sistem. Yani surround veya pozisyonel ses yeteneği olmadığı gibi bass sesler konusunda da piyasadaki rakiplerine göre geriden başlıyor. Ama Yamaha bunun bilincinde gibi. YST-MS 40'u tasarlarken iki yan hoparlörle subwoofer ve surround etkilerini max düzeyde oluşturabilmeyi hedeflemiş gibi gözüküyor. Çünkü YST-MS 40 bu tip bir hoparlör için bu iki konu-

da benzerlerine göre çok başarılı.

YST-MS 40'un surround özelliği Yamaha'nın uzun süredir kullandığı Ymersion teknolojisine dayanıyor. Ancak geçmişteki ürünlerin tersine hoparlörün üzerinde Ymersion isminin yerini "3D Surround" almış. Bu teknoloji sesle reyap yaparak reverber vererek birden fazla açıdan geliyorlarlaşmış hissi yaratıyor. Daha basit ve kababır dille anlatmak gereksizse seslere falso vererek arkadan geliyorlarmış gibi yapıyor.

Hoparlörün subwoofer eksikliğini gidermek için yan hoparlörlerin çapları büyük tutulmuş 3.5"lik yan hoparlörler tiz ve orta sesleri olduğu kadar bass sesleri de bir düzeye kadar verebiliyor. Bu yuzden YST-MS 40 yi subwoofer'sız kullandığınızda bile oldukça tatmin oluyorsunuz. Ama bass'i bol olsun mahsusu yok diyenler için subwoofer ekleyebilme imkanı da düşünülmüş.



Arma biz artık Yamaha'nın çok hoparlörlü sistemlerini görmek istiyoruz. Çünkü 2 ve 2.1 sistemler zaten yillardır var ve Yamaha artık zaten iyi olan ürünlerini ufak ufak daha iyiye zorlamayan ötesine gitmiyor.

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ
Yamaha Ymersion Teknolojisi
2x12Watt ses gücü
Toplam 41Watt ses gücü
70Hz ile 20KHz frekans aralığı
Manyetik Koruma

LEVEL İKNAKİSİ	Teknoloji:	7
	Performans:	7
	Üretim Kalitesi:	8
	Fiyat/Performans:	8
	GENEL	8/10

LG Flatron 775FT

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 54 60 Fiyatı: 279\$

Uzun süredir monitör testi yapamamıştık. Bu yüzden bu ay incelediğim iki monitor sanırım oldukça ilginizi çekecek. İlk monitörümüz LG Flatron ailesinden, LG Flatron, piyasaya çıkan ilk tam düz ekran monitörlerden ve bu yüzden aynı zamanda en tanımlılarından. Flatron'un serisinin yeni modellerinden olan Flatron 775FT serinin daha ucuz olan modeli. Flatron 775FT'nin bir üst model olan 795FT'den eksik olan yanı desteklediği çözünürlük ve tazeleme oranlarının daha düşük olması.

Flatron 775FT'nin goinge çarpan ilk yanı oldukça hoş görünümü. Ekranın tam düz oluşunu vurgulamak istercesine ince ve düz yapılan on yüzey ve ol-

dukça hoş bir formla arkaya doğru uzanan kasa çok hoş gözüküyor. Ön yüzeyde bulunan altı tuş ile gerekli bütün ayarları yapabiliyorsunuz ve kullanımı çok kolay.

Nokta çözünürlüğü 0.24mm ve görülebilir alanı 16" olan Flatron



775FT görüntü kalitesi olarak oldukça başarılı. Yine bu ay incelediğimiz ve daha pahalı olan Samsung 700IFT'den daha iyi bir görüntüye sahip olduğunu söyleyebilirim. Yüzeyde kullanılan anti-glare tabakası oldukça iyi. Eskiden özellikle dert olan çok kalın anti-glare tabakalar görunmeye boğup renkleri cansızlaştıryordu. Ama son zamanlarda incelediğim hiçbir monitörde bu dert yoktu.

Soleyedigim gibi Flatron 775FT'nin zayıf olan yanı desteklediği çözünürlük ve tazelem oranları. 1600x1200 desteği olmayan monitör 1280x1024 çözünürlükte ise ancak 60Hz'e çıkabiliyor. Konfor seviyesi olarak adlandırılabilirceğim 85Hz'ye ise ancak 1024x768 çözünürlükte erişebiliyorsunuz.

Level'in Yorumu

Flatron 775FT çok iyi fiyatla, çok sık ve çok güzel görüntü kalitesi olan bir monitor. Ancak ekrان çözünürlüğünü 1024x768'den yukarıda tutmayı istiyorsanız bence Nec FE750 veya Flatron 795FT'den birine göz atmanız çok daha mantıklı olur.

Teknik Özellikler

Flat Panel Hoparlör
Yan hoparlörler 4x5.5Watt,
Subwoofer 30Watt
Toplam 41 Watt ses gücü
35Hz ile 20KHz frekans aralığı

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknoloji:	8
LEVEL KARNESI	Performans:	8
	Üretim Kalitesi:	9
	Fiyat/Performans:	5
	Ergonomi:	6
	GENEL	8/10

Samsung SyncMaster 700IFT

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 54 60 Fiyatı: 325\$

SyncMaster 700IFT gittikçe daha da yaygınlaşan tam düz ekran monitörlerden. Bildiğiniz gibi monitörün tam düz olması yüzeydeki yansımaları ve görüntüdeki deformasyonları gidermesini sağlıyor.

Ama bir monitörün yansımı ve deformasyonlardan korunması için tam düz olması yeterli değil. Çok iyi bir anti-glare tabakası ve dengeli bir görüntü geometrisine sahip olması gerekiyor. Ne yazık ki SyncMaster 700IFT bunalardan birisine sahip. Anti-glare tabakası yansımaları önleyecektir. Kadar güçlü ve renkleri soğutmayacak kadar ince. Ancak Pincushion olarak anılan monitörün kenarlarındaki eğrilik hataları açıkça fark ediliyor. Gerçek ayarlarla yeterince uğraşırısanız üst, sağ ve sol kenarları düzeltilebiliyorsunuz. Ancak benim bütün çabalarım alt kenarı tam düz hale getirmeye yetmedi. Bunun benim incelediğim monitöre has olabile-

ceği düşündüm ama bir parça araştırma yapınca bu konuda şikayet eden tek kişi ben olmadığımı gördüm.

SyncMaster 700IFT'nin nokta çözünürlüğü 0.24mm ve monitor nokta birleşim olarak da oldukça iyi. Renkler ve görüntünün netliği olarak hiçbir şikayetim yok. Görülebilir alan ise 16" ve bu noktada standartı yakalıyor. Yani Pincushion problemi dışında iyi bir performansa sahip.

Görünümü oldukça hoş. Ön tarafa gizlenmiş olan panel küçük bir dokunuşla dışarı çıkıyor. Buradaki 4 yön tuşu ve bir seçme tuşu ile bütün ayarları rahatça yapabiliyorsunuz. Ayrıca parlaklık ve kontrast ayarları açma/kapama düğmesinin hemen altında tekerlek olarak yer alıyor. Bu iyi bir şey çünkü kullandığınız



yanlar için öneksiz olabilir. Bir test editörünü fazla rahatsız etmesi sonucun sizin içinde aynı olacağı anlamına gelmez. Bence monitor almayı düşünüyorsanız SyncMaster 700IFT'in görüntüsünde bakıp alt kenarda bir sorun görüp görmediğinize bakın. Eğer sizi rahatsız eden bir şey yoksa sorunda yok demektir.

Teknik Özellikler

0.24mm nokta aralığı
1600x1200 çözünürlükte 85Hz
tazeleme oranı
16" görülebilir alan
Tam düz ekran

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ	Teknoloji:	8
LEVEL KARNESI	Performans:	8
	Üretim Kalitesi:	6
	Fiyat/Performans:	7
	Ergonomi:	7
	GENEL	7/10

Pioneer DVD-A05SZ

Bilgi İçin Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 160\$

Bu ay yeni test sistemiyle DVD-ROM sürücü testlerine başladık. Böylece bütün ürün testleri yeni sisteme geçmiş oldu. İncelediğimiz üç DVD-ROM sürücümüz de oldukça yüksek performansa sahip iyi DVD-ROM sürücülerdi ve karşılaşmamak oldukça zor oldu.

İlk DVD-ROM sürücümüz olan Pioneer DVD-A05SZ piyasaya çıkan ilk 16X DVD-ROM sürücü olma özelliğini taşıyor. Pioneer'in diğer DVD-ROM sürücüler gibi DVD-A05SZ de Slot-in Slot-in



DVD'ler

klasik Tray

DVD'ler gibi bir çekmeceye sahip değil. DVD-ROM sürücünün ön yüzeyinde DVD-ROM'ları sürebileceğiniz bir açıklık var.

Pioneer DVD-A05SZ bu ay içindelediğimiz üç DVD-ROM sürücü içinde DVD-ROM okuma performansında çok az bir farkla üçüncü olurken CD-ROM okuma performansında çok az bir farkla birinci oldu. Pioneer DVD-A05SZ'nin DVD-ROM performansında 0.2X gibi küçük bir farkla da olsa geride kalmasının sebebi maksimum hızının diğerlerinden açık olarak düşük olması. Buna karşın minimum hız olarak Pioneer

DVD-A05SZ diğerlerinden daha iyi. Yani performansının daha dengele olduğu ve daha küçük bir aralık içinde değiştirmeyi söyleyebiliriz.

CD-ROM performansında Pioneer

DVD-A05SZ oldukça iyi bir skor verdi. Ortalama 30.9X'lik hız 48X hızındaki CD-ROM'lar için bile pek kolay erişilebilecek bir skor değil. Rastgele erişim performansı söz konusu olduğunda CD-ROM okumada DVD-A05SZ oldukça seri olduğunu gösteriyor. Ancak DVD-ROM okuma sırasında rasgele erişim konusunda bir parça yavaş kaldığını söyleyebilirim.

Level'in Yorumu

Pioneer DVD-A05SZ oldukça kaliteli ve yüksek performanslı bir ürün. DVD-ROM performansında CD-ROM performansının

yüksek olması bence daha iyi. Sonuçta CD-ROM'ların kullanım oranı çok daha geniş. Ayrıca ürüne birlikte Elsa movie DVD oynatıcının yanı sıra X-Files ve Baldurs Gate oyunlarının DVD-ROM versiyonları geliyor ve bu iki oyunun toplam değeri 50\$'ın üzerinde. Bence bu ayın üç DVD-ROM'u içinde en mantıklı DVD-A05SZ.

Teknik Özellikler

16X (21.6MB/sn)	DVD okuma hızı
40X (6.0MB/sn)	CD okuma hızı
95ms erişim hızı [DVD]	
80ms erişim hızı [CD]	
Slot-in DVD	

LEVEL KARNE'SI

Teknoloji:	8
Performans:	9
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	9
GENEL	9/10

Benchmark

DVD-ROM Okuma Performansı

Ortalama Hız	9.5X
Rasgele Erişim	106ms
CPU Kullanımı (4X)	%25
DVD-ROM Okuma Performansı	
Ortalama Hız	30.1X
Rasgele Erişim	75ms
CPU Kullanımı (46X)	%5

PIONER DVD-A05SZ

Soyo SY-K7VTA

Bilgi İçin

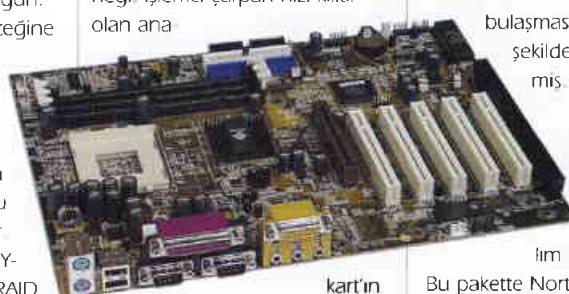
İthalat: PCGold, Penta Telefon: (216) 418 11 44, (212) 320 02 02 Fiyat 130\$ (tahmini)

Sıralar Athlon ve Duron işlemciler çok avantajlılar. Hem performansları yükseltmek hem de fiyatları çok uygun. Ama Athlon ve Duron desteğine sahip Soket A anakartlarda çok fazla model şansız yok. Ustalık mevcut modellerde oldukça pahalılar. Soyo SY-K7VTA bu noktada oldukça önemli bir boşluğu dolduracak gibi görünüyor. Orta seviye bir ürün olan SY-K7VTA belki ABIT KT7 gibi RAID işlemcisine sahip değil veya performans olarak ASUS A7V'nin gerisinde. Ama bir anakartta bulunması gereken butun standartları karşıyor ve fiyatı da rakiplerine göre oldukça iyi.

5 PCI ve 3 RAM yuvasına sahip olan SY-K7VTA, KT133 çipsetinin temel özelliklerini taşıyor. Bunlar en önemlileri 200MHz BUS hızı, AGP 4X ve UDMA/66 desteği, 1.5GB RAM takılabilmesi. Ayrıca diğer KT133 çipsetli anakartlarda olduğu gibi AC-97 on-

baord ses kartına sahip.

SY-K7VTA'nın en zayıf olduğu noktalardan biri overclock yeteneği. İşlemci çarpan hızı kilitli olan ana



kartının Front Side Bus hızını sadece 100MHz ve 133MHz'e ayarlayabiliyorsunuz. 133MHz overclock için çok yüksek bir değer olduğu için muhtemelen işinize yaramayacak. Bu yüzden Front Side Bus'ı default hızı olan 100MHz'den yukarısına ayarlayamayacaksınız.

SY-K7VTA kaliteli anakartlarda görmeye alıştığımız tüm standart özelliklere sahip. Anakart üzerinde fan ve ısı kontrolü yapan bir Hardware Monitörü bulunuyor.

Ayrıca işlemci hızını BIOS üzerinden ayarlayabiliyorsunuz ve Wake On LAN özelliği mevcut. SY-K7VTA'nın BIOS'u CIH virüsünün bulaşmasını engelleyecek şekilde modifiye edilmiş.

Diğer tüm Soyo anakartlarda olduğu gibi SY-K7VTA oldukça iyi bir yazılım paketi ile geliyor.

Bu pakette Norton Antivirus 2000, Norton Virtual Drive ve Norton ghost bulunuyor. Ancak Soyo yakında tüm anakartlarında ki yazılım paketini yenileyeyecek ve bunu SY-K7VTA de dahil. Yeni pakette Norton Antivirus 2000, Cute Dialer, Adobe active Share'inde bulunduğu 8 program var.

Level'in Yorumu

Kuşkusuz piyasada SY-K7VTA'den daha iyi Soket A anakartlar var. Ancak SY-K7VTA ihtiyacınız olan tüm temel özellikleri karşıyor ve fiyat olarak daha uygun. Bu yüzden özellikle Duron için oncelikle tercih edilebilecek bir anakart. Ama unutmayın ki tüm bunlar kartın fiyatının 130\$ olması durumunda geçerli. Ancak henüz kart piyasaya çıkmadığı için bu tahmini bir fiyat. Eğer gerçek piyasa fiyatı bunun üzerinde olursa işi çok daha zor olacaktır.

URUN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler	VIA KT133 / MA 686A Soket A işlemci yuvası 3 oder 168pin RAM slotu Max. 1.5GB Jumper'lı CPU ayarı 1 AGP, 5PCI, 1 ISA slotu
-------------------	--

LEVEL KARNE'SI

Teknoloji:	8
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	7
Fiyat/Performans:	9
Ergonomi:	8
GENEL	8/10

Acer DVP-1640A

Bilgi İçin İthalat: İhlas Acer Telefon: (216) 317 96 50 Fiyat: 155\$

Bu ayın ikinci DVD-ROM'lu Acer'in DVP-1640A modeli. Üç DVD-ROM içinde Tray olan tek modelimiz, Oldukça sade ve sağlam bir görünümü olan DVP-1640A'da diğer modeller gibi 16X DVD-ROM ve 40X CD-ROM okuma hızına sahip.

DVP-1640A performans testlerinde hem DVD-ROM hem de CD-ROM okuma hızında ikinci oldu.

Her iki test klasmanında da birinci ile arasında 0,1X hız farkı vardı. 9,5X'lik ortalama DVD-ROM okuma hızı ve 30 X'lik CD-ROM okuma hızı ile çok yüksek performanslı bir ürün olduğunu gösterdi.

özellikle Tray sürücü isteyenlerin hiç düşünmeden alabileceğiniz bir ürün. Ancak Tray veya Slot-In olması sizin için fark etmiyorsa Pioneer DVD-A05SZ'yi seçerek 55'lik bir farkla iki DVD oyunu alabilirsiniz.



Bunun anlamı Acer'in okuma işlemini diğerlerinden önce başladi. Bu özellikle küçük boyuttaki sayıca fazla dosyayı kopyalarken

Benchmark

DVD-ROM Okuma Performansı

Ortalama Hız	9,6X
Rasgele Erişim	94ms
CPU Kullanımı (4X)	%24
DVD-ROM Okuma Performansı	
Ortalama Hız	30X
Rasgele Erişim	75ms
CPU Kullanımı (46X)	%5

Ortalama Hız	9,6X
Rasgele Erişim	94ms
CPU Kullanımı (4X)	%24
DVD-ROM Okuma Performansı	
Ortalama Hız	30X
Rasgele Erişim	75ms
CPU Kullanımı (46X)	%5

Erişim Hızının Faydası

Rasgele erişim hızlarına bakıldığında DVP-1640A her iki rakibinden de daha iyi sonuç verdi. Özellikle DVD-ROM okuma sırasında ortalama 94ms rasgele erişimle DVP-1640A diğerlerine

avantaj sağlayacaktır. Ama tek bir büyük dosya kopyalanırken avantajlı olan da bir daha yüksek okuma hızı olmalıdır.

Level'in Yorumu

Acer DVP-1640A oldukça yüksek performanslı ve kararlı bir

Teknik Özellikler

Ürün Özellikleri	16X (21,6MB/sn) DVD okuma hızı 40X (6,0MB/sn) CD okuma hızı 95ms erişim hızı (DVD) 80ms erişim hızı (CD) 512KB Data Buffer
------------------	--

LEVEL KARNESSI	Teknoloji: 8 Performans: 9 Üretim Kalitesi: 8 Fiyat/Performans: 7 Ergonomi: 9 GENEL 8/10
----------------	---

Aopen DVD-1640 PRO

Bilgi İçin İthalat: İhlas Acer Telefon: (216) 317 96 50 Fiyat: 155\$

Bu ayın son DVD-ROM'u Aopen'dan. Aopen aslen Acer'a bağlı bir firma ve bu yuzden Acer DVP-1640A ile Aopen DVD-1640 PRO arasında hem fiziksel hem de performans olarak bir çok benzerlikler var. Pioneer DVD-A05SZ gibi Aopen DVD-1640 PRO da Slot-In formunda. Pek çok kişi Slot-In DVD-ROM'ların kolay bozulabildiği ve ya CD ve DVD'lere hasar verdiği gibi yanlış kanıtlara sahipler. Ancak Slot-in DVD-ROM'ları en az Tray olanlar kadar sağlanır.

Aopen DVD-1640PRO, testimizin DVD-ROM okuma konusundaki hız şampiyonu. Ortalamada 9,7X hızında olan DVD-1640 PRO'nun saniyedeki maksimum veri transfer hızı saniyede 20MB, minimum hız ise saniyede 8MB. Elbette burada önemli olan maksimum veri transfer hızının ne kadar işe yaradığı. Şu an için DVD'ler sadece filmlerde ve nadir olarak oyuncularda kullanılıyor ve bu kadar yüksek bir hızda ihtiyaç duyuyor. Ama yakın gelecekte dergi CD'lerinden büyük programlara kadar her şeyin DVD'ye geçeceğini ön görürsek böylesine yüksek hızların bir anlamı olacak.

CD okuma hızı mı yoksa DVD mi?

Aopen DVD-1640 PRO'nun zayıf olduğu nokta ise CD-ROM okuma hızı. Ortalamada 27,6X okuma hızı ile diğer iki modelin oldukça gerisinde kalmış. Gerçi



75ms'lik rasgele erişim süresi bu açığı bir parça kapatıyor ama yine de DVD-ROM okuma konusundaki başarısından uzak olduğu açık.

Level'in Yorumu

Aopen DVD-1640 PRO'yu değerlendirmek için önceki_CD-ROM ve DVD-ROM kullanımı arasındaki farkı değerlendirmeliyiz. Eğer sizin için bugün yüksek bir performans almak ama bir yanandan da DVD-ROM'ları kullanabilemek önemliyse Pioneer DVD-A05SZ bence daha doğru bir seçim olacaktır. Ama biraz daha

geleceğe yönelik düşünmek ve planlarınızı 2001 sonu ile 2002 başında alacığınız performansı göreme yapmak istiyorsanız daha

yüksek DVD-ROM okuma hızıyla Aopen DVD-1640 PRO'yu seçebilirsiniz.

Teknik Özellikler

Ürün Özellikleri	16X (21,6MB/sn) DVD okuma hızı 40X (6,0MB/sn) CD okuma hızı 95ms erişim hızı (DVD) 80ms erişim hızı (CD) 512KB Data Buffer
------------------	--

LEVEL KARNESSI	Teknoloji: 8 Performans: 9 Üretim Kalitesi: 8 Fiyat/Performans: 7 Ergonomi: 9 GENEL 8/10
----------------	---

Benchmark

DVD-ROM Okuma Performansı

Ortalama Hız	9,7X
Rasgele Erişim	109ms
CPU Kullanımı (4X)	%20
DVD-ROM Okuma Performansı	
Ortalama Hız	27,6X
Rasgele Erişim	76ms
CPU Kullanımı (46X)	%5

Guillemot Dynamic DuoPack

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 54 60 Fiyat: 65\$

Bazen basit ve parlak bir düşündür en iyi teknoloji veya en kaliteli ürünlerden bile daha iyi olabilir. DuoPack bunun en güzel örneği. Basit bir gamepad değil DuoPack... basit iki gamepad. İki gamepad'ı bir den bağılayabilmenizi sağlayan ise USB destekli olmaları ve pa-ketle birlikte bir USB HUB gelmesi. USB HUB'ı bilgisayarınıza bağladıktan



sonra gamepad'ları bu USB HUB'a giriysiniz. Her üç parça da, herhangi bir sürücüye ihtiyaç duymadan kendi kendine

kuruluyor. Böylece sadece 1-2 dakika içinde iki kişi gamepad ile oynamaya başlayabiliyorsunuz.

İşin en güzel tarafı iki gamepad daha alarak 4 kişi aynı bilgisayarda oynayabiliyorsınız. Ustelik bu ek gamepad'lerin illaki Guillemot olması gerekmeyen. Her hangi bir USB gamepad'ı DuoPack'in USB HUB'ına bağlayabiliyorsunuz. Daha doğrusu bu USB HUB'a digital kamera, mouse, scanner gibi istediğiniz herhangi bir USB cihazı bağlayabilirsiniz.

USB HUB'lar piyasada pek kolay bulunmuyorlar ve açıkçası DuoPack'in USB HUB'ı bugüne kadar gördüklerim içinde en iyi. Küçük, kompakt ve hoş gorunumlu olmasının yanı-

sıra adaptöre de sahip. Bu çok önemli bir nokta. Eğer bir USB HUB almaya karar verirseniz adaptörü olduğundan emin olun. Aksi takdirde güç yetmediği için cihazlar çalışmayı reddedecektir.

DuoPack'in gamepad'leri açıkçası çok özel değildir. 8 yonlu bir yön pedi ve 8 tuşlu oluyor. Genel yapısı gayet iyi ancak bir parça küçük elliler için. Eğer eliniz bir parça iryise, baş parmağınızı fazla kırmak zorunda kalırsınız ve bu daha çabuk yorulmanıza yol açıyor. Ama bu, gamepad'ı bir parça ileride ve serbest bırakmakla, çözülebilecek bir sorun. Yani alıştırın konfora ulaştıran kadar bir parça zaman geçecektir.

Level'in Yorumu

Yazının başında söylediğim gibi DuoPack çok iyi bir düşünmenin ürünü olan basit bir ürün. Elbette aynı ayrı alınmış iki game-

pad ve bir USB Hub ile de aynı sistem kurulabilir. Ama DuoPack'in USB Hub'ı seviyesinde bir gamepad bulabileceğinizi sanmıyorum ve bu sistemi kendiniz kurarsanız maliyeti çok daha fazla olacaktır. Hazır bu ay FIFA 2001'de çıkacakken hiç fena bir fikir değil. Gerçi daha 1.5 ay var ama DuoPack çok sık bir yılbaşı hediyesi de olabilir.

Teknik Özellikler

- 4 Port USB Hub
- 2 Adet 8 tuşlu gamepad
- USB Bağlantı
- Sürücü gerektirmeyen kurulum

LEVEL KARNEsi

Teknoloji:	8
Performans:	7
Üretim Kalitesi:	7
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	7
GENEL	7/10

Qmatrix SR-T688

Bilgi İçin İthalat: Transdata Telefon: (216) 336 00 23 Fiyat: 299\$

Bu ay bir çok hoparlör inceledik ama hiç biri SR-T688 kadar büyük değildi. Belki resminden seçemiyor olabileceğiniz ama, bu sistemin şunu uzun yan hoparlörlerinin (külli demeliydim?) yüksekliği 1.5'yi buluyor. Bu iki yan hoparlörden sağdakinin içinde aynı zamanda sistemin amfisi, tüm ses ayarları ve uzaktan kumandanın alıcıları bulunuyor.

Her ne kadar bir home theater sistemi de olsa Qmatrix SR-T688'in bir subwoofer'ı yok gördüğünüz gibi. Subwoofer'ın işlevini de bu yüksek yan hoparlörler yapıyor. Aslına bakarsanız bu pek mantıklı değil. Subwoofer'ın ayrı olması her zaman tercihimdir.

Sistemde kullanılan Center'da oldukça inç kasaya

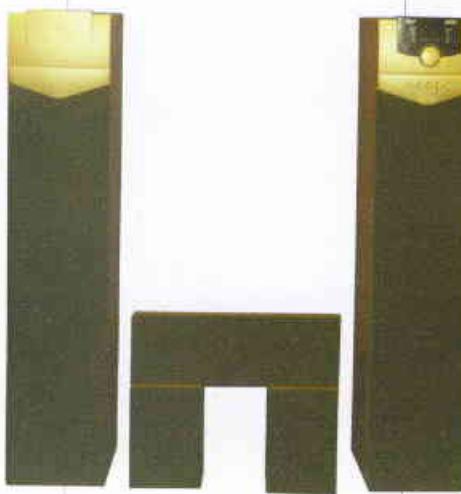
sahip. Bu özellikle yanlış, çünkü Center bir televizyon veya monitör üzerine yerleştirilmek durumunda. Eğer 21" bir monitörün yoksa hoparlör monitorün üzerinden tasacaktır muhtemelen. Televizyonun üzerine yerleştirildiğinde ise oldukça kaba du-

ractır. Diğer parçaların büyük olması yerleştirirken bir nebze mobilya muamelesi görebileceğiler için bu denli sorun değil. Ama Center'i tasarlarken ebatalını daha küçük tutsalar bence daha iyi olurdu.

Qmatrix SR-T688'in en büyük eksiği Dolby Digital özelliği olmaması. Dolby ProLogic desteği ise günümüz home theater sistemleri için yeterli bir özellik değil. Aslında SR-T688'in ses kalitesi oldukça iyi. Ama bu ebatta bir hoparlör söz konusu olunca "oldukça iyi" bir parça zayıf kalıyor. Ses düzeyinin çok yükselmesine karşı ses kalitesi stabil kalamıyor.

Level'in Yorumu

Qmatrix SR-T688 genel eğilimin tersinde olan bir



hoparlör. Artık home theater sistemler daha küçük ve zarif hatlara sahip daha sık cihazlar. Böylece büyük ve yer kaplayan hoparlörler ise sadece çok üst seviyede rastlıyoruz ve onların ses kalitesi genelde SR-T688 ile karşılaşılacak kadar iyi oluyor. Elbette siz hoparlör ne kadar büyük olursa o kadar iyidir diyorsanız tercih edebilirsiniz.

Teknik Özellikler

- Dolby ProLogic ses çözme
- 4 ayrı RCA ses girişi
- 2500Watt PMPO
- Uzaktan kumanda

LEVEL KARNEsi

Teknoloji:	6
Performans:	7
Üretim Kalitesi:	6
Fiyat/Performans:	9
Ergonomi:	7
GENEL	7/10

Acer ScanPrisa 640U

Bilgi İçin İthalat: İhlas Acer Telefon: (216) 317 96 50 Fiyat: 79\$

Bu ay inceleyeceğimiz iki tarayıcıdan ilki Acer ScanPrisa 640U, bu ay içinden rakibi olan BearPaw'a göre daha sade bir dizayna sahip. Kutusundan yine adaptör, driver ve Ulead programının tam sürümünü içeren iki CD ve kullanım kılavuzu çıktı. Kullanım kılavuzunun içeriğinin oldukça geniş olması dikkat çekici. Yine USB arabirimini kullanan tarayıcının ara kablosu harici olarak çıktı. Kurulum oldukça sorunsuz; Ulead programını kurmadan restart istemiyor. BearPaw gibi 600x1200 dpi çözünürlüğe optik,



19200x19200 dpi çözünürlüğe software desteği ile ulaşabiliyor.

Acer ScanPrisa'nın arabirimini BearPaw kadar rahat anlamıyorum. Bazı ayarları yapabilmek için oldukça uğraşmanız gerekiyor. Bit seçimi menüsünde sayı yerine hızlı veya kaliteli gibi ibareler var ki bunların ne anlamına geldiğini anlamak oldukça zor. Preview'da zoom-out yapabilmek için bayağı uğraşmam gerekti.

Diğer ürünlerde göre sade dizaynından başka bahsedilecek

şeyler tarama işlemi ne geçmiş ortaya çıkarıyor. İlk göze çarpan tarama süreleri arasındaki fark: Düşük çözünürlüklerde pek fazla etkisini gösteremeyen fark, yüksek çözünürlüklerde belirginleşiyor. ScanPrisa 640U bir resmi 600 dpi'da, BearPaw'ın yarısı kadar zamanda taryor. Ofis uygulamaları için bu zamanın büyük önemi var. Daha hızlı taramasına rağmen hemen hemen aynı görüntü kalitesini verebilmesinin yanı sıra renk kalitesi de oldukça iyi. Ama bu sadece renklerinin canlı olduğu anlamına gelmiyor.

Renk parlaklıği ve tonları, orijinal resmi birebir tutuyor. Bunun sebebi ScanPrisa 640U'da kullanılan A.C.E. teknolojisi. Renk işleme sistemine yenilik getiren bu teknoloji, tarama sırasında renk algılamasında kayıp olmamasını sağlıyor. A.C.E. ayrıca gelişmiş kullanıcılar için daha fazla detay sunan manuel ayar özelliğine da sahip.

Level Yorumu

Acer ScanPrisa 640U'nun ev kullanıcılarını hedef aldığı düşünülünce kullanılabilirlik açısından bir parça zayıf kaldığını söyleyebiliriz. Yine de görüntü ve özellikle de renk kalitesi olarak kalabalığın içinden sıyrılabilen bir ürün.

URUN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
USB Bağlantı	24/48bit color Optic 600x1200dpi Software 19200x19200dpi
LEVEL KARNESSI	Teknoloji: 7
	Performans: 7
	Üretim Kalitesi: 7
	Fiyat/Performans: 8
	Ergonomi: 6
	GENEL 7/10

Benchmark

Tarama Hızı

100dpi	10sn
300dpi	25sn
600dpi	54sn
1200dpi	1dk 45sn

Mustek BearPaw 1200

Bilgi İçin İthalat: Mascom, Multimedya, Ufotek Telefon: (212) 212 13 66, (212) 216 45 68, (212) 274 54 60, Fiyat: 88\$

Mustek'in BearPaw 1200 modeli ilk bakışta özellikle dizaynıyla dikkat çekiyor. Kutusunun içinden adaptör, driver ve Ulead programının tam sürümünün bulunduğu 2 adet CD ve gerekli doküman bulunuyor. Burada dikkatimi çeken bir şey, scanner'in, kendi driver'ları ve yanında gelen ek programlarla harddisk'te oldukça fazla yer kaplaması. USB portundan bağlanan ürünün kurulumunda hiç bir sorun çıkmıyor.

Tarayıcının on tarafında bu ürünlerde görmeye alışmadığımız 5 adet tuş var. Bunlar teorikte bir kaç ufak kisayoldan oluşmuş, fakat pratikte oldukça kolaylık sağlayan tuşlar. Scan tuşu size haber

vermeden sessizce aletin içine koyduğunuz dokümanı taryor ve beraberinde gelen software ile üzerinde oynamaları yapabilmek ve kaydedebilmek için ekranı veriyor. İkinci ve oldukça kullanılır bir diğer tuş ise,

Copy tuşu. Bunun görevi ise az önceki tarama işlemini gerçekleştirip, gördüğümüz makina ya o an bağlı olan yazıcıya, basılı mak üzere yollamak. Diğer tuşlar da aynı tarama işlemini fax programına, e-mail programına yolluyor. Son tuş ise ürünün daha alt düzeydeki kullanıcılara ayar yapabilmelerini sağlayacak arabirimini açıyor. Bu arabirim skin'leri değiştirmeye izni var ama gerekliliği tartışılır.

Tarama arabirimini oldukça kullanışlı. 600x1200 dpi optik, 19200x19200 dpi software çözünürlükte tarama yapabilmek mümkün. Yüksek çözünürlüklerde



tarama yaptığımda sürenin gittikçe uzadığını gördüm ki bu ürünü bir eksü yönü. 1200 dpi'da üç buçuk dakikalık bir süre bir fotoğraf için oldukça fazla. Diğer bir deyinmesi gereken konu da renk ve görüntü kaliteleri. Görüntü kalitesi açısından test ettiğim diğer ürün olan Acer ile arasında çok fazla fark yok. Hatta Mustek biraz daha iyi gibi. Fakat renk kalitesi için aynı şeyi söylemek biraz güç. Mustek'in renkleri Acer'a ve resmin orijinaline göre çok daha donuk kalıyor.

Level Yorumu

Daha çok ev kullanıcısına yönelik Mustek BearPaw 1200 kullanışlılığı açısından yüksek bir skor sahibi. Kalite açısından da bir ev kullanıcısını yeterince tatmin edebilir. Üzerindeki tuşlar sayesinde tarama işlerinizde kolaylık sağlayabilir. Fakat daha seri işlem ve yüksek kalite istiyorsanız piyasayı biraz daha taramalısınız.

URUN ÖZELLİKLERİ	Teknik Özellikler
USB bağlantı	24/36bit color Optic 600x1200dpi Software 19200x19200dpi
LEVEL KARNESSI	Teknoloji: 7
	Performans: 6
	Üretim Kalitesi: 7
	Fiyat/Performans: 6
	Ergonomi: 8
	GENEL 7/10

Benchmark

Tarama Hızı

100dpi	11sn
300dpi	21sn
600dpi	1dk 41sn
1200dpi	3dk 33sn

Bilgisayarım Bozuldu!!!

Bilgisayarda oluşan sorunların kaynağının saptanması üzerinde deneyel bir çalışma

Kullanıcıya ulaşan ürünler içinde en çok sorun çıkarıcı kuşkusuz bilgisayarlar olmalı. Şu bilgisayarları buzdolabı veya çamaşır makinası gibi dertsizce çalışacak şekilde üretmeyi başaran çıkmadı henüz. O zaman iş başa düşüyor! Her sorun çıktıığında bilgisayarcımıza koşamayacağımıza göre (zaten Ace's Zone okur buna tenezzül etmez) bozulanı tamir etmeyi öğrenmeyeziz.

Sistemdeki aksaklıları gidermenin ilk adımı elbette sorunu bulmadan geçiyor. Karşınıza çıkabilecek sorunların çeşitliliği, dünya üzerindeki canlı türlerinin sayısı ile yarışabileceğinden, temel bir kaç dışında sorunun kaynağını tahmin etmek pek de kolay değildir. Ama tasalanmayın. İki önemli silahınızı kullanarak her türlü sorunun kaynağını bulabilirsiniz.

Sılahımızdan ilk sezgilerimiz. Donanım konusunda uzmanlaşıkça karşımıza çıkan sorunların kaynağını düşünmeden tahmin edebilmeye başlayız. İçimden bir his, "Bu belayı olsa olsa RAM açar başıma," der mesela. Bu elbette genel tecrübeňin bilinc altında işlenmesi ile oluşan bir şey. Yani "Teknik konuda sezgi mi olur?" gibi saçma bir düşünce geçmesin kafanızdan, zamanla hislerinizin doğruluk oranının nasıl arttığını görecəksiniz.

İkinci silahımız ise elbette mantık yürütmem. Bu ilkine göre daha sadık ve güvenilir bir silah. Bu silahın cephesi ise sorular. Bir sorun ile karşılaşığınızda elinizdeki tüm ipuçlarını toplayıp sorulara çevirin. Mesela sorunumuz sık sık mavi ekranla karşılaşmak olsun. Şöyle sorular sorarak başlayabiliriz: "Bu sorun hangi uygulamalarda karşıma çıktı? Hangi sıklıkla oluyor? Ne zaman dan beri var? Sorunun başlamasından hemen önce yapılmış yazılım veya donanımsız bir upgrade, değiştirilmiş bir sistem ayarı var mı?" Gördüğünüz gibi bunlar herkesin bulabileceği basit sorular. Ama önemli olan bunların

değerlendirilmesi. Mesela bu sorulara cevabımız şunlar olsun: "Oyunlar ve video oynatıcılar ağırlıklı olmak üzere, pek çok uygulamada mavi ekran çıkıyor. Sorun çok sık tekrarlanıyor. Bilgisayar kurup Windows ME'ye update ettiğinden beri var. İşletim sistemi dışında tüm donanım ve yazılımlar aynı."

Bu cevaplarla kendinizi yeni sorulara yöneltin. Mesela: "Sorunun karşınıza özellikle çıktıığı uygulamalar hangi donanım bileşenini daha çok kullanıyor olabilir?" Oyun ve videolarda sorun yoğunlaşlığına göre ekran kartı ve ses kartı ilk aklı gelenler. O zaman hemen ses kartı olup olmadığını deneyelim. Pek çok müzik formatı ve programını çalıştırarak sorun çıktıktan sonra bakalım. "Tüm müzik uygulamalarında sorun var mı?" Eğer salt ses kartını kullanan uygulamalarda sorun yoksa, bu problemin ses kartında olması ihtimalini düşürür. O zaman birinci şüphemiz ekran kartı. Ekran kartları için benim favori sorumu soralım hemen: "Sorun sadece 3D oyunlarda mı var?" Eğer oyleyse Direct3D veya OpenGL olması fark ediyor mu?"

Bu sorunun cevabı sorunu köşe ye sıkıştırmamızı sağlayacak. Çünkü belli bir API'ye özel sorunlar çok daha spesifiktir ve yüzde 90 ekran kartından kaynaklanır. Cevabımız "Hayır bütün oyunlarda oluyor" olsun. Zaten 3D'de özel olsa video programları ve diğerlerinde sorun çıkmazdı. Demek ki 3D'den kaynaklanan bir sorun olamaz. Sorulara devam edelim. "Sorun donanımsız olabilir mi?" "Windows ME'ye geçmeden önce var olmadığına göre donanım kendisinden değil." "Peki ekran kartı ile ilgili neler sorun çıkarabilir?" "Sürücüler ve DirectX elbette". O zaman her ikisini de son versyonlarına update edip tekrar bakalım. "Bu işe yaradı mı?" "Hayır."

"Yeni bir işletim sistemi kullandığımıza göre sürücü ve DirectX uyumsuzlukları olabilir mi?" "DirectX de Microsoft ürettiğine göre uyumsuzluk olamaz ama sürü-



cü için bu mümkün?" Ekran kartı sürücülerini daha eski versiyonlarla değiştirelim. "Sorun devam ediyor mu?" "Evet."

Başka bir sorudan yeniden başlayalım. "Sorunun sık karşıma çıktıığı yazılımların ortak özellikleri ne?" "Sistem kaynaklarını çok kullanıyorlar, DirectX'e bağımlılar, Surekli hard-disk veya CD-ROM erişimi gerektiriyorlar vs." Sistem kaynaklarının çok kullanımı bir ipucu olabilir. "Sistem zorlanması sorun genelde hangi donanımlardan olabilir?" "Sistem kaynağı RAM ve CPU ağırlıklı düşünüldüğüne göre bu parçalar..." O zaman hemen ikisini kontrol edelim. İşlemci fanının çalışıp çalışmadığını ve işlemci isisini kontrol edelim. RAM'leri mümkünse değiştirip denemeyi, tek tek takmayı veya farklı slotlara takmayı deneyelim. "Hersey yolunda gözüküyor". O zaman CD-ROM ve hard-disk'i deneyelim. Her ikisi içinde pek çok okuma ve yazma işlemi yaparak zorlayalım. "Sorun çıktıyor mu?" "Hayır."

Sorunumuz henüz çözülmemi. Zaten çözülemezdi, çünkü bu yazının sonu olurdu. Ama bir parça yol aldık ve sorun hakkın-

Doğu sorulmuş bir kaç soru bilgisayarın karmaşası içinden sorunları gün ışığına çıkartabilir.

da artık pek çok tıke sahibiz. O zaman üçüncü ve son çareye baş vurabiliriz: Danışmak. Deneyimli arkadaşlar, web siteleri, help ve troubleshooting dosyaları, dergilerin mektup köşeleri vs... size fikir verebilecek, yeni sorular çıkarabilecek her şey sizin için kaynak olabilir. Ama genelde yapılan hataya düşüp, once sezgi ve mantığınızla kendiniz sorunu tespite çalışmadan sağa sola sormaya başlamayın. Çünkü hem sorun çözme konusunda deneyim kazanacaksınız hem de sizin sorunla ilgili bir fikriniz yoksa size derman olabilecek kaynakları doğru kullanamaya bilirsınız.

Umarım aklımdaki düzgün ifade edebilmişimdir. Elbette bunlar benim görüşlerim ve sorunlara yaklaşma tarzım. Bunu değiştirmek ve derinleştirmek yanı bilgisayar terminolojisiyle özellikle size kalmış. Ben sadece fikir vermek istedim. Bu arada merak edenler için burada verdiğim örnek gerçektı ve sorun sürücünün Windows ME ile uyumsuzluğu. Eski sürücüye geçince sorun düzeldi.

DONANIM PAZARI

Bu ay oldukça çalkantılı geçti. Hiç beklenmedik bir anda bir yıldır yerinden kımıldamayan RAM fiyatları bir anda düşüre geçti. Ama biz daha sevinemeden son zamanlarda iyice düşmüş olan Hard-disk fiyatları yükseldi. Aman ne oluyor demeye kalmadan bu sefer de GeForce MX fiyatları düşüverdi. Kısacası bu ay listemizde inceleyip beğendiğim Acer ScanPrisa 640U ve Creative DTT 3500'ün eklenmesi dışında bir değişiklik yok. Ama fiyatlar oldukça oynadı. Bir göz atmanızda yarar var.

Sistem Ekonomik | İdeal | Süper

Ana Bileşenler

İşlemci	AMD Duron 600MHz 4K/Arena/Cızdı/Ufotek: 81\$	AMD Duron 700MHz 4K/Arena/Cızdı/Ufotek: 145\$	AMD Thunderbird 1GHz 4K/Arena/Cızdı/Ufotek: 515\$
Anakart	ABIT KT7 Deltatek/Genpacom Fiyatı: 130\$	ABIT KT7-RAID Deltatek/Genpacom Fiyatı: 148\$	ABIT KT7-RAID Deltatek/Genpacom Fiyatı: 148\$
Bellek	64MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 47\$	128MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 79\$	256MB PC-100 SDRAM Fiyatı: 158\$
Hard-disk	15GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 119\$	30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 172\$	30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 172\$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX Leadtek/Genpacom: 120\$	Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Genpacom: 155\$	ELSA Gladiac TET Fiyatı: 320\$
Monitör	15" Hyundai S570 Empa/Multimedya Fiyatı: 130\$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 290\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 759\$
CD ve DVD-ROM	Sony 48X Empa/Karma/Pampa Fiyatı: 40\$	Pioneer 16X DVD Tray Multimedya Fiyatı: 132\$	Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedya Fiyatı: 140\$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albit Fiyatı: 29\$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 75\$	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 185\$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 43\$	Diamond Supra 56e Karma/Multimedya Fiyatı: 63\$	Diamond Supra Memory Karma/Multimedya Fiyatı: 101\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 69\$	Elan Vital T-5 Cızdı Elektronik Fiyatı: 64\$	Elan Vital T-10 Cızdı Elektronik Fiyatı: 80\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 30\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 80\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Altec Lansing ACS 56 Ufotek Fiyatı: 149\$	Creative DTT3500 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 349\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam fiyat	8189\$	1497\$	3014\$

Yan Ürünler

TV Kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 65\$	Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedya Fiyatı: 80\$	Hauppaupage TV Bilgisayar Fiyatı: 110\$
Yazıcı	HP 840C HP Fiyatı: 130\$	HP 970cxı HP Fiyatı: 320\$	HP 970cxı HP Fiyatı: 320\$
Tarayıcı	Acer ScanPrisa 640U İhlas, Acer Fiyatı: 79\$	Acer ScanPrisa 640U İhlas Acer Fiyatı: 79\$	HP Scanjet 4200CU HP Fiyatı: 150\$
CDRW	Yamaha 8424 Multimedya/SKY Fiyatı: 200\$	Plexstor 12x10x32 SKY Fiyatı: 290\$	Plexstor 12x10x32 SKY Fiyatı: 290\$
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	Leadtek Türkiye	(0212) 366 05 74
Bilgıtash	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	SKY	(0212) 225 68 08
Datagate	(0212) 288 53 11	İhlas Acer	(0216) 317 96 50	TET	(0212) 256 35 32

Teknik Servis

Kasım ayının Teknik servisine hoş geldiniz. Bu ay bu sayfaların başka bir anlamı var çünkü tüm sorularınızı Onur cevapladı. Geçen ay mecburen Play'e kiraladığımız Onur bu ay dönüp ilk iş olarak sizin mektuplarınızla cebelleşti. Bende sık sık parantez açmaktan geri kalmadım.

Bu arada bir konuya açıklık getirelim. Donanım ile ilgili tüm sorularınızı tugbek@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Donanım sorularının dikkate alındığı başka bir adres yok. Derginin geneli ve oyunlarla ilgili yazabileceğiniz level@level.com.tr'ye donanım mektubu atmayan lütfen. Hele hele webmaster'ımıza hiç atmayan kendisi yanlış gelen mektuplardan bunalmış durumda.

Merhaba

Selam, hemen sorularıma geçmek istiyorum.

Bilgisayarım Celeron 600, 32MB TNT2, 48X Creative CD-ROM, QDI Advance 9 anakart, 64MB 66MHz RAM, 4.3GB HDD. Beni ne kadar götürür ve neleri ne zaman değiştirmem gerekir?

HDD'de bir hayli bad sector var. Bu ne tür hatalara yol açar?

Bilgisayarımın son 1 haftadır çıktıığı sorunları aktarıyım. İlk önce oyun oynarken birden Windows'a çıkmaya başlıdı. Sonra oyunları çalıştırırken mavi ekran çıkarıp değişik hatalar verdi. 2-3 gün önce de Explorer hata vermeye başladı. Bunlar yanlışca oyunları çalıştmak istedigimde oluyor. Diğer uygulamalarda sorunum yok. Arada sırada DirectDraw hata mesajı ile karşılaşıyorum. Bunlar RAM'lerimin 66MHz olmasından mı kaynaklanıyor? Ekran kartımdan olamaz değil mi? Çünkü onu yeni değiştirdim aman ona birsey olmasın.

Sorulanım bu kadar. Cevapları kısza zamanda bekliyorum.

Mehmet Haşim - Bursa

LEVEL Selam Mehmet,

Sisteminden anladığım kadarıyla bilgisayarına fazla bütçe ayırmıyorsun. Bu yüzden ilk sorunu bu doğrultuda cevaplayacağım. CPU ve ekran kartın çok uzun ömürlü olmasa da kısa dönem için işini yeterince görebilecektir(bence en az bir sene daha idare eder-T). Fakat kısa süre içinde alacağın ek 64MB RAM ve yeni bir HDD oldukça iyi bir doping olabilir. Zaten HDD'de bir hayli bad sector olması seni olabildiğince yavaşlatır. Bir hataya yol açmaz. Sonuçta bad sectorlerin üzerine bilgi yazılabilir. Ama bu kesimlerin üzerinden atlamlar, okuma zorlukları sana hep vakti kaybettirir ve ileride bilgisayarını açmama bile engel olabilir. Kısa süre içerisinde yedeklemen yapıp yeni bir HDD almalısın.

Son sorunun DirectX sorununa benziyor. Yeni ekran kartından sonra DirectX sürümünde bir hatayla karşılaşmış olabilirsin.

Ekran kartında sorun yoktur ama senin bir şekilde DirectX'i düzeltmen gerek.

Tekrar kurmayı dene(ekran kartı sürücülerinden de olabilir. Eğer Windows Me kullanıyorsan bir Ace's Zone'a göz at-T). Olmazsa çaresiz formata gitmelisin. Kolay gelsin.

Selam,

İlk önce sorularımı bu adreseme göndereceğim? Yanlış gönderdiysem nereye göndereceğim? Böyle bir dergi hazırladığınız için en başta ekibinizi kutluyorum. Ama neden derginiz ayın onunda çıkyor anlamadım.

- Monitörümün görüntüsünü TV'ye aktarmak istiyorum. Nasıl yapabilirim?

- Benim TV kartım Avermedia TV Phone98. Televizyon izlerken record tuşuna basıp kaydediyorum. Sonra izlemeye çalışınca görüntünün yanında ses gelmiyor. Nedeni ne olabilir?

- Metal Gear Solid'in PC versiyonu ne zaman çıkacak?

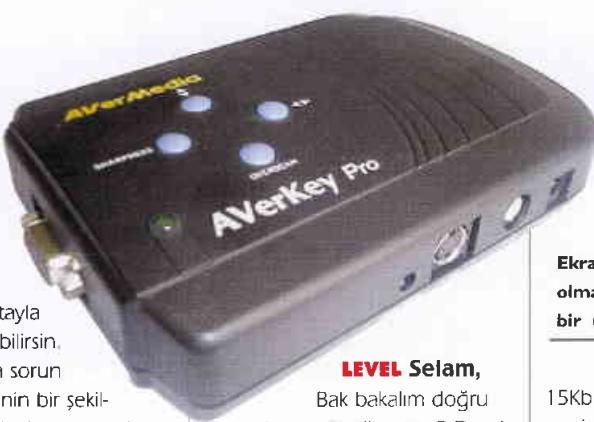
- İyi bir sıkıştırma programı arıyorum. Hangisini önerirsin?

- Counter Strike Beta 7.1'i bu ay verebilir misiniz?

- Internetten birşey indirirken hızım 5Kb ile 7-8Kb arasında değişiyordu. Hatta 10Kb'ye bile çıktığı oluyordu. Getright'tan sonra hızım 3Kb'ye indi. Daha fazla da düştüğü oluyor. Sorunum nedir?

Cevapları dergiden önce bana yollarsanız çok sevinirim. Başarılarınızın devamını dilerim. Lütfen kalitenizden ödün vermeyin.

Yağızhan Yeldan



Ekrان kartınızın TV-Out'u olmasa bile AverKey PRO gibi bir ürün sizin bu imkanı sunabilir.

LEVEL Selam,

Bak bakalım doğru adrese mi yollamışım? Derginiz son bir iki aydır ay sonunda yaşanan şanssızlıklar sebebiyle biraz geç çıkabiliyor veya bayilere gec dağılıbiliyor(sadece Eylül ayında yaşandı bu ve CD'lerin basımıyla ilgili bir sorundu. Eğer her ay çok geç geliyorsa dağıtımla ilgili olabilir. Bize oturduğum mevkii tam olarak bildirirsen bir araştırırız-T). Biraz sabır

- Bunu yapabilmem için ekran kartının TV-Out'a sahip olması gerekiyor. O zaman ekran kartının özel ayarlarından bunu ayarlayabilir ve gerekli ara kabloyla bunu yapabiliyorsun. Ekran kartında böyle bir çıkış yoksa piyasada bu işi yapan özel cihazlar var. Fiyatı 100 dolar civarındaki bu aletler monitorle ekran kartın arasına takılıp TV'ye ek çıkış sağlıyor(Bu cihazın ismi Avermedia AverKey). Piyasadan araştırılabiliyor.

- Önce kasanın arkasındaki ses kablolarının bağlantılarını gözden geçir. Orada sorun yoksa ses ayarları menüsünden record'la ilgili bölümde line-in'i aç.

- Çıktı.

- Birçok program var fakat bunlar Winzip'ten çok farklı değil. WinRAR veya WinAce deneyebiliyorsun.

- Counter Strike dosyalarını elinizden geldiğince CD'mize ekleyeceğiz.

- Sorunun sebebi çok fazla olabilir. Öncelikle bağlı olduğun ISS'nin son haftalarında sorunu olabilir. Ya da çektiğin dosyalara göre değişebilir. Sıkışmamış bir bmp dosyasını 33 6 modele

15Kb ile çekebilirken aynı dosyanın jpg hali 3.8 civarından yüklenmesi kimildemayabilir(GetRight'in konfigürasyonunda yanlışlıkla hızlı limitlemiş veya başka bir ayarla yanlışlık yapmış olabilirsin. Düzeltmemesiz Download Accelerator'ı dene-T)

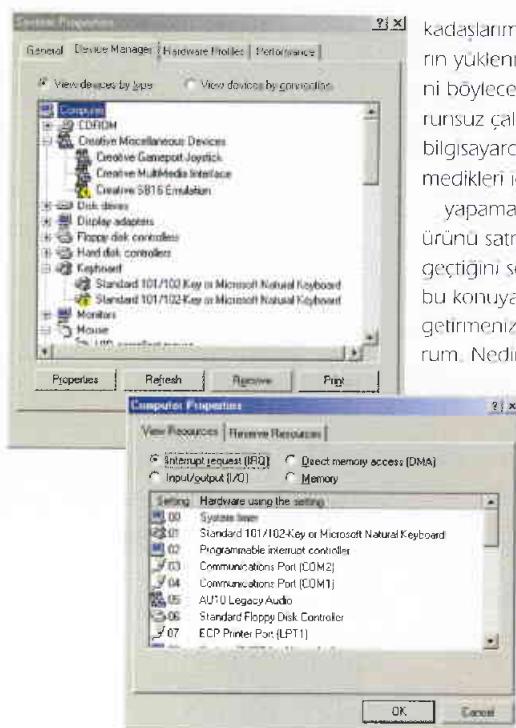
İltifatların için teşekkürler. Kendine iyi bak.

Merhaba,

Ben maalesef Pioneer DVD 104SZ aldım. Maalesef dememin sebebi bu ürünün çekmeceli değil direk CD yüklemeli olması. Çünkü kasamın markası Genius. Kapağını açmayı unuttuğum zamanlar CD çıkarken kapağı taktı. Çekmeceli olsa geri dönerdi. Bu tip kazalar ürünün mekanizmasını bozup başımı ağırtır mı?

LEVEL Selam,

Sorunun bu tip kasaların çoğunda yaşanan bir sorun. Mekanizmanın bozulmasına gelince, dikkatli kullanılmayan her ürün gibi bu ürünün de mekanizması zarar görebilir. Fakat aynı durumda çekmeceli bir ürünün çekmecesizden daha fazla risk altında olduğunu söyleyebilirim. Çekmeceli ürünlerin kapağı dişli sistem ile çalışıyor. Seninkinde ise ufak hassas silindirler CD'yi dışarı itiyor. Dişli sisteminin bozulma riski çok daha fazla. Tavsiyem görüntüyü bozacak olsa da o kapağı veya en azından CD kapaklılığını çıkarman. Yeri gelmişken çekmeceli ürünlerin tamamında yapılan bir yanlış hareket kapağı elle itmektir. Mumkun olduğun-



Sistem özelliklerinden, IRQ ayarlarını yapabilirsiniz.

ca cihazın üstündeki düğmeleri kullanmaya çalışın (Ben hep çekmeceyi iterim. İyi bir CD-ROM buna göre üretilir ve normalde sorun çıkarmaz. Ama kalitesiz CD-ROM'larda bunun garantisini yok tabii- T).

Selamlar...

Kusura bakmayın lagadanak konuya giremem. Ben bu günlerde yeni bir işlemci ve anakart almayı düşünüyorum. Pek çok dergi karıştırdım ve bilgisayarı gezdim. Ancak gördüm ki piyasada AMD

İşlemcilerde pek sıcak bakılmıyor. Satıcılar sürekli sorun çıkardığı için AMD işlemci satmadıklarını söylüyorlar. Bu cevabı pek çok yerde iştittim, hatta fiyat listelerinde AMD işlemcilerde yer bile vermiyorlar. Ancak görüyorum ki derginiz (ve başka dergiler) AMD'lerin hiç de kötü olmadığını aksine

Pentium'a karşı tercih edilebileğini bas bas bağıryor. (Derginizdeki donanım koşesinde oluşturduğunuz donanımlarda hep AMD kullanmışsınız) Bir de AMD'lerin GeForce'lar ile uyumsuzluk yaşadığından bahsetmiştimiz ve ben bunu başka yerlerde de okudum.

Anlıyacağınız kafam iyice karışmış durumda. AMD kullanın ar-

kadaşlarım bazı driver'ların yüklenmesi gerekligi ni böylece AMD'lerin sorunsuz çalıştığını ancak bilgisayarcılar bunu bili medikleri için bir şey

yapamadığını ve bu ürünü satmaktan vazgeçtiğini söylüyor. Şimdi bu konuya biraz ağırlık getirmenizi rica ediyorum. Nedir AMD'lerin

durumu? Yine Intel mi almak zorunda kalıcaz? Açıklaşmanız sevinirim. Yardımların için şimdiden çok teşekkürler

Taner Kalaycıoğlu

LEVEL Selam Taner. Ben de lağadanak cevaba geçiyorum (Ah şu sayfayı Hakkı Devrim okuyacağrı ki size Türkçe'nin güzellikini ve kullanımı tizerine güzel bir ders verecekti- T). Kafanın karıştığını söylemişsin ama şu sıralarda bilgisayar dünyasını en çok mesgul eden sorunun ve en büyük pazar savaşının kafanı karıştırması gayet normal. Evet AMD işlemcilerde sorun vardı. Sebebi Athlon'lar ilk çıktığında onu tam anlamıyla destekleyecek anakartların bulunmuyışıydı. Ama bu sorun artık geride kaldı (Hem de geride kalılı neredeyse bir yıl oluyor- T). KT 133 ve KX 133 çiftsettisi anakartlardan sonra AMD almak sorun değil. Gönül rahatlığı ile AMD işlemci alabilirsin.

merhaba,

Biyiklerini kesmen sana yakışmamış sen en iyi onları tekrar uzaç. Biraz sorularım var gene acil cevap bekliyorum ilk defa bir okurun sorusuna parantez açıyorum, demek bunu da görecetik. Birinci onlar sakaldı biyik değil. ikinci bir mektup selamlama ile başlar biyik yorumu ile değil. Üçüncü Şantiye içini keresip sıparısi vermeyorsun bir dergiye mektup yaziyorsun. Ah... ben bu sayfayı kesin Hakkı Devrim'e yollamalıym- T)

- 3D Mark'ta 1097 puan iyi bir sonuç mu?

- Windows ME'nin tam sürüm

fiyatı ne kadar? Türkçesi çıktı mı? Bir de Microsoft ürünlerini en ucuzda nerede bulabilirim?

- 15" NEC ve Hyundai Monitörlerden hangisi daha iyi?

- GeForce kartlarında daha çok gelişime olacak mı yoksa ortalık artık durulacak mı?

- Pentium III mü AMD Duron mu?

Tayfun Dinç

LEVEL Hayır çok kötü bir skor hatta çok çok kötü. Sen at o bilgisayarı. Bilyksız halimi sevmesinden sonra soru sor. Bak bak... (Mektuba o kadar kötü girmişsin ki Onur bile hiddetlenmiş- T)

- Yani skoru yaptığı makineni söylesen iyi olmuş.

- Windows ME her Windows gibi aynı fiyattan satılıyor. Türkçesi çıkmış ya da çıkmak üzere olabilir. Microsoft ürünlerinin fiyatları farklı yerlerde çok farklı olmaz.

- NEC ama bence 17" al.

- NVIDIA'da her zaman sürprizlere yer vardır. Belki isim değişir ama yeni ürünler sürekli çıkarıyor (Her altı ayda bir yeni bir tane. Sıradı Şubat'da çıkacak olan NV20 kod adlı kart var). Yeni seri Voodoo'lar ile beraber ortalık karnaval havasına bürünec.

- Fiyatları arasında fark olan ürünlerin karşılaşımak oldukça zor. Ama benim kişisel seçimim Duron'dan yana olurdu.

Sayın Tuğbek Ölek,

Oncelikle size yayın hayatınızda başarılarınızın devamını diliyorum (Tayfun arkadaşımıza örnek olacak güzellikte bir giriş- T).

Sorularım:

Birçok donanım kartım var ve en son aldığım ethernet kartını takınca IRQ lar çakışıyor ve bilgisayar kilitleniyor. Bu kartın IRQ'sunu Windows 98'den veya Bios'tan nasıl değiştirebilirim (Board: Gigabyte GA-6VX-4X). IRQ listesine baktığında 0-15 hepsi dolu, COM portlarını yok ettim ama

kendiliğinden birşeyler atamış. Bir de bu board'un, kasa fişe takılıken elektrik kesilip geldiğinde

kendiliğinden çalışmamasını nasıl sağlayabilirim?

Akıda recorder aldık bir süre sonra buffer underrunlar arttı. 2 IDE portu var. Acaba recorder'ı tek tutup CD-ROM ve HDD'yi beraber bağlamak bu sorunu çözer mi yoksa bu sefer HDD ve CD-ROM'un performansları düşeceğinden yine buffer underrun olur mu?

Saygılarımla;
Baran Süer

LEVEL Selamlar,

- Bu konuda yapabileceğin iki şey var. Buntardan ilk donanımının IRQ'larını elle değiştirerek paylaşılabilir IRQ'ları bulabilirsin (Bilgisayarına saçıtık yapıp özellikler gir. Buradan aygit yöneticisine girip Bilgisayar'ı seçip özellikler duğmesine tıkla. Karşına IRQ listedesi çıkacak- T) Bunu zaten Windows kendiliğinden yapmaya çalışır ama ethernet kartından kaynaklanan bir sorun varsa yapamaz. İkinci yapabileceğin şey ise bütün kartların makinaya takılıken sıfırland Windows kurmak.

- Daha az olur. En azından CD'den CD'ye yazmadı. Ama hard-diskten yazarken secondary master olması yeterli. Buffer Underrun'ın başka sebepleri de olabilir. Sistem kaynaklarının yetersizliği veya CD yazıcısının çok düşük bir bufferla sahip olması gibi. Bu yüzden daha düşük hızlarda yazmak ve yazarken sisteme başka hiçbir şey yapmamak da faydalı olabilir...

Tastest Webmasters		
Webmaster	Sitesi	Skor
1. Dave Altovilla	HotHardware	9406
2. Kyle	HardOCP	9155
3. Rickard	TestBench	8634
4. Stan	purehardware	8553
5. Nils Glendam	OcShoot	8436
6. GLADIATTAKER	Rally Resource	8269
7. Barthman	pc-community.de	8113
8. PCDoctor	The PC-Doctor FREE PC Support	8100
9. Kenneth Bennedsen	MHz ADDICT	8060
10. Junkies	OCAddiction.com	8053
11. Sampsa Kurn	MuroPaketti (Finnish)	8015
12. Wulfe	Hardware-Overclocker	8013
13. Azriel	OCWorkbench	7984
14. Mike Morgan	PCRoddin	7878
15. C	OCworkbench.com	7865
16. Mats Larsen	OCMAX	7845
17. Grand Admiral Thrash	HardOverclock	7734
18. Nico	tecChannel	7712
19. Matt Burns	3DGPU.com	7697
20. Borsti	RIYA Station	7650

İşte dünyanın en yüksek 3DMark 2000 skorları ve bu skorları elde eden overclock canavarları.

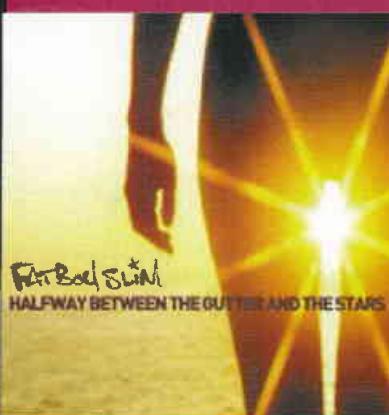
İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı
(Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Mahrem Elif Şafak
2. Yüz: 1981 Mehmet Eroğlu
3. Büyük İskender: Makendonya'dan Anadolu'ya Valerio Massimo Manfredi
4. Zükarneyn İskender Türe
5. Charles Dexter Ward Olayı H.P. Lovecraft
6. Bir Lotluk Ceset Cemil Öker
7. Aşk Ağklar Marie Cardinal
8. Azed'in Geceleri Lotfi Akalay
9. Charles Bukowski: Olgun Bir Yaşamın Kollarında Tutsak Howard Sounes
10. Sensualist Barbara Hodgson

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü
(Kaynak: www.billboard.com)

1. Rule 3:36 ja Rule
2. Country Grammar Nelly
3. Let's Get Ready Mystikal
4. Human Clay Creed
5. Revelation 98 Degrees
6. Music Madonna
7. Who Let The Dogs Out Baha Men
8. The Better Life 3 Doors Down
9. The Marshal Matters LP Eminem
10. Kid A Radiohead

Türkiye'de Depremzedeler Yararına yapılan bir konserde Bostancı'ya kâğıda fatboy Slim'in yeni albümü "Halfway Between The Gutter And The Stars" 7 Kasım'da tüm dünya ile aynı anda piyasaya çıkacak. Çıkan ilk single'daki vokaller Jim Morrison'a aitt. Bunun haricinde albümde Macy Gray iki, Roland Clarke ve Bootsy Collins'de birer parça'nın vokallini yapmışlar. fatboy Slim'in müziğindeki değişimin nedeni olarak yakında doğacak çocuğu gösteriliyor.



Bu sene 11'inci düzenlenen Eşes Blues Festivali 7 Ekim - 11 Kasım arasında 14 illi dolasıyor. Long John Hunter & The Bad News Band, Lil' Brian & The Zydeco Travellers gibi sanatçılardan katıldığı festivali 1 Kasım Bursa, 3 ve 4 Kasım Antalya, 6 Kasım Gaziantep, 7 Kasım Diyarbakır, 9 Kasım Trabzon, 11 Kasım Samsun'da izleyebilirsiniz. Adının hakkını verebileceğiniz tam anlamıyla bir festival. Özellikle uygun bilet fiyatlarıyla kaçırmanızı kesinlikle tavsiye etmem.

ler karışır.

Ben, Kendim ve Irene'yi daha önce gene Jim Carrey'nin oynadığı Salak ile Awanaklı (Dumb and Dumber) da yönetmiş olan Farelly kardeşler yönetmiş. Filmdede Jim Carrey gerçek bir usta olduğunu her karedede gösteriyor. Özellikle mimikleri çok başarılı.



En son Şahane Bekar (The Bachelor) filminde seyrettigimiz Renee Zellweger ise Jim Carrey'nin yanında oyunculuk olarak hayatı

ezilmesine karşın elinden geleni yapıyor. Hiçbir şey olmasa bile zaten onu seyretmek yeterli bir sebep. Filmde o bilindik aptal Amerikan esprilerinden bulunuda daha çok olarak hafif alaylı esprilerle karşılaşacağınızdan güveninizi garanti veririz. Özellikle dev gibi üç zenci çocuk zaten başı başına esprî kaynağı. Eğer eğlenceli zaman geçirmek ve iyi bir oyunculuk seyretmek istiyorsanız bu filme vereceğiniz para boş gitmeyecek demektir.

Belki dikkatinizden kaçar diyebilirsiniz: Hank'in bir softball oyuncusu tarafından kızdırıldığı sahne, tüm softball oyuncularının formalarında "Cerrone" yazıyor. Bu senaryo yazarı Mike Cerrone'ye bir gönderme.

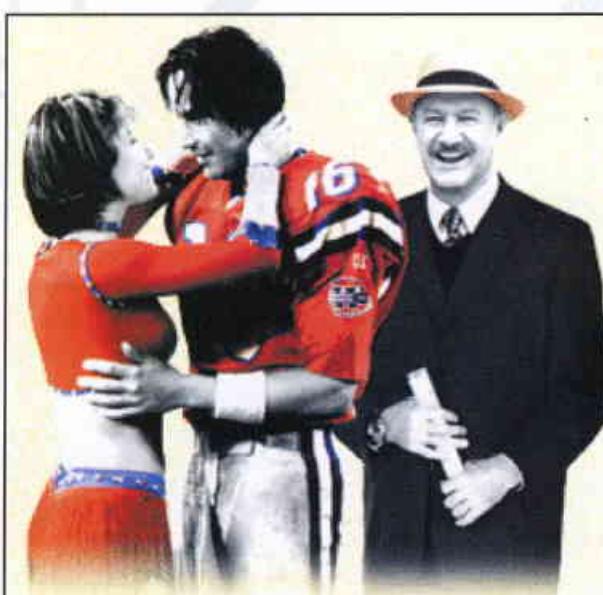
Me, Myself & Irene Ben, Kendim ve Irene

Charlie (Jim Carrey) Rhode Island'da çalışan 17 yıllık bir polis memurudur. Yıllar boyunca herkes tarafından eziilmiş ve adam yine konmamıştır. Son olarak evleneceği sırada karşı onu zenci ve cüce bir liruzun şoforusu için terkedince üç zenci (I) çocuğu ile ortada kalır. Tüm bu zaman içinde baskı gören Charlie'nin içinde geçen yıllar boyunca ikinci bir kişilik oluşmuştur. Charlie bazen Hank adlı durmadan küfür eden, sinirli bir kimliğe burunmaya başlar. Yeni kimliği birden bire ortaya çıkar ve onu zor durumlarla sokmaya başlar. Bu arada kendisine, Irene adlı bir bayanı (Renee Zellweger) dolandırıcılıkla ilgili bir suçla ilgili yüzleştmek için New York'a gitmeye görevi verilir. Fakat bu yolculukta Hank'te ortaya çıkan iş-

The Replacements
Mükemmel Yazar

Biraz müzik, biraz takım oyunu muhabbeti, bir kaç güzel kız ve bir kaç kaliteli oyuncu ile kurtarılmayacak senaryo yoktur. Gerçekin son örneği olan Replacements ile Matrix'in unutulmaz yıldızı, Hollywood'un son gözdesi, yakışıkların en büyüğü, karizmatiklerin en karizmatiği Keanu Reeves ile Hollywood'un unutulmaz emekçi Gene Hackman yanyana gelerek, seyri eğlencelik komedyi taddındaki The Replacements'ta hoş bir ikili oluşturuyorlar.

1987 yılında, ücretlerini beğenmeyecek, play-offlar öncesi bütün oyuncuları greve giden bir amerikan futbol takımı tarafından esinlenerek yaratılan senaryoda, Reeves ve arkadaşlarını, başka işlerle uğraşan ama geçmişte iyi futbolcular olan, takım sahi-



binin grevi oyuncuların yerine yedek olarak takıma aldığı "Replacements" rolünde izleyeceğimiz filmde, komedi unsuru yüksek tutabilmek için karakterlerin birbirlerine zıt olması için her şey yapılmış. Oyunculardan biri sert bir

polisken diğer polisleri sevmeyen bir hırsız, biri irkçı bir beyazken diğeri irkçılardan nefret eden siyah bir rap yıldızının bu takımın sahada nasıl bir "takım" haline geleceği sorunu ele alan film de elbette herkesin beklediği gibi, takımın pon pon kızlarının çalıştırıcıları olan güzel

hatunun da Keanu'ya görür görmez aşık olması, filmde eksik kalan romantizm öğesinin de tamamlamasını sağlıyor. Sinema salonlarına düşüğünde kaçırmanızı tavsiye ederiz.

Cem Sancı

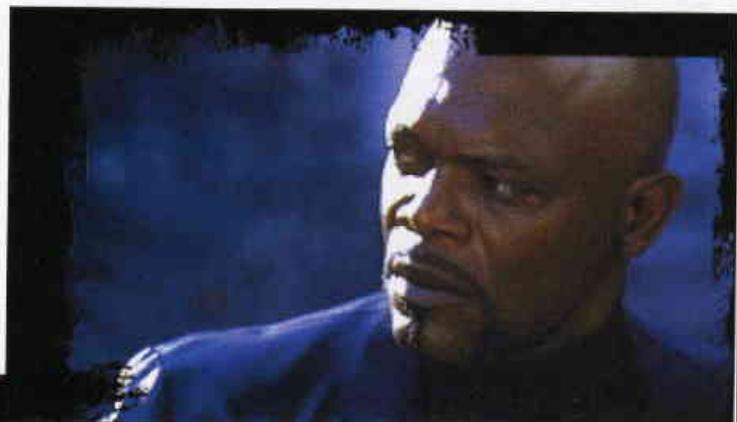
The Shaft

mlslamlı

İlki 1971'de çekilmiş bir polisiye film olan The Shaft, siyahı bir dedektifin karşılaştığı olayları, kendince bir adaletle ve kirli yollardan çözümünü anlatan bir yapım. Samuel L. Jackson'un Shaft rolunu oynadığı 2000 versiyonunda ise belki de eskisinden daha kotu bir "kara" dedektifle karşı karşıyayız. Jackson'ın karizmatik "sigara yakışına, "güneş gözlüğü çıkarısı"na ve iri siyah gözleri ile derin derin bakmasında bol şahit olacağınız film daha ilk sahne de, bütün halkın önungde "Shaft, hemen bu beyefendi den özür dileyeceksin, yoksa yıldızını

geri alırımlı" diye bağıran şefine inat, bir kaç dakika önce bir zenciyi öldürmüş olan ırkıçının beyaza kolunun bir hareketi ile yıkıcı bir yumruk atan Shaft'ın, arkasını dönüp gitmesi, ve yıldızını omzunun üzerinden şefine fırlatması

ile başlıyor ki, bu sahneye şahit olduktan sonra seyirci ne kadar karizmatik, ne kadar cool bir kahramanla karşı karşıya olduğunu hemen anlayıyor. Filmin tüm konusu da aslında bu cinayet üzerine gelişiyor. Filmin başında sakince yemeğini yiyan dürüst bir zenci sokakta kurşunlayan ama şahit olmadığı için yakasını kurtaran Firlama, zengin çocuu ve de üstelik beyaz bir ırkıçının



Shaft kendini beyazların dünyasında, siyah kardeşlerinin hakkını arayan yalnız bir kahraman olarak buluyor. Filmde beyaz adamların neredeyse %90'ının ırkıçılık ve dejenereli, kaba ve "odun" gibi gösterilmesini unutabiliyoruz. Eğer heyecanlı bir aksiyon filmi seyredebileceğinizi

ve olarak garanti ederiz demek istemiyoruz çünkü herkesin zevki başkadır ve bize ne elaleminkin Hollywood filminden, garantisini vermek bize mi kaldı? Ustelik bu bir eleştiri yazısı, filmleri beğenmek veya beğendirmek zorunda değiliz di mi? Paşa gönlünüz bilir.



Ravenloft-Sislerin Vampiri

Christie Golden

Arka Bahçe Yayıncılık-Ankara
Çeviren: Kerem Karaerkek

Ravenloft dünyası TSR markasının da katkılarıyla, bir çok masasıüstü FRP'ci için tanındık öğelerle doludur. Kitap Vampirlerin, kurtadamların cirit attığı bu dünyadan gotik atmosferini çok güçlü bir anlatımla sunuyor.

Vampir klişesi

Waterdeep şehrini timarhanesinde başlayan bir aşk hikayesi, büyümeli yapılan istem dışı bir yolculuk, küçük bir kasaba ve ona tepeden bakan kara şato, kani emilen bakireler, bir elf vampiri ve onun aşk için intikam pesinde koşması. İşin içine açılması gereken, dehşetin gizlendiği bir kapı, kadim bilgilere sahip bir rahip, becerikli bir hırsız ve bir de kurtkadın girince... iki güçlü

vampirin tüyler ürpertici iradeleri kaçınılmaz olarak karşı karşıya geliyor. Bu kadar öğe bir araya toplandığında gözünüzün önüne beyaz gecelikleri içerisinde hayatını kurtarmak için koşan bakireler, dondurucu soğukta orman içerisinde av arayan dev kurtlar, yarasalar, gece olunca kulüplerinden kesinlikle çıkmayan, az konuşan, aks suratlı kabsa sakinleri, fırınlayla birden bire açılan iki kanatlı balkon kapısından içeriye sızan vampirler, çingeneler ve vampir avcıları geliyor.

Ravenloft dünyası

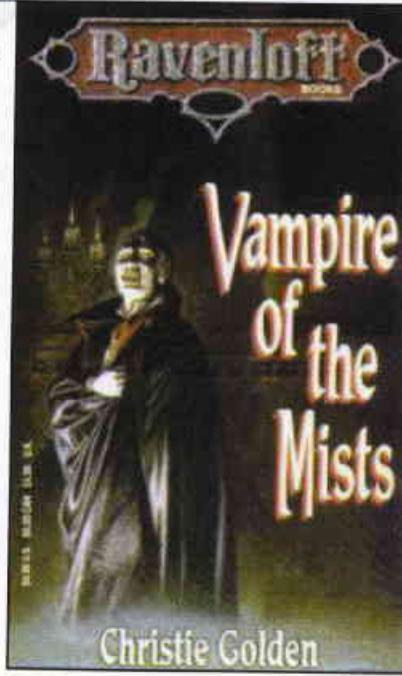
Kulaklarınızda büyük koroların söylediği gotik melodiler yankılıyor. Tüm vampir hikayelerinde

ki korku dolu klişeleri içine birde Forgotten Realms öğeleri eklenince tadına doymulmaz bir ziyafet ortaya çıkıyor. Kitabın güclü anlatımı iyi bir çevirmen ile birleştiğinden bir iki gün içerisinde bitirip sabırsızlıkla yenisini beklemeye başlıyorsunuz.

Yeni kitapların müjdesi

Ankara serinin diğer kitaplarını Aralık ayından itibaren raflarda göreceğimiz sözünü bize şimdiden vermiş durumda.

Burak Akmenek



19. Tüyap İstanbul Kitap Fuarı 4. Kasım saat 11:00'de kaplarını ziyaretçilere açıyor. Ayın 12'si saat 19:00'a kadar açık kalarak fuara toplam 259 yayınevini katılıyor ve fuarın ana teması bu sene "Küreselleşme" olarak belirlenmiş. Pek çok yazının kitaplarını imzalayacağı fuarda, sevgili Cem Şancı da 5 ve 10 Kasım da saat 12 de ve 12 Kasım da saat 14 de Altın Kitaplar standında kitaplarını imzalayacak. Ayrıca öğrenci, öğretmen ve öğretim üyesinin fuara giriş ücrettsiz. Akılmda bulanızın.

John Lennon'in 60. yıldönümü nedeniyle iki albümü yeniden yayınlandı. Bu albümlerden ikisi Double Fantasy'de Walking On Ice, Help Me To



Help Myself ve Central Park Stroll isimli üç parça, ikincisi olan John Lennon / Plastic Ono Band isimli albümde orijinalinden farklı olarak bulunan ekstra parçalar ise Power To The People ve Do The Dz. Bu arada Lennon'in piyanosunu yapıyan açık ortamda Trilyon 400 milyara George Michael aldı.

Smashing Pumpkins aldığı sırımla karan ile hayranlarını şarptı. Gerek şovları gerek yaptığı müzikle dünya çapında milyonlarca hayra na sahip grup on albümleri *Machina*'dan bir Single daha çıkardıktan sonra ayrıllacaklarını açıkladı. Şu anda hangi parçanın seçildiği bilmekten bu haber gökyüzünden bir yıldızın daha kaydığını anlamanı geliyor.



photo by Danny Clinch

DOĞA ÜSTÜ SEVGİ ALTI

Cem Şancı

Altın Kitaplar, 240 sayfa

CEM ŞANCI

DOĞA ÜSTÜ
SEVGİ ALTI

"Bu Aksız Gezegene
Geri Dönmeyeceğim!"

AGAŞ KİTAPLAR

manları çalması için bizim yayınevimize casus sokmuş. O sizdir mis bütün bilgileri. Ben film min yayınındurdurmak ve senin haklarını korumak için gidiyordum yurtdışına..."

"Yarrabbim! Bir romanı bile korusmadınız mı yanı? Nasıl güvenicem artık size?"

"Elimizden geleni yaptık, ama senin yazdıklarını çalabilmek için CIA'yi sokmuşlar devreye Canımızı zor kurtardık. Soğuk savaş bitince, CIA Amerika lehine sanayı casusluğu yapmaya başladı biliyorsun. İşleri güçleri de senin yayınlanmamış romanları bizim kasadan araklamaya çalışmak, köftehorları..."

"İşte böyle arkadaşlar. Alın okuyun, ama okuyamazsanız da üzülmeyin... Filmi geliyor nasıl olsa (Deli olmamak elde mi?)"

Cem Şancı

Dönüşüm K.A Applegate

"Bir size dünyanın gizli güçler tarafından saldırıya uğrayacağını söyleye herhalde buna güler geçersiniz. Peki aynı kişi dünyanın kurtuluşunun beş çocuğun elinde olduğunu söylese ne yaparsınız? Ustalık herşey bir nefes kadar gerçek ve yakınındaysa?

Rachel ve arkadaşları işte tüm bu gerçekleri başından beri biliyorlardı. Nasıl mı? Olmekte olan bir uzayı onlara herşeyi anlatmıştı ve onlar artık bir şeyler yapmak zorundaydılar. Ama beş tane çocuk tek başlarına ne yapabilirdi. Yokska kimse bilmediği gizli bir güçleri mi vardı?

Aslında hiç bir şey göründüğü gibi değildi. Dokundukları hayvana dönüşme gücüne sahip olan çocuklar yüz yüze kaldıkları konuğucuğun farkındaydılar. Ve çok geç kalmadan harekete geçtilerdi.

Bilirsiniz, güzel bir film yapıldı mı ardından oyunu da gelir. Ama bunlar genellikle aksiyon tarzı oyunlar olur. Ancak, senaryosunu bir filme değil de bir kitaba da-

birbirlerine karşı işledikleri suçları ve bunların insan hayatına komik yansımalarını konu alıyor. Kitabın kahramanı Sezgin Konakçı ilginç, paranormal bir deneyim yaşayarak insanların düşüncelerini okuma yetisi kazanıyor. Bu aralar Amerika'da gösterime gireceği açıklanan bir filmde de, Mel Gibson'un benim romandaki gibi, bir kazadan sonra kadınların gözlerinden düşüncelerini okuyabileme yetisi kazanan bir adamı canlandırıyor olması, sevgili yazıcım Batu (bizim derginin yazarlarından Batu değil, Altın Kitaplar'daki yazar) neden oluyordu neredeyse. Aramızda geçen diyalogu bilseniz, sannım sorunu daha iyi anlarsınız.

"Inanamıyorum sana Batu, bu aralar çok sık yurt dışına çıplık geldin, kesin sen verdin Mel'e benim romanı... Soyle, ne kadara sattın dostluğunuzu? Beş milyon dollar?"

"Hayır Cem, bak çok yanlıyor, üstelik günahımı alıyorsun. Hollywood senin yayınlanmamış ro-

yandıran oyular genellikle daha ağır, daha oturaklı, daha zor oyular olmuştur bu güne kadar. Mesela FRP oyuları. Çoğu aynı adlı bir kitaba dayanarak hazırlanır ve o oyuları oynarken maksimum zevki almak için önce kitabı okumak yararlı olur.

Bu ayaklı oyun incelemlerini belirlerken benzer bir durumla karşılaşacağımızı fark ettik. Elimize gelen Animorphs isimli oyun, su anda piyasada olan ve beş kitaptan oluşan "Dönüşüm" serisine dayanılarak hazırlanan bir oyundu. Açıkçası şaşırdık çünkü bir romanı dayanılarak yapılan askıyon oyunaına fazla rastlanmıyordu. Hem oyunu hem de romanları incelemeye alındı. Oyunu bir göz atın beğenirseniz kitaplarını okumayı ihmali etmeyin. Aynı şekilde, kitapları da okumanızı tavsiye ederiz ve beğenirseniz

oyuna da göz atmanız da fayda olacaktır.

Beş gencin yaşadıkları dünya dışı bir deneyim sayesinde sahip oldukları "dünya dışı" güçler sayesinde, dünyayı istila etmek üzere olan uzaylılara karşı koyma çabaları ilk bakişa klişe bir konuymuş gibi görünse de, anlatım ve kurgu kitapları sürükleyi ve "bir çırıpta okunası" yapıyor. Bilmen yerler için nasıl açıklarım bilmiyorum ama bilenler için "Stay With Me" demem yeterli olacaktır sannım. Çocukluk çağlığı ile il-

gili yapılmış en etkileyici filmlerden biri olan Stay With Me'nin aynı adlı şarkısını da B.B. King'in yorumıyla yıllardır dinliyoruz zaten. İşte Dönüşüm serisindeki kitaplarda bu tattalar. Okuyun

Cem Şancı

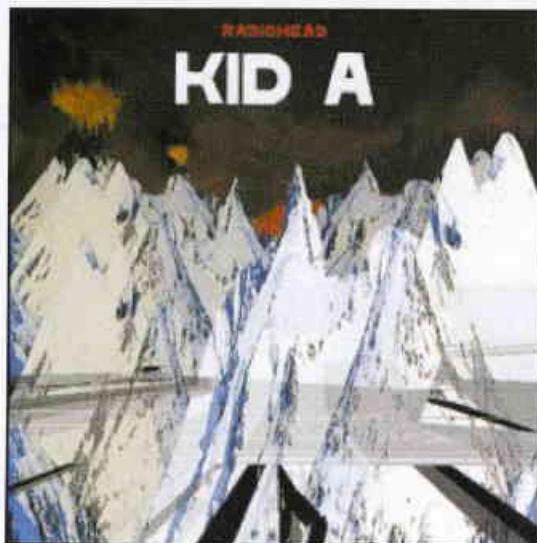


Radiohead

Kid-A

1993 "Pablohoney" ve 1995 "Bends" albümleri ile alternatif müzik piyasasının en gözde ve en yetenekli gruplarından biri olmayı başaran Radiohead üç sene evvel "OK Computer" ile de alternatif müzik piyasasının zirvesine oturmuşlardı. Kendini uzunca bir süre gizleyen ve melankolinin sınırlarında gezen hayranlarını eski albumları ve ümitleri ile baş başa bıraktı. Uzun zamandır beklenen yeni albüm Kid A ise bu aranın sonrasında bir hafta 207.000 satarak aynı bir rekora daha imza attı. Radiohead rock soundunu bir tarafa bırakarak, daha detaylı,

úzerinde daha çok çalışılmış, yoğun bir atmosfere sahip bir sound elde etmiş. "Optimistic" parçası, grubun eski rock soundunu özleyenler için iyi bir fırsat, ancak albümün geneli "Idiotique" gibi multi-enstrumental ve yoğun parçalarla bezeli. Albüm için söylenecek en önemli şey şu ki yeni Radiohead'in dinleyenler için gerçekten bir sürpriz hazırlamış olduğu. Bu albümde Radiohead'in tecrübeini ve bunun sonucunda sunduğu daha yoğun parçaları bulabilirsiniz. Kesinlikle edinilmesi gereken bir albüm.



Wycleaf Jean

The Eclectic: 2 Sides II A Book

İlk kez 90'lı yılların başında Lauryn Hill ve Pras ile beraber yer aldığı Fugees'te ismini duyuran



Wycleaf Jean 1997 senesinde "Presents the Carnival..." ile başladığı solo kariyerine yeni albümü "The Eclectic: 2 Sides II A Book" ile devam ediyor. Yeni albümyle bir önceki albümünde sergilediği eklektik müzikal yapıyı bir adım daha öteye taşıyor. Album Wyclef'in hayatı boyunca etkilediği ve sevdigi bir çok müzik türünün ustaca bir birleşimi. Ancak albümün genelinde zaman zaman ska, rock ve kaçınılmaz bir şekilde hip-hop'a kalan bir reggae tarzı hissediliyor.

"Perfect Gentleman" ve "There's

Something About Mary" ise albümün one çıkan parçaları. Albümde ayrıca Wyclef'a Kenny Rogers, Whitney Houston ve Marry J. Blige isimlerde eşlik etmiş. Özellikle Houston'un yer adı "Dub Plate" albümün dikkat edilmesi gereken parçalarından biri. Albümün bir diğer ilginç çalışması ise, Wyclef'in her zaman hissettitiği rock sevgisini yansıtımı Pink Floyd cover'ı "Wish You Were Here". Bazı sesler vardır duyduğundan içinzizi rahatlatır, bazı sanatçılar vardır yaptığı her şeyi seversiniz işte Wycleaf Jean böyle bir sanatçı. Özellikle hip-hop'tan hoşlanıyorsanız kesintik edinmeniz bir albüm ve tanımamanız gereken bir insan.



Selmasongs: Dancer In The Dark Soundtrack

Izlanda'nın gelmiş geçmiş en önemli sanatçısı olan Björk "Dancer In The Dark" filmındaki performansı ile büyük başarı sağladı ve çeşitli festivalerde oduller kazandı. Björk'un filmde üstün performansına rağmen, yaptığı açıklamalarla israrla, bunun kendisinin sinemaya ilk ve son buluşması olduğunu belirtmişti. Björk filmdeki iperleri eline aldığı gibi albümün de yapımını üstlenmiş ve çalıştığı müzisyenlerle birlikte en az filmi kadar çarpıcı bir çalışmaya imza atmış.

Albümden en çok öne çıkan yön, kesinlikle filmin atmosferinin inanılmaz bir şekilde müziklere de yansıtılmış olması. Bunda filme de kendini fedakarca veren Björk'un payı çok büyük. Albümün ikinci parçası "Cvalda"daki tap-dance'in havası olağanüstü, bunun yanı sıra "In The Musicals" ve "Overture" birer Björk klasik olmaya aday olan sihirli parçalar. Albüm Björk'un önceki çalışmalarına oranla çok daha farklı bir havaya sahip, ancak Björk'un ulaşabileceğini müzikal sınırları tanıtmak açısından harika bir fırsat.



ÇİZCİLER

Okumayı erken sökmüşüm. İyi de olmuş, o zamanlar karşıma çıkan üstü yazılı her şeyi okumuşum. Resimli Bilgi Ansiklopedileri, Kristof Kolomb'un keşif öyküler, Jules Verne'in romanları, günlük gazeteler ve elbette çizgi romanlar... Onlara dair ilk aklıma gelenler Tommiks'in attığını vurması, Nevada Ranger'larının Kulver Kalesi, Suzi ve elmalı turtaları (turtanın ne olduğunu beş yıl sonra öğrenecektim). Tommiks okurken kötü ve iyinin ne olduğunu oğrendim : Haydutlar kötüydü, Tommiks, Doktor Salosso ve Konyakçı iyi.

Bir de iyiler galip gelirdi, onu öğrendim.

Sonraları Teksas'la tanıdım. Aslında bu beni biraz savunmasız bırakmıştı. Artık "Tommiks-Teksas'ıra çok zaman ayıryorsun" diye bana takılan büyüklerime

"Ben yalnızca Tommiks okuyorum, Teksas değil!" diye çıkışamayacaktım. Teksas'ta iyi ve kötü kavramlarım yeni şekiller almaya başladılar. Orneğin tüm İngilizler birbirlerinin aynısıydı ve hepsi "kötü"ydüler ! O yaşılda neden İngilizlerin kötü olduğunu tam olarak antayamasam da sanırım bunun giydikleri kırmızı urbalarla bir ilgisi olmaliydi. Ya da en azından Çelik Blek, Rodi ve Profesör Oklitus'un dediğine göre öyleydi. Benim için bilmecə olarak kalan yalnızca bunlar değildi. Neden İngilizlerin hepsinin saçları sarıydı ve at kuyruğu yapıyorlardı ? Neden kırmızı üniformaları denmiyordu ? Neden adı Teksas olan hiç bir karakter olmamasına karşın çizgi romanın kapağında Teksas yazıyordu ? (Bereket versin ki bir bölümde çelik Blek ve dostları İngiliz kılığına girdiler. Ben de saç sandığım şeyin aslında peruk olduğunu öğrenebil-

dim. Ama uniformaya "urba" denmesinin sebebi benim için hala öyle kolay anlaşılamış olsun. Değildi! Teksas meselesi ise hiç karıştırmayıncı)

Bu arada, iyiler galip gelmeye devam ediyorlardı.

"BİN KUNDUZ"

Çok geçmedi, yeni dostlar edindim. "Ontario kurtları" ve "Hay bin kunduz" gibi kavramlar da hayatımıza zamanlarda gir-



Gökhan Habiboglu & Batu Hergünel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Sudden Strike

Elite Force

Chicken Run

köpek az daha tüm mantık sistemi alt üst ediyordu. Sorun oyuncuğun yürümesi, havlaması, çok şirin olması ve İngiltere'den gelmesiydi. İngilizler kötüse, nasıl oluyor da bunun gibi dünya tatlısı bir oyuncak yapabiliyorlardı ? (Bkz. Soru : Çelişki ile ilk ne zaman karşılaşınız ?) Neyse ki bennin savunma sistemini devreye soktu. Bu oyuncuğunu yapan İngilizler kırmızı urba giymeyen İngilizler olmaliydi. Belki mavi giyiyorlardı, hatta yeşil, ama kesinlikle kırmızı değil !

Tay Yayımlık'ın (biz her ne kadar olaylar

Amerika'da geçtiği için amerikan zannetsek de Italyan asılı çizgi romanlarının sayısı hızla artıyordu. Ya da ben onların farkına daha yeni variyordum. Orneğin Teks, Alaska, Kinowa çok geç tanıştım ve fazla ilgileneemediğim çizgi romanlar oldular.

Zagor, "kötü adam" tanımlamamı biraz dejistirdi. Kötülerin yalnızca haydutlar ve kırmızı urbalar İngilizler arasından çıkmadığını, kimi zaman uzayı dev bitkilerin ya da kan emici vampirlerin de kahramanların başına bela olabileceğini gördüm.

Neyse ki Zagor da geleneği bozmadi ve her iyi gibi kazanmaya devam etti.



diler. Tahmin edeceğiniz gibi Kaptan Swing, Mister Blöf ve Gamli Baykuş'a çabucak işinverdim (Puik seni unuttum sanmal). Üstelik dünya görüşüm bu çizgi romanla daha da pekişmişti : İngilizler mutlaka kötü olmaliydi! Düşünsenize, eğer kötü olmasalar hem Çelik Blek hem de Kaptan Swing onları savasır mıydı hiç ? Artık elimde doğruluğu farklı kaynaklarca onaylanmış iki bilgi vardı: İngilizler kötüydü, iyi; iyiler galip gelirdi, iki!

Tabii bu iki bilgi tek başlarına hayat felsefesi oluşturmaya yetmiyordu. "Okumaya devam etmelি ve öğrenenek yeni bir şeyler bulmaliyim." derken amcamın İngiltere'den getirdiği pilli oyuncak

KUZEYDEN BİRİ

Her şey yolunda gidiyor gibi-
ken, Kimmerya'dan daha önce
görduğum kahramanların tü-
münden daha iri yarı bir adam
geldi, Conan'la karşılaşmak ilk
başlarda biraz tuhaftı. Galiba bu
adam kötü biri değildi, yanı en
azından olmamalıydı. Düşünse-
nize, koskoca çizgi roman'a adını
vermişti, baş kahramandı, hiç
kaybetmiyordu, iyi olması için
gereklen her şeye sahipti. Ama
tarzi bir hayli tuhaftı doğrusu. Di-
ğer kahramanlar gibi terbiyeli
değildi, merhamet pek yakının-
dan geçmiyordu. Otekiler ya-
şamlarını kanuna adarlarken, tak
bir kadının aşkına inanırken o
yalnızca kendini düşü-
nüyor, güç peşinde ko-
şuyor, önüne çıkan er-
kekleri kesiyor, kadınlarla
birlikte oluyordu.

Tüm bunlara rağmen
belirgin bir kötü davra-
nişi da yoktu. Evet, evet
galiba bu adam kötü biri
değildi, ama sanırım
bunu hiç önemsemiyor-
du.

Conan'ı nereye koya-
cağımı bilemiyordum.
Bu işin oyuncak köpek
dizayn eden, kırmızı giy-
meyen İngilizler gibi ko-
laylıkla sıyrılacak tarafa
da yoktu. O yaşı sahip
oldduğum tüm değerleri
alt üst etmemek için işi
hic kurcalamayam dedim. Con-
an'ın durması gereken yer, di-
ğer çizgi romanların durmadığı
bir rafı ve böylesi ("Oku ama
üzerinde fazla düşünme" yönte-
mij) daha uygundu.

KURALLAR ?

Teknoloji ilerliyor. Yaşıtları-
nın eğlence anlayışı da aynı
doğrultuda elektronikleşmeye
başlamıştı. Hatta kim çocuk der-

gilerinde "Atari Tommiks'i öldür-
dü" başlıklı yazı ve şiirler gördü-
ğümü hatırlıyorum. Benim için pek
bir şey değişmemiştir. Commodore
64 elbette çok eğlenceli bir
makineydi, ama eski dostların ye-
rini kolay kolay alamadı (şimdi o
da torbasında, oyun kasetleri ve
kafa ayar tornavidası ile birlikte
eski dostlarla çay içiyor, akşam
yuruyuşlarına çıkıyor, gevezelik
ediyor.)

Kahramanların süper kahra-
man oluverdiği çağda geçmiştik.
Kimi arkadaşlarım "en süper sü-
per kahraman" olan Süpermen
okurların benim ilgimi küçük
bir duvar sürüneni çekmişti.

Örümcek Adam okurken ben



ni. Sanırım Örümcek'i "super" ol-
madığı için seviyorum. Örümcek
hisleri, duvarlara yapışma yetene-
ği, üstün gücü ve çevikliğinin ne
birlikte çamaşırı, ne de öğle yeme-
ği parasına faydası olmadığını
bildiği için. Benden başka pek
çokları da aynı nedenlerden do-
layı seviyorlar onu. Örümceğin
hayatının en az kendilerinkin ka-
dar sıkıcı olabildiğini bildikleri için
Kahramandan çok, aileden gibi.
Neyse, artık o da büydü, belki
bilirsiniz, Mary Jane ile bir
kızları bile var. Ama bunlar başka
hikayeler, başka zaman anlatıla-
cak.

Başkıya girmemizle saatler kal-
masayı da belki çok daha farklı şe-
yler konuşurduk, ya da örümcek
hakkında uzun uzadıya gevezelik
ederdik sizlerle. Ister inanın, ister
inanmayın Spider-Man yazısının
girişi olmak üzere başladığım pa-
ragraf, bir anda köşeye dönüşü-
verdi. Mehteran takımı gibi iki
FRP, bir serbest giden köşe, bu ay
da böyle oldu, n'apalım ! Ben ko-
şa koşa yazılı vereyim, siz kapıyı
bi zahmet arkadan kapatın !

(SÜPER) KAHRAMAN...

Zamanla, bu dersi uygulamalı
olarak gördükçe Örümcek'e beni
uyardığı için teşekkür etmem

gerektiğini düşünüyorum. Bel-
ki yaşam tarzımı onun üzerine
kurmadım, ama Parker'ın verdiği
bir iki küçük ipucunu da göz ardı
etmemem gereklidir. Tüm çizgi ro-
man karakterlerinin okuyucuda
ayrı bir anısı vardır muhakkak, ve

her okuyu-
cunun
da bir
-asıl-
kahrama-



Not : Uzay şövalyesi ROM oku-
muş olantılar selamlar ! (Evreni
kurtarmak üzere evinden uzaklar-
da savaşan kırmızı gözlü kahra-
manı ki unutur gençler.-Cem)

Nnot : Kırmızı giyen bir İngiliz-
ce hocamız vardı, o da kötü de-
ğildi. Demek ki bir yerlerde bir
yanlışlık yapmışım (!).

Batu & Gökhan

*Batu ve Gökhan ders kitabılarının
arasında tommikkz tekzaz okurken
yakalanıp yediği dayakları hatırladılar bu ay.*



Oyun Dergisinde Yazar Olmak

Yazar olmanın püf noktalarını anlatıyorum, iyi okuyun.

Bu ay hepiniz birleşip ortak eylem kararı mı aldınız acaba? Çünkü ne zaman mektuplara baksam, ICO'yu açsam hatta bir arkadaşla buluşsam, "Ben de derginizde yazı yazmak istiyorum. İşte örnek yazım" diyen birileri ile karşılaşmaya başladım.

Elbette bu gelişme beni mutlu ediyor. Okurlarımızın bizi, okuduktan sonra bir köşeye atılabacak basit bir dergi gibi değil de, bir parçası olmak istedikleri yaşam tarzı gibi gördüklerini anlıyorum. Tum bu "iş" başvurularından



Kendini Beğenmişlik

"Bulmuş boş sayfayı kendi övüp duruyor" ukalalığını yapacak arsızlarla uğraşacak zamanım olmadığı düşündüğümden, bu ayki kadar sık olmasa da devamlı, yazarlığa adım atmak istediklerini belirten arkadaşlara yardımcı olacak bir yazıyla dergi sayfalarında yer almaktan çekinmiştim. Ancak Ekim ortasında, Gökhan&Batu ile yaşadığım bir diálogdan sonra bu yazıyı yazmak konusundaki çekincem ortadan kalktı ve tam on sene önce 64'ler dergisine "Sevgili Apo abi ve Mac, mektupta oyun açıklamalarım var, telif ücretini banka hesabına gönderin." benzeri bir mektupla başvurduğumu hatırlıyorum, yeni arkadaşlarımıza da fırsat verme, ya da hiç olmazsa, yol yordam gösterme borcum olduğunu hatırladım.

Supremacy

Arşivimi düzenlerken, eski 64'ler dergilerimi de bir kenara yığıverdim. Batu ve Gökhan ikilisi eski dergileri görüp hemen üzerlerine atladıklarında, Eylül 1991 sayısını eline alan Batu kapaklı Supremacy oyunu ile ilgili olarak "Bu oyuna tapardık" yorumunu yapınca dayanamayıp, "ama bitirip o yazılı yazincaya kadar da canım çıkmıştı." dememle birlikte ikisinin gözlerindeki ifadeyi görmek, on yıl boyunca "yazmak" uğruna feda ettiğim pek çok şeyin, lisemin üniversitemin mezuniyet baloların, arkadaşlarının israrla davet ettikleri yıldızı eğlenceleyenin, başlamamış arkadaşlıkların, acaba devam ettirseydim bu gün nerede olurdum dediğim aşkların kisası yazmak için hayatımın ittiğim ve vicdanımda hep "acaba-larla" birlikte bahsi geçen konuların tümünün, feda edildikleri amaç için değer ve anlam kazandıklarını hissetmemeye neden oldu. Hayranlıkla "Supremacy'yi sen mi yazmıştin?" diyen Batu ve "O

64'ler tarihindeki en iyi yazılır- dan bırdı." diyen Gökhan sadece gururumu okşamadılar, beni katılamadığım tüm o mezuniyet balolarına, arkadaş toplantılarına gönderdiler, kırılan kalplerini alacak vakit bulmadığım için kopup giden dostlarla barıştırlar, ilgi gösteremediğim için biten aşklarıma kavuşturdular.

ON YIL!

Bilmem yukarıdaki paragrafta dikkatinizi çekti mi ama birilerinin yazdıklarıınızla ilgili yaptığı gurur okşayıcı yorumların tadını çıkartabilmek için aradan bir on sene geçmesi gerektiğini anlatıp bu süreye dayanamayacaklara ilk kavşaktan geri dönmemeleri mesajını verdim çaktırmadan. Elbette, bu gün yazdığınız bir yazıya on dakika sonra etrafınızda arkadaşlarınızdan, bir saat sonra hoçanızdan, ya da eğer bir yerler-

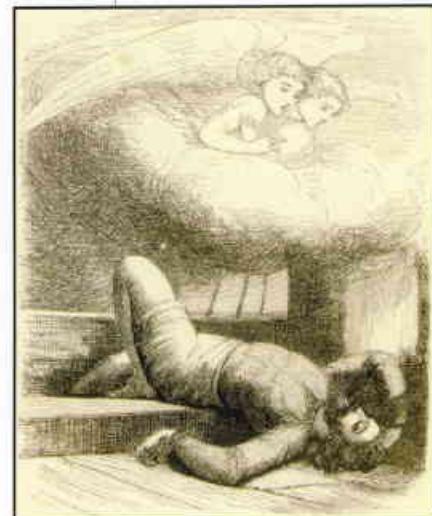
de yayınlanırsa bu yazı, bir kaç hafta içinde okuyucularınızdan ovğu dolu eleştiriler, sırt sivazlamalar, bravolar gelebilir ve elbette tüm bunlarıla da mutlu olabilirsiniz. Ancak anlatmaya çalıştığım farklı bir şeydi. Kısa süre önce yazılp okunmuş bir yazı değil, on sene, yirmi sene, yüz sene sonra hala beğenilebilir hatıralanın bir yazının gururunu okşaması, size yaptığınız işte başarılı olduğunuzu hissettirmesinden bahsediyorum. Bir inşaat mühendisi olup, boğaza köprü veya alt geçit yaparsanız binbeşyüz yıl sonra bile hatırlanabilirsiniz ama yazma içinde, bir ay sonra bile unutulabilirsiniz, çünkü insanların hafızaları yazılı metinleri uzun süre hatırlamak için tasarılmamıştır ne yazık ki. Bunu akınında bulundurmanız faydalı var. Ne oldu? Yarının vazgeçtiğini görür gibiyim. Daha en kötüsünü söylemedim bile.

Hangi Kurallar?

Yazarak ilerlemek istiyorsanız, akınında tutmanız gerekecek bir diğer önemli kural ise, hiç bir kuralın olmadığıdır. Yazmak, tam anlamlı ile yaratıcılık gerektiren bir faaliyettir ve dikkat etmeniz gereken üç beş imla kuralı veya önceden belirlenmiş kelime sayısı gibi kısıtlar haricinde siz bağılayacak tek kural, hiç bir kuralın olmadığıdır. Ancak burası oyle bir dünya ki, hayattaki tüm yeni başlangıçların bir öncekiler gibi aynı hatalara gebe olduğunu anlatacağınız yazınızda noktadan sonra başladığınız cümlelerde büyük harf kullanmayarak, yeni başlayan cümlelerde hata yaparak, yaşamdaki yeni başlangıçların hatalara gebe olmasını gönderme yapmak istediğinizde karşınıza çok bilmiş biri, bir yazı işleri müdürü, bir edebiyat hocası veya herhangi sade ama ama çok bilmiş bir vatandaşçıyı kırkılmış kuralları

Cem Şancı
Bu aralar ne oynuyor?
Homeworld: Cataclysm
Starship Troopers
Elite Force

ile ilgili nutuk çekmeye başlayabilir. Bu tür kural bağımlısı, yaratıcılık fakiri adamlarla karşılaşığınızda suratlara gülüp, "peki tamam..." diyip, arkanızı döner dömez yazınızı yazmaya devam edin, çünkü siz tek bağlayan okuyucunun beğenisidır. Yazının beğenilmemişinde, o ukalalar dan biri çikip da, "Ali'nin yazısını



ben mahvettim, kusura bakmayı" demez, aksine size "Görüyorsun, kimse senin yazılarını beğenmiyor, sen iyi bir yazar değil sin," derler. Bırakın, hatalarınız da sizin olsun, başlarınız da. Kisası, kit beynilerin cingene liklerinden, gürültülü ağızlarından etkilenerek tarzınızı değiştirmeyin.

Son olarak da eğer hala firsatınız varsa gidip şarkıcı, futbolcu veya üçkağıtçı falan olun derim. Bu diyalarda ancak onlar rahat ediyor, size kıymam. Napacaksınız yazı yap? Ancak bombalansınız veya iftiralara uşşap durursunuz. Hadi, dağılin.

Cem Şancı, yeni romanlara doğru yelken açtı. Uzun süre dönmez geri.

Öylesine Yazılmış Bir Yazı...

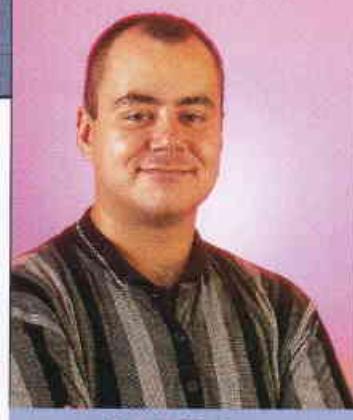
Sıcak bir yaz günü, uzakta, çok uzakta yemyeşil bir tepenin üzerine sırtüstü uzanmış bir adam. En yakın yerleşimden kilometrelerce uzakta, bu yüzden olsa gerek etrafta ne bir insan var, ne de sesleri. Sapa bir tali yoldan ayrılan küçük patikayı izleyerek ulaşmış bu çok uzaklardan gördüğü yemyeşil tepeye. Etrafta başka tepelerde var tabii, ama nedense bu dikkatini çekmiş, sebebini hiç mi hiç merak etmiyor. Nedenlerle uğrasmayı seven biri olmasına rağmen, neden bu tepenin üzerine çıkmak için böyle güçlü bir istek



buraya bir ev ya da site kurma fikri geçmiyor. O burayı olduğu gibi seviyor ve bulduğu gibi bıracak. O burada sadece bir misafir, tepenin üzerinde uzanmış dinlenen, kendinden başka hiçbir şeyi olmayan bir misafir. Ne tepe-

üzerine düşmüş, yaz güneşinde aşırı ısınmış olan motoru hafif ti-kirtilar çıkararak gölgede soğuyor. Neredeyse bu yaşlı makinenin sıcak havada üzerine düşen gölgeden mutlu olduğunu söylenebilir, çıkan sesler o denli sakin. Ağaç dalları arasından hafif ve nispeten serin bir rüzgar akıp geçiriyor, motor ve binici bu hafif rüzgarın sağladığı serinlikten son derece memnunlar.

Rüzgar çimleri ve ağaç yapraklarını hafifçe oynatıyor, adam uzandığı yerden bu melodiyi dinleyip keyifle geriniyor. Kemiklerinden gelen sesler yüzünden hafif-



Berker Güngör

Bu aralar ne oynuyor?

Armada

Elite Force

HOMM-3

min sesleri, sentetik, zoraki ve dayatma bir yaşamın değil. Buradan ayrılrken motorunu çalışmadan tepeden aşağı salmayı düşünüyor adam. Yola varana dek marş basmayacak, böylece buranın sessizliğini mümkün olduğunda az bozacak. "Bu an ve yer böylece korunmalı" diye geçiyor aklından.

Sonsuza dek mi? Adam sonsuzluk diye birşeyin olmadığını biliyor. Mükemmellik diye birşeyin olmadığını bildiği gibi. "Bir bütünü parçalan" diyor sessizce. "İşte ben ve her şey bavyüz, ne zaman anlayacaklar?" Belki asla, ama zaten cevap admanın umrunda bile değil. "Benim çağım çoktan geçti, ya da belki daha gelmedi? Kimin umrunda?" Yeniden gülmüşüyor. Hayır, onun umrunda değil...

Adam tepenin üzerinde yatıyor. Gunesin sessizce gökte ilerlemesini izliyor. Tek tük geçen bulutları izliyor. Uzaktaki denizi ve martıları izliyor. Yıldızları izliyor. Yaşamı izliyor. Kafasında yavaşça bir şiir oluşuyor. Sonra bırakıyor şiirin misraları zamanla beraber akıp gitmiş. En iyi şiirler asla okunanmayanlar değil midir zaten?

O şiir buraya ve bu zamana ait, belki kelimeler sonsuza dek havada salınıp duracaklar. Belki tepe de dinlenmek için duran bir başkasının zihninde şekillenecekler. Adam gülmüşüyor...

Uzakta bir tepenin üzerinde bir adam, eski bir motosiklet ve yaşlı bir ağaç, rüzgarın fısıltısını dinliyorlar...

Berker hayatın içinde sürüklendiği gidiyor. Arada bir de kendisi kendine gülmüşüyor...



duyduğunu sormak aklına bile gelmiyor.

Ama tepe dediysem de koca bir dağ sanılmıyor, sadece hoş bir meyille tırmanılan, tepesinde tek ve yaşlı bir ağaç bulunan birkaç yüz metrelük bir yükselti bu sadece. Yine de uzakta deniz ve onun ötesinde uzanıp giden ufuk çizgisi çok hoş bir biçimde gorulebiliyor buradan, özellikle de bu açık havada. Adam çimlerin üzerinde uzanmış yatıyor ve manzaranın tadını çıkarmıyor. Ama coğunu aksine onun aklından

nin mülkiyeti aklını kurcalıyor, ne de üzerinde bir beton yığını koymak gibi tuhaf fikirlerle ilgilendiyor.

Tepenin üzerinde uzanmış yan adamın biraz berisinde eski ve döküntü bir motosiklet, destegine yaslanmış duruyor. Aslında siyah olan rengi pas ve kir yüzünden kahverengine dönüştürmek üzere. Her halinden yaşlı ve yorgun olduğu anlaşılıyor, yan desteği üzerinde bastonuna dayanmış bir ihtiyar gibi eğik duruyor.

Büyük ve yaşlı ağaçın gölgesi

ce gülmüşüyor, artık çok genç değil ve uzun yolculuklar eskisi kadar kolay geçmiyor. Çok uzakta dalgalar ve martılar var, bazen bir martının sesi kulaklılarına dek ulaşıyor. "Bir martı olmak ne hoş olurdu dünyaya ikinci kez gelsem ve seçme şansım olsa..." diye düşünüyor. Kimbilir? Belki bu dileği kabul olur, ama bu hayatı değıt.

Sessizlik, tam olarak hüküm sürmüyor bu diyarда ve bu iyiye işaret. Çünkü orada yaşam var. Ve duyduğu sesler gerçek yaşı-

10...9...8... sonra neydi?

Bir giriş yazmak gerekiyorsa; konumuz, oyuna gelmekle oyunu oynamak arasındaki farklardan ibaret

Gözlerini kapatıp, disle-rini sıkıysun. İçinden geriye doğru sinyorsun, bir şeyin olmasını beklediğinden değil, bir şeyin bitmesini bekliyorsun. 10'dan geriye giderken 8'e, en iyi ihtimalle 7'ye kadar devam edebiliyorsun, çünkü daha önce bunun işe yaramadığını defalarca tecrübe ettin. Formalı günlerimde, yan okul zamanlarında çok sık yaşadığım bir şeydi bu. Can sıkın derslerin en can sıkın bölümü olan son dakikalarında içinden geriye doğru sayar tam sıfır vardığında dersin bittiğini söyleyen zilin sesini duymayı umardım. Herhalde en çok oynayıp, en çok da kaybettigim oyunlardan biriydi bu. Sayıraşımı bitirip gözlerimi açtığında hala karşısında o kravatlı adam ya da fuları kadın bir şeyle söylemeye devam ediyor olurdu. Baştan sayardım, ama asla sıfırda karşılaşmadık zil sesiyle...

Şimdiden oyle. Geçip git-sin, benden uzak dursun, kurtulayım diye düşündüğüm şeyler hala sıfır gelip gözlerimi açtığında orada duruyorlar... Her neyse, bu hiç de şaşırtıcı değil. "Bu ay Level için ne yap-tın?" derseniz sayın okuyucu, size iki defa bilgi-sayıları çökertmesine rağmen Sims'in eklentisi Livin' Large'ı oynadığımı, sonuçta da, ya oyunda ya da bende bir şeylein değişmiş olduğunu farkettiğimi söyleyebilirim. Ayrıca iradem dahilinde olmasa da bu ayın büyük bölümünü Metal Gear Solid izleyerek ve dinleyerek geçirdim. Bu arada mp3 arşivime bir adet "Bu İş Çok Zor Yonca" katabildiğim için bir

ara ciddi şekilde işler yoluna giriyormuş gibi geldi ama çok basit bir yanlışlığı bu, bu iş hakkaten çok zordu sevgili okuruğum.

Geçen ayın sizin ilgilendiren başlıklarını bu kadar. Detayına gitceğimiz konu başlığı ise Maxis İlk kez SimCity'yle gözümüzü gi-rene bu adamlar daha once kim-

senin akıl edemediği bir şeyi deşmeye o zaman başladı. Me-sele şu ki; insanlar kendi hayatlarını oynamayı seviyor. Özellikle de artık "ben büyüdüm artık" yeri-ne "yaşlanmaya başlıyorum ga-liba" diyenler. Tabii ki bunun da

son derece basit bir açıklama-sı var ama işi o kadar uzatıp her şeyleden anılarımış havasına girmek ist-

miyorum. Sonuçta insanlar kendi ya-sadıklarına ve hep değiştirmek istediklerine benzer şehirler üzerinde oynayabilecekleri fikri çok sevdii. Maxis de bu fikrin tutması ni çok sevdii ve bütün kollarıyla Sim projesine sarıldı. Son Sim-City'e gelindiğinde ben yavaş yavaş bu işten çekilmeye zamanım geldi diye düşünüyordum ki işlerin buraya geleceğini çoktan far-ketmiş olan

Maxis The Sims'i önu-müzdeki ku-yuya fırlatı-verdi. Mi-yonlarda ki-siden olu-san bir hayran kitlesi de oyunu ku-yudan çı-karmak



Serpil Ulutürk
Bu aralar ne oynuyor?

Moorthuñjagd
Civilization 2
AoE II: Conquerors

İçin kolları sıvadı. Sonuçta her-kes memnundu. Nihayet dünya simülasyonu, şehir simülasyonu, tarla simülasyonu, helikopter si-mülasyonu derken, olay insan simülasyonuna gelmişti.

Oyun çikanca kadar adı ortalık ta bir efsane gibi dolandı durdu, insanlar birbirlerine "mutfaktaki yangın çıkarabilecekmışız, tuva-lete gitmek de varmış, işe felan gidiyomuş" deyip sanki bunları zaten yapmışlar gibi konuşmaya başladılar, tabii ben de.. Sonra oyun tam da istediğimiz formatta çııp geldi. Kısa süre sonra, o güne kadar hiçbir oyuna el sürmemiş arkadaşlarım bile Sim hayatlarını anlatmaya başlamıştı ki bu, olayın artık "Kemal Sunal filmleri niye bu kadar tuttu" gibi bir tez konusu olma-ya aday hale geldiğini gösteri-yordu bence. Neyse, kimse böyle bir tez yazmaya kalkmadı, en azından şimdije kadar. Sadece Maxis bundan bir takım sonuçlar çıkardı ve SimsVille ile The Sims'in eklentisi Livin' Large'ı beklemeye başladık. Artık televizyonda izlediğimiz ve bizi anlatlığı iddia edilen tombiş kasaplı, kurnaz bakkallı ve birbirini çok seven mahalle dizileri yerine çok daha zekice kurgulanmış bir başka eğlence bulmuştuk, ne güzel.

İnsan simülasyonu efsanesi sürüyor, şimdiden de Simlerimizin "genişlemiş" hayatını konuşmaya başlayacağız. Hüzünlü palyaço-yu, titreşimli yatağımızı, yüzme havuzumuzu, şirhlı lambayı, yeni komşularımızı.. Oyle ya da böyle, bu oyun bir harikalı

Serpil Ulutürk oyun oynarken oyuna gelmemek için kafa patlat-sa da bu işin çıkışsız olduğunu farkındadır.



Max Payne'i Siz Mi Yapıyorsunuz?

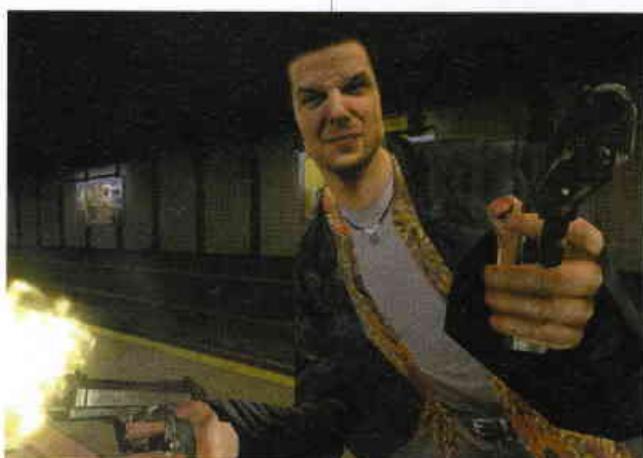
Her ne kadar film yıldızları kadar meşhur olmasalar da oyuncular genelde sevdikleri oyunların tasarımcılarını tanırlar. Mesela bir Sid Meier, John Carmack veya Warren Spector pek çok kişi için bir idoldür

Oyun tasarımcılarının çoğunu bilirim. Ya oyunlarıyla ilgili bir şeyler yazarken duymuşumdur onları ya da sağda solda bir röportajı falan çarpmıştır gözüme. Ama oyun tasarımcılarından pek azını dünyevi gözlerimle görme ve onlara küçük bir sohbet etme şansım oldu. Bugüne kadar tanışıklarım da sadece E3'de yakalayabildiklerimdi.

yani Remedy Entertainment'in Genel Müdürü ve aynı zamanda Max Payne'i hazırlayan ekibin başı.

Soru Yağmuru

Orada olmasının sebebi MadOnion.Com ve Remedy Entertainment'in kardeş şirket olmalarıdır. Max Payne'in arkasındaki adamı yakalarsınız ne yaparsınız? Elbette soru yağmurusuna tutarsınız.



Ama adını ve yaptıklarını bilmek, görmek veya konuşmak o insanların tanıtığınız anlamına gelmez. Bir insanı tanıtmak için bir parça olsun yaşamındaki küçük detaylara girebilirsiniz. Bir parça olsun zaman geçirebilirsiniz o insanla. Bu ay ilk defa böyle bir fırsat yakaladım.

Aslında her şey bir parçada teşadüf olarak gerçekleşti denebilir. Donanım bölümünde kullandığımız bazı benchmark'ların üreticisi olan MadOnion.com'un yeni ürünlerinin tanıtımını izlemek için San Francisco'ya gittim. Oldukça neşeli geçen toplantılar sırasında 3DMark2001'in Matrix filminden esinlenerek yapılan yeni ve akıl almadız gizlilikteki demosunu izlemiş, 6 yeni benchmark üzerine saatlerce yapılan toplantılarda bol bol çene çalmış ve nihayet günün sonuna gelmiştim. Bu tip etkinliklerde günün sonu demek daima sınırsız beleş içki demektir. Yani işin en eğlenceli kısmı. Sanırım dördüncü Budweiser ile üçüncü Jim Beam arasında bir yerlerde tanışık Markus Mäki ile

Bakin uyguladığım uzman Çin işkencesi teknikleri ne gibi bilgiler edindim, Max Payne ne zaman bitiyordu? Çok yakında Hala sure vermeyorlar (tarihi öğrenmek için en az bir varil bira içirdim ama yine de almadım) ama benim tahminim yilbaşı civarı oyunun çıkacağı. Peki oyun gerçekten tahmin ettiğimiz kadar kolay oynanan ve zevkli bir oyun mu olacak? Markus buna çok güller. Oyunun özellikle multiplayer'da çok eğlenceli olduğunu ve sabah akşam ofiste multiplayer Max Payne atıklarını soyuyor. Çok sağlam yeni modlar geliştirmeler. Peki oyunun motorunu satmışlar mı hiç, Max FX kullanan yeni oyular çıkmış mı? Bu konuda çok fazla teklif varmış. Ama henüz Max Payne çıkmadığı için motoru kimseye satmamışlar. Ama oyunun çıkışının ardından bu motoru kullanan pek çok yeni oyuncu gelecekmiş.

Elbette bedava içki ile başlayan bir akşam çok uzun süremedi, kendimi odama zor attım. Zaten akşam biraz daha sürse ya gitmek

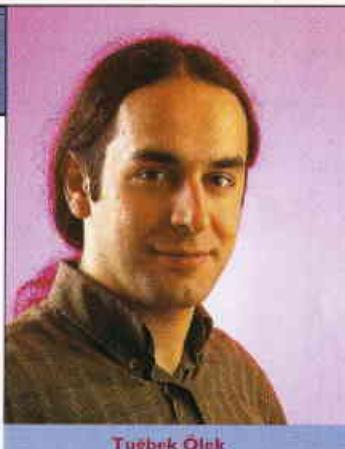
çe artan sorularım ya da zorla içirdiğim bira adamı bayıltabilirdi. Sabah içilen sert bir kahvenin ardından tekrar toparlanıldığı da herkesin keyfi yerindeydi. Çünkü toplantı, ürün, teknoloji falan bitmiş ve bugün eğlenme günüydü. MadOnion bizim için üç ayrı seçenek sunmuştu. Max'de sinema izleme, Alcatraz Hapishanesi'ne gezi veya San Francisco'nun bütün barlarını tek tek gezmek. Benim hangisini seçtiğimi söylemem gereklidir.

Her neyse... biz San Francisco'nun henüz 4. barından çıkmıştık ki gruptan açıklık biz söylemeleri gelmeye başladı ve oy birliğiyle en yakın Sushi Bar'a gitmeye karar verildi. Ben, VideoMark'ın yapımcısı Ika ve Markus zaten yediğimiz için gruptan ayrılmaya karar verdik ve 4-5 saat ayrı olarak dolastık. Bu surede daha düşük olan alkol seviyesinin de etkisiyle daha hoş bir sohbet yapma şansımız oldu.

Max ve Jackie

Peki koskoca Max Payne'in arkasındaki adam nasıl biriydi? Tahmin edebileceğiniz gibi sıradan bir insandır. Fazla bir özelliği yoktu ilk bakışta. Bir parça içe kapanık ve konuşurken çok az kekeleyen bir tıpkı. Onun iyi işler yaptığıni ifade eden tek şey gözlerinin oldukça belirgin olarak parlaması. Peki oyun yapımı nasıl bir şeymiş? Her şeyden önce en keyifli yanı bir takım çalışması olmuşmuş. Çünkü herkes bütününe bir parçasını yapmaya çalışmış ve sonunda bu parçalar birleşip de oyun ortaya çıktıığında aslında aralarında nasıl da bir bütün oluşturdukları ortaya çıktıktır. Peki oyundaki şiddet

ve kufurlar konusunda çok tepki gelmiş mi? Ya da oyun piyasaya çıktıktan sonra bunun başlarına dert olacağından korkuyorlar mı? Aslında bu konu-



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Red Alert 2

Metal Gear Solid

AOE II: Conquerors

da tedirgin dejillermiş. Bütün bu şiddet ve bozuk ağızlılıklar insanların eğlencesi içmiş ve bunda kötü bir şey yokmuş. Yani insanların善良 ortamda biri iki kafa göz patlatıp birilerini delik deşik etme şansı olmamış ve bunun kimseye bir zararı dokunmazmış (Ollayın güzel yanım adam bunları çilekli milkshake'ını yudumlarken anlatıyor). Peki John Woo hakkında ne düşünüyor musun? Max Payne'i bu dahi yönetmene adamak gibi bir planları var mıymış? John Woo elbette onları çok etkileymiş ama asıl kahramanları Jackie Chan. Zaten doğasında girdiğimiz çok büyük bir DVD mağazasında birbirimizi kaybettik bir ara. Sonra onu bulduğumda kasanın önünde bir Jackie Chan filmiyle sıra bekliyordu. Sırayla bütün ekip Jackie Chan filmleri alırmış nerdedeyse bütün koleksiyonunu toplamışlar.

Elbette daha pek çok şey konuşuk ama bu sayfaya sağlaması mümkün değil. Sonunda ben küçük gezi grubumuzu 9 veya 10 barda yakalarken Markus'da oteline döndü. Böylece bende ilk defa gerçek bir oyun tasarımcıyla muhabbetime son vermiş oldum.



Tuğbek Ölek'in 2001 için planı daha çok oyun tasarımcısı sarhoş edebilmektir.

Bahanem yok. Çalışıyorum

İnanın siteyi bitirmek için var gücümle çabaliyorum. Bu arada lütfen site ile ilgili isteklerinizi bana yazın!

Bu yazıyı yazmak için tam iki haftadır düşünüyorum. Sitenin online olmamasını kimseye suç atmadan dürüstçe nasıl size anlatabilirim diye düşünüyorum. Sonunda söyle bir yol buldum. En güzelini size derginin son baskı aşamasından bugüne kadar yaptıklarımı günlük olarak anlatayım sizde gerisine karar verin. Siz onları okurken bende siteyi yapmaya devam ediyim. Aradaki yazmadığım günlerde site için malzeme topla-

24/09/2000
Sevgili günlük bugün derginin baskısı gitmiş olmasının rehavetini yaşıyorum. Çok mutluymam ki bu sayımı da alnimizin aıyla atlattık. Bugün Pazar akşamı, artık yarın dergiye geç gelebilirim.

dim, dergi toplantılarının katıldım, basın toplantılarına gittim. Hafta sonları da dahil çalışmam E size bir şeyler yazmak için bizimde oyun oynamamız gerekiyor. Ama bunun yanında sitenin yazılarını ağırlıklı olarak üstlenince oyle şıyledi bitmiyorlar tabiki. Yalnız sun-

28/09/2000
Bugün en sonunda sitenin strateji bölümlerinden birini bitirebildim. İşte ilerlemek hoş bir duyguymus

dan emin olunki site hazırlanıyor. Elimde bitmiş bir sunu hazır sayfa var. Bu sayfalar hazırlarken her şeyi hesaba katıyoruz. Fakat tabii ki sizin isteklerinizde bizim için önemli. Bunun içi sitede neler görmek istediğinizizi bana maddeler halinde mail olarak atarsanız çok sevinirim. Belki sizden çok daha parlak fikirler gelebilir ya da gözümüzden kaçan ayrıntılar olmuştur. Mail adresimi derginin sonunda bulabileceğinizi biliyorsunuz.

İçinde FRP'lerden hoşlanmayan ya da 3D shooter'lardan başka oyun türüyle ilgilenmeyenler olduğunu biliyorum. Ama hangi

03/10/2000
En sonunda stratejisini yapacağım ikinci oyunu da alnimin aıyla bitirdim. Hafta sonu gittiğim film güzeldi. Şimdi bu neşeye ne biçim sayfalar yaparım ben.

türden hoşlanırsanız hoşlanın bence Deus Ex'i kaçırmayın. Bu oyunun ileride klasik olacağından adım gibi eminim. Hem oynanış sistemi hem kurgusu hem de bilimcilerle tam bir şaheser. Başına oturduğunuzda, bir dahaki bölümünde ne olacağını merak ettiğinizden elinizden bırakmadığınız bir macera romanı gibi. Oynadıkça oyuncunun dışında hika-

09/10/2000
Dergiye yeni oyular geldi. Baldur's Gate falan. Eh tabii editör olunca onları incelemek lazım şimdidi. O yüzden biraz oyun oynama zamanı. Bu arada Deus Ex süper oyundan fazlasını oynadım ama baktım olacak gibi değil yoksa yazı yazmaya fırsat bulamayacağım daha fazla kaptırmadan bıraktım.

yeyle ilgili varsayımlarda bulunmaya başlıyorsunuz. Senaryonun ve oynanışın esnekliği sizin daha da cezbediyor. Mutlaka arşivinizde bulunması gereken bir parça.

Cem'in yeni kitabı "Doğa Üstu Sevgi Altı" çıktı. Bu kitabı herkese

Burak Akmenek

Bu aralar ne oynuyor?

Icewind Dale
Deus Ex
Ultima Online

12/10/2000
Tuğbek'in de gaziyla AOE: Conquerers sardı beni. İki gündür ona kaptırdım şimdide. İrademi kullanmalıyım, site yapmalıyım olmayacağı iş. Yeni strateji için malzemeyi 4 günde ancak toparladım. Şimdi yazma zamanı.

ama özellikle kızlara tavsiye ederim. Sakın burada arkadaşına kıyak geçtiğini ve onun reklamını yaptığı düşünmeyin. Ben çok sık kitap okuyan biriyimdir ama çok az kitabı bir günde bitirmiştir. Kitabı okumaya akşam 23:00 de başladım ve 02:30 da bitirdim. Bu kitabı okuduğunuzda kendinizden çok sey bulacağınız

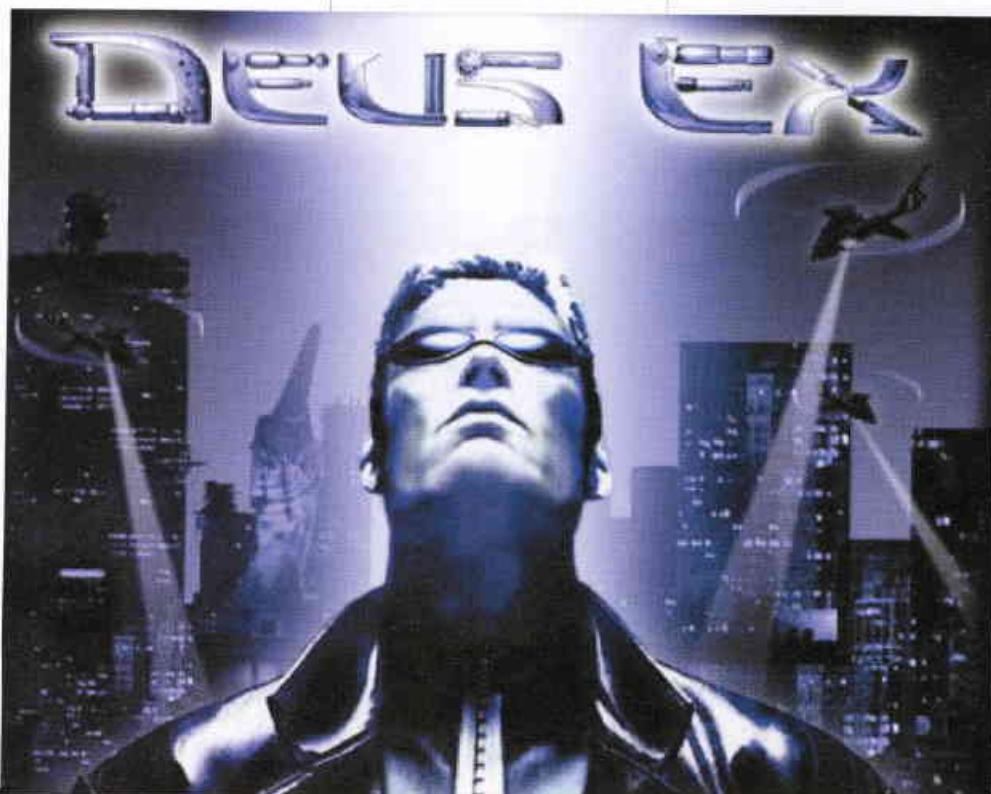
16/10/2000
Bugün okulum başlıdı. Dergi yazılarına ağırlık vermeye zorundayım. Ancak biterler.

kesinlikle eminim. Ben çok şey buldum ve Cem'e karşı kendimi eskisine nazaran daha yakın hissediyorum. Bulduğum bir çok esprî ve olayları anlatmış, birbirine bağlayışı size başınızdan geçen benzeri bir çok olay hatırlatıyor ve romanın kahramanı size hayatını anlatırken aslında kendi hayatının da ondan çok farklı olmadığını fark ediyorsunuz. Kadınlar bu kitabı okuduktan sonra erkekleri iyi ve kötü yönleriyle çok daha iy

25/10/2000
Tüm yazılar bitti ama ben de bitti.

taniyabilirler. Düşünüş ve bakış şekillerini kavrayabilirler. Sevabyla gunahıyla önmüzdeki ay görüşmek üzere.

Burak hala Level'in 3 yıldır bitmeyen sitesini bir haftada bitireceğine inanıyor



İyi ve Kötü

Aydınlık ve karanlık birbirini kovalamaya devam edecek, iyi ve kötüünün mücadelesi hep sürecek; en azından insan varoluğu sürece...

Inşanlığın başlangıcıyla beraber iyi ve kötü ismini verdigimiz ve ömrümüzü arasında bocalayarak geçirdigimiz iki taraf ortaya çıkmıştır. Hz. Adem'in oğullarından Kabil'in Habil'i öldürmesiyle ilk cinayet işlenir ve bu cinayette yapılan ilk 'kötülük' olarak kayıtlara geçer. Doğada her seyin zittiyla beraber varoluşunu düşünürseki 'iyilik' kavramının nasıl tanımlandığını bulmak pek de güç değil. Ve böylece birini öldürmek kötü, birini öldürmemek iyi olarak kabul edilmiştir. Tabii günümüzde kanunlar, dinler ve ahlak kurallarıyla belirlenmiş oyle çok iyilik ve kotuluk var ki artık bazen bir işe kalkışırken iyi mi yoksa kötü mü yapıyoruz diye uzun süre düşüyoruz.

Süphestir iyi ve kotunun mücadelesi hep sürecek; en azından insan varoluğu sürece. İnsanın içindeki bu iki taraf taban tabana zit olmasına rağmen birbirinden ayrılamaz ve daima biri baskın çıkarak insanın karar mekanizmasını etkiler ve davranış biçimini belirler. Robert Louis Stevenson'in Dr. Jekyll'i, insanların içindeki iyi ve kötüyi birbirinden ayırmak için birtakım deneyler yapmış ve ortaya Mr. Hyde çıkmıştır. Daha doğrusu Dr. Jekyll içindeki karanlık tarafa geçmiş ve Mr. Hyde'a dönüşmüştür. İlk başlarda bu dönüşüm çalışmalar için çok önemli bir gelişme anlamına gelirken, Mr. Hyde'in kontrolden çıkması ve ona dönüşmenin bir bağımlılık haline gelmesi, Dr. Jekyll'in bulduğu formülü yok etmek zorunda bırakır. Tabii formülün ortadan kalkması belki filen Mr. Hyde'di durdurmuştur ama o aslında her zaman Dr. Jekyll'in ruhunun derinliklerinde bir yerde tekrar ortaya çıkacağı günü beklemektedir.

Gerçek hayatı da insanlar kö-

tülüğü hep parmaklıklar arkasında tutmaya çalışır. Yüzüler boyunca kanunlar, din baskısı ve ahlak kuralları bu parmaklıklar bekleyen güçlü gardiyalar olmuştur. Ama insan otokontrolünü kaybettiği an bu parmaklıklar da ardına kadar açılır, cinnet anı-

likle kötülerin kazandığı filmlerin sonunda multluluk dansı bile yapıyor! İyi niyetli pasif bir tüketici olmaktansa bazı kuralları hice sayan yaratıcı bir kötü olmayı tercih ederim.

Aslında tüm bunlardan bahsedip kafanızı şıirimemin tek ned-

ni, Cryo'nun son oyunlarından Jekyll & Hyde'in basın kitinin elime geçmiş olması. Böyle nitelikli bir hikaye adventure aleminde katılınca, iyi ve kötü hakkındaki bir şeyler yazmak istedim, daha doğrusu yazmaya çalıştım. Cryo cephesindeki gelişmeler Hellboy adlı bir çizgi roman uyarlamasıyla devam ediyor. Ülkemizde pek tanınmayan bir çizgi kahramanı olan Hellboy (bazı yönlerden

Spawn'a benzetebiliriz), Amerika'nın sayılı Avrupa çıkartmalarından biri. Hellboy cehennemden kaçan bir zebanının maceralarını konu alıyor; o da Jekyll & Hyde gibi bir aksiyon/adventure olacak. Umarım her ikisi de başarılı uyarlamalar olur ve orijinalerini (ve tabii ki bizi) düş kırıklığına uğratraz.

Bunların dışında derginin bu ay verdiği demo CD'sindeki iki oyuna göz atmanızı tavsiye ederim: Stupid Invaders ve Blair Witch Volume One. Rustin Parr'ın Oncelikle Stupid Invaders'ın çok iyi bir mizah anlayışına sahip olduğunu söyleyebilirim. Kurgu yönünden Day of the Tentacle'a benziyor, yani birazlık kafayı yiyeceksiniz. Bu kadar renkli grafikler ve esprili diáloglar içeren bir oyuna uzun süre tanık olmadığınıza eminim. Blair Witch için



bu durum için çok güzel bir örnek. Aslında sinemayı yukarıda saydığım gardıyanlardan biri olarak düşünürebiliriz. Şöyle izlediğiniz filmleri bir düşününce, kötü tarafın galip geldiği bir film hemen hemen yok gibidir; hep iyiler kazanır. Gerçek hayatı işlerin filmlerdeki gibi olmadığını bilsen bile iyilerin kazandığını görmektan hizmet duyarız. Belki de film dediğimiz uyuşturucu sayesinde içimdeki kötüluğu biraz daha derinlere atmaya çalışır ve iyilik yapmasak bile kendimizi iyi hissederez. Gerçek bu afyonla bağımlı olduğumu inkar etmiyorum, özel-

Kötü



Güven Çatak

Bu aralar ne oynuyor?

Homeworld: Cataclysm

Arcaterra

Midtown Madness 2

se yorum yapmanın biraz erken olduğunu düşünüyorum. Şu anlık Nocturne'e çok benzediğini söyleyebilirim. Umarım bu benzerlik son bulur ve ortaya filmin yakaladığı havayı verebilen bir adventure ortaya çıkar. Görüşmek üzere...

Güven, oradan oraya koşturmakta bitkin düşmüş durumda ve artık bu temponun düşmesini istiyor.



POSTA KUTUSU

Mad Dog tekrar sizlerle...



Maddog'unuz sizlerle. Atın mektuplarınızı Maddog abinizin kucağına bakalım. O her şeye cevap veriyor zaten. Cevap hakkı doğan yerlerde ise Cem de laf sokuturmaktan geri kalmıyor. Onlar ki, uzlaşamayan iki, onlar ki barışamayan dostlar, onlar ki yaşlı kurtlar. Okuyun göreciksiz.

Merhaba

Yazımı baslarken sunu belirtmek isterim ki, siz gerçekten bir numarasınız, en iisisiniz, rakipsizsiniz gerçekten bu kadar mükemmel bir dergi yaptığınız için tüm ulusum adına size teşekkür ediyorum. Şimdi sadete gelelim ben bilgisayarım şu kadar ram şu kadar gb şu ekran kartım war geyiğine girmiyorum (daha şeyle söyleyip ehehehell).

1-Cem Beyefendilerinin eylül sayısının editör yazısında söylediğü laflar banaya ben orda sadece dergimi yanı LEVEL'ı sawumaya çalışıyordum ve hiç pişman değilim.

2-Werdiğiniz oyunları çok takdir ediyorum ama birçok kişi zaten bu oyunları olduğu için çok fazla oku bu oyunları kullanmıyor, oyunlara edinilen masraf yerine sayfa sayısını artırmanız daha iyi olmaz mı?

3-Ekim sayısında LEVEL yazısı nr sarı-kırmızı yapmanız bi de laçiverte küçük yazılar eklemeniz hewesimi tamamen kaçırıldı lütfen biraz dikkat edin.

4-Cem Abinin geçen sayıda nesi wardi hiç yazısını goremedik editörlük yazısını da baştan sawmis?

5-Su superonline ile yaptığınız CS olayı çok güzel de ne zaman İstanbul'da yapıcısınız, ben sahanenin en popüler elemanlarından biriydim ama yaklaşık 2 ay önce CSyi bıraktım ve bana tekrar CS oynatabilecek tek faktor sizsiniz düşünseniz bir takımda

Cem ŞANCI, MAD DOG, Tuğbek ÖLEK, Gökhan HABIBOĞLU dier tarafta [MIT]fitilci [MIT]kim_wurdu [MIT]socialist [MIT]matheew. Ha bu arada

Istanbul'da kendinizi ne derece şanslı görüyosunuz sonuçta tont! war, wol war, biz war?

6-www.fitilci.cjb.net ortamın en baba sitelerindendir.

[MIT]fitilci

LEVEL Merhaba Fitilci,

Böyle bir takma adı neden seçtiğini sormayacağım, içimden bir ses akıllı uslu br cevap gelmeyeceği yolunda beni uyarıyor. Nihiihii... Neyse, donanım ge-

na ulaşabilen herkeste var demek istedin sanırım, doğru mu? Çünkü bu memleketin her metresine bir bilgisayarçı düşmüyör, ayrıca çoğu yerde kopya oyun bile bulunmuyor. Bu kadar kendimize Müslüman olmasak da artık bu ülkede bizden başka yaklaşık 70 milyon insanın daha yaşadığını düşünsek bir şeyle hakkında konuşurken, memleket valla hı cennete dönecek. Ben de uzay gemisi inşaatiyla uğraşmak zorunda kalmayacağım, galaksi dışına tıtmek için,

3- Sanırım buradaki yakınınan "futbol" merkezli oluyor, hmm? Ah be yavrüm, ah be güzelim,

5- Valla işte duruma bakiyorum, gerekli altyapı ve koşullar oluşturulmuşken elimizden geleni ardımız koymayacağız. (Yuvarık bir cevap oldu galiba, neye bosphorus) Bu arada, Mad Dog da (bu ben oluyorum) pek CS oynamıyor. Herhalde yaşılandım artık, toplu imha yöntemleri varken tek tek öldürmek yorucu oluyor.

6- Bu soru olmamış, reklam olmuş. Kirpardım, ama kırpmadım. Kaçardım, ama kaçmadım. Uçardım, ama uçmadım. Ve falan ve filan, kal sağlıcakla..

Tekrar selam ey LEVEL,

Bu size göndermiş olduğum ikinci email, İlkinin üzerinden bir ay geçmedi. Ama unuttuğum sorular yeni aklıma geldi. Bunları sormadan önce her ne kadar kopya oyunları kinasam da oturduğum şehir dolayısıyla kopya oyunları kullandığımı belirtmek isterim.

Şimdi sorular:

1- İki bilgisayı oyun (halfifeee) oynamak için nasıl birbirine bağlayabiliyim. Bunun için gerekli şeyler nelerdir?

2-Tam sürüm oyun vermeye deva edecek misiniz?

3-Kardeşimin bilgisayı neden müzik CD'lerini çalışmıyor.

4-Aynı kardeşimin aynı bilgisayı neden yarı saat fifa oynadıktan sonra hiçbir şekilde oyun oynamama veya film izlememe izin vermiyor.

(Bu arada bilgisayar pentium 166 32mbram, 1 mb dandırık bir s3ekrankartı. Geriye kalan soruları yine unuttum. Salak miyim neyim?)

XXX DİYARBAKIR (LÜTFEN YAYINLAYIN)

LEVEL Sevgili XXX,

Yavrum evladım, adınızı yazsanız da ben de fitik olmasam? Neyse, baki kopya oyun almak zorunda olmana üzülüyorum, ama fazla sıkma canını. Biz İstanbul'da oturuyoruz da ne oluyor



yiği yapmadan iyi olmuş, en azından değişiklik oldu. Gelelim sorularına;

1- Bu denli ortaya yazılmış bir yazıya neden bu denli alındığını anlayamadım doğrusu. Aslında "kopek" gibi anladım, ama anlamazdan gelmek işime geliyor. Hehe, bak ne diyeceğim. Kimse kimseye hiçbir yerde ve hiçbir koşulda küfretmesin, kimse de uyarmak zarında kalmasın, bu nasıl? Medeniyet dediğimiz tek dişi kalmış canavar o kadar da zararlı bir yaratık değildir sonuçta.

2- Verdığımız oyunlar "herkeste" var mı? Pardon, ama İstanbul'da oturan ve belirli iş hanları-

biz aştık o olayları cümleten. Renkler bize sadece futbol takımlarını çağrıştırıyor bu evrende. (Yuh, amma derin cevap oldu bel)

4- Cem abinin bir şeyi yok. Kendisi şu an karşılıkda oturuyor ve görebildiğim kadaryla da domuz gibi sağılıklı maaşallah, biraz evvel beş adet double慈悲burger siperi etti telefonla. Nazar değişimini diyorum, başka da bir şey demiyorum, keh keh keh... (Ulam adı fitneci, üç tanesini kendin için sen istetmedin mi bana?) Ne de güzel iftira atıyorsun, elalem okuyor bu yazıları, kismetimi mi kapatacaksın "oburmuş bu" diye? -CEM)



4-Cem şancı abimin sigara ile görüşlerine de katılıyorum. İllerde CS oynarken akiçiger kanserine yakalandığımı öğrenirsem sizi gece rahat uytutman.

Neyse teşekkürler ve başarılar...

P.S: Abe yafff, elemana ihtiyacınız olursa bi mail at yeter. Çok iyi oyun oynamanın yanında iyi de omlet yaparım. Hi, ne dersin abe?

Tansel Başsulu

LEVEL Merhaba Tansel,

Şu an itibarıyle, yani ben bilgisayarın başına oturmuş mektubunu cevaplarken, İstanbul gökleri adeta bir yarası sürüsü kaplamışçasına karanlık ve yağmur sanki ezelden beri hiç dinmemişçesine yağmaya devam ediyor. (Uh, biraz abartım galiba, ama yaşıyor yanı, ehe...) Neyse, bildiğin İstanbul iklimi işte, dünyada bir benzeri bile yok. Ne halt edeceğim hiç belli değil. Geçelim sorularına:

1- Sistemin gayet hoş, ayrı kalmış olman üzücü tabii. Bu sistem seni daha uzun süre sorunsuz götürür, yalnız bir sene sonra yeni nesil bir ekran kartına ihtiyacın olabiliir. Tabii belki biraz da RAM gerekebilir, fakat ne dememi bekliyorsun bileyimiyorum. Yani öyle ya da böyle bir gün sistemin yetmeyecek. Bu hayatın bir gerceği.

2- CD sürücünü satma, ama

istiyorsan yanına bir DVD al. Satma diyorum, çünkü DVD sürücüler bazı CD'leri okurken zorlanabiliyor, ya da hiç okuyamıyorlar. Tecrübeye sabit.

3- Bu ülkenin döviz kurundan kaynaklanıyor. Ama 30 dolar dışında da az bir para sayılmaz hani. Ne desem bilmek ki...

4- Her ne kadar fosur fosur sigara içen bir adam olsam da, Cem abinin görüşlerine ben de katılıyorum. Ama sadece katılıyorum yani. Ehe... (Kanser olduğumda ilk senden tazminat istemic Mad.-CEM)

5-

Notuna not: İyi omlet yapman yetmez, yazı işleri müdüründen ÇOK daha iyi omlet yapabilmen gereklidir. Ve o kendinden iyi omlet yapabilenlere gicik olur. (Olın böyle yalan, böyle iftira, böyle hizipçilik daha görülmeli. Biz de biraz yazı yamat istiyoruz dediniz, geçen ay hiç yazı yazmadım, bütün sayfaları siz bırakmadım mı? Elinize dizinizse dursun o beyaz beyaz sayfalar. Hem güzel yazı yazarları kıskanmam desteklerim. Gökhan&Batu ile yapacağımız sürprizi bekle gör. Senin utançtan morarmış yüzünü görmekten nasıl zevk alacam bileyim-CEM) Yani işin zor be evlatım. Nihiihahahaha...

Merhaba cem abi,

Lafi fazla uzatmadan hemen sorularıma geçiyorum. Geçen email'imde Serpil yerine Sibel yazmışım, pardon. Serpil ablanın yazıları daha anlaşılır olursa çok sevinirim. Fallout 2 ve Omikron şifreleri varsa sevinirim. Star-wars oyunları vermemi düşünür müsünüz? Derginizin bir kere de vaktinde çıkışma ihtimali var mı? Filmin tamamını görme ihtimalimiz var mı? Lara'yı kim oynadı? Maddog nedir? Nasıl bir şeydir? Bir açıklasınız var ya.

Neyse şimdilik bu kadar, çabuk cevap verirsen sevinirim.

Mehmet Ünlüer/BURSA

LEVEL Nasılsın Mehmet?

Madem laf uzun değil, benim uzatmaya hiç niyetim yok be evlatım. Hemen geçivereyim sorularına ki gönül hoş günün şen olsun, e mi?

1- Serpil ablanın yazıları daha anlaşılır olursa biz de bayağı sevineceğiz. Keh keh keh...

2- Biri şifre mi istedi? Hem de Fallout 2 gibi taptığım bir oyun için? Duymadım, kesinlikle duymadım bunul

3- Biz pek çok şey düşünürüz, kafamızdan geçenleri bazen arıflar bile bileyemeyebilir. (Büyük ihtimale bilmeye deymeyeceği için, ama orasını kurcalama.)

4- Aaaaah ahl 3,5 senedir benim de cevap bulamadığım bir soruya, sen nasıl tek seferde cevap almayı umuyorsun, sorabilir

mijim?

5- Filme felan hiç ilgim yok. Görünüşe bakılırsa şu aralar ortamındaki kimsenin ilgisi yok aslında, bilmiyorum, bileyimiyorum. (Ne filmi?-CEM)

6- Tabii, memnuniyetle açıklayız. Bak şimdi, Mad Dog denen canlı türü aslında doğada yaşamayı çok sever, ama bir şekilde betona mahkum olmuştur. Sadece arada bir kaçmayı dener, beceremez. Bu yaratık türü aynı zamanda yalnızlığı pek sever (asında genetik olarak yalnız kalmaya programlanmıştır) ve genel olarak "hobbit" ile "elf" arasında bir şeylere benzeyen tuhaf bir yaşam tarzını idame ettiir. Rüzgarı sevdığı için motorsiklet denen iki tekerlekli canlı türüyle olan ilişkisi bir hayli gelişmiştir, onları yakalar, ehlileştirir, bir müddet binip sonra da azat eder. Özgürluğun sever, istediği seçme hakkını kaybetmekten nefret eder. Genel olarak kovuklarda yaşar, tütün, kahve ve çikolata bayılır, arada bir talaş böregi yemezse yaşayamaz. Soyu ha tükkendi, ha tükenecik seviyedir. En azından suratına sık sık böyle olduğu söylenir. İşte Mad Dog (Latinçe adıyla Canis Lupus Berserkus) böyle bir yaratıktır. (Lan belgesel tadında oldu hal) (Berserkus Günsörsü, neden diğer cevaplar tek satır bu cevap yirmibeş satır? Sonra bana megalo man diyorsunuz, çifte standartlar uzmantıları sizi.-CEM)

Nasıl, bu cevap yeterince çabuk oldu mu?=)

Herkese merhaba,

Derginizi çok beğeniyorum ama sayfa sayınızı arttırın, şimdi sorular:

1- Baldur's Gate 2 çıktı çözümünü vericek misiniz?

2- Diablo 2 expansion kesin olarak ne zaman çıkacak?

3- Fifa,Nba 2001 ne zaman çıkacak?

4- Önerdiğiniz at yarışı oynu var mı?

Feyzi Gurumus

LEVEL Naaber Feyzi Kardaşım?

Yaw biz olan sayfaları doldurana kadar akla karayı seçiyoruz, gözünü severim bir dur! Hele elimiz bir ferahlasın, sayfa da artar,

her bir şeycikler de olur. Neyse, işte soruların:

1- Bittabii, bizden kaçar mı hiç? Hehehee...

2- Yakında, çooooook yakın daaaaaaa... (Ühü, bilmiyooo-oomm...)

3- O da çok yakındaa... (Bu ay felan, dedi oradan biri ama...)

4- At yanıtı delikanlıyi bozar. Ne demek istedigimi anlamadısan, kumar borcunu odemediği için çizilmiş birini bul, sor. O anlatır.

Selam,

Level derginizi beğeniyorum ama bence sayfa sayısı çok çok çok az. Sorular

1. Internetten (içinde çok fazla oyun demosu bulunan) güzel birkaç site söylemiş misin? (Yoksa söylemez misin?)

2. Internet sayfamız niye hala kapalı açsanız güzel olur.

3. Neden posta kutusunu daha fazla sayıya ayırmıyorsunuz?

solidsnake

LEVEL Selam Li-quidsnake,

Pardon, Solid olacaktı değil mi? Hehehe... Ha, sayfa sayısı mı az? Haydeel! Ağız birliği mi ettiniz baileder? Ne bu her gelen az, az, az diyor yaw? Hele bir durun, bize de yazık... Al sen cep vaplara oylan, ben bir kahve alayım,

1- Valla söylem de, o demo lar indirene dek senin göbeğin çatlar, bunu hesaba kattın mı? Tanesi 50 MB'den 10 oyun kaç günde gelir dersin? Üstelik genellikle Level CD'si içindeki demolardan daha yeni de değil hiçbirin.

2- Buraaaak! Bak okur ne diyor! Hadi baba daha seri, bitir artık şu web sitesini yaw! (Lan sanki çok kolay bişii de, ben de adama laf ediyom) Bak Solidcim, çok yakında site açılacak. Valla...

3- Valla derginin sayfa sayısı

artınca o da olur herhalde. (Bu kadar mı kaçamak cevap verilmiştir be arkadaş?!)

Sevgili Cem ŞANCI;

Bu mail pek maile benzemecektir, yani sana yalnızca bir kaç soru soracağım:

1. Kitaplarında başından geçen olaylar ve sahıslar gerçekten de var mı?

2. LEVEL vs. LARA'nın eylül ayında reklamını vermişsiniz ve pek de iyiye benziyor. Bu arada o reklamda ekimde Level'da dendi, fakat bu ayki CD'de yoktu. NEDEN ACABA?

3. ACABA BÜTÜN LEVEL CALIŞANLARININ İÇİNDE BULUNDUĞU BİR FOTO YOLLAYABILİR MISİNİZ?

4. Kadınlar hakkında sonuna

yasında girer. (Kendinden bahsetmeye gelince 25 satır, okuyucu bizi merak edince 0 satır. Öyle mi Maddog? Mumla ararsın beni sen-CEM) Aha lafımı dedim, ben de Mad Dog isem bu laf kundur. (Vay be, Türk filmi replicleri gibi konuşum halı Ahahaha...) Neyse, sorularına cevaplar ekte,

1- Cem bir paranoid-sızofremdir. Haliyle kitaplarındaki karakter ya da olayları kendi gerçekten olmuş sanmaktadır, ama aslında öyle bir şey yoktur. Aslına bakarsan o kitapları da o yazmadı, olay sadece basit bir isim benzerliği. Herif popüler olmak için hiçbir fırsatı kaçırmıyor senin anlayacağın. Gerçekten üzücü... (İftiranın böylesi Olim ben Türk edebiyatının yeni dahisiyim, kis-

kilmiş resimleri bolca mevcut yan. Hayır anlamadım ki ben senin derdini, albüm felan mı yapmaya niyetleniyorsun?

4- Bu konu kapansı... innnnnnnnnnnnn!!!!!!! RAAAAAA-AAAHHHHHHHHH!!!!... (kadınlar kadınlaar, güzel kadınlar -CEM)

The LEVEL: Mission Pack 'Ekim'!

Evet! Uzun zamandır beklediğimiz 'Level The Mission Pack Ekim' nihayet elimize geçti... Dergimiz şeyle! Oyunumuz eski Level serilerine oldukça benzeyen. Elbette bazı yeni özellikler var. Gelin şimdi bunları inceleyelim...

*Play 'The Playstation': Bu yeni ek Psx severler için harika bir özellik olup benim gibi PC sahibleri için sadece 'Yeni Haberler-PS2 falan-' için okunulmaktadır (oynanmaktadır :)) PC'cilere bi bakın derim...

*Alone in the dark 3: Burası ise programcıların bize bir jest olsun diye hazırladıkları eski ve bi o kadar da anlamsız bir bölüm. Üzerinde pek durmadan vakıtınız varsa buna da bi bakın derim...

Şimdilik sırada oyumuzu incelemeye geldi...

*Grafikler-

çoğ sıradan, sadece beyaz sayfalar var!

*Ses-bole bi oyunda ses aranmaz!

*Oynamabilirlik (okunabilirlik)-Yüksek, ama bazen çok sıkıyo!

*Atmosfer -Çok ama çok yeni haber beklerdim (Ps2den-ekran kartlarından falan) ama yok ki?

*Ayrıca olimpiyatlardan çok bahsetmişler. Bu demek oluyor ki programcılar bayağı kültürü. Kültürle ne alakası var demeyin Michael Johnson kim diye sorduğumda; herhalde ABD dış işleri bakanıdır diyen oldul!

DOĞANın notu:



kadar yanındaydım!

Sevgiler, saygılar;

SÜLEYMAN GELENLER

LEVEL Sevgili Geleñler,

Valla okur kitlesi olarak siz bilmem ama, bu Cem Şancı ve Kadınlar geyiğinden bana yakında "gelecek" iyi saatte olsunlar.

Nedir baba, galakside başka konu mu kalmadı? Kapatin güzel kardeşim bu konuyul Bak burada açıkça söyleyorum, bundan sonra içinde "Cem Şancı", "Kadin" ve "Haklısin" (ya da "Haksızsin") kelimeleri geçen herhangi bir mektup bu köşeye ancak rü-

kanma kışkırtma, çalış senin de olur, hadeee. Bu ülkede kaç yazarın kitabı okullarda okunması yasaklandı? Dur sölyim, 1. Rıfat Ilgaz, 2. Cem Şancı, İnanmayan Gölcük lisesine bir telefon etsin. Haydi, akıllı olun.-CEM)

2- Bilmem, Cem'e en son "Filmden naaber baba?" dediğimde bana boş gözlerle bakıp "HA?" diye cevap verdi. Ben pek ümitli değilim açıkçası... (ne filmi?-CEM)

3- Baba sen dergiyi okumuyor musun? Orada herkesin (hemen herkesin yanı) toplu ve ferdi će-

*Bu oyunu her ne kadar kötüleşsem de gazetecilerde (evet! gazetecilerde bile var) görüp de almayana kırz derim!

*Oyunu kabindan çıkarırken duyduğum heyecanı başka çok az şeyle duyarımlı...

NOT: Pahalı bi oyuni! Herkes alamayabilir!

PUANE: 90

Evet 90! Yine de diğer oyunlardan çok farklı var!:) -Level'in

Bu ay pek vaktim olmadığı için ancak bu kadar inceleyebildim. Gelecek ay çok daha kapsamlı bi inceleme bulabilirsiniz... Bye&Smile!

DOĞAN Tezcan

LEVEL Hüsşş, ALLLOOOO!

Bilater burada inceleme olaylarına BiZ bakarız, anadın mı koç? Öyle inceleme minceleme ayağına laf sokman çok ayıp, ustalık grafiklere de düşük not vermişsin! Biz yırtıyoruz burada dergi çıkaracaz diye, senin yaptığına bak! Valla bir daha olmasın, yoksa CS'de seni bulur frag manyağı yaparız. Çaktın mı kofteyi? Hadi bakiim...

Not: Bak hâlâ gelecek ay felan diyor yawl Yıkıl, gözüm gormesin!...

Pardon!

Oncelikle sizleri LEVEL'daki başlarınızdan dolayı kutlamak istiyorum. Benim adım erdem. LEVEL'ı her ay alıyorum, LEVEL bence Türkiye'nin en iyi dergisi. Aslında herkes boyle düşünüyor. Ekim ayının LEVEL'ı çıktıı halde sitemizin tamamlanmadığını gördüm. Sitemizde çeşitli kampanyalar (ankette

olabili) yapmanızı istiyorum (odullü ya da ödülsüz) ve sitemizin adrına yakışır şekilde olmasını istiyorum. Biz LEVEL okuyucular olarak her zaman LEVEL'in ve sizin arkanızdayız her ay LEVEL'de birlikte olmak umudu ile

Bye

LEVEL Sevgili Erdem,

Site çalışmaları devam ediyor. Sanırım siteyi Kasım ayında hizmete açabileceğiz. Yalnız dergicek küçük bir detay üzerinde hala anlaşmaya sağlanamamış değiliz, o da hangi senenin Kasım ayından bahsetmektedir. Ama merak etme ne demişler? Umut fakirin ekmekidir. Yani bir gün helbet açılacak bu

canına yandığım sitesi! O gün büyük bayram olacak, insanlar gülüp eğlenecek, danslar edilecek, şarkılar söylenecek, ziyafetler çekilecek, keder ve üzün yeryüzünden silinecek! (OHA! Biraz ufk at lan!) Anket oynayı gelince, bunu zaten düzenli olarak yapıyoruz, yani planlarımızda var. Sanırım...

BRE GAFİLLER!

BU LARA İLE ALIP VEREMEDİĞİNİZ NEDİR? NEDEN BU (HARİKA) KIZA LAF ATIP DURUYORSUNUZ? ÖZELLİKLE SEN CEM ŞANCI... SEN ÇOK BÜYÜK TEHLIKE ALTINDASINI KENDINI NE ZANNEDİYORSUN? SEN KİM OLUYORSUN DA LARA CROFT'A LAF SOKUYORSUN? BUNLARIN HESABINI VERECEKSİN!

LARA CROFT FOREVER!

Halil Chisholm

LEVEL (Cem Şancı'nın özel cevabı)

Ne diim ki şimdii? Allah cezanızı vermesin e mil Maddog, Nasayı ara bakalim, Uzay İstasyonu inşaatında çalışacak ameple arıyordam. Arıyorsa, benim adımı da ver seninkinin yanında.

Selam Level çalışanları ve bunu okuyan sevgili yazar kardeşim...

Türkiye'deki oyun dergilleri içinde en iyi olmayı başardınız. Sizi tebrik etmek istiyorum. Bu gerçekten zor bir iş ama biz Türkler zor işlerin adamız. Her neyse. Benim oncelye size bir kaç önerim olacak. Şöyledi:

Oncelikle dergide kısa okur mektuplarının yayınlanacağı bir bölüm olmalı. Mesela bir okur bilgisayarını satmak için yazar veya bir başkası mail adresini verir ve arkadaşına seslenir. Kimisi de yaptığı sitemin adresini verir. Yani herkese açık bir okurların birbirleyle daha sağlıklı iletişim kurabilecegi bir pano gibi

Diğer önerim ise verdığınız orijinal oyunlar ile ilgili. Mesela tek veya iki disketli eskilerin baba oyunlarını bir CD'de toplayabilirsiniz. Özellikle Wolfenstein 3D falan iyi olurdu. Bu arada ben de oyun programcılığı ile ilgileniyorum. (Kaçinci yazım buunu ama ses seda gelmedi del!) 3D Studio Max ile uğraşıyorum ve en önemlis bir oyun firması (çok ciddiyim) kurmayı düşünüyorum. Benim gibi düşünenler

varsı mail adresim: erhan999@hotmail.com (sakin altın makas uygulamayı) Bu arada bu isteğimi önceden size iletmiştim ancak beni dalgaya almıştiniz ve böyle bir düşüncemi asla gerçekleştiremeyeceğimi savunmuştunuz. Ancak sizden böyle bir şey değil, yardım beklerdim. En azından bu işe uğraşan Türk'e deki kişilerin adresini verebilirdiniz. Her neyse. Şimdi sorularıma geçiyorum.

1-) Fifa 2001 ne zaman çıkacak? (Sanırım bu soruyu ilk ben sordum!)

2-) Team Fortress 2 çıktı diyorlar. Doğru mu? Yoksa bu çıkışlar viruslu beta versiyonu mu?

3-) Phasmagoria 3 ne zaman çıkacaak!!!

Sorularım bu kadar. Cevaplarını sevinirim. Yoğun çalışmalarında başarılar diler herkese iyi oyun oynamalar dilerim.

Bye...

**ERHAN YILDIRIM
MUĞLA**

LEVEL Merhaba Erhan,

Gercekten de biz Türkler en zor işlerin adamız. Gercekle de oyle... Neyse, bunu boşverelim de şu diğer meseleye geçelim. Biz seninle ne zaman dalga geçti bilader? Yo, cidden, eski mektupları söyle bir hafızamdan geçirdim de, oyun şirketi kurmak istediğini söyleyen pek az okur mektubu almışız. (Cidden, ne kadar tuhaf şeyler hatırlayabildiği mi bilsen çok şaşarsın. Kendi telefon numarasını unutabilen bir adam için çok inanılmaz ve saçma bir hafıza yapım vardır.) Ve okurlarla olan dialoğumuzda esas prensiplerimizden biri de girişimci fikirlere sahip olan insanların dalga geçmemektir. Sana büyük ihtimalle bu ülkede bir oyun şirketi kumanın (ya da su faturası yatarmanın, ya da birileştirme takışmadan en yakın pisuvra ulaşmanın, ya da, ya da, ya da...) oldukça güç bir iş olduğunu anlatmışızdır. Gercekle de (ozellikle benim gibi aşıri gerçekçi sayılabilen birinden) boş ovuler ve gaz vermeler duymayı bekliyorsan, daha çok beklersin. Yapmayı düşündüğün şey imkansız değil belki, ama çok kolay da sayılmaz. Neyse, zaten zaman içinde bu yolda yurursen eger, ne demek istediğimi anlayacaksın, o zaman dalga felan geçmediğimizi de göreceksin.

Ama umarım tâlibin sana yardımcı olur ve hayallerin gerçekleşsir. Gelelim sorularına:

1- Hayır, ilk sen sormadın. Herhalde 1-2 aya kadar gelmiş olur.

2- TF 2 daha çıkmadı, çünkü adamlar grafikleri ve daha başda bir sürü şeyi yeniden elden geçiriyorlar. Ne zaman çıkar, deme, bilmiyorum. Ama beklediğimize deyecek gibi görünüyor.

3- Hadi bakalım, bir yaşma daha girdim. Bunu da ilk defa senden duyuyorum, ve doğrusu bildiğim kadariyla kimse böyle bir proje üzerinde çalışmıyor. Bir oyunun ille de üçüncüsü çıkacak diye bir kanun yok, değil mi? Bence başına gerilme...

Sayın dell dog abicim,

Ben Pushed Hüsün, Fallot 2 cd'sini piyasaya tanıttığım için çok teşekkürler, çünkü ben fallot yolculuğuna bu oyunun ilk cd'si ile başlamışım. 2'inci oyunu da iki kere bitirdim ama şimdi şifre programına virus musallat olduğu için enclave'deki şu 9 kareli güvenlik kipini açamıyorum. Dergide bir de bilgisayar patlatin demişin, ama bir ikinci sorun ise enclave'de bizim köylüler haricinde kimse yaşamıyor ama yine de ben bilgisayar bulmadım bulduklarında patlamıyor.

Mail'imi cevaplarsan sevinirim, ha bu arada Lara konusunda sana tam destek veriyorum.

Antalyalı bir Okurun

Bak Şimdi,

Sevgili Pushed Hüsün, güzelim ben o oyunu hiç değilse 6-7 defa bitirdim, görmemişim yeri de kalmadı gibi bir şey. Ama senin neden bahsettiğini anlamam mümkün olmadı. Bana kafan feci karışmış gibi geldi doğrusu. Bak şimdil, dergide zaten oyunun tam çözümü veriliyor, ve her ne kadar bunu ben yazmıyorum olsam da, bildiğim kadariyla son derece doğru bir çözüm o. Sen en iyi o çözümü adım adım takip et. Bu mesafeden bu kadarı yapabiliyorum, kusura bakma. Kal sağlıcakla...

Yazılıllllnnnn... Ama akilli uslu olsun... NRAHAHAHAHAHA...

**Mad Dog
(ve parantez içlerende Cem Şancı)**

ORİJİNAL TAM SÜRÜM OYUN

MASTER OF
ORION II

meseniz bile, belki bir belki on sene sonra canınız bu oyunu mutlaka oynamak isteyecektir. Eğer dünyada bir oyununun arşivinde bulunmayı hak edecek tek bir oyun seçseler, o kesinlikle Master of Orion II olurdu. Kaçırın.

Strateji denildiğinde akla ilk gelen isim olan Master Of Orion serisinin en son oyunu, önmüzdeki LEVEL ile birlikte bedava. Galaksideki büyük savaşta, kendi teknolojilerini geliştirip, gezegenlerde koloniler kurarken, kendi gemilerinizi dizayn edip, kurduğunuz filo ile sınırlarınızı koruyacak, düşmanınıza saldırıcaksınız. Şu anda oynamak ist-

KAPAK KONSU **FIFA 2001**

Cem'in uzay gemisi inşaatı konusundaki bütün ısrarlarına rağmen, Futbol oyunlarından vazgeçmemiyoruz. Üstelik konu Fifa serisi olunca. Serinin son oyunu Fifa 2001'in kapsamlı incelemesini kaçırın.

**BOMBA GİBİ İNCELEMELER****Command & Conquer:
Red Alert 2**

Gunman Chronicles

Starship Troopers

Escape From Monkey Island

Half-Life: Counter Strike

Pac Man

Squad Leader

Sheep

4x4 Evolution

ve dahası...