

TAM SÜRÜM FALLOUT 2 OYUNU

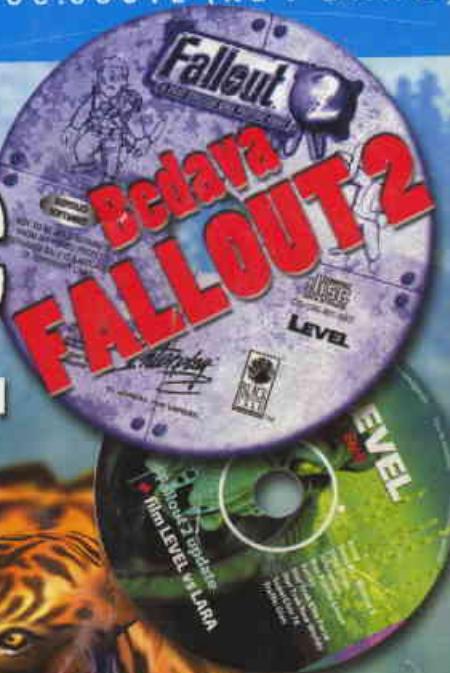
TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL

www.level.com.tr • 2000/09 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000 TL (KDV DAHİL)

## Black & White

Böyle bir oyunla daha önce karşılaşmadı



## Heavy Metal FAKK 2

Julie, Lara Croft'ı tahtından indirecek

## Kiss: Psycho Circus - The Nightmare Child

Bir Rock grubu, bir çizgi roman ve bir oyun...

## Submarine Titans

Okyanus altında bir RTS. Belki yeni bir Starcraft...

## Diablo II - Multiplayer

## Deus Ex

## Icewind Dale

## Vampire

## Fallout II

## Playstation:

Metal Gear Solid 2 'ye İlk Bakış

## Final Fantasy 9

Medal of Honor

STRATEJİ İNCELEMESİ

EYLÜL / 2000

# Yeniden Başlıyoruz

**G**eçen ay, beyin damarlarından birinin tikanması nedeniyle ölüm bekleyen güzel arkadaşım ile ilgili olarak yazdiğim yaşıya gönderdiğiniz destek dolu onca e-mail için teşekkür ederek başlamak istiyoruz bu ay dergiye. Mesajlarınızın hepsini ona ulaştırdım ve hayatı daha fazla sarıldığına şahit oldum. Hiç beklememiği anda gördüğü bir ihanet, amansız-caresiz bir hastalık nedeniyle oluşan küskünlüğüne rağmen, biraz da (aslında fazlasıyla) sayenizde, hainlere ve ihanetlere boyun eğmemek, yaşama dört elle sarılmak gerektiğini gördü ve yarım bıraktığı tedavisine, hastanesine geri döndü. Üstelik bu davranışıyla bir kez daha bize örnek oldu ve hayat nerede kalırsa kalsın, şartlar ne kadar güç olursa her zaman yeniden başlamanın ve yaşama meydan okumanın mümkün olabileceğini gösterdi. Sonuç, yemek veya yenilmek değildi önemli olan, "kötüyle" savasmadan teslim olmanın, kendimizi korkularımıza esir etmenin onursuzluğunu yenebildiğimiz sürece sonsuza dek yaşayacağımızı hatırlattı hepimize.

Hepiniz tekrar tekrar teşekkür ediyorum çünkü beklememiğimiz ilginiz sayesinde oyun dünyasına hayatını veren bir arkadaşımız belki de yaşama geri dönecek.

\*\*\*

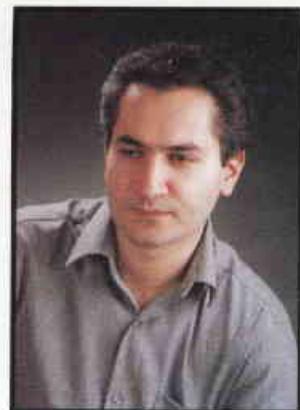
Elbette bu ay verdigimiz Fallout 2'nin de farkindasınızdır sanırım. Oyun severlerin önünde saygı duruşuna geçtiği bu oyunun orjinalini size kazandırmak için uzun süredir çalışıyorduk ve tüm o gayretlerimiz bu mutlu sonla sonuçlandı için, bütün yorgunluğumuzu unutturdu.

Bu ay ilginizi çekecek ilk konu, yazıların altındaki isimlerden veya posta kutusunun arkasına aldığımız künnyeden görebileceğiniz gibi aramiza yeni katılan arkadaşlar. Burak ve Güven'i size tanıtmak, onları size anlatmak istemiyorum çünkü aslında bizden başka dergi okumadığınızı biliyorsak da, başka dergilerde yazan arkadaşlarımızı da tanıdığınızı sanıyorum. Burak ile Güven'in de bundan sonra bizimle yollarına devam edeceklerini söylemeye gerek yok sanırım. Yeni arkadaşlarınızın sağladığı destekle çok şikayetçi olduğunuz web sitesinizin açık olmayı sorununu da gidermiş oluyoruz. Zira Burak özellikle Web sitesinin

işlemesi için çaba harcayacak ve Level'a yakışır bir web sitesini sonunda size sunabileceğiz.

Bu arada yayın hayatlarına devam eden diğer oyun dergilerindeki arkadaşlarımızın baş sayfadan gönderdikleri selamları okuyoruz ve düşüncelerine katılıyoruz. Okuyuculara henüz anlatılmamış olsa da, kopya oyunlara karşı tüm oyun dergilerinin dialog halinde olduğunu, birlikte ortak bir çalışma yapacağımızı ama ne yazık ki bir türlü zaman bulamadığımızı itiraf edelim. Bu arada, bazı Türkçe online oyun sitelerindeki forumlarda "hangi oyun dergisi daha iyi dir" başlıklarını altındaki mesajlarda çok az da olsa hoş olmayan yazılar okudum üzülderek. Hiçbir derginin okuyucusunun cennetmence olmayan bu tarz ifadeler kullanmayıcağızı umuyorum artık. Rakip dergilerin yazarları birbirleri ile arkadaş iken, okurları neyi çekemiyor anlamıyorum. Lütfen yapmayın ve oyun dergilerinin adına, onları okuyan insanların saygınlıklarına leke düşürmeyin.

Geçen ay bahsettiğimiz gibi bu ay size biraz sürpriz hazırladık. Demo Cd'ının içinde bulabileceğiniz Level filmini size ulaştırabilmek için aylardır çalışıyor ve hazırlık yapıyorduk. Onümüzdeki ay artık tam olarak yayılmayı planladığımız filmin fragmanını bu ayki Demo cd'mizin içine koyduk. Ilginizi çekeceğini umuyorum ama lütfen seyrederken, bu çalışmanın profesyonel ve son derece iddialı bir film çalışması olduğunu düşünmeyin çünkü okuyucularımıza, Level editörleri arasında sık sık yaşanan oyunlar hakkındaki şakalaşmaların bir benzerini, o sıcak atmosferi taşımayı amaçladık sadece. Proje içindeki tüm arkadaşlar, gönüllü olarak ve özveri ile çalışarak filmin yaratılmasını sağladılar. Bu film aslında başlangıçta, bizim birer cd'ye kopyalayıp hatıra olarak evlerimizde saklayacağımız ve ileriki yaşımızda birbirimizi hatırlamak için kullanacağımız, çocuklara torunlarımıza gösterebileceğimiz birer anı olarak tasarlanmıştı ancak sonuca ortaya çıkan çalışma beklediğimizden çok daha iyi oldu ve herkesin de beğenisi kazanınca "neden okuyucularımızla da paylaşmıyoruz?" sorusu gündeme geldi. İşte cevabı bu ay Demo Cd içinde bulabileceksiniz. Eğer izlerseniz lütfen eleştirilerinizi gönderin ve akılcı "filmin devamını yapalım mı yoksa bırakalım mı" sorularına cevap bulmamıza yardımcı olun.



Cem Şancı  
Yazı İşleri Müdürü

**Aslında her ay yeni bir başlangıç gibi bizim için. Ama bu ay gerçekten birşeyler farklı oldu...**

# **ORTA KASABA ÇILGINLIĞI İKİ**

**M**idtown Madness hayranlarına müjdemizi ve relim de, derginin daha ilk sayfalarında mutlu olsunlar. M.M.'nin ikincisi bir kaç aya kalmaz makinelерimizin sevgili prenssi haline gelecekler. Özenle besleyip, güzel bitciklerimizde tüm kurttan düşmandan saklayacağımız oyun iki yepisiyeni ve eskiinden büyük ve ayrıntılı şehri, 10 yeni aracı, gelişmiş multiplayer ve internet imkanı, daha ayrıntılı ve özenli hazırlanmış zarar görme ve yeni bir training moduyla geliyor. Öncelikle grafik konusunda çok büyük bir fark beklemeyin, çünkü grafik mühendislerinin maaşlarını herhangi bir zam yapılmamış olacak ki, 1 sene önceki motoru ayınen kullanıyorlar. Ama yine de oyun dozunuza daha bir zen-

gin, daha bir hoş gelecektir; çünkü artık iki şehir (Londra & San Francisco) var, çünkü ikisi de eskisinden daha büyük, çünkü ikisi

de eskisinden çok daha ayrıntılı (mesela Londra'daki BigBen ve diğer karakteristik yapıların hepsini ayrıntılılıkla görebilirsiniz). 10 ve

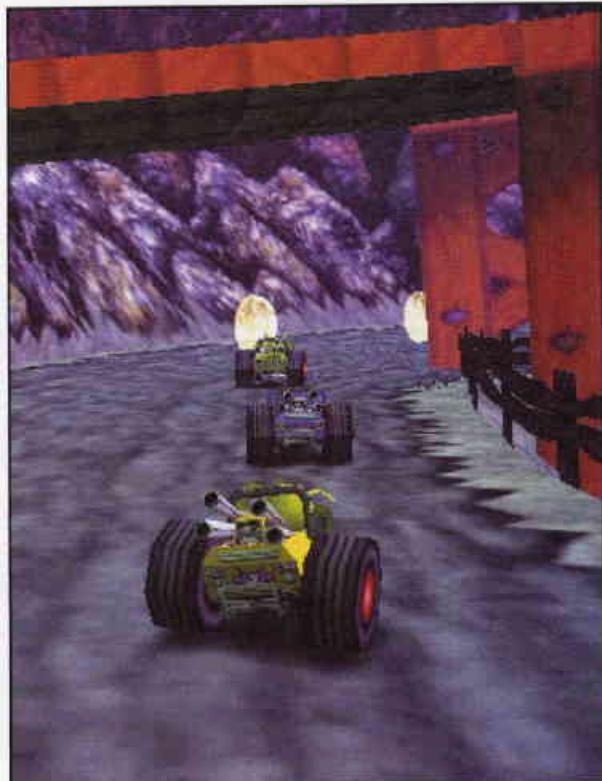
ni araç ise emrinize amade olacaktır (hani ingilizlerin şu ünlü iki katlı otobüsleri de var ya, beyninizde dans edip dışarı taşmaya çalışan elektrik sinyallerinin korkunç bir dışavurumunu bekleyecekler [çığırınca sürebileceksiniz yanılı]). Ayrıca yeni hasar sisteminde aracınızın parçalarını yerden toplayacaksınız dikkatli olun, çünkü bu oyun tam bir action manyağı! Şehirde ömrünüzle gelen her 3 boyutlu cisimciğin üzerinden geçip, ya da bir şekilde vurup, parçalayıp cüccüğünü durebileceksiniz. Sevgili Microsoft yaşadığı krizlere rağmen, oyun çıkarmaya büyük bir hırsla devam ediyor olması bence takdir edileşi bir (tek) özellik. Aslında çaktırmayı Bill'e Midtown Madness'da kafa tutan da vokmus.



# KÜÇÜK VE HIZLI, ATLETİK VE KİŞKIRTICI

**1** 1996'da Gubble 1998'de Gubble 2 vardı. Ve her iki yılda bir bu oyunun devamını çıkarmalıız prensibinden vazgeçmeyen Ingiliz Data Design Interactive şimdi de hızlı ve şirin yarış oyunun son model versiyonu Gubble Buggy Racer'ı çıkartıyor. Evrendeki en ölümcül uzay yarışı sloganıyla çıkan oyunda çeşitli gezegenlerde silahlarla donatılmış küçük, seksli ve hızlı arabalarımızla single race, time trial ve championship olmak üzere üç ayrı modda yarışacağız. Data Design'daki arkadaşlar gerçek bir yarış oyunundan alınan zevkin gerçekçi arabalar, yarış koşulları, karışık sürüs tarzları, komplike araba ayarlarından çok basit, rahat kullanaklı ve hızı dayalı olmasından kaynaklandığını söylüyor. Kaldı ki, en ufak derecede haksız değiller, şu ana kadar en tutulan yarış oyunları gerçek bir formula yarışçısı olmadan da arkaya avnanızda rakiplerinizin

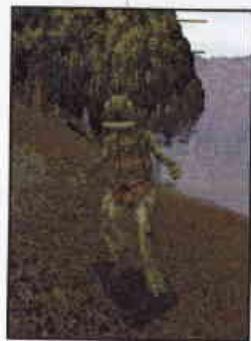
ufuk çizgisile bütünlüğünü gösterebilen, basit ama kaliteden ödün vermeyen oyunlardır. İşte Bubble Bugy Racer'da, her biri 450-500 poligondan oluşan detaylı ve birbirinden farklı araçları, 8 değişik gezegendeki pistleri, rakiplerini saf dışı etmede kullanacağınız silahları ve en önemlisi sizin oyunuza göre taktik geliştirip size uyum sağlayan rakiplerleyle akıllarda kalacak bir oyuna benzeyen. Ustalık oyunu ister beraber



ister deathmatch şeklinde oynayabileceğiniz bir de multiplayer seçenekleri bulunuyor (split screen seçeneğiyle beraber tabii). En son böyle basit ve ayrintılı bir oyun olarak Sega Rally 2'yi oynamıştım 2 sene kadar önce, şu kadannı söyleyim hala deliller gibi oynanır! Böyle bir tarza hem software hem hardware 3D grafikler, her açıdan duyabileceğiniz gerçek 3D ses efektleri ve diğer oyunlarda tam olarak olmayan kendi silahlarını en iyi kulilandırtıran gelişmiş düşman yapay zekası da eklenince artık deliller gibi mi oynarız, yoksa oynamayıp yanında mı yatarız bilmiyorum.

# SİHİRCİLER & SİLAHCILAR

**T**arih uzun bir süre bilgisayarında hazırlanan RPG oyunlarına şahitlik yapmıştır. Burların bir çoğu bizi hırsına uğratırken, küçük bir azılılığı da oynarken yüz kaslarımızın gerilmesine neden olmuştur. Atmosferin verdiği heyecanı grafik ve müzik gibi diğer ikinci plandaki sistemlerde arayan nice oyuncuların role-play hissi veren benzerlerinin yanında boynu bukuk kalmıştır. İşte Heuristic Park'ın bu sonbaharda çıkacağı Wizards&Warriors'un ise hangi klasmana gireceği belli değil. Çok klasikleşmiş özelliklerinin olduğu oyun çok ilginç yenilikler de içerecek. Gael Serran adlı fantastik bir dünyada varımızı yoğun-



muzu Mavin adlı kılıcı bulmak için harcayacağınız. Çünkü ancak onunla uykusundan uyanan Pharaoh Çer' öldürülebilir ve masum insanların kurtarabiliriz. Konu nasıl? Tek kelimeyle yaratıcı! Sanırım senaristlere verilen paranın büyük bir kısmı dezayncılara kaydırılmış olmalı, ki senaryo bu kadar zayıfken, gerek grafikler gerekse de oyun detayı bu kadar başarılı. Oncelikle oyunda diğer RPG'lerde

olmayan silahlardır, yaratıklar ve ırklar (mesela soylu kaplan adamlar [Whiskah] veya bilge fil adamlar [Omphalaz] gibi) var. Oyunun önemli bir özelliği 120'den fazla NPC'yle diğer oyulardan daha farklı ilişkiler kurabıl-

meniz (şş, saptmayın). Öyle ki karanlık bir ormanın ortasında üzerine oklar, içe stromlar yağıdır. size görev verecek biri olduğunu sonra üzürek öğreniyorsunuz. Açıkçası daha önce böyle kişileri öldürmekte olduğum bir oyun görmemiştim. Ama benim asıl ilgimi çeken ve oyun geldiğinde daha iyi anlayabileceğimiz ATP, yani Adaptive Phasing System. Bunun Türkçe meali ise şu demek oluyor: Oyun, tarzını sizin hareketlerinize göre ayarlıyor. Yani hiç durmayan hızlı ve dans eden ilerleyip oyunu Diablo gibi



oynarsanız oyun bir anda real-time stratejiye dönüsürken, eğer yavaş bir tempoda oynayıp hangi büyüyü yapacağım söylemek isterseniz de, turn-based bir oyun döndürüyor. İlk defa düşündüğüm sadece bu özellik için bile oyunu beklemeye değer gibi gözüküyor, aksi halde Heuristic Park'ın RPG Tanrılarının gazabından kurtulacağını sanıyorum.

## KÜÇÜCÜK FİCİCİK, İÇİ DOLU TURŞUCUK

**S**i her zaman hayatımızın her noktasını molekul molekul işgal ederken, bir çok eski zevkümüz, eğlencemiz şu anda direkt monitor üzerinden hayat buluyor. Son zamanlardaki bunu en iyi örnek ise her kesim ve yaştan insanın severek yaptığı geleneksel kare bulmacalarımızın internete girişi, www.karebulmaca.com sitesine gittiğinizde bu güzel fikri bizzat kendi gözlerinizle görebilirsiniz. Siteyi hazırlayanlar olayı daha da ilginç bir hale getirmişler ve bulmacaları için bir yarışma hazırlamışlar. Gerçekten çok başarılı bir fikir olan bu yarışmadır, Türkiye'nin her yerinde aynı anda başlayan bir kare bulmaca veriliyor. 1.5-2 saat içinde tüm soruları ilk doğru tamamlayan kişinin banka hesabına hemen 30 milyon yatırılıyor. Her akşam oynanan (isteğe göre) haftasonu yarışmaları şimdilik kaldırıldı! bu yarışmaya katılabilmek için üye olmanız gere-

rekiyor (1 giriş -> 1 milyon, 7 giriş -> 5 milyon, 15 giriş -> 10 milyon, 30 giriş 15 milyon). Eğer siz yarışmayı yaparken başka biri sizden önce doğru bitirirse, hemen adı ekran'a geliyor ve yarışma o günün sona eriyor. İster bankaya havale aracılığıyla ister de kredi kartınızla ödemeyi yapabiliyorsunuz. Tabii ki de tüm bilgilerinizin güvenliği SSL 40bit ortamında olabildiğince sağlam bir şekilde korunuyor. Aslında epem ilginç bir fikir olan bu

yarışmayı hazırlayan kişileri takdir ettim. Darısı diğer tüm klasik oyularımızın ve bulmacalarımızın başına. (sağdan sola 1: Türk-

ye'nin en baba bilgisayar oyunu dergisinin en çapkin yazarı, 4 harfli "o" ile başlıyor "r" ile bitiyor.)

**WWW.KAREBULMACA.COM**

|              |                |              |              |
|--------------|----------------|--------------|--------------|
| <b>HABER</b> | <b>YARIŞMA</b> | <b>BİLGİ</b> | <b>ARSIV</b> |
|--------------|----------------|--------------|--------------|

K A R E B U L M A C A . C O M - W W W

www.karebulmaca.com

GÖRÜNTÜLER

e-mail

© 2000 KARE BULMACA. TÜM HAKLARI SAHİP

## Bizden Duymuş Olmayın

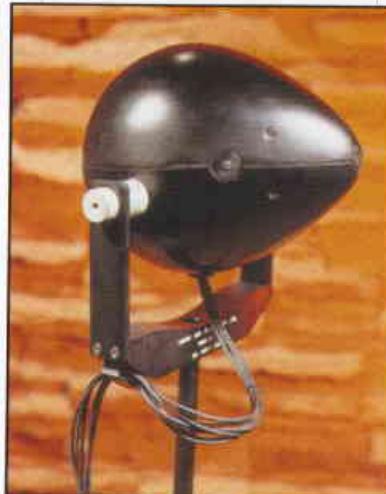
### "İlerle ve ağacın arkasındaki öldür, sonra save et ve karşıya sıçra"

**Y**oo, ne var yanıt oyununu tuşlarla değil de, ağızınızla oynayamaz mısınız? Ağızınızdan çıkanı hemen yapan, bir dediğinizi ikiletmeyen gerçek bir köle sizce de hoş olmaz mı? Düşünsenez ağızınızda kulaklıklı mikrofon ordularınıza "İleril! Tüm düşmanlarını cüccüğünü dürmeden geri donme yiin!" diye bağırabileceksiniz mesela. İşte Sontage Interactive ve Mindmaker da bu kadar komplike olmasa bile oyunları sesizmizle yöneteceğimiz bir programı bitirmek üzereler. Program genellikle strateji, yarış ve action oyuncuları için hazırlanmış bir program. Toplam klavyeyle yaptığınız 256 tane işlemi bu programa kendi sesinizle yapabileceksiniz. Programın bir önceki versiyonu aslında iki sene önce çıkmış ve ödül almıştı. Bu yeni

versiyonu ise hem daha hızlı hem de sesinize karşı daha hassas. Ayrıca windows 2000'de çalışacak bir kaç yeni özelliği de var. Game Commander 2 adlı programı ekimden itibaren kendi sitesinde bulabilirsiniz. Eğer G.C

1'e sahipseniz küçük bir ücret karşılığında 2'ye upgrade etmeniz de mümkün.

Ayrıca chat hastaları için de oyun herhangi bir sorun teşkil etmeyecek çünkü oyun bir sürü chat programıyla beraber çalışabiliyor. Yani herhangi bir chat programından çıkmadan da programı rahatlıkla kullanabileceksiniz. Ne diyelim, korkunç bir savaşın ortasında askerlerinize bağıra çağrı emirler yağırmak epey eğlenceli ve atmosferik olacak gibi, tek korkum büyük ve kritik bir savaşın ortasındaki çok önemli bir emri anlamaması ya da 2-3 saniye sonra anlaması. Bu o savaşı ve belki de oyunu kaybetmenize neden olacağından ses hassaslığı konusunda maksimum gayreti göstermiş olmalıdır.



Evet sevgili sayın seyirciler, şu an aldığımız bir habere göre Deus Ex 2'nin yapımına başlanmış bulunulmaktadır. Aslında proje daha o kadar yeni ki, bir expansion mu yoksa oyunun ikincisi mi olacak, o bile belli değil. Ama belli olan bir şey varsa o da oyun içi seçeneklerin zenginliği ve oyuncuya tanınan senaryo özgürlüğü olacak.

Geçen ay açılı bir şekilde Thief'in yapımcısı Looking Glass'ın kapandığı haberini vermiştık. Ama tabii ki Thief gibi bir oyunu yapan baba programciların başka bir yerde iş bulmaması saçma olurdu. Ve dolayısıyla içlerinde Warren Spector'ın da bulunduğu, ki kendisi Thief 1'de büyük bir rol oynamıştır, 3 Looking Glass programı, ION Storm'a geçti, ve sıkı duran zaman kaybetmeden Thief III'ün yapım projesine başladılar.



Electronic Arts yeni aldığı bir kararla bundan sonra oyunlarını DVD kutusunda satmaya karar verdi. Bu da biz tüketicilere inşallah fiyat düşmesi olarak yansıyacaktır!

Mathematical Appliques adlı firma (ulen heyt be, isme bak, Dreamworks'ten sonraki en karizmatik isim bence) Peacemakers diye şu ana kadar çıkan tüm stratejilerden daha farklı, canlı ve gelişmiş bir strateji çıkarmaya hazırlanıyor, gözünüzü açık tutun; ummadık taş baş yarar.

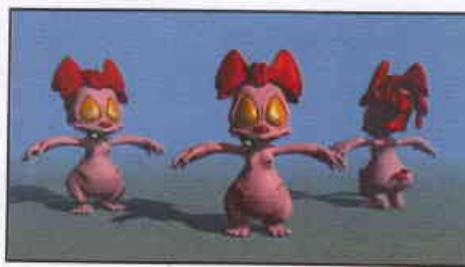
Hatırlam, eskiden fizik çalışmazdı. Incredibile Machine oynardık, diğer tüm oyundan farklı kendine özgü bir stil vardı bu yaramaz ve sırrın oyundan: Özellikle bir kaç arkadaş toplantısı nasıl olsa da olsa diye kafa yormak epey eğlenceliyi. İşte bu kişi da anlaştı: Return of the Incredibile Machine: Captions'la soğuk kar gecelerini beyin enerjimizle ısıtacağız.

Dijital Televizyon yayınlarının gelişmesiyle bize sunduğu imkanları örtaya okuyor. **Mef Dershaneleri**'nin **Digitürk** ile iş birliği sonucunda artık dijital televizyon ile üniversiteye hazırlık mümkün olacak. Ayrintılı bilgi için [www.digiturk.gen.tr](http://www.digiturk.gen.tr) sitesinden bliyi alabilir; 0212 326 00 00 numaralı telefondan detayları öğrenebilirsiniz.

### HE DİYEMEDİK, HEDİYELEDİK

**O**yun dünyasının yeni kral firması CRYO'dan yine çok ilginç fikirli bir oyun geliyor: Gift. Kasımda PC, 2001'de playstation ve sonra da Game Boy Color için çıkacak oyun, dizaynırı Phillip Ulrich'in

kafasının bir yerlerinde son 10 yıldır saklanıyor muş. 3D-Action olan oyunun en büyük özelliği oyun boyunca karşınıza çıkacak tiplerin



daha önceki bilgisayar oyunlarında, çizgi filmlerde ve filmlerde çıkışmış olması. Oyunun konusu ise bence gayet yaratıcı. Gift adlı karakteri yönettiğimiz senaryoda amacımız 7 değişik dünyadaki 7 tane cüceyi bulup prenses Lolita Globo'yu baş kötü "Siyah Derin Karanlık Gece'nin Gölgesi"nden kurtarmak. Tiptanic, Alcatraz, Star Stress, Drakuland, Iceland, Pazte ve Mine of Horror adlı dünyalarada bir sürü tandırk ve tanımadık karakterle karşılaşacağınız oyun anladığınız gibi biraz post-modern, çığın bir oyun.

Gift'i ister birinci ister üçüncü

kİŞİDEN görebilecek, ve yüzmeye, uçmaya, tırmanmaya, sıçrama, fireball atma gibi bir dizi hareketi yapabileceksiniz. Bu tembel, eğlenceli ve zıpzıp karakterin düşmanları da en az kendisi kadar farklı olacak. Özellikle yapay zeka önem verilmiş ve mesela oyunda gölgede kendini saklamağa çalışıp sizin sinsiye vurmaktan isteyen düşmanlar görmek işten bile değil. Sanırım Cyo bir kere daha kalitesinden ödün vermemeyerek şartsızı fikirlerle dolu bir oyunda, ama bu sefer bir adventure olarak değil 3D action olarak bizi şaşırtacak.



# (0!+0!+0!+0!)2 = 4X4

**T**ermin Reality'nin çıkartmak üzere olduğu 4X4 Evolution klasik araba yarışlarından öykü gelenler için biçilmiş kaftan. Belki bir gün bir ferariniz olur, ama 4X4 bir jip kullanarak kendisi dağlara bayırlara atıp diğer 4X4'lerle yarışma imkanı elde edemeyibilsiniz! Bu gibi yarışların dillerlerinden en büyük farkı herhangi bir şekilde sınır olmaması ve genelde çamur içinde geçmesi. Yani ne duvar, asfalt ne de en ufak bir sınır var! Hatta doğru düzgün bir yoldan bile bahsetmek pek mümkün değil. Çünkü oyun boyunca yarışacağınız pist aralıksız engeleler-

le, yokuşlar, inişlerle dolu olacak. Bu da zamanınızın büyük bir kısmını havada geçiriceğiz demek! Pistlerde herhangi bir sınırlama da olmayacağından herhangi bir yöne doğru da istediğiniz gibi



ilerleyebileceksiniz. Zaten oyunda rakiplerinize çok pistle boğuşacaksınız. İki nokta arasındaki en kısa yolu ararken aynı anda da pist koşulları da siz eppey zorlayacak. Tabii bu si-

rada karşısına bazı bariyerler ve ağaçlar çıkması da işten bile değil. Bunlara çarptığınızda ise tabii ki aracınız zarar görecekken dışardan bu hiç bir şekilde belli olmayacak, çünkü arabaların firmaları oyunda da olsa güzellik bebeklerinin hiç bir şekilde çarpık çırpuş görmek istememişler. Oyunun ilginç diğer bir özelliği de pistlerinin her seferinde random hazırlanıyor olması.

16 pist, yeni pistleri download edebilme özelliği, farklı hava koşulları ve 50 güzeller güzeli yavrusuyla çok yakında bilgisayarlarınızda olacak oyunu tüm yarışseverlerle birlikte heyecanla bekliyoruz (haberler köşesindeki bu klasik son cümlelere hastayım, ama bir iki saat içinde vermem gereken yazıları düşününce sanırım beni anlaysınız)

## DÜNYANIN AYRINTISI

**O**nur'un geyik yağmurundan güçlükle kurtulmayı başardığım şuan, gecenin ikibucusunda, size tüm zamanların en detaylı yarış oyununu haberdar etmekten gurur duyarım. Aslına bakarsanız bu oyuna tüm zamanların en ayrıntılı yarış oyunu değil de direk en ayrıntılı oyunu denmeli, çünkü detay yoğunluğu bakımından gerçekten bir abartıyla karşı karşıyayız. Bu konuda size arabanızın

lastikleri konusunda değiştirebileceğiniz 100'den fazla parametre var desem sanırım yeterli olur. Arabanızın inciğini cinciniğini çıkarıp, deliller, sapıklar gibi detay yaptıktan sonra oyuna geçtiğinizde göreceksiniz ki oyun grafik yapısı bakımından da psikopat. Şu kadarını söyleyeyim, grafik kartınız ne kadar iyiysse oyuno kadar iyi çalışacak, üst sınırları突破 etmek gereksiz. Görüntü efektleri olarak da hardware ıskıllandırma,

hacimsel duman, toz ve ateş sadece ilk aklımı geçenlerden. Ses bakımından da gayet doyucu olacak sofistik bir ses sistemi kullanılacağından bu oyuncu ayrıntı ve gerçeklik isteyen her yarış sevher için birinci dereceden farz



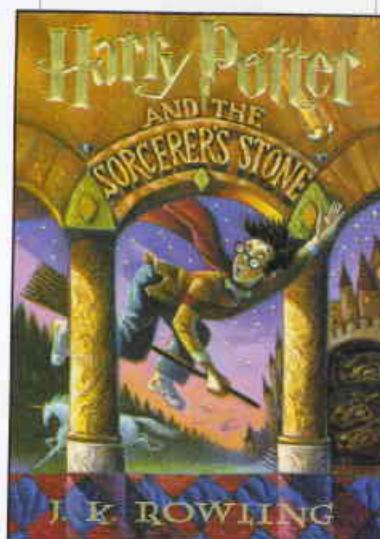
olacaktır. Ama tüm bunları birbirin, çok daha şartsız olan başka bir gerçeklik var, o da bu oyunu sadecə Chris ve Tony West adlı iki kardeşin yapmış olması. Empire Interactive'in kutularını hazırlaması hâncında başka kimsen yapım sırasında oyuna elini bile değdirmemiş. 2001 ikinci ceyreğinde bilgisayarlarımıza konuk olması beklenen World Sports Car hakkında daha no diyalim, şaka gibi...

## Dijital HARRY

**H**arry Potter'ı artık duymayanınız yoktur herhalde. Yüzyuklerin efenisi kadar olmasa da, onun grafiğine benzer bir yükseliş grafiği çizeren yeni nesil fantastik-çocuk romanı J.K.Rowling'in yazdığı kitap geçen ay da belirtilmiş gibi ancak başvurulan 5. yarnevi tarafından kabul edilmiş. Böylelesine kücümseren bu kitap bir anda dünyada inanılmaz bir patlamaya neden oldu ve Time'in kapağına çıktı, 115 ülkede basıldı, 28 dile çevrildi, onmilyonlarca insan tarafından büyük bir keyifle okundu. Bu sanatın elektronik dünyasına girmesi için ise tek bir kapıdan geçmesi gerektiğini herkes biliyordu : Electronic Arts!

Electronic Arts'ın ağustosun ikinci haftasında yaptığı açıklamaya göre büyü ve sihirle dolu dünyasında türlü maceralar

yaşayan Harry Potter'ın bilgisayar oyunu olarak tüm geliştirme, yapma ve dağıtma haklarını almış bulunuyor. Warner Bros'un da finans kısmını üstleneceği oyuncular kitaptaki karakterlere ve



çevreye birebir uysun diye kitabı yazan J.K.Rowling'le oyuncuların yapım aşaması boyunca yakın temasla bulunulacak. Anlaşmaya göre Electronic Arts Harry Potter'ın şu ana kadar çıkan 4 kitabının hepsini her şekilde kullanma hakkına sahip. Hatta şimdi ve gelecekte çıkacak tüm konsollarda ve platformlarda oyunu üretmeye serbest kalacak. Eğer internet üzerinden H.P. oyunu yapmak isterse yine kimse ses çıkartmayacak. Kısacası EA herseyi önceden düşünüp oyuncunun her türlü hakkını satın aldı. Ama hiç bir şekilde de kitabı kendine özgü havasından kopmayı düşünmüyor.

## BÜYÜK ÇOK BÜYÜK GEMİLER

**Z**amanında X-Wing vs Tie Fighter vardı ki, deliller gibi oynardık muhtemelen bir oyundu. Herkes en iyi pilot olma telaşı içinde bilmem kaç saniyede en çok gemi vurma yarışını yapıyordu. Zamanının en iyi simülasyonuydu da zaten. Şimdi ise aynı oyunun yapmacılarından başka bir simülasyon geliyor, ancak bu sefer küçük ve çevik gemilerdende biraz ağır toplarla uğraşacağız. Uçuracağımız gemiler bilmem kaç kilometrelük federasyon gemileri olacak (tabii ki de Star



Trek, başka bir şey olabilir miydi? Biri strateji olmak üzere buraya sızmayan iki tane daha star trek haberleri vardı ya hadi neyse! Ama oyunun tek farkı bu olmayacağı. Özellikle gerçek bir uçuş hissi verebilmek için epey uğraşmışlar. Oyunu oynarken gerçekten dev bir gemiyi kullandığınız ve yetenekli insanlardan olmuşmuş bir tayfayı yönettiğiniz hissine kapılıyorsunuz. Tabii bu atmosferde

grafiklerin de büyük payı var. Oncelikle yeni bir 3D motor yazılmış ve çok gelişmiş grafik efektleri kullanılmış. Mesela dinamik zarar görme diye bir sistem kullanılmış. Bu geminin hasar aldığı yere göre deformasyona uğraması, parçalarının kopması, işlevlerinin bozulması ve bizim tüm bunları görsel olarak görebilmemiz demek (attığınız bir torpidonun gemide kaç metrelik bir deliğe yol açtığını görebileceksiniz yani)! Her ne kadar Star Trek (en azından beni) baymaya başlasa da, uzayın küçük ya da sonsuz, sessiz ya da keskin, ve de belli olmaz kaç boyutlu bir koşesinde büyük çok büyük ve karizmatik gemilere kanat çırpmak ilginç olacak.



# TÜRKİYE'NİN TEK GERÇEK DVD KAYIT STÜDYOSU

Gelin, DVD'nizi Biz Hazırlayalım

## Interaktif VCD-DVD

Her Türlü Kaynaktan  
(Betacam, SVHS, VHS, Hi8, VCD...)

Görüntüler  
DVD'ye Aktarılır

DVD-R: 4,7 GB

AC3 Dolby Digital Surround Ses

8 Ayrı Kanal Seslendirme

32 Dilde Alt Yazı

İnteraktif Multimedya Reklamcılık A.Ş.

Tel : 0212.296.83.84

Internet : [www.mediatools.com.tr](http://www.mediatools.com.tr)

E-posta: [info@mediatools.com.tr](mailto:info@mediatools.com.tr)

# Hired Guns

Eskisi gibi olmuyor.

**Y**ine ne yapıyorlar ne ediyorlar eskileri bulup getiyorlar. Hired Guns ismi bazlarınıza tanık gelmiş olabilir. 1993 yılının Amiga oyunu olan Hired Guns, Amerika'da fazla duyulmaya da Avrupa'da oldukça ses getirmiştir. O zaman için oldukça değişik olan oyun sistemi belki de bu başının sebebiydi. Çoklu görüntü, RPG öğeleri, detaylı karakterler o zamanlar için yeni ve ilgi çekici noktalardı.



Psynosis bu oyunu şimdi PC'ye taşımaya ve yine ilgileri üzerine çekmeye hazırlıyor. Hired Guns hakkında bilgiler uzun zamandır geliyordu. Oyunun çıkışmasına az zaman kala biraz oyna da değineceğim.

Hired Guns eskiye bağlı kalmanın en güzel örneklerinden biri. Amaç eski oyun sisteminin üzerine biraz RPG öğeleri katarak, yeni bir 3D motor ekleyerek ve biraz daha detaylandırarak ortaya oldukça dinamik bir oyun çıkarmak, diyor üreticiler. Konu olarak System Shock 2'nin cyberpunk tarzını iyi kullanan oyun dizayn açısından HalfLife'a benziliyor. Dörde bölünmüş ekranda sürekli kontrollü, adım adım oynayıp ise Rainbow Six'i hatırlatıyor.

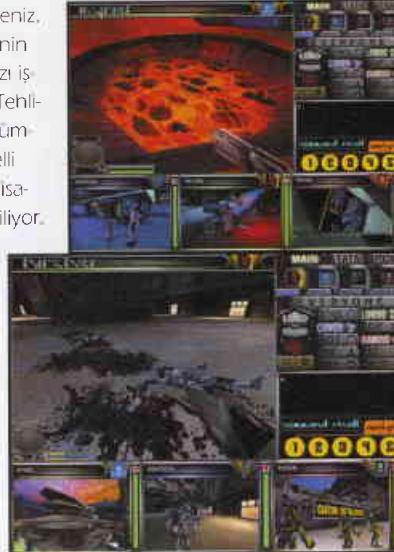
Oyunun en büyük özelliği farklı özelliklere sahip parali askerler kullanmanız ve bunları istediğiniz

gibi yönetip kontrol edebilmeniz. Elimizdeki adamların herbirinin özel olarak iyi yapabildiği bazı işler var. Bunu da Görevimiz Tehlike serisine benzetebilmek mümkün. Bazı alanlara sadece belli adamlar girebiliyor. Bazı bilgisi yaraları belli insanlar kullanabiliyor. Sizin yapmanız gereken bu adamları en uygun şekilde koordinet etmek ve gerekligi yerde gereken adamlı kullanarak oyunda ilerleyebilmek. Bunu yapabilmeniz için de size sağlanan imkan ise hiçbir FPS oyununda bulamayacağınız hoş bir özellik. Ekrani 4 parça bolerek her parçada farklı adınızı izleyebilirsiniz ve böylece gerekli yerlerde grup hâlinde hareket ederek geçmeniz gereken yerleri rahatlıkla geçebilirsiniz.

Bu tip görüntü sistemine başka bir örnek de Commandos idi. Fakat bu görüntü sisteminin FPS'ye uyarlanmış halinin çok daha zevkli olabileceğini tahmin edebilirsiniz. Yaptımlılar-

dan Hired Guns ile ilgili bir sürpriz de oyunun multiplayer özelliklerinin sağlam olduğu. Yani bu bölümüm ekran görüntüsünü rahatlıkla multiplayer'da kullanabileceğiz. Böylece insanlar arasındaki koordinasyon daha güçlü olacaktır ve de multiplay oyunlar çok daha eğlenceli geçecektir.

Oyunun hikayesi gelecekteki cyberpunk dünyada geçiyor. Atmosfer ve yiyecek kaynaklarını yanı insanlığın temel ihtiyaçlarını ele geçirmeye çalışan 3 ayrı firma

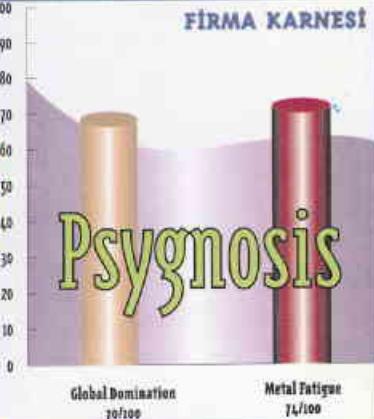


arasında bu zorbalığa karşı çıkan ası adam Miles Kircher tuttuğu 3 paralı askerle birlikte bir maceraya atılır. Önceden de bahsettiğim gibi her karakterin özel olarak uğraştığı bir konu var. Ormeğin Kircher'in yanındaki askerlerden 110 yaşında Myriel yakın savaşta, cyborg askerler konusunda, data hırsızlığı konusunda ustası. Başrol oyuncumuz Kircher'in ise ustalığı en önemli konu iyileştirme ve sağlık yardımı. Kendini zamanla iyileştirebiliyor ve yanındaki arkadaşlarına da bu konuda yardımcı olabiliyor.

## Kiralık Katiller

Her ne kadar konusu gelecekte geçse de oyunda özellikle dikkat edilen bir nokta gerçeklik. Hired Guns'da abartı silahlara, saçma bulmacalarla, yol ortasında kurşun ve silahlara rastlamayacağınız. Genelde oyunların zorlaştırılması için hazırlanan bir suru aşaması olan bulmacalar bu oyunda yerini daha mantıklı sorulara bırakmış. Yani bir yerlere basmak açıp kapamak yerine elinizdeki askerlerin özelliklerine göre hangisini en mantıklı nasıl kullanabileceğinizi düşünmek durumundasınız. Böylece bulmacalar da saçma olmaktadır.

Teknik özellikler açısından zamanına uygun geliştirilen oyun, son zamanlarda oldukça popüler olan Unreal motorunun modifiye



halını kullanıyor. Yapılan modifiye ise ekranı bolup karakterleri ayrı ayrı yonebilme amacıyla. Bölmeleri 1 ana 3 yan ekran şeklinde ayarlayabilirsiniz. Sadece full tek ekran da kullanabilmeniz mümkün. Bu yüzden çözümünlük hem 16 hem 32bit'te 512X384'den başlayıp yükseliyor. Ses konusunda elde fazla bilgi olmasa da olabildiğince iyi olduğu iddia ediliyor.

Çıkmasına az bir sürenin kaldığını tahmin ettiğim oyun gerçekten de değişik bir tarz yaratıcı benziyor. Hem biraz da eskiyi yad ederiz. Beklemeye değer...

Onur Bayram

| Hired Guns                            |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Yapım:</b>                         | Psynosis  |
| <b>Cıktı Tarihi:</b>                  | Az kaldı...   |
| <b>Tahmini Sistem gereklilikleri:</b> |   |
| P166, 16MB RAM, Win 95 or 98          |   |
| <b>İlk izlenim:</b>                   | FPS'ye yeni soluk   |
| <b>Bize Göre:</b>                     | Eski oyun stilini yeni grafikler, sesler ve detaylarla süslemek kulağa hoş geliyor. Ekranı bölmek ve bir gruba aynı anda komuta edebilmek hoş bir şey olsa gerek. Psynosis eğer Hired Guns'da vadettiğimleri gerçekten yapmışsa uzun süreler bu oyunun başında geçebiliriz. Son zamanlarda hep aynı şeyi tekrarlayan FPS'lerden daha değişik olacağı kesin. |

# Giants: Citizen Kabuto

**Ufukta RTS türü için dev bir adım gözüküyor...**



Bu oyunun 'Yurttaş Kane' filmiyle bir alakası olabilir mi? Herhalde olağanüstü. Internette Citizen Kabuto'ya ilk rastladığında nedense böyle bir bağlantı kurma ihtiyacında hissettim kendimi. American McGee's Alice ile Giants bu yıllık E3 (Electronic Entertainment Exposition) fuarının en büyük sürprizleriydiler. İlk başta oyunu başka bir abartılı shooter sanmıştım ama Interplay'in E3 için hazırladığı demoyu görünce bir anda 180 derecelik bir dönüşüm gerçekten iyi iş çıkarmış.

Oyunun temeli birbirine pek gelenmeyecek üç irkin mücadelesi üstüne kurulu. Kulağa tanık gelen bir hikaye ama, oyunun çok orijinal noktası var ki bu klişeyi rahatlıkla göz ardı edebilirsiniz. Üç irkin da mücadelelesi aynı toprak parçası için; devasa bir nebulanın kalbinde bulunan bu cennet parçasını kim eie geçirmek istemez ki? Sea Reaper'lar, işgalci bir irk olarak bilinen Meccarynlere karşı kendilerine yardımçı olsun diye Kabuto isminde bir dev yaratır. Ama Kabuto kölelik yaşamadan kendisine göre olmadığına karar verip zincirlerini kırar ve Dr. Frankenstein'in yaratığı canavar gibi yalnızlığının öfkelerini kendisi gibi olmayanlardan çıkarır. Aslına bakarsanız, Kabuto'nun duygusal bir yönü olacak şekilde tasarlandığını sanıyoğum, daha çok cüssesinin avan-

tajını kullanarak önüne geleni un-ufak eden ve doğal ihtiyaçları hariç pek bir şeyi umursamayan dev bir yaratık olacak.

## Üç irka bir dünya...

Giants hakkında en çok etkilendirdiğim şey, üç irkin da farklı şekillerde oynanabilmesi. Örneğin Meccarynlere saldırın ve savunmada teknolojilerine güveniyor, ateşi silahlarını kullanarak uzaktan saldırıyor ve sırtlarındaki jetpack'ler ile yerçekimi sorunu-

nu ortadan kaldırıyorlar. Ayrıca bir tür kamuflaj cihazı kullanarak kendilerini sırada bir çali topluluğuna dönüştürebiliyorlar. Tabii yerinizde durmayıp çevreye ateş açığınız sürece edindiğinizin kamuflajın pek bir faydası olmuyor ama kipirdamadan durursanız gerçek bir çali kütlesiyle aranızdaki farkı anımsak gerçekten çok zor. Helikopterleri de unutmamak gereklidir; Meccarynlere onları kullanarak uzak mesafelerdeki birliklerine destek gönderebiliyor. Bu irki herhalde en çok ateşli silahlara ilgi duyan oyuncular tercih edeceklerdir.

Kabuto'ya gelince, onun bir mamuttan esinlenerek tasarlanğı düşündüğüm. Kabuto gerçekten rakipleriyle yaklaşmaayı seven bir mizaca sahip. Zırh kadar kalın olan derisi sayesinde düşman saldırılmasına uzun süre dayanabiliyor. Yavaş olması ve manevra kabiliyetinin eksikliği düşmanları için birer açık kapı. Ama eğer yanınızda gelmemi başanırsa, vay halinzel! Sizi yakaladığı anda pestilinizi çıkartıp bir köşe ye fırlatacaktır. Kabuto'ya yaklaşmak için bir hayli cesur olmalıdır.

İşte bu noktada Planet Moon olayı biraz cazip kılmak için Kabuto üzerinde bir 'mahrem bölge' yerleştirir; bu zayıf noktaya isabetli atışlar yaptığınız takdirde ekstra hasar verebileceksiniz. Söz konusu noktanın neresi olduğunu hayal gücünüz birakıyorum (!). Ayrıca Kabuto herhangi bir şeyi kaldırıp üzerinize fırlatabilir; bu durumda bulunduğunuz alandaki doğal oluşumlar da onem kazanıyor.

Ama benim favorim Sea Reaper'lar. Bu su perisi benzeri yarıatkılardır isyankar Kabuto tarafından denize sürülmüş durumda kendilerini savunmak için doğal afetlerden faydalanyorlar. Örneğin oyunun demosunda bir Sea Reaper'in bir tayfun çağırarak bir hayli uzaktaki bir tepenin üzerine konuşlanmış küçük bir köyüyle bir ettiğine tanık oldum. Başka güzel bir büyüğe de bir buz firtinasına sebebiyet vermenizi sağlıyor; kuşbakışı bir görüşe geçiktikten sonra bir alanı hedeflemek için bir çember çizerek dolu bombardımanını başlatırsınız. Bu büyüğün özellikle tepelerin veya diğer yapıların arkasına sak-

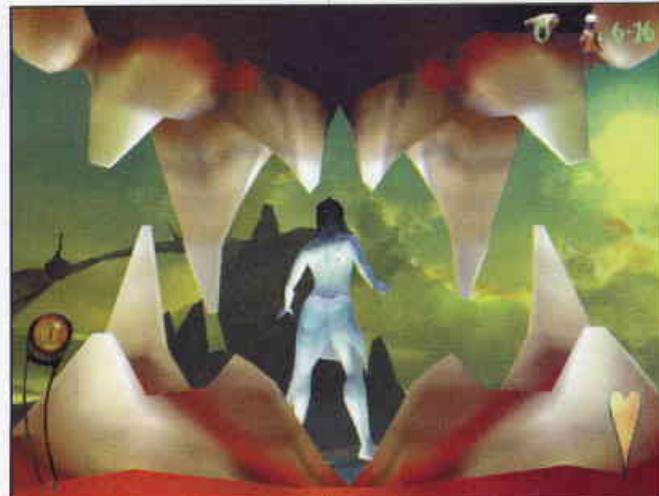




İlanmış düşmanların işini bitirmek için birebir.

Sea Reaper'lar hızlı olmalarının yanı sıra uzun menzilli çatışmalarında oldukça etkililer. Doğal afetlere ek olarak oklarıla düşmanlarını bir güzel bezdiriyor ve özel güçleri sayesinde inanılmaz hızlarda hareket ederek onları şaşkına çeviriyorlar (hatta o kadar hızlılar ki görüntü yanılışlarına sebep oluyorlar). Tabii müthiş buyulerini de unutmamak gereklidir: suya hukmedebilmek ve objeleri veya yaratıkları kendi

ve görevler arasında birer köprü niteliğinde. Arada sırada siz de lafa katılarak köprülerin interaktif bir ayağı olacaksınız. Tek kişilik oyunda birçok düşmanla karşılaşacaksınız, adanın vahşi yaşam formları da hasımlarınız arasında. Önünüzde çıkan her türlü doğal form ve canlı ölçek konusunda değişkenlik gösteriyor. Bazı yaratıklar o kadar büyük ve güçlü ki keyfine göre peyzaj düzenlemesi yapabiliyor ve bu sayede hayatı sizin için oldukça zorlaştırıyorlar.



istedikleri noktaya çekerme büyülerini bunlardan sadece birkaç Maalesef Sea Reaper'ların saldırısı menzilleri belli bir noktaya kadar. Ana üsleri civarında takılanlar için sorun yok. Ayrıca mana çubukları dikerek bu sınırı istediğiniz noktaya kadar genişletebilirsiniz.

Giants'ın tek kişilik oyunu görev esası olacak ve size her üç tane da oynama şansı verecek. Değmeden anladığım kadarıyla karanvanları korumak ve büyük bir haritada kaybolan birimleri bulmak gibi bir sürü ilginç görev bizi bekliyor. Ara demolar hikaye

#### Multiplayer deryası...

Giants multiplayer konusunda da oldukça ilginç gözüküyor. Standart deathmatch modu, oyuna birkaç real-time strateji özelliğini katımlaştırarak çok daha değişik bir havaya burunmuş. Daha gelişmiş silahlardan edinebilmek ve daha üstün yetenekler kazanabilmek için bir tür kurma ve birtakım yapılar inşa etmeniz gerekmek. Bütün bu işlerin altından kalkabilmek için de "Smartie" adlı yaratıkların yardımına ihtiyacınız var. Eğer bu küçük örük yaratıklara iyi davranırsanız, karşılığını size fazlasıyla ödeyeceklerdir.

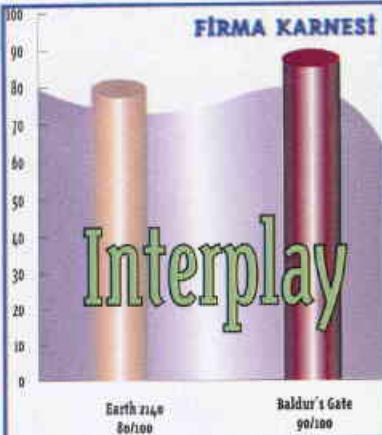
Multiplayer oyununda Smartie'leri doğal ortamlardan çıkmaya ikna ederek size iş kurması için onları belirlediğiniz bir noktaya doğru sürmeli ve orada tutmalısınız. Kısa sürede değişik yapılar inşa ederek ve taret topları gibi üssünüze savunmadada önemli birer rol oynayacak silahlardan icat ederek düşmanlarınızdan bir adım öne geçmenizi sağlayacaktır.

Tanrı bütün gün ameletlik yapmak zor iş. Açı ayoynamazlığını hatırlayarak Smartie'lerin yemek saatlerini ihmali etmemelisiniz. Karnı aç bir Smartie'den ve rım beklemenizin hiçbir anlamı yok. Periyodik olarak avlanmaya çikip Smartie'lere, mutfaklarında pişirebilecekleri turden besinler getirmelisiniz. Onları mutlu etmek için "Vimp" denilen koyundeveği kırması yaratıklardan avlamamanız tavsiye edilir. Kabuto ise Smartie'leri çok farklı bir amaç için kullanıyor. Kabuto bir Smartie yediği zaman arasında, içindeki T-Rex benzeri bir yaratığın çıktıığı bir sürü yumurta bırakıyor. Anlayacağınız bir tür teknik dollenme söz konusu. Biraz içrenç ama kısa sürede küçük bir ordu kurmak için harika bir yol!

Devamlı saldırın veya savunma halinde olmanız, oyunun real-time strateji yönünden uzaklaşmamızı anımlamaya gelmiyor. Bir tür kurma zaten çok teknolojik evrimizde bir olay ve teknolojik evrimizde bir belli bir noktada kesiliyor. Oyunun vurgusu daha çok aksiyon ve araştırma üzerinde yoğunlaşmış. Şu da bir gerçek ki tür kurma olayına tamamıyla karşısanız, her oyuncunun oyuna hazır bir usle başlama seçeneğine tıklayarak doğrudan kendinizi aksiyonun göbeğinde bulabilirsiniz. Veya deathmatch modunda takımlara ayrıldıysanız tür kurma olaylarını iş bölümünü yaparak çözürebilirsiniz, biriniz tür kurmak için yiyecek ve Smartie toplarken, diğeri de düşmanla yüzleşir.

#### Grafikler konuşuyor...

Grafik anlamında oyun gerçekten salyalarınızı akitacak kıvamda. Giants, Quake III veya Halo gibi çok güçlü bir motora sahip olmasa da oyuncuya görsel anlamda meşgul edecek çok değişik ve uşuk şeyle sahip. Oyunun çok renkli dünyası ve hafif muzip çizgileri bizi bir hayatı



oyaçayacak gibi. Kabuto meydana çıkıp da kendisinden 100 kat küçük olan düşmanlarını ve onları yerleşim birimlerini ezip geçerken, oyundaki olçek kavramına hayran kalıyorsunuz. Silah ve büyülü efektleri de çok başarılı, özellikle tayfun ve buz fırtınası büyüleri gerçekten göz alıyor. Birinci ve üçüncü şahıs bakış açısı arasında gidip gelebilmeniz de güzel bir avantaj. Ben gerçi ikincisini tercih ettim; ne de olsa kendinizi her gün ortalığı ayağa kaldırırken görmeyorsunuz.

Oyun belki bir harita editörüyle piyasaya sürülecek (daha kesin değil). Böylece oyuncular hayallerindeki uçuk Güllerin diyarlarını sanal ortama aktarabilecek. Sizi bilemem ama Giants kesinlikle benim listede üst sıralarda yer alıyor.

#### Güven Çatak

#### Giants: Citizen Kabuto

**Yapım:** Planet Moon Studios

**Cıktı Tarihi:** 2000 sonu

**Tahmini Sistem İhtiyacları:**

Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D E. Kartı

**İlk İzlenim:** Uçuk ve hızlı!

**Bize Göre:** RTS türü için yeni bir

adım sayılabılır. İrkler arasındaki ilişkiler, bir masal diyarını çağrıştırıyor.

Objelerin ve yaratıkların hem birbirleri arasında hem de kendi içlerindeki ölçeklendirme çok başarılı.

# Baldur's Gate II: Shadows of Amn

**Black Isle Studios, Baldur's Gate II ile bizi yeniden Forgotten Realms'a geri götürmeye hazırlanıyor.**

**B**irinci piyasaya çıktığında gerçekten bizi çok etkilemişti. Grafikleri yanında kurgusu, NPC'lerle olan iletişim, silahlardan çeşitliliği ve düşmanlarının zorluğu ile bize saatlerce başından kalkmadığımız bir şölen sunmuştu. Oyun olan ilgili fark eden yapımcılar bizi ek görev paketi olan Tales of the Sword Coast ile daha da

denizlerdeki bir Sahaugin şehri, Astral düzlem, Abyss, korsan adaları, Amn'in başkenti Athkatla ve hatta Cehennem (biraz abartılı var galiba) bile olacak.

Karakterlerimiz, Saverok'u yendikten ve Iron Throne'u tarihin tozlu yapraklarına gömdükten sonra evlerine dönerken yolda çok güçlü düşmanların saldırısına uğruyorlar ve gözlerini bir



mutlu etmişlerdi. Ama artık beklenen oyunun içincisi ile ilgili bir çok ayrıntı kesinlik kazandı ve sabrıncı daha fazla zorlamadan bunlardan bahsetmeye başlayalım.

Öncelikle oyun Baldur's Gate şehrinin güneyinde kalan tüccar Amn krallığı ve sınırları geçecektir. Bu sınırların içinde Elf ormanı Tethir, Cloudpeak Dağları, Underdark'taki Drow şehrleri, derin

zindanda açıyorlar. Oraya nasıl geldiklerine dair hiçbir fikirler yok. Ana karakterimizi sadık yolداşı Imoen kurtarıyor, yandaki kafeslerde ise diğer arkadaşlarının hapsedildiğini keşfettiler. Jaheira'nın büyüğünü keşfeden düşmanlarınız onu büyülü bir kafese kapatmışlar. Minsci ise kırımayacağı bir kilitle kontrol altına almışlar. Oyundaki ilk göreviniz ise doğal olarak onları öz-

gurluklerine kavuşturmaktır.

Baldur's Gate 'teki karakterlerine çok bağlanmış olan oyunculara bir sürpriz var. Black Isle yanlışca çok eski oyunda olduğu gibi sizin için bazen yanlışca yük taşıyıcı olmayacağı. Örneğin bir dükkan sahibi ile NPC daha önceden tanışıyor olabilirler. Bu durumda siz işinizi görürken onlar da kendi aralarında sohbet edebilirler. Ayrıca Forgotten Realms'in bazı efsanevi karakterleri ve eşyaları da oyunda karşınıza çıkacak.

## Yakında çıkacak

İlk oyunu oynayanların çok iyi bildiği gibi oyundaki en büyük problemlerden biri karakterlerinizi bir tünelde ya da zindanda yürütürken sağa sola takılmalarıydı. Tam düşmanlarınızla karşılaşacağınız anda en güçlü savaşçınızın arkalarında bir yerde tıkmış olması ya da size koruma büyüsü yapacak olan büyüğünüzün bir kapı aralığından çıkışması olası savaş planlarınızı daha baştan altüst ediyordu. Bu nedenle kendinizi oyuna kaptırmak yerine karakterlerinizi tek tek kontrol etmek ve ilerletmek zorunda kalabiliyordunuz. Yeni oyunda bu giderilmiş ve karakterlerinizin ilerlemesi %30 oranında hızlandırılmıştır.

Oyunda 300 büyü bulunuyor ki bu da mage seven oyunculara 1. level basit büyülerden 9. level ölümçül büyülere kadar geniş bir seçenek yelpazesi sunuyor. Bu büyülerin animasyonları ve efektleri için çok çalışıldı.





sinlikle belli oluyor.

Bir önceki oyunda ilk karşılaşınız çift olan Jaheira ve Khalid ikilisinden Khalid oyunun hayranları tarafından "en çok ölüme terkedilen karakter"

ilan edilmişti. Bunu bilen programcılar Khalid için senaryoda ayrı bir yer ayırmışlar. Ayrıca karakterlerimiz esir düşerken Minc arkadaşı Dynaheir'in onun gözleri önünde öldürdüğünü hatırlıyor, Imoen ise gizemli zindanın garip laboratuvarlarında ona bir şeyle yapıldığını hatırlıyor ama ne olduğunu anımsayamıyor.

Yapımcılar oyun için 20 adet başlangıç kiti üretmişler. Böylelikle başlangıçta karakterinizi istediğiniz şekilde donatabiliyorsunuz. Eğer önceki karakterlerinizi aktar-

ırsızan onların inventaryosundeki malzemelerde sonsuza dek kaybolmuyor. Bunun yerine oyunun daki çeşitli alanlara dağılıyorlar, Baldur's Gate'deki 640x480 co-



zünülürlük Shadows of the Amn'de 800x600'e çıkarıyor ve 1600x1200 e kadar destekliyor. Ayrıca oyunun bir çok efekt'i görmek için 3D destekleyen bir

karta ihtiyaç duyabilirsiniz. Eğer böyle bir kartınız yoksa başlangıçta seçiminizi yaparak biraz fedakarlıkla genelde oyunu zevkle oynayabilirsiniz. Programcılar söylediğine göre oyun Quake 3'ü rahatlıkla çalıştırın her makinede sorunsuz çalışacakmış.

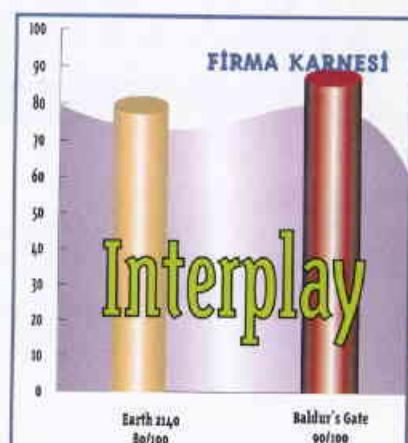
#### Sabırızılıkla bekleyin

Oyun ilerledikçe çok daha genişleyecektir ve kendi içinde dallara ayrılacak. İlk iki bölüm birbirine bağlı ilerlerken üçüncü bölümden itibaren birden çeşitli dallara ayrılacak. Eğer yalnızca ana quest'i izlemek isterseniz, Baldur's Gate'de tüm quest'leri izlediğinizde oyun ne kadar surede bitiyorsa Baldur's Gate II de yalnızca ana quest o kadar zamanda bitecek. Yani

yaklaşık olarak 50-60 saatlik bir oyun siz bekliyor. Fakat oyunun daki her quest'i yerine getirmek ve en ufak experience puanını dahi kaçırmak istemiyorsanız bu yaklaşık 200-300 saatlik bir oyun süresi demek. AD&D sistemi yüksek level karakterlere kendi ufak kalelerini (veya mageler için kulelerini) elde etmeye hakkı tanıdığından oyuncuya boyunca

önünüze gelecek yan quest'lerden birinde kendi kalemini elde etmek olabilir. Bu ve bunun gibi bir çok zevkli quest hem size daha çok eğlenecek zaman vereceğinden hem de experience puanı kazanacağınız için biz tabii ki size oyunun tüm quest'lerini oynamanızı tavsiye ederiz.

Aslında oydaki ana karakterinizin konumuna baktığımızda onumuzu çok enteresan bir tablo çıkarıyor. Cinayet tanrıları olan Baal'ın gayri meşru çocuğu olan ana karakteriniz bir yana oyuna genel olarak baktığımızda aslında Forgotten Realms'taki catclysm çağının tam ortasındayız. Bu öyle bir çağ ki tanrılar canlı canlı bedenleriyle dünyada dolasıyor ve sadık kulularını yöneterek dünyanın kaderini ellerinde tutuyorlar. Biz ise bu



büyük güçlerin arasında yalnızca bir yaprak gibi rüzgarla oradan oraya savruluyoruz. Bu kadar güzel ve çeşitli malzemenin bulunduğu bir çağın seçilmiş olmasının tamamen bir tesadüf olduğunu kimse iddia edemez. Zaten senaristlerde tüm yaratıcılarını gözler önüne sererek bize harika bir oyun hazırlıyorlar.

Fanatiklerinin e-mail bombardimanını dikkate alan yapımcılar aynı motoru kullanmalarına karşın ilkne görç çok daha gelişmiş bir devam oyunuyla karşımıza çıkmalar. Daha yüksek sistem gerekliliklerine sahip olmasına karşın Baldur's Gate II: Shadows of Amn bize yepyeni ve etkileyici bir tecrübe sunuyor.

**Burak Akmenek**

#### Hired Guns

**Firma:** Interplay

**Cıkaş Tarihi:** 2000 Sonbahar

**Tahmin Sistem gereklilikleri:**

Pentium II 400, 64 MB Ram

**İlk İzlenim:** Sabırızılıkla bekliyoruz

**Bize Göre:** Baldur's Gate'i oynayıp

beğenelerin bu oyunda kesinlikle

çok daha fazlasını bulacaklar. Daha

yüksek çözünürlükteki grafikler,

çok daha ayrıntılı bir senaryo, daha

güçlü silahlar, daha çok büyüt ve ye-

nir birirk. Icewind Dale'dan sonra

**BILL:** Shadows of Amn içinde ar-

sivinizde şimdiden yer ayırin.

İLK İZLENİM

# Freedom: First Resistance

**İyi senaryolu bir action**

**A**nne McCaffrey ismi size su an pek bir şey ifade etmeyebilir. Ama bir kaç ay sonra belki de en çok sevdığınız oyunlardan birisi olacak Freedom: First Resistance adlı 3D shooter bu hanının romanlarından esinlenerek yapılmıştır. Hanım dediğimizde bakmayın, aslında 60 yaşlarında bir anne kendileri Bilim kurgu temali Freedom roman serisiyle ünlü bu "sanın bombanın" Red



Storm Entertainment'tan çıkacak Freedom: First Resistance'in dışında Ubi Studios'tan çıkacak Dragonflight isimli bir oyunu da bulunmaktadır.

Gelelim oyunun konusuna. Güçlü bir uzaylı ırk olan Catteni dünyayı tamamen istila etmiştir. Yalnızca bir kaç günü alan bu istila sırasında tüm direnişler kırılmış, hükümetler ve askeri güçler yok edilmiş, büyük şehirler birer moloz yığını haline gelmiştir. Dünya ekonomisi çökmuş ve dünya nüfusunun çoğu öldürülmüş, kalanlar ise kamplarda toplanmıştır. Dünya, kendilerine ayrılan bölgeleri uzayı efendileri adına yöneten insan ırkından lordlar tarafından paylaşılmıştır. Bu istilanın şokunu atlattıktan dokuz ay sonra bir direniş örgütü ortaya çıkar. Örgüt kamplarından kaçanları kendi saflarına katmakta, baskınlar düzenlemekte, pusu kurarak düşmanlarını yipratmaktadır. Genç ve kararlı bir özgürlük savucusu olan Angel Sanchez tarafından yönetilen örgütün kontrolü sizin elinizde.

Oyun boyunca hem müttefik hem de düşman karakterlerle iletişime girebileceksiniz. Angel

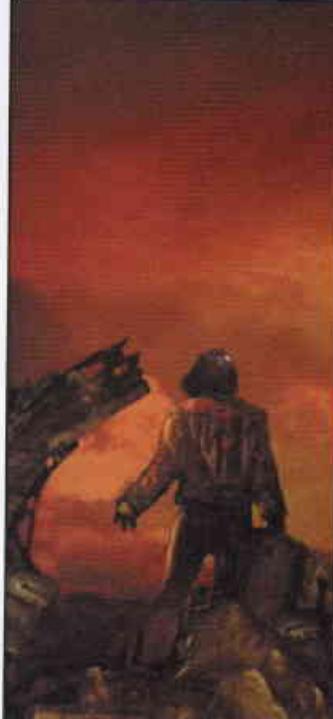
dışında, içinde bulunduğu görevde, diğer iki karakteri de ayrı ayrı veya tüm grubu bir seferde yönetebileceksiniz. Karakterleri stratejik noktalara koyarak bir çok bulmacayı çözeceksiniz. Karmaşık ilişkileri çözdukçe ve çevreyi dolaştıkça, dünyayı Catteni ırkından kurtarmak için daha çok ipucu bulacaksınız. Dinamik ışık efektleri sayesinde düşmanlarınıza görünmeden karanlık yerlerde saklanabilecek ve tuzaklar kurarak onları gafil avlayabileceksiniz.

Oyun ilerledikçe bir kast sistemi içinde yaşayan Catteni ırkının aslında o kadar da akıllı olmadığını fark edeceksiniz. Sa-

vasta çok tehlikeli düşmanlar olmasına karşın, onları dünyaya getiren teknolojiyi geliştirecek kapasiteye sahip olmadıklarının açıkça anlayacağınız. Peki o zaman bu teknolojiyi onlara kim sağlıyor? Arkalarındaki esrarengiz güç ya da güçler kim? İşte bu bilinmez, oyunu daha da sürükleyici bir hale getiriyor.

Dizayn takımından Richard Danskey'nin söyleğine göre oyunda kullanılan motorun yüzde 40 kadarı, hepinizin tahmin ettiği gibi, Rainbow Six: Rogue Spear'dan alınıyor (Tom Clancy'nin Red Storm Entertainment'ın yönetim kurulu başkanı olduğunu da hatırlatalım). Geçtiğiden yüzde 60 ise daha iyilik efektleri, geliştirilmiş ufak eşeysel parçacık modelleri ve gerçek fiziksel modellemelerden oluşuyor.

Ayrıca oyunu yaparken kullanılan motion capture teknolojisi tama men gerçek hareketlere dayanan 700'ün üzerinde hareket toplanmış. Bu da karakterlerin davranışlarını çok daha doğal ve yumuşak göstermeye yarıyor.

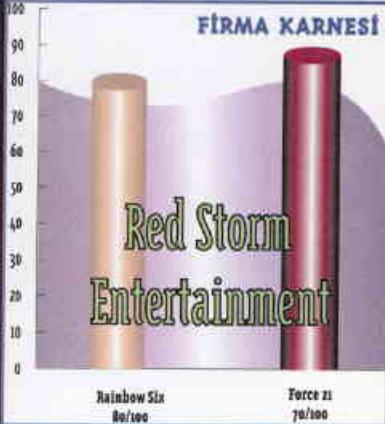


Gelelim oyun boyunca yöneteceğiniz karakterlere: Angel Sanchez, istila sırasında ailesiyle beraber kamplara atılmış, nişanlısı ise öldürülmuştur.

Toplama kamplardan kaçan Angel aslında sıradan biridir. Çok büyük bir savaşçı ya da atlet gibi üstün fiziksel özellikler olmamasına karşın onun en büyük silahı düşmanlarına karşı olan nefreti ve direnişenin kuvvetli inancıdır. Bu inanç sayesinde kalabalıkları bir anda ateşleyebilir.



Leo ise gruptaki en zeki beyindir. İstilanın önceki zamanlardan beri insanlardan uzak yaşamayı tercih eden bu teknoloji dehası, istilanın sonrası hayatını lağımlarda açtığı dükkanada yaşayarak geçiyordu. "Leo'dan bir sey çalabilirsiniz, ama fazla uzağa gitmemezsiniz." İstilacıların sistemlerine girerek sır zevk için onları alt üst eden Leo, yüksek bir eğitime sahip olmasına karşın teknoloji konusunda bir hayli tecrübe sahiptir ve bu yeteneğini bubi tuzakları, ufak casus böcekleri gibi aletleri yapmakta kullanmaktadır.



Claire Parkington zengin bir ailenin içinde doğmuştur. Babası istiladan sonra evini uzaylılara açmış ve onların hizmetine gömüllü olarak girmiştir. Böylelikle zenginliğini ruhunu satma sırasında korumuştur. Clarie ise ailesinin bu davranışına karşılık olarak, onlara sırtını dönerek direnişte kaldırmıştır. Babasının eğitimi sırasında hiç bir masraftan kaçınmaması sayesinde çok iyi bir atlet olarak yetişmiştir. Ayrıca savunma sanatlarında da bilgiliidir.

Özellikle senaryonun sağlamlığına bakılırsa FFR beklemeye değer gibi görünüyor.

**Burak Akmenek**

## Freedom: First Resistance

**Yapım:** Red Storm Entertainment

**Cıktı Tarihi:** 2000'in sonları

**Tahmini Sistem İhtiyaçları:**

P II 266, 64 MB RAM 3-D ekran kartı

**İlk izlenim:** Ligi çekici

**Bize Göre:** Oyun klasik bir kötü

uzayı - iyi insan teoremine

dayansa da sağlam bir senaryo

yapısına sahip görünüyor. Buna

karyün, oynanış olarak bize eski

Hired Guns'i hatırlattı. Yani

alışıncaya kadar biraz zaman

isteyebilir.

# MAX PAYNE

**Kahramanlar hep yalnızdır, Max Payne de öyle**

**B**undan iki yıl kadar önce adı sanı duyulmamış Finlandiyalı bir tasarımcı ekibi ortaya çıkıp şimdije dek gördüklerimizden çok daha yetenekli bir aksiyon kahramanını karşımıza çıkardığında biraz şaşmıştık. Remedy Entertainment adındaki bu küçük ama sık ekibin "şerinin" kahramanının adı Max Payne'dı ve 1998 E3'ündeki ilk tanıtım videosundan itibaren bir efsane oldu.

### Ölmeden Oynayabilecek Miyiz?

Max Payne tipki bir efsaneden beklenceği üzere adını hiç unutmadı ama bunca zamandır merakımızı giderecek herhangi bir şey de getirmedi. Her yılın E3'ünde bir önceki yıla göre daha bir olgunlaşmış ve güzelleşmiş grafikleri, giderek hızlanan aksiyonu ve günden güne karizması saçılımlaşan ana karakteriyle iddialı birer videodan başka ne bir demo ne bir trial göremedik. Sözünü ettigimiz bütün o videolar ise ortalığı biraz daha karıştırıp meraklıları biraz daha kamçılamaktan başka işe yaramadı haliyle. Her neyse, sonucta Level burada ve Max Payne konusuna derinle-

mesine girmek için hazır bekliyor. Oyunun kendisinden önce biraz nasıl bir karakterle karşı karşıya olduğumuzu konuşalım. Max Payne'i yaratırken 3D Realms'dan destek alan Remedy ekibi, onlardan bir aksiyon oyunu ortaya koymak üzerinde durulacak en önemli noktanın karakterin karizması olduğu fikrini iyice öğrenmiş görünüyor (Bkz. Duke Nukem).

Max Payne isimli trençkotlu Matrixvari kahramanımız oyunun tanıtımlarının başladığı günden beri "kayıbedecek hiçbir şeyi olmayan bir adam" olarak tanımlanıyor. Çünkü Max'ını ve çocuğunu görevi gereği peşlerine düşüdü New Yorkmafyasının saldırısında kaybetmiş, acılı ve fazlaıyla öfkeli biri. Ortağı Valkyr'la birlikte bu büyük suç örgütünü haketiği şekilde cezalandırmak isteyen Max tehlikeli bir maceraya atılır. Hayattaki bütün beklentileri bu korkunç cinayette sıfırlanan adamımız omurunun geri kalanını yaşamla ölüm arasında ve intikam peşinde geçirmeye adar. Ama o daima iyillerin cephesindedir ve ortağınıñ da ölümesi üzerine işler yeterince karmaşık olsun diye hem mafya hem de polis peşine düşer. Böylece Max Payne dünya-



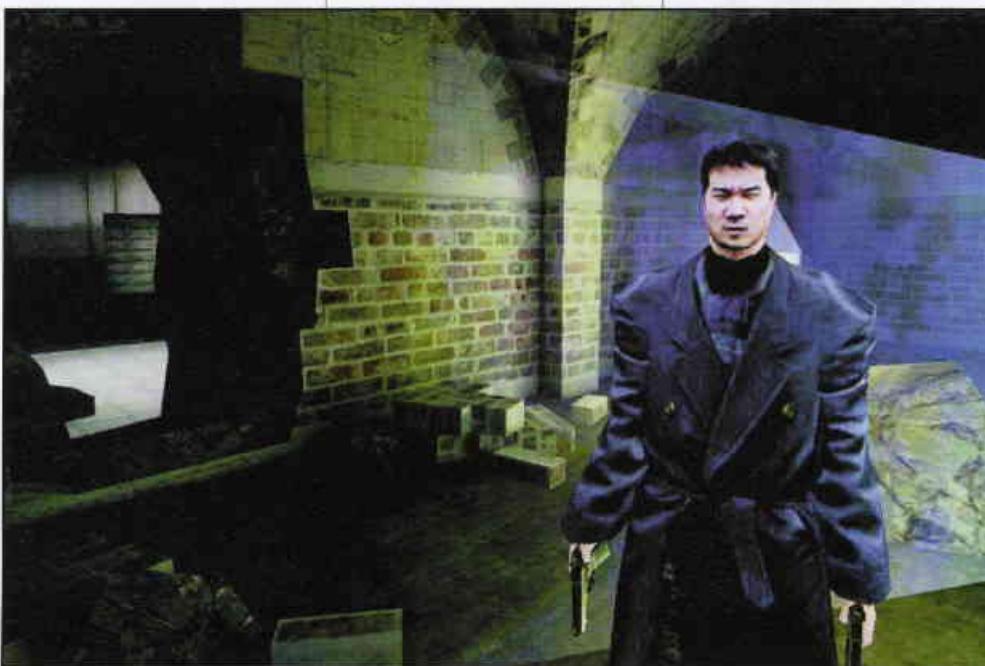
da hiçbir dostu olmayan ve öne çıkan her şeyi yok etmekle yükümlü bir third-person shooter kahramanı haline gelir.

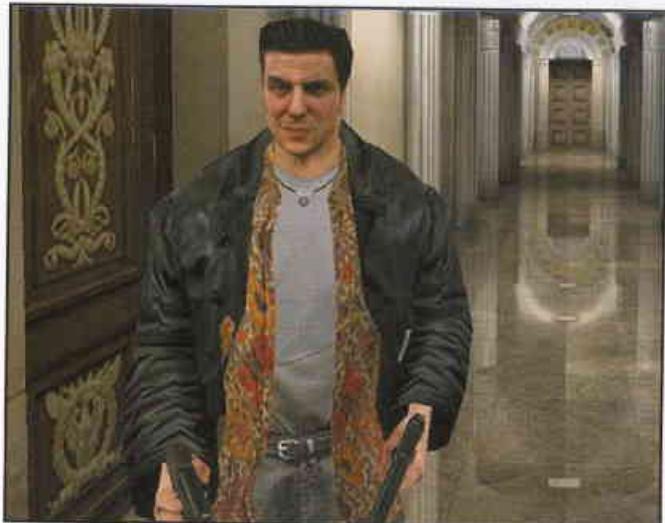
Elbette Max Payne'ı başından beri bu kadar ilginç kılan tek özelliliği ana karakterinizin kara kişi, kara gözü değil. Bugün bir oyunun iyi mi yoksa kötü mü olduğunu karar verirken baktığımız en önemli kriterin grafikler olduğunda hemfikirsek Max Payne'in tartışmasız iyi bir oyun olduğunu da hemfikir demektir. Çünkü şimdiden kadar çoktan duymuş olduğunuz üzere Max Payne teknolojik olarak da çarpıcı özellikler

sunan bir oyun olma yolunda ilerliyor. Tanıtım videolarını kronolojik sırayla izlediğiniz zaman grafiklerin nasıl giderek temizlendiği, detaylandırıldığı ve animasyonların daha gerçek hale gelişini görebiliyorsunuz. Oyundaki ortamların olabildiğince gerçek görünmesi için özel 3D efektlerlerden faydalansılmış. Ayrıca ekip kameralarını kuşanıp New York sokaklarında çekimler de yapmış. Amaç bu görüntülerin oyunun karakterlik ve tehlikeli ortamlarıyla bütünleştirerek atmosferi olabildiğince canlı kılmak. Sonuçta oyun sadece 3D hızlandırılmış olarak oynanabilecek, dolayısıyla hala busırın ve faydalı kartlardan bir tane edinmediyiseniz Max Payne tarafından ciddiye alınmayacağıñ fikrine şimdiden alışmaya başlasanız iyi olur. Oyun, Direct 3D yanında birçok başka 3D karta da destek veriyor.

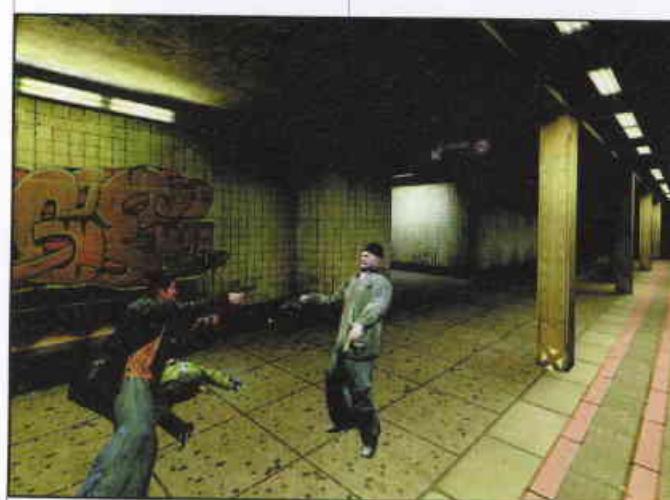
### Sadece Bir Oyun Değil

Max Payne sadece geçtiği ortamlar değil yaratılan animasyonlar açısından da özel bir oyun. Remedy ekibi Max'ın kendisi dışında duşmanlarının da olabildiğince gerçek görünmesi için sadece çok ayrıcalıklı oyunlarda görevileceğiniz turden detaylar üzerinde çalışıyor. Belki de Max Payne'in son halinde beklentilerimizi ve hayalgücüümüzün sınırlarını aşan bir şeylerle karşılaşacağız. Zaten şimdiden rüzgarda uçuşan yağmurulklarıyla sağa sola koşturulan





Max Payne karakterleri son derece çekici görünüyor. Animasyonlar açısından bakıldığında Max'in hareket kabiliyetine deşinmeden geçmek olmaz. Çünkü iki elinde iki tabancası ve ağızında küller uzanmış sigarasıyla yerlerde yuvarlanan, tırmanan, uçarak ateş eden Bay Payne izlerken insani yoracak kadar enerjik ve yetenekli. Sadece videolarına bakarak oynamış hakkında yorum yapmak fazlasıyla iyimser bir tutum olabilir ama Remedy'nin Max Payne'i tasarlarken amacının oyuncuya videolardaki kalitede bir oynanış deneyimi sunmak olduğunu hatırlatırız. Za-



ten oyunun first-person değil de third-person olmasına karar verilme sebebi de bu. Tasarımcılar Max'ı kendi gözünden oynamanın, oyuncu için yeterince doyuru olmayacağı düşündürerek adamımızı her açıdan görebileceğimiz bir kamera sistemi kullanmayı tercih etmişler. Mission Impossible II'de Tom Cruise'u izleyenler Max Payne'den de benzer bir performans bekleyebilirler. Yetenekli olmasına yetenekli ama aynı zamanda da zor işlerin altına giren ve kesinlikle ölümsüzlük gibi bir iddiası olmayan bir karakteri idare etmek hem zevkli hem sınır bozucu bir deneyim olacak gibi. Oyunun yapımına ilk başlandığı zamanlarda Max'in rüya gibi geçen bazı özellikleri bugün eskimış olsa da hatırlatalım; bu oyunda karakterinize hiç ölmeyecekmiş gibi davranışmayın. Max bacagına bir iki kurşun yediği zaman topalamaya başlıyor ve kolay kolay da sağlığı düzelmiyor.

Bütünyle gerçek görünen ortamlar ve karakterler yaratmaya

çalışan Max Payne'de silahlar konusunda da efendi davranışları. Eli sürekli silahında olan kahramanlar üzerinde kurulu oyuların alışık olduğumuz aksine Max Payne geleneksel temizlik malzemeleriyle çalışan biri. Bunun anlamı oyunun başından sonuna tek bir tabancayla ortalıkta dolşacak olmanız değil elbette ama bu oyunun geleceğin teknolojilerine ait herhangi bir şey beklemeyin.

### Sadece bir Film de Değil

Oyunun John Woo filmlerini anımsatan başka özellikleri de var. Bunlardan biri ağır çekimler. John Woo'nun çok sevdiği bu çekim

de kendisinin oynayacağı konuşuluyor. Kulağa mantıksız ama ilginç gelen bir rivayet:

Her yönüyle bir sinema filmini andıran bir oyun yapabilmek için Remedy ekibinin var olan standartlar üzerinde oynadığı ve oldukça yoğun bir çaba harcadığı kesin. Ama doğrusu ortaya çıkaracak olan ürünün, bir oyun oynamak için bilgisayarın karşısına geçecek olan oyunculan ne kadar memnun edeceğini tartışılabilir. Çünkü görüntülerin kalitesi ve çarpıcı olması bir oyuncu için ancak oyunun kendisine eklenen güzellikler olarak kabul edilir ve asla kendi mouse tıklarıyla bir şeyler başarma duygusunu yeterini alamaz. Bu noktada Remedy'nin ortaya çıkarmaya hazırlandığı ürünün sinematik duygusuna odaklanıp oynanışı ihmali etmediğini umalı. Gerçi ekip bugüne kadar yaptığı açıklamalarla böyle bir tehlikenin farkında olduğunu defalarca hatırlattı ama bu tehlikeyi savunutmayı ne kadar başarılı olduğunu görmek için oyunun çıkışını beklemek zorundayız. Ama eğer dedikleri gibi Max Payne hem sinematik hem de oynanış açısından başarılı olursa Remedy'nin third person aksiyon oyunlarına yeni bir çerçeve çizmeye olduğunu müjdelemekte bir sakınca görmeyiz.

Serpil Ulutürk

## MAX PAYNE

**Yapım:** Remedy Entertainment/3D Realms

**Cıktı Tarihi:** 2000 sonbahar

**Tahmini Sistem İhtiyacları:**

P200, 32MB RAM, 3D Kart., Win95

**İlk İzlenim:** Heyecan verici

**Bize Göre:** Oyun türlerinin birbirine karışmasına iyice alışmaya başlarken simdi de sinema, oyuncu ve çizgi roman gibi farklı tatları aynı kutunun içine süzgürten yeni bir şeyle karşı karşıyayız. Max Payne'den bahsede bahsedile bilinde tıpkı bireyler bunu değiştirmiğini görüp rahatlaşmak istiyor ve ilk izlenim işlerin youlunda gideceği yönünde. Yeni tutkunuz simdiden hayatı olsun!

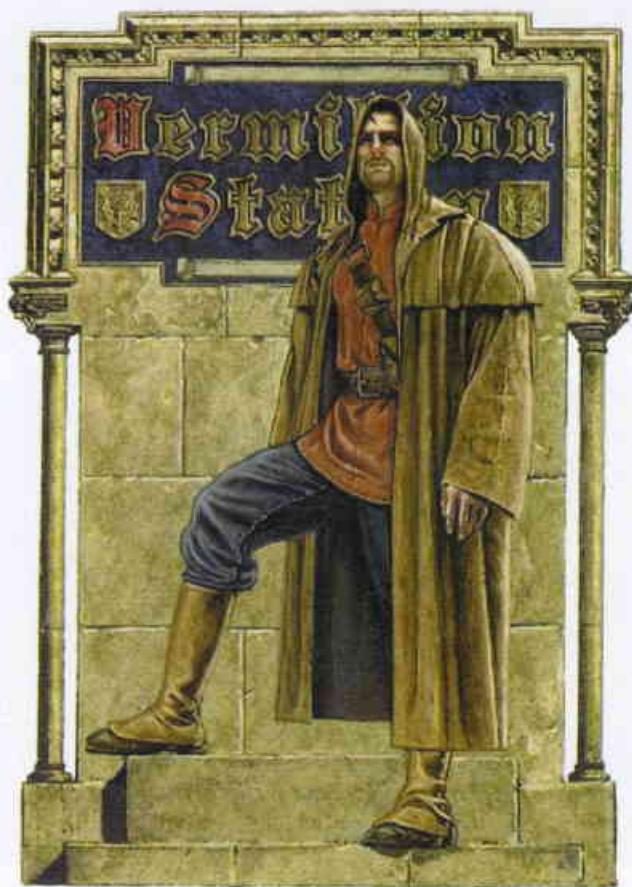
İLK İZLENİM

# Arcanum

Mistik canavarlar, orta çağ ve güzel görünümlü silahlar...

**F**allout'un çıkışını dün gibi hatırlıyorum. Herkesin saatlerini başında geçirdiği, dilinden düşürmediği bir oyunu kim unutabilir ki? Hala heydi günler diye aman oyun RPG'da çığır açmış. Kendinden önceki RPG'lerden oldukça farklı olan Fallout, beraberinde birçok yeniliği getirmiştir. Görsel açıdan geliştiği ve farklı olduğu belli olan oyun aynı zamanda sistem olarak da alışmamış dışındaydı. Fakat görüldüğü gibi bu sisteme alışmamız fazla da zor olmadı. Son zamanlarda oynadığımız RPG'ler ilk Fallout'dan pek de farklı değil. Ne yazık ki yeni birşeyler katmak çok da kolay olmuyor. Belki sisteme bir iki değişiklik, değişik bir senaryo, değişik büyüler veya silahlar yeni bir oyun yaratılmış olması anlamına gelemiyor. Bunun en güzel örneğini Icewind Dale ile açılar içinde seyretmekteyiz. Madem zamanında Fallout'u yapanlar böyle bir değişime sahip ettiler, bu türün sıkılığını giderecek insanlar neden olmasın?

Zamanında, güney California'da RPG dünyasını geri döndürmez bir yola sokań adamlardan sonra, şimdi, yeni bir ekip bilsayıarda RPG kavramını baştan değiştirmeye çalışıyor. Yine güney California'da, Tim Cain, Leonard Boyarsky ve Jason Anderson, kurdukları yeni şirketleri Troika ve oyunları Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura ile



bu işe el attı. İddialı oldukları her hallerinden belli olan ekip, değişimi takip ettiklerini ve yol ayrırmada yakaladıklarını söylüyorlar.

### Değişimi izleyin

Arcanum, her şyeden önce olayın sahne arkasına müdahale edecek. Şimdiye kadarki RPG'ler-

de konu ya gelecektir ya da orta dünya ve fantezi dünyasıdır. Troika ekibi orijinal bir fikir olarak fantezi dünyasının geleceğini konuşmaya hazırlanıyor. Ekibin elemanlarından Tim Cain yapılmamışı yapacaklarını söylüyor ve ekliyor: "Eğer biz, yani 19. yüzyıl insanlığı bilim ve teknolojide bu kadar gelişebilmişsek, acaba 14. yüzyılda hayal ettiğimiz effler, dwarflar, halflingler, orclar gibi ırklar ve yaşadıkları dünya birkaç yüzyıl sonra teknolojik ve bilimsel açıdan nerelere gelirler diye düşünük ve Arcanum'da bunu konuşu alıks."

Troika'dan Leonard Boyarsky tür RPG olduğunu söylüyor. Birincisi önce hikayeyi sonra onu gezeceğiniz dünyayı ver. Siz bu dünyada hikayeyle uygun gitmek zorundasınızdır. PlaneScape Torment bu tür örnek olabilir. İnci tür de ise önce size genit bir dünya verilir. Sonra bu dünyada yaşayabileceğiniz bir hikayeyi ta-

kip edersiniz. Hikayeyi yaşadıkça açılan bir dünya değil de, dünyayı açtıkça gelişen bir hikaye mantığı gerçekten kulağa hoş geliyor. Daha serbest olmak daha çok kombinasyona sahip olmak her RPG'çinin hayalidir. Arcanum'da da bu hedefleniyor.

Ekip kendi yarattıkları dünyaya kendilerinin de şaşkınlığını itiraf ediyor. Dünyayı çok detaylı tasarıladıklarını söylüyorlar. Çünkü daha önce hiç denenenmemiş bir dünyayı eksiklerle yaratmak eninde sonunda sorunlara sebep olacaktır. Orta dünyadan tanıdığımız ırklar bu oyunda da kısmen mevcut. 8 ırkın isimleri söyle: Human, Elf, Half-Elf, Dwarf, Halfling, Gnome, Half-Orc ve Half-Ogre. Bu ırkların her birinin kendine ait özelliklerini baştan yaratılmış. Bildiğimiz orta dünyadan 500 yıl ilerisine uygun bir mantıkta yeniden yaratılan ırkların her biri bazı işlerde ustası. Yani teknolojinin gelişliğini düşünürseniz, örneğin orcların iyi ateşli silah kullanması, elflerin tank yapımını başarması gibi bir şey. Karakterler yaratılırken bu özelliklerine dikkat edilerek yaratılacak.

Bunun dışında tabii ki karakterlerin bildiğimiz özelliklerine eklenenler ve ufak değişiklikler var. Her karakter 4 fiziksel, 4 mental özelliğe sahip. Buna ek olarak fiziksel olanlar, Strength, Constitution, Dexterity, Beauty, mental olanlar ise, Willpower, Perception ve Charisma. Buna ek olarak RPG oyuncular için oldukça tanıklık seyler fakat iğinci olabilecek sey Beauty olabilir. Bu nedenle Charisma'dan farklı ne derse de, oyunda bir NPC'nin sizle konuşurken söylediklerini Charisma, sizin ilk gördüğündeki hareketlerini Beauty etkiliyor.

Karakterlerin level atlama mantığı bildiğimiz RPG'ler ile aynı. Experience kazanıp atlanıyor. Bir özellikle okabilmek için maksimum level 20. Fakat Troika ekibi bu seviyeye gelenleri ödüllendirebileceklerini gönül rahatlığı ile söylüyorlar.

Gelelim skill'lere. Bir karakter





en fazla 16 skill öğrenebiliyor. Bu skill'ler 4 grupta toplanıyor. Bu skill'lerin şimdilik sadece isimlerini vereceğim ve yaratılarını geniş inclememize saklayacağım. Zaten çoğu bu turun mütteilərini tara-

Move ve Conceal geliyor. Bir sonrakiler ise sosyal skill'ler olan Healing, Gambling, Persuasion, and Haggling. Son olarak Technological skill'ler Firearms, Lockpick, Repair ve Arm veya Disarm Traps

yor. Onları bulmanız bütün oyun sürebiliyor. Ya da bir skill öğrenmek için göreviniz başka bir skill'i öğretene kişiyi öldürmek olabiliyor.

#### Gör bak Neler olacak...

Orta dünyadan geleceğinde teknolojiyi işletmek ve bilimin içinde gelişirmek çok da zor olmasa gerek. Sonuçta biz de bir şekilde bu zamanlara geldik. Fakat eğer oyunun gelişimi olayı robot böcekler ve ateşli silahlara getirecek kadar ilerlerse büyüğe ne olacak? Bu sorunun cevabını da yine oyunu hazırlayan ekip gönül rahatlığı içinde veriyor. Oyunda büyü ve teknoloji ikiye ayrılıyor.

Buyuler 16 sınıf ve her sınıfın 5 büyük şekilde tasarılmış. Bunların isimleri, Conveyance, Divination, Elemental Earth, Ele-

mental Air, Elemental Fire, Elemental Water, Force, Mental, Meta,

Morph, Nature, Phantasm, Necromantic Good, Necromantic Evil, Summoning ve Temporal. Teknolojik yoldan gitmek isteyenler için Anatomical, Chemistry, Smithy, Electrical, Explosives, Gun-Smithing, Mechanical ve Therapeutic isimleri sayılıyor.

Bunları da yine

oyun gelince öğrenmemiz mümkün olacak. Oyuncu olarak karakterini bu yoldan birinden surmئen halinde sıkı bir büyücü veya çilgin bir mucit olabileceğiniz şansınız var. Büyücü olduğunuzda çok da teknolojiden uzak kalmayacaksınız. Örneğin önemli bütülü bir tozu bir silah içinde kullanacaksınız veya bunun gibi örnekler. Teknoloji seçerseniz olaylar daha çok Wild Wild West filmindeki benzeyecik. Mekanik silahlardır, robotlar, böcekler, kollar ve patlayıcılar yapan bir mucit olacaksınız.

Büyük ve teknoloji böyle bir oyunda en çok çatışacak öğeler olsa gerek. Bunun da örneği yine ekibin kendisi veriyor. Örneğin bir flamethrower ile bir fire-

#### FİRMA KARNESİ



ball

ayni

şekilde

ortalığı yakabilir.

Yine teknolojik olarak anatomic kabilyeti ile birini iyileştirmek mümkünken bir healing potion da aynı işi görebilir. Böylece oyunda denge sağlanmış ve farklı yollardan giden oyuncuların birbirleri üzerinde güç sağlama engellenmiş. Farklı oyunculardan bahsetmişken, Arcanum multiplayer desteği olan bir RPG oyunu. Fakat oyunun yapımcıları da zamanlarının %85'ini Single Player'a harcadıklarını söylüyorlar.

#### Onur Bayram

##### Arcanum

**Yapım:** Planet Moon Studios

**Cıktı Tarihi:** 2000 sonu

**Tahmini Sistem İhtiyacları:**

Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D E. Kartı

**İlk İzlenim:** Ucuk ve kaçık!

**Bize Göre:** Sizin de fark ettiğiniz gibi Arcanum gerek konu gerek arka plan gereksiz içerik ve sistem olarak çok fazla değişiklik ve yenilik vaad ediyor. Sonuçta bu değişikliklerin ne yönde bir etki bırakacağını oyun çıkmadan tahmin etmek çok zor. Ama RPG fanları için her türlü değişiklik kabul görecektir. Tahminim bu oyunun yerini bulacağı yönünde. Fakat yine de oyunu görmeden bir şeyler demek zor. Görünce hep birlikte karar vereceğiz.



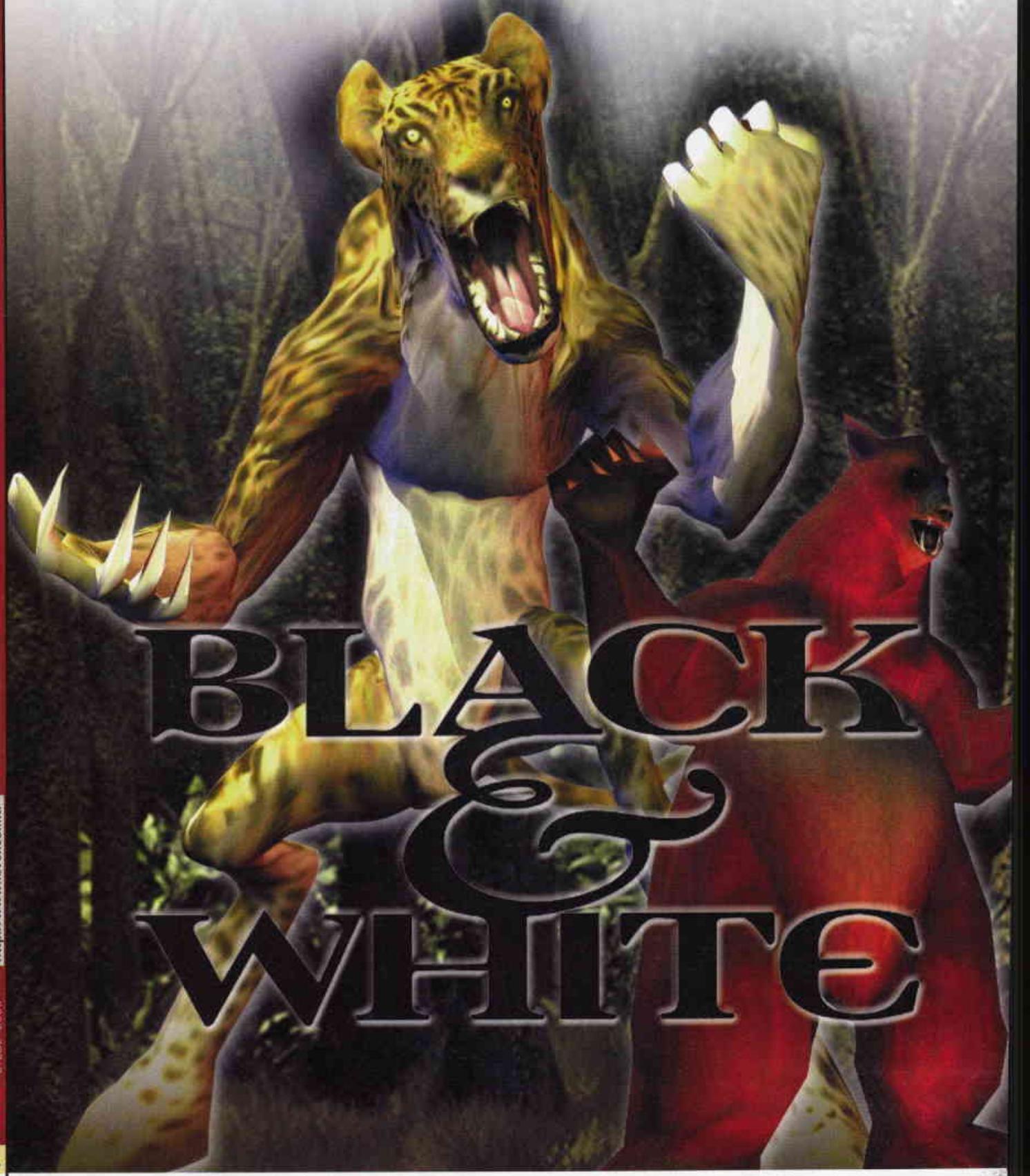
findan bilinen özellikler. İlk olarak Combat, Throwing, Bow ve Dodge var. Sonra Thieving (Pick Pocket ile beraber), Find Traps, Silent

şeklinde sıralanıyor. Bu skill'leri öğrenmeniz pek de kolay olmuyor. Bazı skill'leri Arcanum dünyasında öğretebilen 1-2 kişi olabili-



**BLACK  
&  
WHITE**

KAPAK KONUSU



## KAPAK KONUSU

Cem Şancı

**C**ögümüz farkında olmasak da bilgisayar oyunlarının gelişmesi belki de insanlık için bir kurtuluş noktası oldu. İnsanlar bilgisayar oyunlarında, gerçek hayatı yapamadıkları, yapamayacakları ama yapmayı düşledikleri eylemleri gerçekleştirdi, o eylemi gerçekleştirmeye ihtiyaçlarını gidermeyi başardılar. Bir düşünün, her insan, çok güçlü bir yönetici olmak ve ihtiyaçlarını, işlerini karşılaması için başka insanları çalıştırıp kendisi lüks ve rahat bir yaşam sürdürmek isteyebilir. Tarih bu amacı gerçekleştirmek isterken ölen milyarlarca insan ve o insanların ölümüne neden olan savaşlarla doludur.

Ülkesinin dünyanın hakimi olup, diğer milletleri köle gibi çalıştırarak refah içinde yaşayacağı hayalini kuran Hitler'den, insanları hayvanmış gibi alıp satan, istedikleri zaman öldüren istedikleri zaman yaşatan orta çağ Avrupalılarına veya Avrupa'yı ve tüm yakın çevresini ele geçirip, eğlence olsun diye insanları aslanlara atan Romalı'lara kadar tarih, "Tanrıçılık" oynamayı seven insanların izleri ile doludur. Dolayısı ile şu sonuca kolayca varabiliyoruz sanırım: İnsanoğlu, hükmetmeyi sever.

İnsanoğlunun bu ihtiyacını iyi analiz etmiş olan bir dahi olan Peter Molyneux ise, son on yılını, bu zaftan çok büyük paralar kazanarak geçiren biri. Onun yarattığı, Power Monger, Populous, Dungeon Keeper oyunları, bilgisayar oyunları dünyasında hep bomba gi-



bi patladı, hep satış rekorları kırdı çünkü insanların bilgisayar oyunlarında da olsa, kendilerini bir çeşit tanrı, mutlak lider rolünde görmeleri çok hoşlarına gidiyordu. Tabi ayrıca, Peter usta da, bilgisayar teknolojisini, grafik, ses ve içe- rik detaylarını mükemmel şekilde birlestirebilen dahi bir sanatçı kimliği taşıdığını, yarattığı oyollar her şeyden öte, şaheser niteliğinde oluyordu.

Oyun severlere kazandırdığı oyunların konusu yüzünden oyun dünyasında Sid Meier ile birlikte "Tanrı" oyunlarının ustası olarak ismi zikredilen Peter Molyneux'un son uğraşısı ise, bu sene E3 fuarında büyük ilgi gören ve beğenilen toplayan Black&White isimli oyun. Black&White'in ne olduğunu hala duymamış olanlarınız varsa, onlara kısaca, tanrıçılık oyunlarının geldiği son nokta, diyelim. Ya da 1990'larda Sid Meier'in Civilization oyununun tanrıçılık oyunlarına yaptığı, 2000'lerde de Black&White'in yapacağını söyleyelim kısaca, siz gözünüzde canlandırmaya çalışın artık.



# Black&White

## Kötülük ve İyilik

**B**ir dünya düşünün. Aslında düşünmek için zorlanmanıza gerek de yok. Yaşadığımız gezegenden, etrafımızda donup duran, sürüp giden yaşamdan bahsediyoruz. Hepimiz, kendimize göre iyi olduğunu inandığımız ve bizi daha iyisine götüreceğini inandığımız bir yaşam sürüp karşımıza çıkan fırsatları değerlendirek bir rota çizmeye çalışıyoruz. Kaptanı olduğumuz hayatımıza. Aslında burada fırsatlardan çok seçeneklerden bahsetmek daha doğru olur. Şöyleden düşündür, yaşamın her anı bir seçenek sunar bize. Okula gitmeli misiniz, otobüse mi yoksa dolmuşa mı binmeli misiniz? Otobüse binmeyi seçtiniz, one mi, arkaya mı, pencere kenarına mı koridor tarafına mı oturacaksınız, yoksa ayakta mı kalacaksınız. Oturdunuz, yaşı bir kadın geldi, yer verecek misiniz, yoksa uyuyor numarası mı yapacaksınız ya da hiç orası olmayıp oturmaya devam mı edeceksiniz?

İşte hayat bunun gibi seçeneklerle sürüp giden bir bilgisayar programıdır aslında. İçinde sonsuz sayıda if dongüsü bulunan bu hayat programında yaşadığınız her an bir seçenekdir. Hangi adınızı atacağınız ne



büyüklüğe atacağınız, ne sıklıkta ne büyülükle nefes alacağınız, gözünüzü kirip kırpmayacağıınız... aklınıza ne gelirse, hatta bunların aklınıza gelmesi bile bir seçenekdir. Sizin tarafınızdan seçilmiş ve hayatınıza yön veren

bir eylemdir.

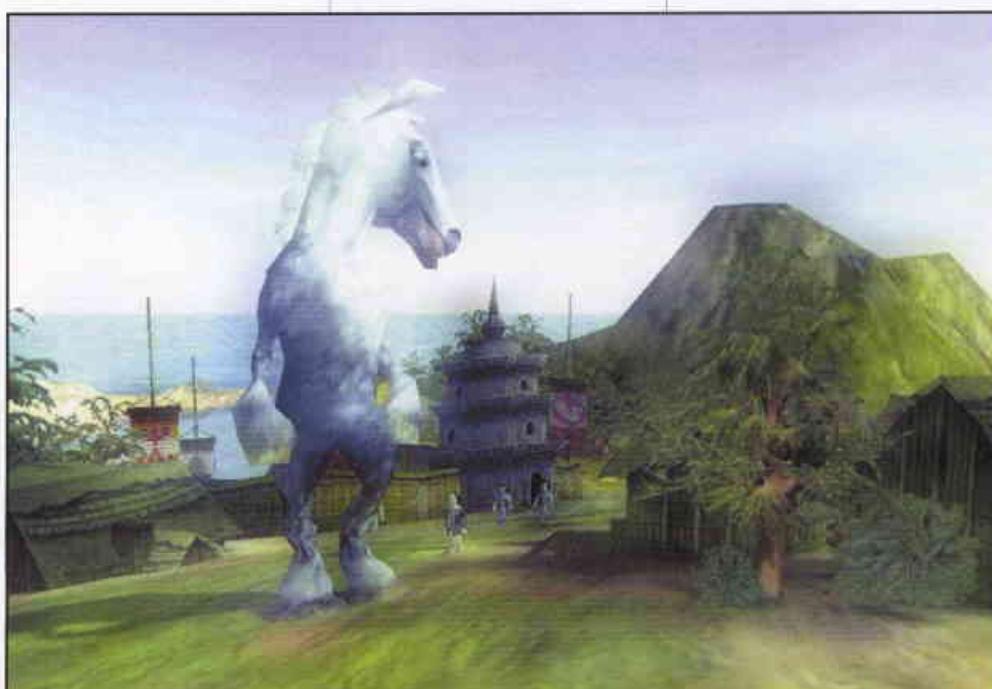
Peter Molyneux'un Black&White'i da, temel olarak, insanların yaşamındaki bu seçeneklere benzer bir mantık üzerine kurulmuş. Kotuluğu temsil eden Black, yani şeytani melek

ile iyiliği temsil eden Beyaz, yani iyiliği oyuncu boyunca karşınıza çıkararak size iyiliğe hizmet etmek için ne yapmanız ve kötüyüne hizmet etmeniz için ne yapmanız gerektiğini söyleyecekler. Simdi bunları aklınızda tutun ve konuyu biraz toparlayalım.

### Toplum

Black&White'da bir tanrıyı canlandırırsınız. Mitolojideki tanrılar gibi belli güçleri ve belli zaflıkları olan bir tanrısınız ve elbette sizin gibi başka tanrılar da var. Ve elbette yine mitolojiye göre bir tanının ihtiyacı olan en önemli kaynağı yani size inanan insanlara ulaşmaya, kendinizi sevdirtmeye ve sizin için dua etmelerini sağlamaya çalışırsınız. Tabi diğer tanrılar da aynı amaç içinde sağa sola koşuyup, rakiplerinin inananlarına zarar vererek rakiplerini yani sizin düşürmeye çalışırken bir yandan da kendi yandaşları sayesinde güç toplamaya uğraşıyorlar.

Konusunu kısaca bu şekilde, yani, tanrılar savaşı olarak kışkırtıp özetleyebileceğimiz Black&White bu konunun altında çok orijinal

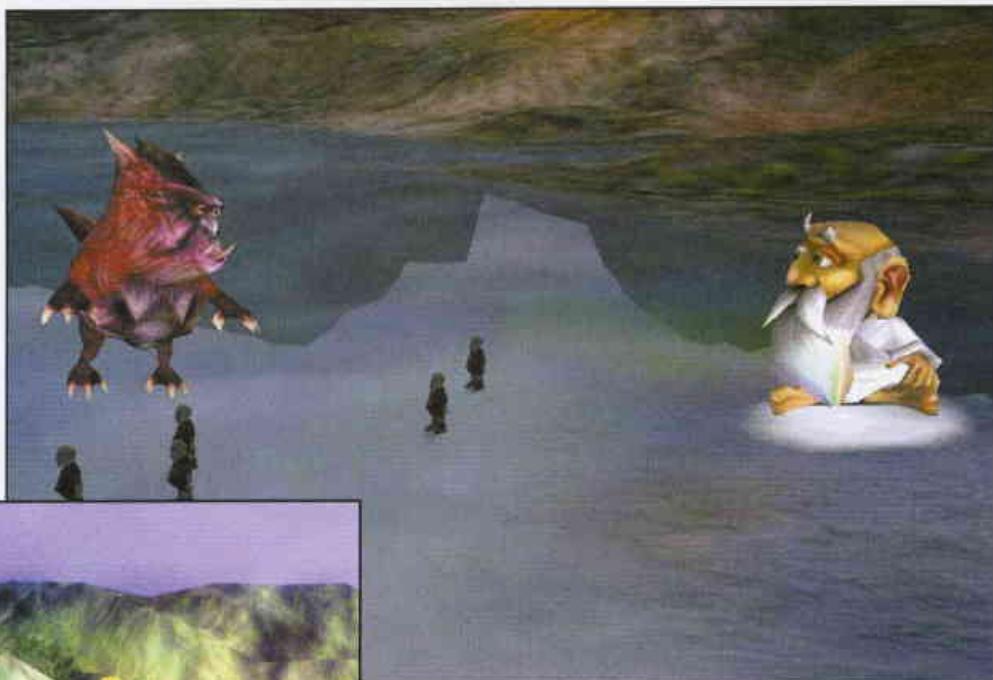


bir oynanış ve değişik fikirler barındırıyor ki oyunu herkesin beğenisi ve ilgisini kazanacak kadar değişik, yeni ve devrimci yapan da bu özellikleri.

Mısır, Çin, Afrika gibi uygurlulara benzer toplumların barındığı Black&White dünyasında, bir tanrı olarak daha fazla insanın size inanmasını sağlamak için uygulayacağınız yöntemler, aslında bu oyunun konusunu oluşturmuyor. Her şeyden önce, nasıl bir tanrı olacığınıza karar vermeniz gerekiyor. Kötü meleğinizi dinleyip, insanlara izdirap ve acı vere-



bilir onları size tapmadıkları durumda cezalandırarak korku üzereine kurulu bir inanç sağlayabilirsiniz. Bu durumda insancıklarınız size yaranabilmek ve hayatlarını



koruyabilmek için daha çok çalışacaklar ve sizin için daha fazla "üretim" yapacaklardır ama bu onların özel yaşamalarını ve mutluluk düzeylerini minimumda tu-

tacak ve üremelerini engelleyecektir. İyilik meleğinizi dinleyip, insancıklarınıza daha şefkatli davranışır ve onları mutlu ederseniz de, nankörlüğü ve kendisi için yapılanları unutmayı alışkanlık edinmiş insanoğlu, "zorunlu" olmadıkları için sizin için daha az "üretim" yapacak ama kendilerine daha fazla zaman ayırabildikleri ve mutlu oldukları için daha hızlı çoğalarak, inananlarınızın sayısını hızla artıracaklardır.

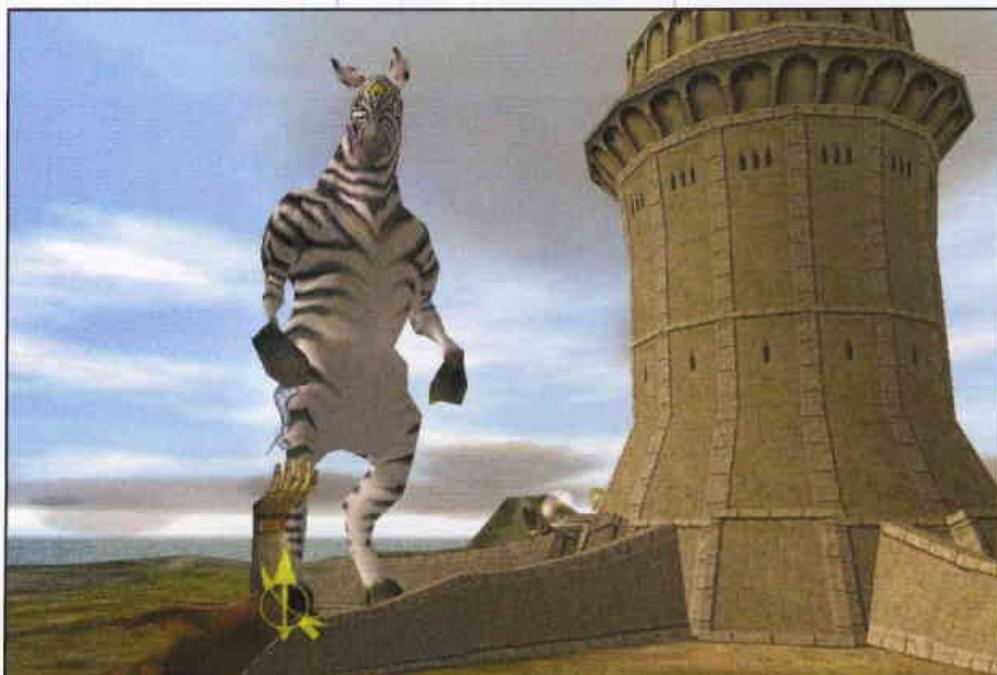
### Tehlikeli Oyun

Bir tanrı olarak oyunda yap-

bileceklerinizi saymaya başladan önce, Level'da kafamıza takılan bir sorunu sizinle paylaşmaya karar verdik. Biliyorsunuz, kapısında "yaratıcı bilimler laboratuvarı" yazdığı için Üniversitenin labratuvarlarını basıp ne varsa kırıp döken ve "neden böyle bir şey yaptı yavrum?" dediğinizde ise "sadece Tanrı yaratırlı Burada Kafırlık yapıyorsunuz!" gibi cevaplar verebilmeye yeteneğine sahip insanların bulunduğu bir ülkede yaşıyoruz. Dolayı ile açık açık söylemek gereği duyuyoruz ki burada bahsi geçen o 4 kutsal kitapta da adı geçen "yaratın" değil, mitolojide konu edilen dandırık tanrılarıdır. Rahat olun. Gevşeyin ve kendinizi yazının ritmine, oyuncun eğlencesine bırakin. Bu sadece Peter Molyneux isminden bir adamın hayal gücüyle yaratılmış, espirili, komik bir oyun. Din elden gitmiyor sakın olun tamam mı?

### At, Eşek, Domuz, İnek, Koyun, ÖKÜZ!

Bir tanrı olarak, mevcudiyetininin en büyük garantisini karizmaınızdır. Bakınız kızlara, süper modellere falan... Konuştuğular zaman bir ilk okul çocuğundan daha fazla performans gösteremiyorlar ama karizma konusunda o kadar başarılar ki, pek çok enayı erkek o modellerin kapaklarını süslediği dergileri satın alıyor, evlerine odalarına resimlerini astılar, masa üstüne geri plan yapı-



## KAPAK KONUSU

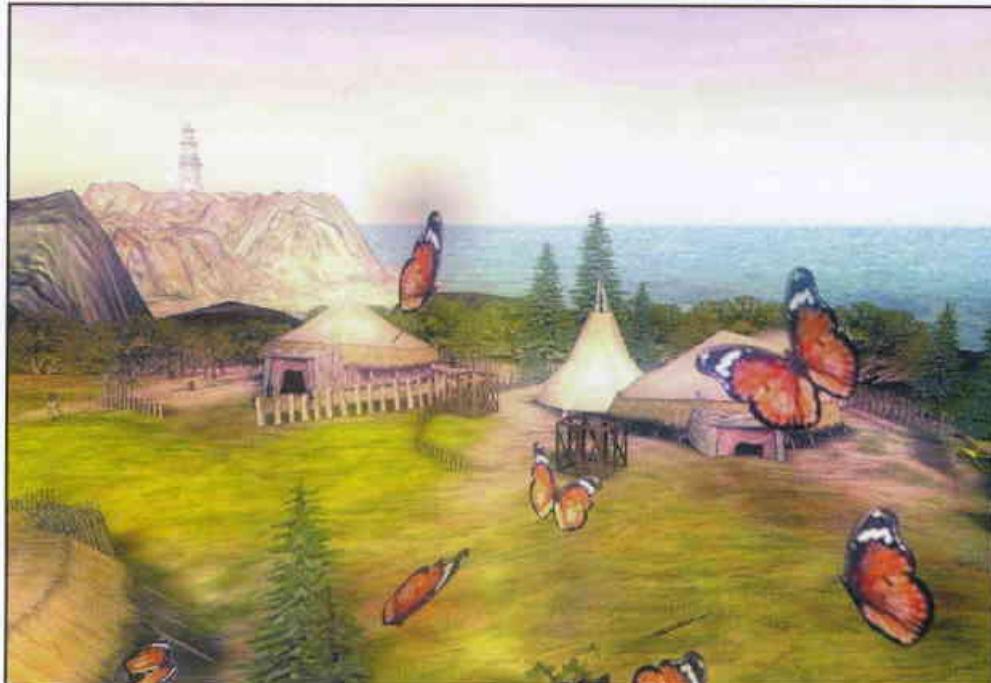
yor. Demek ki neymiş, aslında karizma herşeymiş. Birazlık beyin olacağın, azıcık karizman olursa, hayatı kazananlar arasında giriymüşsun. Bunu da aklınızın ucunda bir yere yerleştirip, saçlarınızı jöleleyip, güneş gözlüğüne gözünüze geçirip karizmanızı tamamladıktan sonra Black&White dünyasına geri dönenbilirsiniz.

Peter Molyneux'da karizmanın hersey olduğunu anlamış ve çok uzun zamandır kendini bu karizma düşkünlüğü dünyadan soyutlayıp bilgisayar oyunlarına ve sanal aleme vermiş bir ilah olarak, Black&White'da "karizma" olgusu ile alabildiğince dalga geçmiş. Nasıl mı?

Bir tanrı olarak görevlerinizin başında toplumunuzu diğer tanrılarla karşı korumak oluşturuyor. Diğer tanrılar, doğal afetler, büyüler veya TITAN ismi verilen özel yetiştirilmiş yaratıklarla inanınanlarınızın üzerinde dehşet saçmaya ve kendi taraflarına geçirmeye veya ne halleri varsa onu görmek üzere cehennemin dibine göndermek üzere çalışırken siz de benzer enstrümanlarla onlara karşı koymaya çalışıyorsunuz. Ancak oyunun esas büyüsü burada başlıyor çünkü bu Titan denilen yaratıklar neredeyse oyununun bütün esprisini oluşturuyor.

Bir tanrı, etraftaki bir canlıyı seçip onu eğitmeye başlıyor. Bu yaratık kısa süre sonra sahibinin ona öğrettiği pek çok şeyi yapabilir hale geliyor. Karate yapıyor, büyü salıyor etrafa, kafa atıyor, el kol işaretleri çekiyor hatta bilgisayarınıza bir müzik cdsi koysanız Titanınız dans bile etmeye başlıyor.

Titanınızı eğitirken kulandığınız metot onun dönüşeceği şekli de belirliyor. Eğer yumuşak metodlar kullanır ve insanlıklarınızın ormandan odun taşımak için kullandığı bir eşegi her çalışmadan sonra ödüllendirirseniz, devamlı okşar, gıdıklar, ona sevgi gösterirseniz karşısına, iyi bir yanlışlı bir canavar çıkarır. Masumlara zarar vermiyor, sadece düşüma-



nina odaklısanız. Eğer devamlı tokat atar, döver azalar, aç bırakısanız, psikopatik bir yaratık meydana getiriyorsunuz ki bunun adı da şeytani oluyor. Etrafa korku salıyor, imansız deyyusları birer hamam böceğiymiş gibi çörk diye eziyor. Ama hem kontrolü zor oluyor hem de pek çok yanlış hareketinde size puan kaybettiriyor. Ancak elbette siz zaten kendinizi şeytana teslim etmiş, topraklarının üzerinde güneş doğmayan karanlıklar içinde yaşayan bir tanrısanız, devamlı gülümseyip sağa sola neşe ve cıvıltı saçan dev bir orangotanı da etrafınızda görmek istemezsiniz.

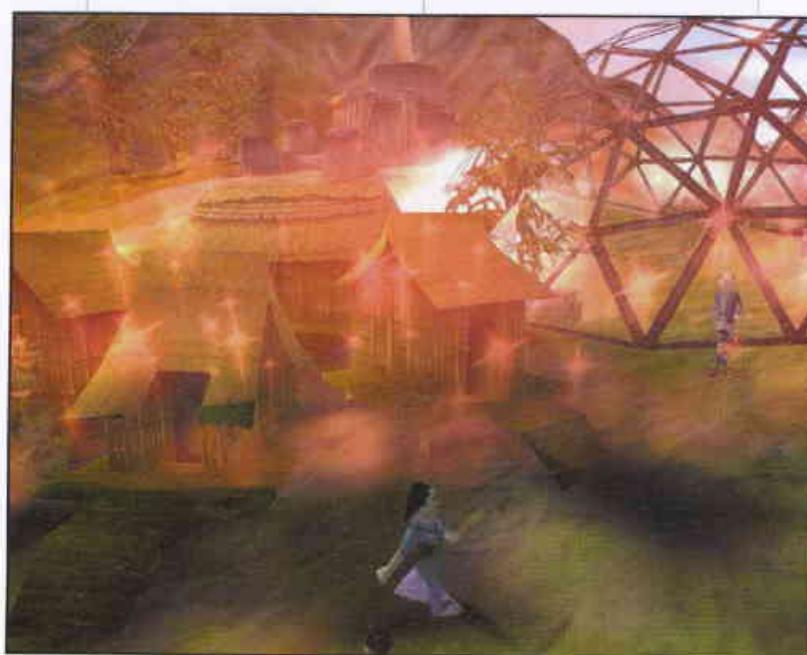
### Tapınak İnşa ve Yardımlaşma Vakfı

Tahmin edeceğiniz üzere, tapınağı olmayan tanrıya tanrı denilemez. Yani olabildiğince ihtişamlı, insanların bakınca "ooooff ooooff bu ne büyük bir kudrettir ki bu kadar dev, bu kadar heybetli bir yapıının yapılmasına neden oluyor. Saygı duyuyorum hatta hemen olaya dahil oluyorum!" diyecesi tapınakları olmayan bir tanrı, bayısı olmayan bir otomobil fabrikası veya satış ve yedek parça garantisini vermeyen bir beyaz eşya mağazası gibidir. (neyse yormayın kendinizi ben de çok büyük bir bağlantı kur-

madım.)

Oyundaki her ufak ayrıntı gibi tapınaklar da ilk önce oyunun görsel yanını güçlendirecek şekilde düşünülmüşler. Her tapınak, etrafındaki kara parçasına sanki bir heykel veya sanat eseri gibi etkileyici bir görünüm kazandırıken adandığı tanrıya da pek çok yeni yetenek kazandırmaktadır. Bunu klasik RTS'lerdeki bina geliştirimi ile benzetmek mümkünür. Orneğin Star Craft'ta marinelerinizin daha sağlam zırha sahip olması için önce bir bina kuruş onun içinde araştırma yapmanız gereklidir. Benzer bir mantıkla daha güçlü büyüler hatta yeni büyüler ve yeni yetenekler için de tapınaklarının olması gereklidir ama bu noktada söyle bir güzellik var oyunumuzun, artık önceden belirlenmiş belirli kapasiteleri olan binalardan belli sayıda yapmak zorunda değilsiniz. Yani tapınağınıizi 5 metre boyunda da yapabilirsiniz, 100 metre boyunda da hata daha da fazla. Her şey size kalmış ve tapınağının büyüklüğü ile elde edeceğiniz güç doğru orantılı olacaktır.

Oyundaki kaynak yönetimi de aslında çok basit görünüyor –ki bu durum oyuncunun sağa sola harverster gönderip kaynak aramakla zaman kay-



## KAPAK KONUSU



betmesini ve oyundan sıyrılmamasını engelleyen bir durum oluşturuyor zira oyuncu Titanları ile ve düşman tannıları nasıl alt edebileceğini stratejileri ile rahatça ugrasıyor. Klasik üç çeşit kaynağın, mana, food ve wood'un mana kısmını siz kullanıyorsunuz, food ve wood kısmını ise insanlıklarınız kullanıyor ve elbette ki aradaki ilişkiye dikkatınızı çekmek istiyoruz, ne kadar mananız varsa o kadar güçlü olacağınızdan insanlıklarınız daha fazla food ve wood bulabiliyorsunuz ve ne kadar food ve wood olursa insanlıklarınız o kadar mutlu olup daha çok ürediklerinden sizin inançlarınız çoğalıyor dolayısı ile mananız kuvvetleniyor.

### Ağaç Yaş İken Eğilir

Bir çocuğun ömek aldığı, hareketlerini taklit ettiği yegane kaynağın ebeveynleri ya da daha doğrusu, etrafındaki büyükleri olduğunu kabul edersiniz. İşte Black & White'in en orijinal noktalarından, insanların Peter amcaya saygı duymalarını sağlayan özelliklerinden biri burada yatıyor. Sevginiz Titan, tam anlayımla bir çocuk gibi siz taklit ediyor. Siz onun için bir lider, bir idolsunuz. Her hareketiniz her davranışınız ona ömek oluyor ve sizin yaptığıınız şeyleri yapıp, sizin gibi olmaya çalışıyor. Sizin olan-

ları koruyor, onlara zarar gelmesini engellermeye çalışıyor ama bu arada korkuyor, kendisini de düşünüyor. Sizin hoşunuza gitmesi için elinden geteni yapmayı çalışıyor ve gözünüzü girmek için çabalayıp duruyor. İşte sanınız, Black & White'in diğer oyularından ayıran ve görenlerin hayretler içinde bıraktıran temel özellik bu oluyor. Yani yapay zekanın gelişmişliği, ya da daha doğru bir ifa-

de ile "gelışimi"...

Elbette tüm ayrıntılar bu kardarla kalsa belki sıkıcı olabilirdi ama değişkenlerin sayısı o kadar fazla ki, oluşan kombinasyonlar oyunu sıkıcıktan uzun süre uzak tutuyor. Ömek mi yukarıda saydığımız öğrenim ve gelişim sürecinin oyundaki her tıp canlı için farklılıklar gösterdiğini ve sonuçların birbirinden değişik olduğunu hatırlatalım. Yani bir aylığından

nız zaman hareketlerinizi farklı yorumlayıp farklı bir gelişim süreci izliyor, bir kurt yetiştirdiğiniz zaman farklı bir sonuç elde edebiliyorsunuz. İşte bu noktada strateji devreye giriyor. Hangi amaç için ne yetiştireceksiniz, nasıl yetiştireceksiniz. Kaptınız mı?

Su sıralarда demosunun çıkışması beklenen oyunda tüm küçük insanlıklar tek tek kişilikleri, işleri, uğraşları sosyal statülerini olacak ve zaman içinde bunlarda değişim gözleenebilecek. Amaçsızca evler arasında dolanan "background" tadında küçük adamcılar yerine, balık avlayıp satan balıkçılar, ağaç kesen oduncular veya şehirden şehire dolaşıp macera arayan evsizler bile bulunacak. Dolayısı ile tüm yaşayın, canlı bir ortamda bulacağınız kendinizi, küçük insanlıklarınız aranızda duyusal bağlar oluşacak. Onları ezmek isteyeceğiz rakip Titanlara kim beslenecek, ölen her insanlığınız ile cenaze töreninde göz yaşı döküleceksiniz. Tabii bir cenaze töreni akıl edilmişse. Çünkü oyunda aynı zamanda evlilik törenleri doğum günü partileri, kutlamalar ve özel bayramlar olacak. İnsanlarınızın özel günlerinde size daha fazla şükrettikleri ve daha fazla güç kazandırdıklarını göreceksiniz ama dediğimiz gibi tüm buntar olurken muhteşem graflar eşliğinde yaşanan dünyamız tadı-



# KAPAK KONUSU



na bakacaksınız.

Ayrıca ne kadar hoşunuza gider veya ne kadar gitmez bilemeyez ama oyuna bir de iskelet ordusu faktörü eklenmiş durumda. Ordular arası bir savaş tadi-nın yapılması açısından önemli

bu özellikle, bir Yunan kabilesini inanınanlarınız arasına katabilirseniz sahip olduğunuz özellikler arasında bir de iskelet ordusu yaratmak katılacak. Ve bunu istediğiniz kadar yapabilecek, yarattığınız orduları birleştirdip 300 biri-

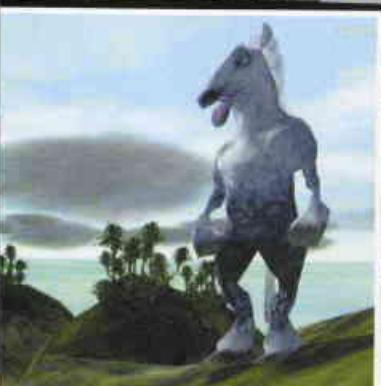
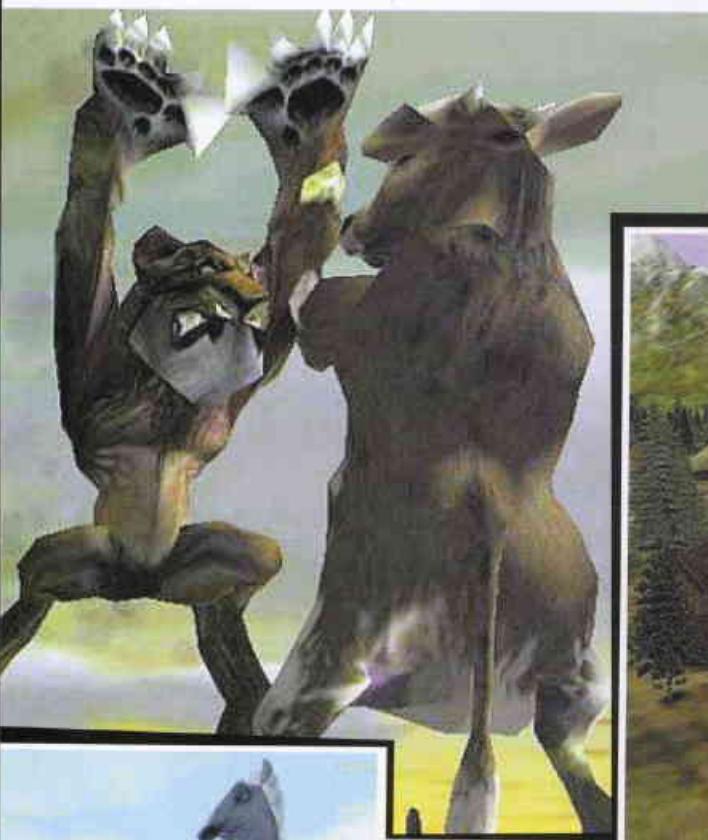
me kadar büyük iskelet orduları yaratabileceksiniz. Ne işe mi yarayacak, rakip tanrıının Titan'ını başka bir köşeye çekip oyaladığınız sırada, tepelerin arkasında saklanan iskelet ordunuza düşman köyünü basıp rakip tanrıya inanan insanları katletmek hoşunuza gitmez miydi?

Anlaşıyor ki, Lion Head'in ilk oyunu Black&White ile ortaçağda inanç farklılıklar yüzünden birbirlerini kesip duran insanların mantığını daha iyi anlayabilecek ve umarım gelecekte bu tür şeyler olmaması için gerekli dersi alacağız. Yoks'a, sadece başka bir dine mensup olduğu için insanları öldür-

menin bir Hitler olmak için yetri olacağını hatırlatmak istem.

Lafı çok uzatmadan, Kasım 2000 de çıkacak görsel yönü ile de çok iddialı olan bu oyunun screenshotslarına biraz yer bırakmak istiyorum. Açıkçası sanırım hepimiz şu konuda hem fikir, 1000 kelime laf anlatmaktansa bir kare fotoğraf göstermek daha kolaymış gibi görünebilir ama unutmayın, asıl olan fotoğraflarda ne gördüğünüz değil, o fotoğrafın arkasında ne yazdığını. Dolayı ile siz yine de göründüklerinize değil, mantığınıza güvenin.

Cem Şancı



# Ayın Meraklı Okuyucusu



Bilgisayarların bulunmadığı 1950'lerde Level çetesinin nasıl geçirdiği, hiç düşündünüz mü? O dönemde yaşasınız ne yapardınız?



**Batu:** Arkeolojiye merak sarardım sanırım. Ortaçağın mantığından henüz çıkışmış dünyada hala haritaların belli bölgelerinin siyah olduğu ve kimseyin gitmediği yerler dururken benim yerimde durmam mümkün olamazdı.



**Sinan:** Bir kafe- de oturur bütün gün yeni gelen haberleri almak üzere radyonun başında dikkilirdim. Her gün yeni bir teknoloji icat edilsin ve bilgisayar oyunları bir an önce üretilsin diye dua ederdim. Veya Amerikanyaya gidip basketbolcu olmanın bir yolunu arardım. Bu boyla, kır- cağım paranın haddi hesabı olmazdı,



**Onur:** Hep ele- başı olmak istemiş- dir. 1950'de bir elebaşı nasıl olur tâmin ede- bilirsiniz herhalde. Sa- nırım kalın enseli çete reislerinden biri de ben olabilirdim. Ko- lay para, hareketli iş. Hem hep öğren- mek istedigim cerrahiyi daha kolay öğ- renirim. İstemediğim kadar acıl hastayı o duruma sokan ben olurdum...



**Cem:** İnsanların televizyonlarla bile tanışmadığı, kitaplarım ve okumanım çok de-ğerli olduğu bir za- man diliymişti sanırım o yıllar. Elbette bütün zamanımı yazma- ya ve yazmak için materyal bulmak amacıyla yeni maceralar aramaya ayı- rırdım, bilgisayar ve televizyon olmadı- ğı için sevdiklerimle daha çok vakit ge-çirdim seve seve...



**Kadir:** Mutlaka mucit olurdum. Birkaç basit araç gereç ve in- san gayreti ile hala yararlı bir şeyle icat edebilmem mümkün olduğu o yıllarda kesinlikle bir şeyle icat etmeye çalışırdım. Bu gün ise bu imkan ancak milyonlarca dolarlık lab- ratuvarlarda, ancak milyon dolarlık bil- gisayarların çözebileceği problemlerde mümkün olabiliyor.



**Cökhan:** Tabii ki Swing ve tabii ki Eins- tein. Ne yapar eder, gi- dip kapısının eşiğinde yatar beni yanına çırak al ustam, yoksa gitmem buradan diye yalvarırdım belki de. Din- lenmek için ise en yakın gece klubüne ve swing'in kollarına atardım kendimi. Kal- çadanburgulu elbiseler giyen şapkaklı kız- lar çevremde koşuşur ben ise bu rüyanın bitmemesi için dua ederdim.



**Serpil:** En yeni teknolojinin radyo ol- duğu bir zamanda ya- şamak belki de kendimle daha çok ilgilenmek için iyi bir fırsat olabi- lirdi. Ne bileyim, herhalde hergün saçlarını yaptırmış, güzel güzel giyinip klüplere giden "asri" memleket kızlarından biri olmayı isterdim. Bir de üstü açık bir Pem- be Cadillac edinirdim ki, off!



**MadDog:** Ölmek isterdim! Sıkıcı bir ha- yati bitirebilmek için şurada çile dolduru- yoruz zaten, bir de 1950'lerin bütün at- raksiyonun kahvelerde dedikodu yap- mak olan geçmek bilmez günlerini nasıl geçirirdim düşünmek bile istemiyorum. Düşünsem de dile getirmek yanlışı değilim. Ama mesajım alındı sanırım.



**Tuğbek:** O za- manlarda dünyayı do- laşmak büyük bir keyif ve macerayıdi. Her halde en uzak köşeleri- ne dek, kita kita dün- yayı gezip Indy'nin kirbacını şaklatmak isterdim. Aralarda da üniversitelerde ar- keoloji dersleri verip genç kızların aklı- larını başlarından almak. Ah bir de Sean Connery hocam ve kankam olsayıdı!

# Başlıyoruz

Eylül ayı tüm sektörlerde olduğu gibi bilgisayar oyunları konusunda da bereketli bir aydır. Eylül ayı içinde çıkacak pek çok beklenen oyun olduğu gibi Eylül'e önceden hazırlanan pek çok oyun da şimdiden raflardaki yerini almış görünüyor. Diğer dergilerden tanığınız yeni arkadaşlarınızın da katılımıyla bu ayki incelemelerimizi ilgiyle okuyacağınızı düşünü-

yoruz. Ama burada bahsedilmesi gereken bir konu daha olabilir. İncelemeler, bir sinema filminin veya tiyatro eserinin eleştiri-si gibidir ve büyük oranda eleştirmenin kişiliğinden, değerlerinden, inançlarından, zevklerinden, sevdiklerinden sevmediklerinden etkilenir. Size düşen yazıların içinde bu ayrıntıları seçebilmek ve eleştirileri kendi zevkinize göre yorumlayabilmektir. Kolay gelsin.

## 74) Age of Empires II:

### The Conquerors

Meraklı beklenen AGE II genişleme paketi sonunda geldi. Bu kez Amerikan keşfi ve fethi söz konusu ve pek çok yenilik içeren paket, oyunu sevenleri mutlu edebilecek mi, göreceğiz?



82

## 54) Bang! Gunship

### Elite

Red Storm Entertainment uzay shoterlerine da el attı ama bakalım bu oyun diğerlerinden bir fark yaratabilecek mi? X-Tension'unu beklediğimiz bu günlerde tansiyon artıyor...



80

## 61) Cleopatra

Kraliçesi Cleopatra rolünde dünya liderlerini baştan çıkarmayı ve ateşli gecelerinize alet etmeye çalış(m)iyorsunuz. Sürükleyici bir strateji...



## 64) Combat Mission

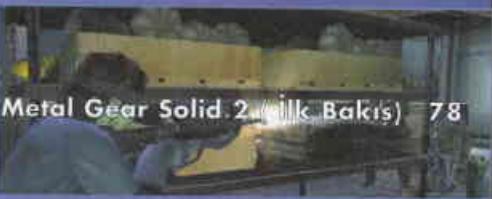
3D RTS ve Turn Based stratejinin birleşiminin nasıl olabileceğini merak edenlerin için uygun bir örnek var artık elinizde. 3D'nin vazgeçilemez aksiyonu ve sıra tabanlılarının vazgeçilemez tadı...



79

## 62) Grand Prix III

Microprose'un F1 Simülasyonlarındaki efsanevi oyunu Grand Prix'ın sonucusu pek çok yeni özellikle türün hayranlarını mutluğa bogabilecek gibi görünüyor. Jet motorlarının gürültülerarasında yarışmayı sevenler için inceledik.



78

## 46) Heavy Metal

### FAKK 2

Julie Strain, Tomb Raider efsanesini yıkacak Kahraman ve tezpisli kadın olur kendisi ve onu dynamaya ya da seyretmeye doyamayacaksınız.



78

## 48) Kiss Psycho Circus

Ünlü Rock grubu Kiss'den esinlenen çizgi romanından uyarlanan bir FPS. Quake'lı günlerimize geri döneceğiz acaba. Oyun fena göründüm.



## 66) Submarine Titans

Starcraft'tan andan oyunun en dikkat çekici yanı su altında geçmeti. Elbette Starcraft'ın eline su dokemeyebilir ama dedigimiz gibi zekeler ve renkler tarişmez. Bir de, köpekbalıklarına dikkat.



## 52) Warlords

Ünlü Warlords serisinin sonuncusu, seride RTS tadını katıyor ve RTS'ye de Warlord'sun strateji/FRP etkisini ekliyor. Evet billyoruz biraz karıştı ama lezzetli bir turu oldu.



## Jet Boat Racing 50 o Pompei 58 o

## Trafic Tycoon 68 o Vietnam 70

# TOP 10

## PC

### Diablo II

71 Final Fantasy 9 34

### Euro 2000

34 Gran Turismo 2 29

### Dens Ex

28 Resident Evil 3 24

### Dark Reign II

25 Parasite Eve 2 22

### Icewind Dale

22 Colin McRae Rally 2.0 20

### Sims

12 Virus 15

### Imperium Galactica 2

9 Tarzan 12

### Heroes III: SoD

7 Legend of Mana 9

### Lemmings Revolution

4 Final Fantasy 8 7

### Counter Strike

4 Driver 4

## Playstation

classic

# HEAVY METAL: F.A.K.K.2

**Julie Strain.** Bu isime çok dikkat edin, çünkü ona aşık olacaksınız.

**Yapım:** Ritual Entertainment

**Dağıtım:** Gathering of Developers

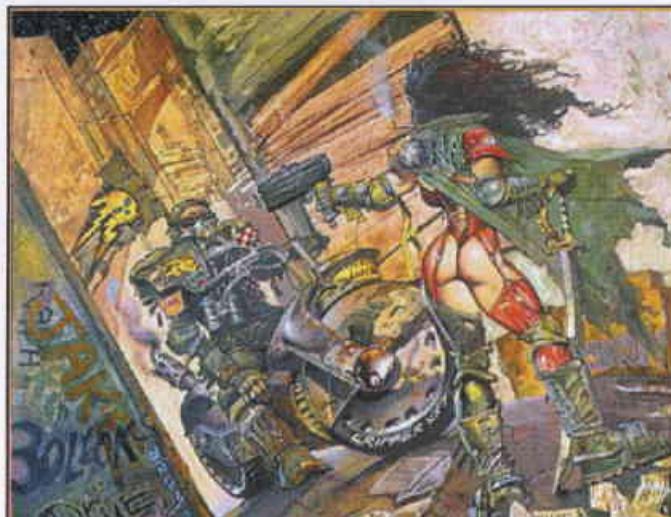
**Tür:** 3D Aksiyon / Adventure

**E**idos'un Tomb Raider'ına ve onun ünlü kahramanı Lara'ya laf attığımız için almadığımız tehdit kalmamıştı, ayıldır. Hatunun o kadar çok sevni var ki, "Lara artık bikkinnlik verdi" demek bile ölüm tehditlerine muhatap olmak için yeterli oluyordu. Hatta bir yazı işleri toplantısında, tüm editörlerin bana karşı birleşip, "Cem lütfen artık Lara Croft hakkında kötü şeyler yazma, can güvenliğimiz kalmadı senin yüzünden" dediklerini dün gibi hatırlıyorum.

Ama baskınların bizi yıldıramaya cağının bir ispatı olan bu yazidan da anlayabileceğiniz üzere, diğer yazarları bilmem ama, kendi acıma, artık Lara'nın ne kadar bayağı olduğunu ispat eden bir kahraman var kaşımızda. O ki, karizması karşısında kekeleyeceğiniz, o ki mavi gözlerinin delici bakışları karşısında eriyeceğiniz, o ki yay gibi vücudunun ve yumuşaklıklarının önünde diz çöküp tapacağınız bir kadın. O ki, O ki... Anlatmayacağım daha fazla. Bakın resimlerine, alın oyunu oynayın görün. Onun hareketleri, yürüyüşü, eğilmesi kalkması, sesi, yüz ifadesi... Julie ile kıyasladığınızda, Lara'nın basit, aptal, gorusuz bir şaklaban olduğunu düşüneneksiniz. Julie'nin karizmatik gülümsemesi yanında Lara'nın "hiyaaa, huuuu, çiąaaaa, hiiiiiiii" şeklindeki embesil çıplaklılarının ne kadar anlamsız, ne kadar çirkin, ne kadar itici kaldığını göreceksiniz. Sunu kabul edelim beyler, tamam, hatuna kiza laf atılık bu sayfalardan, kadın düşmanı diye ún de kazandık (haksız yere) ama şimdî hakkını vermemiz gerekiyor ki, bir kadın eğer bu kadar delikanlı olacaksa, canımız yesin. Gelsin ofise, vursun, öldürsun bizi. Gökmez çıkmaz, helal olsun deriz. İşte Julie de böyle bir kadın.

## Bir Yar Gördüm Ki, Görmez Olaydım

Heavy Metal FAKK 2, Heavy Metal isimli çizgi roman dünyasından konusunu alan bir oyun. Ancak bu dünyanın ve elbette çizgi romanın bir özelliği var ki yukarı-



da sizin geyik gözüyle baklığını girişimin aslında neden gerekli olduğunu anlatıyor. Söz konusu dünyanın ve çizgi romanın, sadece büyükler için tasarlandığını ve aslında 16 yaşından küçüklerin okumasının sakincalı sayıldığı bir dergi olduğunu söylesem yeterli olur mu? Yalnız derginin içerdiği şiddet öğeleri nedeni ile 16 yaşından küçüklerle uygun olmadığını düşünecek kadar saflarınız varsa aranızda hemer dergiyi yavaşça yerine bırakıp doğru "Evlilik ve aile sorunları ile Evlilikte çiftlerin uyumu ve mutluluğun sırları" isimli ansiklopedik yayını okumaya başlayabilirler –ki söz konusu yaşıdan zaten her modern ebeveyn evlerinde bir adet numunelik bulundurmaktadır farzediyorum-. Ayrıca bir de uzun cümlerimi anlamayan arkadaşlar için tüm bu söylediklerimin kısa bir tercumesini yapmam gerekiyor ki, kısacası bu çizgi roman hafif pornografik diyebiliriyorum, tamam

mi? İçiniz huzura kavuştı mu? Hala anlamayan var mı?

Dolayısıyla, The Sins oyunu ile ün salmış ve oyunun kapağındaki kırmızılı kadın ile oyun severleri şehvet damalarından vurmuş olan Ritual Entertainment, oyununu yapmak için Heavy Metal dünyasını boşuna veya rastgele seçmemiş görünüyor. Zaten sizde oyunu oynamaya başlayın Julie'nin arkasına geçince... Yani demek istedigim... Hay Allah yal 3D aksiyon oyununda elbette kahramanın arkasından görüntüsü olmuyor mu, onu anlatmaya çalışıyorum... Güzel Türkçem nereye çeksen oraya gitdiyor tabi... Neyse, Julie'nin arkasına geçince, anlıyorsunuz ki –daha doğrusu görüyorsunuz ki- Ritual pek de masum bir yapımcı şirket değil ve Julie bingil bingil koşarken öünüüzde cumbul cumbul sallanan Julie'nin kabab etlerine mi, kıvrımlı kıvrımlı vücutuna mı yoksa, öünüüzdeki engellere, düşmanlara mı

bakacağınızı karar veremiyorsunuz.

## Konu Monu Fasa Fiso

Eminim ilginizi fazla çekmese de oyunun bir konusu olup olmadığını da merak ediyorsunuzdur. Elbette, Tomb Raider'ın da bir konusu vardı, aslında söylemek istedigim, konudan öte bir senaryonun varlığı. Oyunda iyi kotu bir senaryonun olduğunu duymak sizin ne kadar sevindirir onu da bilemem ama şu çok açık ki, Lara gibi, gördüğü her deliğe giren her şeye ateş eden bir hatun bulamayacaksınız karşınızda. Etrafindaki insanlarla iletişime giren, gülmeyen, dostlarının dertlerine çözümler sunan ve başı sıkışan biri oldu mu hemen yardım koşan anaç bir kadından bahsediyoruz burada ama anaç lafi siz fazla korkutmasın. Aslında delikanlı demek daha doğru olabilir. Çünkü şu on yıldır hayatı verdiğim oyun dünyasında gördüğüm en harbi, en delikanlı ve en esaslı hatun bu Julie. Keşke bunların gerçekleri de böyle olsa diyesi geliyor insanın:

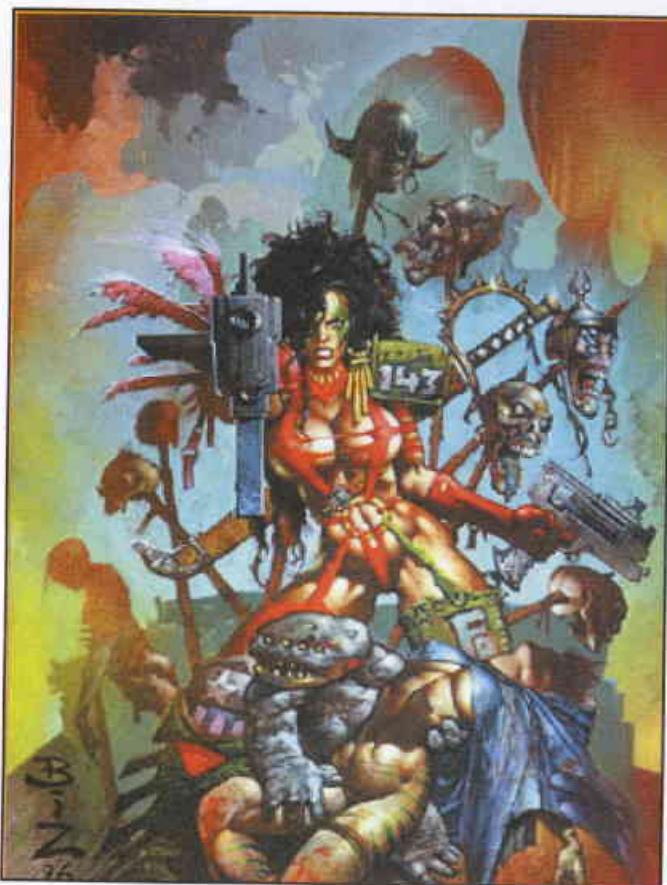
Julie'nin güzel görünmesinin ardında Quake III Arena motoru olduğunu söyleyelim ayrıca. Eden isimli, ismi gibi cenneti andıran bir gezegende şeytani güçlere gezegeni satmaya kalkışan Lord Tyler'a haddini bildirip gezeni barışa ve huzura kavuşturmuş olan Julie'nin gezegeni yeni bir tehlikeyden koruduğu ikinci oyunda kullanılan Quake III motorunun biraz geliştirildiğini ve Quake III ile yapamadığınız pek çok şeyin artık yapılabılır kılındığıni ekleyelim.

## Julie'me bisi olmasın

FPS'larda insanı canından en çok bezdirebilen şeyin, karakterinizin bir kaldırın yüksekliğindeki çıkıntıya tırmanmak için bile ziplama tuşuna basmanız bekliyor olması veya duvar kenarındaki ince bir çıkışından kolayca yürüüp karşı tarafa geçmesi mümkünken, bir bir türlü maceraya girip, karşı tarafa uzayan köprünün anahtarını bulmak zorunda kalmasıydı.



©TRIXTER



Oysa Heavy Metal'de güzeller güzel, alımlılar almıştı, iç giyikliler giyiklisi Julie'nin pek çok hareketi size hiçbir zorluk bırakmadan kolayca gerçekleştirdiğini göreceksiniz ki bu hareketler ara-

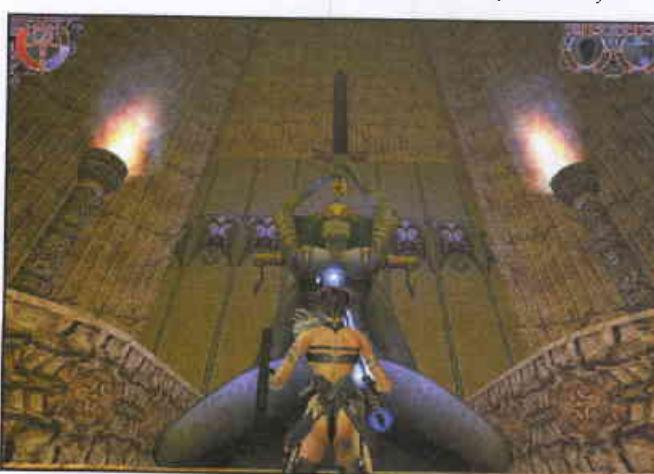
mak için bir mağaraya, dehlize kaçip son kalan birkaç bireyi ile türlerini devam ettirmekten başka endişesi olmayan zavallı küçük di-nozorlara, soyu tükenmiş samanlı bazı canlılara ateş ederek soylarını

göğüslü, bütün beyler ise atletik vücutlu ve karizmatik baklı olacaklar. Quake III motorunun karakterlerin görünümüne büyük etkisinin olduğu çok açık. Ancak sizi esas etkileyecak olan nokta oyundaki önemli öneşiz her karakterin seslendirmesinin oldukça özenilerek yapılmış gibi durması. Zaten Julie'nin konuşmasına hiç girmeyelim burada çünkü o konuşuşunda karizmasının etkileyicilik katayı karesi ile çarpıldıktan, kendinizi onun kızıl dudakları arasında kaybediyor ve o konuşüşçe cenneten inen bir melodi ile huzura kavuştunuzu hissediyorsunuz (biraz abartım mı acaba?)

Sin'i oynayanlar için Ritual'den nefret edecek çok sebep vardı ortada çünkü Sin henüz yayınlanmaya hazır olmadan, aceleyle çikanılmıştı piyasaya ve bitmek tükenmek bilmeyen bugları sayesinde oyun severlere acı çekti. Zira oyun da, bir kenara atılıp unutulacak cinsten değildi. Bu kez ise oyun severlerin Ritual'den nefret etmek için başka sebepleri var. Çünkü oyun severler sevgili Julie'leri ile sadice 15-20 saat geçirebilecekler. Yani toplam bir gün bile değil. Düşünebilirsiniz, hayatınızın kadınını bulmuşsunuz ama onunla toplam bir gün bile birlikte olamıyorsunuz. Sanırız Ritualdeki eillerindeki materyalin farkındalar ve Add-on paketleri ile ayrı bir ticari başarı kazanma amacındalar.

Oyunun ara yüz konusunda biraz tatsızlık çıktı. Şahit olabilirsiniz çünkü Julie aynı anda iki elinde iki ayrı silah taşıyabilecek nadir kadınlarından biri ve bu silahlardan seçim işi hızlı bir çatışma anında sorun yaratıyor. 6 kategoriye ayrılmış silah ve mühimmat için her kategorinin de kendi içinde seçenekleri var. Yani aslında Half-Life'daki inventory sistemine benziliyor. Ancak seçtiğiniz silahı hangi ele almak istiyorsanız, mouse'un o tuşuna basmanız gerekiyor. Yani sağ el için sağ tuş, gerisini yazdırın bana. Orta el için orta tuşa basanızıza çok gülerim haberiniz olsun.

Yaratıkların yapısı zekası hiç fena değil ve Tomb Raider'daki yarasalardan veya ayılardan



sında otomatik olarak önündeki engellerden tırmanması, iplerle merdivenlere atlayıp, sallanması inmesi çıkması gibi özellikleri söylebiliriz. Küçük ayrıntıları gibi gelse de, bu ufak ayrıntılar yüzünden sadece beş adım ötedeki bir platforma atlayamadığınızı ve karşı tarafa geçmek için iki büyük saat yarasalarla, ayılarla, kaplamlara, pirhanalara ve hatta kangurularla falañ ateþ edip, arada da, insanlığın vahşi genişlemesinden kurtul-

gerçekten tüketmekten daha kolay bulacağınız, tepeden geçen bir halata bacaklarınızı dolayıp komandolar gibi karşılıkla gelebildiğiniz gördüğünüzde...

#### İsırma arzusu

Grafiklerin, bol renkli ve olabildiğince yumuşak olduğunu belirtmemeye gerek yok sanırım ama yine de uyarmakta fayda görüyorum ki, oyunda görüşünüz bütünlük bayanlar uzun bacaklı ve diri

daha akıllı oldukları da kesin. Zaten oyunda yüzlerce binlerce yaratık çeşidi yok. Topu topu 12-13 düşman çeşidi ile karşılaşacağınız ki hepsi de kendine özel saldırları, savunma stilleri, yapay zeka scriptleri bulunduğuundan oyundaki her yaratık aynı şekilde saldırmayacak size

#### Bütün notlar feda olsun sana Culim

Heavy Metal için not verirken hem profesyonel kriterlerimi hem de açıkçası biraz duygularımıza kattık işin içine ve biraz da bizi Lara'nın tekeinden kurtardığı için Julie'ye kıyak geçmek istedik ve siz beğenseniz de beğenmesiniz de biz Heavy Metal F.A.K.K. 2'ye Klasik ödül vermemi uygun göründü. Zaten oyun hızlı ve sorunsuz oynanışı ile yeni cıtalamış parkelerin üzerinde yün çorapla kaymaya benzer bir his yaşatıyor oynayan üzerinde (off, bu benzetme yüzünden kimse ayağı bacağı kırılmasa bar). Oyunun atmosferinin de kahramanın karizması sayesinde ne kadar sürükleyici hale geldiğini anlatmamıza gerek yok sanırım. Son sözümüz şudur: LARA! Arkanı dön ve çıkış, istenmiyorsun artık!

Cem Şancı

LEVEL KARNESESİ

#### Grafikler

Lara'nın yumuşak tekeline son veren oyunda grafikler mükemmel değil belki ama gözlerini Julie'den alamayacağınız.

#### Ses ve Müzik

Karakterlerin özellikle de Julie'nin sesine ağık olmazsınız. Ses efektleri oyunuza karakteristik havasını tamamılıyor.

#### Oynamabilirlik

Bazı bilmecelerin hangi akrobatik hareketlere şeylebileceğini düşünmeden fazla derdiniz olmayacağı gibi.

#### Atmosfer

Orada olimak, Julie'ye sanılmak onu öpmek, öpmek, öpmek isteyebilirsiniz. Oyun sizin başlayacaktır.

## LEVEL Notu

91

Lara'nın lahitini ele geçireceğinizi güvenen Julie'nin, oyuna katkıda karizma eğrisi inceleyelim.

**Minimum:** Pentium II 300, 64 MB Ram, 3D Ekran Kartı,

**Önerilen:** Pentium III 500, 128 MB Ram, 3D Ekran Kartı

**Grafik Destek:** Max 1600x1200, 32 Bit Renk

**Mulplayer:** Yok

**PSX Versiyonu:** Yok

# KISS : PSYCHO CIRCUS • THE NIGHTMARE CHILD

Bir rock grubu oyun konusu olursa...

**Yapım:** the third law

**Tür:** FPS

**Web:** [www.thirdlaw..com](http://www.thirdlaw..com)

**Y**azılık anayasasının 8. maddesine göre, tatil yapmış yazarın konuşmaya ve sitem etmeye hakkı yoktur. Bu durumda da bana Bodrum'u unutup, paşa paşa yazmayı yazmak düştü. Kaldı ki, zaten şuna da yaptığımda aslında tatillerin en güzellerinden bence... }

Hmm, bir bakalım. İsim gayet uzun: KISS: Psycho Circus-the Nightmare Child. Biraz daha yakından bakarsak ismin üç ayrı kısımından oluşduğunu görürüz. Bunlardan KISS, bilmiyorum kaçınız biliyor ama oyuna ismini veren bir rock grubu. Psycho Circus ise bu gruptan esinlenerek yapılmış bir çizgiroman serisi. Dolayısıyla oyunumuz temelde bir çizgiromanın dijitalleştirilmiş hali. Nightmare Child ise oyunun en büyük ve en son düşmanımız.

İşte oyuna başladığınızda sizden bu 4 varlıktan birini seçmeniz istenir. Psycho Circus çizgiromanının hayranları karakterlere aşina olduğundan çok daha rahat bir şekilde seçim yapabilecektir. Her ne kadar her karakterin farklı özelliklerini ve kendine özgü silahları olsa da sizden istenen seçim, tüm oyunun kaderini etkileyecik bir seçim değil. Çünkü oyunun gidişatı gereği ister istemez tüm karakterlerle tüm bölümleri oynamacağınız Onemli olan hangi sırayla oynamak istemeniz. Hoş, her karakterin oynandığı dünyaların zorluk seviyesi de aynı olmadığından size tavsiyem Starbearer, Beast King, Celestial ve Demon sırasıyla oynamanız. Böylece oyunun önceden hazırlanan ve gittikçe zorlaşan senaryo yapısına da uymuş olursunuz

Ama tabii ki, isteyen kilik yapıp daha farklı bir sırayla başlayabilir. Ee, peki

bu minik Tanrıçıkları daha yakından tanımk isteyen yok mu?

- The Starbearer: Sü elementinin tanrısi olan bu avatar gücünü ruhun ve duyguların en derin kuyularından alır. Herhangi birinin kalbine tutkulu bir aşk da verebilirken, onu ölümçü bir zalimlikle de yükleyebilir.

- The Beast King: Gücünü topraktan alan bu avatar herkesin içinde gizli yatan vahşi hayvanı kontrol eder. Hayvansal içgüdüler onun için zekadan da,

duygularдан da daha önemli olduğu için herhangi birisine karşı acıma veya zalimlik besleyemez ve tamamen içgüdüyle yaşar.

- The Celestial: Evrendeki denge prensiplerini kendine prensip edinmiş bu avatar, sevgili kozmosun super harmonisini temsil eder. Oylara her yönünden bakar ve her zaman tarafsız ve tutkusuzzur. Elementi ise havadır.

- The Demon: Ateşin, kanın, gölgenin ve şimşeğin avatarı olan Demon'un yapıtışı oğ, terör ve insan ruhunun karanlık tarafıdır. Ama tüm bunlar aynı anda da yaratmak demektir, çünkü ölüm beraberinde her zaman yaşamı getirir.

Oyundaki her avatarın 2 tane kendine özgü super silahı, bir tane yakın saldırı silahı, bir tane menzilli silahı var. Bunlar gizlice arka planda varolmakla meşgul olup evrenin her türlü dengesini sağlarlar. Ta ki, "kabus kralı"nın sonsuza kadar yok olmadan hemen önce güçlerini ve tohumlarını bir çocuğa aktardığını Madame Raven adlı çingene ve büyüğün bir kadın fark edene kadar. Böylece tekrar eski günlerdeki gibi 4 elder geri çağrırlar ve eski kuvvette rine kavuşup bu "kabus çocuğu"nun yok edilmesi istenir.



## Beni KISSer misin?

Oyunun geçtiği evrenle çizgi romanın evreni aynı. Yani biraz karanlık, puslu, gizemli ve biraz da büyülü bir evren. Bu evreni her türlü dengesizlikten koruyan 4 tane "elder" denilen yan tanrı varlığı var. Bunlar gizlice arka planda varolmakla meşgul olup evrenin her türlü dengesini sağlarlar. Ta ki, "kabus kralı"nın sonsuza kadar yok olmadan hemen önce güçlerini ve tohumlarını bir çocuğa aktardığını Madame Raven adlı çingene ve büyüğün bir kadın fark edene kadar. Böylece tekrar eski günlerdeki gibi 4 elder geri çağrırlar ve eski kuvvette rine kavuşup bu "kabus çocuğu"nun yok edilmesi istenir.

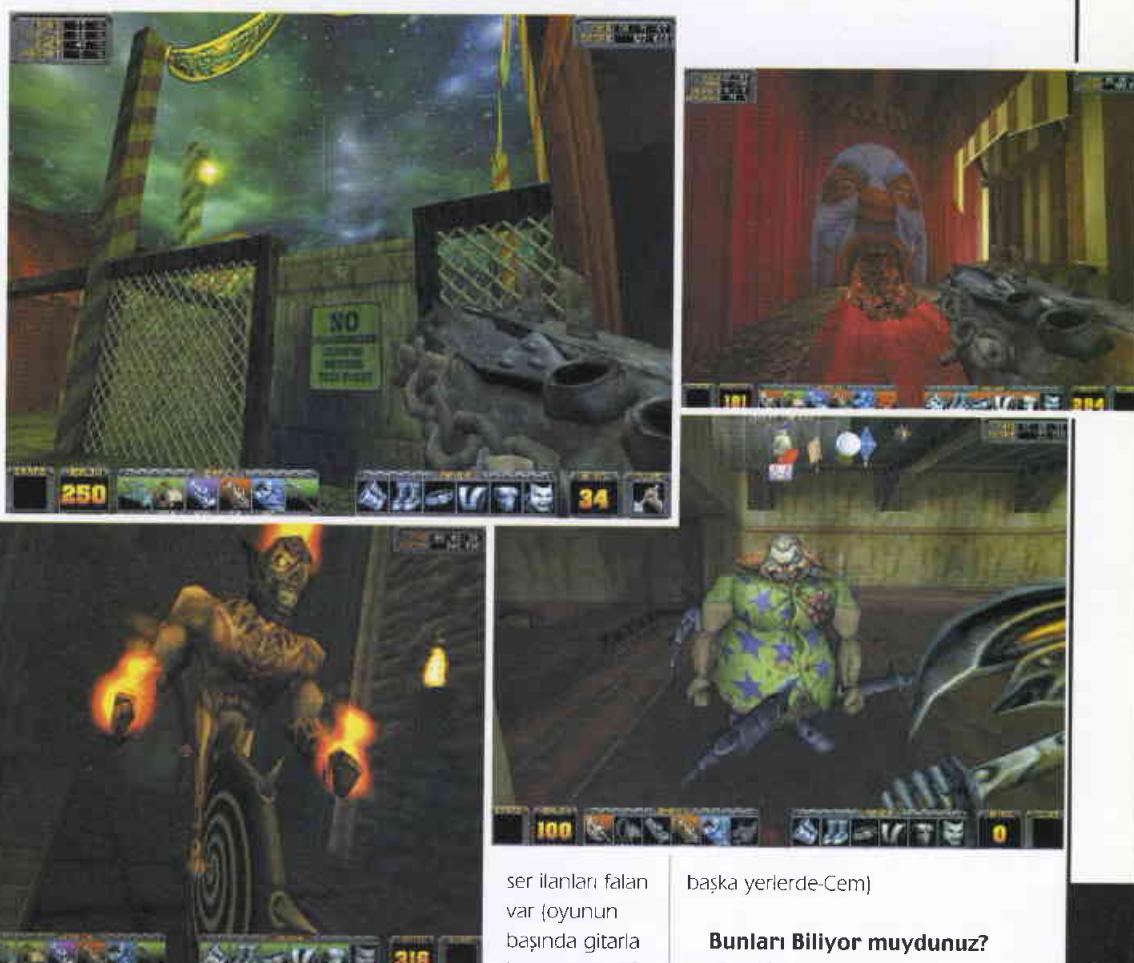


hi var. Ama bunların haricinde karakterler arasında oyle ahım şahim bir farktan bahsetmemiz ne yazık ki mümkün değil. Tabii bu avatar seçimini yaptıktan hemen sonra oyle süper bir tanrı olarak oyuna başlamıyorsunuz. Sıradan bir insanken tüm silahları ve sizi gerçek bir avatar'a dönüştürecek tüm zırh parçalarını tek tek, bölüm bölüm toplamak zorundasınız. Bir avatar'ı oluşturmayı başardıktan sonra ise diğer avatar'a geçebilirsiniz.

### Koşun, KISS'tırdım!

Oyunu başladığınızda göreceğiniz gibi Level dizaynı olarak diğer tüm FPS'lerden fazlası yok, eksiği var. Çünkü sevgili oyunumuz 21. yüzyılda olmamızra rağmen neredeyse sadece ilerle, anahtarları bul, kapıları aç, öldür şeklinde tasarım edilmiş. Hoş kimi zaman oldukça bir action'lık kazansa da (bazen ufak bir odanın içinde 6-7 tane düşmanla savaşmak zorunda kalabiliyorsunuz) düşünSEL kısma pek bir ağırlık verilmemiş. Düşmanının türü konusunda ise söyleyebilirim ki açıkçası beklediğimden daha azlar. Her ne kadar yapay zeka iyi olsa da (pusu kurma, kaçma, saklanma) düşmanlar arasında çok büyük farklar olmaması ve devamlı aynı yaratıkları kana bulmak bir süre sonra doğal olarak monotonluğa neden oluyor.

Oyunu ilk çalıştırıldığında dikkatimi çeken ilk şey grafikleri, konusu, müziği falan değil de hızı oldu. Çünkü PLL-500, 64 ram, 32MB Ultra TNT2'li bir makinede oynamama rağmen 1600x1200 çözünürlükte 32bit grafik derinliğinde ve tüm detaylar açıkken sorunsuz oynamayı başardım (makinenin bir çoğunuza从inden iyi olduğunu biliyorum, ama yukarıdaki şartlarda bir FPS için bu özellikler yetersizdir, şartlıca olan bu koşullarda neredeyse hiç sorunsuz oynamış olmam (load süreleri hariç tabii)). Bunu da sanırım LithTech motorunun daha gelişmiş halinin kullanılmasına borçluyuz. Tamam belki tüm zamanların en iyi grafiklerine sahip bir FPS değil, ama emin olun ki



bu motorla oldukça hız kazanmış oyun. Üstelik detay ayarlarıyla bir çok PC'de oynanabilecek bir hızda getirebiliyorsunuz.

### Once KISS'ın ateşe soğanları kavurun!

Gelelim diğer gözümüze çarpan ayrıntılar. Bir kere ekran dizaynı çok iyi. Hiç bir karışıklıkla neden olmadan oyun boyunca görmenez gereken her şey bir şekilde ekranda gözükmektedir (tüm inventory, enerjiniz, merminiz, aldığından ve almadığınız tüm zırhlar ve silahlar vs.). İkincisi, multiplayer'a verilen degersizlik. Sadece 4 harita ve kısır bırakılmış seçenekler multiplayer oyununa girmemizi engelliyor. Üçüncü, kimi yerlerde kararan ekran oyunu oynamamızı çok zorlaştırıyor (boyle durumlarda ateş ederken kınamlınlardan çıkan anlık parlaklığını kullanabilirsiniz). Ayrıca her bölüm başlarken Madam'ın görevi anlatması ve o bölümün bazı yerlerini biraz göstermesi hoş bir ayrıntı bence. Öte yandan KISS hayranlarının hayal kırıklığı yaşayacağı ve sevineceği yerler var. Bir kere oyun boyunca bir çok yerde KISS'in posterleri, kon-

ser ilanları falan var (oyunun başında gitarla bateriyi bile görebilirsiniz).

Ama esas önemli olan oyun boyunca karşınıza çıkan müzik kütüphanesinden KISS'in en güzel parçalarını dinleyebilmeniz. Maalesef ki oyunun genel müzik açısından tam bir serinleme demek olan bu parçalardan çok fazla yok, ve hepsini dinleyemiyorsunuz, ama kaliteli yapılmış parçalar.

Sonuç itibarıyla KISS: Psycho Circus: The Nightmare Child harbi sağlam, dolu dolu bir FPS'den çok supernatural bir dünyada geçen daha çok yaratık öldürme üzerine kurulu, hafif karantik hafif de müziksel öğelerle bezenmiş kalitelidenden çok zaman geçirilebilir diyeboleceğim bir FPS. Aramızda KISS hayranı varsa, eminim ki oyunu alacaktır. Ama diğerleri için yazın bu sıcağında en büyük tavsiyem ya diğer sayfalardaki oyunlar olacak, ya da kızgın kumlardan serin sulara atlarken ki hissedilen coşkun duyular. (Diyorum ben sonra kızıyorum, bu adamın (Gökhan) aklı

başa yerlerde-Cem)

### Bunları Biliyor Muyduğunuz?

Bir Gökhan&Batu veya Batu&Gökhan yazısında, adı önce yazılan yazıyı yazmıştır.

**Gökhan & Batu**

### Grafikler

Gerçi hiç biri sanat eseri değil, ama hepse tamamen edici ve en önemlisi hızlı. Kimi zamanlar oyun içi lütfen karmasına iy olurdu.

### Ses ve Müzik

Eğer oyun içinde çalan KISS parçaları olmasa müzik ve efektler hakkında söyle çok şey söyleyemezdik.

### Oynamabilirlik

Oyunu çok hızlı bir şekilde öğrenilebilirsiniz. Zaten diğer FPS'lerden çok farklı yok. Ustalık tutorial da kolay.

### Atmosfer

Kendi karantik dünyası, olağanüstü öğeleri ve kimi zaman ilginç fikirleriyle güzel bir atmosfer.

### LEVEL Notu

KISS sevdeleri kimi kaldırın, diğerlerin bir adım geriye lütfen. Üçlüsü motoruyla yaratabileceklerine güzel bir ömür.

**LEVEL KARNESSI**

**75**

**Minimum:** Pentium 300, 64 MB bellek, 32MB sabit disk, 8 hizli CDROM

**Önerilen:** Pentium III-500, 64 MB bellek, 600 MB sabit disk, 8 hizli CDROM

**Multiplayer:** 8 kişi

**Grafik Desteği:** 16/32/64/128/32bit

# JETBOAT RACING

İstinye yarışlarında su motorlarına alışık.

**Yapım:** fiendish entertainment

**Tür:** yarış

**Web:** [www.fiendishentertainment.com](http://www.fiendishentertainment.com)

**S**iz hiç yetişmeyen bir derginin yazarlar üzerindeki psikolojik baskıyı bilir misiniz? Düşünün kù, tüm derginin çoktan matbaaya verilmesi gerekken bir tarihde, ayın 23'ünde, ben daha bir yazının ilk satırlarını yazıyorum. İşin komik tarafı, aynı konumda sadece benim olmamam. Yazarların en az yansısı şu anda derginin sadece geç çekmaması için gece-gündüz çalışıyor; aksi halde çok geç çıkacak çünkü. Tabii kaybedilen her üç gün 2000 okuyucu demek. Gerçi bu nü hiç bir şekilde anlayamıyorum, ama nedense ayın birinde dergiyi rafalarda göremeyen okuyucu hemen başka bir dergiye yöneliyor. Hayır arkadaş, bu dergi iki gün geç çıktı diye başka bir dergiyle yeri doldurulabilecek bir magazin dergisi değil. Eğer kapakta Level yaziyorsa, başta yazı işleri müdürlümüz olmak üzere herkes o isim için varını yoğunlu ortaya koyuyor demektir. Benim Level okuyucusu sıfatını vereceğim kişi, elindeki dergiyi 2 ya da 3 güne dekseki kişi değildir. Level'in havasını solumak, zamanından bir parça çalışmaya benzer dersem inanın size edebiyat yapmış olmam. Hem olsam ne yazar, demek istediklerimi tam olarak ifade ettikten sonra..

Peki nasıl oluyor da oluyor, böylesine çalışmamıza rağmen bu dergi geç çıktı? İşte bu önemli sorunun yanıtını başka bir yazıda vereceğizdir sevgili okur, dilerken şimdilik oyun dünyasının derin sularındaki batık bir yarışı çkartılmış su üstüne, ama ismi ne araba olsun ne motosiklet, kısaca ve sessizce jetboat diyelim, ne kadar gürültü çıkarttığını bilmeden!

### denize kùsmek?

Gerçekten yarış piyasasına bakınca ve özellikle önlümüzdeki bir kaç ayda gelecek bir yılın yarış oyununu da hesaba katınca Jet-

boat Racing tüm oyuncular için farklı bir çevre olacak, çünkü adından da belli olduğu gibi oyunuzda sürat motorları üzerindeki Japon çizgofilm karakterlerini yarıştırıyoruz (tamam burası belli olmuyor.).

Oyuna geçtiğinizde göreceksiniz ki arcade ve time trial diye iki tane mod var. Bunlardan Time Trial'de belirlenen sürede üç tur atmanız istenirken, Arcade'de üç tur içinde diğer botları geçip birinci olmanız isteniyor. Oyuna başladığınızda göreceğiniz ilginç özellik, aslında çok doğal olarak herhangi bir şekilde sınırların olmaması. Ama her ne kadar çizilmemiş olsa da takip etmeniz gereken bir yol var ve bunu haritadan görebilirsiniz (eğer yoldan çıkar ve 5sn. içinde geri dönmezseniz oyundan biter). Oynarken en çok



Toplam seçebileceğiniz 6 karakter ve 3 pist var (yalnız bunların bir kısmını öncelikle yarışlarda başarılı olup açmalısınız). Her karakterin kendine özgü bir motoru ve güç, çeviklik, hız olmak üzere 3 özelliği var. Pistlerin ise her biri

newcomer-master-ace olmak üzere üç zorluk seviyesi var. Zorluk seviyelerinde pistin şekli aynı ama karşınıza çıkan engeller ve adacıkların şekilleri ve yeri farklı. Ayrıca her pisti gerisin geriye de gidebilirsiniz.

### denize sevmek!



dikkat etmeniz gereken her turda 6-7 tane olan ikili dubaların arasından geçmek. Aynı engelli koşudaki gibi, her birinin ortasından geçmelisiniz. Eğer üç kere geçmezseniz (üç faul yaparsanız) oyunu kaybetmiş sayılırsınız. Arcade modda faul yapmak bir şey değiştirmiyorken, time trial'de her faul 10 sn. ekliyor sürenize. Neysse ki yaptığınız faulleri, dubaların arasından dört kere üstüste geçerek geri alabiliyorsunuz. Onun haricinde oyunda motorların turbo özelliği bulunuyor. Buna hız çizelgenizin altından görülebilirsiniz. Her turboya bastığınızda oradaki bardan 3 nokta azalır, her iki dubanın ortasından geçtinizde 3 nokta artar.

Oyunda dikkat etmeniz gereken en önemli şey jet'inizin ve turbonuzun kullanma stili. Öncelikle bunu bir hız motoru olduğunu unutmayın. Viraj almak isterken gaz vermek zorunda olduğunuzu, elinizi gazdan çektiğiniz zaman yüksek sürtünme yüzünden hemen duracağınızı unutmayın. Virajları alırken turboyu kullanmanız çok akıllı olacaktır, böylece hem dönmeden dolayla olan hız kaybını azaltır hem de keskin bir viraj alabilirsiniz.

Rakiplerinize ise diğer yarışlarda gördüğünüz rakiplerden daha hızlı ve köksötürücü olacaktır.

### Alternatif

#### Power Boat Racing

Sayı/Puan Hızlıran 98/100

Öyle ki çok rahat bir şekilde gelip size vurup, siz oyundan dışarı çıkmak veya dubalardan geçmenizi engellemek gibi pıstlere bulasabilecekler. Ayrıca hiç birini de açık farkla geçmeniz pek mümkün değil, bayağı iyi yarışıyorlar çünkü.

Jet Boat Racing, bu aralar farklı bir tat arayanlara, hiç Jet Ski yapmadan olanlara, ya da bu yaz denize hasret kalanlara öneririm, ama bana kim neyi önererek bilemem.

- Gökhan & Batu

### Grafikler

Grafikler 3D olarak güzel yapılmış. Her ne kadar farla efektlere gerçekçi olsa da, otomatik olarak canlı yapılabildi.

### Ses ve Müzik

Açıkçası şanslı bir şekilde, sesler şu ana kadar gördüğüm en güzel 3D ses düzeyine sahip.

### Oynamabilirlik

Diğer yarışma oyunlarına benzemediği için alımı biraz çok zaman alıyor. Zorluk ise kesinlikle siz tatmin edecek.

### Atmosfer

Oyunun en iyi kısmı olan ses efektleri atmosferin etkileyici olmasını sağlayamıyor.

### LEVEL Notu

Artık teknelleri: oltayın bir şey söylemek istiyorsanız bir radardan bakın dem. Yaz alımı: sizin hakkında denizin görünürlüğüne bile nöf oluyor.

Minimum: Pentium 233, 16 MB bellek, 60 MB sabit disk, 8 hızlı CDROM

Önerilen: Pentium 350, 64 MB bellek, 60 MB sabit disk, 16 hızlı CDROM

Multiplayer: Yok

Craftik Dostluk: 1280X1024

# WARLORDS : BATTLECRY

Görmeyeli bir hayatı değiştireceksin...

**Yapım/ Dağıtım: SSI**

**Tür: RTS-FRP**

**Web: www.ssi.com**

**H**er gün onlarcası açılıp onlarcası kapanan internet cafeler gösteriyor ki, bağlantı hızı düşük bir ülkenin multiplayer'a hasret çocuklarıyız. Eskiler "ne sihirdir ne keramet, el çabukluğu marifet" demişler (Eskiler dediğimiz de aslında biziz yani, yanlış anlamayın, inanmayan bu ayki Level resmine bakın, ellî sene önce bu lafları ediyorduk!). Doğruymuş; Baldur's Gate, Heroes 3 gibi birkaç sağlam FRP ve turn tabanlı strateji dışında son bir iki senenin en çok akılda kalan ve en çok oynanan oyunları hep FPS'ler ve RTS'ler arasından çıktı. Starcraft'ın üzerinden yıllar, Counterstrike'ın üzerinden aylar geçti, ama hala multiplayer tercih sırasında en baştalar (Diablo 2'yi hiç karıştırmayı, o, o

bır fenomen, bir hastalık, bir salgın, kötü bişi !). Bu hız dalgası, kimi eski oyunların da evrim geçip değişmelerine yol açtı. İşte meşhur Warlords serisi, kim derdi ki son oyun turn tabanlı strateji yerine bir RTS olup çıkacaktı?

Warlords: Battlecry, ilk bakışta

Warcraft'ı andırıyor. 2D olarak dizayn edilmesi uygun olmuş derim, çünkü Star Wars : Force Commander gösterdi ki uzayda geçmeyen 3D stratejile re henuz hazır değiliz. Hem makineyi zorluyor, hem de oynanabilirliği oldukça düşürüyor. Zaten Warlords : Battlecry bu haliyle standart RTS'lerden biraz daha kompleks bir oyun yapısına sahip, gereksiz zorlukların ale米 yok!

Oyunda seçebileceğiniz dokuz adetirk bulunuyor. İnsan, barbar, orc, high elf, wood elf, dark elf, mina-



taur dwarf ve undead orduları. Yükleme esnasında her iirkin özeliklerini ve güç, çeviklik, zeka ve karizma puanlarından hangilerinin yüksek, hangisinin düşük olduğunu öğrenebilirsiniz. Irklarda bu kadar çeşitlilik olması çok iyi de ne yazık ki yaptıkları binalar ve ürettikleri birlikler arasında çok çok büyük farklar bulunmuyor. Starcraft'taki gibi irkların oyun tarzlarının bile farklı olmasını beklemiyordum doğrusu, ama en azından Age of Empires 2'den daha başarılı bir sistem görmemiz gerekiyordu. Neyse ki ordu kumanдан olan hero'nuzu istediğiniz gibi geliştirme imkanı sağlayarak oyunu sıkıcılıktan kurtarmışlar

## DERS 1 : İLERİ YÖNETİCİLİK TEKNİKLERİ

Hero konusunu ayrıntılı bir şekilde anlatmak gerekiyor, çünkü

oyunun hem diğer RTS'lerden ayrılan yanı, hem de en önemli noktası bu. Hero, sizin hayatınızın pahasına korumanız gereken adamınız, çünkü özelliklerini saymakla bitmiyor, öncelikle bir ordu komutanı olarak çevresindeki birliklere bonuslar sağlıyor. Hero'yu seçip "R" tuşuna bastığınızda çevresindeki etki alanının sınırlarını görsüsunuz. Bu alan içindeki tüm birliklerinizi başının üzerinde bir ışık yanacak ve özellikleri gelişecektir. Hero'nun bir diğer önemli yeteneği,

vunma pozisyonuna geçmiş olursunuz. Sıkı bir savunma sonrası bir kontra-atak isabet olabilir, çünkü yapay zeka genel olarak top-lan-saldır taktikini uyguluyor.

## DERS 2 : MUHASEBE VE KAMU HİZMETLERİ

Hero'nuzun yetenekleri bununla da bitmiyor, tipki bir işçi gibi temel binaları da inşa edebiliyor. Ama onu diğer adamlardan ayrılan son ve belki de en önemli özelliği "convert". Oyunda tüm madenleri ya da binaları convert edebiliyorsunuz. Bu işlem için madenin/binanın yanına gidip belki bir süre convert işlemini tamamlamasını bekliyorsunuz. Madenler altın, taş, kristal ve metal sağlıyorlar. Convert edilmiş bir madenden otomatik olarak kaynaklar akmaya başlıyor, yanı diğer oyunlardaki gibi diizi dizi işçi üretmenize gerek yok. Yaptığınız işçileri yalnızca convert edilmiş madenlerin içine sokmanız yeterli. Bunu yaptığınızda kaynakların daha hızlı arttığını göreceksiniz. Ayrıca düşman binalarını convert ederek hazırla konabilirsiniz, ancak dikkat edin, aynı şey sizin de başında gelebilir. Oyun başında çabucak bir tur atarak yakınlarında tüm madenleri convert edip üretim artırmamanızı şiddetle öneririm, tabii pikniğe çıkan düşman



garnizonu ile karşılaştırmamaya özen gösterirseniz, Birlikleriniz içinde hero'nun dışında tek convert yeteneğine sahip olanlar generaller, ancak bir general üretmek o kadar da çabuk bir iş değil. Yalnız campaign'de bazı bölümlerden önce yanınızda convert yeteneğine sahip kumandanlar katılıyorlar.

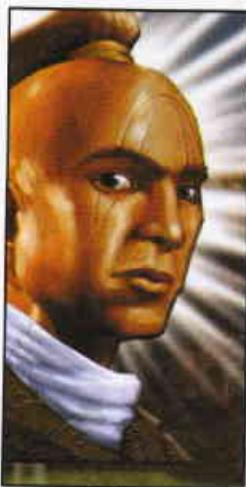
### DERS 3 : STRATEJİK EKONOMİDE KAYNAK İDARESİ (?!)

Her ilk gelişmekte olan ağırlıklı olarak belli kaynaklara ihtiyaç duyduğu için rakibinizin önemli kaynaklarını bilip, saldırı planınızı buna göre yapmalısınız. Oyununda bir madene saldırısınız yok olmuyor, onun yerine bir sureliğine kullanılmaz hale geliyor. Ayrıca madeni kullanılmaz hale getirdiğiniz anda rastgele bir miktar kaynak kazanırsınız. Rakibinizin en çok ihtiyaç duyduğu madeni çökerterek hem onun yavaşlamasını sağlayabilir, hem de bir miktar gelir elde edebilirsiniz.

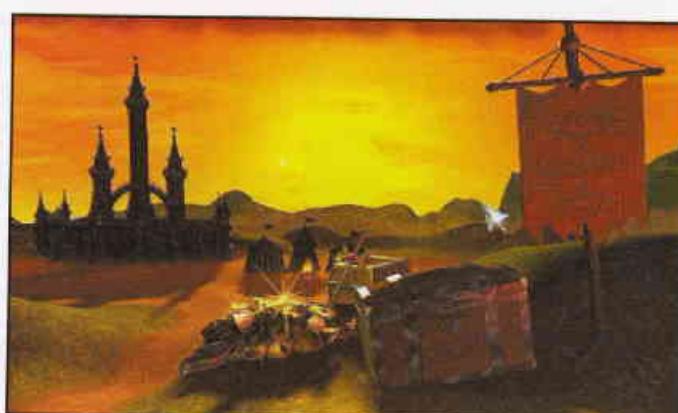
Bir bölümü oynamadan önce size verilmiş belli bir ordu puanı ile kendinize ekstra birekler alabilirsiniz, ancak önce bahsettiğim gibi bir kumandanı seçerseniz bu ordu puanınızın neredeyse tamamına mal olur. Yine de buna değer derim, çünkü experience sistemi sayesinde bu karakterlerin canlı çıktıları her savaş sonrasında yetenekleri de gelişiyor. Eğer bu tip özel bir karakteri kaybederseniz sizin adınızda savaşçı ölenler için yapılmış mezarlıkta oyuncunun sonuna kadar görülüyor.

### DERS 4 : YÖNETİM BİLİŞİM SİSTEMLERİ

Oyun kontrollerinde standart bir RTS'ye göre büyük yenilik olmasa da, çeşitli tuş kombinasyonlarıyla verebileceğiniz pratik komutlar biraz geliştirilmiş. Orneğin



F1-F8 tuşlarını büyülerde kısa yol olarak atayabilirsiniz. Starcraft'ta olduğu gibi "Shift" tuşuna basılı tutarak ard arda birkaç emir verebilirsiniz. Diyelim ki bir noktaya yöneltilmişiniz birliklerinizin arada başka bir noktaya uğramaları gerekiğini fark ediyorsunuz, bu durumda "Alt" tuşuna basıp o noktayı işaretliyorsunuz. Birlikler ilk aldıkları



giniz 13 adet farklı "victory condition" bulunuyor. Örneğin yalnızca eșit ordu puanı ile binasız bir meydan savaş yapabilirsiniz, ya da en kısa zamanda en çok parayı kazanmak üzerine bir oyun kurabilirsiniz. Multiplayer için tasarlanmış en mantıklı seçenek ise bence "handicapping".

Yüksek level bir hero'ya sahip oyuncunun diğerlerini rahat ezeceği düşünülerek eklenmiş bu seçenekte hero'nuzun gücü ile ters orantılı ordu puanı alırsınız. Yani hero'nuz gürsüzse oyuna daha fazla bireyle başlıyorsunuz.



beğendiniz ki? Dedim ya Diablo 2 tüm değerlendirmelerin canına okudul) ve karakter animasyonları ile kaptırıp oynayabileceğiniz bir oyun. Simdilik başlıca rakibi AOE II: Conq'un tarihi havası yerine biraz daha FRP'ye dönük bir oyun arıyorsanız Warcraft III'ye kadar sizin idare edebilir. Ustelik eski Warlords serisinin de hatırlı var. Çok standart olacak ama akıma "meraklısına" dan daha uygun bir kelime gelmiyor. İlgi duyuyorsanız alın da arkanızdan ağlmasın!

Batu&Gökhan



komutu uygulamadan önce arada işaretlediğiniz yere bir göz atıyorlar. Eğer bir seçili grupta hızla farklı birimler varsa hepsi en yavaş olana ayak uyduruyorlar. Bu da acil yardım ya da kaçış gerektiren durumlarda büyük bir dezavantaj tabii. Çözümü var, "Ctrl" tuşu ile her birliğin maksimum hızda hareket etmesini sağlayabilirsiniz. Ancak adı her ne kadar RTS olsa da, oyunu durdurup, emirlerini verip oyunu tekrar başlatmak gibi bir seçenekiniz de var. Eee, dedesi turn tabanlı olsa oyun biraz büyüklerine çekiyor demek ki...

### DERS 5 : TİCARI İLİŞKİLERDE DENEŞİM UYGULAMALARI

Benim en çok hoşuma giden, multiplayer oyun için yapılan yenilikler oldu. Meselea Heroes 1 oynarken hep maden değişim tokusu yapabilemeye isterdik, kismet bugüneymiş. Warlords : Battlecry'da diğer oyuncularla elinizdeki kaynakları değişim tozu edebilme imkanınız var. Tabii sizin elinizdeki kristalleri yollamanıza karşı beklediğiniz altnın gelmediği durumlar da olabilir. Bu nedenle oyunu internet üzerinden ya da modemle değil, network bağlantısı ile oynayın, diğer oyuncuların sizin "etki çemberiniz" içinde olmalarına ve olası bir ticari anlaşmazlığa karşı Microsoft'un yeni işkili, ergonomik levellerinden kullanılmaya özen gösteriniz.

Multiplayer için ayarlayabilece-



### DERS 6 : KALİTE KONTROL İŞLEMLERİ

Son bir tavsiye olarak ana binizi gözünüz gibi koruyun derim. Çünkü sahip olabileceğiniz maksimum birek sayısını (Warcraft'taki farm ya da Starcraft'taki supply depot gibi) ve maden miktarını belirliyor. Ana binalar beş kattan oluşuyor ve her kat size yeni birekler ya da binalar yapma imkanını veriyor. Bu bina saldırına uğradığı anda -ki genellikle ilk saldırılan o oluyor- duruma anında müdahale etmez ve binayı kaybederseniz tekrar onca kat çırakna kadar birek üretemiyorsunuz ve bu sizi çok fazla yavaşlatıyor.

Warlords : Battlecry, çok iddiyat bir RTS değil, ancak oyuncuya kendi karakterini geliştirme olanağı sunması ve kesinlikle kötü denemeyecek grafik (Açılış demosunu beğenmeyebilirsiniz, ama söylemeyen Diablo 2'nikilleri izledikten sonra kaç oyunun demosunu

LEVEL KARNESSI

#### Grafikler

Kafa karıştırmıyor. Ustek karakterlerinin boyallanınca orantılı olması artı puan getiriyor.

#### Ses ve Müzik

Binaların ses efektlerini beğendim, ancak bireklerin sesleri yetenek kadar cesitli değil.

#### Oynamanabilirlik

Kontrollerin kolaylaştırılmış olması ve büyülere kısayol tuşları atanması takdir edilisi.

#### Atmosfer

FRP'lerde biraz olsun ilginiz varsa hoşuna giticektir. Demolar grafik kalitesi olarak başarıyı sağlıyor.

## LEVEL Notu

72

İşte analiz: Oyunada pek fazla alternatif yok, deneme AD RTS'ye kıyasla alıcı olmaz ve eğlenceli.

**Minimum:** Pentium 300, 64 MB bellek, 8MB sabit disk, 16 bit CDROM

**Önerilen:** Pentium 350-500, 128 MB bellek, 8GB sabit disk, 16 bit CDROM

**Multiplayer:** 3 kisi

**Grafik Desteği:** 1600x1200 32bit

#### Alternatif

#### Dark Omen

Sayı/Puan Nisan 98 80/100

# BANG! GUNSHIP ELITE

Tatsız tuzsuz, bol makyajlı bir arcade daha...

**Yapım:** Rayland Interactive

**Dağıtım:** Red Storm Entertainment

**Tür:** 3D Aksiyon

**Bilgi için:** [www.redstorm.com](http://www.redstorm.com)

**B**öyle oyunlar niye yapılır veya böyle oyunları kim oynar diye hep merak etmişimdir. Tabii 'altı üstü bir oyuncu' diye düşünen zihniyeti kapsamında alanının dışında bırakıyorum. Hayır, madem bir oyuna zamanımı veriyorum o oyuna da karşılığında bana bir şeyler vermel; beni başka diyaloglara götürmeli. Yani birazcık olsun derinlik sahibi olmalı. Özellikle bir aksiyon oyununun sürükleyici olabilmesi ve kendini tekrarlamaması için arka planda tıkır tıkır işleyen sağlam bir hikayeye ihtiyacı vardır {bence}. Sonuçta bir kez daha bir an önce tüketili hafızalarından silinmesi gereken bir oyunla karşı karşıyaydım ve 'birinin bu oyunu incelemesi gerekiyor' diye kolları sıvadım...

### Bu batağa saplandıktır bir kere...

Kontrollerin başında geçen ikinci veya üçüncü saatten sonra başka bir boyuta transfer oluyorsunuz. Bitmek tükenmek bilmenen patlamaların parlak renkleri gözlerinizi yaşlar içinde bırakıyor. Ateş için sol butona tıklayan parmağınız uzun süredir aynı konumda olduğu için artık emirleri-

nize cevap veremeyecek durumda. Ve son olarak beyiniz, etrafınızı çevreleyen kozmik çöplükten dolayı bir güzel uyuşmuş. Tasvir etmeye çalıştığım bu dünya Bang! Gunship Elite'a ait. Fransız yapımçı Rayland Interactive önlüğünüzde uzay silahlarından olmuşmuş çığın bir menü sunuyor.

### Fasa fiso bir hikaye...

Bang! Gunship Elite gözlerinizi bozana kadar gazi kaçmış aksiyonunu sürdürüyor. Oylesine bir arcade oyunu ki bellî bir süre sonra bilgisayarınızda jeton atabileceğiniz bir delik aramaya başlıyorsunuz. Arka plan hikayesi mi? Kimin umurunda? Önemli olan tek şey sizin ve savunmasız müttefiklerinizin canına okumak isteyen bir alay Skull, Demon ve Stinger isimli düşman gemilerinin yaptığı görsel şov. Kendinizi yukarıda söyledığım arkadaşlara karşı yapayalnız bulduğunuz ilk görevden sonuncusuna kadar (ki farkeden pek bir şey yok) bir an bile durup düşünmek zorunda kalmayacaksınız. Hedef almaktan, ateş etmekten, silah değiştirmekten, tekrar hedef almaktan ve zavallı 'tetik' parmağınızı çıltıtmaktan bir strateji belir-

lemeye zaman bulamayacaksınız (zaten gerek de yok). Beyniniz yerine bütün ısı refleksleriniz ve kol kaslarınız yapacak.

Hikayeye gelince, olay gelecek te geçiyor (her zaman oyle değil midir?). Siz iyi Ahrikanırına mensup bir uzay savaşçı akademisyeniniz. Ahrikanır ve diğer iyi niyetli ırklar tek enerji kaynağınız olan 'Kha' adlı mucizevi hammaddeyi korumak için güçlerini bir araya getirir. Her şey yolunda gitmekte, medeniyetiniz parlak bir geleceğe doğru sağlam adımlar atmaktadır. Derken kötü Sektar'ın pastadan pay almak istemesiyle toz pembe günleriniz bir anda kararlığa dönüşüverir. Siz de akademiden taze çıkışçı savaş pilotu olarak kendinizi bir anda aksiyonun orta yerinde bulursunuz (zaten aksi düşünülemezdi).

### Arcade severler ekran başına!

Tabii delikanlıklar döneminde zamanının çoğunu arcade salonlarında geçirmişler için Bang! Gunship Elite cesiti uzay gemileri ve 19 bölüm boyunca ağızlarının suyunu kabartacak geniş silah yelpazesи ile olağanüstü bir oyun sa-

ylabilir. Oyunun başında elinizde sadece sadık Ion Blaster'ınız olacak ama üzülmeyin; temizlediğiniz düşmanın gemilerinin arasında bıraktığı power-up'ları toplayarak daha değişik ve daha güçlü silahlar edinebiliyorsunuz. Kontroller gayet basit. Mouse'u ve klavyenin belli başlı tuşlarını ortak bir şekilde kullanarak düşmanlarınıza göz açtırmıyorsunuz. Auto-targeting ve auto-thrust gibi opsiyonları aktif hale getirdiğinizde uzaydaki hayatız biraz olsun kolaylaşır. Yani Sektar'ın işini bitirmeniz içten bile değil. Tabii bu Bang! Gunship Elite'i hafife alıbilirsiniz anlatıma gelmiyor. Bazen o kadar yoğun bir Sektar saldırısına uğruyorsunuz ki nefes almak için oyunu durdurmak zorunda kalıyorsunuz.

Freespace II gibi oyunlarda olduğu gibi görev merdivenini tırmandıkça daha karmaşık silahlarla karşılaşmak yerine önüne çıkan power-up'ları ham yaparak yeni silahlara kavuşuyorsunuz. Her zafere sonuclandırdığınız bölümün ardından yeni görevinizi anlatan demoyu izlemek gerçekten keyifli bir olay. Demolar özenle hazırlanmış ama içerik ve derinlik anlamında gayet başarısızlar. Ayrıca





gereksiz yere uzun olmaları çoğu zaman seyretmekten sıkılıp ortasında 'imdat' kolunu (Esc tuşu) çekmenize neden oluyor.

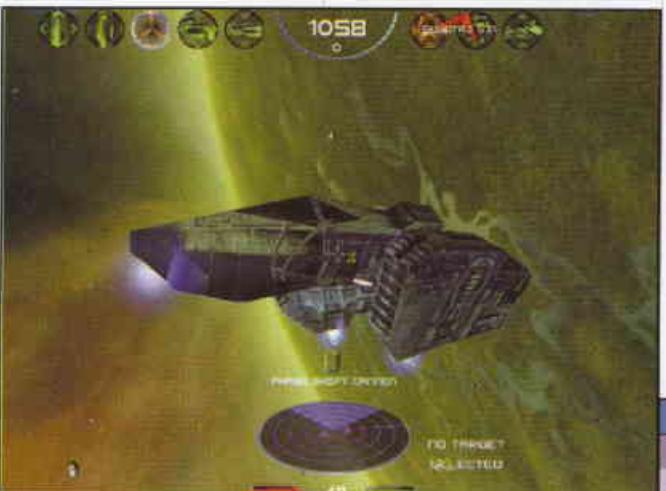
diriyor. Artık bu ses her "Ölmeye hazırlanın!" veya "Bu sefer benimsin!" deyişinde hemen arkasından "yoldaş" veya "Mr. Bond" diye



### Kötü seslendirme, klişe replikler...

Oyundaki ilginç bir olay da düşmanlarınızın basmakalip tehditlerini ve alaylarını kokpitte duyarlıyor olmanız. Galiba bütün replikleri soğuk savaş döneminde İngilizce öğrenmiş bir Rus seslen-

cümlesi tamamlayacağını düşünmeye başlamışım. Aslında seslendirme oyuncunun genelinde çok kötü. Ara demolarda size görevinizi anlatan sarhoş ve kokpit içinde yanınızı bırakmayan uyuş android gerçekten kulağınızı tırmalayacak. Neyse ki çarpışma



efektleri durumu birazcık olsun kurtarıyor.

### Gelelim grafiklere...

Ebette Bang! Gunship Elite, Star Trek: Klingon Academy'nin gerçekçi gemi ve hasar grafiklerine sahip değil ve oyundaki patlamalar abartılı poligonlardan oluşuyor olabilir ama bütün bunlar oyuncunun görsel bir şölen olduğunu gerçeğini değiştirmez. Çarpışmalar sırasında renk patlamaları gerçekten görülmeye değer. Tabii eğer monitörünüz ve ekran kartınız musaitse grafiklerin tadını çıkarabilirsiniz. Uzay ortamı hiç fena değil. Göktaşları ve gezegenler sağlam render edilmiş, perspektifin ekranınuchaına doğru deform olmasına rağmen boşlukta yüzme izlenimi gayet iyi verilmiş. Ayrıca uzay gemilerinin birbirlerine ve gezegenlere göre ölçeklendirilmesi oldukça başarılı. 1280x1024 çözünürlüğü kaldırabilen bir sisteme sahipseniz görsel anlamda keyifli dakikalar siz bekliyor demektir.

### Peki ama nereye kadar?

Yine de kafanızdaki Star Wars kavramı stratejik manevralardan oluşuyorsa, bu oyunda kafanızda göre pek bir şey bulamayacağınız demektir. Takım arkadaşlarınız olmasına rağmen (wingmen olayı) pek takım çalışması yaptığıınız söylemenem. Tabii düşmanlarınız bu tür bir çalışmanın ardından gayet güzel bir şekilde kalabiliyor. Çalışmanın odak noktası da sadece sizsiniz! Harika, değil mi?

Geminizin dayanıklılığı doğrudan kalkan enerjinize ve aldığı power-up'lara bağlı. Arada sırada göktaşlarının arkasına saklanarak takatiksel birtakım manevralar yapabiliyoruz ama düşmanlarınızın saklamacı oynamaya ne kadar tahammül edeceklerini bilmiyorum. Görevleriniz genellikle savunmasız bir gemi veya bir uzay istasyonunun korumakla sınırlı (bu oyunda derinlik aramayı, arayanlarla da konuşmayı). Nadiren çatışmadan uzak kalmayorsunuz; zaten böyle zamanlarda da hiç beklemedinizin bir lazer atışı işinizi bitiriyor.

### Alternatif

#### X - Beyond The Frontier

Sayı/Puan Aralığı 93-80/90

Oyunun multiplayer seçeneği gayet sağlam hazırlanmış. Bang! Gunship Elite, Internet üzerinden Mplayer ve MSN Gaming Zone'da oynanabiliyor. Maksimum sekiz kişilik LAN desteğini de unutmamak gereklidir. Tek multiplayer modu olan 'deathmatch' belli bir süreden sonra ister istemez kendini tekrarlıyor. Sekiz farklı haritada karşılaşabileceğinize rağmen amaç her zaman "Önune kim çıkarsa gebert" olduğu için oyun kendini tekrarlamaya mahkum oluyor. En azından sır bölüm sonunda çıkan düşman gemisi inanılmaz zorlu diye aynı bölüm bir çok kez tekrarlamaya eziyetinden kurtuluyorsunuz.

Bang! Gunship Elite'in Amerika'yı yeniden keşfetmediği kesin. Ama uzayda geçen bir oyun, Independence War'un sofistike fiziklerini, Wing Commander'in hikayesini, X-Wing Vs. TIE Fighter'in mücadele anlayışını veya bunlardan en az birini bile içermiyorsa zamanınızı ve ilgınızı hedeflemiyor demektir. Sıkı bir aksiyon bağımlısı değilseniz veya uzayda geçen her türlü oyunu oynamak adına bir şaprantınız yoksa bu oyundan uzak durmanızı, hatta buçak buçak kaçmanızı tavsiye ederim.

### Güven Çatak

#### Grafikler

Aralıktır patlama ve silah efektleri görkemli. Göktaşlarının uzay boru gündaklı seyri görülmeye değer.

#### Ses ve Müzik

Seslendirme gerçekten çok zayıf kalır. Adamların ne dediklerini anlayılmıyor. Müzik için bir şey söylemek gesciktan zor.

#### Oynanabilirlik

Önümüzde gelen deli gibi ateş etmenin oynanabilirlikle bir bağlantısı olduğunu sanıyorum. Basit arayız.

#### Atmosfer

Dedigim gibi uzay boşluğu izlenimi iyileştirilmiş ama mecazi anlamda oyunun atmosferi için yorum yapamayacağım.

#### LEVEL Notu

Arcade oyuncuları oldum olsası sevmemiştim zaten. Bana göre bu oyuncunun daha on gün ekmek yemesi gereklidir. Sürekli grafikleri harmanla söyle bir göz atabilmeli.

**Minimum:** Pentium III-900, 64 MB bellek, 80 MB sabit disk, 12 hizli CDROM

**Önerilen:** Pentium III-900, 128 MB bellek, 3D加速器

**Multiplayer:** Internet (Mplayer-MSN Gaming Zone) ve LAN üzerinden maksimum 8 kişi

**Grafik Destekli:** Maksimum 1280x1024 ve 24 bit renk derinliği

# THE SACRED AMULET

Bir Aztec kabilesinde ne yapılır ki, balık tut, ayin yap, o kadar işte...

**Yapım/Dağıtım:** Cryo

**Tür:** Adventure

**Bilgi için:** [www.cryo-interactive.com](http://www.cryo-interactive.com)

Son yıllarda adından sık sık bahsedilen bilgisayar destekli eğitim ülkemizde hala gözle görülür boyutlarda gelişmiş değil. Ne yazık ki bilgisayar ekranında birşeyler öğrenme fikri kimseyen hoşuna gitmiyor. Oysa yabancı ülkelerin bu konuya eğitimi çok daha ciddi boyutlarda. Bilgisayar destekli eğitim konusu software ve internet ile çoktan yaygınlaşmış ve sifre kullanılıyor. Internet ile yayılan eğitim, ülkemizde de örneklerini yeni yeni görmeye başladığımız online okullar ve dershaneler şeklinde olabiliyor. Software destekli eğitim ise daha çok yaş ortalaması düşük kesime hitap ediyor. Bu konuda da bilgisayar oyunları en büyük yardımcı

niş bir şekilde anlatıyor.

### Eski çağları yaşamak

Eğitim amaçlı oyuna en uygun tür tabiki adventure. Adventure oyunlarıyla meşhur Cryo yine bu tür bir oyunla piyasada. Aztecler zamanında bir kabiledeki bir genç kontrol ettiğimiz oyunda entrikalara ve bir kahramanlık hikayesine tanık oluyoruz. Bu konu doğrultusunda bir çok değişik mekan gezip bol bol bulmacaya karşılaşmak mümkün. Oyun genel olarak bildiğimiz adventure sistemi üzerine kurulmuş. Fakat oyunu biraz oynayınca her halinden Cryo'nun oyunu olduğunu anlıyorsunuz. Gerek grafik motorunu, gerekse arabirimini ve oynayıncı önceki Cryo oyunlarından hatırlıyor. Hatırlamayanlar için ufak bir açıklama gereklidir; oyunun içinde yürüyebileceğiniz noktalar belli. Siz bu noktalara yürüyüp daha sonra nereye sapmanız gerektiğine karar veriyorsunuz.

Sağda solda görünen eşyaları alabilir veya sadece gözatabilirsiniz. Saç mouse tuşıyla açılan inventory'den eşyaları kullanıyor veya yeni eşyalarınızı burada saklıyorsunuz.

Oyunu sade bir adventure olmaktan çıkarın asıl şey tarihi özelliginin olması. Azteclerin yaşayışı konusunda gayet detaylı bilgi edinebileceğiniz oyunda ayrıca ana menüye bir de resimli sözlük eklenmiştir. Bu sözlükten istediginiz

eşa veya öğeyi bulabilir veya oyun içinde gezdiğiniz mekanlardaki eşyaların neler olduğu na bakabilirsiniz. Oynarken gördüğünüz herhangi bir firin tarzı oyma taşa gozatmak isteyince bu firının o zamanlardaki kullanı-

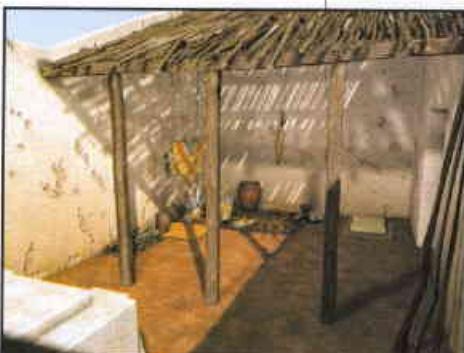


nilş tarzı hakkında bilgi alabiliyor ve burdan o çağdaki diğer firin çeşitlerine geçebiliyorsunuz. Ayrıca ana menüden oyun sırasında kullandığınız haritaya ulaşabilirsiniz. Bu haritada oyunda gezdiğiniz yerlerden başka ortada 3 şehir göreceksiniz. Bu şehirlere oyundan bağımsız olarak gidip o zamanlardaki mimariyi ve şehir yapısını gorebilmeniz mümkün.

bir müzik yalnız bırakmıyor.

History-Adventure adlı yeni bir tarz yaratın Cryo'nun bu türdeki son ürünü adventure severler için oynamaya değer bir oyun. Aynı zamanda içinde oynadığınız eski Aztec mekani ve kültür hakkında bilgiye sahip olmak da hiç fena fikir değil. Denemeye değer.

**Onur Bayram**



oluyor. Birşeyleri oyun oynayan kesime öğretmenin en kolay yolu, oyuncular istenen yönde üretmek olabilir. Bunu düşünen firmalardan Cryo, daha önceden başladığı oyun-eğitim serisine yeni bir oyun ekledi. Firmanın şimdide kadar çıkardığı history-adventure türündeki Pompei, China, Forbidden City gibi oyunların en yeni olan The Sacred Amulet, Aztec zamanında geçen bir hikaye ile o zamanların kültürünü ge-



### Köy yerleşimine geçiş

İyi bir açılış demosuyla başlayan oyunun grafikleri önceki Cryo oyunlarını hatırlatıyor. Tahminen önceki oyunlarla aynı motoru kullanan The Sacred Amulet'de detaylı fakat kalitesi biraz düşük yarı 3D grafikler kullanılmış. Yarı 3D dememin sebebi oyunun dünyasının içinde istediğiniz gibi dolaşmamanız ve her binayi farklı bir kaç açıdan görmebilmeniz. Düşük çözünürlükte olmasına rağmen bir adventure oyunu için oldukça iyi grafiklerle karşılaşıyorsunuz.

The Sacred Amulet grafik açısından olduğu gibi ses ve müzik açısından da başarılı bir oyun. Özellikle dialoglar özenle hazırlanmış. Fakat karakterimizin konuşmalarını sadece ekranдан okumak yerine onunkini duyabiliyoruz. Arka planda sürekli kabile müziği tarzı

### Grafikler

3D'ye benzetilmeye çalışan bir motor kullanıyor. Gerçek 3D gibi gözükmesi de 360 derece görüş açısı gözle hoş geliyor.

### Ses ve Müzik

Dialoglardaki sesler çok başarılı. Arka planda çalan müzik atmosferi uygun. Zaten daha fazlasını bekleyemeyiz.

### Oynamabilirlik

Kolay arayüz ve akıcı bir oynatış sizlere sağlanıyor. Herdeki bulmacaların zorluğu siz yıldırmasın.

### Atmosfer

Eski bir Aztec köyü havası gerçekten yakalandı. Müzik atmosferi ayaktan tutuyor.

## LEVEL Notu

74

Bir adventure oyuncuğunun anlayabileceği en basit bir oyun. Adventure eğlenceli ve dengeli. Konu ve ortam derinlik. Grafikler renkli.

**Min:** Pentium 166 MHz, Windows 95, 32 RAM,

RAM HDD

**Önerilen:** Pentium 233 MHz, Windows 95, 64

MB RAM, 60 MB HDD

**3D Desteği:** Yok

**Multitasking:** Yok

**Extra:** Yok

### Alternatif

#### Atlantis

**Sayı/Puan** Eylül 97 100/100

# POMPEII: THE LEGEND OF VESUVIUS

Cryo'dan öğretici bir adventure daha...

**Yapım:** Arxel Tribe

**Dağıtım:** Cryo Interactive

**Tür:** Adventure

**Bilgi için:** [www.cryo-interactive.com](http://www.cryo-interactive.com)

**S**üphesiz her medeniyet gelişmek için geçmiş kültürleri araştırmış ve onları anlamaya çalışmıştır. Cryo firması da günümüz PC oyuncuları için bu kutsal görevi üstlenmiş olsa gerek ki piyasaya arka arkaya "edutainment (education ile entertainment kelimelerinin birleşimi)" oyunları sürüyor. Herhalde yeni bir türün ortaya çıktığını söylemek çok da yanlış olmaz. Aztec gibi tarihi veya mitolojik olaylar içeren oyular, geleneksel adventure anlayışına yeni bir bakış açısı getirdi. Çeşitli dönemlerde geçen politik entrikaları kariyatik kimliklere bürünerek çözmek gerçekten ilginç olabiliyor. Zaten Aztec de bunun en güzel ispatı; zaman içinde yolculuk yapmak hem öğretici hem de eğlenceli olabiliyor.

## Tarih yolculuğu devam ediyor...

Cryo bu sefer de tarihe mal olmuş felaketleri ele alıyor. Adamımız Adrian, İskoçya'da sayılıp sevilen simalardan, hem bir sporcu hem bir araştırmacı hem de ünlü bir jeolog. İşinden dolayı sık sık egzotik seyahetlere çıkan Adrian çok sevgili karısı Sophia'dan ayrı kalmakta ve onu ihanet etmektedir. Her şey yolunda giderken bir gün Adrian eve dönünce karısının garip bir şekilde kaybolduğu gerçeğiyle karşı karşıya kalır. Bu acı gerçek kabullenemeyen Adrian,

gezileri sırasında eline geçen el yazmaları üzerinde yoğunlaşır ve özenli bir araştırma sonucunda tanrıça Ishtar'ın karısını geri getirebilecek nitelikte olan bir büyüsünü keşfeder. Yalnız, bu büyünün işe yarıması için karısını üç farklı zamar diliminde bulmalı ve tehlike altında olan hayatını üç kere kurtarmalıdır. Böylece Adrian Blake üclemesinin ilki başlamış olur.

## Heplimiz öleceğiz!

Böylece Adrian (tabii artık Hadrian) aniden, macerasının ilk durağı olan eski Pompei şehrinde bulur kendini. Tarih, 20 Ağustos M. S. 79; Vezüv yanardağının patlayarak Pompei şehrinin ortadan kaldırmasından tam dört gün önce. Şu an hala bu felaketin kalıntılarını Napoli'de görebilirsiniz. Kül ve çamurun



kadar basit değil; karınız sizi hatırlıyor, şehir meclisi yaklaşan felaket söylentilerini duymamazlıkla geliyor ve Sophia'nın sahibi Octavius Quertia elinden gelecek ardına koymuyor.

## Öğretici bir oyun sıkıcı olmak zorunda mı?

Oyun belli bir hat üzerinde ilerlemiyor; 360 derecelik bakış açınızı şehri serbestçe gezebilirsiniz (CINview teknolojisi kullanılmış) ve karşılaşığınız Pompei vatandaşlarıyla muhabbet edebiliyorsunuz. Oyunındaki diyalogları iyi takip etmeli ve karakterleri iyi analiz etmelisiniz. Yoksa bırakın Sophia'yi kurtarmayı kendiniz bile şehirden çıkmazsınız.

Oyunda geçen olaylar ve diyaloglar bilimsel temellere dayanarak hazırlanmış. Fransa'daki Réunion des Musées Nationaux kürumu ve diğer uluslararası uzmanlar detaylar üzerinde beraber çalışmışlar. Ayrıca oyunun içinde sozkonusu dönemde ilgili küçük bir kronoloji yer alıyor. Anlayacağınız, olayın bütün yönüyle aktarılabilmesi için hararetli bir çalışma yapılmış ama ne yazık



birleşimiyle ortaev Pompei şehri bu tabaka sayesinde günümüze kadar gelebilmiş (eski Romanların nasıl yaşadığını görmek için kaçırılmaz bir fırsat). Taramıyla 3D olarak yeniden inşa edilen Pompei şehrinde Sophia'yı, daha doğrusu karınızı kimliğindeki köleyi arıyorsunuz. Onu bulunca da sizinle beraber şehri terketmeye ikna etmeniz gerekiyor. Ama olaylar bu

ki bu durum oyunun sıkıcı olduğu gerçeğini değiştirmek için yeterli olmamış.

Seslendirme oldukça kötü; diyaloglar insanın kulağını tırmıyor. Halbuki bu tarz bir oyunda, diyaloglar çok daha akıcı ve insancıl olmalıydı. Neyse ki grafikler durumu biraz olsun kurtarıyor. Eski Pompei şehrinde turlarken hoş perspektiflerle karşılaşabilirsiniz (oyuna başlamadan da şehri gezebilme imkanınız var).

Tabii karakter grafiklerine biraz daha özenlebilirdi. Baston yumuş gibi durup metalik bir aksarla konuşmaları gerçekten sinir bozucu olabiliyor; oyundan soğumanızı sağlıyor. Konu güzel ama sizin sahneye girişiniz çok uçuk kaçmış. Adrian adında bir adamın İskoçya'dan kalkıp tanrıça Ishtar vasıtasıyla kendini eski Pompei'de bulması çok anlamsız. Yine de türün meraklısına ve tarihe ilgi duyanlara tavsiye edilir.

## Güven Çatak

### Grafikler

Tamamıyla baştan modellenmiş 3D Pompei şehrinde dolasmak hoş bir duygudur. Kameralar iyi yerleştirilmiş.

### Ses ve Müzik

Döneme ait timflar. Seslendirme gerçekten kötü; karakterlerin dudakları bile oyntuyor.

### Oynamabilirlik

Basit arayüz, bulmacalar daha belirgin olabiliyor; ne ile karşılaşığınızı anlayana kadar nalları dikkig olyorsunuz.

### Atmosfer

Fena değil ama oyunun belli bir süre sonra sıkılmışsınız atmosferinden soğuyuyor.

## LEVEL Notu

Adventure oyuncuları ve tarihe meraklı olmayan biraz taklaştırlı ama sevilemeyeceklerini garanti edemem. Anıklığından bir oyun olarak arive konumlanabilir.

**Minimum:** Pentium 200, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 12 hizli CDROM.

**Önerilen:** Pentium II-400, 64 MB bellek, 3D加速器.

**Multiplayer:** Yok

**Grafik Desteği:** Maksimum 1024x768 ve 256 renk derinliği

### Alternatif

#### Atlantis

Sayılmayan

Eylül 97, 100/100

65



# CLEOPATRA

Peruk saçlı kraliçem, hizmetinizdeyim!

**Yapım:** Impressions

**Dağıtım:** Sierra Studios

**Tür:** Strateji

**Web:** [www.sierra.com](http://www.sierra.com)

**M**ışır deyince akla birçok şey gelebilir ama bunlardan üçü var ki çağrılmış listesinin en üst basamakını paylaşmaya aday: Piramitler, Cleopatra ve bildiğimiz hasnanmış misir (tipki Türkiye'nin bazlarına hindili çağrırmaması gibi). Bu sayfada bizi ilgilendirecek olan doğru çağrılmış kelimesi ise başından da anlayacağınız gibi Cleopatra olacak. Misir'in en ünlü hükümdarı olarak değilse de çok sevdigimiz Pharaoh adlı oyunun genişleme paketinin ismi olarak yaklaşık 4000 klayve vuruşu sürecek yolculuğumuzda size Cleopatra'yi anlatacağım. Yolculuğunuzda Level güvenliğini ve konforunu seç-

üstlenmenizdi. Ayrıca tarihi bir uygarlık üzerine kurulu olduğu için Pharaoh'da yapmanız beklenenler modern bir metropol olan SimCity şehirlerinde yapmanız gerekenlerden çok daha farklıydı. Peki, açık konuşmak gereksizse, Pharaoh'daki strateji ögesi biraz daha derindir diyebiliriz. Çünkü koca bir uygarlığı kurmanın yanı sıra savunma için savaş teknolojileri ve askerler üretmeniz, tanrıları memnun etmek için tapınaklar kurmanız ve doğal kaynaklarınız için meşhur piramitlerinizi inşa etmeniz gerekiyordu. Elbette SC'de Pharaoh'da olmayan bazı şeyleler vardı ama şimdiden konumuz bu değil.



tığınız için... (off, tamam, tatilden yeni döndüm, günlerce yolculuk yapım, aklım oralarda kaldı, ne yapayım)

## Biraz tarih bilgisi

Kısaca Pharaoh'ı hatırlamak gerekirse, bir anlamda Ceasar serisinin devamı olan bu oyun SimCity örneğinde olduğu gibi sizi bir şehri kurmak ve geliştirmekle görevlendiren, gerektiğinde de düşmanlara karşı savunma stratejileri geliştirmek durumunda kalığınız, oldukça zevkli ve surükleyici bir oyundu. Pharaoh'ı SimCity'den ayıran en önemli özelliği ise burada sadece bir şehrin değil tüm bir Misir uygarlığının sorumluluğunu

## Biraz yetenek

Cleopatra, Pharaoh'ın bıraktığı yerden oyna devam eden iyi bir genişleme paketi. Onceki oyunu sonuna kadar gotürme azmini ve başarısını gösterenler kendilerini "eve dönmuş gibi" hissetme lüksune sahip olacaklar. Alexander the Great olarak terk ettiğiniz Misir topraklarına kaldığınız yerden geri dönecek ve yeni paketinizin size sağlayacağı daha bir pratik yönetim anlayışıyla işinize devam edeceksiniz. İlk işiniz Valley of the Kings, şehrini çevreleyen sarp kayalıkların yüzeyine kazınmış dev lahitler inşa etmek üstüne kurulu. Ancak bütün iş inşaatla bitmiyor, o kısmı hallettikten sonra bir de eserinizin güvenliğini sağlamakla yükümlüsünüz. Yine de iki kısımdan ibaret bu ilk görev diğerleriyle kıyaslandığında son derece kolay ve hatta acemi işi. Geriye kalan üç yeni görevde nelerle karşılaşacağınızı görmek ve işin içinde çıkmak size kılıyor, çünkü bizim görevler dışında anlatacak başka şeylerimiz de var.

Pakette, sözünü ettigimiz dört yeni görev dışında siz bekleyen yeniliklerin hepsi oyunu zorlaştıran eklemeler. Özellikle de doğal afetler tam anlamıyla doğal afet etkisi yaratılan,



"bu da nerden çıktı şimdii" dediğinden türden oyunbozan ve yıkıcı şeyler. Her fırsatta karşıma çıkip şanssız bir insan olduğum konusundaki şüpelerimi iyice derinleştirilen bu felaketler arasında dolu firtınasından çekirge istilasına kadar her türlü içerenlik düşünülmüş. Tamam, fikirler harika ama Impressions ekibi bizim de birer Allah kulu olduğumuzu ve bir taraftan o içinden çıkmaz görevleri yerine getirmeye çalışırken bir de felaketlerle uğraşmanın insanı üser edebileceğini unutmasa daha iyi olurmuş. Öte yandan tabii ki de demokraside (pardon, imparatorlukta) çareler tükenmez. Her şeide olduğu gibi bu talihsizliklerin yarattığı yıkım da belli bazı önlemlerin alınmasıyla en aza indirilebilir. Nasıl ki biz Türkiye olarak depremle yaşamaya alıştıysak (depremde ölmeye mi alıstık yoksa?) Misir halkı da kurbağa ordularıyla baş etmek için kendi çözümlerini üretme şansına her zaman sahip. Doğal felaketlerin en çok yiyecek konusunda sıkıntılı yaratabileceğini akınlardan çıkarmaz ve tedbirli davranışlarınız daha az zarar görürsünüz.

## Biraz da sabır

Cleopatra'nın bir özelliği de tek sayfaya sızmayan kadar genişlemiş bir genişleme paketi olması. Bunu bize ayrılan bu tek sayfanın

sonunda söylemek çok acı görünse de paketimizin iki sayfa için biraz "küçük" olduğu da bir gerçek. Dolayısıyla mektubumu burada acıl olarak kesiyor ve gözlerinden öpüyorum sevgili okucusum. Bir başka seyahatte görüşmek üzere derken aracımızda unuttuğunuz eşyalarınız için merkez ofisimize... (off, iyi, hoşçakalın).

Serpil Ulutürk

LEVEL KARNESİ

### Graflıklar

Oncekileri ne anatıyor, ne de üstünde çok yeni bir şeyle ekliyor. Hiçbir zaman Pharaoh'ın graflıklarıyla sıkıntılı olmadı.

### Ses ve Müzik

Bir genişleme paketinde aranabilecek farqli sesler ve müzickler ne yazık ki Cleopatra'da yok.

### Oynamabilirlik

En kolay seviyede oynadığınız zaman bilde alınrızdan klavyeye düşen her damla klavyayıyla karşılaşmaya hazır olun.

### Atmosfer

Sevdigimiz bir oyunu tekrardan ve yeni bir şekilde görmek bile yeterince iyiken yeni başlayanlar için de çekici.

## LEVEL Notu

82

Pharaoh'ı sat konusu olduğunda işin bir doğrusu şöyledir: ve Cleopatra en çok da sertin dayadığı bu güzel oyun üzerinde iyi bir notu hak ediyor.

**Minimum:** Pentium 133, 32MB bellek, 400MB sabit disk alanı, 16 bitli CD-ROM, 1MB ekran kartı, Pharaoh CD'si

**Önerilen:** Pentium II 233, 64MB bellek, 1GB sabit disk alanı, 32 bitli CD-ROM, 1MB ekran kartı, Pharaoh CD'si

**Multiplayer:** Yok

**Ekrat:** Yok



### Alternatif

#### Cesar 3

Sayı/Puan

Aralık 98/99/2000

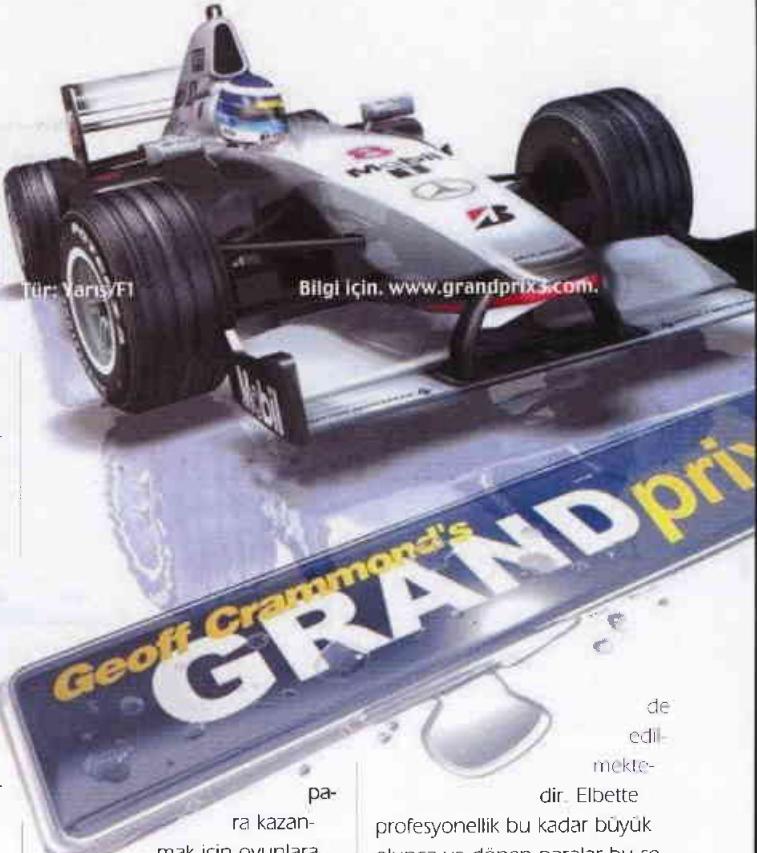


# GRAND PRIX 3

12 yıllık yarış efsanesinin son oyunu

**Yapım:** Micropose

**Dağıtım:** Hasbro



Türk Yarış F1

Bilgi İçin: [www.grandprix3.com](http://www.grandprix3.com)

**1** 2 yıl önce, Daha 64'ler dergisinde yazmaya daha başlamadığım dönemde, Micropose, büyük bir sansasyonla bir F1 yarış simülasyonu çkartmıştı ki bu oyunun adı Grand Prix idi. Uzun yıllar F1 denildiğinde oyun dünyasında akılalara gelen yarış oyunu olan Grand Prix'in ikincisi de benzer bir sansasyon ile oyun dünyasını çalkalandırmıştı ki, bu oyun hala beşinci ile oynanan oyunlar arasında yer alır.

Grand Prix'in piyasaya çıkışından sadece üç ay sonra oyunun yapımcıları tekrar bir araya gelerek bu kez, ilk ikisini gölgdede bırakacak yeni bir oyun yaratma çabasına girmişerdi bile. İşte o cabaların sonucunda elimizde duran oyun, Grand Prix 3, yine oyun dünyasında, F1 simülasyonları arasında standart belirleyici rolü ustelenmiş gorunuyor.

## Yarış Dünyası

Ülkemizde otomobil yarışları çok tanınmasa da, Avrupa'yılları ve Amerikalıların en rağbet ettikleri spor dalları arasında gelmektedir otomobil yarışları. Aslında spor ve oyun kavramları

arasında yaşanan karmaşa son vermek için bu paragraf doğru yer olabilceğinden hemen o konuya da atlamağ istiyorum. Hepimizin Spor, spor dediği pek çok faaliyet aslında spor değil, bir oyundur. Yani, 11 adet şaklanın bir topun peşinde koşutrup, yüzbinlerce ayrı zavallının da onlar koşturup terledikçe Porche sahibi olsunlar diye işlerini güçlerini bırakıp hayatlarını adadıkları futbol bir oyundur mesela, spor değildir.

Spormen insanların karşılıklı, zeka ve kaslarını kullanarak kapışıkları bir müsabakadır ama spor değildir. Spor ie atletizim, yüze me, kayak, tırmanma, jimnastik gibi aslında çoğunuzun hiç de önem vermediği aktivitilerdir. Basketbol, futbol, güreş, boks, tennis gibi ataraksiyonlar ise sadece oyundur ve o oyunu izleyenler tarafından ödenecek ücret karşılığında oyunun içinde yer alan sporculara para kazandırmayı amaçlayan organizasyonlardır. Yani nasıl ki muzisiler para kazanmak için orkestralara dahil olup konserlere çıkmak zorundadır, aslında sporcular da bütün çalışmalarının sonucunda

pa-  
ra kazan-

mak için oyunlara  
katılmaktadır.

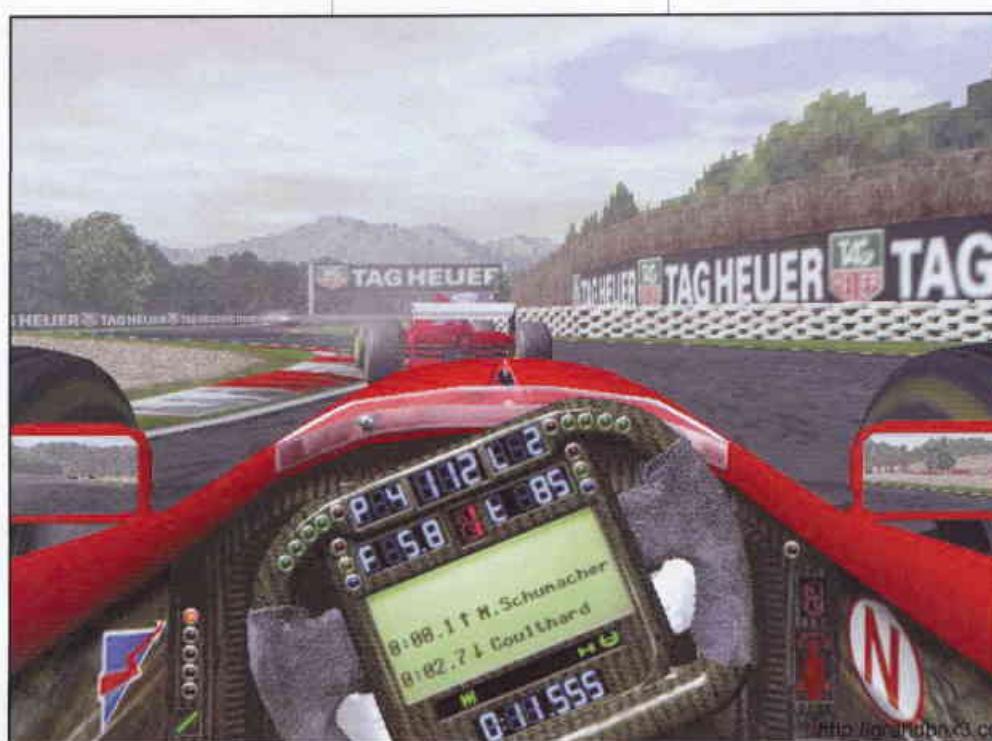
Çok geyik yaptığımdı düşündürmeli hemen cevap veriyorum: Hayır, çünkü konu F1 ile yakından alakaldır. F1 yarışları bir anlamda oyundur. Ve bu oyunlarda profesyonel, yani bu oyunlardan para kazanan ekipler yer almaktadır. Her biri bizim standartlarımıza göre bir hayli büyük çaplı şirketler olarak tanımlanabilecek takımlarda, bir iki pilot bulunmasına rağmen elliinin üzerinde çalışan bulunabilemeye, yıllık bütçeleri on milyon dolarlarla ifa-

de  
edil-  
mekte-  
dir. Elbette profesyonellik bu kadar büyük olunca ve dönen paralar bu seviyelerde olsa da organizasyonun rengi ve cümbüşü de bir hayli ilgi çekmektedir ve sonuçta ortaya hatırı sayılır bir F1 yarışları meraklıları çıkmaktadır.

## Oyun Dünyası

Tüm bu ilginin farkında olan oyun firmaları da F1 oyuntan piyasaya sürmekten çekinmiyorlar ama asıl sorun bir topa tekme atmak kadar kolay olmayan F1 pilotluğunun, hayatımda hiç otomobil kullanmamış insanlara nasıl anlatabilecekleri oluyor. İşte gün geçtikçe grafikleri mükemmelle yaklaşan F1 oyuncularında, oyuncuya yaklaşacak nokta bu oluyor. Bu yarış oyunu bana ne verriyor?

Grand Prix 3'de kullanılan fizik modellerinin geliştirilmesinin 12 yıl aldığı düşünmeliyiz bence. Programcılar, bir F1 oyundan olması gereken gerçekliği tam 12 yıldır test ediyorlar çünkü. Ancak elbette hiç birimiz F1 pilotu değiliz ve bu canavar atletleri kullanmak usta olmak zorluluğumuz yok. Elbette oyun, bir F1 yarışının tüm zorluklarını görmek isteyecek herkes için, tüm zorluk seviyeleri maximuma getirilerek oyananbilir ki, buna gerçekçi oynış diyoruz. Yani bir helikopter simülasyonunda ileri giderken aynı zamanda aşağı doğru da sizin çeken kuvveti kapatarak, oyunu basit bir arcade oyuna çevirebilmeniz gibi Grand Prix 3'de de bu multi milyon dolarlık, jet mo-



törülü özel araçları kullanmanız için pek çok hile bulunmaktadır. Bir noktadan sonra size sadece joystick'inizi sağa sola çevirmek kalabiliyor. Ama bir oyunu başlangıçta bu şekilde oynamak eğlence versede de insan uzmanlığı cagerece gittikçe yaklaşmak ve o zarluk ayarlarının her birindeki küçük "çek"leri tek tek kaldırırmak istiyor, "Auto pilot-off", Auto breaks off, Auto Gears-off, Self Correcting Spin-Off, Indestructable-off"... Anlatılabiliyor muyum... Grand Prix 3 ile hızın ve önmüşdeki aracın lastiklerinden çıkan dumanın tadına vardiktan sonra, artık giderek gerçeğe yaklaşmak ve zorluk seviyesini artırmak isteyeceler. Ve bu noktada Grand Prix'nin oyuncuyu mutlu edebildiğini gördük. Aynı talihi zorluk seviyesi ayarlamalar ile isteyen bir arcade, isteyen bir simülasyon, isteyen aralarda bir şeyler oynayabilir.

### Yağmurlu Hava

Yağmurlu havanın Grand Prix 3'deki en güzel eklemelerden biri olduğunu belirtmekte faydalı var. Pek çok yarış oyununda, oyuna anımsız bir zorluktan başka bir katıksız olmayan yağmurlu havanın faktörünün GP3'de daha gerçekçi kullanıldığı anlaşıyor. Başka oyunlarda yağmurlu havalarda viraj dönmek ile yanrı kaybetmenize neden olacak bir spin atmak aynı anlama gelirken, GP3 de su birikintilerinin otomobilin hızına, ağırlığına, kullandığı lastiği ve tekerleklerin suya giriş açısından göre etkisi sağlanmış. Şahsim da benzer yağmurlu havalarda, su birikintileri yüzünden sık sık direksiyon hakimiyetini kaybetme tehlikesi geçiren bir şoför olduğumdan, oyundaki sistemini anlamam kolay oldu sanırım. Ama dedigimiz gibi tüm bu ayarları her an değiştirmek yine sizin elinizde. Yağmur istemezsiniz tek yapmanız ufak bir mouse



ticlaması olacaktır.

GP3 de duyuncu ne kadar şarşıracaksınız bilemiyorum ama aracınız hasar aldığından parçalar sağa sola dağılıyor. Eğer tekerleklerin koparsa ve sizden önce bitiş çizgisini geçerse hiç şarşmayın çünkü bu oyunda kopup yanlış pistinde suruklenen tekerlekler, kanatlar, araç parçaları ve bu parçalara çarpıp hasar alan başka araçlar son derece normal görüntüler oluşturyorlar. Ya da belki de heyecanlı demeliydim. Trübünde oturan seyircilerin zaten bu heyecan havasına nasıl bir katkıda bulunduğunu ancak oynarak anlayabilirsiniz.

Oyunun ilgi çekici bir diğer yanı ise Multiplayer özelliği. Lan veya internet üzerinden rakiplerinizle karşılaşabilmek ve F1 yarışlarını gerçek insanlara karşı kazanmak veya derecede girmek ve oynadıkça rakiplerinizi tanıtmak, bir muddet sonra azılı rakip terfi ve heyecanlı multiplayer oyunları da be-

aberinde getirecek. Bir türülü geçemediğiniz bir başka oyuncu düşünün. Bir o bir zis kazanırken yarışları arasında da atlı bir rekabet olacak. Başka bir gün başka bir saatte tekrar karşılaşmak üzere sözleşerek ayrılacaksınız oyundan veya rekabet içiye kışkırtı mı ve size tur mu bindirmek üzere rakibiniz? İnadına geride kalıp size turbindirmesine fırsat verecek ve tam siz geçmek üzereye onune atlayıp aracına sıkı bir takla attrarak yarıştan çekilmesine sebep olacaksınız. Elbette böyle bir durum da siz de yarışı kazanamazsınız ama en azından en azılı rakibinizin de zaten kazanmak üzere olduğu bir yarış elinden alım olmanın şeytanca mutluluğunu yaşayacaksınız. Elbette oyuncunun 3D ses özelliklerinin olduğunu da belirtelim ki, oyunu oynadığınızda, rakiplerin sizi nereden gececeklerini anlamak için aynaya bákmak zorunda olsadığınızı bilin. Ama zaten oyunda kontrol panelini incelemek dert değil çünkü virtual kokpit sayesinde sürücünün elleri kaldırılmış ve kontrol panelinde



görüş açısı maksimize edilmiş durumda.

Sözün özü sudur ki, Grand Prix 3 en iyi F1 simülasyonlarından biri olarak karşımızda duruyor ve meraklıları tarafından oynamayı hak ediyor.

Cem Şancı

### Grafikler

Bazen içinde yarışığınız araçların 3 boyutlu modeller değil gerçek araçlar olduğunu düşünüyorsunuz.

### Ses ve Müzik

İlet motorlarının vınlamasını, duyarlılığından stres veya çarpma seslerini hissedebildiğiniz stresi sorun yok.

### Oynamabilirlik

Zorluk seviyesi detaylıca ayarlanabiliyor. Ortaya herkesin sevebileceği bir yarış oyunu veya bir simülasyon oynamayı.

### Atmosfer

Panop kızları ve eğlenceli seyirciler ile sizden daha deli olan sürücüler oyunda yalnız olmadığını hissettiyorlar.

## LEVEL Notu

89

Bir müdürlük sonra sıkılık yaratır genel yarış oyunları sevmeyenlerden başka ekstra yarış oynamayan, oyuncuya mutlu edebilen bir yarış.

**Minimum:** Pentium III-500 MHz, 64 MB bellek, 4x hızlı CDROM

**Önerilen:** Pentium III-500 MHz, 64 MB

bellek, 8 hızlı CDROM

**Multiplayer:** 6 kişi

**Grafik Desteği:** 3D Ekran Kartı gereklidir.

LEVEL KARNESİ

# COMBAT MISSION: BEYOND OVERLORD

Taktik-Strateji oyunlarının yeni çehresine hazır mısınız?

**Yapım:** Big Time Software

**Dağıtım:** Battlefront.com

**Tür:** Taktik-Strateji

**Bilgi için:** [www.battlefront.com](http://www.battlefront.com)

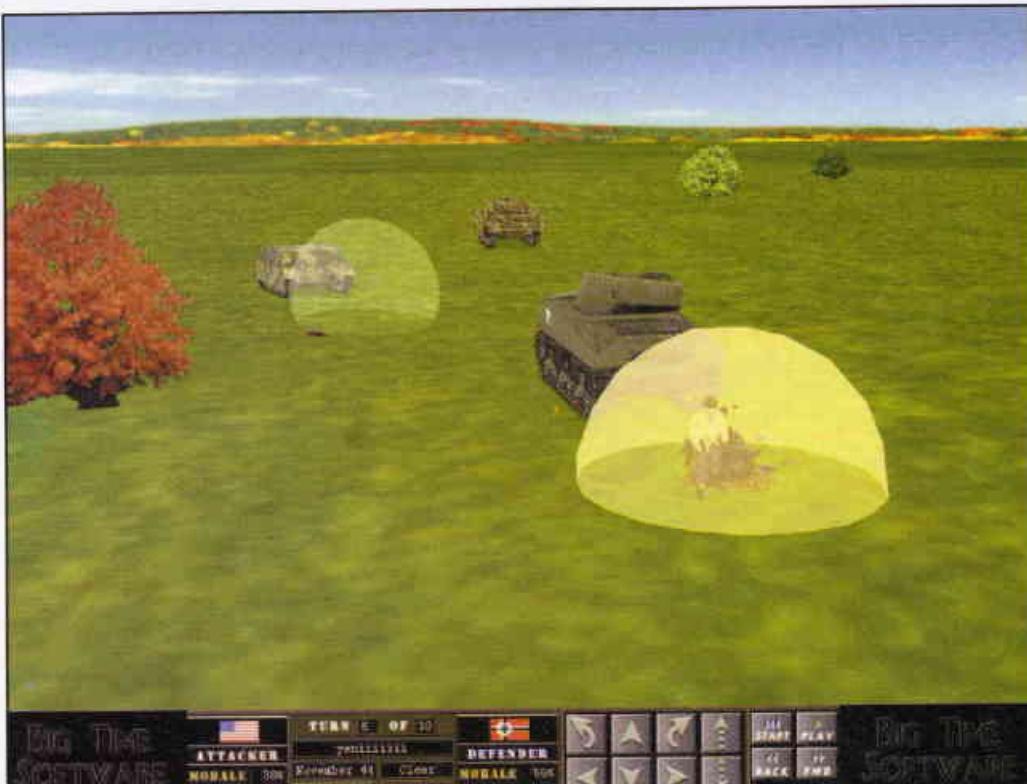
**H**erkes süper bir iş şan-dursun ama editörlü-ğün bircok dezavantajı vardır! Bunlardan belki de en ha-fifî yeni tanıtıığınız hemen her-keste direkt oyun muhabbetinle girmenizdir. Derhal ömek bir di-yalog sunalım:

- Vay demek Level'da yazıyor sun hal!
- Evet.
- Seni bana Allah gönderdi.
- Bak ben Fallout 2'de Enclav'a git-remedim, ne yapmak lazım?
- Yuh yüz yıl olmuş nereden hatırlayacağım (içinden). Ya ben onu oynamadım ki (disdandan).
- Ha neyse. Hâlben senin gibi editöre (içinden).

Bu naıloş durumun bir avantajıysa, bu ülkede insanların ne tür oyunlar oynadığının nabzını çok iyi tutabilmektir. Biliyoruz ki ülkemizde en çok shooter'lar oynanıyor ama, hakkını yemeyelim FRP ve strateji oyunları da en çok oynanabilen oyunlardan. Strateji oyunları çok oynamıyor oynamamasına, ama gelin görün ki strateji türünün en saf örneği olan taktik-strateji oyunları hak ettiği ilgili bir türlü göremiyor. Grafiklerin durağanlığı ve aksiyon azlığından sadece kısıtlı bir hayran kitesine hitap eden bu oyun türü de bir türlü gerekli sıçramayı gerçekleştirmiş olmayı beceremedi ne yazık ki. Ancak bu türün makus talihi belki de artık değişimden esliğinde.

### Önce grafik!!!

Normalde bir oyun incelemesine zarftanınak oyunun grafiklerini anlatarak başlanmaz. Ne var ki şu an bir istisna ile karşı karşıyayız. Taktik-strateji oyunlarını pek çok strateji sever için sıklık ve bunalıtı kilan özelliklerin en başında gelecek ne? Grafikler! Altıgen bir arazi üzerine yayılan birimler sırayla karşılıklı ilerletiliyor, ateş emri verdiğinizde sönükk bir ateş ve patlama sesinin ardından düşman birimi bir miktar hasar alıyor veya patlayıp ters dönüyor ve tüm oyun böyle sürüp gidiyor. Ne kadar sıkıcı! (Tırın hayranları dışlarını boşuna giordatmasınlar, su-



Big Time SOFTWARE TURN 5 OF 10 ATTACKER DEFENDER

MORALE 80% 80% MORALE 80% 80%

ATTACKER DEFENDER

Victory Victory

GO BACK FWD

8:00

an genel oyuncu yaklaşımını yar-  
ışıyoruz.) Kabul etmeli ki hiç de  
heyecan verici değil ama ya gra-  
fikler tümüyle değişimse ne olur?  
Sadece çözünürlüğün artmasına  
dan, yanı daha gerçekçi görünen  
birimlerden bahsetmiyorum! Ya  
oyun tümüyle 3D olur ve oyuncuya  
savaş alanını her yönüyle is-  
ter bir piyade, ister bir keşif uçağı-  
nın bakış açısından görme imkanı  
verir ve savaşın tüm hareketi su-  
rûrken tam ortasında olmasına  
olanak sağlarsa? Her halde bu iş-

leri biraz olsun heyecanlı yapar  
değil mi? Combat Mission: Be-  
yond Overlord'un yaptığı tam da  
bu iste.

Biliyorsunuz taktik-strateji oyun-  
larında daha önce de 3D motor-  
lar kullanıldı ama bunların tek ya-  
rarı daha güzel görünen birimler  
ve savaş alanı üzerinde daireler  
çizebilmeğten fazla değildi. Be-  
yond Overlord'da ise 3D motoru  
çok daha hareketli kullanılmış.  
Her şeyden önce demin de dedi-  
ğim gibi savaş alanının en ince

noktasına dek hakimsiniz. Kamera  
acınızı ayarlayarak ister kuş bakışı  
ister bir kuleden bakar gibi ve  
hatta savaşın ortasındaki bir piya-  
denin gözlenyle görebiliyorsunuz.  
Bu özelliğin birkaç avantajı var,  
bunlardan birincisi, ki bunun  
önemine birazdan geleceğim,  
olayın birimlerinizin gözleriyle  
görebilmeniz; ikincisi ise oyuna  
hiçbir taktik strateji oyununda gö-  
rülmemeyen hareket ve heyecan his-  
siyatını katmış olması.

3D motorun oyuna tek katkısı  
bu değil elbette, oyunun stratejik  
özelliklerine ve oynanışına da çok  
şey ekliyor. Üç boyutlu savaş ala-  
nında bir tepeden aşağı inen bir  
tankla, çikanın hızı elbette aynı ol-  
muyor, tepenin dibindeki birimler  
de diğer taraftakileri göremiyor.  
Dolayısıyla bir komutan olarak işi-  
niz artık daha zor ve karmaşık,  
ama böyle zorluğa can kurban,  
değil mi? Bu noktada her birimi-  
nin nereklere ateş edebildiğini ve  
tam olarak neleri görebildiğini iyî  
bilmeniziz. Bu iş için son derece  
hareketli olan kamerası kullanarak  
biriminizin tam arkasına geçip,  
onun gördüklerini görebiliyor ya-  
da bu kadar uğraşmadan oyu-





nun bir başka güzelliği olan "line of sight" özelliğini kullanarak biriminin nereleri olduğunu ve hatta görüş açısını sınırlayan yerini şeşillerini ya da binaları dahi saptayabiliyorsunuz.

Madem bir kez grafiklerden başladık, oradan yazımıza devam edelim. Oyunun 3D motorunun sağladığı grafikler aslında bakarsınız günümüz standartları için biraz eski görünüyor ama dediğim gibi bu motorun asıl başarısı daha güzel görünümeye sağlamak değil. Genel olarak arazideki dokular ve binalar çok başarısız. Oyundaki giderek büyüyen ve rengi koyudan açığa dönen sarı yarımları kurelerden ibaret olan patlama efektleri son derece kötü. Mermi izleri ve top mermileri (top mermisi nasıl görünüyor?) san renkli piksellerden ibaret. Ne ga riptir ki bunca kötü grafiğe zıt olarak oyundaki motorize birimlerin görünüşleri bu tür bir oyun için görülmek gizellikte. Oyundaki tonlu tank ve diğer araçlar son derece iyi modellenmiş ve ayrıntı seviyeleri de gayet tatmin edici. Arazinin susu olan (sus demem sizi yanılmazın, görününüzü ve sizinizi oldukça sınırlayabilirler) ağaç ve çatılıklar içinse idare eder demek doğru olur.

### Grafikleri anladık, peki oynanışı nasıl?

Oyunun oynanışının özü gayet basit; her turda birimlerinize emirler veriyorsunuz ve bu emir-

ler aksiyon bölümünde uygulanıyor. Alışilmiş oyunlardan farklı olarak Combat Mission'da her iki tarafın verdiği emirler sırasıyla değil, aynı anda uygulanmaya başlıyor. Emir verme evresinde birimlerinize yürüme, sürüme, koşma, ateş etme ve gaz bombası kullanma gibi emirler verebiliyorsunuz. Bu emirler gayet ayrıntılı olabiliyor. Aksiyon evresinde her bir birimin 60 saniye içinde yapabileceğine kadar çok hareket yapma hakkı olduğundan bir birime önce koşmasını sonra durup ateş etmesini sonra geri dönmesini emredilebiliyorsunuz mesela. Bu tip oynanış pek alışılmış olamadığından birimlerinizi organize bir şekilde kullanmayı iyi öğrenmeniz gerekiyor.

Gördüğünüz gibi oyunun emir verme evresi geleneksel oyunlardan biraz daha derinlikli olsa da genelde alışılmış özellikler gösteriyor. Asıl ilginç evre ise aksiyonun başlığı, yanı emirlerin uygalandığı evre ve 3D motor burada asıl şovunu yapmaya başlıyor. Tanklarınız ve adamlarınız emirleriniz doğrultusunda hareket etmeye başladığında, kendinizi savasın tam göbeğinde ama tümüyle çaresiz, olacakları izler bir şekilde buluyorsunuz. Combat Mission'da bir Real Time Strategy oyunundaki heyecanı yakalayorsunuz ama daha derinlemesine bir taktik anlayışıyla kaynağı olar.

Combat Mission'da birkaç de-

ğerçek oyun modu var. En bilineni elbette tek bir savaş oynadığınız türü. Bunun yanında üst üste birkaç savaş yaptığınız "Operations" seçeneği de var. Bu tür bir oyun da aynı harita üzerinde birkaç savaş yapıyorsunuz ve her birindeki başarınız bir sonrakini doğrudan etkiliyor. Bu oyun modlarına karşın Combat Mission: Beyond Overlord gerçek bir Campaign'in eksikliğini fazlaıyla hissettiriyor. Tek tekavaşlar ya da operasyonlar ne kadar zevkli ve heyecanlı olursa olsun istedığınız savaş seçip oynamak o sinir bozucu amaçsızlık hissini veriyor ve oyunun ne yazık ki çöküşü oluyor.

### Son güven iyi güller...

Oyunun yapay zekası klasik taktik savaş oyunlarının yapay zekası ayıradı; yanı saldırırda başarısız ama savunmada gayet zorlu. Sakın umutsuzluğa kapılmayı, yapay zeka genel olarak sizi zorlamayı ve çoğu kere saçınızı başınızı yoldurmayı başarıyor. Combat Mission'in en komik tarafı ise bir tankla bir asker karşılaşınca ortaya çıkıyor. Resimlerimize bir göz atarsanız ayağının hemen kenarında bomba patlayan bir eleman göreceksiniz, size bu adamın hikayesini anlatayım: Adamım bir tank sürücüsüdür ve tan-

ki yara alıp çalışmaz duruma gelince içinden apar topar olmuştır. Tabanları yaşıyan adamımızı gören düşman mermiye acımadı ve adamımızın tam ayağının dibine bir top mermisi gömmüştür. Ama Malkoçoğlu'nun yedinci gobekten kuzeni olan (Malkoçoğlu olsa kaçmaz, dalardır) adamımız bu mermi pek etkilememiş olsa gerek; çünkü başka türlü nasıl bizimkisi yoluna devam edebilirdi? Kafasına iki top daha yiyan adamımız en sonunda kaçip kurtulmayı başarmıştır. Boylesine derinlikli bir oyun için bu kadar biraz ayıp kaçıyor doğrusu.

Gelelim son sözümüze; Combat Mission: Beyond Overload sayıca çok az ama bence hayatı olan eksiklerine karşın türünün hayranları için kaçırılmaması gereken bir oyun. Ayrıca oyunun detaylar bakımından bir hayli zengin olduğunu unutmadan belirtiyorum (I. Dünya Savaşı hastalarına şimdiden duyurulur).

(II. Dünya savaşı olmasın, Güvençim-Cem). Bu türde budak bukebek bakanlar tarafından bile söyle bir göz gezdirilebilir. Ama eğer bu türden çok hoşlanmıyorsanız fazla hayale kapılmayı ve alıp hayal kırıklığına uğradığınızda da bize kızmayın. Benden söylemesi...

### Güven Çatak

#### Grafikler

Oyunun 3D motoru günümüz standartlarına göre biraz eski görünse de bu tür için yeterli ve gayet iyi iş gidiyor.

#### Ses ve Müzik

Oyundaki efektler gayet iyi, ama zaten bir taktik-stratejiden shooter efektleri beklemek yanlış olur.

#### Oynamabilirlik

3D motoru sayesinde bir piyadenin bıçaklı saldırısıyla dolayabilecek harika bir atmosferi oyunculara yaşatıyor.

#### Atmosfer

3D motoru sayesinde bir piyadenin bıçaklı saldırısıyla dolayabilecek harika bir atmosferi oyunculara yaşatıyor.

### LEVEL Notu

70

Taktik-strateji hayranlığınız bu oyunla fazlaıyla memnun edecekler. Bu türde yahancılar içinse iyi bir başlangıç olabilir.

**Minimum:** Pentium 200, 32 MB bellek, 100 MB sabit disk

**Önerilen:** Pentium II-300, 64 MB bellek, 3D hızlandırıcı

**Multiplayer:** E-mail yoluyla maksimum 2 kişi.

**Grafik Desteği:** Maksimum 16x16x8 bit renk derinliği...

#### Alternatif

#### Close Combat 3

Sayı/Puan Nisan 99 80/100

# SUBMARINE TITANS

Okyanusların derinliklerinde geçen zorlu bir savaş

**Yapım:** Ellipse Studios

**Tür:** RTS

**Bilgi İçin:** Subtitans.com

L evel'da ilk yazmaya başladığım zamanlar -ki bu yaklaşık üç sene önce sine denk geliyor- benden RTS tarzı bir oyunu incelemem istediğiinde mutlu olur, büyük bir iştahla eve bilgisayarımın başına koşardım. Eve koşardım diyorum çünkü o zamanlar henüz emekleme aşamasındaki dergimizde güncel oyunları doğru dırıktı çalıştırabileceğimiz tek bir bilgisayar vardı ve mudürümlü o bilgisayarın arasında girmek pek mümkün olmazdı.

Aradan geçen zamanda render edilmiş 3D üniteler, farklıır ve bunlara ait özel yapılar vb. gibi öğelerle kanaatimiz gereğinden fazla oyunda samimi olmaya başladık. Piyasada günümüzde o kadar fazla sayıda strateji var ki insanın yeni isimlere burun kıvrası geliyor. Elbette yanlış olan strateji oyunlarının çokluğu değil temel öğelerle sınırlı kalmayan benzerlikleri. Özgünlüğü tartışılır bir oyu-

na keyifli yazılar yazmak gördüğünüz üzere pek kolay olmuyor.

Submarine Titans, Ellipse Studios tarafından hazırlanan bir real time strateji. Oyun okyanusların derinliklerinde geçiyor. Konuya aklılla belirli periyotlarda medyada kendine yer bulan bilim adamlarının araştırmalarına göre falanca kuyruklu yıldızı yörungesinden sapmıştır ve dünyaya şu kadar ışık yılı yaklaşmıştır, çarpma riski milyarda birdir gibi haberleri ve önce dinozorların dünyadan yok olusunun anlatıldığı ardından komplottedlerinin ürettiği görüntülerini getiriyor.

2115 yılına kadar bir parçası olamıyorSAKADA hikaye 2037 yılına kadar uzanıyor. Bir grup bilim adamı Clark ismini verdikleri bir kuyruklu yıldızın yörungesinin gelecek 10 yıl içinde dünya yörungesile çakışacağını hesaplıyor. Tahmin edileceği üzere haberin duyulmasıyla dünyaya büyük bir panik hakim oluyor. Oluşan geniş

çaplı kaosun odağında EcoOctopus isimli bir firma var. Bu firma su altında yeni koloniler oluşturma vaadiley ortaya çıkararak okyanus topraklarını pazarlamaya başlıyor. Bir diğer yandan da uzay kolonileri projesine büyük kaynaklar ayırıyor. İnsanlığın yok olmasına neden olabileceği bu afetle ilgili çalışmalar yürütülürken UNCED Sharks isimli bir başka organizasyon uzay kolonileriyle ilgili çok gizli bilgiler içeren bir grup belgeyi çalışıyor. Söz konusu organizasyon uzay kolonileri projesi yerine dev bir lazer silah konusundan kuyruklu yıldızı dünyaya ulaşmadan yok edebilecekleri vaadiley Birleşmiş Milletler'e başvuruyor.

### Mavi gezegenden geriye kalanlar

Sharks'ın güçlenmesi karşısında EcoOctopus, 3. Dünya ülkerinin yardımını alıp rakibine karşı geniş çaplı bir saldırı başlatıyor. Clark kuyruklu yıldızı dünyada he-

nüz bilinmeyen Corium elementinden oluşmaktadır. Uzayın derinliklerinde bir yerlerde Silicon iski yağıt ihtiyacı nedeniyle kaliteli ve kolay işlenebilir Corium'a muhtaç. Hedefleri kuyruklu yıldız dünyaya çarpışmadan istedikleri madeni elde etmek ve geri dönmek

2046 yılında kuyruklu yıldız Silicon gemisi hala üzerindeyken dünya savunma mekanizmasının menziline giriyor. Atmosfere ulaşmadan yok edilmesi öngörülmüşse de kuyruklu yıldızın parçaları atmosferi geçiyor. Yani korkulan oluyor ve parçaları dünyaya yağıyor. Sadece on binlerle ifade edilebilecek sayıda insan hayatı kılabilir. Bunlardan su altı kolonilerinde yaşayanlar daha şanslı. Karadakilerin yaşam alanı biraz daha daralıkçı çünkü çevre felaketleri buzların erimesine ve okyanus yüzeyinin 60 feet kadar yükseltmesine yol açıyor.

Tabi, insan iski Corium'u keşfettiğinde bunun ona büyük bir si-





lah gücü sağlayabileceğini anlayışı uzun sürmüyordu. İki dev organizasyon dünyadan geriye kalanlar için savaşmaya devam ediyor. Büyük conum yatakları bulma umuduyla kuyrukluyıldızın en büyük parçasının düşüğü krater araştırılırken esrarengiz gelişmeler oluyor. Bu garipliklerin kaynağı gemileri ağır hasar gördüğü halde atmosferi aşabilen Silicon irki.

Submarine Titans, adından söz etmeye değer bir dizi iyi tasarılmış ve birbirini tamlayan oğeyle birlikte geliyor. Oyun bazı yönleriyle Üstat Starcraft'ı andırıyor, hatta bazen andırmadan da otesine geçiyor. Tek kişilik Campaign modu hikaye doğrultusunda hareket edilen bölüm, Her ikinci 10 görev söz konusu. ST'de 3 farklı ırk karşı karşıya. Bu çeşitlilik toplam 72 yapıyı beraberinde getiriyor. White Sharks ve Black Octopi, insanların kurduğu organizasyonlar olmasına karşın teknolojileri birbirinden farklı. Silicon ırkı gelişmiş

teknolojiye sahip ama sadece corium ve silikon kaynaklarını kullanabiliyor. Black Octopi genelde oyundaki silahlardan en güçlerine hukmediyor ama unitelerin genel özellikleri zırhlarının zayıf oluşu White Sharks'ında ağız zırhı nede-



niyle yavaş hareket eden bir donanması var.

Hasar gören birimlerin onarımı, sayılı 40'i bulan teknolojilere ulaşmak ve madenlerin işlenmesi başlıca stratejik oğeler.

İnsanları yönettiğiniz unitelerinize oksijen sağlanmalıdır. Silicons oksijen yerine enerjiye ihtiyaç duyuyor.



### Ünite, bina, teknoloji vs.

Yapılması gerekenlerin başında maden filizlerinin bulunduğu yerlere bunları işleyebilecek yapıları kurmak geliyor. Maden ocaklarının ille de üssününe yakın olması gerekmez. Ama çıkışlardan sonra depolara taşınmak zorundalar. Bu da güvenlik koşulu demek. Araçlar daima en yakın depolara yürüyor. Maden taşıyan araçların yolalarının üzerine savunma kuleleri yapmalı veya devriye araçları gönderebilisiniz.

İnsanlar altın, metal filizleri ve corium madenini işliyor. Her maden farklı unitelerin üretiminde kullanılıyor. Gerektiğinde bunları birbirleriyle beli oranlarda takas edebiliyorsunuz.

Savaşlar su altında geçtiğinden uniteler farklı derinliklerde hareket edebiliyorlar. Pek çok oyunda savaş unitelerinin stratejik etkinliği

kısıtlı yanı teknolojik yönden en üstün birimlere sahip özdes bir ordu kurulduğunda başarı kesin. Oysa bu kez farklı özelliklerde unitelere sahip ordular yaratmalısınız. Çünkü sadece en gelişmişleri kullanmak sizin fazla uzağa götürmeyecek. Sebebiye unitelerin bazlarının z ekseniinde hareket etmesi, yanı farklı derinliklere özgü olması. Güçlü kaynaklara sahipseniz sadece destroyerlerden oluşan bir ordu oluşturabilirsiniz ama bu kuvvetler düşman savunma sistemine çok cabuk yem olacaktır. Farklı silahlara sahip savunma sistemleri kurarak düşman gemilerinin ulaşmadığı derinlikleri kuşanıp saldırılardan sakınabilirsiniz.

What's new?

Okyanus tabanındaki dağlar, içlerinde saldırılara karşı korunaklı özel bölgeler yaratıyor. Bazi unitelerinizi bir süreliğine su altı mağaralarına gizleyebilir ve yüksek ya da mağaraların arkasında savunma kulelerinden koruyabilirsiniz. Buralar saldırıcı tarzda oynamayan oyuncular için önemli avantajlar. Haritalar değişken. Büyük patlamalar zeminde çökmelere, örneğin tünel oluşumlarına yol açıyor.

### Alternatif

#### Starcraft

Sayı/Puan Mayıs 98 100/100

Mercan kayalıkları, köpek balıkları gibi su altı canlıları atmosfer tamlayan ufak ayrıntılar.

ST'de üç farklı zoom seviyesi var. Grafik çözünürlüğü 800\*600'den 1024\*768'e çıkabiliyor. Genişleyen ekran büyük çaplı saldırılarda daha fazla uniteye ulaşmayı sağlıyor. Tam ekran seçeneği arabirim kalınlaması için. Görüntü gerçek manada üç boyutlu olarak çevrilemiyor.

Multiplayer seçeneği 24 kişilik savaşla imkan veriyor. Bu 24 kişiye izleyici olarak katılabilirsiniz. Bu sayede diğer oyuncular savaş madan izlenebilir ve yeni taktikler öğrenilebilir. 24 kişi 8 takıma ayrılabilir. Aynı takım içinde savaşlar ve üretim gibi görev dağılımları yapılabilir. Multiplayer'da rasgele haritalar belirlmek ve bazı teknolojileri kapatmak mümkün.

Ayrıca bir script sayesinde sadece en sevdığınız stratejik öğeleri hukmedecek, şekilde, mesele kaynak yönetimini üstlenmeyecek, bazı sorumlulukları bilgisayar bırakabiliyorsunuz.

Bu kadar strateji oynayıp hala iflah etmediyseniz Submarine Titans, ismini bir takım parlak fikirlerin ön plana çıkardığı, tattım edici zorlukta, uzun süre oynanabilecek bir oyun. Deneyin, görün.

**Ozan Ali Donmez**

### Grafikler

Gerçek grafik ve gölgelendirmeler, detayları birlikte oyunu taşıyor. Yine de 3D tercih edilebilir.

### Ses ve Müzik

Üç boyutlu müziksler oyunun tansiyonuna göre değişiyor. Su içinde patlama efektleri ve denizaltı sesleri güzel.

### Oynamabilirlik

ST, görev düşmanın yapay zekası ile ilgilenmekten ibaret üç zorluk seviyesine sahip.

### Atmosfer

Submarine Titans'ı oynamaya başladığında bir aña bunun bir de jüdü vü olduğunu düşünmedim değil.

### LEVEL Notu

**76**

Starcraft'ta bütün birimlerin kullanılabilirliğinden, bu benzerlik rağmen Submarine Titans orijinal fikirlerle kendini öynaştırır bir oyundur.

**Minimum:** P300-16MB Ram

**Önerilen:** P400-32MB Ram

**3D Desteği:** Var

**Multiplay:** TCP/IP, IPX ile 24 kişi, modem,

LEVEL KARNESSI

# TRAFFIC GIANTS

İşte büyük şehir yöneticilerinin oynaması gereken bir oyun.

**Yapım/Dağıtım:** Jowood

**Tür:** Şehircilik Simülasyonu

**Bilgi İçin:** [www.verkehrsgiant.com](http://www.verkehrsgiant.com)

Kocaman bir şehri yönetmek eskillerden beri biz bilgisayar oyuncular için oldukça cazip bir fikir. Bir şehri istediğiniz gibi kumak, istediğiniz yere bina dikip istediğiniz yere park yapmak, vergilen düşürüp toptan eşya fiyatlarına zam yapmak hep gerçek hayatın hırsızlığını yapamadığımız şeyler olmuştu. Sanal dünyada hiçbir şey de sınır olmadığı gibi bu konuda da bütün hayal gücü onunuzde.

### Otobüs, taksi, tren, metro

SimCity ile başlayan şehircilik simülasyonu türünde her geçen gün yeni oyular ekleniyor. Traffic Giants'da bu tür oyuların sadece biri, Konusu biraz farklı olan oyunda göreviniz kocaman bir şehri baştan kumak değil, kurmuş bi şehrin trafik altyapısını oturtmak. Bu görevi gerçekleştirmeniz için size değişik imkanlar tanımaktır. Her bölüm bir öncekinden biraz daha zor ve büyük bir alan kapsıyor. Amacınız bölüm geçmek için gereklili olan sayısal sınırları aşmak. Bu sayısal sınırlar da sermaye, gelir, gider şeklinde sıralanabilir. Bu sınırları geçebilmeniz ancak düzgün idare edilen bir trafik ve toplu taşıma teşkilatıyla mümkün. Elinizde bulunan imkanlar da hiç de azimsanacak şeyler değil. İlk bölmelerde şehre bir iki otobüs hattı koyup onların duraklarıyla ilgilenip otobüs araçlarının bakımını yapıp bilet fiyatlarıyla ilgileniyorsunuz. Fakat

ilerki bölmelerde bir iki otobüs hattı yerine metro inşaatları yapmaya başlıyorsunuz. Şehir trafiğini nasıl kaldirabileceğinizi siz belirliyorsunuz.

Bu işlerin yapılması için size verilen ve real-time işleyen süre içinde tabiki düşmanlarınız sizin işlerinizi bozmaya çalışıyor. Siz onlara aldırmayıp onlardan daha başarılı olmaya çalışarak yolunuza devam edin. Fakat yolunuza kesen bir engel daha olacak. Oyunun anlaşılmaması oldukça zor arabiimi. Tutorial yapmama gibi bir gaflette bulunmanız yapımcı firma oyununun

arabimini içinden çıkılmasını gayet zor yapmış. Hatta tuşların üzerine mouse ile gelince bir şeyler bile yazımıyo ki hangi tuş hangi işe yarıyor onu anlayalım. Bu sorunu aşmak için çok fazla deneme yaşılmaya yapmak gereklili. Eninde sonunda bir otobüs hattı nerden eklenir, duraklar nerden satın alınır ve nereye konur gibi şeyler açıklığa kavuşuyor. Oyunun yardımcı öğeleri de yok değil. Koyduğunuz durakların üzerinde bulunan işaretlerden durakların ne derece işe yaradıklarını anlamak mümkün. Zaten durakları yerleştirirken ne kadarlık bir alana hizmet vereceğini de görebiliyorsunuz. Bu toplu taşıma teşkilatını yerlestirdikten sonra geriye kalan şehrin diğer trafik sorunlarıyla ilgilenmek



ve alınan paraların düzenlemesini yapmak. Sonuçta bu oyunda da para kazanmak esas. Bu konuda size yardımcı olacak şey ise arabirimle boşurken kafetim, oyuncunun gidışatı ile ilgili istatistikler bilgiler ve grafikler.

### Minibüs, taksi dolmuş, tramvay

Oyunun grafikleri oldukça ayrintılı ve hoş gözüküyor. Binalar detaylı tasarılanmış ve de perspektif gayet iyi kullanılıyor. Traffic Giants bu tarz oyular için yapılan iyi grafik motorlarından birine sahip. Kalitenin iyi olduğu ayarlarla bile oyuncu makinası çok zorlamıyor. Ekranın gözüme hoş gelen başka bir şey ise herhangi bir canlı veya aracı ekranдан hiç kaybolmaması. Bir araç veya insan bütün şehri dolaşıyor. İsterseniz birini bütün şehir boyunca izleyebiliyorsunuz. Başlangıç demosu ve ara demolar fena değil. Sesler çok özenli değil. Oyun sırasında korna ve sokak sesleri geliyor. Arkaada atmosfere fazla uyumayan bir müzik çalıyor fakat o da çok uyumsuz değil.

Sonuç olarak oyuncunun kontrolleri ve arabirimle başa geçebilirseniz sizin çok eğlenceli bir oyun bekliyor. Arabirimle başa çıkmazın

icin oyun başında çok fazla vakıt harcamalısınız. Tahminen bu süre içinde sıkılık onu diğer arkadaşlarınıza yanıma yanlışlığa terkedeceksiniz. Eğer sıkılmazsanız grafikleri ve atmosferi sayesinde Traffic Giants ile bir süre vakıt geçirebilirsiniz.

Onur Bayram

### Grafikler

Kendi türündeki diğer oyulara göre gayet iyi grafiklere sahip. Detaylı ve canlı grafikler makinası çok fazla zorlamıyor.

### Ses ve Müzik

Sesler normalin üstünde değil. Müzik de atmosfere çok uygun değil fakat bunlar oyuncu için birer eksik değil.

### Oynanabilirlik

Arabirim alışılması çok zor yapılmış. Bu oyuncu için gerçek bir eksik. Bu engeli aşamadan oyuncu oynayabilirsiniz.

### Atmosfer

Atmosfer sizin nasıl oynadığınıza bağlı. Eğer işler yolunda gidiyorsa gayet sakın olas biteni denetliyorsunuz.

### LEVEL Notu

Bağlık bir konu ve oynanış tarzı oyuna ılgı yapıyor. Ama diğer tarafından bir arabirim var ki evrene şenlik.

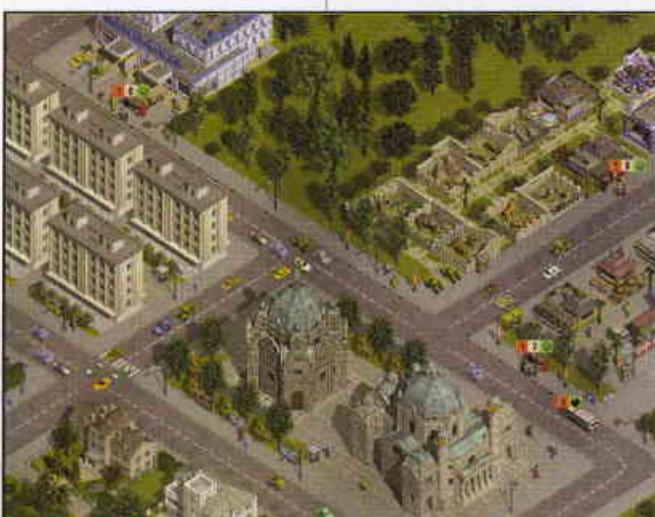
**Min:** Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM

**Önerilen:** Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM

**3D Desteği:** Yok

**Multi:** Yok

**Extra:** Yok



### Alternatif

#### Rail Road Tycoon

**Sayı/Puan:** Ocasik sp. 80/100

63

# VIETNAM: BLACKOPS

Bastır Rambo seni kim tutar!!!

**Yapım/Dağıtım:** Valusoft

**Tür:** FPS

**Bilgi İçin:** [www.valusoft.com](http://www.valusoft.com)

**B**u ayda olabildiğince kötü bir oyunla tekrar bu sayfalarda karşınızdayım. Oyunu geçmeden önce sevgili Müdürüm Cem'in geçen sayıda gözümden kaçan laflarına ufak bir cevap vermek istiyorum (Cem buraları kesme. Hatta bu parantezin içini de kesme.) La Bamba adlı şarkiya olan derin saygımlı kaybetmemi sağladığı için Asıl benim onu kinamam lazımdır. Sizinle asıl paylaşmam gereken şey, "Uzun suredir dinlemiyordum. Yeni buldum birkaç kez dinledim.", bahanesine sığınan bir adamın bir gün boyunca hazırladığı 16 dakikalık playlist'i tekrar tekrar dinlemiş olmasıdır. İşin buraya kadarında bir gariplik görmeyorsanız size bu 16 dakikalık playlist'e 3 dakikalık La Bamba'nın 3 kez olduğunu derin bir acı ile bildiririm. İnanın o odada o ekrana kartları ile boğuşurken saatte birkaç yüzden fazla kez La Bamba dinlemek pek de moral verici olmuyor. Yoksa müziğe olan saygımla hala yerinde duruyor. Ve müziği ezilerek yapmayanlara saygımla müziğe olanlardan fazla.

Cem'e en derin sevgilerimi sunuyor, yeni şarkılar keşfetmemesini umuyorum... (abartının böylesi, yalanın bu kadar kuyrukluşu, iftiranın bu kadar nefretlişi görüldü-Cem)

Bu uzun giriş için en derin özürlerimi sunarak oyun hakkındaki varla yok arası yazımı geçiyorum.

Son zamanlarda çıkan FPS oyunlarına bir yenisi daha eklendi. Fakat görüldüğü gibi her FPS tutacak diye bir şey yok. Bu turdeki Vietnam, özensizliğin ve aceleciğin kurbanı olmuş bir oyun gibi gözüküyor.

Oyunun konusu isminden de anlaşılacağı gibi Vietnam'da geçiyor. Oyunun başlangıç ekranını görür görmez Rambo filmleri geldi aklına. Ollayın ne olduğunu tam anlayamam da tahminim, amaç esir ya da rehine gibi birilerini kurtarmak ya da düşman karargahını

yok etmek. Oyuna silahsız bir esir kampının ortasında başlıyorsunuz. Daha sonra sağda solda bulduğunuz silahları veya öldürdüğünüz askerlerin silahlarını alabiliyorsunuz. Silahların ebataları da giderek büyüyor.

### Rambo'nun İntikamı

Vietnam tam anlamlı bir FPS oyunu. Bir sürü silahınızın olduğu sağda solda dolaşıp etrafındaki pirasa gibi vurdugunuz bir oyun. Kapı açma, duğmeye basma gibi şeylelere bu oyunda rastlamamanız zor. Amaç sadece öldürmek. Öldürdüğünüz askerler tam olarak Rambo filmlerindeki üçgen şapkali komik insanlar

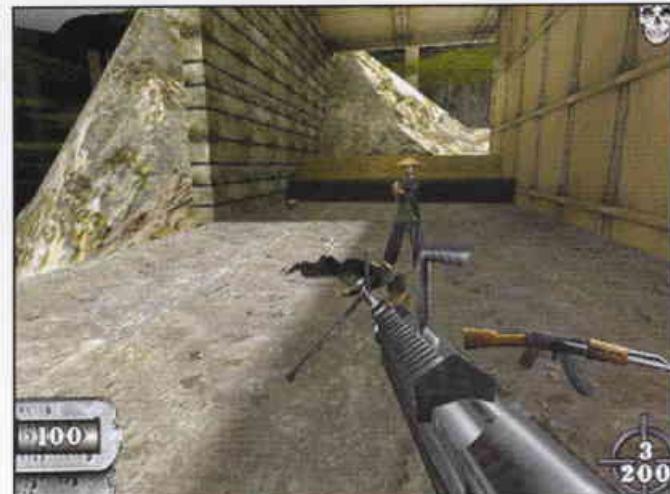
Konu değişik ortamlarda geçi-



yor. Ortam genelde karanlık. Karanlık oyun yapmak neden bu kadar kolay oluyor acaba?! Mekan güzel düşünülmüş ama ortaya konuş için aynı şeyi söylemek çok güç. Toplam 9 bölüm süren oyunda ormanda veya kasaba tarzı yerlerde gezinebiliyorsunuz.



Oyunun grafikleri birkaç dokudan ibaret. Grafik motoru çok kötü. Bug dolu diyemeyeceğim. Çünkü adamlar bu motoru oyle yapmış. Kotu yapılan birseye



bugli diyp işin içinden çıkmak

ayıp olur. Bir adamı vurduktan

sonra çıkan kanlar bahçe fiskiyelerinden farklıdır.

Oyunda bir çok model kötü çizilmiş ve kötü render edilmiş. Karakterler kağıt gibi yapılmış. Animasyonları hiç gerçekçi değil. Gölgelendirmesi bu kadar kötü bir oyun daha hatırlamıyorum. Gölgeler adamlardan bağımsız hareket ediyor. Adamı vurunca gölge si başka tarafa adam başka tarafa uçuyor.

Seslerin hiçbir özelliği yok. Götür normal taka taka silah sesi Ah uh insan sesi. Başka bir espresi yok. Bence zayıf düzeyde. Müziğinde hiç etkileyici olmadığı kesin. Dinlemeye bile değmez. Belki dediğim sesler ve müzik de atmosferi sağlayamıyor.

Vietnam: Blackops'un oynanabilirliği oldukça az. Bunun sebebi zor kontroller veya alışması zor arabirim değil. Kontroller bildik tüm FPS oyunları ile aynı. Arayüzünde farklı birşey yok. Oynanabilirliği düşüren şey tamamen atmosferin yok gibi olması. Görsel açıdan oyun hiçbir şekilde siz çekmiyor. Bu durumda oyunun tekrar oynanabilirliğinden bahsetmek sanırım söz

konusu bile olmamalı.

Belki bizim de oyunumuz tutar diye oyun çıkarmanın mantığının olmadığı Vietnam ile bir kez daha gözler önüne. Bu zamanlarda bir Soldier of Fortune bir Deus Ex gibi oyun motorları varken ve biz bunların sistemlerini tartışırken bu kadar kötü motorlu bir oyunun ne kadar tutulacağını merak ediyorum.

**Onur Bayram**

### Grafikler

Bug yok. Hem de hiç yok. Ama bu grafik motorunda birkaç bug olsa sanırım çok daha güzel olurdu.

### Ses ve Müzik

Oynarken kendiniz yere atın ayağınıza sağa sola çarpın ve kendinizi efekt yapın. Çok daha iyi olur.

### Oynanabilirlik

Oynanabilirliğin nasıl olduğunu size aktarabilmek için oyunu oynamayı denedim ama oynamıyorum...

### Atmosfer

Atmosferi sağlamak için her şey var. Ama bunları birbirinden birbirine de ihtiyaç olduğunu hiçbir zaman unutmayıalım.

## LEVEL Notu

Bu oyun gerçekten bu notu hakkındı ya? Oyunu çözmekten önce piyasadaki diğer FPS'lerin bir bakalarında yepitiklerinden biraz utanmışım.

**Min:** PII 266, 32MB Ram, 200MB Harddisk

**Önerilen:** PII 350, 64MB Ram, 200MB

**Harddisk:**

**Grafik Desteği:** Var gibi

**Extra:** Yok

**Multit:** Yok



# AGE OF EMPIRIES 2 : THE CONQUERORS

Yeni Dünya'ya akın...

**Yapım:** the third law

**Tür:** FPS

**Web:** [www.thirdlaw..com](http://www.thirdlaw..com)

**A**rtık her RTS'ye expansi-  
on pack yapmak alış-  
kanlık haline geldi. Ha-  
tırlamam, bu expansion furyası ilk  
Warcraft 2'ye "Morecraft" adlı yeli-  
ni haritalar ve "Tides of Dark-  
ness" adlı yeni görev paketi gel-  
mesi ile başlamıştı. Son dönem-  
lerde de aynı gelenek Starcraft :

ların asıl oyun için düşünüp de  
yetiştiremedikleri/yetiştirmedikleri  
projeleri mi uyguladılar, yoksa  
gerçekten aradan geçen sürede  
yeni fikirler mi ortaya çıktı mı  
bizzat için cevaplandırılmasının zor bir  
soru.

Bakalım bu yeni görev paketi  
bize ne getiriyor: Öncelikle

AOE'nin görev  
paketi olan The  
Rise of Rome'a  
göre (kendileri  
4 yeni mede-  
nİyet, 5 yeni  
teknoloji ve 4  
yeni birlük içeri-  
yorlardı) bir  
hayli değişiklik  
ve yenilik getiri-  
yor (5 meden-  
İyet, 11 birlük,  
26 teknoloji).

Değişikliklerden  
kastettiğim ise ara birimde ve ha-  
ritada yapılan bazı yararlı oyna-  
malar. Bunlara da değineceğim,  
ama önce huzurlarınızda yeni  
medeniyetler, gece elbiseleri ile  
podyumdan geçiş yapacaklar

## HUNLAR

İşte ilk yarışmacımız, Hunlar.

Asya'nın bozkırlarında at koştu-  
rurken Ensemble yetkililerince  
keşfedildiler. Atilla başkanlığında  
ileleyen Hunların en büyük  
avantajı göçbe olmaları. Hun-  
ların göçbe yaşam tarzı oyuna  
şöyleden yansıyor: Asker sayılarını  
artırmak

için



ev  
(house) yapmak zorunda kalmayı-  
yorlar. Böylelikle hem zamandan  
hem işgünden kazanıyorlar, hem de  
kestikleri ağaçları barrack, stable gibi daha gereklili  
binaların yapımında kullanabiliyor-  
lar. Şimdi sıkı durun: Hunların  
özel atlı birlliğinin adı Tarkan!!  
Inanmayan oynasın da görsün  
(O arkadaki "Kurt" da üretiliyor  
mu, diyen arkadaşla özel olarak  
gorușecem az sonra!). Tarkan,  
okçulara karşı çok dayanıklı ve  
binalara karşı olağanüstü etkili.  
Eğer agresif bir oyun tarzından

yanaysanız Hunları bir deneyin  
derim.

## KORELİLER

Hunların ardından sırada yıllar  
boyunca Moğol baskısına diren-  
miş bir medeniyet, Korelier'i gö-  
rüyoruz. Bu vasıfları onları oyu-  
num en sıkı savunma yapan irkla-  
rından biri haline getirmiştir. Koreli-  
ler'in savaş arabaları (War Mobi-  
le) karada, gemi avcısı dev kap-  
lumbağaları (Turtle Ship) ise su-  
da istenen korumayı sağlıyor.  
Ustalık eline çabuk işçileri saye-  
sında de kolay yem olmaktan  
kurtuluyorlar. Duvarçılık alanında  
çok gelişmiş oldukları için de  
hem taş madenlerini yüzde yirmi  
daha hızlı işliyor, hem de kule  
upgrade'lerini beleşe yapabiliyor-  
lar. Bize de "Adamlar yapmış!"  
demek düşüyor.

## AZTEKLER

Bir sonraki adayımız Aztekler  
Bakır, altın işlemeli elbiseleri ile  
podyumda nasıl birer kuğu gibi  
suzuluyorlar. Montezuma'nın  
izinden giden Aztekler rush için  
uygun seçim olabilir. Her ne ka-  
dar atlı birlikleri olmasa da hızlı  
infantry'leri ile bu açığı kapatıyor-





### Birlik adı Özellikleri (HP/Atak/Zırh/Menzil)

|                       |                   |
|-----------------------|-------------------|
| <b>Tarkan</b>         | <b>90/7/1/0</b>   |
| <b>Turtle Ship</b>    | <b>200/50/6/6</b> |
| <b>War Wagon</b>      | <b>150/9/0/5</b>  |
| <b>Eagle Warrior</b>  | <b>50/7/0/0</b>   |
| <b>Jaguar Warrior</b> | <b>50/10/1/0</b>  |
| <b>Conquistador</b>   | <b>55/16/2/6</b>  |
| <b>Missionaire</b>    | <b>30/0/0/7</b>   |
| <b>Plumed Archer</b>  | <b>50/5/0/4</b>   |
| <b>Hussar</b>         | <b>75/7/0/0</b>   |
| <b>Halberdier</b>     | <b>60/6/0/0</b>   |
| <b>Petard</b>         | <b>50/25/0/0</b>  |

tar. Özellikle Eagle Warrior'lar ve rakip infantry'leri silip geçen özel birimleri Jaguar Warrior'lar dikkat edilmesi gereken birikler.

### İSPANYOLLAR

Gelelim Yeni Dünya'nın kaynağını en çok yiyan medeniyet olan İspanyollar'a. Tarih, İspanyolların barutunun Aztek mızraklarına karşı nasıl galip geldiğini anlatır. Ne yazık ki, gerçekçi yansımak için midir nedir, İspanyollar oyunda dengeleri biraz kendilerine doğru bozanirk olarak görünüyorlar. Özel birlikleri olan Conquistadorlar oldukça güçlüler, ayrıca misyonerler de iyileştirme için büyük destek sağlıyorlar. İspanyolların askeri teknolojide de bir hayli ileri olduktan düşünülürse yalnızca Yeni Dünya'nın değil yeni

görev paketinin kaynağını yemek de onlara düşecek gibi geliyor.

### MAYALAR

Ve işte gecenin son güzeli değerli okuyucular! Aztekler'ye yakın bir diğer medeniyet, tarih sahnesinden hiç beklenmedik ve bilinmedik bir şekilde çekilen Mayalar (Demir kurt diyen arkadaş "Hangi Maya, Ari Maya mı?" esprisini de yaptı, sabret canım yazı hele bi bitsin!). Mayalar, ekonomik ve askeri alandaki ilerlemeleri ile tanınırlar. Tipki Aztekler gibi Eagle Warrior'lar üretse de onları frenzy'ye sokup çığırınca saldırıyor, onlerine çıkan alaşağı etmelerini sağlaya-

biliyorlar. Ayrıca özel birlikleri olan Plumed Archer'lar da hızlı ilerlemeleri ve yüksek yaşam enerjileri sayesinde süvari eksikliğini gideriyorlar.

Oyunun getirdiği başlıca yeni birliklerden biri işçi kontrollerinde yapılan düzenlemeler. Bu değişiklikler hayatınızı kolaylaştırmaya ve kafanızı daha onemli devlet meselerine yormanızı sağlama-ya yönelik yapılmıştır. Örneğin artık bir ambar (granary) inşa edilmesini emrederseniz, işçiler yapımı bitirdikten hemen sonra çevrede yiyecek toplamaya başlayacaklardır. Bir de tarla yapımı sıraya koyma olanağıınız var. Parasını peşin ödediğiniz takdirde sizin yeni bir emir vermenize gerek kalmadan boşalan tarlanın yerine yeni tohumlar dikilecek, bedeli hesabınızdan düşülecektir. Oyunda jungle ve snow olmak üzere iki yeni alan tipi var. Üstelik adamların karda yürüken arkalarından bırakıkları izler sayesinde o bölgeden yakın zamanda bir orduğun geçip geçmediğini anlayabilirsiniz.

### ESKİNİN HAKKI ESKİYE...

Neyse ki bu paket yalnızca yeni medeniyetleri desteklemek amacıyla taşımıyor. Örneğin yeni birlikler arasında en kullanılırların birini, intihar saldırısı yapan Petard'ları ele alalım. Özellikle duvarları çökertmek için birebir olan bu birlikleri tüm medeniyetler üretebiliyorlar. Yeni süvari birliği olan Hussar'lar ve piyade Halberdier'ler de tüm medeniyetlere açıktır. Eski ırklara çok yarınlı teknolojiler de getirilmiş. Sosyalı Heresy, sizin convert edilen adamlarınızın o anda ölmesini sağlıyor (Pilavdan dönemin kaşığı kirilsin hesabıl). Haa bir de gemiler için formasyonlar getirilmiş, artık deniz savaşlarında da birliklerinizi istediginiz gibi sıralayabileceksiniz.

AOE2 : Conquerors'da dört ayrı campaign seçeneği bulunuyor. Attila the Hun'da At-

tila'nın Galya seferi, El Cid'de asıl adı Rodrigo Diaz olan İspanyol komutan El Cid'in mücadelesi, Monteuma'da ise Aztek imparatoru Montezuma'nın denizin öte yakasından gelen yabancılarla karşı direnişi konu alınıyor. Son campaign olan ve paketle aynı adı taşıyan Conquerors'da ise Beşinci Henry, Kızıl Erik gibi tarihin ünlü isimleri ve bir donum noktası olan savaşlar bağımsız senaryolar olarak karşımıza çıkıyorlar.

Yalnızca yeni görev ve birliklerle yetinmeye oynamışta da kolaylık sağlayan bir görev paketi olması yönünden Conquerors oldukça başarılı. En azından sizde "Aynı motor üzerinde bir iki yeni birlik, üç beş de bina çizmişler, bir senaryoya oturtup onumuzu koyvermişler" izlenimi uyandırıyor. AOE2, şuan piyasadada en iyi üç RTS'den birisi, hatta oylarınıza göre, değil RTS'lerin, mevcut oyunların en iyisi (Bence RTS deyince hala Starcraft ama hadi neysel). Almanız menfaatinize olacaktır.

Gökhan & Batu

### Grafikler

AOE2'ye göre büyük fark yok, yeni birlikler, yeni bağışlar... Yine de grafikler güzel ve hala.

### Ses ve Müzik

Motor tabii ki aynı motor ama, karda iz bırakma gibi ince detayları ekenmemiş çok sık.

### Oynanabilirlik

İçin yönetimindeki yerde değişiklikler, teknoloji gelişimine ve çarpışmaya daha iyi konsantr olabileceğinizi sağlıyor.

### Atmosfer

Tipki ırkların özellikleri gibi senaryoların da tarihi temeller üzerine oluşturulması oyunu daha gerçekçi kılmış.

### LEVEL Notu

80

AOE2 oynayıp sevdıyseniz alacağınız, başka zamanız var mı ki? Multiplayer da yemi ırklar sayesinde yeni taktikler doğacak gibi görünüyor.

**Minimum:** Pentium 200, 64 MB bellek, 8MB

sabit disk, 16MB CDROM

**Önerilen:** Pentium III-500, 64 MB bellek, 600

MB sabit disk, 8 hızlı CDROM

**Multiplayer:** 8 kişi

**Craftik Desteği:** 1600x1200 32bit

LEVEL KARNE'SI

# KISA KISA

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

## Moorhuhn jagd

Firma: Jhonne Walker

Tür: Tavuk Katili

Suçmalık Derecesi: 66

**B**undan 2-3 sene önce başlayan bir Deer Hunter furyası vardı. Bütün oyuncuları insanın doğaya karşı duyduğu özlemi bir kez daha keşfetmiş ve bunun sonucu oyun dünyasını avcılık ve balıkçılık oyunlarının sarması olmuştu. Sonunda Amerikanın en çok satan oyunlar listesinde bir numaraya Deer Hunter oturken iki numarayı Deer Hunter 2 ele geçirmiştir ve hatta üç numarada Deer's Revenge vardı ki korkunç bir oyndu. Ormanda aylak aylak gezen avcılar uzay silahlarıyla avlayan bu geyik önce ki senenin oyun kahramı seçilmişti. Ama Avrupalılar özellikle Alman'lar bu olaya uyamadılar. Onların memleketinde hala Quake2, Rainbow Six gibi normal oyunlar oynanıyordu. Ta ki birileri Moorhuhn jagd'i keşfedene kadar.

Bu oyun temelde bir avcılık oyunu. Ama bu sefer geyik değil tavuk avlıyoruz. Sanırım bunun sebebi az çok bir kuzey ülkesi olan Almanya da geyiklerin sevilmemesi. Peki horoz ve tavukları sevmiyorlar mı? Eh bunların Fransa'nın milli sembollerleri olduğu düşünülünce bu gayet doğal. Hatta oyunun Almanya

sınırları dahilinde bir manyaklık haline gelmiş olmasının en önemli sebebi bu. Şu aralar Almanya'da en çok oynanan oyun açık ara farkla Moorhuhnajak... şey Moormun un... sabır olacak Mooruhnajak...

Moorhuhn jagd. Aynı zamanda okunması en zor oyun bu olsa gerek. Şimdi biraz oyunun derinliklerine bakalım. Oyun tek bir haritadan oluşuyor ve sağıdan soldan uçan tavukları vuruyorsunuz. Tavuğun size uzaklığına göre her vurdüğünüz tavuktan bir puan alıyorsunuz. Hepsi bu. Yani bilgisayar oyunu diye yapılan şey topu topu bu. Neyse ki yüzşüzlük edip oyunu para ile satmıyorlar. Oyun Internet ücretsiz olarak download edilebiliyor. Merak ederseniz

[www.wkranz.de/lnk/moorhuhn/moorhuhnajagd.htm](http://www.wkranz.de/lnk/moorhuhn/moorhuhnajagd.htm) adresinden cekin.



## EMPIRE OF THE ANTS

Firma: YaRabbim Bana Sabir

Tür: Böceği

Suçmalık Derecesi: 85

**K**üçüklerimde yaramazdım evet kabul ediyorum. Pek çok eylemle, pek çok özel mülke, sokak hayvanına ve arkadaşlarına zarar verdim. Bir ara semt polisi tarafından sokaklara hakkında arama ilanı hatta vur emri çıktıla-

kakta bazı zamanlarda toprak üstüne karınca yuvaları açıldığını görürdük ve bu karınca yuvalarının ağızlarından aşağı önce kolonya dökerdik sonra kibrıt çakıp alev almasını seyrederdik. Yuvalan dan dışarı kaçışan birkaç yanın karıncadan sonra bir daha oyu-



cağı söyletişi üzerine durulmuş gibi görünsem de bunun sadece beni artık uysallaştırmak isteyen ailemin bir yaşıtı olduğunu anladığında komşularımızın arabalarının lastiklerini indirmeye, tornavida ila apartman zillerinin söküp bahçeye atmaya, otomobillerin sileceklerinin kaçıkları arasa küçük taş parçacıkları koymaya, bahçeerdeki çiçekleri kopartmaya, sapanla komşu mahalledeki çocukların üzerine taş atıp sonra gizli yerimize çekilmeye hatta kedileri yağlı boyaya ile boyayıp, boyayı yalan kedilerin zehirlenip ölmelerine (bu sonuncusu kasıtlı değildi tabii ki) bile ön ayak hatta neden olmuştur.

Ama bir şey vardır ki beni derinden etkilemiştir. Karıncalar. So-

vada bir faaliyet görmezdi ve mahalleimi istilacı karıncalardan kurtarmış olduğumuz için kendimizle gurur duydık. (O zamanlar sinemalarda televizyonlarda "katıl karıncaların istilası, katıl arıların istilası" gibi filmler çok磨daydı ve biz de çocuktur takam mı? Ne seyretsek etkilendi yorduk. Olayımız bu.)



Yillardır, istediğim o vahşetin izdirabıyla yaşamış biri olarak, bir gün günahlarının beni takip edip bulmasından korkarımdı (Patriot-Benjamin Martin-Mel Gibson) (neyse anlasıldı) üzere ben hala konu ile dalga geçebilecek kadar duyarız ve olgunlaşmamış bir adamım. Bana her şey müstahak. Bakalım belki on sene sonra adam oluruz. (Oyun?... Kim takar, salayın gitsin.)

## EMERGENCY RESCUE: FIRE FIGHTERS

Firma: İşyanım Var Yaradana Tür: Benim Çlem Dolmayacak mı?

Saçmalık Derecesi: 82

**A**lev Kapanı filmini seyretmişیدiniz. Hani sapiğın biri, evlere girip duvarların içinde özel bir yöntemle yangın çıkartıyor. Sonra kim o odanın kapısını açsa, kapı bomba gibi patlıyor ve dışarı hücum eden alev kapıya açan adamı kizarmış fareye çeviriyor. İşte o

sin yerine yenisi gelir" mantığının kurbanınız da elin gavuru bir tek vatandaş için uçak gemileri gündürüp elâlemîn 3. Dünya Ülkesine F-15'lerle, tomcatlarla, deniz komandolar ile operasyon düzenleyebiliyor. Kiskanıyorum işte tamam mı? Ben de öyle değer görmek istiyorum. Ben de, sanki



filmi seyrettikten sonra itfaiye sistemimizin ne kadar yetersiz olduğunu, bir yangın halinde kurtulmamızın ne kadar şans eseri olacağını anlamıştım çünkü elin adami itfaiye erlerini bile sanki Irak'a

dünyanın en değerli insanımışım gibi hissetmek istiyorum. Aslında suç sizin arkadaşlar. Oturup, derslerinizle uğraşır, bilimle, buluşları, icatlarla uğraşır, matematiğe yatıp fizikle kalakacağınız, tupes-



girecek özel komandolar gibi doğmuştu. Açıkçası bizim, alevi görünce eriyip itfaiyecinin üzerine yapışan elbiseleri hatırlayınca kararsızlığı kapıdım, korkuya kapıdım. Neden YaRabbim, Neden bizim canımız da avrupalıların amerikalılarının kadar değerli değil. Neden biz, "tohumuna para mi saydım it dölnün, geber-

cu ile yatıp hakan ile kalkırsunuz. Bu adamlar da sizin onlar için yatrıldığız paralarla gidip porsche alıp, en lüks semtlerde yaşıyor, sonra da ülkelerinden büküp elin itlayasına, ingilizasına gidiyor. Çünkü siz eniyisiz ben napım. Ben de giderim buralarдан haberiniz ola. Ya akıllanın Ya akıllanın!

## EVEREST

Firma: Naapacan? Saçmalık Derecesi: 100

Tür: Karizma Kazanma Egzersizi

**D**ağcılık günlerim aklıma geldi. Kaçkara tırmanırken kurduğumuz kampa çadırı alev alan ve üçüncü derece yanıklarla zar zor kurtarabildiğimiz sevgili Cem de tabi ki hemen hatırladıklarım arasında. Fredy Kruger gibi, yüzü tamamen yanan ve macun macun olan Cem'in eski görünümüze geri dönmesi üç ayını almıştı. Ve o günden sonra da bir daha ailesi kamplara katılmamasına izin vermemişti. Şimdi geriye dönenin neden üniversitenin ilk yıllarında dağcılık kulübünde gidip yazıldık da tiyatro veya ne bilim fa-

kültünen kütüphanesini zenginleştirme kulübünde ya da bölüm hocalarının gözüne girerek kolayca dersleri geçebilme imkanı sunan bilim ve teknoloji kulübünde (şimdilik bilim ve teknoloji ile tek bağları aldıkları teknoloji dergilerini birbirlerine göstermek olan bir klubtür bunlar...) üye olmadık şimdilik anlayamıyorum. Aslında anlıyorum ama dile getirmekten kaçınırız ama madem bir kere itiraf lara başladık bu ay, hadi bunu da itiraf edelim. Ben, kızın biri için dağcılıkla başlamıştım. Esmer güzeli, uzun boylu, uzun kıvırcık saçları, güzel dudakları ve daha güzel bir gülümsemesi olan bu kız

beni delicesine hayran bıraktığı gibi kendisine bir de aşık etmişti. Yavaş yavaş flörtे başladığımız ancak şu anda adını bile hatırlayamadığım söz konusu hatun ile birkaç eğitim gezisine katıldıkları sonra ilk kez konaklamalı bir kamp yapacaktık. Ve bilin bakalım ne dedi bana sevgili hatun (daha yaş on yedi): Çadırda bana kötü şeyler yapmadan korkuyorum! (Çadır kampında genellikle kampın diğer ucundaki çadırın

incekteki adamlı sabaha karşı poposunu kaldırma sesini bile duyabileğiniz, bu arada onu da belirtim! İşte o gün, o dakika olayımı bitirdiğimi ve söz ko-

nusu bayandan da dağcılık kulübünden de ayrıldı, birkaç arkadaşla kendi başımıza sonraları ise tek başına dağlar tepeler katetmeye başlamışındır ama belli bir yaştan sonra da şu soru oluştu kafamda: "Deli misin? Bu kadar yol yürüm, tırman, ne geciyor eline. Para mı veriyolar sana salak!" dedim ve gerisin geri takım elbiselerimin ve işimin başına döndüm. O gün bu gündür büyük şehrin betonları arasında bilincsiz dolan kaybolmuş bir ruhumdur. (Oyun mu: Naapacaksın? Git adam ol, oku, kendi oyununu kendin yaz. Bundan iyisini yaparsın!)

Cem Şancı





# Metal Gear Solid 2 "Sons Of Liberty"

**Snake Abimiz evlendi, çoluk çocuk sahibi oldu ama şu işleri bırakıp bir sigortalı işe giremedi gitti...**

**Yapımcı firma:** Konami **Dağıtım:** Konami **Türü:** Aksiyon - Macera

Bilgi için: [www.metalgear.net](http://www.metalgear.net)

**M**etal Gear Solid 1999 yılında çıkmış olmasına rağmen, hala en çok sevilen ve oyunlar arasındaki yerini kaybetmedi. Hala da bana bu oyunla ilgili mailler gelmeye devam ediyor. Peki insanları bu kadar cezbeden yanı ne? Oyun daha once görmemişiz kadar güzel bir senaryo üzerine kurulu ve her an hikaye değişiyor. Sıkımäßig zaman bulamıyorsunuz çünkü hareket hiç durmuyor. Mükemmel müzik ve sesleriyle, tam tıreşim destegiyle, aksama yan kaliteli grafikleriyle neredeyse eksiksiz bir oyun Metal Gear Solid. E gayet doğal olarak Konami serisi bir yeni oyun da ha ekledi. Ne serisi mi? A ah, yoksa siz Metal Gear'ın bir seri olduğunu bilmiyor muydunuz?

İşte size sırasıyla sayıyorum:

- 1- Metal Gear (1995)
- 2- Snake's Revenge (1995 - 1999)
- 3- Metal Gear 2: Solid Snake (1999)
- 4- Metal Gear Solid (2000)
- 5- Metal Gear Solid Integral (2000)
- 6- Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (21. Yüzyıl)

Yani aslında serinin altıncı oyunu yakında PlayStation 2 için hazır olacak. Geçenlerde Konami ve ünlü oyun dizaynacısı Hideo

Kojima, gelecek yılın tüm platformlardaki en iyi oyunlarından birisini tanıtmak için bir basın bülteni yayımladı. Karakterler tanıtıiyor, Snake geri dönüyor, yüksek riskli yerlere gidiliyor, duşman ateş alanına dalıyor, köşede pusuya yatıyor fakan filan. E zaten Snake bu atraksiyonları Metal Gear Solid'de de yapıyordu. MGS2' de fark ne olacak o zaman? Metal Gear Solid, oyunlarında sinematik kalite, grafikler ve oyun gerçekliği için yeni stan-



## TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID<sup>®</sup> 2 SONS OF LIBERTY™

dartlar gelmesini sağlamıştı. Metal Gear Solid 2' de ise bu standartın en iyi örneğini görebileceksiniz. Solid Snake, açılısta çok gerçekçi görünüyor ve oyunun kendisi de bir o kadar kaliteli.

### **Yaw Muzaffer Abi baarmasana yaw, duyuyoruz işte...**

Daha önce oyunun Manhattan'da geleceği söylemişti an-

cak, New York kıyılarında dev bir yaktı tankerinin içerisinde geçecek gibi görünüyor. Gemi dışındaki sahneler gece ve sahanak yağmur altında olacak ve siz Snake'ın saçının ve elbiselerinin yağmurdan ıslanmasını bile fark edebileceksiniz. Karakterlerin gerçek zamanlı ve dinamik gölgeleri olacak. Hatta demoların birinde Snake köşede saklanıp adamin gelmesini bekliyor ve adamin kendisinden önce gölgesi görünen onu ele veriyor.

Genç profesör Hal "Otacon" Emmerich ve olumcul Revolver Ocelot' da geri dönüyorlar. Alasca' da hazırlanan Metal Gear Rex' in planları satışa çıkıyor ve her ülke kendi Metal Gear' ini yapmaya kalkıyor. Bu makineleler yok edebilmek için bilinmeyen bir organizasyon(muhtemelen Fox-Hound), bir Rex-oldürücü üretiyor(Metal Gear Ray). Bu alet hemen hemen Godzilla' nın metal haline benziliyor.

### **Ben olmasam dünyayı kim kurtarabilir beauw**

Metal Gear Ray, bir tanker ile taşındığı sırada bir grup ajan içeriye sızıp tüm tayfayı öldürürler. Amaçları Metal Gear Ray' i kaçırarak olan bu adamların cărkına

çomak sokma işi de Solid Snake'e düşer. Tabii ki hikaye ilerledikçe çok değişik şeyler olacak. Fazla ayrıntılara girmek istemiyorum ancak Solid Snake' in bir üçüncü kardeşinin de piyasaya çıktıığını söylemezsem çatılarım.

Oyun oncekinden çok daha mükemmel ve 2001 yılında çıkacak. Tabii ki öncelikle bir PlayStation 2 edinmeniz gereklidir. Elime biliği ulaştıktan sırızla paylaşmaya devam edeceğim. Bye&Smile...

**Mega Emin**

### **METAL GEAR SOLID 2 "SONS OF LIBERTY"**

**Yapım:** Konami

**Çıkış Tarihi:** 2000 sonu

**Tahmini Sistem İhtiyacları:**

Playstation 2

**İlk İzlenim:** Hayranlık uyandırıcı.

**Bize Göre:** Bitmap grafiklerden

oluşmuş bir platform oyunu olan ilk

Metal Gear' dan beri serinin kaç oyunu yapıldı, takip edemedik ama Metal Gear Solid olduğundan beri

dikkatimi çeken oyunun konsolara düşmesini sabırsızlıkla bekliyoruz. Bu oyun bir devrim olacak.

**İLK İZLENİM**





# Medal Of Honor Underground

PlayStation'ın baba first person shooter'ı geri dönüyor...

**Yapım:** Electronic Arts

**Türü:** FPS

**Bilgi için:** [www.mohgame.com](http://www.mohgame.com)

Dreamworks'ın, çıktıği 1999 yılından beri yükseliş satışa ulaşan ve PlayStation'daki en iyi first-person shooter'lardan olan Medal of Honor isimli oyununun ikincisi yolda. Oyunun yaratıcısı yine Steven Spielberg. Medal Of Honor adında ve bu kalitede bir oyunun nasıl elimize ulaşmasına dair iki ipucum var. Birincisi adam çok başarılı ve ürettiği her şey neredeyse sahneser. Ikincisi ise Spielberg'ın Yahudi olması ve doğal olarak da Nazilerden nefret etmesi. Sonuç mu: Medal Of Honor!

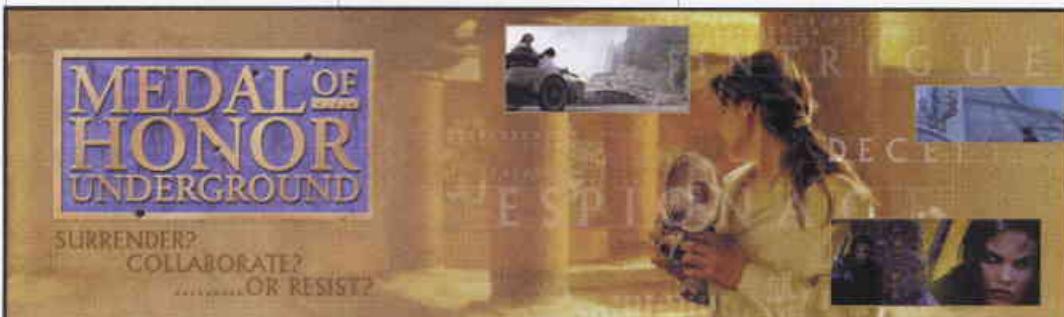
İlk oyundaki berrak ve hızlı oyuna yeni bir hikaye, yeni fantastik mekanlar ve sürüyle atraksiyon ekleyip Medal of Honor Underground'ı yapmışlar. Çok değil yaklaşık bir ay sonra raflardaki yerini alacak olan bu oyunu mutlaka edinmenizi tavsiye ederim. Ben oyunun beta versiyonundaki birkaç bölüm oynamaya şansına erişebildim. Yeni kahramanımız Manon adında bir bayan. Evet, doğru duyduk, BAYAN. Hani ilk oyunda Jimmy Patterson'ı kontrol eden abla vardı ya, işte onun ta kendisi. Manon Abla, Fransız direnişinin sıkı bir üyesi ve şehri Nazilerin kontrolü altında Evi yıkılmış, kalbi kirilmiş ve en kötüsü de çok zor bir kararın eşiğinde.

de: teslim olmak ya da savaşmak. Hikaye bu noktada başlıyor. Maceramız İlk Fransız Direniş Kuvveti'ndeki herhangi bir asker olarak başlıyor ve sonradan savaşın kadernini belirleyecek rütbelere geliyoruz.

İtalya, Almanya ve Yunanistan'ı dolaşarak 7 görev ve 22 bölüm tamamlayacağız. Bazı yenilikler de gelmiş. Manon, gerçek tanklarla savaşmak zorunda kalıyor. Bu gizli, zekice ve hızlı plan yaparak oynamayı gerektiriyor. Çünkü tankı

duygusu ve şehir dizaynlarındaki mimari mükemmel. Kendinizi eski Paris'te, ikinci Dünya Savaşı'nın ortasında hissedebilirsiniz.

Oyunun multiplayer kısmını oynayamadık ama Dreamworks bu konuda çok özenle çalışmış.



İlk bölümde Eyfel Kulesine ulaşana kadar Paris sokaklarında dolastım. Buradan sonra olay değişti. Manon bir kamyonla ulaşır oradan kaçmaya çalışan kardeşini takip ediyordu. Buradaki değişiklik ne mi? İzlemeli, korumalı ve oyundaki yeni "AI buddy"ının korumasını kullanmalısınız. İlginç bir başlangıç denenebilir.

### Ahtung!!

Aynı Medal Of Honor'da olduğunu gibi, oyuncular belli başlı bazı görevleri yerine getirip bölüm bitirmek durumundalar. Oyun boyunca Fransa, Kuzey Afrika,

sadece bir molotov kokteylile patlatamıysınız. Tankın topunu, makineli tüfeğini ve paletlerini bozmanız gereklidir. Bütün bunları yaparken de tankın ateşinden uzak durmayı başarabilmeniz gereklidir. Manon'un Alman İmparatorluğu'nun en gizli yerlerine kolayca ulaşılabilir için yeni kılık değiştirmeye modları yapılmıştır. Şüphe çekmeyen bir ambulans şoförü ya da bir firinci olup çaktırıldan ortalığı veveleye verebilirsiniz. Yapay zeka da daha ilerlemiş, düşman Manon'u durdurmak için bastırma atesi ve takım taktikleri uyguluyor. Bir diğer yenilik ise Nazilerle taşit araçları üzerinde savasabiliyor olmanız. Güzel gibi, değil mi?

Oyunda ikisi yeni olmak üzere on iki silah var. Yeni silahlar Alman keskin nişancı tüfeği ve pistol crossbow. Yeni "buddy AI" özelliği sayesinde sizin yapamadığınız işler konusunda destek alabileceğiniz birisi olacak. Savaşmanıza yardımcı olan, kasaları kırın, bitiremediğiniz görevleri tamamlayan birisinin yardımını iyi olmaz mıydı?

### Höt, dunkof!!!

Medal of Honor Underground benden geçer notu hemen aldı. Bölümler çok renkli, göz kaçırtan güzellikte. Otantiklik

Sanırım yine link desteği olmayacak ve multiplayer' dan istediğimiz zevki alamayacağım. E o kadar kadi kizinda da olur. Kendinize çok iyi bakın arkadaşlar, görüşürüz. Bye&Smile...

MegaEmin

### Grafikler

Playstation'in sınırlı kapasitesine rağmen grafiklerin detay seviyesi göze dolduruyor.

### Ses ve Müzik

Sıhah patlamaları, bıçaklı, çıraklı efektler kadar müzipler de gözde çarpıyor. Playstation için tam bir gurur kaynağı.

### Oynanabilirlik

First Person Shooter oyunlarının tüm bilinen kolay ve zor yollarını öne sürüyor. Oyunu öğrenmek kolay.

### Atmosfer

Tüm değişkenler bu oyunun sizi içine çekmesini sağlıyor. Konumun da sağlam olması atmosferi etkiliyor.

## LEVEL Notu

85

Playstation'ın gurur kaynağı olan oyuncu bilgisayar oyuncularını bile kıskandırıyor. Oynaması fazla.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Uzayıyonu: Yok



# FINAL FANTASY IX

Ben daha bir öncekinde yere sarkan dilimi toparlayamadan, adamlar diğerini yaptılar da onuncusuna başladilar bile...

**Yapım/Dağıtım:** Squaresoft

**Türü:** RPG

**Bilgi için:** [www.squaresoft.com](http://www.squaresoft.com)

Final Fantasy X hala yapım aşamasında ve Final Fantasy IX'ın Japonca versiyonu piyasaya çıktı. Bu oyun, Squaresoft'un PlayStation için özel ürettiği üçüncü ve son oyun oldu. Bildiğiniz gibi Final Fantasy VII ve VIII, PC dahil tüm diğer platformlarda daha kötü çalışıyordu. Dolayısıyla bu iki oyun beş milyondan fazla sattı ve PlayStation için en çok satan oyunlar oldular. Bu yılın sonuna kadar dünya ekonomisi çokmese eger, Final Fantasy IX' da bu sayıya ulaşacaktır.

Final Fantasy IX ile ilgili asıl sürpriz, oyunun görünümünün tamamen değişmesi olmuş. FF VII ve VIII' te gelecekte geçen net maceralar varken, Final Fantasy IX' da Yoshitaka Amano'nun döneminde çok daha fazla fantezi, kılıçlı ve büyülü atraksiyonlara gırılmış. Dizayn olarak oyun, yarı renderli fonları ve ilginç karakterleriyle Chrono Cross'a benziyor. Oyunda sekiz karakterle oynanıyor. Bunlar:

### Zidane Tribal (16 yaşında)

Bu genç arkadaş çok deneyimli bir hırsız. Zenginlik için çalmak yerine karizmasını kullanarak bayanların kalbini çalmayı tercih ediyor. Ayrıca poposundan çıkan kocaman uzun da bir kuyruğu var.

### Vivi Orunitia (9 yaşında)

Kendisinin bu dünyaya ait olmadığını zanneden, utangaç, dokuz yaşındaki bu arkadaş bü-



yuk bir kimlik bunalımı yaşıyor ve depresyona giriyor. Her şeye kolayca sınır olabiliyor; özellikle de onun kontrolü dışında gelişen olaylara. Arkadaşlarıyla yakın ilişkileri sonucunda, denemelerinden sonuç alıyor ve hayatı pozitif bir bakış açısı yakalayabiliyor. Çok sakar ve onu düşerken sık sık görüyorsunuz.

### Edward Steiner (33 yaşında)

Alexandria Krallığındaki Kralı-

yet servisinde şovalye. Steiner, Prens Garnet Til Alexandros'un hayatı boyu koruması ve çok sevilen bir kimse. Çoklığı kılıç kullanmasına rağmen hala daha iyi bir şovalye olmak için çabalamaktır. Prensesin hayatı onun için hayatının her şeyden daha önemlidir.

### Garnet Til Alexandros XVII - "Hançer" (16 yaşında)

Garnet, Alexandria'nın genç prensesi. Hayatı boyunca çok fazla ilgilendiği için hayatı çok iyi bilmemektedir. Başta idealist ve saf olan prensesin hayatı başkın perspektifini karşıştığı genc hırsız Zidane tamamen değiştirir.

### Freya Crescent (21 yaşında)

Dragon Şovalyesi tarafından boyutulup eğtilen ve bir fare klan mensubu Freya, çok yürekli bayan şovalyedir. Ulkesi olan Burmezia'dan sürülmüş, surekli gezmiş ve neredeyse dünyanın her tarafını görmüş(walla ben de

söylediğim yalanlıyım). Brahma Burmezia'ya saldırdığı zaman insanların yardımına ihtiyacı olduğunu fark eder ve yardımına koşar.

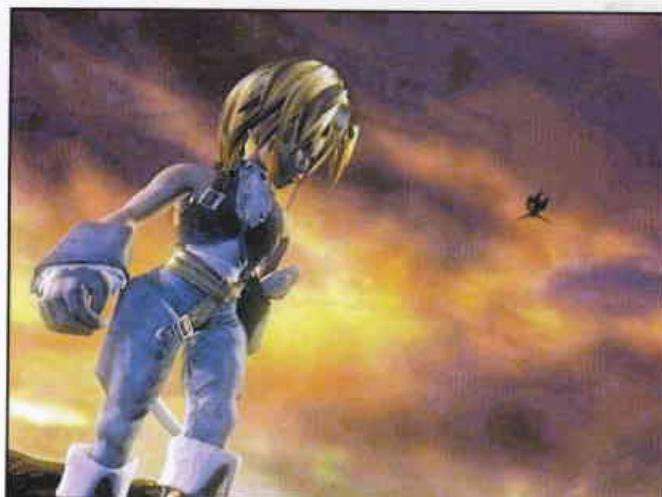
### Eiko Carol (6 yaşında)

Ebeveynleri olsakten sonra canavarları çağırabilen büyüğüler tarafından büyüklerdi. Bu ilgi altında Eiko büyür yapmayı ve diğer yeteneklerini çok geliştirdi. Dahası delette altı yaşında olmasına rağmen, Eiko çok kıymetli bir küçük kızdır. Hayvanların düşündürmelerini oynamayı kabiliyetini edindir. Ayrıca çok kibar da bir kız olan Eiko, büyüklərini sayar, küçüklerini de çok severdi.

### Amarant Coral (26 yaşında)

Daha önce Salamander olarak bilinen Amarant, yalnız yaşayan bir aware ve bir kralık katıldır. Koçum gettin sen, seni bana havale ettiler, ben kralık katıl Amarant (anlayana sıvrisinek olayı). Zamanının çoğunu tek





güvendiği silahı olan vücudunu geliştirmekle geçirir. Kimseye güvenmez ve gereksiz olan hiçbir şey yapmaz. Çok Ince düşünen birisiydi ve hep ölümden tek kurtulan olmaya çabalardı. Bu çabası hala sürüyor.

### Quina Quen (Yaşını o kadar sordum söylemedi)

Cid, Lindblum'ın bir parçası olan Quina'nın hayatındaki tek amacı yemek ve arkasında evlatlar bırakmak. Quina'nın en sevdigi yiyecek kurbağa fakat genelde çiç yemeyi tercih ediyor.

### Regent Cid

Cid, Lindblum'un hükümdarı ve bilimsel zekasıyla olduğu kadar komik kişiliğle de gözde çarpan birisi. Onun hava taksileri ve uçan gemilerine benzeyen sayısız icatları, Lindblum'u, dünyadaki en yüksek teknolojiye sahip krallık haline getirdi.

### Kuja

Kuja, Alexandria Kraliçesi Brahma'ye yüksek kalitede sihirli silah-

ıar sağlıdı. Nereden geldiği bilinmiyor fakat Brahma'nın istilasındaki ana beyin o.



### Kraliçe Brahma

Alexandria'nın hükümdarı, son zamanlarda çok garip davranışlara başladı. Onun iyi bilinen kibarlığı yerini guce olan deli bir açılığa bıraktı. Dünya devletleri arasındaki narin denge, Brahma'nın birden bire büyülü canavarlardan oluşan bir ordunu barışçıl komşularının üzerine

salmasıyla bozuldu. Ayrıca çok şişman ve Janet Reno'dan bile daha aptaldı.

Tabii ki "cast" in tamamı bu kadar değil. Hikaye, şeytanı bir kraliçenin dünyayı ele geçirmeye hırslı ve bir grup haydutun onu durdurma çabalalarını, epik bir yon katarak anlatacak gibi görünebiliyor. Her kaliteli RPG senaryosunda olduğu gibi burada da hiçbirşey gorundüğü kadar basit değil. Her an her şey bir anda değişebiliyor. Daha önceki birçok Final Fantasy' de olduğu gibi, yine tanrılar ve yaratıklar asıl karakterler ve sizin en büyük silahlarınız. Bu kez, Odin ve Bahamut gibi karakterler, hikayede çok daha önemli roller oynuyorlar. İki de zaten yaratık olan Ba-

Oyunda altı çeşit eşya ve ekipman var: silahlar, kaianlar, zırh, aksesuarlar ve armlet. Bu, serideki gelişmeye biraz ters düşen bir özellik çünkü VII ve VIII'de karakter aksesuarlarına verilen onem azaltılmıştı. Kullandığınız her eşya veya silah karakterinizin niteliklerini belirli şekilde etkiliyor. Örneğin, bir bracelet, 10% HP artışı sağlıyor. Bununla beraber, HP ve SP'den başka modifiye edilebilen dokuz nitelik daha var: hız, dayanıklılık, büyütme, saldırıcı savunma ve büyümeye kaçma. Eşyaları bulmak için genel olarak bol dikkat ve araştırma gerekiyor. Şimdi ise alanları dolasırken karakterinizin kafasında bir ünlem işaretini çıkarıyor. Bunun anlamı "bak, burayı araştır koç, büşşüler çıkabilir" demek oluyor.

Sonuç olarak, Final Fantasy IX, Squaresoft'un FFVII / VIII' ve Chrono Cross gibi oyunları yanında pek de bir devrim özelliği taşıymıyor. Ama yinede PlayStation'da en etkileyici oyunlar arasında yerini alacak. Bence Final Fantasy IX'da bir şaheser ve mutlaka alınmalı bir oyun, fakat Final Fantasy VIII'den sonra fazla bir şey beklememenizi tavsiye ederim. Bye&Smile...

Mega Emin

LEVEL KARNESSI

### Grafikler

Söylediğimiz şey yok. Ne videolar ne de oyun içi grafikler... Tartışmasız on numara!

### Ses ve Müzik

Hele konuşmaların yerine konuşma balonları ve müziklerin yerine de midiller var. Tabii ki yer kaplamaması dyle.

### Oynamabilirlik

Kontroller kolay ve basit ama oyunu oynamak, hele de zittirmek herkesin hedefi doğrusu.

### Atmosfer

Squaresoft onca fantastik mekanı nasıl yatırıyor hala anlayamıyorum. Bu insanların nasıl bu denli bir hayal gücü olabilir?

### LEVEL Notu

Final Fantasy 6'dan daha güzel değil ama yine de bir baygıntı, bu tarz sevmeler keyfiniyle kazınmasın.

92



- CD sayısı: 4
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog joystick desteği: % 50
- Dual Shock desteği: % 70
- Link desteği: Yok
- Multi Tap desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC versiyonu: Yok



# CONSOLE MASTER

Playstation için bir dolu incik cinçik.

Efenim hepинize cümleten iyi akşamlar. Efenim yüksek musaadelerinizle çok kısa zamanınızı alıp sizlere çok kıymetli bilgiler vermek istiyorum. Efenim, şu elimde görmüş olduğunuz son derece sık ve bir o kadar da kıymetli konsolumuz, sizlerin eğlencesi için özel olarak nasa tarafından tasarlanılmış olup, her türü oyuncu, cd, kaset vesaire çalıştırmaktadır. Ayrıca yanında firmamızın hediyesi olan memori kartlarından tam ikki adet mevcuttur. Aletimizin kirkbes senen paslanmazlık garantisini vardır DVD oynatır, hali çırpar, yemek yapar, internette alışveriş bile yapar. Evet efendim, arzu eden, görmek isteyen görebilir.

-Hot, yine mi sen be adam? Seni bi daha vapurlarda görmüyem demedim mi ben ha? Ne satıyon la gene? Mehmet, yık şunu tezgahını, bunu da al, Bakırköy' e sevkedecez...

-Tabi amirim,

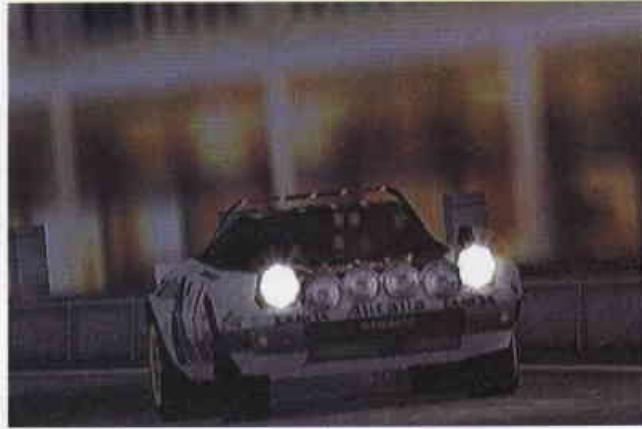
-Abi yanlış anladın, dur bak, bi dakka, izah edeyim, ya abi biraksana lışotumu ya...

İşte yine ben. Benden hala silmediğiniz gelen maillerinizden belli. Hepinize çok teşekkür ederim. Bu ay size, Sony, Sega, Nintendo ve Microsoft' un yeni jenerasyon konsollarından bahsedeceğim. Bu dört makinenin üçu henüz piyasaya sürülmemiş için bilgilerin doğruluğu konusunda garanti veremem; her geçen gün değişiyor çünkü. Hadi bakalım kim, kiminle, nerede, ne yapıyor...



## PlayStation 2 - Dreamcast - Dolphin - X-Box

Sony PlayStation 2, bir yıllık beklemeden sonra Japonya' da satışa çıktı. Çıkmasıyla da olay ya-



rattı. Fakat bu modelde ufak teknik problemler vardı. Avrupa ve Amerika'da çıkacak modelinin ise problemsiz ve geliştirilmiş haliyle Kasım ayında elimize ulaşacağını biliyoruz. Makine çok kuvvetli işlem, grafik ve ses özelliklerine sahip. DVD formatını tam destekliyor. Daha önceki yazılımlardan bu makinenin ayrıntıları biliyorsunuz zaten. Internet



üzerinden yüksek hızda veri alışverisi ve özel bir PS2 link kurulacağı söyleniyor. Kablo modem, harddisk gibi aperatları da var. Dolby Pro Logic ve DTS desteği var. Mp3 de çalışıyor. Yapımcılar, bu makinenin konsoldan çok, bir "ev eğlence sistemi" olduğunu söyleyiyorlar.

### Sony PlayStation 2 Sistem Özellikleri

Mikroişlemci: 128 bit "emotion engine"

Sistem saat frekansı: 294.912 MHz

Ana Hafıza: Direk RD RAM



Hafıza kapasitesi: 32 MB

Grafiki: "Graphics Synthesizer"

Saat frekansı: 147.456 MHz

VRAM ön bellek: 4MB

Ses: SPU2

İnsan sesleri: 48 kanal plus software

Ses hafızası: 2MB

IOP: I/o işlemci

CPU Core: Playstation CPU+

Saat frekansı (seçilebilir): 33.8688 MHz

veya 36.864 MHz

IOP hafızası: 2MB

CD-Rom: 24 hızlı

DVD-Rom: 4 hızlı

Tahmini fiyatı: 400\$ civarı

Avrupa'da piyasaya sürüldüğü: 4 Kasım 2000

Ölçüleri: 30x178x78mm

Ağırlığı: 2.1 kg

Media: Playstation2 CD-Rom, DVD-Rom,



Playstation CD-Rom

Desteklenen formatlar: Müzik CD'si ve DVD-Video

Slotlar: Kontrol port(2), Memory Kart slot(2), AV çok kablo çıkış, Optik dijital çıkış, USB port(2), PCMCIA kart slot

Peki ya oyun devi Sega ne düşünüyor? Nintendo 64 na topluyordu, PlayStation dört yaşına gelmişti ve insanlar hala 32X ve Saturn rezleterini unutmayı başarmıştı. Acilen bir atak yapılması gereklidi yoksa bir zamanların

konsoldaki tartışmasız lideri Sega silinip gidecekti. Dreamcast isminden 128 bit makine üzerinde çalışmaya başladı. Bu data-bus'a sahip olan ilk konsol Sega' dan geldi. Firma bu makine ile büyük bir atılım yapmak istyordu.

Oyun problemini çözdü ve daha ilk ayında piyasaya Elli oyun sundu. Sony ile anlaşmalı olan birçok firmayı kendisine bağladı (mesela Resident Evil' in son oyunun Dreamcast'te çıkışının sebebi Sega' nin CapCom ile anlaşması). Türkiye şartları için konuşmak gerekirse makinenin fiyatı uygun fakat oyunları biraz pahalı gelebilir. PlayStation' da olan çip, Dreamcast'te olmayacağı gibi görünüyor ama belli de olmaz. Bu makine ne cd ne de dvd kullanıyor. 1 GigaByte' lik veri kapasitesine sahip GDR diye bir disk kullanıyor. Oysa PS2' deki bir DVD'nin kapasitesi 18 GB olacak. Bir de bu GDR' ler, normal cd' lerden bile daha hassaslar. En ufak, belirsiz bir çıkış bile GDR' i tamamen okunamaz hale getirebiliyor. Sega' nin 56k internet ulaşımı var ama kendi online servisi hala hazır değil. PS2' nın çığırtı gitgide yaklaşıyor ve internete kablo bağlantılı bir yayın bandı kuracağının sözünü ver-



mış durumda. Sega ilk ayında yarı milyon sattı. PS2 ise sadece Japonya da ilk üç günde bir milyonu aştı. Dreamcast'ın memory kartları pad' lerine takılıyor. Virtual Memory Unit isimli aletler ise Pocket Station' lara benziyorlar, hem memory kart, hemde minyatür 8-bitlik oyun makineleri. İçlerinde Sonic falan gibi oyunlar var. Dreamcast'ın kontrol pad' leri çok kullanışız ve ye-di düğmeli. Neyse ki Mad Catz



olayı fark edip Dreamcast için daha rahat kollar üretmiş. Dreamcast bahsettiklerim arasında piyasada olan tek makine. PS2 çıktıktan sonra özelliklerini ve şartlarını karşılaştırın ve birisine karar verin derim. Ama ben daha kuvvetlisini istiyorum derseniz X-Box veya Dolphin'ı bekleyin! (ki ben hiç tavsiye etmem, onların akibeti daha belli bile değil).

### Sega Dreamcast Sistem Özellikleri

Mikroişlemci: Hitachi SH-4  
200MHz saat frekansı  
360 MIPS (saniyede milyon işlem)  
Saniyede 1.4 milyar nokta operasyonu  
3D hesaplamalar  
Grafik işlemci: NEC PowerVR Second Generation



Saniyede maksimum 3 milyon poligon render oranı

Doğru-perspektif texture haritası

Noktasal, doğrusal, trilinear ve anizotropik Mip-map filtresi

Renkli ışık kaynağı

16.77 milyon renk

Donanım bazlı sis efekti ve texture sıkıştırma

Süpör örneklemme

Hafıza bant genişliği: Saniyede 800 Megasayı

Ses İşlemci: Yamaha Süper Zeki Ses İşlemci (aynı anda 64 ses üretebiliyor)

İşletim sistemi: Direct X destekli

Windows CE

Ana hafıza: 16MB (8MB SD-RAM x 2)

CD-ROM: 12-hızlı (Maksimum).

İçindeki modem: 33.6Kbps modem.

Fiyatı: \$300.

Nintendo ise her zamanki stratejisini izlemeye devam ediyor. Sega ve Sony ile rekabetten her zaman yenik çıktığını iki sene önce fark eden Nintendo, stratejisini



### Grafik

200 MHz saat frekansı  
Yarı iletkenlik: 0.18 mikron  
Texture, frame ve Z-buffer için 1T-SRAM bulunmaktadır.

### Sistem Hafızası

Yüksek hızlı DRAM Teknolojisi  
Hafıza Bant genişliği 3.2 GB / saniye

Dünyanın bir numaralı yazılım şirketi olan Microsoft, konsol dünyasındaki bu patlamayı fark etti ve kendisi de işe koyuldu. Konsollar için kullanılan teknolojiden biraz daha farklı bir teknoloji kullanılmış X-Box isminde bir alet üretmeye hazırlanıyor. Şimdi daha önce hiç konsolla ilgilenmemiş bir şirketin, PS2'ye karşı şansı olabilir mi demeyin. Microsoft'un bu konuya ayıracak çok daha fazla adımı ve parası var. Microsoft amcamın üreteceği bu konsol PC'lerde daha yakın olacak. Ne de olsa Microsoft için bilgisayar çok önemli. Aletin İşlemci yapısı da, şu anda konsol ve maclerde kullanılan (ve daha hızlı olan) risc mimarisidir, PC'lerde kullanılan cisc mimarisidir. Pentium III 600 mhz işlemci ve NV15 GPU grafik güçlendirici ile PS2' den daha kuvvetli bir konfigürasyon yakalayacaklarını id-

dia ediyorlar. Su anda bir PIII işlemci çok da fazla hızlı sayılmaz ama olay grafik kartında bitiyor. X-Box da, Dolphin gibi soru işaretleriyle dolu. Ama benim tahminim şu ki, Microsoft'un konsol aletmine girmesi, bir devrim olacak. Bakarsınız iki sene sonra bilgisayar oyun dergisi diye bitti kalmaz, yerlerini konsol dergileri alır ha? Dreamcast gibi Joypad konusunda zorlanacaklarını da zannetmiyorum çünkü Microsoft hali hazırda bir sürü mouse, joystick ve direksiyon setleri üretiyor. Ha unutmadan, X-Box'ta 8 gb harddisk olacak. PS2 de ise 10GB' dan söz ediliyor.

### Microsoft X-Box Sistem Özellikleri

600 Mhz Intel Pentium III İşlemci  
64 MB zoomhz DDR hafıza (6.4 GB/s bant genişliği)

8 GB Sabit disk

4x DVD sürücü

8 MB memory card

10/100 Ethernet (modem opsionel)

USB bağlantısını kullanan dört kontrolör port

### Grafik

300 Mhz NV25 NVIDIA core  
Saniyede 4.8 gigapixel doldurma oranı  
Saniyede maksimum 300 milyon poligon  
8:1 texture sıkıştırma desteği  
1920x1080 max çözünürlük

DVD ve HDTV desteği

### Ses

64 kanal

3D Ses

Midi/DLS2

AC3 decoding

### İşletim Sistemi:

DirectX 8 destekli Windows 2000

# DIABLO 2 - MULTIPLAYER

Diablo II'nin bir de multiplayer tadı var...

**E**ee bir ayda neler yaptınız bakalım Diablo'da? Sanişim çoğunuz oyunu Normal zorluk seviyesinde bitirmişsinizdir. Belki de kimileriniz bunu Nightmare seviyesinde de başarımıştır. Belki de oyunu farklı karakterlerle bitirip oyunun size sunduğu her şeyi görmek istediniz. E peki hiç aklınızdan geçmedi mi şu oyunu bir de multiplayer olarak oynayım, bakalım nasıl olacak diye. Burada anlatacağım multiplayer evde 2-3 bilgisayarı bağlayıp kurulan bir multiplayer değil de, Blizzard'in battle.net sunucuları üzerinde oynanan multiplayer olacak. Çünkü bu konu hakkında çok fazla mail aldım. Çoğunuz bağlantı bile kurmadığınızı söyleyorsunuz, bazılarınız ise oyunda bazı kısımları anlamadığınızı. Bunalın hepsinin cevabını bu yazida vermeye çalışacağım.

## Niye multiplayer oynamak isteyeyim ki?

Güzel soru. Bu soruya cevap vermek için insanların neden multiplayer oynadıklarına bakabiliriz isterseniz. Öncelikle tahmin edebileceğiniz gibi herhangi bir oyunu multiplayer oynamak çok daha farklı bir zevk veriyor insana. Ama elbette bir Counterstrike'ı multiplayer oynamak ile Diablo 2'yi multiplayer oynamak birbirinden çok farklı iki kavram. Birindeki rakipleriniz yine sizin gibi insanlarken, Diablo 2'de rakiplerinizin büyük bir çoğunluğunu single player'daki gibi yaratıklar oluşturuyor. Peki nedir bunun sırrı?

Elbette takım ruhlu Düşünün bakalım. Siz bir necromancer'sınız ve bir paladin ve barbarian ile aynı gruptasınız. Artık Diablo'ya ulaşmanızı çok az kalmış, ama baş belası Oblivion Mage'ler sizi rahat bırakmıyorlar ve üzeriniz ateş ve elektrik büyülerini gönderiyorlar. Tam bu sırada Paladin grubu etkileyerek bir Salvation aurası yapıyor ve gruptaki herkesin element büyülerine karşı direnişi artıyor. Siz Necromancer olarak sizi saran Mage'lerin üzerlerine Amplify Damage ve Life Tap lanetleri yapıyorsunuz. Artık Barbarian onlara her vurduğunda

maksimum zarar veriyor ve vurduğu surece hit pointı artıyor. Aralarından bir buyucu olduğunu anda siz başlıyorsunuz Corpse Explosion yapmayı. Ve kısa süre

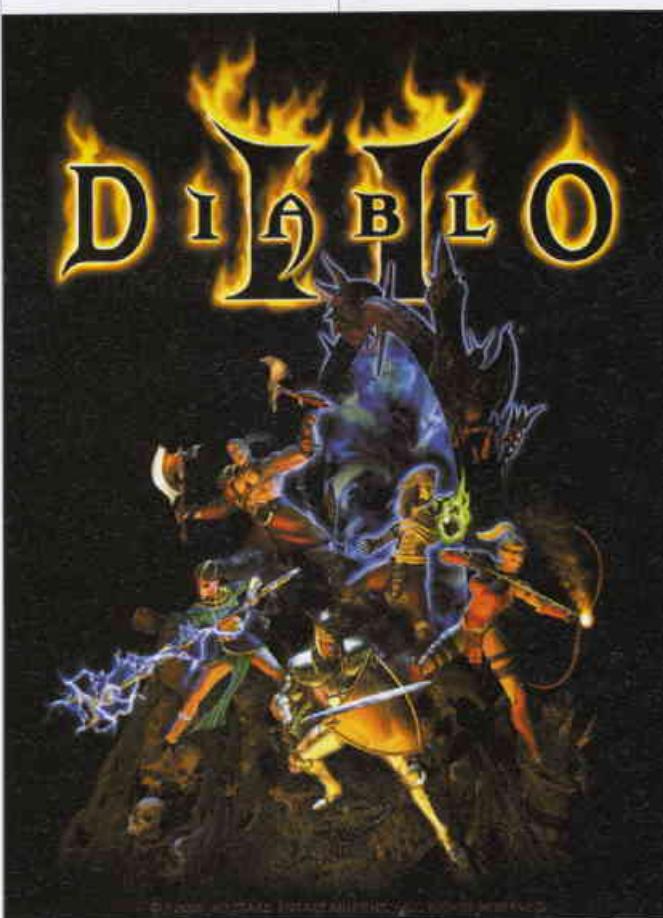
oynamasını anlayamıyorum. Sırf bu da değil, her ne kadar son zamanlarda azalsa da Gem satışı bile vardı. Mesela her cinsten birer perfect gem'in 45\$'a satıldığı

ce puanı 698,434. Ve 29. levele geçtiğinizde o ana kadar toplamış olduğunuz experience puanı 3,902,260. Bunun ne kadar zor olduğunu oynayıp da bu levele ulaşmış arkadaşlarınız bilirler. Şimdi sır durun: 48. levelden 49. levele geçmek için gereken experience puanı 3,914,311. Yani 48'den 49'a geçmek için gereken exp, sizin 29. levele gelene kadar kazandığınızdan daha fazla. Satılan o Necromancer'in 84. levelden 85. levele geçmesi için gereken puan ise 87,098,226. Nasıl? Hoş değil mi?

## Peki ama o kadar experience nasıl kazanılır?

Eğer oyunu single player oynuyorsanız kazanılmaz :)) Şaka, şaka. İmkansız gibi görünse de oyunu çok çok uzun süre oynadığınızı ve bunu da Hell zorluk seviyesinde yaptığınızı düşünürsek, eminde sonunda 85. levele ulaşabileceğinizi söyleyebiliriz. Hatta belki inat edip birkaç sene sonra 99. levele bile ulaşabilirsiniz (98'den 99'a geçmek için gerekli exp puanı 291,058,498 bu arada hemen hatırlatayım. Bana mail gönderen bir arkadaş bu konuda çok iddialıydı. Paladin'ımı 100. levele yapamazsam yaşayamam tarzı bireyler söyleyordu. Ona şimdiden kolay gelsin diyorum). Ya da sözümü geri alıyorum, bu birkaç senede olabilecek bir iş değil.

İste multiplayer farkı burada gitmeli devreye. Multiplayer oynarken yalnızca karşılaşığınız basit yaratıkları öldürüp experience kazanmıyorsunuz. İstediğiniz insan oyuncuya duelloya davet edebiliyor ve kazanırsanız hem onun, hem de sizin levelinize göre yükü bir experience kazanabiliyorsunuz. Bunalın hepsini birazdan anlatacağım ama isterseniz öncelikle battle.net üzerinde Diablo 2'nin mantığını kavrayalım. Sürekli adı geçen Server ve Realm nedir, ne değildir, onları bir öğrenelim. Bunun için size doğrudan Blizzard yetkililerine bu konuda sorulan soruları ve onların verdikleri cevapları yazacağım. Benim cümlelerimden çok daha anlaşılsın.



ichiinde alanda yalnızca üç canlı kalmıyor. Siz, Paladin ve Barbarian.

Tabii ki multiplayer oynamanın herkes için sadece takım ruhu anlamına geldiğini söylesem pek doğru bir saptama olmaz. Bu oyunu sifir para kazanmak için multiplayer oynayan bir sürü insan var. Ebay açık artırma sitesinde takip ettiğim kadariyla en son 85. level bir Necromancer ile o zamanlar Europe Realm'de bir numarada yer alan 80. level Barbarian oldukça yüklü fiyatlara satıldılar. Yüklü fiyattan bahsettiğim gerçekten az buz değil, bu tür karakterlerin fiyatları 750\$'dan baslıyor nerdedeysse. Elbette 80. level bir karaktere ulaşmak hiç de kolay bir şey değil, ama insanların oyundan zevk almak yerine hazır bir karaktere para verip onuna

ni gördüm. Bunun dışında Set Item denilen eşyalar da oyunun para karşılığı satılan yanlarından bir tanesi. Son zamanlarda Frostburn, Ring of Jordan gibi oyunun en iyi itemleri da minimum 30\$'a satılıyor.

Aklıma gelen son multiplayer oynama sebebi yüksek level bir karaktere sahip olmak. Şunu hemen kabul edelim, single player oynarken 50. level bir karaktere ulaşabilmek bile hiç de kolay değil. Oyunu en az bir kere bitmiş olanlar bilirler, özellikle 25. levelden sonra level atlamak oldukça uzun zaman alımıya başlıyor. Çünkü bir sonraki levele geçmek için gereken experience miktarlarını giderek artırıyor. Örnek verelim: 28. levelden 29. levele geçmek için toplamanız gereken experien-

olacaktır.

### S. Realm nedir?

**C.** Realm, birlikte çalışan bir sunucular sistemidir. Battle.net'teki farklı realm'ler özetle birbirlerinden ayrılmış sunuculardır ve bunların tümü Diablo 2 için ana sistemi oluşturmaktadır.

### S. Battle.net'in realm'ler halinde olmasının sebebi nedir?

**C.** Realm'leri kullanan battle.net değil, Diablo 2'dir. Böylece herkes Diablo oynayabileceğii hızlı yerel bir sunucuya ulaşabilecek. Bu çok önemli, çünkü Diablo gibi bir oyunda hızlı bir bağlantıya sahip olmak gereklidir. Diablo 2'yi diğer online oyunlarla karşılaşmak lazımdır. Herhangi bir zamanında bu oyunu online oynayacak en az 50000 kullanıcı olacağıntı tahmin ediyoruz. Bu kadar kişiyle başa çıkılmak için sunuculara binecek olan yükü dağıtmalı ve bunu kontrol edilebilir hale getirmelisiniz.

### S. Realm'ler neye göre ayrılıyor?

**C.** Şu anda realm'ler kitalara göre ayrılmış durumda. Avrupa, Kuzey Amerika ve Asya gibi. Oyunu başladığınızda size en yakın ve en hızlı realm'den haberdar edileceksiniz.

### S. Karakterimi bir realm'den diğerine aktarabilirim miyim?

**C.** Şu anda bu teknoloji mevcut değil, ama üzerinde çalışmaları yapılmıyor.

### S. Kaç çeşit realm var?

**C.** İki çeşit: Kapalı b.net realm ve açık b.net realm. Kapalı realm'lerdeki karakterleriniz sizin HD'nizde değil, b.net sunucusunda saklanır. Bu karakterinizi açık realm'e aktardığınızda, o andaki kapalı karakterinizin bir kopçası HD'nizde yaratılır ve bununla single player olarak oyuna devam edebilirsiniz. Ama açık bir karakterinizi kapalı realm'e transfer etmemesiniz.

Evet sanırım realm olayına yeterince açıklık getirmiş olduk. Peki ama biz Türkler için durum nedir? Oyunu girdiğimizde bir slide show mu izleyeceğiz, yoksa normal bir hızda kardeş kardeş diğer ülkelerden insanlarla oynayabile-

cek miyiz?

### Türkiye ve multiplayer olayı

Diablo 2 beta testine seçildiğiimi öğrendiğimde işte aynıen bu soruları düşünmüştüm. Nasıl düşünmeyeşim ki, herhangi bir oyunu bırakın yabancı bir sunucuda oyun oynamayı, Türk sunucularında bile oynadığınızda ciddi yaşlılıklar yaşanıyordu. İşte bu kuşkular altında yüklemiştim Diablo'yu. Once battle.net üzerinde kendime bir account açtım. Sonra Karakterimin ismini girmem istendi. Karakterimi de yaratıktan sonra Avrupa realm'ine bağlandım. Açık olan oyunların listesi sağ tarafta görünüyordu. Once bir tanesine girdim, etrafta benden başka altı Barbarian daha vardı (beta teste mevcut olan tek karakter Barbarian'dı çünkü). Hemen bir test yapmak için sağa sola koştururdum, Rogue Encampment'tan çıkıştıktan sonra yatağına girdim. Gözle görüldür bir yavaşlık yoktu. Yine de emin olmak için o oyundan çıkıştıktan sonra yatağına girdim. Oyun yine hızlıydı, hatta bu sefer diğer Barbarian'lardan ikisiyle grup kurup Den of Evil questini bile tamamladık. Açıktası o gece Blizzard'in multiplayer oyununa iyi bir çözüm getirdiğini düşünmüştüm... Ama bu fikir oyun piyasaya sunulduktan sonra değişti. Stress test yalnızca 100 000 kişiyle sınırlı tutulmuştu ve benim gördüğüm ortalama sayı 15000-20000 oyuncu arasında. Ama oyun çıktıktan sonra bir anda bu sayı inanılmaz derecede arttı ve Blizzard sunucularında ciddi sorunlar yaşamaya başladı. Bir ara Avrupa realm'i artan yoğunluğu kaldırıldığı için bir gün süreyle bakırma bile alındı. Ama neyse ki Blizzard elini çabuk tuttu ve realm'lerini optimize ederek yeniden hızlı bağlantılar sağlanmaya başladı. En son oyuna girmey denedigimde realm'e bağlantı biraz yavaş oldu ama realm üzerinde açık olan oyunlarda herhangi bir sorun yaşamadım. Ülkemizdeki ISS'lerin hızı stabil olmadığından zaman zaman anlık duraklamalarla karşılaşmanız mümkün. Hatta veri transferi olmadığından bir web sayfasının yanında kalması gibi, veri transferi olmadığı zaman oyundaki diğer kişilerle irtibatınız da kesilebiliyor. Ama oyun sizin için devam ediyor. Yine et-

rafta dolaşıp yaratıklarla oynamabiliyorsunuz. Ama eğer bir grupta birlikteyseniz işiniz biraz daha zor. Size güvendikleri bir anda grubunuzdakileri farkında olmadan yalnız bırakmak pek de hoş bir şey değil. Bu uzun paragrafi özetleyeceğiz olursak, Diablo 2'yi multiplayer oynadığınızda sunucu performansının siz fazla sıkacığını sanıyorum. Savaşlarınızın çoğu insanlara karşı değil de yaratıklara karşı olacağından, tarafın size bu gecikme nedeniyle üstünlik sağlama diye bir olay yok. Büyük bir ihtimalle oyundan memnun kalacaksınız. Ama yine de zaman zaman olan lagların sizin ııldıracağının, 10 metre ilerdeki yaratıkların size melee atak yaptıklarına, ilerlerken haritada gözükmesine rağmen birden oyun alanının bitmesine, siz oyuncunuzu oynarken aslında 5 sn önce öldürülmiş olduğunuzu şahitlik yaparsınız şaşırmayın.

### Gelelim az önceki experience konusuna

Diablo 2 deki experience sistemi single ve multiplayer da farklı farklıdır. Once size single player'in exp sistemini vereceğim:

**SP:** Diablo'da aldığınız exp. İlk olarak yaratıkla sizin aranızdaki level farkına bakılarak belirlenir.

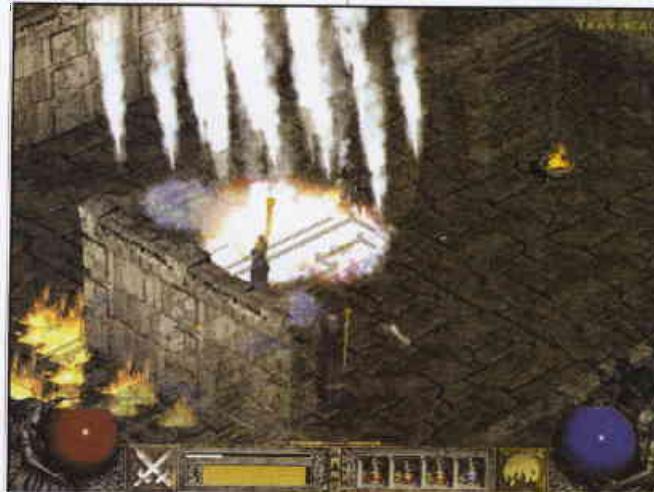
Eğer yaratığın level'i sizinkinden en fazla 5 küçük ya da büyüğe o yaratığa belirlenen exp point'in tamamını alırsınız (bu rasi çok saçılık oluyor). Ama neyse ki Blizzard elini çabuk tuttu ve realm'lerini optimize ederek yeniden hızlı bağlantılar sağlanmaya başladı. En son oyuna girmey denedigimde realm'e bağlantı biraz yavaş oldu ama realm üzerinde açık olan oyunlarda herhangi bir sorun yaşamadım. Ülkemizdeki ISS'lerin hızı stabil olmadığından zaman zaman anlık duraklamalarla karşılaşmanız mümkün. Hatta veri transferi olmadığından bir web sayfasının yanında kalması gibi, veri transferi olmadığı zaman oyundaki diğer kişilerle irtibatınız da kesilebiliyor. Ama oyun sizin için devam ediyor. Yine et-

arasındaki fark 6'sa gerçek exp.in %60'ını alırsınız. Bu yüzde aradaki fark 7 olunca %60, 8 olunca %40, 9 olunca %22.5 ve 10 veya daha fazla olunca %5'e düşer. Eğer karakteriniz 75. level geçmeye başarsa normal exp.in yarısını; level 80'e gelirse üçte birini, level 85'e gelirse dörtte birini ve level 90'a ulaşırsa beşte birini alır (bu "Exp. A" diyelim, aşağıdaki formüllerde kullanacağımız). Bu da sanırım 99 level'a gelmenin neden neredeyse imkansız olduğunu açıkıyor gibi sanki, değil mi?

Oyunda özel bir ismi olan super unique yaratıklar haricinde bir de özel bazı yaratıklar var. Bu yaratıklar normal olanların gelişmiş halleri. Bunların isim kısmında ekstradan Minions (X2 HP), Champion (X6 HP, +2 Level) ve Unique (X8 HP, +3 Level) yazar. Eğer Championları öldürürseniz o yaratığın normal exp.inin üç katını, unique'leri öldürürseniz beş katını alabilirsiniz.

**MP:** Oyunu multiplayer oynamak demek illa bir partinin içinde oynamak demek değildir. Aynı oyunda sizden başka oyuncular da bulunur ve herkes kendi görevini oynayıp kendi başına çaresine bakabilir. Böyle bir durumda kim yaratık öldürürse onun exp.i alır. Eğer iki kişi partı olmadan aynı yaratığa saldırırsa sonuru yapan tüm exp.i alır (genelde olmaz bu ama, aynı haritada oynayacaksınız çok yüksek ihtimalle party yaparsınız çünkü).

Bir oyunda karşınıza çıkacak yaratık hazırlarırken ilk önce oyunda kaç kişinin olduğunu bakılır ve yaratığın Hit Point'i o sayıyla çarpılır. Böylece ne kadar çok kişi olursa o kadar uzun vurmak gere-





kir. Buna göre alınan exp. da değişiyor tabii, ama aynı oranda değil. Çok kişili bir oyunda öldürdüğünüz yaratığın exp. i şöyleden hesaplanıyor:

**Exp. B = (Yaratığın normal exp.) + [(oyuncu sayısı-1) X ((2/3)X Yaratığın normal exp.)]**

O yüzden parti olmasanız bile daha çok exp. kazanmak için multiplayer oynayabilirsiniz. Ayrıca oyundaki diğer karakterlerle her zaman trade olayına girme imkanınızda var.

Ama eğer parti olursanız, o zaman işler değişir, grup ve takım ruhu tüm silah ve büyülerinize aynı bir anlam katar, herkes daha mutlu olur. Öncelikle ekranın sol yukarısında grubunuzdaki diğer karakterlerin suratını ve HP'ini görürsünüz. "P" tuşuna basarak herkesin nerede olduğunu anlamanız da mümkün. Aldığınız exp. ların ise oranı şöyleden hesaplanır:

**Exp. C = (Exp. B) X [(sizin leveliniz) / (oyundaki karakterlerin level toplamı)] X (Exp. A)**

Yani grubunuzda kim bir yaratığı öldürürse onun exp. i herkesin level'ine doğru orantılı bir şekilde dağıtılr.

Bunlara ekstradan da eğer yaratığı öldüren son vuruşu yaptıysanız %10'luk bir bonus alırsınız.

**COK ÖNEMLİ NOT :** Yukarıdaki party exp. sistemi ancak ve ancak diğer elemanlarla aynı haritadaysınız geçerli. Biriniz Halls of Dead Level 1'de, diğeriniz Level 2'de olsa bile herkes party oynamamış gibi exp. alır. O yüzden eğer party exp. den yararlanmak istiyorsanız, takım arkadaşlarınızla bir şekilde aynı haritada olmaya bakın.

Oyunu bir kere bitirdiğinizde (battle net üzerinden tabii), hardcore karakter yapabilme imkanınız olacak. Hardcore karakterlerin sadece bir tane yaşam hakkı var. Yani aynı gerçek hayatı gibi sadece bir defa olebilirsiniz. Sonra oyun biter ve o karakteri bir daha kullanamazsınız. Hardcore oyuncuları diğer oyunculardan farklı bir ladder'da bulunurlar. Bu bir çeşit sıralamadır ve experience'a göre en iyi 10 kişinin ismi gözükmek (ladder'da karakterlerini tüm dunyaya göstermek isteyenler, şimdilik bu hayali unutun; çünkü uydu bağlantılarınız fala yoksa Tur-

kiç'den hardcore 'da minimum 60. level'e, normal oyundada min. 75. level'e gelmek hiç kolay değil!

Eğer oyunu bir kez bitirirseniz nightmare seviyesinde de oynamayı bekleyebilirsiniz (onu da bitirirseniz hell de). Bu seviyelerde yaratıkların bir sürü özellikler kazanması dışında, her öldürdüğünüzde exp. kaybetme gibi bir dezavantaj eklenir. Bu dezavantaj, nightmare seviyesinde bir sonraki level exp.'inden şu anki exp.'inizin çifte katılmış halinin %5'i, hell seviyesinde de %10'udur. Yani 800.000 exp. daysanız ve bir sonraki level 1.000.000 exp. daysa, nightmare de olurseniz  $(1.000.000 - 800.000) \times 6\% = 10.000$  exp., hell'de olurseniz  $(..) \times 10\% = 20.000$  exp. kaybedersiniz

Exp. konusunda ekleyleceğim son onemli not ise, başka yaratıklar tarafından canlandırılmış yaratıkları öldürdüğünüzde bir daha exp. almadiğınız. Yani oh ne güzel canlandırıyor, öldürdükçe yenisini çikiyor, exp. içinde yüzucem diye sevinenlerden sen, boşuna zaman kaybediyorsunuz demektir.

Eğer player killing yaparak experience kazanmak istiyorsanız bir karaktere duel telîf etmelisiniz. Bu durumda ikiniz arasında yapılacak bu savaşa dışarıdan hiç kimse müdahale edemeyecektir. Bir 45. level Sorceror, bir 55. level Barbarian'ı yendiğinde kazanacağı experience oldukça yüksek olacaktır. Her karakterin diğerlerine karşı geliştirdiği çeşitli taktikler sayesinde arada level farkı olsa bile kimin kazanacağı belli olmayı bilir. Belli bir levele ulaştıktan sonra duel yoluya (ve biraz da şansınızın yardımıyla) üst levellere ulaşabilirsiniz. Yalnız P vs. P'da damage'lar ve skiller biraz farklı olacaktır. Eğer skill tanıtımında "enemies" yerine "monsters" yaziyorsa, bu skill'i diğer player'lar üzerinde kullanamazsınız demektir. Ama esas önemli olan tüm silah ve büyü damage'larının yarına indiği. Hele paladin'ın thorns büyüsünü kullanıp tek vuruşta karşısındakiini öldürmeye düşenin uyanıklar hiç sevinmesinler, çünkü thorns skill'i p vs p'de sadece 1/10 oranında geçerli. Eğer rakibinizi öldürmeye başarsanız, üzerinde ismi, mesleği ve level'i yazan kulağını, taşıdığı item'ları ve normalde bir yaratık

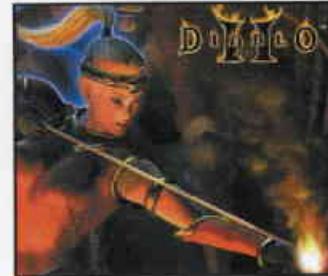
tarafından öldürdüğünde ne kadar altın kaybediyorsa o kadar altın alabilirsiniz (ama unutmayın ki üzerinde kalan diğer altınlar, normal oyundaki gibi düşmeyecektir, sadece normalde tamamen kaybolan altını yerden toplayabilirsiniz).

### Altın yumurtlayan Diablo

Eğer bir grubunuz varsa oyunda topladığınız altınların daha azının cebinize girdiğini görürsünüz, çünkü aynı exp. gibi toplanan her altın grubun tüm üyeleri arasında paylaştırılır; ama hiç bir şekilde levelleri falañ baz alınarak değil, tam olarak eşit olur bu paylaştırma. Bunu hiç bir şekilde engellemeyeceksiniz. Onlar da alsa, siz de alsanız altınlarınız beraber çoğalacaktır. Ancak yine aynı exp. da olduğu gibi bunun için de aynı haritada olmanız lazımdır. Haritanın nersinde olduğunuzun hiç bir şekilde önemi yok, ama aynı oyundan aynı levelinizde olmanız şart.

Oyunda toplam taşıyacağınız altın miktar karakterinizin level'i çarpı 10.000'dır.

Ve eğer battle net'ten oynarken olurseniz kaybettığınız altın da single player oynarkenkinden farklı ve acımasız olacaktır. Öyle ki, single player da olurseniz sadece sizin üzerinde bulunan altınlardan leveliniz başı 500 altın alırsın. Ama multiplayer da ölmeye gafletinde bulunursanız toplam altınınız en fazla %20 olmak üzere leveliniz kadar yüzde kaybedersiniz. Ama önemli olan bu yüzde değil, giden altının toplam altınınızdan olması. Yani üzerinde hiç altın taşımasanız da kasabada sandığınızdan (stash) altınınız azalacaktır (o yuzden biraz az gitsin diye her kasabaya geldiğinizde taşıdığınız eşyaların bakımını yapmayı öneriyorum, böylece en azından biraz sonra olurseniz altınınız boş gitmemiş olur, daha az altın kaybedersiniz) (Bu arada kasabada sandığınızın toplam altın taşıma kapasitesi her on levelda bir 50.000 artar. Yani 8. level bir karakterinki 50.000 taşıyabılırken, 52. level'inki 300.000 taşıır).



Paladin veya Barbarian'a birakın ve onları uzaktan yapacağı saldırılarda desteklemelidir. Bu yüzden yanınızda iyi bir büyülü yay ve en az üç ok kılıfı taşımalısınız. Eğer Amazon'unuzu yalnızca multiplayer üzerine yoğunlaştıracaksınız Javelin yerine Bow skill'lerine yüklenmelii, ve her ihtimale karşı gruptan uzakta bir saldırı halinde yardımcı olması için de Dodge gibi bir pasif skill öğrenmelisiniz.

Amazon'un atacağı oklar grubundakilere isabet etmeyeceğinden Multiple Shot ve Strafe gibi skill'ler oldukça işinize yarayacak. Eğer yeterince uzakta durursanız, yakın dövüş halindeki yaratıklar sizinle savaşmaya çalışmıyor ve kolay birer hedef olacaklardır.

Amazon ile dikkate almanız gerekenlerden biri ise ping süreniz. Eğer bağlantınızın yavaşsa (300ms'den daha yüksek ping zamanınız varsa) nişan almanın çok fazla önem taşımadığı skill'ler size daha çok yarar. Mesela Multiple Shot ve Strafe atıldıklarında bir hedefe isabet etme ihtiyimali daha yüksektir, veya Guided Arrow hedefi kendiliğinden bulacağından nişan almanız gerektir. Freezing Arrow da yaratıkları dondurarak yakın dövüşteki grup elemanlarınıza bonus sağlayabilir.

**Barbarian:** Bir barbar olarak göreviniz grubun kas elemanı olmak. Grupla dolaşırken daima en önde olabilir ve saldırınızı ilk olarak karşılayabilirsiniz. Eğer grubunuzda uzaktan saldırılan kişiler varsa, yaratıkların güçlü olanlarını onlardan uzak tutabilir ve onları destekleyebilirsiniz.



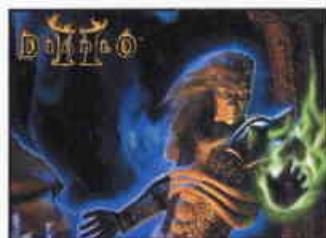
### Birazıkta karakterler için multiplayer taktiklerine ne dersiniz?

**Amazon:** Bir multiplayer oyunda Amazon yakın dövüşleri

Hangi skill'leri seçeceğinize gelince. Bir kere o buyu ile ilgili olan skill'leri diğerlerine bırakın. Sizin önceliğiniz direkt saldırıyla ilgili olanlar –mesela Bash- olmalı. İleri ki seviyelerde öğrenebileceğiniz Leap Attack ve Whirlwind gibi skill'ler de grubunuzun (ve sizin) çok işine yarayacak.

Eğer yüksek lag'e sahip bir oyundaysanız özellikle dikkat etmeniz gereken bir durum var. Oyunun aniden bir anlık yavaşla- dijı durumlarda savaş ortamından ve uzakta olan karakterler çok fazla etkilenmezler, ama size olayın tam ortasında olduğunuz için zor bir savaşta kendinizi ölmeye yakın bulabilirsiniz. Böyle durumlarda grubunuzdaki bir town portal yapmayı akıl ederse, cedennize hemen ulaşabilirsiniz. Aksi halde biraz koşmanız gerekecektir.

**Necromancer:** Siz grubun destek elemanınız. Elbette Barbarian ve Paladin gibi ön saflarda savaşabilirsiniz ama oyunda ilerleyip çok güçlü yaratıklarla karşılaşınca, sizi bir fare gibi öldürdüklerini göreceksiniz. O yuzden yapmanız gereken savaş ortamın-



dan biraz uzakta durup yaratıkların yanına bir Blood Golem yaratmak ve biri öldüğü anda da Corpse Explosion ile katliam yaratmak.

Lanetlerini kullanmaktan sakın cekinmeyin. Bir grup yaratığın üzerlerine yapacağınız Amplify Damage ve Life Tap lanetleri, onlara yakından saldırımakta olan elemanlarınıza çok yarayacaktır.

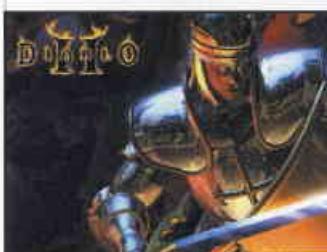
Kullanabileceğiniz bir diğer takтик ise yaratıkların bir kısmının dik katını yakın dövüştekilerden çekmek veya kendinizden uzaklaştmak için kullanabileceğiniz Blood Golem + Iron Maiden kombinasyonu. Blood Golem'e saldırın yaratıklar size hayat kazandırırken, Iron Maiden yaratıkların verdikleri zararın iki katını kendilerine almasına ve çabucak olmelerine ne-

den olabilir.

Eğer uzaktan zarar verme işine siz de katılmak istiyorsanız Bone Spear skill'ini de rahatça kullanabilirsiniz. Yüksek level'erde oldukça zarar veren bir skill bu.

(Zaten summon ettiği yaratıklar sayesinde savaştan uzakta kalıp da exp alan necromancer ırkı hardcore ladder'ında en iyi ilk üç sırayı paylaşıyor)

**Paladin:** Paladin kesinlikle bir multiplayer için yaratılmış bir karakter. Zaten Diablo 2'nin kilavuzunda onun grubunun doğal lideri olduğu belirtilmiş. Gerçekten de auraları sayesinde grubun-



dakilere aşıı derecede yardımcı olabilen bir karakter. Bu yuzden auralarınızı ne zaman, nasıl kullanacağınızı iyi bilmeniz gerekiyor.

Paladin yakın dövüşte de oldukça iyi olduğundan Necromancer ve Sorceror gibi kolay zarar görebilen karakterleri koruyabilir ve onların yakınında yer alarak auralarından faydalananlarını sağlayabilir. Prayer gibi hayat artırcı, Meditation gibi mana artırcı auralar özellikle bu tür büyüğe ağırlıklı, fiziksel olarak zayıf karakterler için her zaman çok yararlı olacaktır.

Bu auralar içinde en yararlılarından birinin Thorn olduğunu fark edeceksizez. Thorn aurasını kullandığınızda lag sebebiyle doğru nişan alıp da vurmadığınız yaratıklar size vurduklarında verdikleri zararın üç ve daha fazla katını kendileri görecekler. Özellikle Necromancer'in Iron Maiden' ile birleşince yaratıklar size vurduklarına pişman oluyorlar.

**Sorcerer:** Yakın dövüs denildiği zaman en kuvvetli karakter olan Sorceror, multiplayer oynlarda harikalar yaratıyor. Özellikle de eğer dövüşüğünüz yaratıklar arasında diğerlerini diritleden bir yaratık varsa, diğerleri bu minion'larla uğraşırken ona bir Ice Blast fırlatıp yavaşlatılabilir ve



sonra da bir Fireball ile işini bitirebilirsınız.

Özellikle Soğuk tabanlı büyüleriniz oyundaki grubunuz için fazl olaçak. Bu sayede yaratıkları dondurabilirsiniz, ve yakındaki elemanlarınız hiçbir saldırıyla uğramadan onların işlerini bitirebilirler. (zaten oyunda ilerlemek isteyenler için, ileri levellarda yaratıkların tüm elemental damagelara karşı resistance'i olunca göreksiniz ki, sadece cold sınıfı büyülerde rakinizin resistance'ını düşuren mastery var). Blaze ise single'daki kadar işinize yaramayacaktır. Warmth, Glacial Spike, Fire Wall favori büyüleriniz olsun.

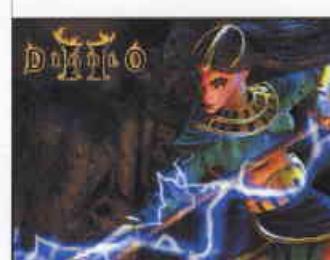
Eğer lag'e yakalanırsınız he-

durumda bulabilirsiniz. Böyle durumlarda Nova ve Fire Wall gibi büyüler de lag sırasında size yaklaşacak yaratıkları yeterince oyalayacaktır.

Tanrı ki oyunu böyle netten oynayabilemek için orjinaline sahip olmanız gerekiyor. Hiç bir şekilde kopyasıyla oynamayacağınız oyunun orjinali de ne yazık ki Türkiye'de bulunmuyor. Geriye tek bir seçenek kalmıştır yurt dışından getirmek. Benim (Gökhan) yol parası dahil 52\$ getirttiğim firmayı herkese tavsiye ederim. Normalde 3 haftada gelmesi gereken 12 günde gelen oyunu www.cdmag.com adresinde bulacağınız chips&bits firmasından getirilebilirsiniz. Gördüğüm kadariyla benzerlerinden daha ucuz ve daha hızlı bir yer.

Diablo II sizin de göreceğiniz gibi anlat anlat bitmez. Size fazlaıyla yardımcı olduğumu duşunuyoruz, yine de her sorunuzu oyun içi de olmak üzere her derdinizin dinleriz, buralarda olacağız, ama hangi zorluk seviyesinde oluruz bilmem... ;)

- Eser Güven  
- Gökhan Habiboglu



men Teleport büyüsü kullanarak savaş alanından uzaklaşın, aksi halde kendinizi çok çabuk olmuş



# ICEWIND DALE

Baldur's Gate'in kardeşi için taktikler

S onunda çok uzun zamanın beklediğimiz Icewind Dale'e kavuştuğum. Açıkçası ben Baldur's Gate ve Torment'tan sonra yine bu turde bir oyunu sabırsızlıkla bekliyordum. Benim için bu tür oyuların aynı bir önemi var, çünkü strateji yazısı yazmak için oyunda var olan tüm quest'leri bulup oynamaya çalışıyorum (ee, tabii kalıp da yalnızca oyunu bitirmek için gerekli olanları oynasam adam gibi bir strateji yazısı olmaz), ve böylece oyunun bir oyuncuya sunduğu her şeyi de görmüş oluyorum. Eğer siz de bu yazıyı takip ederseniz, oyunda gördığınız bir şeyler kalmayacaktır. Bu yazında oyunda vereceğiniz en önemli kararlar ve olan karakter yaratımı hakkında yeterli bilgiye sahip olacak ve bu sayılık sayfa sayımız yettiğince oyunda ilerleyeceksiniz. Başlıyoruz...

## KARAKTER YARATMAK

Bir FRP oyununun en önemli kısmı, Icewind Dale'de oyunda kullanacağımız grubu baştan belirliyoruz, oyun sırasında BG'de olduğu gibi grubumuza herhangi bir NPC katılmıyor. Ama oyun sırasında istediğimiz karakteri silip, yerine başka bir karakter yaratma imkanı var. Tabii bu o karakterin kazandığı tüm experience'in boş gitmesi anlamına geldiğinden böyle bir şey yapmak pek mantıklı değil. O yüzden başta oldukça mantıklı düşünüp, içimize sinecek ve oyunda zorlanmamızı sağlayacak bir grup yaratmamızı. Bu arada hemen belirtiyim, oyunda illa 6 karakter kullanmak zorunda değilsiniz. İsterseniz tek bir kişiyle bile oynayabilirsiniz (tabii böyle bir şey intihar ile es anlamlı olur). Gruptaki eleman sayısı ne kadar azsa, kazanılan exp. o kadar az sayıya bölüneceğinden kişi başına düşen exp. fazla olacaktır. Ama siz beni dinleyin, 6 kişiden vazgeçmeyin.

Gelelim kuracağımız gruba. Hemen söyleyeyim, oyundaki tüm karakterleri size anlatmayaçım çünkü sanırım hepiniz bir

Bard veya Druid'in ne olduğunu, Human ile Elf arasında ne fark olduğunu biliyorsunuzdur. Hem bu bilgilere oyundan da ulaşabilirsiniz. Bunun yerine size grup kurarken dikkat etmeniz gereken noktaları anlatabileceğim.

Bir kere grupta mutlaka olması gereken dört karakter var. Fighter, Cleric (Druid), Mage ve Thief. Bu karakterler olmadan oyunu bitirmeniz çok zor. Diğer iki karakter için de Fighter tercih etmenizi öneririm, bunun çok yararını göreceksiniz. Oyunda büyülü ağırlıklı bir grup kurmak çok mantıklı değil çünkü Hemen size kendi grubumu söyleyeyim, böylece anlatabileceğim daha iyidir.

|          |               |                 |
|----------|---------------|-----------------|
| Dwarf    | Fighter       | Chaotic Good    |
| Human    | Fighter       | Chaotic Neutral |
| Human    | Fighter       | Neutral Good    |
| Elf      | Fighter/Thief | Chaotic Neutral |
| Half-Elf | Cleric/Ranger | Neutral Good    |
| Elf      | Conjurer      | Chaotic Good    |

Gelelim neden böyle bir grup kurduğuma. Dwarfların buyuya karşı dirençli olması ve HP'lerinin yüksek olması onları Fighter ol-

mak için uygun kılmak. Ama grubaba bir tane dwarf yeter.

Bir karakteri yalnızca Thief yapmanın bir anlamı yok, çünkü sadece tuzakları etkisiz hale getiren bir karakter oyunda çok da faydalı olmayacağındır. Bu karakterin Bow özelliğine bir iki puan verirseniz pişman olmazsınız. Ben genelde bu karakteri yakın dovuş sokmuyorum, stealth ile duşmana backstab yaptıktan sonra ana grubun arkasına çekip ok ile saldırıyorum. Oldukça etkili oluyor. Ayrıca düşman ilk onu gördüğünden genelde diğerlerini takmayıp sadece ona saldırmaya çalışıyor. Böylece FT grubun etrafında çember çizerken, grubum düşmanı hemen öldürebiliyor.

Level atlalıca özellikte Stealth özelliğine puan verin. Pick Pockets'e ise vermenize gerek yok çünkü işe yarar bir özellik değil.

Thief için geçerli olan, Cleric için de geçerli. Ama Fighter/Cleric yerine Ranger/Cleric daha ilgi çekici. Çünkü böylece Ranger'in

Charm Animal ve Stealth özelliklerini de kullanabiliyorsunuz. Hem de HP normalden yüksek oluyor.

Mage için yapabileceğiniz iki seçenek var. Ya normal bir Mage alacaksınız, ya da Specialist Mage alacaksınız. Size tavsiyem Conjurer almanız. Çünkü hem oyunda bulunan tüm büyüler kullanabileceksiniz, hem de Specialist olmanın getirdiği bonus büyüler alacaksınız.

Ayrıca ek olarak Human Fighterlardan birini Dual Class ile Mage veya Druid olarak kullanmak isteyebilirsiniz. Eğer tercihiniz bu yönde olacaksa bu karakteri yaratırken Mage için Intelligence'ını 17, Druid içinse Charisma'sını 17 ve Alignment'ını True Neutral yapmayı unutmayın. Aksi halde 2. Level'e geçtiğinizde bu sınıfların minimum gerekliliklerine sahip değilseniz Dual yapamazsınız.

Bunların dışında Cleric yerine Druid tercih edebilirsiniz (Turn Undead özelliği olmasa bile da ha iyi buyuları var). Ayrıca oyunda ilerledikçe yalnızca Bard'ın kullanabildiği çok güzel eşyalarla karşılaşabileceğiniz, bu yüzden





grupta bir de Bard olmasını düşünübilirsiniz (Dual Class olabilir mesela).

Alignment'lara dikkat ederseñiz hiç Lawful karakter olmadığını göreceksiniz. İşte burası tamamen size kalmış bir seçenek. Ben kurallara bağlı olmayı sevmemiñden Lawful karakter kullanmıyorum. Burada dikkat etmeniz gereken şey karakterlerin Alignment'larının birbirine yakın olmasının iyi olduğu.

(Bu arada belirtmeden geçmeyeceğim. Oyundaki karakter portresi çizimleri gerçekten olañanüstü. Sizi gerçekten oyuna bağlayan en büyük etmenlerden birisi de bu zaten. Mesela female cleric karakterim için kullandığım portre sevdigim kiza çok benzer. Hatta adını da Irem'e yakın olsun diye Irene koydum, böylece ister istemez o karaktere bir şey olmasın diye dikkatli oynuyorum. Siz de mutlaka böyle bir şeyle yapın. Oyundan aldığıınız zevkin çok daha artacağını görebilirsiniz :)

## TAM ÇÖZÜM

Yine her zamanki gibi quest'lerden kazanacağınız exp puanlarını yazdı bulacaksınız. Quest'leri mümkün olduğunda ayrı ayrı yazmaya çalıştım. Bazı quest'lerin yardımcı mı, yoksa

ana quest mi olduğunu yüzde yuz emin değilim ama ana quest olduğunu emin olduğum quest'lerin başında AQ harflerini göreceksiniz. Oyunda ilerlemeniz için bunlar yeterli. Eğer burada göremediginiz bir quest olursa lütfen haber verin.

### PROLOGUE Easthaven

- Winter's Cradle Tavern'a girin. Buradakilerle ve barmenle konuşun. Bir kişi size knucklehead verecek. Ayrıca barmen sizden alt kattaki böcekleri temizlemenizi isteyecek. Alt kata inin ve dört böceği öldürün. (1200 xp)

- Haritanın ortasındaki balıkçı kulübelerindeki sarhoş balıkçı sizden şarap isteyecek. Pomab's Emporium'a girin ve şarap satın alın. Şarabı balıkçuya götürün. (1200 xp)

- Yine ortada Jhonen ile karşılaşacaksınız. Rüyaları için sizden yardım isteyecek. Haritanın en sol alt köşesine gidin ve buradaki Elisia ile konuşun. Size vereceği kılıcı Jhonen'e götürün (1200 xp). Tekrar Elisia ile konuşun. (1200 xp)

İçerideki kurdu öldürün (1200 xp / Apsel's Dagger)

- Sağ alttaki koprüde Damien ile karşılaşacaksınız. Aşağıda gobblinlerin olduğunu söylüyor. Ona elinizdeki knucklehead'i verin. (1200 xp)

- Temple of Tempus'a girin. Accalia ve Everard ile konuşup bilgi alın. Hrothgar'ın evine gidin. Evin nerede olduğunu sorduğunuzda herkes söylüyor. Hrothgar'a sefere katılacağınızı söyleyin. Sefere çıkmadan önce Hrothgar'ın verdiği görevi tamamlamamız gereklı.

Sağ alttaki köprüyü takip edip bir yan haritaya geçin. Buradaki kurtları öldürüp mağaraya girin. Bu mağarada Orc'lar ve Ogre'ler var. Mağaranın sol alt köşesinde

bir sandıkta Caravan Contact bulacaksınız. Bunu alın ve Hrothgar'a geri döñün (2400 xp). Verdiği listeyi Pomab'a götürün ve Hrothgar'a geri döñün (1200 xp). Artık yola çıkmaya hazırız [Bu arada Caravan Contractı Hrothgar'ın evi ile Tavern arasındaki evde yaşayan fishmonger'a vererek biraz exp kazanabilirsiniz]

### CHAPTER ONE Kuldahar Pass

- Sağ taraftaki Mill'e ulaşınca içeri girin (Kapıdaki gobblin öldürmenize gerek yok). Uligar sizden para isteyecek, kabul etmeyin ve onu öldürün. Alt kata inin ve herkesi temizleyin. Bir alt kata inin ve buradakileri de temizleyin. Üst kata çıkin. Yukarı çıkan merdivenlerin eşigideki kapıyı açın ve Jermys ile konuşarak onu dışarı çıkmaya ikna edin. (2400 xp)

- Yukarıda bulacağınız bir evde Ghereg ile karşılaşacaksınız. Başının ağrısı ile ilgili bir şikayet var bu Ogre'in. Ona saldırmayı ve onu kızdırmayı çunku sorununu çözerek exp. kazanabilirsiniz. Kuldahar'daki Arundel ile bu konu hakkında konuşursanız size Ghereg'e söylemeniz için bir ilaç tarifi verecek.

Bunların dışında ayrıca bu haritanın yukarısında Orc ve Beetle öldürüp esya ve exp. kazanabileceğiniz bir bölge daha var.

### Kuldahar

- Haritanın kuzeyine doğru giderken Mirek ile karşılaşacaksınız. Peşindeki iki Tundra Yetisiyi öldürün ve Mirek ile konuşun. Sizden Heirloom'unu bulmanız





isteyecek. Bunu Vale of Shadows'ta bulacaksınız. Bulup Mirek'e geri getirin. (2400 xp, Sling +1)

● Ortadaki büyük eve girip Arundel ile konuşun. Kuldahar'daki sorunları nereden kaynaklandığını bulmaya çalışacağınız ve bunun için ana haritada birkaç kez gidip gelmemiz gerekecek. İlk olarak gitmemiz gereken yer Vale of Shadows.

#### Vale of Shadows

Burada yapmamız gereken şey Main Crypt'taki kapıları açmanızı sağlayacak olan Sanctum Key ve Gate Key'i bulmak için crypt'leri araştırmak. Resimden bu anahtarları nerede bulacağınızı görebilirsiniz. Harita Ekle: Harita1-ValeOfShadows.jpg Ayrica Main Crypt'a gitmeden önce Mirek's Heirloom'u da almayı unutmayın. Çünkü henüz Lysan burada değil ve bu sayede bura yi daha kolay halledebilirsiniz.

Anahtarları aldıinizda sağ üst köşedeki Main Crypt'a girebilirsiniz. Burasının ilk katında amacımız yine bir sonraki kısma geçmemizi sağlayacak olan anahtarları bulmak. Anahtarların yerini yine resimde görebilirsiniz. Hari-

ta Ekle: Harita2-MainCrypt.jpg Bu Crypt'ta açmadığınız bir kapıya ulaşırısanız, o kapının anahartına henüz sahip değilsiniz demektir. Yine bu katta Mytos ile karşılaşacağınız. Onunla konuşken mantıklı şeyler söyleyin, böylece kan dökümekten kaçındığınız için 3225xp kazanacaksınız. Haritada Mausoleum Key'in bulunduğu yere ulaşmak için duvardaki gizli kapıdan geçmeniz gerekiyor. Bu kapıyı açtığınızda bir Mummy size saldırılacak Mummy. Disease saldırısı yapabilen güçlü bir yaratık ve olunce 3000xp veriyor.

Artık tüm anahtarlarla sahip olduğunuzda göre bir alt kata inebilirsiniz. Bu katta da öncelikle etrafa gidebildiğiniz yerlere gidip tüm yaratıkları öldürün. Odalarдан birindeki bir iskeletin üzerinden Black Wolf Talisman'ı alacaksınız. Şimdi etrafında çarklar olan kapının bulunduğu yere gelin. Yerdeki büyük uçgenin üç köşesinde birer sütun var. Kapıya en uzak olan sütunun hemen dibinde bir kol göreceksiniz, o kolu çekin. Şimdi çarklı kapıyı açabilirsiniz (bu kapının anahtarı Black Wolf Talisman). İçeri girdiğinizde Kresselack ile karşılaşırsınız.

Onunla konuşun. Sizden Frostmaiden Princess'i öldürmenizi isteyecek. Vale of Shadows'a dönenup Mirek's Heirloom'u bulduğunuz yere girin. Burada Lysan'ı bulacaksınız. Onunla biraz konuşsunca gerçek kimliğini açıklayacak ve Yetileri size saldırmaları için çağıracak. Hepsi öldürün. Kresselack'a geri dönün (13000 xp). Artık Kresselack'ın yanındaki tabutu açıp içindeki silahları alabilirsiniz.

#### Kuldahar

● Tavern'e gidin ve barmene Lysan hakkındaki gerçekleri anlatın. Onunla konuşurken 2, 3, 1, 1 sırasını seçerseniz Lysan'ın eşyalarını size verecek. Bu eşyaların biri Mantle of the Coming Storm ve bu oldukça iyi bir giysi.

● Inn'e girin ve üst kata çıkarın. Odalarдан birindeki kilitli dolapta Eidon's Legacy Ring bulacaksınız. Aşağı inin ve han sahibine bunun hakkında soru sorun. Onu sıklışının ve olanları anlatmaya ikna edin. (3225 xp)

● Arundel'e sorunun kaynağını Kresselack olmadığını söyleyin (10350xp). Arundel sizden araştırmaınızı sonraki ayağında Temple of Forgotten God'a gi-

dip Heartstone'u bulmanızı isteyecik.

#### Temple of Forgotten God

Burası iki katlı bir tapınak. Karşılaşacağınız ana yaratıklar Verbeeg'ler, bu yaratıklar oldukça gücü olduklarından mümkün olduğunda teker teker karşılaşmaya çalışın. Bu tapınakta çok fazla zorlanacağınız bir yer bulunmuyor. Yapmanız gereken tek şey etrafi temizleyip bir alt kata inmek. Hatta her yaratığı öldürmek zarunda da değilsiniz. Alt kat, bir üst kattan çok daha kolay. Asıl zorlu dövüşleri üst katta yaptıktan sonra bu katta dikkat etmeniz gereken daha önemli bir şey tuzakların varlığı. Özellikle bazı genis yerlerde fazla sayıda tuzak olabiliyor. Geniş bir holu geçtikten sonra bir köprüye ulaşacaksınız. Bu köprüden ulaştığınız odada Heartstone Gem'in bulunması gerekiyordu ama birileri bizden önce davranmış anlaşılan. Kuldahar'a geri dönün.

#### Kuldahar

AQ. Arundel'e Heartstone Gem'in kayıp olduğunu anlatın (9750 xp). Arundel'in bu konu hakkında yine bazı şüpheleri var

Bu şüphelerin doğruluğunu araştırmak amacıyla Dragon's Eye Caverns'e girmemiz gerekiyor.

## CHAPTER TWO

### Dragon's Eye Caves

Dragon's Eye içerisinde bir mağaralar ağıının bulunduğu dağın ismi. İçeri girdiğiniz ilk mağaradaki ana düşmanlarınız Lizard Man'ler olacak. Oldurdüğünüz bazı lizard'lar Oil Potion bırakacaktır. Bunları mutlaka toplayın çünkü bir sonraki mağaralarda bunlara çok ihtiyacınız olacak.

Haritanın sağ üst köşesinde oldukça zorlu bir mücadele sizi bekliyor. Bu bölgede Lizard Man King ile karşılaşacaksınız. Onu koruyan birçok normal Lizard Man ve Lizard Shaman var. Burada işe yarayabilecek başlıca büyüler Cleric'in Animate Dead ve Mage'in Summon Monsters büyüleri. Bu buyulere sahip değilseniz bile en fazla birkaç dene mede burayı geçebilirsiniz. (Birkaç Oil Potion'u burada kullanabilirsiniz mesela.) Herkes olduktan sonra güneye doğru devam edin ve gördüğünüz esirlerle konuşun. Bir sonraki mağaraya geçmeden önce bir esir çocuk yanınıza gelecek ve size teşekkür edecek. {30000 xp}

Şimdiki mağaramızın ismi Troll Caves. Trollerle ilgili bilmeniz gereken bir şey var. Trolleri normal yollarla öldürmemesiniz, ancak yerde belli bir süre bayın yatarlar. Yerde yatarlarken onları yakarsınız tamamen öldürmüs olursunuz. Şimdi geçen mağaradaki Oil Potion'ları niye sakladığımızı anlayışınızdır. Eğer bölümde karşılaştığınız Trolleri birbirlerine yakın bayıltırsınız tek bir Poti-

on ile birden fazla Trollü öldürbilirsiniz.

Bu mağaraya girdiğinizde ilk olarak sol taraftan başlayın. Sol taraftın güneyinde büyükçe bir oda bulunuyor. Bu odada Mother Egenia isminde bir esir var ve bu esiri bir sürü priest koruyor. İlk olarak thief ile stealth yaparak Egenia'nın ve priest'lerin yerlerini tespit edin. Sonra da eğer biliyorsanız Mage'iniz Egenia'nın etkilenmeyeceği yönlere Fireball bütüsü yollayın. Geri kalan priest'leri de teker teker temizleyin. Fireball bütüsünü bilmiyorsanız yine Cleric'iniz Animate Dead bütüsünü yem olarak kullanıp priest'leri temizlemeye çalışın. Egenia'yı kurtardığınızda sizi bu bölüm içinde istediğiniz zaman ücretsiz olarak iyileştiricek. Şimdi başlangıçtan sağ tarafa doğru gidip en güneye ulaşın ve Presio's Cave'ye girin.

### Presio's Cave

Burada grup grub undead yaratıklarla karşılaşacaksınız. Her bir grupta bir Undead Lieutenant (başta sizinle konuşacaklar), bir sürü Cold Wight ve birkaç Blast Skeleton bulunuyor. Özellikle Blast Skeleton'lara çok dikkat etmeniz gerekiyor. Bunlar bir darbe aldıklarında patlıyorlar ve etraflarına çok fazla zarar veriyorlar. O yüzden bunları gördüğünüz gibi oyunu durdurun {Space}, ok kullanarak onları hedefleyin ve oyunu devam ettirip patlamalarını seyedin. Bu şekilde 4-5 grup geçiktiken sonra içinde Presio'nun bulunduğu odaya ulaşacaksınız. Burada çok çok dikkatli olun. İçeride bir çok Wight var ve bunlar grubunuzun ilk göründükleri Üyesine Magic Missile fırlıyorlar. Ayrıca içerde bir çok Poison Zombie de var. Presio ise zaten usta bir büyücü ve sizi gördüğü anda bir sürü büyü kullanmaya başlıyor. Burada da Animate Dead takımı işe yarıyacaktır. Kapının tam onune Animate Dead yapın ve stealth özelliğini kullanan thief ile kapının yakınına gelin. İçeriyi görebil-

tiyolarlar. Ayrıca içerde bir çok Poison Zombie de var. Presio ise zaten usta bir büyücü ve sizi gördüğü anda bir sürü büyü kullanmaya başlıyor. Burada da Animate Dead takımı işe yarıyacaktır. Kapının tam onune Animate Dead yapın ve stealth özelliğini kullanan thief ile kapının yakınına gelin. İçeriyi görebil-

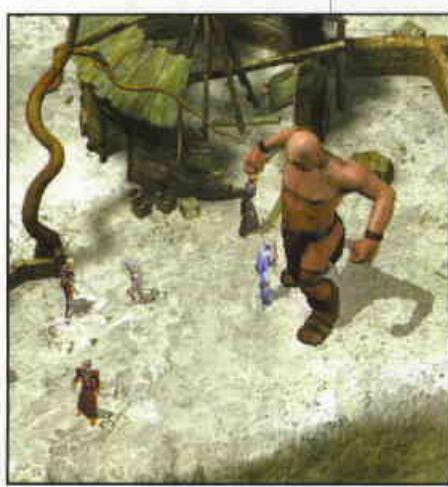


liyorsanız yarattığınız iskeletleri içeri gönderebilirsiniz. Bu şekilde iskeletleri birer birer içeri gönderebilirsiniz. Şimdi başlangıçtan sağ tarafa doğru gidip en güneye ulaşın ve Presio's Journal'ı alın.

Bir sonraki durağımız olan Eldathyn Temple' a geçtiğimizde oldukça sakin bir yer ile karşılaşırız. Sanki buraya ulaşana kadar geçtiğimiz mağaralar bir şakaymış gibi. Bizi karşılayan rahiip Heartstone ile ilgili sorularımızı yanıtızı bırakıyor ve dinlemek ve iyileşmek için Sharra ile konuşabileceğimizi söyleyorum. Sharra ile konuşun ve dinlenin. Şimdi buradaki her şeyin ne kadar sahte olduğunu anlayacağız. Sharra'nın odasının arkasındaki kapının kilitli olduğunu fark etmişinizdir. Bu kapıyı Thief veya bir Fighter ile açtığınız an tapinaktaki herkes size karşı düşman oluyor. Çünkü gerçek yüzlerini ortaya çıkardık. Şimdi burada size hemen bir taktik vermemiyim sannı, çünkü burada gerçekten çok zorlanacaksınız. Bilmeniz gerekenler sunlardır: Gizli olan herhangi bir yere girmek istediğinizde büyütürler düşman haline getiriyor ve tapinaktaki tüm büyütürler size saldırıyorlar. Nerede olurlarsa olsunlar en kısa yoldan sizin bulunduğunuz kısma doğru geliyorlar. Açılan bu gizli yerler so-

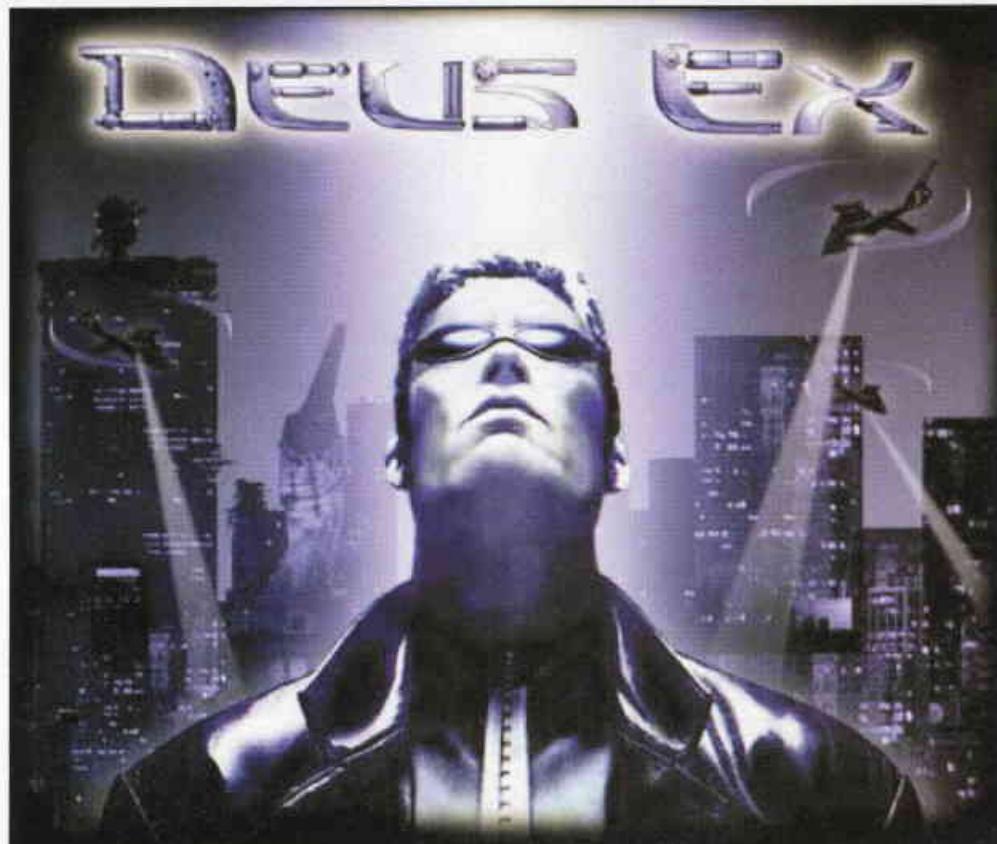
nucunda Yuan-ti yaratıkları da saldırıyor. Haritanın sağ taraftında bir yerde bulunan üç Summoner durmadan Lizardman ve Troll çağırıyorlar. Şimdi taktiği kısaca göz atalım. Birinci amacımız tapinaktaki tüm büyütürlerden kurtulmak, özellikle de Librarian veya Healer gibi diğerlerinden daha yüksek olanlardan. Sonra Summoner'ları (bir tanesi High Summoner) ve bu özellikle diğerlerinden öncelikle öldürmeli. Öldürmek. Son olarak da tapınak kalanını temizlemek. Tüm bunlar sırasında haritanın kuzey tarafında (hafif batıya doğru) bir odada dinlenmeniz mümkün. Bu odada esir alınmış dört kişiyle karşılaşacaksınız. Siz dinlenirken onlar gözculuk yapıyorlar, başka bir yerde dinlenmeniz mümkün değil. Librarian'ın olduğu odaya girin (kütüphane) ve buradaki kapıya açın. Bu oda gelen saldırılara karşılamak için en uygun mekan. Büyütürler size düşman olduğu an kapıya bir stinking cloud bütüsü yapın ve gelen herkesi teker teker öldürün. Zaten çoğu buluta girince bayılacaktır. Büyütürler bitince Summoner'ları temizlemek için fazla oyalanmayın, çünkü çağrıdıkları troll'ler başınıza bela oluyor.

Evet Chapter Two'nun bitmesine çok az kaldı. Ama bu aylık yerimiz bu kadar, gelecek aya kalan dört bölümün açıklamasıyla tam çözümü bitireceğim. Bu süre içinde takıldığınız yerler olursa bana nasıl ulaşacağınızı biliyorsunuz.



# DEUS EX

Size Deus Ex'i anlayabilmeniz için gerekli olan her şeyi veriyoruz işte. Daha ne istiyonuz?



## KARAKTER ÖZELLİKLERİNNİN ÖNEMİ

Deus Ex'te temel olarak ustalaşabileceğiniz üç alan var: Hacker'lık, savaş ve stealth. Seçtiğiniz alana göre ister bir odaya siksice girebilir ve kimsenin kılı kırıdanmadan işinizi halledersiniz, ister o odayı kan göltü haline getirirsiniz, ister aradığınız bilgiyi elde etmek için bilgisayarlardan faydalansınız. İşte şimdi bu üç alanda ustalaşmak için neler yapmanız gereğinden bahsedeceğiz.

### HACKER'LIK SANATI

Hacker'lık sanatında ustalaşmanız demek, aksi halde savaş veya sessizlik yeteneklerini kullanmanız gereken alanları bilgisayar alanındaki dehanızla kolayca geçebilmeniz demektir. Bu sayede bilgisayar becerilerinizi geliştirebilir, güvenlik sistemlerinin içine sizabılır, bilgisayar terminalerini ve ATM makinelerini kirarak kendinize avantaj sağlayabilirsiniz.

Normal şartlarda bir güvenlik terminalinin veya bilgisayar kon-

solunun şifresini bulmak düşündüğünüzden daha uğraşıcı olabilir ve bunu yapmaya çalışırken sizi fark edebilirler. Ama bir hacker bu şifrelere duyulan gereksinimi ortadan kaldırıp bilgisayar sistemlerinin içine sizabılır ve güvenlik ağına, çeşitli e-mail'lere ve işine yayabilecek her türlü bilgilere erişebilir. Bunların yanı sıra bir hacker güvenlik kameralarını ve taretleri devre dışı bırakabilir ve kilitli kapıları başka bir alete gerek kalmaksızın açabilir. Eğer pek savaştan yana olan bir tip değilseniz bilgisayar becerisine vereceğiniz beceri puanları sayesinde taretlerden kaçınabilir, tespit edilme riskini ortadan kaldırabilir ve gereksiz yere etrafı bilgisayar şifresi aramaktan kurtulabilirsiniz.

Hacker olmanın avantajları yalnızca bunlarla da sınırlı değil. Bir hacker istediği ATM sisteme girerek keyfine göre para çekebilir ve bu parayı bilgi veya ekipman satın almak için kullanabilir. Becerikli bir hacker gördüğü her ATM makinesine girerek {bunlar

genellikle metro istasyonlarında, otellerde, restoran yakınlarında bulunurlar} mümkün olduğunda para çekmeye çalışır ve bu para'yı ekipman almak için kullanarak ileride karşılaşabileceği aşırı güvenlikli bölgelerde rahat edebilir.

### Bir Hacker'in Önem Göstermesi Gerekenler

Bir hacker oyuncu ile stealth oyuncusu arasında birçok benzerlik bulursa da, temel olarak hacker'lık becerilerine fayda sağlayan birkaç önemli nokta bulunmaktadır. Bu özellikleri artırmak için aşağıdaki önerilerden yararlanabilirsiniz.

### Hız Geliştirmesi (Speed Enhancement)

Sessiz bir şekilde koşabilmek sizin düşmanlar tarafından tespit edilememeniz için oldukça önemlidir. Ancak hız geliştirmesi sizin yükseliş hızınızı artırır, böylece güvenlik terminalerine ve bilgisayar konsollarına çok daha çabuk erişebilir, taretlerden gelebilecek zararları mi-

nümuma indirebilir ve yakındaki düşmanların sizi tespit etme ihtimalini azaltabilirsiniz. Bunların dışında zorlu kısımları geçmek için de koşma ve ziplama taktikini kullanarak başarılı kaçışlar gerçekleştirmeniz de mümkündür.

### Çevresel Dayanıklılık (Environmental Resistance)

Bazı durumlarda güvenlik terminalerine ve bilgisayar konsollarına yaklaşığınız yolculuklar sırasında radyasyon veya diğer kimyeli maddelerle temas halinde olmanız gerekebilir. Bu gibi durumlarda çevresel dayanıklılık özelliği sizin bu tür maddelerin verebileceği zararlardan koruyacaktır ve emin olun bir hacker çevresel dayanıklılık özelliğinden, bir dalış oksijen tüpünün verebileceğinden daha fazla fayda sağlayacaktır.

### Güç Dolaştırıcı (Power Recirculator)

Eğer kendinizi hacker'lık sənata adadıysanız, zamanınızın büyük bir kısmını kilitli odalarda bioelektrik piller ve tamir robotları aramakla geçireceksiniz. Bu yuzden o andaki enerjinizi mümkün olduğunda en üst seviyede tutmanız oldukça önemlidir. Güç dolaştırıcı özelliği diğer sistemlerin çok daha verimli çalışmalarını sağlayarak siz fazla güç harcamaktan ve sürekli ek piller bulma derdinden kurtaracaktır.

### Elektromanyetik Alan Kalkanı (EMP Shield)

Güç dolaştırıcısına benzer bir şekilde EMP kalkanı da sahip olduğunuz bioelektrik enerji kaynaklarını EMP saldırılardan (məsela örümcek robotların kullandığı saldırının tipindən) korumaya yardımçı olur ve sizin sürekli fazladan bioelektrik pil arama derdinden kurtarır.

### Savaş Kuvveti (Combat Strength)

Eğer yüksek teknoloji silahlarından uzak durmayı tercih ediyorsanız savaş kuvveti özelliğinin size

sağlayacağınız yakın dövüş kuşvetinden oldukça faydalanabilirsiniz. Böylece düşmanlarınıza gizlice yaklaşıp onları bir cop veya leyve ile etkisiz hale getirebilirsiniz.

Silah Seçimi

Yine biraz önce anlattığım gibi silah seçiminde de stealth oyuncusu ile hacker oyuncusunun arasında oldukça büyük benzerlikler vardır ama bir hacker, stealth oyuncusu gibi kilit açma (lockpicking) ve elektronik (electronics) gibi özelliklere puan yatırmayacağından dolayı, belli cins bir silah becerisine yatıracak daha fazla puanı sahip olacaktır. Burada istediğiniz silah cinsini seçebilirsiniz, burada sizin için sınır oyunu ne tarz oynamak istediğiniz olacaktır. Eğer robotları ve kuşaklı düşmanları hemen etkisiz hale getirmek istiyorsanız ağır silahlardır (heavy weapons) becerisine puan yatırıp hafif anti-tank silahlardır (LAW silahları gibi tek atımlık roket fırlatıcıları) ve GEP silahlardır (daha güçlü bir roket fırlatıcı) tercih edebilirsiniz. Ya da belki de oyundaki amacınıza uygun olacak şekilde etrafda tespit edilmeden dolasmayı ve düşmanlarınızdan da yine bu şekilde kurtulmayı tercih ediyorsanız tabanca becerisine (pistol skill) puan yatırıp stealth pistol ve minicrossbow gibi silahları kullanabilir veya tüfek becerisine (rifle skill) puan yatırıp sniper tüfeğinden ve her amaca uygun húcum tüfeğinden (assault rifle) yararlanabilirsiniz.

#### **Taretlerden Faydalananmak**

Becerikli bir hacker güvenlik terminalerini aşmakta hiçbir zorluk çekmeyecektir ama bu becerisini kendisine daha fazla fayda sağlayacak şekilde de kullanması mümkündür. mesela savunma taretlerini kendisi için çalıştmak gibi.Çoğu tarete bulaşmadan geçmeniz gerekirken, bazılarını düşmana (veya herşeye) saldırmasi için programlayabilir ve düşmanlarınızı bu taretin görüş sahasına doğru çekerek taretin ateş gücüyle tanışmalarını sağlayabilirsiniz. Bunu nasıl yapacağına gelince... Mesela dar bir kordondaki güvenlik kameralarını ve taretleri geçmek için bir güvenlik terminalini kullandığınızı farz edelim, Kordondan ilerlediğinizde bir sonraki kısmın girişinde

bir bekçi grubu bulunduğu gördünüz. Bu anda yapabileceğiniz birkaç seçenek var: Mesela bekçilerin sizi görmelerini sağlayabilir, sonra koridordan geriye doğru koşarak hack ettiğiniz taretin düşmanlarına saldırmasını sağlayabilirsiniz. Veya düşman yaklaştığı sırada güvenliği hack edebilirsiniz. Hacker'lar taretleri özellikle zorlu düşmanların üstesinden gelmek için ve bu sayede hem cephaneden, hem de sahil kıyılarından tasarruf etmek için kullanmalıdır.

STEALTH SANATI

Düşmanlara fark edilmeden çevrelerinde sessizce yapmanız gereken işleri yapmak aslında oyunun en zorlu kısımlarından biridir ve gerçek bir mücadeleister ama bu şekilde aksiyat taktirde silahlar konusunda uzmanlaşmak için harcayaçağınız beceri puanlarını stealth ve hack özelliklerini yönlendirerek çok yönlü bir karakter yaratma imkanına sahip olursunuz. Bu kısımda gizli kalmayı yararlarını ve bu sanatını geliştirmek için önem vermeniz gereken becerileri, silahları ve ekipmanları göreceksiniz.

## Sessizliği Korumanın Önemi

Deus Ex'te karşılaşacağınız düşman askerleri genellikle çok güçlü ve oldukça akıllıdırlar. Far-kında olmadan çıkardığınız bir ses yüzünden bir düşman askeri alarmı çalıştırılabilir ve tahmin edebileceğinizden daha kısa sürede tüm asker grubu yerinizi belirlemek amacıyla etrafı araştırmaya başlayabilirler. Etrafta dolaşırken sese yola açacak şeylerden uzak durmaya çalışın, mesela etrafa düşmanın olduğunu bildiğiniz halde sandıkları kırmayın, güvercinleri rahatsız etmeyin, camları aşağı indirmeyin ve güvenlik kameralarının görüş alanında uzun zaman kalmayın. Düşmanların yaklaştığını fark ederseniz çömelebilceğiniz bir yerler bulun, sandıkların veya diğer engellerin arkasına saklanarak kendinizi kameralardan ve düşmanlardan uzak tutun. Eğer bir kamera veya bir düşman tarafından görülsürseniz, tam olarak tespit edilmeden kaçmanız için oldukça az zamanınızın olacağını unutmayın. Bekçiler oldukları yerde duracak ve sizin bulundu-



günüz yöne (veya sesin geldiği yone) doğru dikkatlice bakacaklardır, kameralar ön-alarm durumuna geçecek ve robotlar oldukları yerde durarak yerinizi tespit edebilmek için etrafta tarama yapacaklardır. Bu süreler içerisinde eğer bir saklanma yerine geri donebilirseniz, duşman sizi tespit edemeyecek ve daha fazla ter dökmek zorunda kalmayacaksınız.

Eğitim görevinde de gösterildiği gibi oyun dünyasında bulunan saksılar, kavanozlar, kutular ve toplar gibi çeşitli objeleri kullanarak düşmanın dikkatini başka yöne çekmeniz mümkündür. Objeyi bulunduğunuz yerden daha uzakta bir yere (veya düşmanı yönlendirmek istediğiniz yere) doğru fırlatarak, bekçinin veya robotun dikkatini o yöne doğru çekebilir ve gitmek istediğiniz yere doğru ilerlemenize rahatça devam edebilirsiniz. Bu şekilde gizlice ilerleyerek yalnızca sağlıklı kalmakla ve ilk yardım malzemelerini korumakla kalmayıcak, aynı zamanda değerli cephaneñizi de çok daha tehlikeli durumlarda kullanmak üzere saklayabileceksiniz.

Bir stealth oyuncusunun daima dikkat etmesi gereken iki şey vardır: o andaki sorunun çözümkे için kullanacağı rota ve başka bir sorun çıkarsa kullanacağı kaçış rotası. Çoğu tehlikeli bölgede çeşitli kaçış yolları bulabileceksiniz. Mesela bir yerden kaçmak için yüzebilir, üst üste yiğilmiş sandıkların üzerlerine zıplayabilir veya duvarların ve yapıların arkalarına saklanabilirsiniz.

## Bir Stealth Ustasının Önem Göstermesi Gerekenler

Seçmiş olduğunuz bu zor rolü

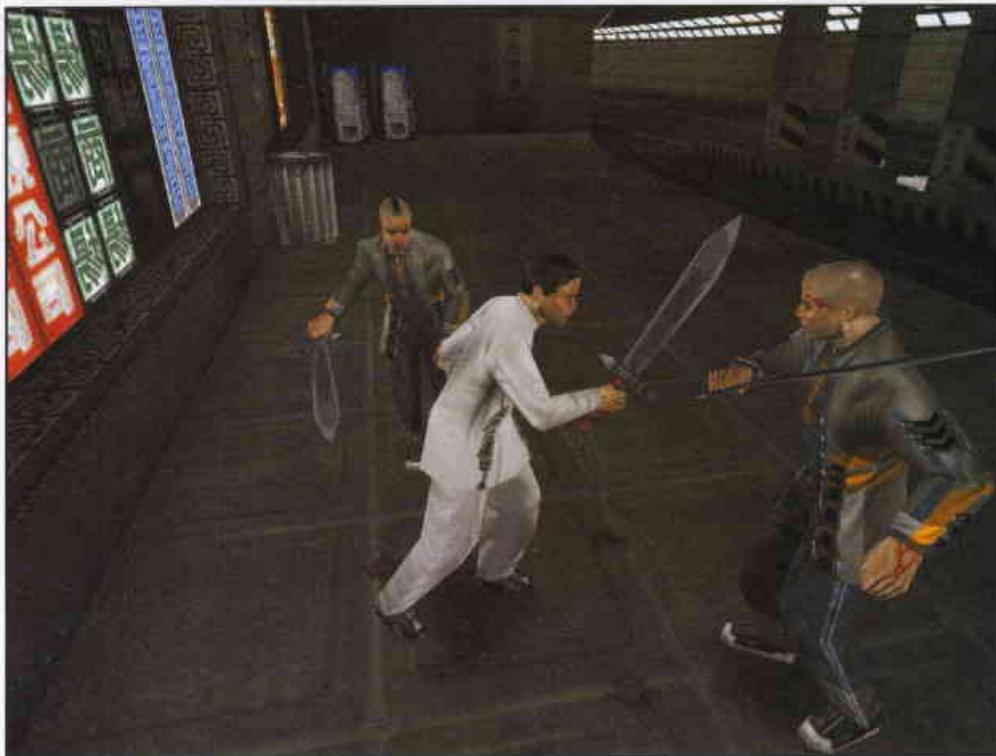
Geliştirmek için kullanacağınız özelliklerin yanı sıra, karşılaşacağınız zorlukları deneylemenize yardımcı olması amacıyla da kullanabileceğiniz bazı özellikler vardır. Bu iki ihtiyacı da karşılamak için yeterince beceri bulabileceksiniz. Eğer düşmanla bire bir savaşmaktan kaçınıyorsanız, aşağıda hangi özelliklere önem vermeniz gerektiği konusunda bazı tavsiyelere bulabilirsiniz.

## Mikrofibre Kaslar (Microfibral Muscle)

Bu özellik kol kuvvetinizi artılarak daha büyük sandıkları ve eşyaları kaldırılabilir olanağı verir. Bu özellik bir stealth oyuncusu için çok büyük önem taşıyabilir, sandıkları istediğiniz gibi üst üste yerleştirerek tehlilikli bir bölgede kullanacağınız rotaları test etmek için o bölgeye yukarıdan bakabilirsiniz, sandıkları çekmek veya sürüklemek zorunda kalmadan çabucak hareket ettirebilir ve kendinize daha iyi bir koruma sağlayabilirsiniz, büyük sandıkları alıp kapı önlere, güvenlik robotlarının yuvalarına veya kameraların önlere koyarak kendinize fazladan sişirma ve koruma yaratabilirisiniz.

### Sessiz Koşu (Run Silent)

Sessiz koşunun kullanım amacı aslında çok açıkta. Sessiz kalmak için sürünmek zorunda kalırsınız ilerlemeniz oldukça yavaşlayacaktır ve bu zamanla sınır bozucu hale gelebilir, oysa ki sessiz koşu özelliğine sahipseniz gizliliğinizi koruyarak çok daha hızlı hareket edebilirsiniz. Bu özelliğin alternatifi olan hız geliştirmesi (speed enhancement) özelliğinde bir stealth oyuncusuna inanılmaz derecede yardımcı olabilir, böylece daha hızlı koşup daha yüksek-



ge zıplayabilirsiniz ve alternatif rotalar bularak kaçış şansınızı oldukça artırabilirsiniz.

#### Radar Görünmezliği (Radar Transparency)

Eğer birbirinden kuvvetli robotlardan ve güvenlik kameralarından kurtulmak istiyorsanız bu özelliği mutlaka edinmelisiniz. Bu özelliğin en kötü tarafı oldukça fazla bioelektrik enerjisi kullanmasıdır, bu yüzden bu özelliğin sadece çok acıl durumlarda kullanırsanız iyi olur. Aksi halde gerektiği anda enerji yokluğu sebebiyle görünmezlik sağlayamadığınız için pişman olabilirsiniz. Bu özelliğin alternatif olarak değerlendirebileceğimiz ortunme (cloak) özelliği de sizi organik düşmanların görüş alanlarından uzak tutacağı için oldukça etkili ve yararlı bir özelliktir. Bunların her ikisi de bir stealth oyuncusuna oldukça yardımcı olabilirler ama robotlar ve kameralar genellikle insan düşmanlarından çok daha fazla zarar verme potansiyeline sahip olduğundan dolayı radar görünmezliği özelliği biraz daha fazla işinize yarayabilir.

#### Dalgıç Oksijen Tübü (Aqualung)

Etkili bir şekilde yuzebilme yeteneği size çeşitli anlardan fazla bir kaçış seçeneği sunabilir, yapmanız gereken tek şey suya

atlamak ve tehlike geçene kadar su altında saklanmaktır. Oyunda ki birçok bölgede etkili şekilde yüzebilme yeteneği sayesinde zor yerleri rahatça geçebilirsiniz.

#### Yeniden Yaratım (Regeneration)

Yeniden yaratım özelliği bioelektrik enerjinizi sağlığa dönüştürür ve bir bakıma hem ilk yardım malzemesinin (bioelektrik pil), hem de tıbbi robotun (yardım robot) yeni bir formunu oluşturur. Yeniden yaratım özelliği sayesinde JC Denton'ı sürekli sağlıklı tutabilirsiniz, bu özellik her tur oyuncu için oldukça yararlı ve etkili olan bir özelliktir.

#### Casus Robot (Spy Drone)

Benzeri olmayan bu özellik sayesinde JC Denton küçük bir yönetilebilir robot yaratarak etrafi keşfetmesi için ileriye gönderebilir. Bu sayede ilerdeki koridorları veya odaları gözleyebilir ve içinde olan biterler hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. Casus robot oldukça hızlı bir biçimde bioelektrik enerjisi kullanır ve geliştiği zaman örümcek robotlar ve buna benzer düşmanlara EMP zararı bile verebilir.

#### Görüş Geliştirmesi (Vision Enhancement)

Bu özelliğin alternatifsi olan hedefleme (targeting) bir stealth

oyuncusuna çok fazla yarar sağlamaraz, hedefiniz hakkında bilgi alabilirsiniz ama asıl amacınız düşmanın bir savaşa girmek olmadığından bu özellik siz bazı zor durumlara düşürebilir. Oysa ki görüş gelişmesi özelliği sayesinde duvarların arkasını görevlileriniz ve bu sırada diğer taranta kiler tarafından fark edilme riski olmadığından bu özelliğin bir stealth oyuncusu için çok daha faydalı olduğu söylenebilir.

#### Sılıh Seçimi

Eğer kendinizi gizli kalma satın almadan isterseniz silahlarla çok fazla işinizi olduğu söylenemez ama yine de bazen savaşmanın kaçınılmaz olduğu durumlarla karşılaşacağınız. Böyle antarda elinizde doğru aracın bulunması, fark edilmeden yolunuza devam etme şeklindeki amacınızı gerçekleştirebilmeniz için çok büyük önem taşıyacaktır.

#### Biber Gazı (Pepper Spray)

Elinizde tuttuğunuz biber gazı kutusu sayesinde NSF teröristlerini ve Majestic 12 bekçilerini etkisiz hale getirebilir ve başka bir silah yardımıyla –genellikle levye veya çop gibi bir yakın dövüş silahıyla– işlerini bitirebilirsiniz. Ancak biber gazının kullanımının çok kolay olduğu söylenemez. Etkili olacak kadar biber gazı sıkmadan hedefinizin kaçma ihtimali vardır. Bu yüzden düşmeya sessizce yaklaşmalı ve gazi mümkün olduğunda yakından kullanmalısınız. Düşmanınız olduğu yerde kalana kadar püskürtmeye devam edin. Düşman etkisiz hale geldiğinde bedenini saklayarak gizliliğinizi koruyun.

#### Şok Aleti (Riot Prod)

Bu alet düşmanınıza elektrik şoku vermeye yarar. Kuvvetli düşmanlar üç şoka kadar dayanabileceklerinden birisi üzerinde kullanmadan önce aleti şarj ettiğinizde emin olun. Aleti kullanmadan önce düşmene sessizce yaklaşın. Eğer fark edilirse siz daha aleti kullanmadan düşman etrafına ateş ederek diğerlerinin dikkatini çekebilir. Bu alet düşmanı etkisiz hale getirmekte son derece etkilidir ancak onu kullanmadan önce sessiz kalmak için tüm gayretinizi göstermelisiniz.

#### Sniper Tüfeği (Sniper Rifle)

Sniper tüfeği, bir stealth oyuncusun en sevdiği silahıdır. Düşmanın kafasına yapacağınız tek bir atış öldürür olacaktır, ama düzgün nişan alabilmek için tüfek (rifle) becerisine puan yatırmalı veya tüfegin nişan kabiliyetini artırmak için silah modifikasyonu çipleri kullanmalısınız. Her şekilde sniper tüfeği saldırısı esnasında düşmandan oldukça uzak olmanızı sağlar. Öldürücü bir atış yapamamanız bile büyük ihtimalle yeriniz tespit edilemeyecektir ve hemen ardından ikinci bir atışla yarı kalan işinizi tamamlama şansına sahip olacaksınız.

#### Minicrossbow

Öldükça etkili bir silaha sahip olmak isterseniz minicrossbow'unuzla beraber uyuşturucu okları (tranquillizer darts) kullanın. Uyuşturucu okları etkilerini anında göstermezler, aradan bir süre geçmesi gereklidir. Bu okları kullanırken dikkat etmeniz gereken en önemli şey ilk atışta vurmanız gerektidir. Eğer bir ok düşmanın kafasının yanından vizildiyarak geçerse düşman sizin varlığınızdan haberدار olacak ve büyük ihtimalle alarmı çalıştırıp diğerlerini de çağıracaktır. Eğer ilk atışınızda başarılı olursanız düşman yine size baktırmaya gelecek



ama bu sırada uyuşturucunun etkisi kendisini göstermeye başlayacaktır. Uyuşturucunun etkili olduğunu düşmanın geri çekilmeye başlamasından anlayabilirsiniz. Düşman bayılınca bedenini taşıyarak gizliliğinizi koruyun.

#### **Stealth Tabancası (Stealth Pistol)**

10mm'lik tabanca kadar zarar vermese de stealth tabancası oldukça sessizdir ve biber gazı veya şok aleti tarafından etkisiz hale getirilmiş düşmanların işini bitirmekte oldukça etkilidir. Ayrıca stealth tabancası 10mm'lik tabanca dan daha sık ateş edebilir ve şarjöründe daha fazla kurşun taşır.

#### **Maymuncuklar (Lockpicks) ve Çokluaraçlar (Multitools)**

Gizli kalmak için çoğunlukla uygun anahtarları veya güvenlik şifrelerini aramaksızın kilitli kapıları açmanız ve güvenlik sistemlerini geçmeniz gerekecektir. Bir stealth oyuncusu, oyun dünyasında bulacağı maymuncukları ve çokluaraçları en verimli şekilde kullanabilmek için elektronik (electronics) ve kilit açma (lockpicking) becerileri üzerinde yoğunlaşmalıdır. Bu becerileri her geliştirdiğinizde, elinizdeki araçları daha verimli ve etkili biçimde kullanabile-

ceksiniz. Mesela önceden dört maymuncuk gerektiren bir kapı, gelişmiş kilit açma becerisi sayesinde iki maymuncukla açılabilir. Kilitli ve güvenlik korumalı kapıları açmak, oyunun yeni kısımlarına çok daha çabuk ulaşmanızı ve aksi halde bulmanız mümkün olmayan cephaneye ve ekipmanları bulmanızı sağlayabilir. Uygun bir anahtar veya şifre için etrafta araştırma yapmak sizi yakındırmıştır. Bir düşmanın yanına gotürebilir ve bu da bir stealth oyuncusu için zor bir durumdur. Bulduğunuz maymuncukları ve çokluaraçları stoklayın ve beceri puanlarınızınlığını bu beceriler üzerinde kullanın. Diğer puanları da seçtiğiniz silah türü üzerinde kullanabilirsiniz.

#### **SAVAŞ SANATI**

Eğer first-person shooter oyunlarından hoşlanan biriyiseniz ve bu yeteneğinize güveniyorsanız, JC Denton'ı savaş ağırlıklı bir kariyere sokabilirsiniz. Ancak burada da beceri seçimlerinizi dikdikte yapmalı ve silahlardan mümkün olan en iyi verimi almalısınız.

#### **Silah Becerisi Seçimi**

Bazı oyuncular tüm silah kategorilerinde kendilerini eğitmeyi tercih ederken, bazları da yalnız-

ca bir veya ki kategori seçerek bu alanlarda ustalaşmayı yeşleyeceklerdir. Burada seçim tamamen size ait olsa da bir veya iki kategoride yoğunlaşmak çok daha avantajlıdır. çünkü envanteriniz sınırlı olduğundan çok fazla silah taşıyamayacaksınız. Özellikle plazma tüfeği, GEP silahi, sniper tüfeği gibi silahlar envanterinizde çok yer kaplayacaklardır.

Tüfek becerisi oldukça cazip bir kategoridir, çünkü bu beceriyle ilgili olan birçok etkili silah bulunmaktadır. Bu beceriyi artırarak isabet yüzünden, verdığınız zararı artırabilir ve bazı silahlar daki doldurma zamanlarını azaltabilirsiniz. Hüküm tüfeği ve pompalı tüfek için oldukça yaygın olarak cephaneye bulabilirsiniz. Ayrıca favori tüfeğiniz üzerinde modifikasyon çiplerini kullanarak isabeti, geri tepmeyi ve doldurma zamanlarını geliştirebilirsiniz.

Tabanca becerisi de yapabileceğiniz iyi seçimlerden biridir, çünkü tabanca tarzı silahlar envanterinizde çok az yer kapılar (silah başına bir slot). Minicrossbow güçlü bir düşmanı indirmeye bile uyuşturucu amacıyla, hatta ışık kaynağı olarak bile kullanılabilir (böylece bioelektrik enerjisinden de tasarruf etmiş olursunuz).

Ağır silahlar en ilgi çekici kate-

gorıdır ve eğer Deus Ex'ı yoğun bir savaş ortamında oynamayı düşünüyorsanız bu silahları kullanmak bir gereklilik olacaktır. GEP silahının roketleri güvenlik robotlarını, askeri robotları, tarterleri, MJ12 komandolarını ve askerleri harcayabilir. Eğer ağır silahları etkili bir biçimde kullanmak istiyorsanız ağır silahlar becerisini geliştirmelisiniz. Böylece elinizdeki silahla daha hızlı hareket edebileceksiniz, aksi halde kaplumbağa hızında olacağınızdan karşı saldırılardan kolay bir hedef haline gelirsiniz.

#### **Bir Askerin Önem Göstermesi Gerekenler Savaş Kuvveti (Combat Strength)**

Savaş kuvveti özelliği yakın döviz silahlarının gücünü artırır ve değerli cephanesini daha zor savaslar için saklamaaya çalışan bir asker için oldukça kullanışlıdır.

#### **Hız Geliştirme (Speed Enhancement)**

Eğer tehlikeli bir saldırдан kaçmanız gerekiyorsa hız geliştirme özelliği çok işinize yarayacaktır. Artan yalnızca hızınız değildir, bu özellik sayesinde daha yükseğe ziplinebilirsiniz ve düşüğünüzde alacağını zarar azaltır.

### **Ballistik Koruma (Ballistic Protection)**

Çoğu düşman hucum tüfekleri ve pompalı tüfekleri gibi balistik silahlar kullanmaktadır. Balistik korumanızı açığınızda bu tür saldırılara karşı fazladan korumaya sahip olacaksınız. Bu, özellikle ilk yardım malzemeniz azaldığında ve harcayacak fazladan bioelektrik enerjiniz olduğunda çok kullanışlıdır.

### **Yeniden Yaratım (Regeneration)**

Sağlığınıza korumak sizin için çok önemli olacağından bu özellik sayesinde bioelektrik enerjiniz ile yaralarınızı tedavi edebilecek ve sağlık kazanabileceksiniz.

### **Saldırıgan Savunma Sistemi (Aggressive Defense System)**

Bu özellik roket silahları da dahil olmak üzere güçlü silahlara karşı ek savunma sağlar. Bunu balistik koruma ve yeniden yaratım ile birlikte kullanırsanız neredeyse yenilmez olursunuz ve en zorlu düşmanınızın karşısına geçip onu favori silahınızla harcayabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken tek şey bu özellikleri için yerine bioelektrik enerjiye ve yedek pile sahip olmaktır.

### **Hedefleme (Targeting)**

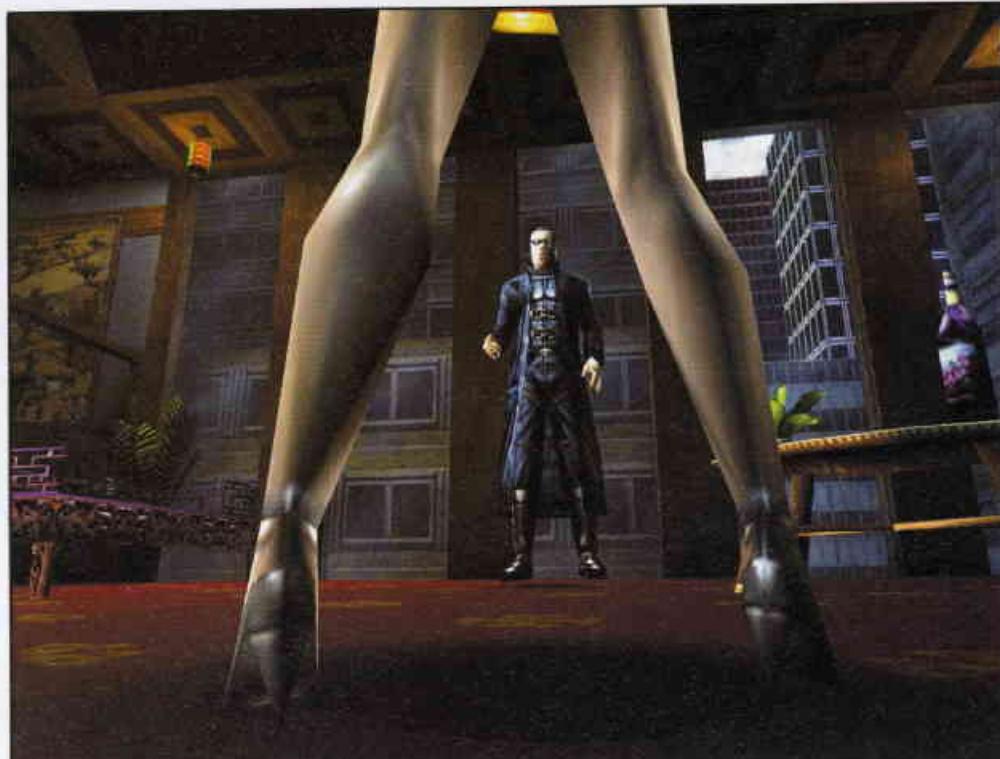
Hedefleme, size hedefinizin durumu hakkında ek bilgi sağlar. Bu özellik bir asker için görüş gelişmesinden daha iyi bir seçimdir.

### **Silah Seçimi**

Bir askerin önünde seçenekleriçi el bombası, parça tesarı bomba, EMP bombaları, gaz bombaları gibi yıkım araçlarının da dahil olduğu çok geniş bir silah yelpazesi vardır. Daha önceki belirttiğim gibi belli bir tür silaha yönelik becerilerini geliştirmeye başlamak çok işiniz yarayacaktır. Daha sonrasında vazgeçebileceğiniz silahlar üzerinde modifikasyon çiplerini kullanarak onları boş harcamamaya dikkat edin.

### **Silahlar: Düşük Teknoloji (Low-Tech)**

Bir askerin büyük ihtimalle bu düşük teknolojili yakın savaş silahlarını kullanmaya vakti olmayacağı ama yine de kullanışlı ol-



duklarını söylememiyim. Eğer sağlık veya cephanе durumunuz pek iyi değilse, bu tür silahlarda düşmanı etkisiz hale getirmek işinize yarayabilir. Bu silahlар içinde herhalde en etkili şok aletidir, ama o da şarj edilmeyi gerektirecektir. Kılıç, levye ve cop gibi silahlar da etkili olabilir, ama onların potansiyellerinden mümkün olduğunda yararlanmak için savaş kuvveti özelliğine gerek duyacaksınız.

#### **Silahlar: Tabanca (Pistol)**

Tabanca türündeki silahlar envanterinizde pek yer kaplamamaları açısından oldukça iyidirler. Ama buna karşılık pek de güçlü oldukları söylemenemez. Oldukça fazla tabanca kursunu bulabilmene rağmen düşman askerini öldürmek için bir çok atış yapmanız gereklidir. Bu sürede siz de zarar görebilirsiniz veya düşman diğer askerlere alarm verebilir. Microssbow'lar gizli saldırılar için uygundur ve uyuşturucu oklarıyla birlikte kullanılarak birçok durumda size kaçış imkanı sağlayabilir.

#### **Silahlar: Tüfek (Rifle)**

Orta menzilli tüfekler en fazla çeşide sahip olan silahlardır. Tüfekler, ağır silahlardan daha az yer kaplarlar ve düşmanı kısa sürede etkisiz hale getirecek kadar

zarar verebilirler. Hucum silahları, balistik ve el bombası cephanelerini kullanarak bir askerin çok işine yarayabilir. Organik düşmanlara karşı balistik, komando ve robot gibi güçlü düşmanlara karşı da el bombalarını kullanabilirsiniz. Pompalı tüfekler özellikle yakın mesafede çok etkilidirler ve mekanize robotlar üzerinde özellikle etkili olan sabot cephanesi de kullanabilirler. Sniper tüfeği yetenekli bir elde olumcul sonuçlar yaratır ama tam potansiyeline ulaşmak için silah modifikasyonu veya iyi tüfek becerisi gereklidir. Aksi halde bu tüfeğin titrek doğası sorunlara yol açabilir.

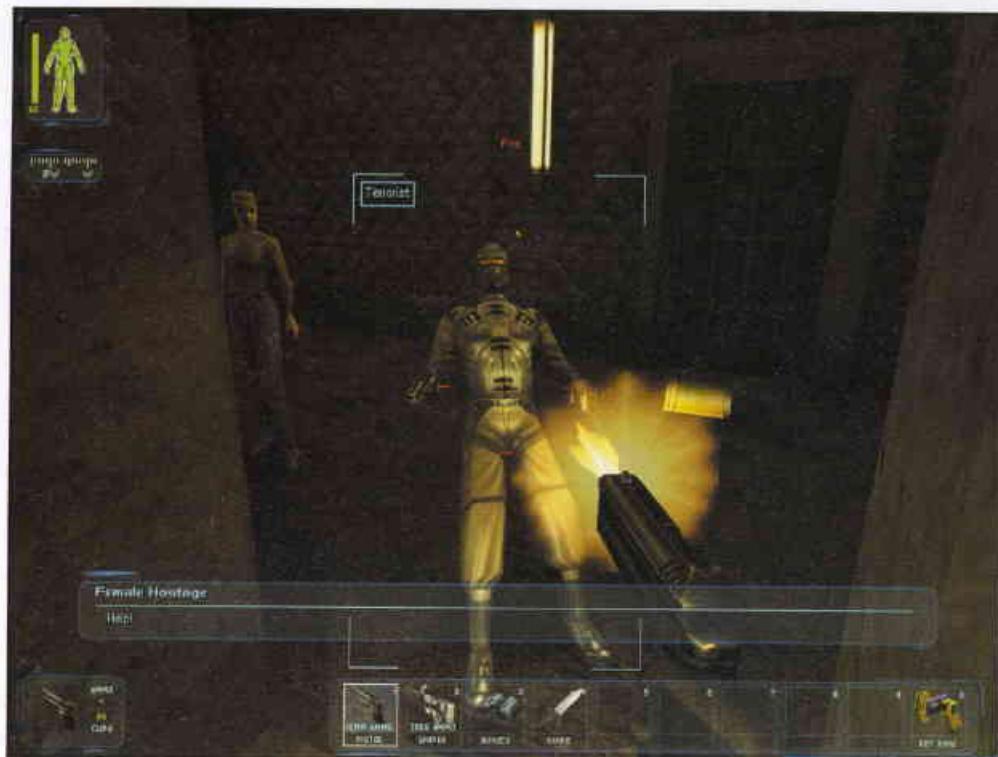
#### **Silahlar: Ağır (Heavy)**

En güçlü silahlar, envanterinizde en fazla yer kaplayan silahlardır. Alev silahı, hafif antitank silahı, GEP roket fırlatıcı veya plazma tüfeği gibi yalnızca bir ağır silah bile envanterinizde bazı yararı esyalardan (el bombaları, zırh gibi) feragat etmenize sebep olacak kadar yer kaplar. Bu verilmesi zor olan bir karardır, çünkü ağır silahlar oldukça güçlüler ve bu silahların çoğu organik bir düşmanı tek atışta öldürürler. Mesela hafif antitank silahını (LAW) ele alalım. Tek atışlık bir silah olan LAW bulduğunuzda, onu yerleştirmek için en

vanterinizde gerekli olan yeri açın. Bölgede biraz dolasıp LAW'ı kullanacak güzel bir yer bulun; örneğin bir güvenlik robotu, komando veya taret gibi diğerlerinden daha zorlu düşmanların olduğu bir bölge olabilir. LAW'ı kullanın ve eşyalarınızı biraktığınız yere geri dönüp onları tekrar envanterinize yerleştirin.

Alev silahı ve plazma tüfeği organik hedefler üzerinde mükemmelidirler ama cephanelerini (napalm kutuları ve plazma şarjörleri) bulmak çok zordur. Oyunun başında elinizde çok az cephanesi bulunan veya hiç bulunmayan bir silahlı gezme ihtiyalini göz ardı etmeyin. Alev makinesi özellikle etrafınız askerlerle çevrildiğinde, tek bir atış ile çoğunu işini bitirecektir.

GEP silahı neredeyse her türlü Deus Ex durumunda kullanabilecek, çok amali bir ağır silahıdır. Güdümlü roketleri tek bir atışta bekçileri ve komandoları öldürebilir. Eğer kalabalığın içine doğru kullanırsanız tek atışla birden fazla kişiden kurtulabilir; yine tek atışla kamera, taret veya örümcek robotları halledebilir ve iki atışla en kuvvetli askeri robotları bile yok edebilirsiniz. Eğer yetenince envanter slotunuz varsa oyuncunun başlarında bulacağınız bir GEP silahı sizin zor durumlarda



çok rahatlatacaktır. Buna ek olarak, eğer kilitli bir kapının diğer yanına geçiş imkanı bulamadıysanız onu GEP silahıyla parçalara ayırmazsanız da mümkün değildir.

#### Silahlar: Yıkım (Demolition)

Yıkım silahları becerisi sayesinde verdiğiniz zarar ve isabet yüzdenin artmasının yanı sıra, çeşitli bombaları da etkisiz hale getirme yeteneğine sahip olacaksınız. Deus Ex'te el bombaları çok

kullanılmıştır, bu yuzden üç dört envanter slotunuzu her cesit el bombası için ayırmazsanız iyi olur. LAM'lar kilitli kapıları ve sandıkları havaya uçurmak için kullanılabılır. İsterseniz duvara bir LAM yerleştirip düşmanları ölümüne doğru çekebilirsiniz. Envanterinizde her zaman iki veya üç LAM taşıymaya bakın.

Gaz bombaları organik düşmanları etkisiz hale getirir, bazı düşmanlar ölmese bile oldukça zayıflarlar ve bu şekilde onları mi-

nimum cephaneye kullanarak öldürülebilirsiniz. En iyi sonucu almak için gaz bombalarını kapalı odalara veya koridorlara atın.

EMP bombaları mekanize düşmanları etkisiz hale getirmek ve lazer alanlarından kurtulmak amacıyla kullanılabilirler. Eğer elektronik beceriniz iyi değil ve çöktürse de taşıımıyorsanız, savunma alanıyla karşılaşma ihtimaline karşı birkaç EMP bombası bulundurmanız gereklidir.

Scramble bombaları mekanize

düşmanların silah sistemlerini etkileyerek kendi adamlarına saldırmasını neden olabilir. Etrafta birkaç robotun olduğu durumlarda bu bombalar çok işinize yarayacaktır.

#### Asker Becerileri

Becerî puanlarınızın çoğu silahlara gitse de, önem vermeniz gereken başka alanlar da vardır.

#### Çevresel Eğitim (Environmental Training)

Bu sayede balistik zırh, termofik kamuflaj, hazmat giysileri gibi eşyaları daha uzun süre ve daha verimli kullanabilirsiniz. Bu, özelliklerde balistik ve termofik kamuflaj zırhlarında çok etkilidir.

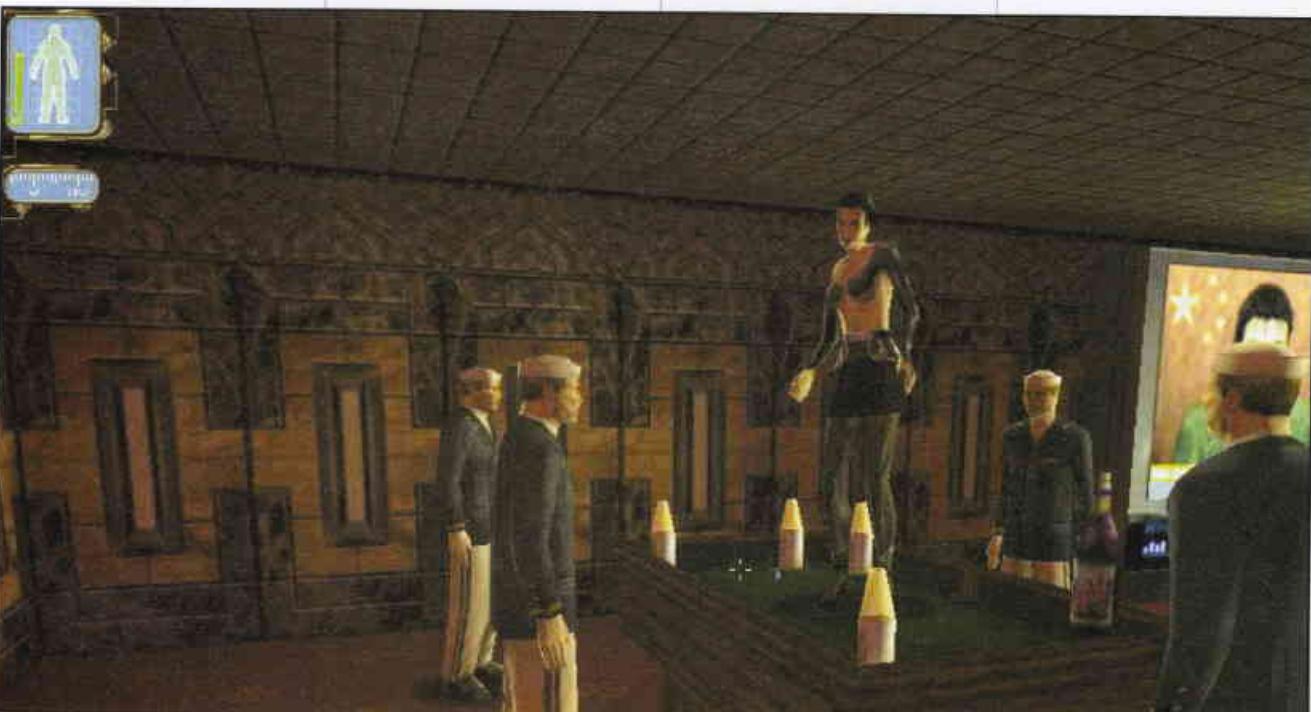
#### Hekimlik (Medicine)

Savaş ortamlarına girdiğe zarar görmemiz de kaçınılmazdır. Hekimlik beceriniz ne kadar iyi olursa, ilk yardım malzemelerini kullandığınızda o kadar fazla iyileşirsiniz. Bu özelliği yeniden yaratım özelliğle birlikte kullanarak oyunun başında sağlıklı şekilde dolaşabilirsiniz.

Diğer beceri puanları da her şifreyi veya anahtarları arama derdinden kurtulmak için hacking veya stealth becerilerine verilebilir.

Onümüzdeki ay devam edeceğiz, bir yere ayrılmayın.

#### Eser Güven



# FALLOUT 2

Nükleer savaş sonrası RPG ve Strateji

**N**ükleer savaş sonrası bir dünyada geçen inanılmaz bir RPG oyunu, hatta belki de (bence öyle) türünün en iyisi. Her zaman neden böyle oyunların listelerde en üst sıralarda yer almazılarını düşünmüştüm. Yeni çıkan oyunlar, daha güzel olsun olmasın üst sıraları hemen kaparlar. Ama eğer ilk çatışmadan oynayıp bitirdiğim bir oyunu, strateji ustasında yazmak için tekrar aynı zevkle oynayıp bitirebiliyorsam, oyun en üsteki yerini hak etmiş demektir. Açıktıracak Level'in bu oyunu sizlere vermesi, oyunu daha önce oynamamış olanlar veya oynamak isteyip de bulamamış olanlar için (bilmediğiniz bir oyunu çıktıktan 2 ay sonra bulmak zorlaştı artık) çok büyük bir şans. Ve tabii elbette oyunu bitirip de benim gibi tadi damağında kalanlar için de. Umarım siz de benim alduğum zevki alırsınız Fallout 2'den. Hadi oyunun tam çözümüne başlayalım.

## TAM ÇÖZÜM

### ARROYO: THE TEMPLE OF TRIALS

Bu kısım gerçekten çocuk oyuncası. Hole girin ve Giant Ant'ları öldürün. Holün sonundaki kapıdan çıkış. İkinci kısımdaki Scorpion'ları öldürün. Burada zehirlenme ihtimaline karşı elinizdeki Spear'ın iki altigenlik menzilini kullanın. Vur kaç taktığını uygularsanız pek fazla zarar görmezsiniz. Etraftaki yaratıkları temizleyin ve doğu tarafındaki kaptan Healing Powder'ı almayı unutmayın. Çıkış kapısının kilidi olduğunu görebilirsiniz, ama onu pick yöntemiyle açılabilsiniz. İçeride bazı karolara bastığınızda harekete geçen tuzaklar var. Kuzeybatıya doğru gidin ve o tarafta bulacağınız patlayıcıları alın. Çıkış kapısını patlayıcıları kullanarak havaya uçurun ve son bölüme girin. Doğu tarafında yine Healing Powder bulabilirsiniz. Çıkış koruyan bekçi ile dövüşerek veya konuşma becerileriniz yüksekse onunla konuşarak yolu açın ve dışarı çıkmak.

### ARROYO: THE VILLAGE

Hemen kuzeydeki çadırına giterek Village Elder ile konuşun. Klamath'a gidip Vic isminde biriyle buluşmanız gerekiyor. Bu, yapmanız gereken ana görev ama haritadaki her yerde ek olarak birçok yan quest var. Bunları tamamlayarak exp, kazanmanızı tavsiye ederim. Böylece oyunda daha rahat ilerleyebilirsiniz.

#### Yan Questler

- Hakunin'in bahçesindeki Spore Plant'ları temizleyin.
- Nagor'un köpeği kaçmış. Mağara girişinin yakınındaki köpeği alın ve Gecko'larla dövüşün. Gördüğünüz Broc Flower ve Xander Root'ları Hakunin'e verirseniz size Healing Powder yapacaktır.
- Havuzu tamir etmek için repair (tamir) becerinizi kullanın.
- Standing Fist ile konuşarak Unarmed (Silahsız dövüş) becerinizi artıtabilirsiniz.
- Elder'in doğusundaki bir çadırda Jordan, Spear (Mızrak) becerinizi artıtabilir.
- Güneydeki köprüye gidin ve Mynoc'un mızrağına bakın. Yüz

heykelinin batisındaki çadırına giterek Aunt Moriss'ten üç Healing Powder karşılığında çakmaktaşı alın. Bunu Mynoc'a verince mızrağını sırıltecektir (1-5 daha fazla zarar).

### KLAMATH

Burada yapmanız gereken tek şey, etraftakilerle Vic hakkında konuşmak, sonra da The Den'e gitmek. Ama işi bu kadar basitleştirmen once ilerdeki bölgelere biraz hazırlık yapsak hiç fena olmaz. Öncelikle Golden Gecko'ya gidip Sajag'dan 10 mm. Pistol alın. Eğer yeterli paranz yoksa gece Dunton kardeşlerin evlerine gittiğinde onları öldürüp mallarını çalabilirsiniz :)

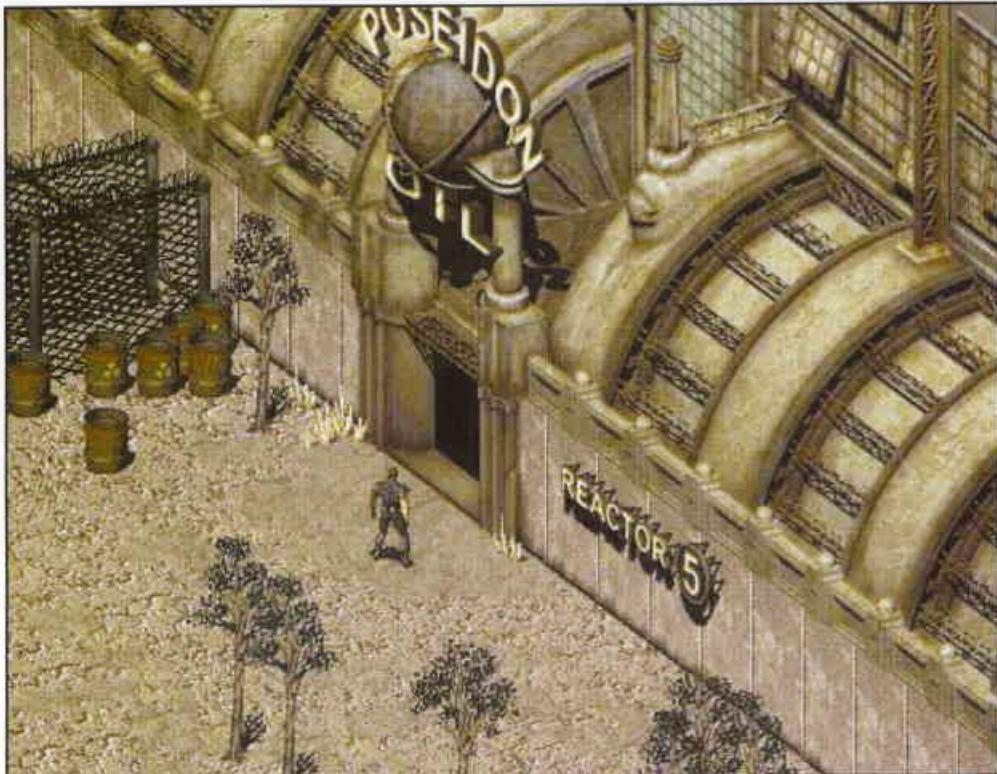
#### Yan Questler

- Tor Buckner sizden Scorpion'ları öldürmenizi isteyecek.
- Tor'dan Brahmin çalmaları için Dunton kardeşlere yardım edin. Scorpion'ları temizledikten sonra Dunton'larla Tor'un kampının kuzeybatisında buluşacaksınız. Ama bence bu görevi yapmayın ve Dunton'ları öldürün.
- Golden Gecko'daki John

Sullivan Melee (Yakın Dövüş) eğitimi veriyor.

- Kentin doğusunda Trader Vic'in eski kulübünü inceleyin. Arka odada güzel şeyler bulacaksınız. Bulacağınız radyoyu satmayın, Vic'i kurtarmak için gerekecek.
- Bathhouse'daki Jenny ile konuşun.
- Ardin'in yerindeyken onunla erkek arkadaşı Slim Picket hakkında konuşun. Böylece haritada Toxic Caves çıkacaktır.
- Vertibird'ün düştüğü yere gidin (Klamath'in batısında). Burada savunma robotunu temizledikten sonra enkazdan Toxic Caves'teki asansör için kart buluyorsunuz.
- Slim'i Toxic Caves'ten kurtarın, jeneratör tamir edin, asansörün kilidini açın ve etraftaki donanımı toplayın. Burada ayağınıza Rubber Boots giymezseniz yerdeki radyoaktif atıklardan zarar görsünüz. Girişin hemen yanında bir çift bot bulacaksınız. Buların başı Trapper Town'daki silah dükkanında da iki çift olması lazım.
- Trapper Town'da Slim Pic-





ketti bulun. Trapper Town'ın kuzeyi için anahtarları var. Ama buradaki kapıya lockpick ile de açmanız mümkün. Slim'le buluşluğunuz binanın kuzeyindeki odadan Rat Caves'e girebilirsiniz.

● Rat Caves'in üç katını da dolanın ve Rat God'ı öldürün. İkinci katlı kilitli kapının yanındaki rafları araştırıp patlayıcıları alın. Buralarla kapıyı uçurup Trapper Town Garage'a çıkmak.

● Trapper Town Garage'dan geçip günde giderek Chrysalis Motors Highwayman'ı bulun. Arka koltuktan bulacağınız fuel injection system'i alın, ileride işinize yayabilir.

#### THE DEN

Den'de de yine bir tane ana questiniz var. Vic'i kurtarmak. Ancak burada da yine birkaç yan quest bulunuyor, bu questler yardımıyla daha iyi silahlar ve para kazanmanın yanı sıra karakteriniz de iyice gelişmeye başlayacak. Gelelim ana quest'e: Şehre girin ve Tubby'i bulun (Rebecca'nın dükkanının hemen doğusunda), onunla silahlar konusunda pazarlık yapın veya öldürün. Tubby'nin hemen güneyinde Lara'yı ziyaret edin. Den'in batı tarafındaki katedrale gözczülük etmenizi isteyecek. Bunu yapın ve geri dönüp Lara'ya rapor verin. Onun için Metzger ile konuşmayı önerim. Batı tarafına gidip Metzger ile ko-

nuşun. Vic ile konuşmak için izin isteyin. Metzger'den izin alındıktan sonra Slaver's Guild'in doğu tarafındaki bekçiden sizi içeri almasını isteyin. Vic ile konuşun ve ona Klamath takı evinden aldığından radyoyu verin. Metzger'e geri dönün. Size Vic'i 1000 dolara satmak isteyecek. Eğer yeterli paranız varsa Vic'i satın alın. Yoksa Lara'ya dönün. Sizden kılıseyi koruyan Tyler'in çetesinin zayıf yanını bulmanız isteyecek. Akşam olunca kılıseye gidin ve Tyler'la konuşun. Lara'ya Tyler'in çete partisinden bahsedin ve onunla kılıse baskınına katılın. 495xp ve 400 dolar kazanacaksınız. Eğer hala yeterince paranz yoksa Klamath'a dönüp Tubby ve Flick'ten aldığından seyleri satın. 1000 dolarınız olunca Vic'i satın alın ve Vault City'e doğru yola koyulun.

#### Yan Questler

● Anna madalyonunu kaybetmiş. Doğu haritasının batı tarafında bulacağınız Joey'den madalyonu isteyin, gereklisi onu öldürün. Anna'yı gece yarısına doğru mezarlıkta veya Brotherhood of Steel'in yanındaki binada bulabilirsiniz.

● Becky's Place'e mutlaka gidin. Sizin için para kazandıracak bazı teklifleri olacak.

● Chrysalis Motors Highwayman'ı burada bulacaksınız. Batı kışının batı bölgesinde Smitty ile

konuşun. Bu arabayı almak için Gecko'ya seyahat etmelii. Skeeter'dan Fuel Cell Regulator almalı ve Smitty'e dönüp 2000 dolar vermelisiniz. Ama tüm bunlara değerçinden hiç kuşkusuz olmasın. Dünya haritasında çok da hızlı hareket edebileceksiniz.

● Mom's Diner'a gidin ve Stacy'nın uzucu hikayesini sabırıa sonuna kadar dinleyin. Buradaki Karl ile mutlaka konuşup anlatıcılarını dinleyin. Eğer Smitty'nin yemeğini götürürseniz size Stimpack verecektir.

● The Hole isimli yerdeki France ile konuşursanız, size Becky'i temizlemeniz karşılığında para ödeyecek.

#### MODOC

Burada ana quest ile ilgili hiçbir şey yok, ama en az bunun kadar önemli olan experience var. Alacağınız questlerde oldukça exp kazanabilir ve grubunuzdaki birkaç kişiyle birlikte 1-2 level atlayabilirsiniz.

#### Yan Questler

● Şehrin dışında bir Ghost Farm var. Şehrin belediye başkanı Jo ile konuşun. Onu giriş bölgesindeki ahşap binanın kuzeyinde bulacaksınız. Çiftlikte gidin, (burada kaziğa oturtulmuş cesetlerin sahne olduğunu görmemiz gerekiyor), kulubeye girin, yerdeki haldan aşağı inip Slags lideri Vegeir

ile konuşun. Vegeir yukarıdakiler ile ticaret yapmak istiyor. Vegeir'in samimiyetine inanabiliyoruz. Eğer sahte cesetlere baktıysanız ve Den'deki Mom's Dinner'da Karl ile konuşuyorsanız bu questi çözübilirsiniz. Eğer Karl ile konuşmadıysanız hemen Den'e gidip onu bulun ve konuşun. Ama burada zaman sınırı var, o yüzden Den ile konuşmadan bu queste başlamayı tavsiye etmiyorum. Bu quest tamamladığınızda 3500xp ve Modocian'ların dostluğunu kazanacaksınız. Ayrıca haritanızda Gecko'nun yeri belirecektir. Ayrıca Vegeir size yepyeni bir Assault Rifle verecektir.

● Eğer yanınızda bir ip varsa Modocian kuyusuna inebilirsiniz. Aşağıdaki para keselerini alabilirsiniz ama bu reputation'unuzu düşürecek. Burada ayrıca bir de Jonny'e ait olan Red Ryder BB silahını bulabilirsiniz.

● Balthas'ın oğlu Jonny kayboldu. Onu Slag'lerin yaşadığı yerde bulacaksınız. Babasına genetiklerinize üzüntüde 2500xp kazanacaksınız.

● Grishan'ım mezbahasına gitmek ve ona Brahmin'lerini öldüren vahşi kopeklerden kurtulması için yardım edin.

● Ejder isterseniz Grisham'ın kızı veya oğluyla evlenebilirsiniz. Ama bunu yapmadan önce kaydetmeyi sakın unutmayın, böylece evlilik kısımlarını görüp güdüktün sonra kaydırınızı yükleyebilirsiniz. Çünkü grubu katılan eşler tamamen işe yaramaz ve level atlama yemiyorlar.

● Farmer Farrel ile konuşun. İlk olarak onun için kemirgenleri temizleyin ve ödülünüze alın. Size en iyi arkadaşı Cornelius'un onu saatini çalmakla suçladığını anlatıcaz. Tuvalet merdiveninden aşağı inin ve kuzey pasajını patlayıcılarla havaya uçurun. Mole Rat'ı öldürün ve Gold Watch'ı alın.

● Eğer Doktor beceriniz yükselse inek Bessie'nin kırık ayağını iyileştirebilirsiniz. Modoc'ta olduğunuz sürece size eşlik edecektir. Eğer yeterince acımasızsanız Bessie'yi kasaba satabilirsiniz.

#### VAULT CITY

Bu kadar büyük bir şehir olmasına rağmen, burada da aslında yapmanız gereken bir quest var: Ana bilgisayara erişmek ve Vault



15'in yerini tespit etmek. Tabii bunun çocuk oyuncası olduğunu söylesem biraz abartmış olurum. Bilgisayara erişmek için önceki bir vatandaş olmalısınız. İlk olarak dündüz yukarı yürüyerek bir sonraki bölge olan Main Gate'e gelin. Sağdaki gürmüreğe girin ve buradaki görevden Day Pass satın alın. (İsterseniz Skeeter'dan sahte kağıtlar da alabilirsiniz, ama bunlar her zaman işe yaramayabilir). Vault City'e girin ve kuzeydoğu sının从中穿过. Bu yeni haritanın da kuzey sınırına gidin ve konsey meclisine girin. Batıdaki odaya girdip McClure ile konuşun. Gecko Nükleer Reaktöründeki kırılık hakkında endişeli ve sizden yardım istiyor.

Vault City'den çıkışın ve Gecko'ya gidin. Santralin sorununu ne olduğunu öğrenin veya reaktör kapatin (bunun nasıl yapacağınızı öğrenmek isterseniz Gecko kismına bakın). Eğer reaktörü onarmak isterseniz Geckoiar'lar size ihtiyacınız olan şeyleri söyleyeceklerdir. McClure'a dönün, sizi parça için Randal'a gönderecek. Gecko'ya dönün, reaktörü tamir edin, Vault City'e dönün, McClure vatandaşlığını onaylayacaktır.

Vault'a girin ve üçüncü kata inin. Bu katın doğusundaki oda da ana bilgisayar bulunuyor. Veritabanına girip Vault 15'in yerini öğrenin, Vault City'den çıkışın ve Vault 15'e doğru yola koyulun.

#### Yan Questler

- Courtyard yolunun batısındaki Ed ile konuşun. Haritanızda New Reno, Broken Hills ve Redding çıkacaktır.
- Yine yolun batısındaki Happy Harry's Gun Shop'tan sahan satın alıp onu Farmer Smith'e götürün. Bunu yaptıktan sonra dönüp Harry'i öldürübilebilir ve satıldığı şeyleri alabilirsiniz. Az bir karma kaybına karşılık oldukça iyi mallara kavuşuyorsunuz.

- Yolun batısında Charlie'yi bulun, radyasyonlu su içtiği için kusuyor. Ona Radaway verin, böylece Harry cinayetini karşılaşacak kadar karma kazanacaksınız.
- Bar sahibi Cassidy ile konuşun ve grubunuza katılmasını sağlayın. Ben iki seferde de oyunun sonuna kadar Cassidy ile gittim, kesinlikle çok yararlı biri.
- Vic'in kızı Valerie buradaki Maintenance Shed'i işletiyor.

Ona yardım ederseniz size bir Super Tool Kit verecek. Bu Tool Kit'i, Skeeter Fuel Cell Regulator karşılığında istiyor. Gordüğünüz gibi bir arabaya sahip olmak pek kolay değil. Valerie'nin istediği İngiliz anahtarları ve Spittoon yakınlarındaki çocuk için Mr. Nixon bebeğini bulmanız gereklidir. Bebeği biraz dikkatli aramanız gerekiyor, çünkü duvar onu gormenizi engelleyebilir. Bebeği verdikten sonra çocuğu dinleyin ve söylediğine tıklayarak anahtarları alın. Kerpeteni ise birkaç yerde bulabiliyorsunuz, mesela Klamath'taki fare bölgesinde veya Den'deki Smitty'nin arkasındaki kilitli dolapta.

- Yine konsey meclisinde bulacağınız Lynette size şehire zarar veren Raider'larla ve Gecko reaktörü tamiriyle ilgili birkaç quest verecek. Eğer onu memnun edebilirseniz, vatandaşlığı ondan da alabilirsiniz.
- Vault'ın ilk katındaki Dr. Troy size bir Jet orneği karşılığında 1000 dolar verecek. İsteseniz ona bu konuda şantaj yaparak düzenli bir gelir sahibi olabilirsiniz.
- Tüm Vault bilgisayarlarına

girmeye çalışın, böylece yararlı bilgiler elde edebilirsiniz.

#### GECKO

Burada yaşayan insanlara acı mamak mümkün değil. Radyasyon yüzünden fiziksel görünümle ri çok kötü değişimlere uğramış. Gecko'daki questiniz basit, ya reaktörü tamir edeceksiniz ya da bir pıstikeniz reaktörü havaya uçuracaksınız.

Şehirdeki Manager's Office'te Harold ile konuşun. Reaktör için Hydrostatic Magnetosphere Regulator gerekiyormuş. Odadaki Part Requisition Form'u da alın. Vault City'e dönüp McClure ile konuşun, Randall's Amenity Shop'tan regülörü alın ve Gecko'ya dönün. Poseidon Oil Power Plant'a girin, giriş masasının kuzeydoğusundaki odalardan elektronik anahtarları alın ve kuzeydoğu köşesine gidin.

Eğer reaktörü havaya uçurmak istiyorsanız Harold'un odasını araştıp sahte Coolant Report'u bulmanız gerekiyor. Festus ile konuşarak kontrol odasına girin. Sahte Coolant Report'u Hank'a verdiğinizde reaktörü kapatacaktır.

Ama biz reaktörü tamir etmek istiyoruz, değil mi? Tamir robottun terminaline girin ve robottu yöneterek reaktörü tamir edin. Robotu çalıştmak için Functional Access Code'u girin. Kod şöyle: Önce A'lı diziyi girin, sonra B'lı olanı, en sonda da C'lı olanı. Maalesef robota doğru yerleri manual olarak programlamanız gerekiyor. Burada birkaç deneme yanlışyla siz de bulabilirsiniz, ama hemen yazım doğru programları:

#### **Amplify Plutonium-Gamma Shield**

#### **Deharmonize Neptunium Impeller**

#### **Calibrate Uranium-Rod Driver**

#### **Set Voltage on Saturn-Class Capacitor**

#### **Test Jupiter Wave Compiler**

Son olarak ya robota Hydroelectric Magnetosphere Regulator'ı kurmasını söylemeli ya da soğutma vanasını kapamalısınız. Şimdi Vault City'e dönüp vatanlığıınızı kazanabilirsiniz.

#### **Yan Questler**

- Eğer yeterince yüksek Speech beceriniz varsa, Festus ile konuşup robot işini onun yapmasını sağlayabilirsiniz. Onu sürekli cesaretlendirip robottu çalıştırmasını sağlayın

- Manager's Office'deki Lenny'i grubunuza katmanızı tavsiye etmiyorum. Zaten grupta bir ghoul veya mutant olması pek iyi olmuyor

- Festus'un reaktörün enerji üretimi için bazı fikirleri var. Verdigi diski Vault City'e götürün ve ana bilgisayara takarak optimize verilerini indirerek Festus'a geri getirin. Eğer Gecko'yu harçayıp Vault City'e yardım etmek isterseñiz bu diski konseye götürebilirsiniz. Ama bunun sonucunda Gecko'daki ghoul'lar köle olacaklardır. Bunu da oyunun sonundaki demoda görürsünüz. Bu arada bundan hiç bahsetmememiştim ama oyunun sonundaki demolar oyun boyunca yaptığınız işlere göre değişiyor. Şehirlerde oyunu bitirdikten sonra neler olup bittiğini görüyorum ve keşke şunu yapmasaydım falan diyeğorsunuz. Harika

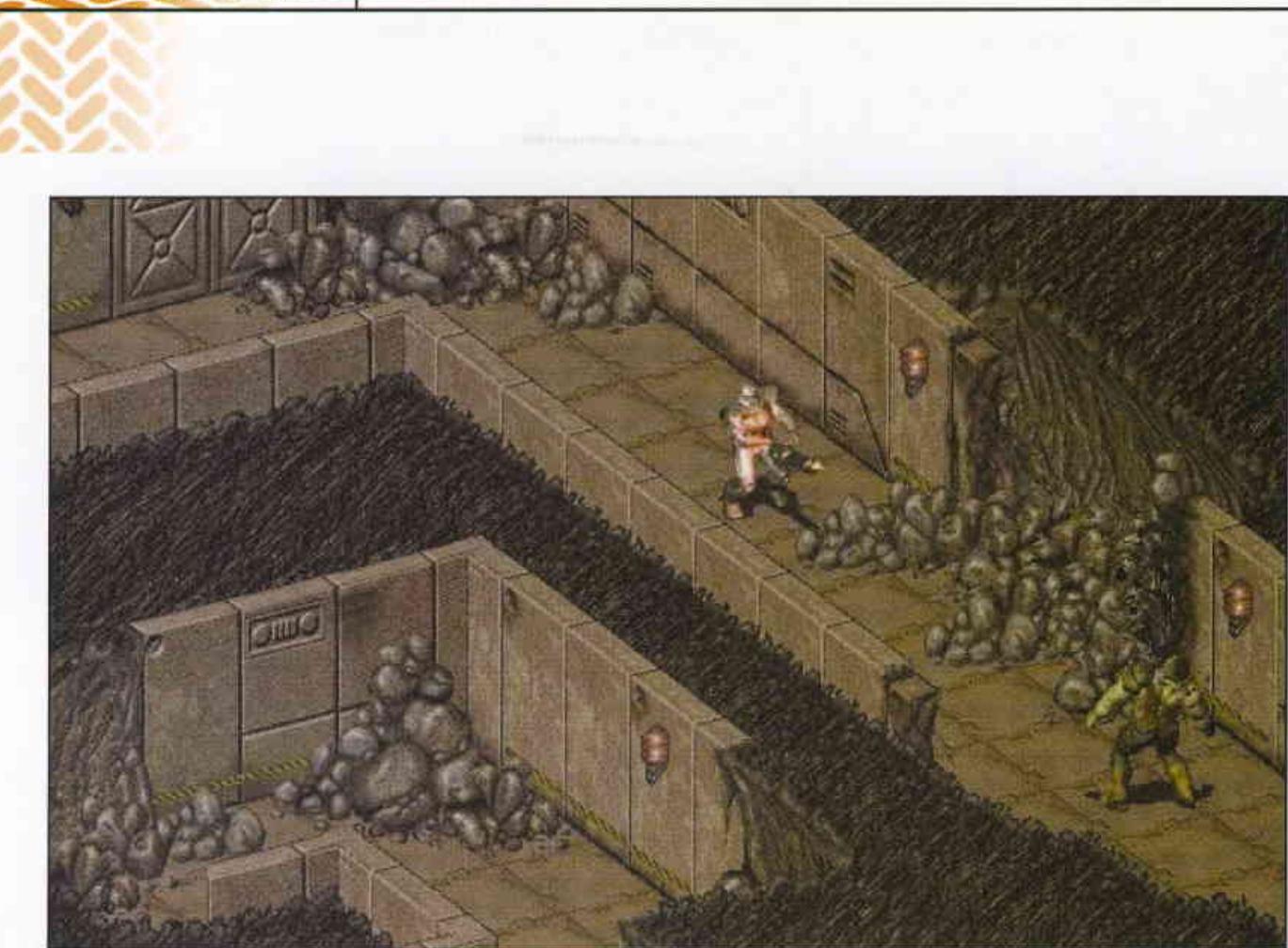
- Skeeter silahlarınızı modifiye edebilir veya size bir Fuel Cell Regulator verebilir. Ama önce ona birkaç parça için yardım etmeniz gerekiyor. Harold'dan aldığıñ Parts Requisiton form'u kullanarak Power Plant Supply odasından Transformer alabilirsiniz. Diğer istediklerini ise Vault City'deki Valerie'den bulacaksınız.

edebilir veya size bir Fuel Cell Regulator verebilir. Ama önce ona birkaç parça için yardım etmeniz gerekiyor. Harold'dan aldığıñ Parts Requisiton form'u kullanarak Power Plant Supply odasından Transformer alabilirsiniz. Diğer istediklerini ise Vault City'deki Valerie'den bulacaksınız.

odasındaki Chrissy'ı kurtarın ve kampa geri dönün. Rebecca ile konuşuktan sonra kamp lideri Zeke size kırmızı elektronik anahat verecek. Chrissy'nin esir tutulduğu yere gidin ve kırmızı anahatı kullanarak vault kapılarını açın. Yalnız başına aşağı inin.

Eğer sessiz olursanız Raiderlar sizi dikkate almayacak ve aşağı kadar inebileceksiniz. Onlara burada yeni olduğunu söyleyebilirsiniz, doktor ile konuşarak haydutların lideri hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. İkinci kata inin ve jeneratörü tamir edin (üzerinde önce Science uygulayın). Bu sayede Vault'taki enerji kalkanlarını kontrol edebileceksiniz. Kattaki tüm odaları araştırın ve işinize yarayacak şeyler alın. Üçüncü kata inin, buradaki bilgisayardan Vault 13'ün yerini öğrenin. Ayrıca yine buradan haydut lideri Darian'un New California Republic'teki casusu hakkında da bilgi alıyorsunuz. Darian ve tayfasında oldukça iyi silahlar var, ama onları elde etmek için savaşmanız gerekiyor. Eğer haydut liderini öldürmeye tercih ederseniz dikkatli olun, onu öldürünce tüm haydutlar sizin





varlığınıza haberdar olacak ve dışarı çıkmak zorlanacaksınız.

#### BROKEN HILLS

Elbette hikayeyi takip ettiğiniz için şimdilik Vault 13'e gitmeniz gerektiğini biliyorsunuz. Ama neden acele edesiniz ki? Broken Hills, The Raiders ve Redding zorunlu duraklar olmamalarına rağmen oldukça eğlenceli yerler ve yine size yükü exp, para ve silahlar kazandıracaktır. Hem oyunu bir an önce bitirip de bu bölgelere niye gitmedim diye içinizin gitmesinden iyidir. İnanın bana, oyun bütçesinde keşke bitmemeseydi diyeceksiniz çünkü. Broken Hills değişik bir şehir, burayı bir mutant olan Marcus yönetiyor ve mutantlarla insanlar birlikte kardeş kardeş yaşıyorlar. Ama son zamanlarda bu birlikte biraz tehlikeye girmiş, alacağınız questlerin bir kısmı da bunun üzerine.

#### Yan Questler

- İlk Broken Hills bölgesinin ortasındaki ofisinde Bill'i bulun, sizin için birkaç görevi var. İlk olarak vault City'e giden bir karavana eskortlu yapabilirsiniz. Bu arada mutantları aldatmakta olan Chad'e dikkat edin.

- Marcus, Broken Hills'i kurmuş kişi ve aynı zamanda şeriflik yapıyor. Onun için birkaç kayıp kişiyi

bulmanız isteyecektir. Residential Sector kısmında sağ tarafta bir tuvalet var. Aşağıdaki tunellere inen bir merdiven bulacaksınız. Aşağıda birçok ant var, kuzyeydoğu köşesinde aradığınız kişileri olu olarak bulacaksınız. Cesetleri inceleyince mutantlara karşı kurulan komployla ilgili bir not bulacaksınız. Bunu Marcus'a anlatın. Onu, etraf durulduktan sonra grubunuza bile katabilirsiniz.

- Jacob ve Aileen mutantlardan nefret eden iki kişi ve bunlar bir anti-mutant birliği kurmuşlardır. Sizden iki arkadaşını, Manson ve Frank'ı hapsineden kaçırmanız isteyecektir. Bunu yaparsanız mutantlara karşı karşıya geleceksiniz ve elbette Marcus grubunuza katılmayacak. Tabii onun katılıp katılmaması önemli değil, ben iki oyundan da onu almadım ama yine de Jacob ve Aileen güvenilecek insanlar değil. Bence mutantlardan yana olun.

- Liz's General Store'un bordumunda iyi mallar bulabilirsiniz.
- Madenci Zaius ile konuşun. Hava temizleyicisi ile ilgili bir soruları var. Bu parçayı New Reno'da Renesco ile konuşarak bulabilirsiniz. Bu parçayı bulduktan sonra içeri yalnız başınıza girin. Eğer üzerinizde Power Armor yoksa (maskeli zırh) içinde biraz zarar göreceksiniz.

- Residential Sector'un batı tarafında yaşayan Eric'in sineklerle ilgili bir sorunu var. Jeneratör operatörü Brian ile konuşun ve gücü artırrarak hava temizlemesinin daha iyi çalışmasını sağlayın.

- Eğer yeterince yüksek strength'ınız varsa veya elinizin altında kullanabileceğiniz Buffout bulunuyorsa Francis ile bilek güreşi yaparak bir power glove kazanabilirsiniz. Eğer strength'ınız güvenmiyorsanız sakın bu olaya girmeyin. Yoksa pek de hoş olmayan bir sürprizle karşılaşabilirsiniz (bu mutantla zorla ilişkiye girmek gibi :))

#### THE RAIDERS

Eğer siz ve grubunuzun diğer üyeleri gerçekten iyi savaşçılar değilseniz, bu bölgeye gelmenizi tavsiye etmiyorum. Buraya geldiğinizde kuyudan atlayarak aşağıdaki mağaralara ulaşın. Etrafta birçok patlayıcı bubi tuzağı ve üzerlerine bastığınızda çöküp siz Radscorpion çukurlarına düşüren sahte yerler var. Kisaca dikkatli olun ve doğruya doğru gidin. Uzun bir tunelden sonra Raider kışlalarına ulaşacaksınız. Bu kapılardaki kilitleri rahatça açabilirsiniz. Raider'lar sizi gördükleri anda savaşınız başlayacak. İlk partiden kurtulduktan sonra mağaranın kuzyeybatı kısmına gidin ve liderle-

rini öldürün. Dog-tags'ı alın ve kuzyeydoğudaki kasaya gidin. Dog-tags'teki bilgileri kullanarak kasaya ulaşın. Bulduğunuz tüm bilgileri Vault City'deki Lynette'ye getirin.

#### REDDING

Buradaki questler sayesinde şeriflik oynamanız, çok super silahlara sahip olmanız ve güzel düşmanlar elde etmeniz mümkün. Bu bölgede belli bir merkezi quest yok ama çoğu quest Sheriff Marion'un etrafında dönüyor.

#### Yan Questler

- Şehre girin ve Sheriff Marion'u ziyaret edin. İşe başvurun, bir süre polislik oynayarak değerli experience puanları kazanabilirsiniz.

- Listedeki ilk kişi Widow Rooney. Onunla arkadaş olun ve 200 dolar verin, böylece 1500 exp kazanacaksınız.

- Bir bar kavgasını önlemek bir sonraki göreviniz Blasphemous Bette ve Caminetto ile konuşun ve yumruklaşmalarını engellemeye çalışın. Eğer yüksek Speech beceriniz varsa her ikisini de ikna edebilirsiniz ama genelde bir tanesini ikna etmek kolay oluyor. Marion'a dönüp mükafatınızı alın.

- Şimdilik dedektifçilik oynayacağız. Birinci, Malamute Saloon'da bir fahişeyi doğramış ve

bunun kim olduğunu bulmamız gerekiyor. Oradaki kadın ile konuşun ve Morningstar madenine gidelin. Oradaki Hakeswill hemen suçunu itiraf edecek.

● Son görevimizde biraz adam harcayacağımız, Wanamingo madeninin girişindeki Frog Morton'un çetesini (ve oradaki Mole Rat'leri) temizlemek görevimiz. Frog'un üzerinde H&K G11 silahı var, oldurdükten sonra onu da almayı unutmayın.

● Mayor Ascot'tan Wanamingo Mine'sini satın alın, yukarıda Frog çetesini ve içerisindeki Wanamingo'ları temizleyin, böylece paranızı ikiye katlayacaksınız. Ancak hemen söyleyeyim, Wanamingo'lar oyunda buraya kadar karşılaşığınız yaratıkların en güçlülerinden. Madendeki vinçten excavator çipi söküp ya Dan McGrew'a (Morningstar Mining Company), ya da Marge LeBarge'ye (Kokowee Mine) vererek para kazanabilirsiniz. Madende iki tane çip olmasına rağmen, burlardan yalnızca bir tanesini verebilirsiniz. Yani her iki tarafı da mutlu etme şansınız yok.

### VAULT 13

İşte burası ana questin bir sonraki durağı, G.E.C.K.'i bulacağımız yer. Vault'a girin ve Gruthar ile tanışın. Gruthar bir Deathclaw, Deathclaw'lar Vault bilgisayarlarını kullanmak için ses tanıma aygıtına gerek duyuyorlar ve siz de elbette onlara yardım edeceksiniz.

New Reno'ya gidin ve Eldridge'i ziyaret edin. Aradığınız ses tanıma çipi bulundurulan elemarı bu. Eğer onu konuşarak çipi vermeye ikna edemezsəniz yapmanız gereken tek şey onu öldürmek ve çipi çalmak.

Şimdi Vault 13'e geri dönün ve üçüncü kata inerek çipi kurun. Aslında üçüncü kattaki kilitli dolaplardan birinde G.E.C.K.'i bulabilirsiniz ama yine de zaten Gruthar'a bilgisayar onardığınızı söylediğinizde size G.E.C.K.'i veriyor. Artık Arroyo'ya geri dönenizsiniz. Geri döndüğünüzde bir sürprizle karşılaşacaksınız. Hakunun ile konuşup oradan ayrılin. Sıradaki he-defimizi öğrenmiş bulunuyoruz: Navarro. Ama oraya gitmeden önce Military Base'ye gitmenizi tavsiye ediyorum. Çünkü Navarro Advanced Power Armour giymiş ve plazma silahları kullanan ele-

manlarla kayníyor. Ayrıca her tarafta çift plazma silahına sahip tarterler var. Yani onlarla takışmadan önce level'inizi biraz yükseltmeniz iyi olur. Kazandığınız perkler için "Sniper", "Bonus Ranged Damage", "Living Anatomy" ve "Bonus Rate of Fire" tavsiye ederim. Tüm grubunuz bir iki level atlayabilir ve birkaç perk öğrenebilirseniz Navarro'da daha rahat edersiniz.

### Yan Questler

● Üçüncü kattaki Goris isterseñiz grubunuza katılabilir. Goris'in kötü tarafı bir deathclaw olduğu için zırh veya silah kullanamaması. Onun silahları güçlü pençeleri, maksimum halde bir turn'de dört

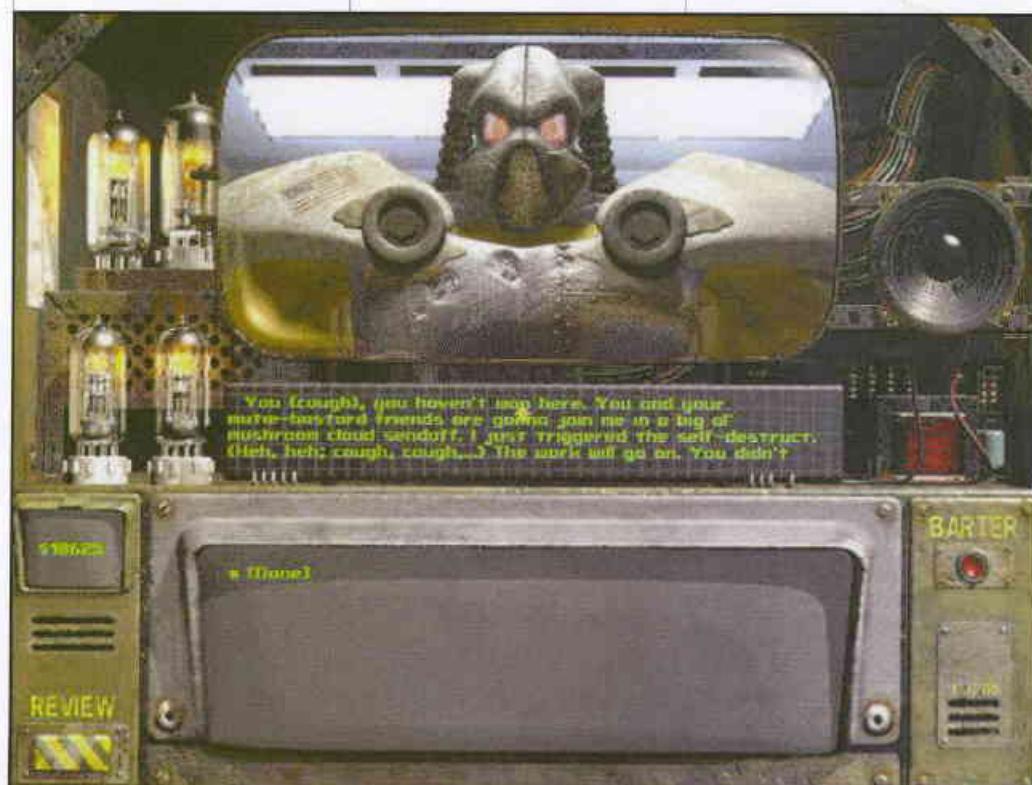
dolaplan arayın, buradan bulacağınız NavCom parçalarını saklayın, daha sonra Valdez tankerini tamir etmek için burlara ihtiyaç duyacaksınız.

### THE MILITARY BASE

Burada kazanacağınız experience'in yanı sıra çok önemli bir şey daha bulacaksınız: bir Power Armor. Ana girişteki kurtları öldürün ve tüm çadırları arayın. Dean's Book on Electronics ve San Francisco haritası bulacaksınız. Kitabı okuyun. İçeri girdiğinizde Repair becerinize gerek duyacaksınız. İlerleyin ve yerdeki demiri alarak maden arabasına takın. Demire biraz dinamit sarın ve onu kulanarak girişe doğru gidiip, orayı

mor'a yükseltebilirsiniz. Power Armor'ı giyin ve üçüncü kata inin.

Burada işler biraz zorlaşıyor çünkü burada karşılaşacağınız mutantlar normal mutant değil; super mutantlar. Asansör koruyan super mutantları öldürün, isterseñiz lazer silahlarını alabilirsiniz. Alt kataının ve güneşe doğru ilerlerken karşısına çıkanları birer birer temizleyin. Bu katta Melchoir the Magnificent ile karşılaşacaksınız. Onunla karşılaşmadan önce mutlaka oyunu kaydedin. Ben ilk oynadığında onu öldürmemiştüm ve vazgeçip dışarı çıkmıştım. Ama eger yeterince hızlı ve şanslı olursanız çok fazla deathclaw çağırımdan önce onu öldürübilir ve yüklü exp. puanı ka-



saldırı hakkı var ve Unarmed olarak verdiği zarar 41'e ulyaşıyor. Yani eğer grubunuzda yer varsa ve silah kullanamaması sizin için önemli değilse onu gruba katabilirsiniz. Goris'in bir diğer İlginç yanı ise bazen grubunu terk etmesi. Böyle bir durumda vault 13'e geri dönüp onu almalısınız. Ama Vault 13'e bir sonraki gelişinizde güvenlik kameralarından Grunthar'ın Enclave askerleri tarafından katledildiğini görüyorsunuz. Fakat oyunun son döneminde zavallı deathclawları sizin katlettiniz soyleniyor. İlginç.

● Yine üçüncü kattaki tüm

Kaplayan pisliği patlatmasını sağlayın. Bu sayede hem içeri giriş hakkı, hem de 5000xp. kazanacaksınız. Eğer level atlarsanız ve Repair beceriniz 60'ın altındaysa bu becerinize biraz daha puan verin. Üssé girin ve etrafındaki fareleri öldürerek birinci katın doğu tarafındaki jeneratöre ulaşın. Jeneratörü tamir edin ve kuzeye gidiip asansöre binerek ikinci kata inin. Teker teker etrafındaki mutantları temizleyin. Dönenmek için doğu tarafını kullanabilirsiniz. Ortadaki odadaki dolapta Power Armor bulacaksınız -bu zırhi San Francisco'da Hardened Power Ar-

zanabilirsiniz. Artık buradaki işiniz bitti.

Evet... Bu aylık isterseñiz burada keselim. Gelecek ay açıklayacağımız yerler arasında Navarro, New Reno, The Sierra Army Depot, The New California Republic, San Francisco ve The Enclave bulunuyor. Gelecek aya kadar siz de etrafta dolaşıp tamamladığınız questleri tamamlayın ve bol bol experience puanı kazanmaya bakın. Çünkü oyun özellikle Enclave'in devreye girmesiyle çok zorlaşıyor. Neyse, gelecek ay görüşmek üzere.

**Eser Güven**

# VAMPIRE : REDEMPTION

Kanın dayanılmaz tadına bakmak isteyenler için püf noktaları

**S**ehre geri döndüğünzdé Wilhem sizi Anezka'ya götürecek. Anezka ile konuşma sekansından sonra University'e gidin ve Ecaterina ile konuşarak bir sonraki görevinizi alın: Northern Quarter'daki Golem'i öldürmek. Northern Quarter'a hattadan takip ederek kolayca ulaşabilirsiniz. Burada göreviniz ilk şey etrafta bir suru olú insanın olduğu olacak. Biraz ilerleyince Mendel ile karşılaşacaksınız, size Golem'le ilgili bilgi verecek.

**Not:** Bu ayki açıklamayı takip etmeden önce mutlaka Vampire 1.1 patch'ını (ya da çıktıya daha yenisini) kurun. Böylece istediğiniz yerde oyunu kaydetme imkânına kavuşacaksınız ki bu oyuncuları için çok önemli. Aynı şeyleri kaç kere baştan tekrar etmek çok sıkıcı oluyordu. Açıklamada özellikle SAVE yazan yerlerde kayde-

dersiniz akıllılık etmiş olursunuz. Golem şimdide kadar karşılaştığınız en güçlü yaratık olacak, bu yüzden mutlaka oyunu kaydedin ilk seferinde öldürmeyeceğinize eminim :) Yine Mercurio'daki gibi Wilhem'in Feral Claws özelliğini kullanın, her iki karakteri de iyileştirin ve Golem'e birlikte saldırın. Golem'i öldürünce bırakıldığı Shem'i alın ve Mendel'e geri dönün. Mendel sizden bunu Garinol'a goturmenizi isteyecek.

Şimdi Monastery'e kadar geri dönün ve sizi dışında bekleyen Garinol ile konuşun. Ona Shem'i verdığınızda Serena grubunuza katılacak. University'e geri dönün ve dinlenin. Bu sırada Anezka ile ilgili bir kabus göreceksiniz. Ecaterina ile konuşunca sizi Prince'in huzuruna götürücek. Prince biraz belalı bir eleman, sizden Cathedral mahzenlerinde bulunan bir kalıntıyı isteyecek. Buraya ulaşma-

nın tek yolu Northern Quarter'da bulunan Nosferatu tünellerini kullanmak. Golem'i öldürdüğünüz yere geri dönün, mezarlığa açılan kapidan geçerek yolu takip edin. Eninde sonunda Nosferatu tünellerine ulaşacaksınız. Ama tünelleri bekleyen Josef size kdemli bir Cainite kadınının kanını getirmediginiz sürece geçiş izni vermiyor. Bildiğiniz tek Cainite kadını Ecaterina olduğundan University'e dönüp ondan kanını isteyin ve şeyi Josefe'ye getirip tünellere girin.

## Nosferatu Tunnels

(Bu tunellerdeki yaratıkların xp'leriyle ilgili bilgi vermemeyeceğim çünkü bu bolumle ilgili notları kaybettim)

Nosferatu tünellerinde karşılaşacağınız temel yaratık isminden de anlaşılaçğı gibi Nosferatu. Nosferatu'lar görünmez olabildiklerinden bazen zor anlar yaşaya-

caksınız. Bu yetmeyen gibi bir de size saldırılmasını için fare falan çağırıyorlar. Ayrıca daha deneyimli Nosferatu'lar Bringing out the Beast disiplinini kullanarak sizi Frenzy durumuna sokabiliyorlar. Dikkatli olun ve oyunu bolca kaydedin.

Bu tünellerde bir noktada Othelios ile karşılaşacaksınız. Ona bir tur mini-boss diyebiliriz. Othelios karakterlerinizi çok hızlı biçimde Frenzy durumuna sokabiliyor. Ona sataşmadan önce yanındaki teker teker çekip öldürün. Yalnız kalınca Othelios'tan daha rahat kurtulabilirsiniz. Othelios'u geçtikten sonra soldaki merdivenler Golden Lane'e çıkarır. İsteriniz yukarıda biraz alışveriş yapabilirsiniz. Sağdaki merdivenlere gidin ve ilig ile konuşun. Ilig'in arkasındaki kapidan 3. kata ulaşacaksınız. Burası tünellerde karşılaşacağınız tek karışık (aslında çok da



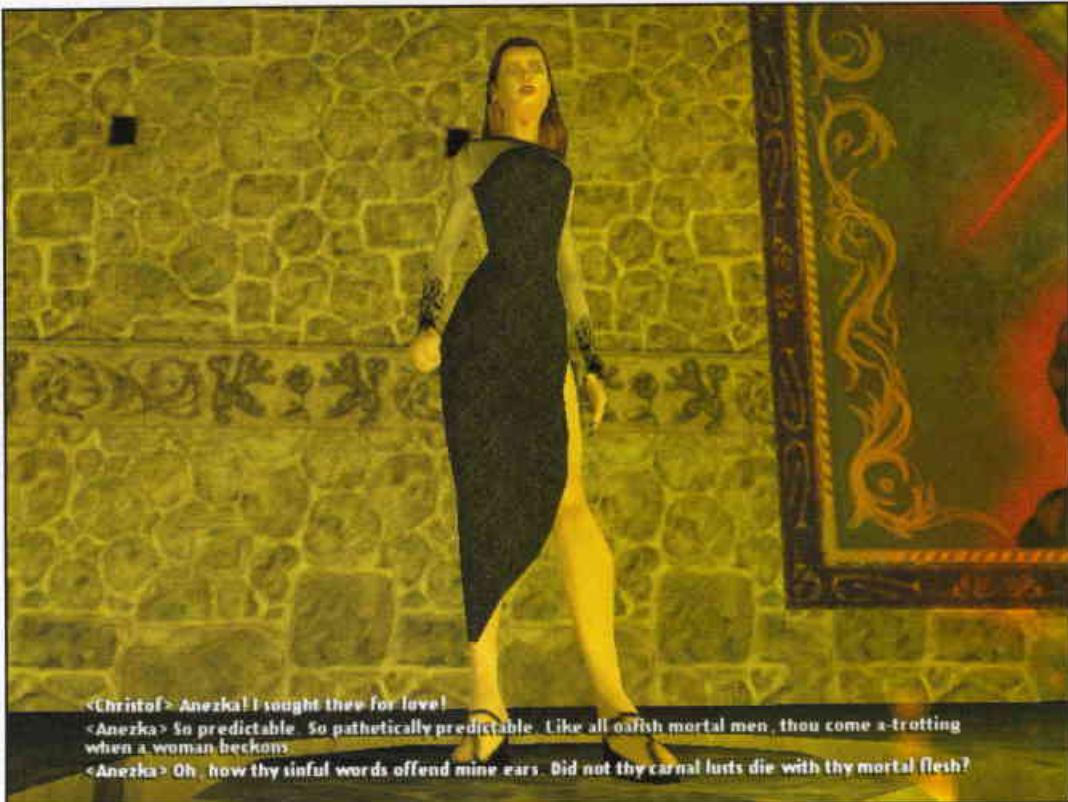
karışık değil) yer: kapılardan oluşan bir labirent. Doğru sıralama şöyle:

- 1- Kırmızı yüz simbolü olan kapı
- 2- Sarı kale simbolü olan kapı
- 3- Yeşil üç-yüz simbolü olan kapı
- 4- Mavi dalga simbolü olan kapı
- 5- Sarı 13 klan simbolü olan kapı

Labirentten çıkışın ilerleyince bu bölümün baş yaratıcı Ghost of King Vaclav ile karşılaşacaksınız. Spirit turundede yaratıklar normal silahlardan etkileşime girmemektedirler, o yüzden Vaclav ile dövüşürken özellikle Wilhem'in Feral Claws'ı ve elinizdeki Holy Water'lar çok işe yarıyacaklardır. Onu öldürdükten sonra Prince'in istediği kalıntıları alır ve ona geri dönün. Size yeni bir görev verecek: Tremere Chantry'e saldırmak. Konuşma seçenekleri gelince "May we liberate..." ile başlayanı seçin. Diğer seçeneklerin seçerseniz humanity özelliğiniz azalır. Kaleden ayrılm ve Golden Lane'deki Chantry'e gidin.

### Tremere Chantry

Haritadayı takip ederek Golden Lane'e ulaşarak Chantry'e girin. Normal bir dükkân olarak gözüküştüğüne bakmayın çünkü aşağıya inince ne kadar zorlu bir yerde bulunduğunuzu anlayacaksınız. Buradaki tünellerde karşılaşacağınız yaratıklar Tremere'ler, bu vampirlerin birkaç ustalık derecesi var (Apprentice, Neonate gibi) ve oldukça iyi büyümü kullanıyorlar. Genelde odaların içinde birkaç tane Tremere olduğunu göreceksiniz. Burada şu taktiği kullanırsınız r-



hat edersiniz. Grubunuzu içinde Tremere'lerin olduğu odanın giriş kapısının yanına götürün. Christof ile adım adım ilerleyin kapıya doğru, Tremere'lerden biri sizin gördüğün gibi üzərinize gelmeye başlayacaktır. Christof'u hemen kapının yanına diğerlerinin arasında sokun. Tremere gelince hep beraber ona saldırın, öldürün ve KAYDEDİN. Böylece yavaş yavaş tüm odaları temizleyecəksiniz. Alt katta karşılaşacağınız esirleri kurtarmayı unutmayın.

Üçüncü kata indiğinizde bir Gargoyle ile karşılaşacaksınız.

Onunla savaşırken Tremere'lerin dikkatini çekmemeye, yada önce Gargoyle'ye bulaşmadan Tremere'leri temizlemeye çalışın. Gargoyleyi öldürdükten sonra duvara asılı olan esiri kurtarın. Bu esirin ismi Erik ve size teşekkür ederek grubunuza katılacak. Erik oldukça güçlü olduğundan yakın dövüşlerde biraz daha rahat edeceksiniz bundan sonra. Elinizde bulunan iyi silahlarla falan onu güzelce donatın ve bu bölgenin son katına inin.

Dördüncü katta esir tüccarı Ardan ile karşılaşacaksınız. Aslında bu bölümün baş yaratıcı bu elemen (hoş pek de yaratığa benzemiyorum) ama öldürmesi o kadar kolay ki insan bu işte bir terslik var diye düşünüyor. Neyse onu öldürdükten sonra University'e dönerek Ecaterina ile konuşun. Ecaterine sizin Anezka'yı bulmaya çalışmanızı onaylamıyor. Onunla konuşurken şu seçenekleri seçerek daha fazla humanity kazanabilir ve istediğiniz sonucu

ulaşabilirsiniz:

- "But Anezka..."
- "But I cannot..."
- "I thought we..."
- "Anezka is as..."
- "Perhaps. But..."
- "I dragged her..."
- "Do as thou..."
- "Wilhem' Thou..."

Artık hep birlikte Vienna'ye doğru yola koymabiliyoruz.

### Vienna

Vienna'ya vardığınızda ilk olarak biraz etrafda dolaşıp nerede ne var görün. İlk olarak gitmeniz gereken yer Eastern Strasse. Buradaki Green Frog Inn'e girdiğinizde karşılaşacağınız üç güzel vampir sizi Orsi'nin mansyonundaki partiye davet edecekler. Şimdi Orsi's Mansion'a gidin ve içeri girin. Inn'de karşılaşacığınız üç güzel (ama gerçekten güzeller) vampirin yanına gidince Orsi ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşurken istedığınız seçenekleri seçebilirsiniz.

Inner Stradt'a gidin, orada Inner House isimli eve girin ve merdivenlerden en üst kata çıkarın. Pencereden dışarı çıkmak ve çatılardan yürüyerek saat kulesine ulaşın. Bulmamız gereken gizli kapı buydu, saatten içeri Stephansdom'a girin.

Burada karşılaşacağınız en büyük zorluklardan biri güneş ışığı. Siz içeri girince güneş doğuyor



ve girdiğiniz ilk katta birçok yerde ışık gören alanlar var. Bu alanlara ayak bastığınız anda güneş ışığı siz yakıyor ve zarar görürsünüz. Ayrıca frenzy seviyeniz de yükseliyor. Genellikle grubunuz dağınık yürüdüğü için böyle yerlerde 1-2 eleman işığa basabiliyor. O yüzden bu tur bölgelerde adamlarınızı tek tek yürütün (Aşağıdaki yüz resimlerinin yanındaki yeşil düğmelerin hepsi ni kapatırsanız, kimse kimseyi takip etmeyecektir). Bu ilk katta yalnızca bir tane basit bulmacaya karşılaşacaksınız. Üzerinde üç tane kol olan duvara ulaşınca kolları Orta, Sol, Sağ sırasıyla çekin ve ikinci kata ulaşın.

İkinci katta çok fazla ışık yok, bu katta da bir üst kata çıkabilemek için çözmeniz gereken yalnızca bir bulmaca var. Eninde sonunda çıkış kapalı ve duvarında ayna olan bir odaya geleceksiniz. Aynaya baktığınız zaman arkanızdaki düğmelerden hangilerine basmanız gerektiğini goreceksiniz. Bu iki düzmeye bastığınızda kapı açılacak ve üçüncü kata ulaşabileceksiniz.

Üçüncü katta farklı yaratık olarak Dark Hunter (75) ile karşılaşacaksınız. Bu ruhları en rahat Feral Claws gibi bir disiplin büyüsüyle öldürbilirsiniz. Bu katta Luther'i bulduğunuzda sizden onu bağılamınızı isteyecek. Oldukça uzun bir konuşmadan sonra size iki seçenek verilecek. Eğer onu bağılmayı reddederseniz hep birlikte olacaksınız. O yuzden ilk seçeneği seçin. Merdivenlerden yukarı çekin. Christof'u sol taraftaki koluñ önüne götürün, Wilhem'i de sağ taraftakının önüne götürün. Christof ile kolu çekin, hemen Tab tuşuna basarak Wilhem'e geçin ve onunla da kolu çekin. Tavan açılacak ve güneş ışığı Luther'i yakacaktır. Luther öldükten sonra geri dönüş yolunda Orsi ortaya çıkacak ve sizi tutsak edecek. Sanırım bir tuzağa düştük



### Teutonic Knight's Base

Serena hücreden çıkışınızı sağladiktan sonra yapmanız gereken etrafi temizleyip en alt kata ulaşmak ve buradan kaçmak. Gelelim bunun zorluklarına. Bu yerde karşılaşacağınız başlıca rakipler Teutonic Knight, Teutonic Lord ve Teutonic Captain. Bu şovalyelerin giydikleri güçlü zırh onlardan kan emmenizi engelliyor. Ayrıca üzerinize geldikleri anda donerek yaptıkları bir vuruş var ki eğer başarılı olurlarsa bir veya iki vuruşta siz tamamen frenzy haline sokuyorlar. Klasik bir taktik olarak eger bunları grup halinde görürseniz teker teker üzerinize çekmeye çalışın ve öldürdüğünüz gibi oyunu kaydedin.

Bu bölümde yeteri sayıda kan şişesi bulacaksınız, yani şovalyelerden kan alamasanız bile bu çok büyük bir sorun olmayacak. Ayrıca bu bölümün bir diğer farklı özelliği bu sefer en alttan başlayıp yukarı doğru gitmeyi olmamız. Üçüncü katta karşılaşacağınız bir Tremere'ın üzerinden Tremere Amulet çıkacak. Bunu aldığınızda yeni bir quest açılıyor. İkinci ve birinci katta bazı odalarda birçok şovalye göreceksiniz. Oncelikle Captain'ın yanındakilere birer birer üzérinize çekip öldürün ve en son olarak da Captain'ı halleedin. İkinci katta böyle bir odada Ainkurn Sword bulacaksınız (en azından ben buldum ve sandıktan çıkmadığı için de rasgele bir eşya ya benzemiyordu). Usten çıktıgi

nızda Eastern Strasse'ye gidin ve Orvus ile amulet hakkında konuşun. Bir sonraki göreviniz Haus de Hexe'ye girmek.

### Haus de1 Hexe

Vienna'nın güney kısmında Haus de Hexe'ye artık girebiliyoruz. İçeri girdiğinizde bunun diğerlerinden daha değişik bir zindan olduğunu göreceksiniz. Onunuzde üç adet kapı var, bunların her birinin sonundaki Arcanulum parçasını almalı ve üç parçayı da girişte yerde bulunan üçgene yerleştirmelisiniz.

Soldaki kapı Gargoyle Lair'e açılıyor (Haus de Hexe 2). İçeride oldukça fazla sayıda gargoyle ve bunun yanında Tremere ile karşılaşacaksınız. Bu bölümün sonunda Virstania'yı (300) bulacaksınız. Onu da öldürdükten sonra Arcanum parçasını alın ve teleport kullanarak girişe işinlanın. Yerdeki üçgen şekilde tıklayarak elinizdeki parçayı yerleştirin.

Ortadaki kapı Tremere Laboratory (Haus de Hexe 3). Yine bolca Tremere ile uğraşmak zorunda olduğunuz bir yer burası. Her odaya girip tüm Tremere'leri öldürün. Aslında asıl amaçınız bu bölümün son odasına ulaşmak ama yoldakilleri de öldürüp oldukça experience kazanabiliyorsınız. Son odadaki Arcanum parçasını alın, işinlanın ve yerdeki üçgene yerleştirin.

Son kapımız Tremere Library'e gidiyor (Haus de Hexe 4). Burada

dönen bir merdiveni kullanarak aşağı iniyoruz. Bu merdivenin çeşitli yönlerine odalar ve içlerinde Tremere'ler var. Hem experience, hem de çeşitli eşyalar için tüm odaları temizlemenizi tavsiye ediyorum. İçerisinde Üç Tremere Lord'un bulunduğu odada son Arcanum parçası var. Lord'lardan çok güçlü yaratıklar olduklarından (muthiş büyüler yapabiliyorlar) onları tek tek dışarı çekip öldürün. İçeri girip Arcanum'u alın ve işinlanın yerdeki üçgene yerleştirin.

Artık yukarıdaki Et-

rius Chamber açıldı. Buraya ilk girdiğinizde çok sade görünüyor. Ama masanın üstündeki Journal of Ethius'u aldığınız anda Ethius ortaya çıkarıyor ve Eric'i bir gargoyle'a dönüştürüyor. Zavallı Erik artık sizin düşmanınız. Burada hemen oyunu kaydedin ve oyunu durdurup (Pause tuşu – patchı kurduysanız) Wilhem üzerinde Feral Claws'ı ve diğerlerinde de Potence'i kullanın. Eric sizin üzerinde sahip olduğu disiplinleri kullanmıyor ama yine de oldukça güçlü bir yaratık. Eğer onunlaavaşırken grup elemanlarınızdan biri ölüse hemen kaydınızı yükleyin çünkü ondan sonra karşılaşacığınız Ethius çok daha güçlü. Eric öldüğünde hiç kayıp vermediyiseniz oyunu hemen tekrar kaydedin. Sıra Ethius'ta Ben onu yaklaşık 10 denemede öldürdim. Ethius öldükten sonra Eric'in eşyalarından istediklerini alın ve Vienna'ya dönün. Burada Orvus'a uğrayıp Journal'u verince size ateşten korunmanız için bir enchantment yapıyor. Ayrıca elinizde mucevherleri burada satıp inventory'nizi boşaltın. Aynı işlemi weaponsmith'e de uğrayarak yapın ve Prague'a geri dönün.

Prague'da University'e girince vampirler ve insanlar arasında savaş başlığıını öğreniyoruz. Bazı vampir klanları artık saklanmaktan vazgeçmişler. Ama Christof'un gözü Anezka'dan başka bir şey görmüyor. Anezka'yı bulmak için gideceğimiz yer Vysehrad Castle.

### Vysehrad Castle

Convent'in olduğu sokağın yanındaki yolsan ilerleyince Vysehrad Mountain çıkışına ulaşacaksınız. Bu yolu takip edip kaleye ulaşın. Kaleye en üst kattan girmeyiz, amacımız en aşağıya ulaşmak. Burası diğerlerine nispeten biraz kolay bir yer çünkü karşılaşacağınız tipler daha oyunun başında öldürüdüğümüz türden yaratıklar. Ancak Tzimicheler size belki biraz sorun çıkarabilir çünkü sizin görünce hemen Drawing out the Beast disiplinini kullanarak karakterinizi frenzy durumuna sokuyorlar. Kalede dolaşırken olan biteni anlamız yardımcı olacak Council Proclamation ve Libussa Report yazıları bulacaksınız.

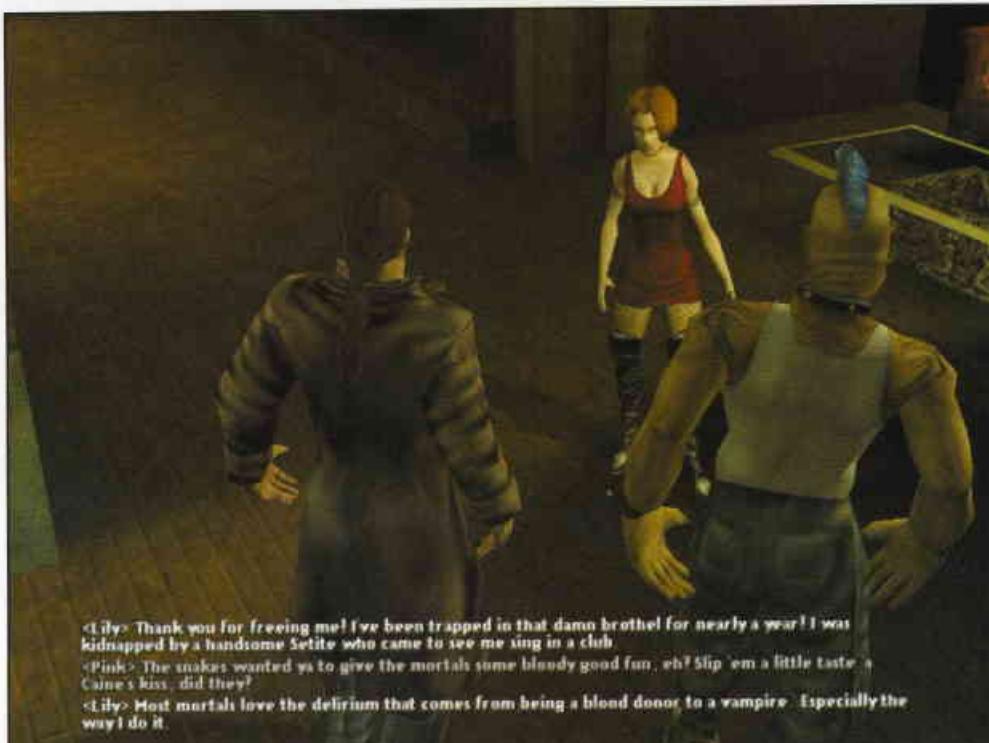
3. katta karşınıza büyük bir kapı çıkacak. Bu kapıyı ayrıca çok hoş bir sürprizle karşılaşacaksınız. Vozhd ismindeki bu yaratık karakterlerinizden birini yakaladığı zaman kafasını koparıp yanında öldürerek biliyor. Onunla savaşırken uzaktan saldırımı tercih edebilirsiniz. Ben her zamanki gibi Feral Claws'a ve hep birlikte saldırma stratejisine güvendim. Vozhd'u öldürünce 750xp kazanıyorsunuz.

4. katta Anežka'yı buluyoruz. Bundan sonrası bir demo şeklinde izliyoruz. Anežka'da deşimden biraz payını almış, pek rahibe gibi görünmüyordu. Christof her zamanki gibi Anežka'yı bırakmıyor ve ikisinin de üzerine kalenin süturnlarından biri düşüyor. Gözümüzü açtığımızda hiçbir şey eskisi gibi olmayacak. Artık 1999 yılında Londra'dayız!

### The Society of Leopold

Modern dünyaya hoş geldiniz. Modern zamanlarda geçen bu ilk bölüm sanki bu yeni zamana alışsınız diye yapılmış, kolay bir bölüm. Dikkatinizi çekecek ilk şey silahlardır olacak. Ortaçağda kullandığınız yakın dönüş silahlarının yerine burada fazlasıyla tabanca ve tüfek gibi menzilli silahlardır bulacaksınız. İlk başta bunların kullanımını yadırgayacağınız düşünülmüş olsa gerek ki, emektar kılıçımız da bölüme başladığımız odada bulunuyor. Ama modern zamanlara biraz alıştıktan sonra siz de kılıç bırakıp daha modern silahlardır kullanmaya başlayacaksınız.

Bu ilk bölümde karşılaştığımız



düşmanlar insan ve çok yeni saldırı biçimleri görüyoruz. Fireball'un yerini alev silahları, Call Lightning'in yerini de şok tabancaları almış. Ayrıca insanlar size Faith zararı veren Holy Water gibi şeylerle de saldırıyorlar. Bunlar arasında en ilginci kazık kullanan insanlar. Eğer saldırınızı başarılı olursa bir süre başınız önde diz çöküp öylece kalıyorsunuz. Bu süre içinde hiçbir şey yapamadığınız için eğer etrafınızda fazla sayıda insan varsa hayatı kalmanız pek kolay değil.

Society of Leopold'da dolaştıktan Allatius'un notlarını bulacaksınız, bunları okumanız gereklidir ama en azından olanlar hakkında azıck bilgi sahibi olabiliyorsunuz. Birinci kata ulaştığınızda Leo Allatius (500) ile karşılaşacaksınız. O da bölümdeki diğer insanlar gibi pek güçlü değil, onu öldürmekte zorlanacağınızı sanıyorum. Onu öldürdükten sonra biraz gerideki West London kapısını kullanarak dışarı çıkmak.

Londra sokakları belki ilk bakışta karışık görünebilir ama aslında öyle değil. Harita her zamanki gibi çok işinize yarayacak. Yolda yürümeye başladığtan az sonra gelişen bazı olaylar sayesinde modern zaman giysilerine kavuşacaksınız. Yolu takip edince bir süre sonra Club Tenebrae'ye geleceksiniz. İçeri girin ve barın yanındaki Pink ile konuşun. Konuşma sırası

sında "Milord Pink.." seçeneği seçince modern zamanlardaki ilk grup elemanınızı kazanmış olacaksınız. Klüpten çıkışın konuスマ seçeneği olarak "They are..." şıklığını seçin. Yolu takip edince eninde sonunda Underground to East London çıkışına geleceksiniz (metro tuneli). Buraya girip East London'a ulaşın. Bu arada Pink ile konuşma seçeneği çıktıığında "The Lord completed..." şıklığını seçin. İllerlemeye devam edince sağ tarafta bir binaya çıkan merdivenler göreceksiniz (haritada Theatre Brothel olarak gözüküyor), buraya girin.

### Temple of Set

Brothel'e girip Lily ile konuşun. "We offer protect..." seçeneğini seçerek onu da grubunuza katın. Temple of Set'e girmek için yapmanız gereken ise şöyle: Koridor dan geçince içerisinde tablolar bulunan ufak bir odaya ulaşacaksınız. Duvarda asılı olanların karşısına yerde, duvara yaslanmış bir tablo var. Onun hemen sağındaki düğmeye bastığınızda Temple'e giden gizli kapı açılacak. Temple of Set'in zor tarafı çok fazla düşman ile karşılaşmanız olmanız. Setiter (70) siz geçici olarak devre dışı bırakabilecek büyülere sahip ve bu yetimiymüş gibi bir de yılan çağırıyorlar. Neyse ki çoğu Setite oldukça zaman cephane brakıyor, bu bakımdan çok zorlu çek-

meyeceksiniz. Birinci kattaki bazı kapıları yakındakı odalarda bulacığınız kolları çekerek açabilirsiniz.

İkinci kata girdiğinizde bir tahta köprü göreceksiniz. Hemen köprüden istediğiniz bir yana doğru koşun, köprünün üzerinde beklemeyen fireball tuzağı size çarpmıyor. Bu bölümde de çeşitli kapıları açarak ilerleyin, tüm karakterlerinize yeterince cephane sağlamaya çalışın (burada ben hala Christof ile kılıç kullanıyorum, bir türlü silahlara isınamadım).

Üçüncü katta bu bölümün ana elemanı olan Lucretia ile karşılaşırız. Onunla konuşurken "Nay Tell us..." seçeneğini seçin. Lucretia karşılaşlığımız en zorlu yaratıklardan biri. Grup elemanlarını etkileyip kısa bir süre için de olsa bize karşı saldırtıyor. Ben ona saldırmak için Christof'un kılıçını, Pink'in Feral Claws'ını ve Lily'nin de silahını kullandım. Özellikle eğer silah kullanıcasanız en hızlı olanları kullanmaya dikkat edin. Çünkü Lucretia ile savaşırken hızı çok ihtiyaç duyuyorsunuz.

Evet yeriniz bu aylık da bu kadarına yetti. Gelecek ay Londra'nın kalan son bölümünü ve New York bölümleriyle oyunu bitireceğiz.

# PC HİLELERİ

## Pharaoh

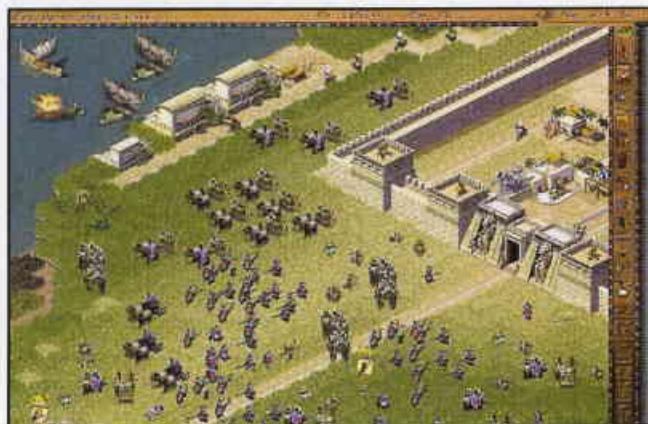
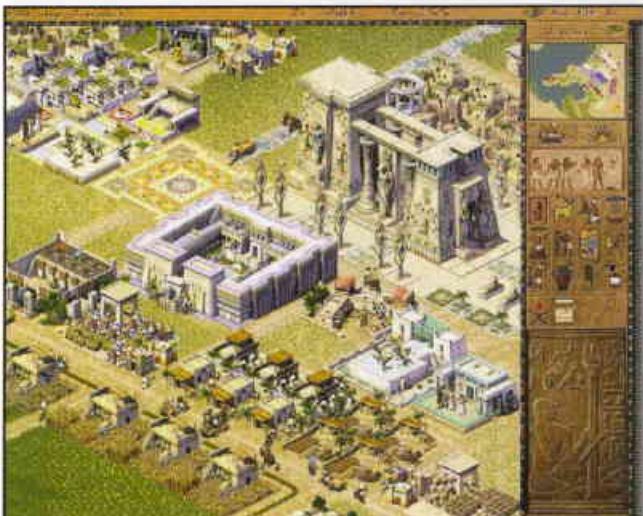
Oyunu oynarken aşağıdaki kodları girebilmek için [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + C tuşlarına basın.

### HİLE KODU

pharaohs tomb  
living large  
fury of seth

### SONUÇ

Level atlama  
Tüm yerleşimleri Upgrade eder  
Tüm askeri gemileri yok eder



## Taychoon The Fringe

Numerik Paddeki 7 tuşuna basarak konsolu aktif hale getirin.

### HİLE KODU

IM A CHEATER  
ONE MILLION DOLLARS  
QUICKENING  
COME GET SOME  
DILITHIUM  
THERE IS NO SPOON  
BOOM STICK  
RACTAG  
KESSEL RUN

### SONUÇ

Hile kodları aktif olur  
5000 Credit ekler  
Tanrı Modu  
Full Cephane  
Full Enerji  
Kazanmak için Starbase'e geri dönün  
Tüm itemlar kullanıma açılıyor  
Tüm gemiler kullanıma açılıyor  
Gemiyi geliştirir



Sonsuz Afterburner

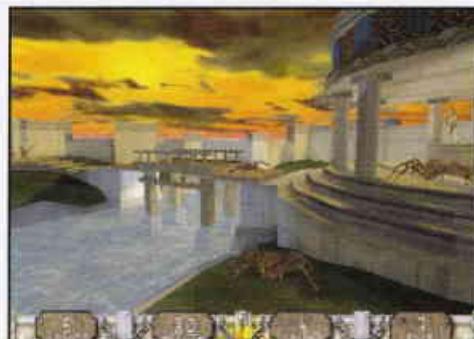
Afterburner'i full yapın ve q tuşunu basılı tutun. Eğer doğru yaparsanız hiç yakıt kullanmazsanız.

### HİLE KODU

God  
Health#  
Weapon\_give\_#  
Massacre  
Notarget  
Cheats o  
Cam\_toggle  
Cam\_nextmon  
Screenshot  
g\_unlimited\_ammo  
Rampage

### SONUÇ

Ölümsüzlük  
#yerine girdığınız sayı kadar sağlık puanı  
#(r-10) nolu silahı verir  
Bölümdeki tüm düşmanları öldürür  
Görünmezlik  
hile modunu kapatır  
kamera açılarını değiştirir  
Kamerayı sondaki düşmana odaklar  
screenshot alır  
sonsuz cepheane  
Rampage Modu



# Ultima Online

En popüler online oyun

**M**erhaba arkadaşlar, bu ay size tüm dünyada 160,000 civarlı oyuncusu olan Ultima Online oyununu tanıtabiliriz (bu klasik giriş bilerek yaptım çünkü yazılıma giriş bulmaktan nefret ediyorum). Benim her zaman savunduğum bir konu vardır. Online oyunlar icad edildiğinden bu yana bir kez bile online oyun oynamış hiç bir oyuncu bir daha aptal yapay zekaya karşı aynı zevki alamaz. LAN'ler de oynanan ve bir hastalık halini alan Counterstrike ya da Quake III gibi oyunları online olarak oynayanlar ise hep bağlantı hızlarından şikayetçi olmuşlardır. Ülkemizde internet bağlantı hızları malum olduğundan kablo modem gibi alternatif çözümler üretildiğinde hala sorunlar içerisinde yaşayıp gidiyoruz. Fakat tüm bu olumsuzluklara karşın bir MMORPG (Massively Multiplayer Role Playing Game) olan Ultima Online hala meraklıları tarafından tüm Türkiye çapında üstelik fanatikçe oynanmaya devam ediyor.

Oncelikle bu oyunla ilgili bazı sorulara açıklık getirelim: Aralıktan aralıktan ülkemize getirilen Ultima Online piyasada iki ad altında satılıyor. Ultima Online: The Second Age ve Ultima Online: Renaissance. UO Second Age oyunun ilk piyasaya çıkan versiyonu UO Renaissance ise oyuna getirilen eklenelerle piyasaya çıkarılan ikinci versiyon. Aralarındaki tek fark ise 40 MB ci-

varında bir patch. İlk versiyonun sahipleri bunu download ettiklerinde hooop eillerinde bir Renaissance oluveriyor. Oyunu oynamak için yaklaşık 550 MB lik bir Hard Disk alanına sahip olmalısınız. Install ettikten sonra ise Ultima Online'ın sitesine girerek kredi kartınızı kullanıp kendinize bir hesap açmalısınız. Burada dikkat etmeniz gereken konu ise kredi kartındaki bilgilerle gireceğiniz bilgilerin kelimesi kelimesine aynı olması. Yani adres bilgileri, isminizin yazılması vs vs noktasından virgülune kadar tutmalı. Bedavacalar için ise üzgünüm ama UO'nun dünya üzerinde bedava oynadığı bir yer yok ve kendi serverinizi açmak için ise şirketlerin bile boyunu aşan bir sürü şartı yerine getirmelisiniz. Hesabınızın açılması bazen 24 saatinizi alıyor. İlk 30 gün bedava oynamaya hakkınız var. Eğer oyunu beğenmezseniz bedava oynamaya süreniz dolmadan önce hesabınızı kapatabilirsiniz ve kredi kartınızdan para çekilemez. Oyunun çalıştırıldığınızda sizden hesabınızı açarken girdiğiniz username ve password soruluyor. Burada da küçük büyük harf ayrıntısına dikkat etmelisiniz. Oyuna girmeden önce her zaman oyun otomatik olarak gerekli güncellemeler olup olmadığını kontrol ediyor.

### Shard Nedir?

Şimdilik sırı geldi en önemli başlıklarlardan birine, hangi shard'da oynayacağınızı seçeceğ-

siniz. Shard oyunun dünya üzerinde oynandığı server'lara verilen isim. Shard seçimi önemli çünkü ping sayınız ne kadar düşük olursa oyunu o kadar hızlı oynayabilirsiniz. Önünüze çıkacak shardları doluluk, hız gibi seçeneklerle test ederek size en uygun olanını bulmanız için oyun size yardımcı olacaktır. Benim size tavsiyem Atlantic shardını seçmenizdir çünkü hem oyunda en çok Türk bu sharddadır hemde bağlantı hızı bizim için en uygun olmalıdır. Atlanticten sonra Europe, Sonoma gibi gene uygun hızlarında shardlar var. Tabii bu sözle-

yaklaşık olarak 28 meslekten birini seçmeniz demek. Bu meslekler açıdan savaşçıya dilenciden cadı avcısına kadar uzanıyor. Tabii bunun yanında canınızın istediği skilleri çalışarak kendinize has bir karakterde yaratıbilirsiniz. Oyun yetenekler yani skills üzerine kurulu. Level atlamak gibi bir mantık burada söz konusu değil. Bunun yerine devamlı kullanarak skillerinizi geliştiryorsunuz. Bir skill puanı olarak en fazla 100 olabilir ve tüm skillerinizin toplamda en fazla 700 olabilir. Bu yüzden başlangıçta seçeceğiniz üç skill çok önemli böylelikle o skillerde



rimden sakın sharddaki çoğu insanın Türk olduğunu çıkartmayın.

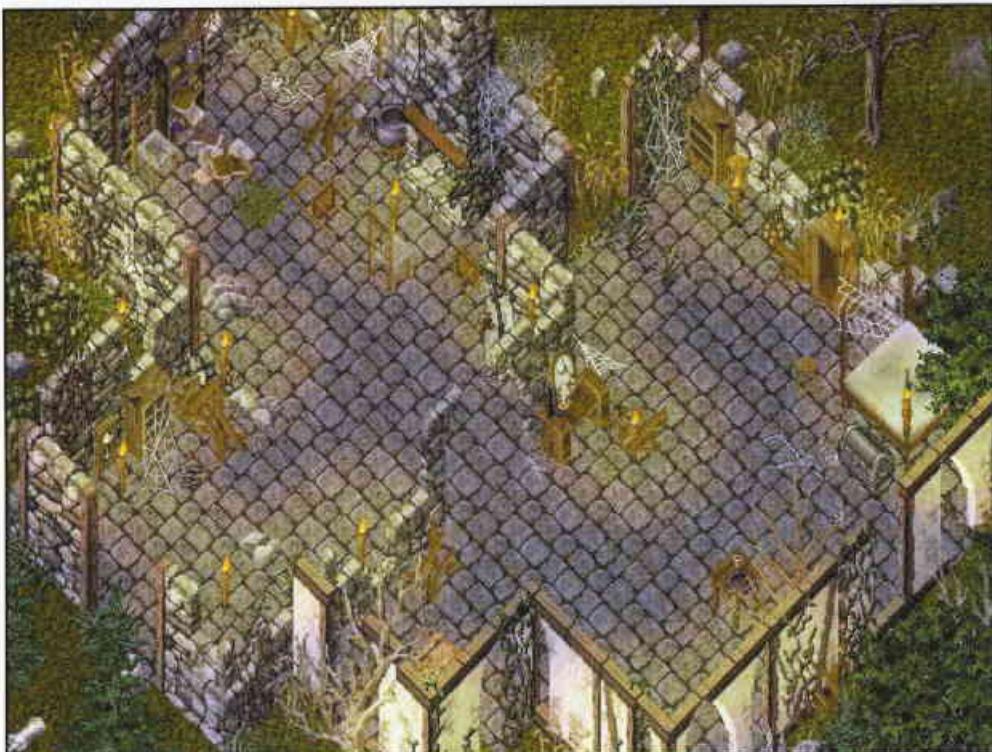
Oyunda geçerli olan ortak dil İngilizce, bunun yanında Almanca, İspanyolca gibi diğer dillerde konuşan insanlara rastlayabilirsiniz ama herkes az çok İngilizce bilir ve oyuncuların ağırlığı serverin kurulduğu bölgeye göre değişir. Fakat Japon shardlarından birini seçerseniz oradada insanlarla anlaşmaka zorluk çekebilirsiniz. En iyi shardı seçerken size oyun hızınızda problemler yaşayabilirsiniz. Bunun için size tavsiyem gece 12 den sonra oyun'a girmenizdir. Bu saatlerde hem shardlar daha boş olacağından daha hızlı olur hemde sizin bağlantılarınız daha hızlı olacaktır.

Karakter yaratmaya gelince: Oncelikle oyunda ne olmak istediginize karar vermelisiniz. Bu da

daha avantajlı başlayabiliyorsunuz. Oyunda skill geliştirmek hiç kolay değil bunu da dikkate alın lütfen. Ayrıca ability puanlarınıza da dağıtmamanız sizin için önem taşır. Strength, Dexterity ve Intelligence özelliklerinize toplam 65 puan dağıtabiliyorsunuz. Bu puanların dağıtım da önemli çünkü ability puanlarınız skill puanlarına göre daha da ağır düşüyor.

Oyun içerisindeki belli skilleri öğreten ustaları bularak diğer skill'leride belli bir puana kadar satın alabilirsiniz. Fakat bu en fazla 35'e kadar çıkıyor ve gerisi sizin çalışmaya kalmış. Eğer para harcamak istemezseniz gene belli skilleri oyuncularının bulunduğu eğitim kuklalarının üstünde çalışarak 25 puana kadar yükseltebilirsiniz.





### Gelelim Karakter Seçimine

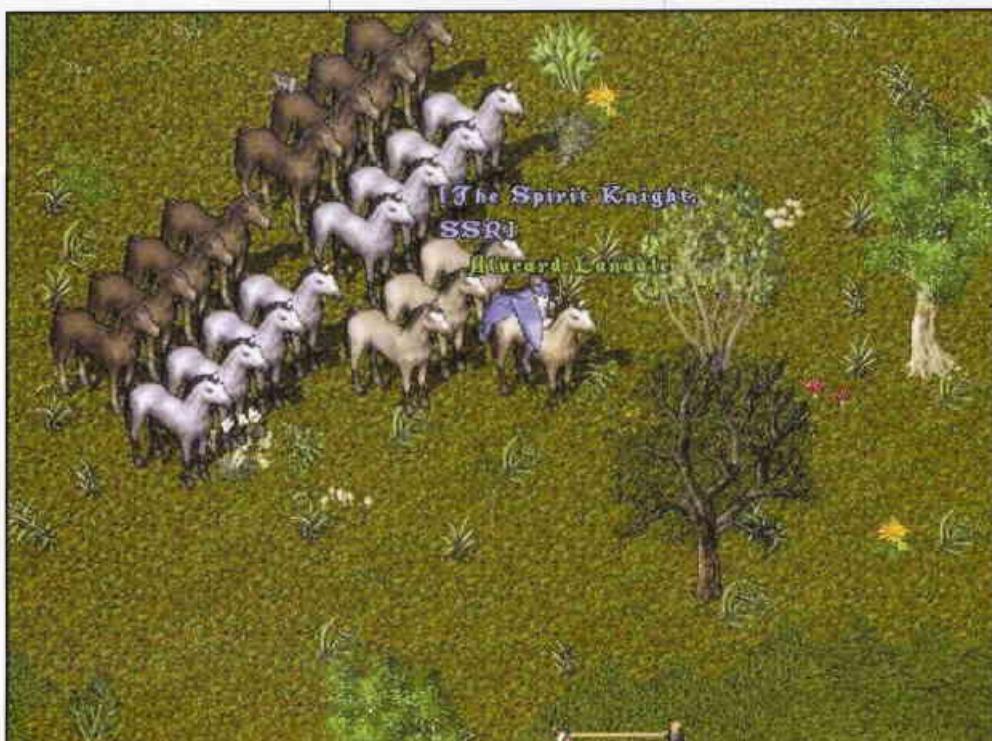
Oyuna girmeden önce elinizde bir rehber olması açısından belli başlı meslekler ve skillerinden bahsetmek istiyorum. Size tavsiyem en çok kullanacağınızı düşündüğünüz skill'leri en başta almayıp daha zor gelisen ( Örneğin Resisting Spells ) skill'leri ter-

cih etmeniz. Sakın almak kelimesini kullandığında diğer skillere hiç sahip olmadan oyuna başlayacığınızı düşünmeyin. O skillerde size oyunda verilecektir ama puanları daha düşük olacaktır. Dikkat: Daha çok kullanacağınız skill daha çabuk gelişir ve onları oyun içerisindeki ustalarдан satın alabilirsiniz. Aşağıda bahsedede-

ceğim skillerin bazı özelliklerine技能lerini ilerlettikçe sahip olabileceksiniz. Yani Healing skill'ini aldığınızda hemen ölen kişileri canlandıracığınızı düşünmeyin. Bunun için çok uğraşmanız gerekecek.

### The Warrior

Warriorlar yakın dövüşüler



olacaklarından tabii ki kullanıcakları silaha göre bir skill seçmeliler. Bu skiller Swordsmanship, Macefighting vs gibi skiller olacaktır. Onlara yapılacak silahlı saldırılara karşı koyabilmeleri içinde Parrying'e ihtiyaçları olacaktır. Bunun yanında Tactics ile vurdukları zaman daha fazla zarar verebilirler. Healing ile yaralarını bandajlayabilir, zehirleri etkisiz hale getirebilir, olen kişileri yeniden hayatı döndürebilirler. Anatomy skill'i ile hem healing hem tactics özelliklerine bonus alırlar. Tabii ki bir Warrior'un büyüğe işi olmayacağı için onun için en gerekli skill'lerden biri büyüğe dayanıklığını artırmak için Resisting Spells olacaktır. Son skill olarak tercihiniz Archery ya da herhangi bir meslek skill'i olabilir.

### The Mage

Oyundaki en pahalı iş bir pure mage olmaktadır. Çünkü büyülü yapmak için reagent denilen büyümazmelerine ihtiyacınız vardır ve bu malzemeler çok ucuz değildir. Ayrıca içi tüm leveldan büyülerle dolu bir kitap üretmek ya da satın almak içinde paraya ihtiyacınız olacaktır. Bunun yanında Mage olarak çok güçlü olamayacağınızdan size tavsiyem ikinci bir karakter yaratarak para üretip bu karakterinizi desteklemenizdir. Mage için gereken skiller tabii ki en başta Magery, daha çok mana için Meditation, Resisting Spells, daha çok büyüz zararı vermenizi sağlayacak olan Evaluating Intelligence, elinize bir silah alacağınız süreye kadar kendinizi savunabilmeniz için Wrestling ve herhangi bir silah skill'i ve Tactics olacaktır. Bir Mage'in önündeki yol çok uzundur ama usta bir mage çok tehlikeli bir duşman olabilir, özellikle bir Player Killer yani oyunculara saldırın başka bir oyuncu ise .

Onümüzdeki ay size diğer sınıflardan ve oyunun oynanışından bahsedeceğiz. Bu evrene bir kere girdinizmi kolay kolay çıkamazsınız.

Burak Akmenek

# Patron Kim? Elbette Onlar!

## Ayın Ürünleri



**sf 122**  
**AMD Duron**  
800MHz



**sf 118**  
**Anakart**  
Çipsetleri



**sf 120**  
**Anakart**  
Modelleri

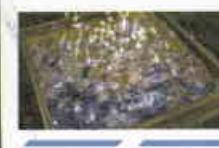


**sf 124**  
**Genius**  
MaxFire F-33D



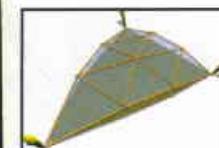
**sf 124**  
**Acer**  
P911

### Ace's Zone



**sf 125**

**DirectX 8**  
Geliyor!!!



**sf 126**

**NVIDIA Detonator 3**  
Sürücülerini Yayınladı

### Haberler

### Donanım Pazarı

### Mektup

**sf 116**

**sf 127**

**sf 128**

**I**ki aydır sizlere ateşli, kararlı ve olabildiğince gerçekçi yazılar yazmaya çalışıyorum. Çünkü muhabbet, yeni ürünler, haberler falan bir yana dışında, sokakta yaşanan bir gerçeklik var. Türkiye'deki bilgisayar piyasası (özellikle oyuncular için) hiç de hoş olmayan bir durumda. Düzensiz, problemli ve binbir tuzakla dolu. İşin kötüsü bu pek kimsenin umurundaymış gibi gözüküyor.

Biz bu kötü duruma karşı bir şeyler yapabiliriz diye düşünüyorum. Ancak onemli olan benim ne düşündüğümden çok sizlerin ne düşündüğü ve ne istediği. Çünkü ben sadece bir kişiyim. Ama sizin sayınız on binlerce. Bakalım siz ne düşünüyormusunuz? Geçen ay bilgisayar kullanıcılarının haklarını korumak için açmayı önerdiğim web sitesi ile ilgili olarak sizlerden hiç aksine bir tepki gelmedi. Bu güzel bir şey. Ama işin kötü yani, pek olumlu tepki de gelmedi. Açıkçası bu konuya, beni sonuna kadar desteklediklerini bildiren birer mail yollayan topu topu 5 kişi dışında, sanırım pek coğunuza önemsememi. Geçen ay dergimizi tahrminen 30.000 kişi okudu. Bunların tahminen 10.000'ının geçen ayki yazımı okuduğunu düşünürsek 2000 okurumuzdan sadece birinin kendi haklarını korumak için bir araya gelmeye ilgi gösterdiğini görüyoruz. Demek ki neymiş "Patron onlar mı?" Herkes memnunmuş ve ben boşuna basıyoymuşum klavyenin tuşlarına.

Sorun yok. İlgi gösteren arkadaşlara sonsuz teşekkürlerimi iletiyorum. Herhangi bir firma ile yaşadıkları her sorunda benden yardım isteyebilirler. Diğerleri ise zaten durumdan rahatsız değiller. Benim asla bu işin peşini bırakmaya niyetim yok. Ancak yine de okurun istediği olacak ve ben buradan eğlencelik yazılar yazmaya devam edeceğim. Ben mi paranoyağım yoksa cidden umurunuzda değil mi? Gerçekten merak ediyorum.

Bu ayın yakınlarını geçtiğimize göre Donanım sayfalarımızda neler var söyle bir göz atalım. Geçen ay size karşılıklı GeForce MX testi için söz vermiştim. Ancak geçtiğimiz ay piyasaya zaten incelediğim Leadtek Winfast MX dışında bir model gelmedi. Ay sonuna doğru gelen Asus'un bir modeli de test için geç kalmıştı. Bu yüzden bu testi bir ay daha ertelemek zorunda kaldım. Bu ay yine teste yetişemeyen ATI Radeon ile birlikte geniş bir GeForce MX testi yapmayı düşünüyorum gelecek ay. Eğer bu gerçekleştirilebilirse Ace's Zone'da da MX'lerin özel bir overclock dosyası olacak.

Yine de bu ay Donanım oldukça dolu. Piyasada ki yeni Pentium anakart çipsetlerinin testi ile 19 ayrı anakart modelinin teknik özellikleri bulabileceksiniz. Ayrıca AMD'nin yeni işlemcisi Duron'un oldukça kapsamlı bir incelemesi var. Sakın es geçmeyin, çünkü Duron ortaklısı birbirine katacak. Bunun dışında NVIDIA'nın yeni Detonator 3 sürücüsü, DirectX 8 ve GeForce2 Ultra bu ayın önemli başlıklar...



Tuğbek Ölek

## Matrox, Amiga El Ele... Nereye?

Bu ayın şubesiz en şaşırıcı gelişmesi Matrox ile Amiga'nın işbirliği anlaşması oldu. Oldukça tartışmaya açık olan bu anlaşmanın anlamı nedir? Yoks'a bu tekrar hayatı dönme hikayesi yitara dönen, elden ele geçen Amiga'nın bu sefer gerçekten cıkağına yönelik bir ışık mıydı? Ya da ev kulanıcıları pazarcında gittikçe gerileyen Matrox ile bir nostalji ögesi olmanın ötesine gitmemeyen Ami-

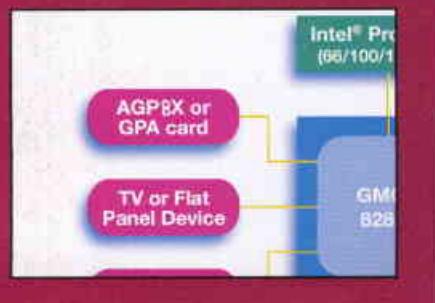
POWERED BY



ga'nın laf olsun diye yaptıkları bir anlaşma mı? Bunu zaman gösterecek. Ama bana ilk ihtimal daha mantıklı geliyor. Bu arada Matrox ay içinde bir basın toplantısı düzenleyerek 2001'de Türkiye pazarına daha fazla önem vereceğini gösterdi. Bu da Matrox ürünlerinin daha kolay bulunabileceği ve fiyatlarının daha uygun olacağı anlamına geliyor.

## Agp 8X Açıklandı

Intel geçen ayın ortasında düzenlediği Developer Forum'da (IDF) AGP 8X'in özelliklerini açıkladı. Henüz piyasadaki oyunlar AGP'nin en büyük faydası olan Agp dokularını desteklemez ve BUS hızından doğan dar boğaz AGP 4X'in onun keserken açıkçası AGP 8X kimseyi ırmıtladırmadı. Ancak AGP BX destekli ekran kartlarının çoğu 2002'nin başlarında bulacak ve bu arada Intel'in 400MHz BUS destegine sahip i850 chipseti piyasada olacak. Eğer o zaman'a kadar oyun geliştiricileri de AGP'nin nimetlerinden faydalananmaya karar verirse AGP 8X bir deger kazanabilir. AGP 8X 2 GB/sn gibi çok yüksek bir aktarım hızına sahip olacak. AGP 8X destegine sahip anakartların AGP 4X de destekleyecegi, ancak AGP 2X desteklerinin bulunmayacağı açıklandı.



## GeForce2 Ultra

### NVIDIA Bu Sefer Sözünü Tutamadı mı?

**N**VIDIA, TNT'lerden bu yana, 6 ayda bir yeni bir chipset üretme sözünü tutuyor. Her sonbahar ve İlkbaharda NVIDIA'nın yeni bir canavarı ile karşılaşıyoruz. Bu senenin baharında çıkan NV15 kodlu GeForce2'nin ardından Eylül ayı içinde adı GeForce3 olarak anılacağı tahmin edilen NV20'nin çıkışını bekliyor. Ancak iki se-

ce2 GTS arasındaki performans farkı GeForce 256 ile GeForce2 DDR arasındaki gibi oldukça bariz olacak.

#### Çok RAM Çok Para

Ayrıca Ultra'ların sadece 64MB'lık modeli olacak. Gerçi kart 128 MB RAM'i de destekliyor ama 128 MB RAM'ye sahip bir ekran kartını üretmeye cesaret edecek bir firma olduğunu sanmıyorum.

Aslında tüm bunlar kulağa hiç de kötü

bep yüzünden nVidia bunu yapamadı. Bu sebeplerden ilki NV20'nin özellikle DirectX 8 uyumlu tasarılmamasına karşın DirectX 8'in hazır olmamasıdır. Diğer sebep ise NV20'nin üretilmesi gereken 15 mikron teknolojisinin şu an çok pahalıya gelmesidir.

#### Eski Yemeğin Yeni Sos

NV20'yı üretmemeyen NVIDIA bunun üzerinde herkesi şaşırtarak GeForce2'nin gelişmiş bir versiyonu olan GeForce2 Ultra'yı piyasaya sürmeye hazırlanıyor. GeForce2 Ultra kod isim olarak NV16'yi kullanısa da chipset temelde GeForce2 GTS (NV15) ile aynı. Aradaki fark ise chip'in üretiminde Geliştirilmiş 18 mikron teknolojisine geçilmiş olması. Bu yeni teknoloji pek çok kişi tarafından sağlam yumurta - curly yumurta olarak da adlandırılıyor ama bizim için ne olduğu çok da müüm değil. Önemli olan, bu sistemin 200MHz hızında çalışan GeForce2'nin 250MHz hızında çalışmasını sağlama.

Aynı TNT2 ve TNT2 Ultra'larda olduğu gibi çekişde hızının yanı sıra kullanılan RAM'in hızında da artış var. GeForce 2 GTS'de kullanılan 6ns'lik DDR/SG-RAM yerine Ultra'da 4ns'lik RAM kullanılmış. Bu da RAM hızının 333MHz'den 500MHz'e çıkarak yüzde 50 artması anlamına geliyor. Ancak NVIDIA稳定性 sorunlarından çekindiği için hızı 460MHz ile sınırlamış. Bu da kartın hala overclock için 40MHz'lik bir pay taşıdığı anlamına geliyor.

Peki RAM hızındaki yaklaşık yüzde 40'lık artış genel performansı nasıl etkileyecek. Elbette yüzde 40 artmayacak, ancak yüzde 25'leri bulan bir artış bekleyebiliriz. Yani GeForce2 Ultra ile GeFor-



#### Peki Ya NV20?

Bu arada bizim Eylül ayında çıkışını beklediğimiz NV20'ye ne olacak? Onun çıkışının bir 6 ay daha bekleyeceğiz. Ancak bu sürede içinde Radeon Maxx, Voodoo5 6000 gibi rakiplerin çıkışını düşününce NVIDIA'nın elini daha çabuk tutmak isteyeceğini söyleyebiliriz. Özellikle 3dfx'in Şubat ayında çıkaracağı yeni nesil ekran kartı ile ortaklı kasipli kavracığı iddialarını düşününce...



# Asrin Pembe Dizisi!!!

*Intel, AMD ve VIA Baş Rollerde*

1 GHz işlemci çıktiktan sonra rahat ederiz sanmışım. Intel ile AMD hem kendilerine hem de piyasaya yarardan çok zarar getiren yanlarını bırakır, teknolojik gelişimi doğal seyrine bırakırlar diye düşünüyordum. Ama ne hata... 1GHz'in ardından 2-3 ay soluklanıp yine yarışa daldılar. Önce Intel 1.13GHz'lik işlemcisini duyurarak



AMD'ye hiç beklememi bir anda bir gol attı. AMD'nin kendini toplayıp buna cevap vermesi ancak 15 gün sonra oldu. Halbuki genele bir gün sonra cevabı yapıştmaya alıştılar.

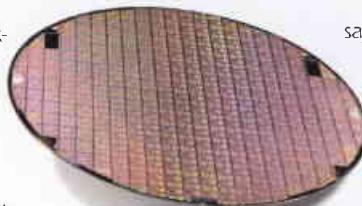


## AMD'nin İntikamı

Üstelik AMD'nin yeni işlemcisi 1.1 GHz idi ve baştan Intel'in gerisinde kalyordu. Bunun üzerine fiyatları düşürüp üretmeye gaz verdi. AMD daha düşük saat hızında bile olsa çok daha ucuz bir işlemci üretti. Sadece 1.1 GHz ile yetinemeyip tüm işlemci fiyatlarını kırdı. Şu an 1GHz'lik Ath-



lon neredeyse 1GHz'lik PIII'ün yarı fiyatına satılıyor. Zaten Duron ile Celeron'u köşeye sıkıştırıyorlar ve Itanium çıkmadan SledgeHammer ile oldukça can yakacaklar. Ama o da ne VIA, Cyrix III işlemcisinin 1GHz'in üzerindeki modelini yılbaşından önce piya-



Bu silikon tepside yüz'den fazla işlemci var.

saya sürmüş olacağını açıklıyor. Böylece arlık çekişmenin sadece Intel ile AMD arasında geçmeyeceği belli oluyor.

## Çipset Çemberi

Ama sonuç yine delice yarış, yine hazır olmayan anakartlar. Gerçi KTI 33 sayesinde AMD'nin pek derdi yok. VIA'da anakart çipsetleri üretimi konusundaki başarısı sayesinde Cyrix 3'ü sağlamla alabiliyor. Ancak Intel ne yapacağını şaşmış durumda. Çünkü Pentium 4'un piyasaya çıkış çok da uzak değil ama onun performansına denk düşecek RAM'ı destekleyen bir anakart yok ortalıkta. RAMBUS'dan ağızı zaten yendi ve CaminoGate çipsetinin adını bile duymak istemiyor. Diğer yandan DDR-RAM kullanması RAMBUS ile yaptıkları anlaşma gereği yasak. Bu yüzden DDR-RAM destekleyen bir çipset üretmemiyor. Ancak VIA haril haril DDR-RAM üzerinde çalışıyor ve Pentium 4 piyasaya çıktıında karşısına DDR-RAM destekli anakartlar ile güçlendirilmiş bir Athlon bulursa vaziyet hiç de hoş olmayacağı.



NVIDIA.

VIA'ya yaklaşıp, DDR-RAM destekine sahip anakart çipseti üretmesini istediği söyleşileri dolaşıyor. Bu Intel için büyük bir kayıp çünkü anakart çipseti piyasasında büyük bir kayba uğraması anlamına geliyor. Ama bunu yapmazsa işlemci piyasasından olacak. Eii mahkum. Bu sene Intel için tam anlamıyla kabus gibi geçti.

## Sende mi Don Envidya?

Ama bu üç "kafadar" birbirile uğraşın bir dördüncüsü için için kendini bu üçünün arasında atmaya hazırlıyor. Bu firma bilin bakalım hangisi: NVIDIA! Hiç aklınıza gelir miydi NVIDIA'nın anakartlar için çipset üreteceği. Üstelik bunlar DDR-RAM destekli olacak ve çipsetin içine yerleştirilmiş GeForce MX ve GeForce2 GTS ile gelecek.

Hepsinin üzerine bu masaüstü bilgisayarlar arasındaki sonu gelmeyen kavga, dizüstü bilgisayar piyasasına da nüksetti. Özellikle dizüstü bilgisayarlara

işlemci üreten Transmeta 2001 başında 1GHz'i aşacaklarını açıkladı. Üstelik en büyük rakibi olan Intel ile yarışabilmek için AMD'ye yanaşip iş birliği önerdi.

Ay boyunca bu dedikodular sürüdü gitti. Ay sonuna doğru ise AMD Ocak ayı içinde 1.5GHz'lik işlemcisini piyasaya sürmeyi planladığını açıkladı.

## Mitsui'den Medya Atağı

CD-R konusunda kalitesi ile her zaman takdirimizi toplamış olan Mitsui oldukça yeni İki medyayı piyasaya sundu. Mitsui'nin yeniliklerinden birincisi renkli



## CD'ler Bu CD'le

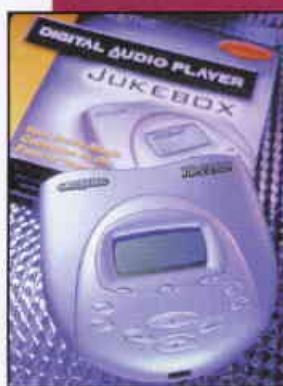
nin farklı silver olmalarına katılan alt yüzeylerinin san, kırmızı, mavi ve mor gibi farklı renklerde olması. Bu CD'lerin hem daha sevimli görünmesini sağlıyor hem de karışma şanslarını minimuma indiriyor. Diğer bir yenilik ise Protect CD-R'lar. Bu yeni CD-R'ı CD yazıcınızı yerleştirdiğinizde ekstra hiçbir yazılıma ihtiyaç duymadan çalışıyor ve seçtiğiniz sistem bileşenlerinin yedeklemesini yapıyor. Üstelik bu işi sıkıştırma kullanarak yaptuğundan 1GB'a kadar veriyi yedekleyebiliyorsunuz. Daha sonra sistem yedeklerini yüklemek istediğinizde tek yapmanız gereken aynı CD'yi CD-ROM'una koymانız. Program kendiliğinden açılıp istediğinizde geri yüklemeyi yapıyor.

## Creative JukeBox Piyasada

Creative uzun süredir merakla beklenen flaş ürünü Nomad JukeBox'ı Singapur'da yaptığı bir toplantı ile tanıttı. 6GB'lık hafızaya sahip olan bu yeni MP3 çalar tam 1500 şarkıyı hafızasında tutabiliyor ve yel-

ni ses formatlarını destekliyor. Yanınızda taşımak için çok uygun olmasa da arabalarda, evlerde kullanımı müziğin alışkanlığımıza renk katacak. Bütün dünyadan gelen editörlerin katıldığı tanıtım toplantısını sevgili arkadaşımız Gökhan sizler için izledi. Şimdi size JukeBox ve Singapur gezisinde edindiği izlenimleri anlatacağım.... Gök-

han... Gökhan... Gökhan nerede? Nereye kayboldu, yayındayız bulun hemen! Neyse JukeBox ile ilgili ayrıntıları gelecek ayı incelememizde bulabilirsiniz.



# Anakart Arenası

**BX-133, Apollo Pro 133A ve i815, performans yarışında ter dökerken, 19 ayrı anakart modeli de tüm özellikleriyle birbirleriyle mücadele ediyorlar.**

**G**iriş yazısında da değinmiş olduğum gibi GeForce2 MX'ler piyasaya çıkmayı yine ben de anakartları test etmeye karar verdim. Son 6-7 ayda çıkan Via ve Intel'in yeni çipsetleri taşyan modeller sayesinde ne redeye piyasadaki anakartların hemen hepsi değişti. Bu yüzden anakart testi için doğru zamanda olduğumuzu düşünüyorum.

Ekrana kartı testlerinin aksine anakartlarda her modelde tek tek benchmark uygulamadım. Çünkü aynı çipseti taşıyan anakartlar istisnai durumlar olmadığı sürece genelde aynı performans değerlerini veriyor. Ayrıca 20 anakartın testini yapmak insanı bezdirecek bir olay. Bu nedenle bu anakartaları her bir çipsetini temel olarak onları taşıyan anakartlardan birer model test ettim. Ve böylece performans farklarını görmeyi ve tüm modelleri özellikleri ve mimarileri açısından incelemeyi daha makul buldum.

## Via Bilimeci

Testimizde yer alan anakartlar içinde çipset olarak çoğunluk VIA'ya ait. Çünkü Via'nın Apollo Pro 133 serisi çipseti hem ucuz hem de yetenekli olduğu için oldukça tutuldu. Ancak Via Apollo Pro 133 çipseti bir iki ayrı versiyona sahip ve öncelikle bu çipsetleri değerlendirdir yanlış anlamaların önüne geçmek istiyorum.

Apollo Pro 133'leri farklı kılan South ve North Bridge'lerdeki küçük farklar. Şimdi bu South ve North Bridge'ler de ne demek? Bunlar anakartın çipsetini oluşturan iki çip. İşmilerinin South ve North olması ise birinin anakartın üst diğeriinin alt kısmında bulunuyor olması. Üst tarafındaki North çipi anakartın asıl çipi ve anakartlar genelde bu çipin ismiyle anılıyorlar. Bu çip işlemci, RAM, AGP ve South Bridge yuvaları gibi ana bileşenlerin arasındaki köprü. Alt taki South çipi ise PCI yuvalarını, portları ve IDE yuvalarını denetlemekten sorumlu. Yani North anakartın müdürlü iken, South

PCI ve IDE'den sorumlu müdür müavini.

Su an piyasada bulunan ve UD-MA66, 133MHz BUS gibi temel özelliklere sahip olan çipsetin ismi Apollo Pro 133. Apollo Pro 133'ün North Bridge'i 693A. İncelediğim anakartlardan dördü bu çipsete sahip. 693A'dan da-

ha sonra çıkan 694X ise Apollo Pro 133A olarak anılıyor. 693A ile 694X'ın arasında ki temel farklardan biri AGP 4X desteği. Bunun dışında 694X daha eski olan 693A'ya göre yüzde 10 kadar daha hızlı.

Apollo Pro 133A ile birlikte kullanılan South Bridge'ler de iki ayrı model. Bunlar 686A ve 596B. Daha yeni olan 686A'nın özelliği fazladan iki USB portuna, opsiyonel olarak on-board ses kartına sahip olması ve sistem ısı ve voltaj kontrollerinin daha gelişmiş olması. Bu özellikler 686A'yi 596B'ye tercih etmek için yeterli. Yani VIA çipseti bir anakart almayı düşünenler 694X North Bridge ve 686A South Bridge sahibi bir tane almaya bakın. Neyse ki testimize katılan 12 VIA çipsetli anakarttan 7 tanesi bu tanıma uyuyor.

## Geç Gelen Kahraman Solano

Intel'in CaminoGate skandalının ardından tüm umutlarını bağladığı Solano anakartlar piyasaya iyice yayıldı. Bu ay tam 6 Solano'yu inceleme fırsatı buldum ve açıkçası sonuçlar oldukça yüz güldürdü.



bir avantaja sahip olmaması.

## BX-133

Kim ne derse desin, 440BX denen çipset Intel'in bugüne kadar ürettiği en iyi sikkendir. İlk çıktığı günden beri son bir yıla kadar rakip tanımayan BX çipseti kendinden 2 yıl sonra çıkan Via Apollo Pro 133'den bile daha hızlı Intel'in tüm i820 hataları ve i815 gecikmeleri boyunca bütün yükü sırtladı emektar BX çipseti ve Intel'in ana dayanağı oldu.

BX çipsetinin en önemli özelliği sorunsuz olması. Intel'in tüm yeni çipsetleri VIA'nın karsısında hala en stabil çipset BX'dir. Bunun en önemli sebebi yıllar boyunca kullanıldığı için iyi oturmuş olması. Ancak BX artık ömrünün sonuna geldi. Çünkü yeni anakartlardaki AGP 4X, UD-MA66, 133MHz BUS, AMR ve CNR gibi pek çok özellikten yoksun.

Sürekli ondan bahsetsem de bu ay testimizde bir BX çipseti yok. Bu ay BX-133'ü inceliyoruz. İki arasındaki fark nedir derseniz çipsetin kendisi olarak hiçbir fark yok. Ancak çipseti barındıran anakartın mimarisinde yapılan bazı değişiklikler sayesinde çipset 100MHz yerine 133MHz'de çalışıyor ve yeni çipsetlere karşı sahip olduğu en önemli açığını kapatıyor.

Aslında bu çok da yeni bir şey değil. Sıkı overclock'cuların hepsi BX çipsetinin 133MHz hızına overclock edildiğinde hiç sorun çıkarmadan çalıştığını biliyor. Ancak anakart mimarisindeki sorunlarından dolayı bu işlemi sadece birkaç anakartta ve çok dikkat gerektiren karmaşık bir iki işlemle yapabiliyoruz.

BX-133'un yola çıkış mantığı bu. Anakart mimarisinde değişiklikler yaparak BX çipsetini 133MHz'e hazır olarak piyasaya



dürücüdü. i815 çipsetine sahip anakartların hemen hepsi tam özellikleriyle donatılmış oldukça sağlam ve hızlı anakartlar. Bunlardan 5 tanesi i815E dediğimiz model. Bu modelin farkı kullandığı South Bridge'in 801AA değil, 801BA olması. 801BA farklı olarak ICH2 çipine sahip ve bu sayede hem CNR slotlarını hem de UD-MA100'ü destekliyor.

CNR adını verdigimiz slot asılonda i815 için çok önemli. Eski AMR'in yerini alan CNR özellikle modem ve network kartı maliyetlerini çok düşürecek gibi gözüküyor. Önemli olan, insanlar bu oldukça küçük ve ucuz kartlara güvenip satın alacaklar mı? Açıkçası AMR'da böyle olmamış ve en azından Türkiye piyasası için AMR'lar hiç de iyi iş yapamamıştı.

Solano şu an için özellikleri olarak en zengin çipset. Üstelik performans olarak Apollo Pro 133A'ya üstünlüğü tartışılmaz. Ancak fiyatı yaklaşık olarak Apollo Pro 133 A'ların iki katı. Bu durumda bu performans farkı gayet doğal. Ancak durumda terslik yaratılan aslen Solano'ların performans olarak BX'lere karşı çok da fazla



sunmak. Böylece sadece overclock'cuların değil sırada kullanıcıların da BX çipsetini 133MHz hızında kullanabilmesini sağlamak.

Sıra ana kadar piyasa-ya çıkan tek BX-133 anakart ABIT'in BX133-RAID'i. Ancak diğer üreticiler de aynı yolu izleyecek gibi görülmektedir. En azından bir kısmı. Elimizdeki tek örnek o olduğunu göre ABIT BX133-RAID'e biraz daha yakından bakmak gerekmektedir. Bu anakartın BX çipsetini 133MHz çalıştırabilmesi dışındaki en önemli özelliği fazladan bir IDE denetleyicisine sahip olması. Bu ekstra denetleyici UDMA/100 ve RAID desteğine sahip. UDMA/100'un ne olduğunu pek coğunuza bilse de RAID çözümüne yabancı bir kavram olmalıdır. Çünkü bugune kadar RAID sadece profesyonel bilgisayarlar ve serverlarda kullanılan bir teknolojiydi.

### RAID Tipleri ve Faydaları

RAID'in aslında iki temel tipi var. RAID 0 ve RAID 1. Bu ikisinden üretilmiş türler olsa da bunlar ev kullanımı için çok kompleks. RAID 0 iki hard-disk'i birleştirerek bir hard-disk gibi çalıştırıyor. Mesela 15GB'lık iki hard-diski birleştirip 30GB'lık bir hard-disk haline getiriyorsunuz. Sistem bir dosyayı hard-diske kopyalayacağı zaman dosyayı ikiye böldüp her hard-diske bir parçasını kopyalıyor. Dosyayı tekrar okumak isterseniz iki parçayı ayrı ayrı okuyup birleştiriyor. Bunun avantajı okuma ve yazma işlemlerinin neredeyse iki kat hızlanması. Çünkü her hard-disk dosyanın sadece yarısını yazmak veya okumakla uğraşıyor. Bu performans artışı özellikle büyük dosyalarda kendini daha fazla hissettiriyor. Dezavantaj ise hard-disklerden birine zarar gelmesi durumunda tüm dosyaların yitirilmesi.

Diğer RAID metodu olan RAID 1'de ise yine aynı ebedi iki hard-disk kullanılıyor ancak bu sefer iki hard-diskten biri diğerinin kopyası olarak çalışıyor. Yani iki 15GB'lık hard-disk bir 15GB gibi çalışıyor. Bu sayede dosyaların her birinin iki kopyası oluyor ve birinden birine bir zarar gelirse diğerinden hata hemen düzeltiliyor. Ayrıca dosyaların okunması sırasında iki hard-diskten de faydalandığı için okuma performansı artıyor. Bu sistemin en büyük dez avantajı sahip olduğunuz hard-disk mikta-



rini  
yariya indirmesi.  
Mesela  
30GB'lık hard-

diskiniz olmasına rağmen 15GB olarak kullanacak olmanız. Server işletmediğimizde ve bu denli güvenliğe ihtiyacımız olmadığı ve en önemli hard-disk'leri ikişer ikişer almak epey tuzlu olacağınına göre bu sistem bizim işimize pek yaramıyor. Ancak AGP 0 oyuncular için oldukça avantajlı olabilir. Belki 3D performansı artırmaz ancak oyuncuların ve oyun içindeki bölümülerin yükleme hızını oldukça artıracaktır.

### Performans Değerlendirmesi

Bu üç çipseti değerlendirmek için yazının başlarında da belirttiğim gibi her birinden birer örneğe benchmark testi uyguladım. Teste aldığım modeller ABIT'in BX133-RAID ve SE6 modeli ile Asus'un CUV4X. Aslında üç modelin de aynı üreticiden olmasını istiyordum. Solano ve BX-133 için ABIT seçmemin sebebi de bu. Ne yazık ki ABIT'in teste Apollo Pro 133A bir modeli yoktu. Ben de bu çipsete sahip modellerden en iyisini seçtim.

Yaptığım testlerden üçü ekran kartlarına da uyguladığımız Quake2, Quake3 ve 3DMark2000 V1.1'di. Ancak AGP hızını yakından ilgilendirdiği için bu sefer 3DMark2000'in 32MB Texture Rendering Speed'ini de ekledim.

İlk test olan Quake 2 basta beni hiç şaşırtmadı. SE6 en yüksek değerler verirken, CUV4X'en geride kaldı ve BX133-RAID'in verdiği değer ikisinin arasında bir yerlerde kaldı. Aslında bu teste BX133-RAID'den daha iyi bir sonuç bekliyordum. Ancak İhtiyaç BX 133MHz dopingine rağmen SE6'ya yetişmedi.

İkinci test olan Quake3'de durum daha farklıydı. Düşük çözünürlüklerde SE6 açık bir fark atar ve CUV4X, BX133-RAID'i sıkıştırırken yüksek çözünürlüklerde BX133-RAID rakiplerini geçti ve fark açtı. Ancak burada bir nokta çok önemli. 1600x1200x32 çözünürlükte SE6 ile CUV4X aynı skoru verdi ve BX133-RAID'nin çok gerisinde kaldı. SE6'nın bu çözü-

nürünlükte verdiği skoru istisna olarak kabul etmeye fayda var. Çünkü bu kadar düşük çıkışması yaptığı tüm testlere ters düşüyor.

3DMark2000 testleri çok daha ilginçti. Ben SE6'nın bu noktada mutlak hakimiyetini bekliyordum. Çünkü 3DMark2000 tam bir T&L destegine sahip ve bu da ekran kartının darboğaz yaratmasını engellediği için işlemci ve AGP performanslarını ön plana çıkarıyor. Ancak düşük çözünürlüklerde BX133-RAID, SE6'yi rahatça geçmeyi başardı. Yüksek çözünürlüklerde ise BX133-RAID geride kalan kart oldu. Burada ilginç olan anakartın genel performansının düşük çözünürlüklerde, AGP performansının ise yüksek çözünürlüklerde ön plana çıkması. Buradan çıkarılabilecek sonuç şu; tüm çözünürlüklerde BX-133'ün performansı i815'den yüksek, ancak AGP 4X desteği sayesinde i815 sahibi anakartlar yüksek çözünürlüklerde daha iyi performans veriyor.

### LEVEL'in Yorumu

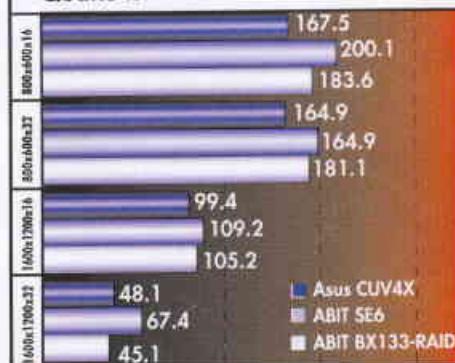
Sıra an karşımızda birbirinden çok farklı üç ayrı anakart var. Ve açıkçası üçü için de yorumda bulunmak hiçbir zor değil. Apollo Pro 133A seçerken nelere dikkat etmeniz gerektiğini zaten söyledim. Ancak fiyat konusunda çok sınırlı değilseniz ve iyi bir anakarta 150 dolar veya daha fazla verebilirseniz bu çipsete sahip bir anakart seçmeyin. Çünkü performansı ciddi düşüş.

Solano'lar şu an için en mantıklı seçim gibi gözüküyor. Yetenekleri ve performansları ile çok iyi durumda. Ancak 170 doları bulan fiyatları en büyük dezavantajları. BX-133'ler ise şu an piyasada tek bir örneği de olsa çok daha hesaplı. ABIT SE-6 ile BX133-RAID arasındaki 20 dolarlık farka bir de BX133-RAID'de ki ekstra RAID denetleyiciyi

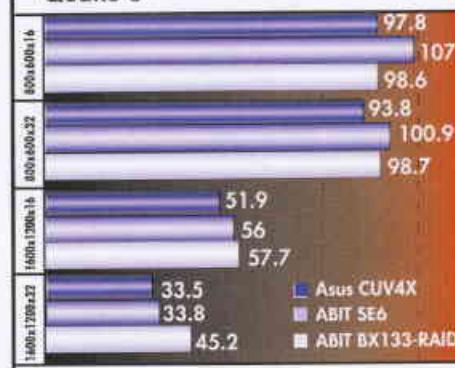
eklerseniz ki bu parçayı ek bir PCI kart olarak alırsınız 70 ila 100 dolar arası bir fiyata mal oluyor. Solano'ların BX-133'lere karşı üstün yanları AGP 4X ve CNR desteği. Ancak bu iki özellik de şu an aradaki fiyat farkını karşılayacak önemde sahip değil. Solano'nun BX-133 karşısında ki tek avantajı ileride çıkacak AGP 8X kartlarının BX çipseti anakartlarla uyumlu olmayacağı olması.

Çipsetlerde durum bu. Ve bir anakart seçerken öncelikle seçmeniz gereken şey kullanılan çipset. Daha sonra bu çipseti kullanan anakartların özellik ve fiyatına göre marka ve model tercihi yapmalısınız. Bunun için arkada sayfadaki tabloyu iyice gözden geçirmenizde fayda var. ■

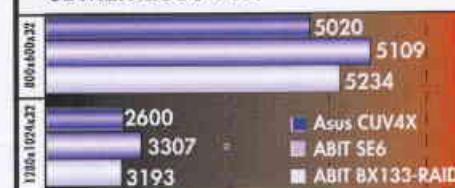
### Quake 2



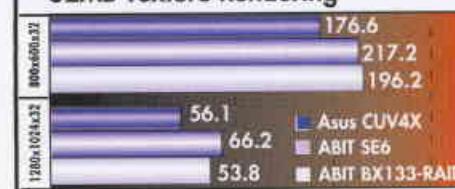
### Quake 3



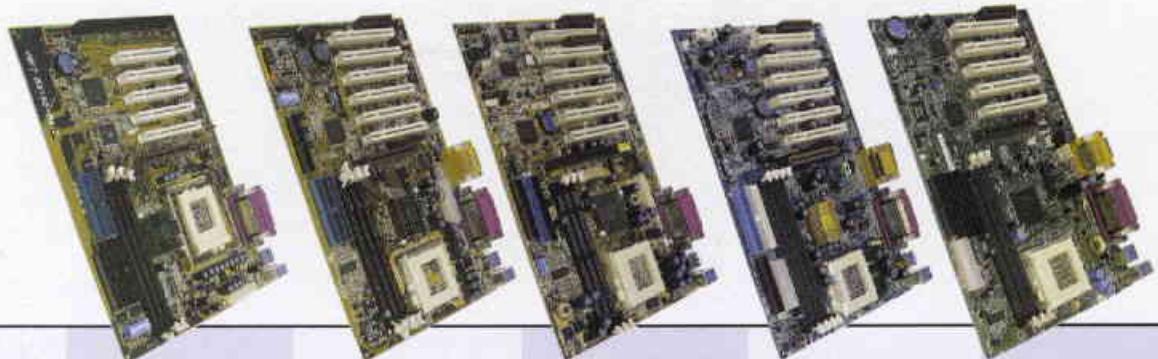
### 3DMark2000 v1.1



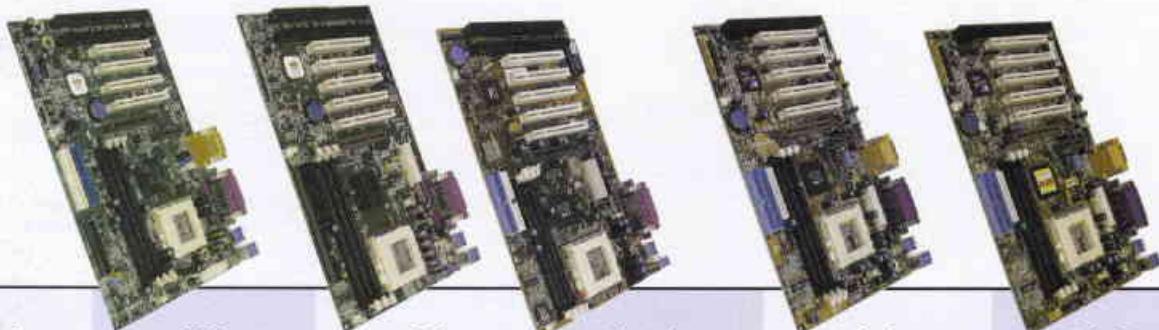
### 32MB Texture Rendering



# DONANIM İNCELEME

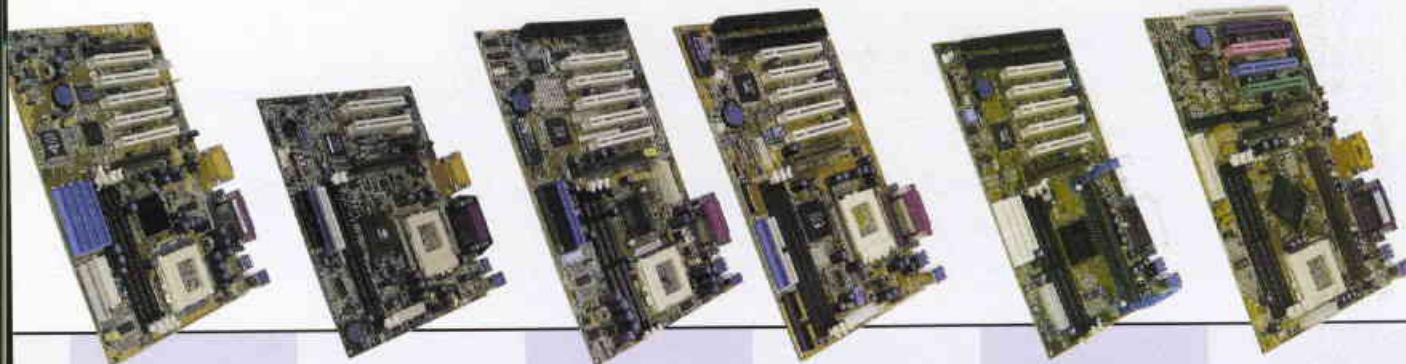


| Marka Model     | Abit BX133-RAID    | Abit SE6           | Asus CUSL2      | Gigabyte 60XM7E | Intel D815 EEA |
|-----------------|--------------------|--------------------|-----------------|-----------------|----------------|
| İşlemci Tipi    | Soket              | Soket              | Soket           | Soket           | Soket          |
| AGP Desteği     | 2X                 | 4X                 | 4X              | 4X              | 4X             |
| PCI Sayısı      | 5                  | 6                  | 6               | 6               | 5              |
| ISA Sayısı      | 1                  | yok                | yok             | yok             | yok            |
| AMR             | yok                | yok                | yok             | yok             | yok            |
| CNR             | yok                | 1                  | 2               | 1               | 1              |
| RAM Yuvası      | 3                  | 3                  | 3               | 4               | 3              |
| Max RAM         | 768MB              | 512MB              | 512MB           | 512MB           | 512MB          |
| North Bridge    | Intel 443BX        | Intel 815          | Intel 815       | Intel 815       | Intel 815      |
| South Bridge    | Intel 371EB        | Intel 801BA        | Intel 801BA     | Intel 801BA     | Intel 801BA    |
| Grafik Çipi     | yok                | Entegre i815       | Entegre i815    | Entegre i815    | Entegre i815   |
| Ses Chipi       | yok                | Entegre 801BA      | yok             | Entegre 801BA   | creative       |
| ATA-66 Desteği  | var                | var                | var             | var             | var            |
| ATA-100 Desteği | var                | var                | var             | var             | var            |
| IDE Yuvası      | 4                  | 2                  | 2               | 2               | 2              |
| USB             | 2                  | 2+2                | 2+2             | 2+2             | 2+2            |
| Fan             | 3                  | 3                  | 3               | 3               | 3              |
| Firma           | Datagate, Genpocom | Datagate, Genpocom | Çizgi, Boğaziçi | Empa            | Empa, Datagate |
| Fiyat           | 139\$              | 170\$              | 170\$           | 118\$           | 158\$          |

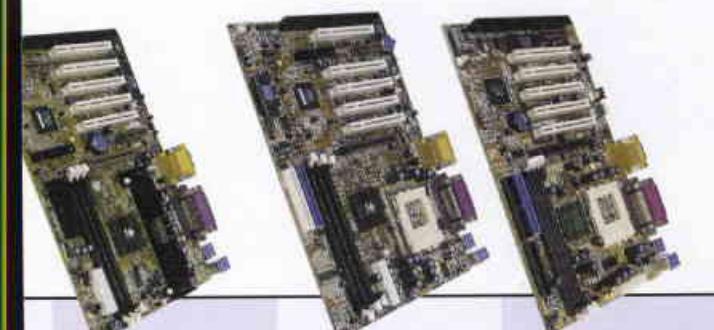


| Marka Model     | QDI Advance 10 | QDI Advance 9  | Shuttle AV14    | Soltek SL-65DV | Soltek SL-65KV |
|-----------------|----------------|----------------|-----------------|----------------|----------------|
| İşlemci Tipi    | Soket          | Soket          | Soket           | Soket          | Soket          |
| AGP Desteği     | 4X             | 2X             | 4X              | 2X             | 4X             |
| PCI Sayısı      | 4              | 5              | 5               | 5              | 5              |
| ISA Sayısı      | 2              | 2              | 2               | 1              | 1              |
| AMR             | 1              | yok            | yok             | 1              | 1              |
| CNR             | yok            | yok            | yok             | yok            | yok            |
| RAM Yuvası      | 3              | 3              | 3               | 3              | 3              |
| Max RAM         | 1.5GB          | 768MB          | 1.5GB           | 768MB          | 768MB          |
| North Bridge    | VIA 694X       | VIA 693A       | VIA 694X        | VIA 693A       | VIA 694X       |
| South Bridge    | VIA 686A       | VIA 596B       | VIA 596B        | VIA 686A       | VIA 686A       |
| Grafik Çipi     | yok            | yok            | yok             | yok            | yok            |
| Ses Chipi       | Entegre 686A   | yok            | yok             | Entegre 686A   | Entegre 686A   |
| ATA-66 Desteği  | var            | var            | var             | var            | var            |
| ATA-100 Desteği | yok            | yok            | yok             | yok            | yok            |
| IDE Yuvası      | 2              | 2              | 2               | 2              | 2              |
| USB             | 2+2            | 2              | 2               | 2+2            | 2+2            |
| Fan             | 2              | 2              | 3               | 2              | 2              |
| Firma           | Atak, Telioğlu | Atak, Telioğlu | Firmaya sorunuz | Ufotek         | Ufotek         |
| Fiyat           | 109\$          | 84\$           | Firmaya sorunuz | 87\$           | 105\$          |

Firmaların Telefon numaraları için lütfen Donanım Pazarı Bölümünüze bakınız.



| Iwill W02-R     | Soyo SY-ISM     | Asus CuV4X      | Gigabyte 6VX7 | Leadtek 7000VX            | Lucky Tech P964A |
|-----------------|-----------------|-----------------|---------------|---------------------------|------------------|
| Soket<br>4X     | Soket<br>4X     | Soket<br>4X     | Soket<br>2X   | Slot<br>2X                | Slot/Soket<br>4X |
| 5               | 2               | 5               | 5             | 5                         | 4                |
| yok             | yok             | 1               | 2             | 2                         | 1                |
| yok             | 1               | 1               | yok           | yok                       | 1                |
| 1               | yok             | yok             | yok           | yok                       | yok              |
| 3               | 3               | 3               | 3             | 3                         | 3                |
| 512MB           | 512MB           | 1.5GB           | 768MB         | 1.5GB                     | 1.5GB            |
| Intel 815       | Intel 815       | VIA 694X        | VIA 693A      | VIA 693A                  | VIA 694X         |
| Intel 801BA     | Intel 801AA     | VIA 686A        | VIA 596       | VIA 596                   | VIA 686A         |
| Entegre i815    | Entegre i815    | yok             | yok           | yok                       | yok              |
| Entegre 801BA   | Yamaha YHF 752  | yok             | yok           | yok                       | Entegre 686A     |
| var             | var             | var             | var           | var                       | var              |
| var             | yok             | yok             | yok           | yok                       | yok              |
| 4               | 2               | 2               | 2             | 2                         | 2                |
| 2+2             | 2+3             | 2+2             | 2             | 2                         | 2                |
| 3               | 2               | 3               | 3             | 3                         | 2                |
| Pasifik         | PcGold, Penta   | Çizgi, Boğaziçi | Empa          | Leadtek Türkiye, Genpacom | 4K               |
| Firmaya sorunuz | Firmaya sorunuz | 132\$           | 77\$          | 88\$                      | Firmaya sorunuz  |



| Soyo SY-6VCA          | Soyo SY-7VCA           | Transcend TS-AV3              |
|-----------------------|------------------------|-------------------------------|
| Soket<br>4X           | Slot<br>4X             | Soket<br>4X                   |
| 5                     | 5                      | 5                             |
| 1                     | 1                      | 1                             |
| 1                     | 1                      | yok                           |
| yok                   | yok                    | 1                             |
| 3                     | 3                      | 3                             |
| 1.5GB                 | 1.5GB                  | 1.5GB                         |
| VIA 694X              | VIA 694X               | VIA 694X                      |
| VIA 686A              | VIA 686A               | VIA 686A                      |
| yok                   | yok                    | yok                           |
| Entegre 686A          | Entegre 686A           | Entegre 686A                  |
| var                   | var                    | var                           |
| yok                   | yok                    | yok                           |
| 2                     | 2                      | 2                             |
| 2+2                   | 2+2                    | 2+2                           |
| 2                     | 2                      | 2                             |
| PcGold, Penta<br>89\$ | PcGold, Penta<br>109\$ | Net Teknik<br>Firmaya sorunuz |

## Hangi Özellik Ne Kadar Önemli

Cipsetinize karar verdiniz. Ama özelliklerden hangisi ne işe yarıyor ve na kadar önemli. İşte size tam liste.

**İşlemci Tipi:** İlk karar vermeniz nokta bu. Bugüne kadar upgrade edilebilirlikleri daha fazla olduğu için slot işlemciler tercih ediliyordu. Ancak bütün işlemciler sokete döndüğünde göre sizin de seçmeniz gereken bu.

**AGP Desteği:** Elbette AGP desteği söz konusu olunca 4X destekleyenlere bakın. Ancak bu ne kadar önemli derseniz çok da kafaya takılmaya değer. BX-133 değerlendirmesinde dediğim gibi bu konuda ki tek kafa konstrüan nokta AGP 8X destekli kartların AGP 2X anakartlarda çalışmaya çalışın olsun.

**PCI Sayısı:** Çok basit tahminen anakartınız kaç PCI kart takacağınızı hesaplayın. Buna iki ekleyin ve işte gerekli PCI slot sayısı. Başka bir deyişle geleceğe yönelik olarak en az iki boş PCI slotu nuz olsun.

**ISA Sayısı:** Eğer elinizde vazgeçmek istemediğiniz bir ISA kart yoksa hiç olmaması en iyisi. Ama emektar bir Awe Gold veya Robotics modemi olup da atmayı kıymayanlar ISA slotlu anakartlara bakabilir.

**AMR:** Ucuzda modem onlamına gelse de Türkiye'de hiç tutulmamış ve multimedya bulunuş mümkün olmayan kartlardır AMR'lar. O açıdan olusunuz size çok faydalı yok.

**CNR:** AMR'a benzesede çok daha yeni ve bizim de çok tanımadığımız bir kart tipi CNR. Şu an işte ne kadar gereklip gerekmeyeceğini bilmek zor. O açıdan bir tane bulunsa iyi olur.

**RAM Yuvası:** Bence 3 tanesi yeteri ama 4 tanesi de göz çikarmaz. Aman iki tane olsasın. İllerde yer darlığı çekebilirsiniz.

**Max RAM:** Kartların tümü 512MB destekliyor ve bence bu yeterli. Tabii server işlevlilik veya oyun bilgisayarları kavramını oldukça abartılmayı düşünmüyorsanız.

**Grafik ve Ses Çipi:** Bu tip bileşenler anakart üzerinde bulunsa bile sizin tatmin etmeyecek ve er yada geç AGP bir ekran kartı ile PCI ses kartını sisteme eklemek istiyeciniz. Ancak bilgisayarını parçaları toplayanlar belki bir iki ay idare etmek amacıyla bu özelliklerini değerlendirebilir.

**ATA/66 ve ATA/100 Desteği:** Oldukça önemli bir özellik bu. Ama sakın yanlış anlamayın. Şu an mevcut hard-disk'leri ATA/100 bir anakartla takdimiz zaman gözle görülebilir hiçbir performans artışı olmuyor. Çünkü mevcut hard-disk'ler ATA/100 için çok yavaşlar. Bunu geleceğe yarın olacak. Eğer hemen bir performans patağıması istiyorsanız RAID destekli anakartlara bakın.

**IDE yuvası, FAN ve USB:** IDE yuvalarında iki tane herkesin işini görür. Elbette 4'tanenide bir zararı yok. Eğer bir CD yazıcı, bir CD-ROM ve üç hard-diskiniz varsa 4 IDE bağlantısına sahip bir anakart hayat kurtarırla olacaktır. FAN sayısı eğer sıkı bir overclock'çu gelişeniz ve kasanın içi fana boğmak gibi bir niyetiniz yoksa anlamsız. USB ise kolayca çoğaltılabilen bir şey zaten.

**Fiyat:** yorum yapmama gerek var mı?

# AMD Duron 600MHz

## Bilgi İçin

İthalat: 4K, Çizgi, Ufotek Telefon: (212) 259 38 00, (212) 273 14 91, (212) 336 61 23 Fiyatı: 99\$

**Athlon ile Pentium'ları hedef alan AMD'nin gözü bu sefer Celeron'un elindeki ucuz işlemci krallığı.**

**Y**eni bir işlemciye merhaba deyin. Bu Duron, Athlon'un küçük kardeşi. Oldukça hesaplı ama bir o kadar da akıllı. Aslına bakarsanız büyük kardeş Athlon'a bile kafa tutacak güçte. Belki kimilerinizin haberi yok ama uzun süredir bekliyoruz Duron'u. Önceki ay Computex 2000 ile ilgili yazımızda bahsetmiştim ondan size. Ancak geçmişte çok daha eskiyle dayanıyor.

Duron'un ismi ilk olarak yeni Athlon serisi Thunderbird ile birlikte duyuldu. O zamanlar Spifire kod ismiyle biliniyordu. Celeron'un Pentium III ile aynı mimaride olmasına rağmen daha hesaplı olması gibi Duron da Athlon'un ucuz versiyonu. Aslına bakarsanız Athlon ile Duron'un ilişkisi Pentium III ile Celeron arasındaki pek de farklı değil. Nasıl Intel Pentium III'ün mimarisinde cache'in yarısını kırıp Celeron'u yarattıysa benzer bir işlemi şimdi de AMD Athlon'a yaparak Duron'u ortaya çıkardı.

Intel şu an çok ciddi teknolojisi ya da üretimle ilgili sorunları karşı karşıya olabilir. Performans, üretim ve fiyatta AMD'nin gerisinde kalmış gözüküyor. Ama yine de unutmamak lazım ki AMD bugüne kadar hep Intel'i takip etti. Intel'in ardından slot'a geçti ve simdi de tekrar soket'e dönüyor. AMD'nin yıldızının sürekli parlamasının sebebi ise aslında Intel'i takip etmesi. Bir şeyi önce Intel yapıyor ve ardından AMD rakibinin hamlesini çok iyi gördüğü için daha iyisini yapıyor. Intel'in aceleciği kendisi için sorun olurken, AMD daha geriden ve sağlam adımlarla geldiği için hata yapmıyor. Intel'in düşüğü RAM-BUS tuzağına düşmemiş olması, daha sağlam bir mimari ile ilerlemesi buradan kaynaklanıyor.

### Cache Yapıları

Az önce söylediğim gibi Celeron ile Pentium III'de olduğu gibi

Duron ile Thunderbird arasındaki temel fark cache yapıları. Cache bir işlemciyi yaptığı işlemleri tekrarlarken daha hızlı çalışmasını sağlar. RAM'den gelip giden verilerle işlemci arasında bir tampon oluşturur ve aynı veri tekrar istendiğinde RAM yerine cache'den okunur.

Sü an piyasada bulunan işlemcileri karşılaştırmak için cache yapılarına bakmak gerekiyor. Eski Athlon'lar ile Thunderbird ve Du-

sini ve daha kolay soğutulabilmesini sağlıyor.

Cache'lerin yapısı bir yana ebatlarına baktığımızda Duron'un toplam cache miktarının Thunderbird'den 192KB daha düşük olduğunu görüyoruz. Bu tabloyu incelerseniz Celeron ile Duron arasında sadece 32KB cache farkı olduğunu göreceksiniz. Ancak AMD ve Intel işlemciler arasındaki yapı farkı yüzünden bu fark asılnda daha da fazla. Çünkü Pentium

yor.

Şimdi bunu daha anlaşılabılır bir dille açıklayalım. Duron'da Celeron'da olduğundan daha fazla cache var. Üstelik Duron cache üzerindeki bilgilere daha çabuk ulaşabiliyor. Ancak Celeron bir bilgiye ulaştıktan sonra işlemci çok daha hızlı ileteliyor. Aynı durum Thunderbird ile Pentium III arasında da yaşanıyor. Ancak Pentium III'de 8'lük algoritma Thunderbird'ün 16'lığının yarısı iken Celeron'un 4'lük algoritması Duron'un 16'lığının 1/4'ü kadar. Bu Duron ile Celeron arasındaki performans farkındaki önemli etkenlerden biri.

### BUS Hızı

Ancak Duron'un Celeron'dan daha hızlı olmasının temel sebebi kullandığı BUS hızı. Duron aynı Athlon'lar gibi 100MHz'lık DDR-BUS kullanıyor. DDR-BUS aynı DDR-RAM'ler gibi veri iletim hızının iki kat olmasını sağlıyor. Ancak Celeron sadece 66MHz'lık BUS hızına sahip. Bu onun çok daha düşük bir performansa sahip olmasına sebep oluyor. Pentium 4'lerle birlikte gelmesi planlanan Celeron II'de bu so-

**Duron'ların üzerinde resimde gördüğünüz plastik yükselticiler bulunuyor.**

III ve Celeron'lar L1 cache'lerini L2 üzerine tekrar yazmak zorundalar. Bu yuzden pratikteki cache miktarları sadece L2'ye eşit. En alta yer alan **Toplam Efektif Cache** miktarunu gösteriyor. Duron ile Celeron arasında ki cache farkı 64KB.

Buna karşın Celeron'larda kullanılan cache işlemci ile 256-bit'lik bir veri yolu ile bağlı. Duron'da ise bu 64k-bit. Yani cache'in bağlı olduğu veriyolu daha yavaş. Diğer yandan Celeron üretilirken cache'de kullanılan 4'lük algoritma'ya karşı Duron'da 16'lık algoritma kullanılmış. Bu Duron'un cache üzerinde aradığı bir veriyi çok daha kolay bulunmasını sağlı-

run giderilecek. Ancak mevcut Celeron'lar tüm sistem hızının çok düşük olması sebebiyle performans olarak çok gerideler.

Üstelik bu durum 3D oyunda daha da belirginleşiyor. Çünkü ekran kartının kullandığı AGP 4X veriyolu BUS'un kendisinden daha hızlı. Bu yüzden ekran kartı AGP 4X'in değil BUS'un hızında RAM'e bağlantı kurabiliyor. Daha da kotüsü BUS'ı sadece ekran kartı değil hard-disk, ses kartı gibi diğer bileşenlerde kullanıyor. Bu yüzden celeron kullanan bir sisteme AGP ekran kartları ile PCI ekran kartları arasında bir performans farkı görmek çok zor.



|                            | AMD Athlon                            |                  | AMD Duron        |                  | Intel Pentium III |                  | Intel Celeron   |                 |
|----------------------------|---------------------------------------|------------------|------------------|------------------|-------------------|------------------|-----------------|-----------------|
| Kad. Hizi                  | K7                                    | Thunderbird      | Sparc            |                  | Kelmei            | Coppermine       | Mendocino       | Coppermine 128  |
| Dosyasız<br>İşlemci Hizası | 500MHz - 700MHz                       | 750MHz - 1000MHz | 600MHz - 700MHz  |                  | 450MHz - 500MHz   | 500MHz - 1000MHz | 300MHz - 533MHz | 533MHz - 600MHz |
| L1 Cache'si                | 128KB                                 |                  |                  |                  |                   | 32KB             |                 |                 |
| L2 Cache'si                | 512KB                                 | 256KB            | 64KB             | 512KB            | 256KB             | 128KB            |                 |                 |
| L2 Cache Hizi              | Gökdeğirmen yanı                      | Gökdeğirmen yanı | Gökdeğirmen yanı | Gökdeğirmen yanı | Gökdeğirmen yanı  | Gökdeğirmen yanı | 64bit           | 256bit          |
| L2 Cache Veri Yolu         | 64bit                                 |                  |                  | 64bit            | 256bit            |                  |                 |                 |
| Sistem BUS Hizi            | 100MHz DDR<br>(Etkili olarak 200 MHz) |                  |                  |                  | 100 - 133MHz      |                  | 66MHz           |                 |
| Üretim Teknolojisi         | 0.25 mikron                           | 0.18 mikron      | 0.18 mikron      |                  | 0.25 mikron       | 0.18 mikron      | 0.25 mikron     | 0.18 mikron     |

### Overclock

Cache ve BUS hızındaki bu fark yüzünden Duron, Celeron'dan çok daha hızlı. Ancak Celeron bugüne dek performansından çok fiyatı ve overclock yeteneği ile gündeme gelmemiştir. Fiyatı yazının sonuna bırakıp overclock yeteneğine bir bakalım. Duron, Athlon'larda olduğu gibi saat çarpanı kitili olarak geliyor. Bu yüzden çarpan üzerinden overclock etme şansınız yok. Tek yapabileceğiniz BUS hızını artırarak overclock etmek, FSB ile overclock işlemi çarpan ile yapılan kadar sağılıklı değil. Çünkü sistemdeki tüm parçaların hızını artırmış oluyorsunuz ve işlemci dışındaki parçalarında sorun çıkarma şansı doğuyor. Üstelik piyasadaki kimi anakartlar standart hızlar olan 66MHz, 100MHz ve 133MHz'lik BUS hızları dışında çok az ara hiza izin veriyor. Duron'u 133MHz hızında çalışmasını bekleyemeyiz. Bu durumda pek overclock şansı gözüküyor. Ama piyasaya çıkacak olan pek çok anakartta farklı BUS hızları da desteklenecek ve FSB BUS üzerinden overclock yapabileceğiz.

Daha iyisi piyasadaki üç anakart, çarpan hızını değiştirmenize de izin veriyor. Bunlar QDI Kinetix7Z, Asus A7V ve Abit KT7. Benim test sırasında kullandığım KT7 155MHz'e kadar 1MHz'lik artıslarıyla BUS hızını ayarlama, çarpan hızını değiştirmeye ve hatta BUS hızından bağımsız olarak işlemcinin çalıştığı hızı değiştirmeye gibi olabi-

lecek en geniş overclock yeteneklerini sunabiliyordu. Üstelik anakartta kullanılan KT133 chipseti üzerinde bir de fan vardı. Bu yüzden 600MHz'lik Duron'u 720MHz'e kadar çıkarmayı başardım. Ancak performansı zaten yüksek olan bir işlemciyi bu denli sınırlarda çalıştırıkmakta tamamıyla stabil olan 650MHz'de çalıştmak en mantıklı. Yani Duron aldığından ekstra yüzde 10'luk overclock performansına sahipsiniz. Elbette Celeron'un kimi modeleri bundan çok daha fazla overclock yeteneğine sahip. Ama Duron'un performansı zaten çok yüksek ve overclock yeteneği hiç olmasa bile kendinden çok daha yüksek hızlarda çalışan Celeron'ları bile rahatça geçebiliyor.

### Performans

Sureksi olarak Duron'un performansının iyi olduğunu bahsediyorum. O zaman performansı tam olarak değerlendirelim. AMD'den bana gelen Duron örneği 600MHz hızı sahipti. Ancak mevcut test platformumuz 500MHz'lik Athlon ve Pentium III işlemcilere sahip olduğundan yerine karşılaştırma yapmaya elvermiyordu. Bu yüzden burada kendi yaptığım benchmarkların sonuçlarını değil CHIP dergisinin sonuçlarını vereceğim.

Testte yer alan işlemciler 600MHz ve 650MHz hızlarındaki klasik Athlon'lar, 600MHz ve 750MHz hızlarındaki Pentium III'ler, Celeron 600MHz ve Duron

650MHz. Eksik olan tek işlemci, AMD'nin yeni Athlon'u Thunderbird. Ancak size şu kadarını söyleyeyim Thunderbird ile Duron arasındaki performans farkı çok yüksek değil.

Şimdi benchmark skorlarının bir göz atıp bize ne anlatıklarına bakalım. Öncelikle her üç testin de yaklaşık olarak benzer skorlar verdiğiğini görüyoruz. Yani genel sistem performansı ile 3D performansları birbirine yakın. Bu hem Intel'in hem de AMD'nin oyunlarında onem kazanan MMX ve 3DNOW! gibi komut setlerinin birbirine yakın güçte olduğunu gösteriyor.

Eğer klasik Athlon'ların performansı ile Duron'u karşılaştırırsanız aynı hızdaki Athlon ile Duron'un birbirine çok yakın skorlar verdiğini göreceksiniz. Duron kendinden sadece 50MHz düşük olan Pentium III'ü ise bariz bir farkla geçiyor. Duron ile Celeron'un arasındaki performans farkı ise oldukça açık. Duron'un Celeron'u her teste aşağı ettiğini kolayca görebilirsiniz. Bunun sebebi daha önce de söylediğim gibi Cache ve BUS hızı farkı. Testin birincisi olan ve Duron'dan 100MHz daha hızlı olan Pentium III 750MHz bile Duron'a karşı çok büyük bir üstünlük sağlayamıyor. Duron'un hızı aynı hızdaki Athlon'dan çok az düşük ve aynı hızdaki Pentium III ile hemen hemen aynı gözüküyor. Celeron ise testte tüm rakiplerini çok geriden takip ediyor.

### Fiyat

Benchmark tablosunun altına karşılaştırma yapabilmek için özellikle fiyatları da yerleştirdim. Sunlara bir göz atın. Duron 650MHz kendinden çok daha yavaş olan Celeron 600MHz'den yüzde 40 daha ucuz. Yine belirgin olarak daha hızlı olduğu Pentium III 600MHz'den yüzde 60 daha ucuz, yani Pentium III 600MHz nerdeye Duron'un 2.5 katı daha pahalı. Fiyat/Performans oranlarına bir göz atın. Duron bu konuda AMD'nin diğer işlemcileri dahil piyasadaki tüm diğer işlemcileri silip atıyor.

### LEVEL'in Yorumu

Ekonomin bir bilgisayar düşünmeniz için bence en mantıklı seçenek tartsımsız olarak Duron. Eğer bir parça daha paraya kıyma daha iyi bir sistem almayı



düşünüyorsanız diğer işlemcileri düşünebilirsiniz. Ancak aradaki performans farkı yüzde 3-4 arasında değişirken kim 100-200 dolar fazladan vermemi ister ki? Ancak para dert değilse ve en hızını ariyorsanız Duron size uymayabilir.

Duron işlemci piyasasını kesinlikle alt üst edecek. Hatta tüm bilgisayar piyasasını. Çünkü Duron bize ucuz bir ürünün mutlaka kalitesiz, eksik veya düşük performanslı olması gerekmektedir.

| Benchmark               | AMD Athlon<br>600 MHz | AMD Athlon<br>650 MHz | AMD Duron<br>650 MHz | Intel Pentium III<br>600MHz | Intel Pentium III<br>750MHz | Celeron 600 |
|-------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------|-----------------------------|-----------------------------|-------------|
| Quake 3 (1024x768)      | 70.9                  | 73.2                  | 72.4                 | 69.9                        | 74.5                        | 62.8        |
| 3D Mark 2000 (1024x768) | 4602                  | 4742                  | 4662                 | 4424                        | 4853                        | 4086        |
| CHIP MARK 1.0           | 282.6                 | 296.2                 | 282.4                | 264.8                       | 296.5                       | 236.2       |
| BUS hızı                | 100MHz<br>(DDR)       | 100MHz<br>(DDR)       | 100MHz<br>(DDR)      | 100MHz                      | 100MHz                      | 66MHz       |
| Fiyat                   | 163\$                 | 185\$                 | 99\$                 | 243                         | 346                         | 156         |
| Fiyat/Performans        | 61                    | 56                    | 102                  | 40                          | 30                          | 56          |

Not: Athlon 600 MHz ve 650 MHz işlemcileri artık piyasada bulunmamaktadır.

Not: Fiyat/Performans değeri tüm işlemcilerin her üç testte aldıkları skorun her test için hesaplanan ortalama skora oranının ortalaması ile işlemcinin fiyatının oranıdır.

# Genius Max Fighter F-33D

**Bilgi İçin** İthalat: Boğaziçi, Multimedya Telefon: (212) 217 29 29, (212) 216 45 68 Fiyatı: 115\$

**M**ax-fighter F-33D Genius'un yeni model Force Feedback (bundan sonra kısaca FF) joystick'i. F-33D'de ilk dikkat çeken kontrol kolunun üzerine yerleştiği tabanın çok büyük olması. Sanırım Genius ürünü tasarlarken Force Feedback mekanizmasını yerleştirmekte oldukça zorlanmış. Bu durum joystick'in yerleştiği yüzeyden kolaya kaymasını engellemesine rağmen dar mekanlarda ciddi kullanım sorunları yaratıyor.

Sahip olduğu 10 düğme, 8-yönlü hat switch, throttle ve rudder ile F-33D bir joystick'de bulunması gereken tüm özelliklere sahip. Ancak bunlardan rudder ile throttle hiç de alışılmadık bir yolla yerleştirilmiş. Hat switch'in hemen yanındaki kırmızı renkli küçük düğme throttle. İleri geri hareket ettirerek hızı ayarlayabiliyorsunuz. Ancak bu yöntem bıraklığınız yerde kalan ve böylece ek-

randaki hız veya throttle göstergesine bakmanız gereklidir. Daha yüksek fiyatlara satılan pek çok modelde kolayca fark atabilecek düzeyde.

Rudder'da durum daha kötü. Çünkü rudder işlevi fazladan kolonan bir tekerlek ile sağlanmış. Kontrol kolunun hemen sağ altında duran bu sıra dışı rudder sizinle farklı yönlere baktığı için hiç de kullanışlı değil.

F-33D'de ki en önemli artı Force Feedback yeteneğinin oldukça iyi olması. Immersion'ın I-Force 2.0 teknolojisi ve donanımı ile hazırlanan FF alt yapısı piyasadaki en iyi FF joystick'lerden olan Logitech Wingman Force'da kullanılanın yeni versiyonu.

F-33D, FF konusunda çok daha yüksek fiyatlara satılan pek çok modele kolayca fark atabilecek düzeyde.

Ergonomi olarak da F-33D açıkçası pek yüksek bir not alamadı. Kontrol kolu pek rahat değil ve Force Feedback yüzünden sürekli titreştiği için kısa sürede elinizi ağrıtıyor. Sol taraftaki çıkıştı yapan bölüm üzerindeki 6 tuşun bulunduğu alan da kavrayamayacağınız kadar düz. Bu yüzden eliniz bu tuşlar üzerinde sa-

bit kalmıyor ve sık sık yanlış tuşa basabiliyorsunuz. Ayrıca motorun elgücüne direnci çok zayıf.

## LEVEL'in Yorumu

F-33D'nin çok iyi bir Force Feedback yeteneği olmasına karşın kilit bazı noktalarda eksiklikleri var. Bence keskinlik ve ergonomi arayanlardan çok, sıkı bir titreşim arayanlar ilgilensin.

### Teknik Özellikler

Immersion I-Force 2.0 FF Teknolojisi  
10 Tuş, 1 hat switch, 1 rudder,  
1 throttle  
VSB ve Seri Port bağlantı

### Ürün Özellikleri

|                |                   |      |
|----------------|-------------------|------|
| LEVEL KARİNESİ | Teknoloji:        | 8    |
|                | Performans:       | 6    |
|                | Üretim Kalitesi:  | 5    |
|                | Fiyat/Performans: | 8    |
|                | Ergonomi:         | 4    |
|                | GENEL             | 6/10 |

# Acer P911

**Bilgi İçin** İthalat: İhlasAcer Telefon: (216) 317 96 50 Fiyatı: 599\$

**A**cer her işte parmağı olan bir firma. Genelde bilgisayar sistemleri ile tanınanlar bile her tur çevre birimi üretiyorlar. Hatta Apacer adı altında RAM ve ALI adı altında anakart çipseti üretimi yapıyorlar. Ancak Türkiye piyasasında bilgisayar sistemleri dışındaki ürünler yeni yeni adını duyuyor. Acer'in güçlü olduğu dallardan biri de monitör piyasası. 19"lik P911 modeli ile bu seride ilk defa göz atıyoruz.

Görülebilir alanı 18" olan P911 tam düz ekrana sahip. Ekranın tam düz olması üzerindeki deformasyonları engellerken, yansımaların daha az olmasını sağlıyor (Ancak tam düz ekranlar şu malzemelerde reklamındaki gibi "her açıldan" mükemmel görüntü falan sağlanıyor. Ekranın tipi ne olursa olsun en iyi görüntü karşılanması alınır). 0.25 mm. nokta çözünürlüğe sahip olan monitörün görüntüüsü gayet iyi.

P911'in üzerindeki anti-glare tabakası hiç fena değil, belki çok az daha ince olabilir, ancak şu anki halinde de renkler oldukça parlaklı. Monitör üzerinde bütün monitörlerde gordüğümüz standart D-Sub girişinin yanı sıra BNC giriş de var. Daha iyi görüntü kalitesi verdiği için genelde profesyonellerce kullanılan bu giriş maliyet yaratlığı için ucuz monitörlerde rastlanmaz. Ancak P911'de bulunması ürünün profesyonel kitleyi de hedeflediğini gösteriyor. Ancak ucuz olan fiyatı ile ust düzey ev kullanıcılarına daha cazip gelebilecek bir ürün.

Ozetersek, P911 piyasada sık rastlanan ucuz olmasına rağmen teknik özellikleri kaliteli 17" monitörlerin bile gerisinde kalan zavallı 19"lerden değil. Tüm teknik özellikleri iyi olan bir monitör. Ama ergonomik özellikleri için aynı şeyi söylemek pek mümkün değil. Bunda iki etken söz konusu. Birincisi kimi 21" monitörlerden bile

büyük olan kasası. Ergonomisindeki ikinci açık ise, bütün ayarlarını tek bir düğme ile yapılıyorsa. Kasanın içine gömülü basılabilir bir tekerlek bu açıkçası hiç kullanılmış değil. Nedense pek çok üretici, ayarları tek bir tekerlek ile yaparak kolaylaştırdığını düşünüyor. Ancak bugüne kadar gördüğüm hiçbir örnek dörtlü yön tuşundan daha iyi değil. Özellikle dönen içe gömülü büyük bir tuşun aynı zamanda basılabilir olması oldukça zor.

P911'deki hoş bir özellik, ayarları kendisinin otomatik yapılabilmesi. "i key" ismindeki tuşa bastığınızda, monitörün özellikle geometri ayarları kendiliğinden yapılıyor. Bu yavaş yavaş tüm yeni modellere yayılmaya başlayan bir özellik ve bence çok hoş. Elbette mükemmel bir ayar olmuyor ve sizin deince ayar için bir el atmamanız gerekiyor...



## LEVEL'in Yorumu

19" monitörlerin fiyatı her geçen ay daha çok düşüyor ve daha alınıyor oluyorlar. P911'de bu güzel bir örnek. 599 dolara 19" tam düz kare bir monitör alıbmak oldukça hoş. Ancak bir 200 dolar daha verip 800 dolar seviyesine çıkabilirsiz sizi orada daha iyi monitörler bekliyor.

### Teknik Özellikler

18" şeritlilikli alan  
Tam düz ekran  
0.25mm nokta çözünürlük  
Büyük ekranlar

### Ürün Özellikleri

|                |                   |      |
|----------------|-------------------|------|
| LEVEL KARİNESİ | Teknoloji:        | 8    |
|                | Performans:       | 7    |
|                | Üretim Kalitesi:  | 7    |
|                | Fiyat/Performans: | 9    |
|                | Ergonomi:         | 5    |
|                | GENEL             | 7/10 |

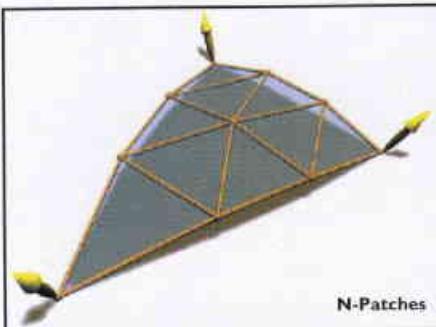
# DirectX 8 Geliyor!!!

**Microsoft'un yeni DirectX'i diğerlerinin aksine oyun dünyasının çehresini değiştirecek gibi gözüüyor. Grafiklerdeki gelişme sayesinde film kalitesinde oyunlar çok da uzak değil.**

**M**icrosoft DirectX 8'in detaylarını nihayet açıkladı. DirectX 8 daha önceki versiyonlarının tersine devrim yaratabilecek değişiklikler içermeyecek. Elbette bu değişikliklerin çoğu grafik cephesinde. Çünkü şu sıralar 3D teknolojisindeki gelişmeler diğer tüm alanlardakinden kat kat üzerinde seyrediyor. Bunun dışında DirectX'in bileşenlerinin isimlerinde değişiklikler var. Mesela Direct3D ile DirectDraw birleşip DirectX Graphics olmuş, DirectMedia'nın ismi DirectShow'a dönümüş gibi. Sırayla değişikliklerin tümüne bir göz atalım.

## DirectX Audio

DirectX Audio ismindeki yeni bileşen DirectSound ile DirectX Music'ın birleşmesinden oluşuyor. Ses konusunda DirectX'de önemli iki gelişme var. Bunlardan biri Midi'ler için hazırlanan ses efektlerinin WAW ve türevi ses formatlarına eklenebilecek olması. Mesela oyunlarda, gelen ses mesajının çizirtilere karşılasmak bozulması gibi sahnelerle ara sıra karşılaşırız. Bu önceden hazırlanmış bir WAW dosyasıdır. Artık bu efekt tamamen DirectX'in normal bir konuşma kaydı üzerinde oynaması şeklinde yapılabilecek. Böylece her seferinde mesajın farklı bir bölümde kesilmesini ve oyunun farklı açılmlara sahip olmasını sağlayabilirler. Ancak bu gibi efektlere gerçek zamanlı yapılmasının işlemciye ne



kadar yük bindireceği ve her ses kartı ile çalışıp çalışmayaceği önemli bir konu.

İkinci gelişme ise Audio Scripting. Bu yöntem ile oyun içindeki gelişmelere göre ses ve müziğin değişimini, hızlanıp yavaşlamasını görebileceğiz. Bunu daha önce birkaç oyunda görmüşük gibi ama DirectX desteği ile hem daha iyi olacak hem de daha sık karşımıza çıkacak.

## Direct Input

Oyun kontrol cihazlarını denetleyen Direct Input'da çok büyük bir gelişme yok. Tek temel değişim artık bu bileşenin kendine has bir arayüze sahip olması. Direct Input Mapper isimli bu arayüz oyun cihazlarını daha fazla özelleştirmenize ve standart şablonları oluşturabilmenize yardımcı.

## Direct Play

Multiplayer oyunları denetleyen DirectPlay bileşeni baştan yapılmış. Böylece devasa multiplayer oyunlar çok daha iyi destekleniyor ve multiplayer oyun performansı artıyor. Ayrıca eklenen DirectPlay Voice ismindeki bileşen, oyun içinde sesli iletişim sağlayabilmenize yanyor. Bu önemli bir gelişme. Çünkü Team Fortress 2 çıkışında büyük ihtimalle yüzlerce kilometre otedeki takım arkadaşlarınızla konuşabilmek çok işe yarıyacak.

## DirectX Application Manager

Yeni eklenen bir bileşen



N-Patches ile karakterler çok daha gerçekçi görünecek.



DirectX Application Manager. Bu bileşen oyunların kurulumlarını üzerinde kontrolünüz olmasını sağlayacak. Oldukça hoş bir yeterliği, oyunlar için harddiskinizde belli bir alan ayıramamız olacak.

DirectX Application Manager oyunları otomatik olarak bu alana yerleştirerek ve yeni bir oyun yüklemek istediğinizde yer kalmamışsa en az kullanılan oyunları daha küçük kurulum boyutlarına indirecek.

## DirectX Graphics

DirectX 8'de ki en önemli gelişmenin DirectX Graphic'de olduğunu söylemiştim. Bu gelişmenin en önemli parçası da Shader'lar. DirectX içinde Pixel ve Vertex Shader'ları olarak ikiye ayrılan Shader'lar oyun içinde gördüğünüz grafikleri oluşturan veri işlemlerinin nasıl bir yol izleyeceğini belirliyor. Yani Shader'ların işleyiş mantığını anlatmanın pratikte size bir yararı yok. O yüzden sadece gelişmelerin ekranı yansıyacak olan boyutuna dejeneceğim.

Gelişmelerden ilki Matrix Skinning ismindeki yeni bir metod. Bu metod sayesinde deri, kumaş gibi elastik yüzeyler çok daha gerçekçi yapılabilecek. Karakterler poligon kütlelerinden çıkış, deriye ve üzerlerinde hareket eden kumaşlara sahip daha gerçek bir görünümü bürünebilecekler. Çok gerçek yüz hareketleri oluşturulabilecek. Elbette ekran kartlarının performansının yettiği düzeyde.

Diğer bir gelişim ise N-Patches adını taşıyor ve nesnelerin daha detaylı yaratılmasını sağlıyor. Bu metod sayesinde kullanılan poligon sayısını artırmadan karakter, nesne ve mekanlar daha iyi görünecek.

Başka bir yenilik olan Volumetric Textures sayesinde daha az detay gerektiren yerler ile daha fazla gerektirenler farklı çözünürlüklerde dokulara sahip olabile-

cek. Mesela çok fazla detayı olmayan bir duvar için küçük dokular kullanıp performanstan kazanım sağlanırken karmaşık bir kontrol paneli için çok daha büyük bir doku kullanılarak gerçekçilik sağlanacak.

## Diğer Grafik Gelişmeler

Bunun dışında iskelet animasyonları parçalara ayrılarak daha gerçekçi ve kompleks olabilecek. Mesela Fifa 2000'de daha kıvrak ve estetik çalışmalar atabileceğiz.

Geometriler dış etkenlerden etkilenerek şekil değiştirebilecek. Mesela bir göletin üzerinden uçan bir helikopter suda dalgalanmalar oluşturabilecek.

Nesneler üzerinde oluşan yansımalar o maddenin yaptığı maddeye göre değişecektir. Yani her yer ayna gibi parlaklımayacak. Bir metal ile camın yansımısi farklı olacak.

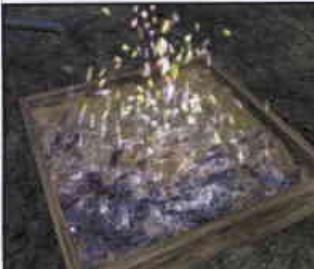
Ayrıca 3dfx'in kullandığı ve geçen ay detaylı olarak anlatılmış T-Buffer özellikleri DirectX tarafından yapılabilecek.

Bir başka yeni metod ile de, hareket eden veya değişen nesnelerin çizimi hızlanacak. Böylece 3D strateji oyunlarında 30 birim bir araya gelince oyun fotoğrafman hızında ilerlemeyecek.

Ekleme parçacık sistemi ile de patlama, dağıılma, yağmur ve kar gibi efektlere çok daha gerçek olacak.

Kısaltası DirectX 8'in getirdiği yenilikler sayesinde yavaş yavaş animation filmleri gibi görünen oyun içi grafiklerden bahsedebileceğiz. DirectX 8'in ne zaman çıkacağı, en önemli bu özelliklerin oyunlar tarafından ne zaman kullanılmaya başlanacağı ise şimdilik belli değil. ■

## Gelişmiş parçacık sistemi



## **NVIDIA Detonator 3 Sürücülerini Yayınladı**

İlk ikisi pek coğumuzu ilaç gibi gelen Detonator sürücülerini bakalım üçüncüsü ile de aynı etkiliyi varatabilecek mi?

**B**ir süredir el altından dağılan Detonator 3 sürücülerü, nihayet NVIDIA tarafından resmen piyasaya sunuldu. Üstelik Detonator 3, TNT'den bu yana üretilen tüm NVIDIA kartları için önerilen tek sürücü. Bu yüzden NVIDIA, sitesindeki diğer tüm sürücülerini kaldırdı ve geriye sadece Detonator 3'ün 6.18 versiyonu kaldı. Bu arada aklı karışanlar için söyleyelim Detonator 3 ile 6.xx sürücülerini aynı sey

Birlesik Sürücü Mimarisi

Detonator 3 sürücülerini daha öncekiler gibi NVIDIA'nın Birleşik Sürücü Mimarisi (Unified Driver Architecture) ile geliştirilmiştir. Bu

cophesinde HAL olarak adlandırılan bu tamponlar sayesinde sürücünün sürümü ile kartın modeli ne olursa olsun uyuzmazlık söz konusu olmuyor. Çünkü API ve HAL arasındaki uyumu sağlıyor. Böylece kartlar kendisinden önce piyasaya çıkmış sürücülerle bile uyumlu oluyor. Böylece S3 Sava-ge 2000'de olduğu gibi donanımsal olarak bitmiş olmasına rağmen sürücülerini henüz hazır olmayan kartlar piyasaya çıkmayı

Peki bakalım NVIDIA bu yeni sürücüler ile neler yapmış? Yayınladığı basın bulterinde NVIDIA Detonator 3'ün yüzde 50'ye varan performans artışı getirdiğini söylüyor. Ayrıca yeni sürücüler In-

tel'in i815 ve Pentium 4, AMD'nin Duron ve Thunderbird'de daha fazla uyumlu olacak şekilde optimize edilmiş DVD ve HDTV oynatma yeteneği gelişmiş ve TwinView özelliği tam olarak hayatı geçirilmiş. Bunun dışında Digital Vibrant-

ce Control ve Anti-Aliasing araçları geliştirilmiştir.

mimarı tüm kartların aynı sürücü ile çalışmasını sağlıyor. Çalışma mantığı çok basit: Hem sürücü hem de kart cephesinde tampon işlevi gören birer parça var. Sürücü cephesinde API, donanım

#### Gelişmiş FSAA ayarı



yüzde 50'yi bulan artılı olabilir. Ama bu uyanık satıcıların indirimine benziyor. Vitrin de kocaman "Yüzde 50'yi bulan indirim" yazar ama içerisindeki hiçbir türünde yüzde 10'dan fazla indirim taşıyan bir etiket yoktur. Buradaki durum da aynı. Performans artışı yüzde 3 ile yüzde 10 arasında değişiyor. Performans artışı yeri ni kartlarda daha bellirgin. Ancak

TNT2'lerde kimi zaman performans artışı yok denenecek kadar düşük, kimi zamansa performans aksine düşüyor. Bu yüzden Detonator 3'u GeForce sahipleri dışında kilerin kullanmaması daha iyi olur.

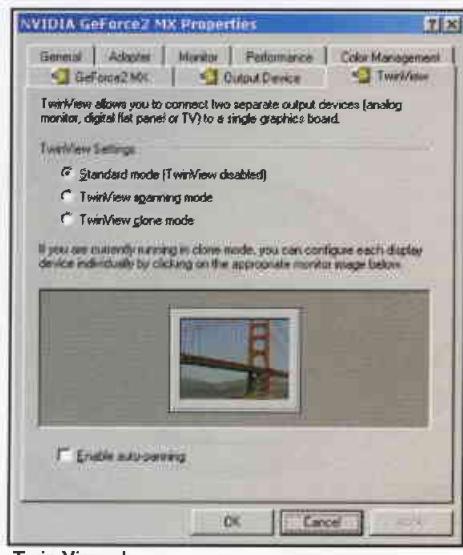
İlk Detonator sürücülerinin tutulmasındaki en büyük sebep performans artışından çok uyumluluk sorunlarının giderilmesiydi. Pek çok oyunda karşılaşılan sorunlar giderilmişti. NVIDIA yeni sürücülerin giderildiğinden bahsettiğimde bir iki oyunda yerin sorunlara faydalıydı. Ama çalıştırılamadığını yeni sürücülerle de ayrı devam ederse pek

### Zayıf Yeni Özellikler

HDTV henüz uygulamada olmadığı için test etme şansımız yok ancak DVD desteğinde ben gözle görülebilir bir gelişme gördüm. Belki bir iki küçük değişim olmuştur veya bazı sorunlar giderilmiştir ama NVIDIA'nın bu konuda hala ATI ve 3dfx'in gerisinden geldiği açık.

Twin View yeteneklerini mümkün kılma dışında kayda değer bir yeri yetenek getirmiyor. Ancak GeForce sahiplerine performans olarak hiç de azımsanmayacak bir kazanç sağlıyor. Bunu bedavaya yaptığınız küçük bir upgrade olarak düşünebilirsiniz. Bu yeni sürücülerle NVIDIA bu konuda diğerlerinden daha yetenekli olduğunu gösteriyor. Ancak Detonator 3'ün daha önceki iki Detonator sürücülerleri kadar fark yaratmayacağı açık. TNT2 kullanıcıları için 3.90'i kullanmak hala daha iyi bir tercih olacaktır. GeForce sahipleri ise [www.nvidia.com/Products/Drivers.nsf](http://www.nvidia.com/Products/Drivers.nsf) adresine gidip

Sürücü arayüzünde yapılan değişiklikler çok da çarpıcı değil.



#### **Twin View ekranı**

---

Sadece FSAA seçenekinde ayar yaparken hangi FSAA modunu seçtiğinizi artık görebiliyorsunuz. Bu GeForce'daki FSAA'yı Voodoo ile karşılaştırmayı da kolaylaştırıyor. Ancak genel performans artışı dışında FSAA modunda özel bir performans artışı veya görüntü kalitesinde değişme yok. Sonuçta GeForce'da uygulanan FSAA mantığı sahneleri daha yüksek bir çözünürlükte hazırlayıp, monitöre yollamadan önce çözünürlüğünü küçütmek mantığına dayandığından bu qayet doğal.

## **Yüklemeye Değer mi?**

Sonuç olarak yeni sürücüler 5.xx'lerde eksik olan DVC ve Twin View yeteneklerini mümkün kılma dışında kayda değer bir yeri yetenek getirmiyor. Ancak GeForce sahiplerine performans olarak hiç de azımsanmayacak bir kazanç sağlıyor. Bunu bedavaya yaptığınız küçük bir upgrade olarak düşünebilirsiniz. Bu yeni sürücülerle NVIDIA bu konuda diğerlerinden daha yetenekli olduğunu gösteriyor. Ancak Detonator 3'ün daha önceki iki Detonator sürücülerleri kadar fark yaratmayacağı açık. TNT2 kullanıcıları için 3.90'i kullanmak hala daha iyi bir tercih olacaktır. GeForce sahipleri ise [www.nvidia.com/Products/Drivers.nsf](http://www.nvidia.com/Products/Drivers.nsf) adresine gidip vakit kaybetmeden download'a baslasınlar. ■

# DONANIM PAZARI

Rüzgar gibi geçen bir ayın ardından Donanım Pazarımız tamamıyla değişik bir cehreye büründü. Geçen ay Intel İşlemciler tüm AMD'leri listeden silmişti. Ancak bu ay Duron ve 1GHz'lik Athlon'un çıkış ve AMD'nin fiyatları düşürmeyle işler tam tersine döndü. Bu ay üç sistemimizde de AMD işlemciler var. Bu doğal olarak kullanılan anakart ve RAM'lerin de değişmesine sebep oldu. Ayrıca ay içinde süratle düşen harddisk fiyatları yüzünden üç sistemimizde de harddisk'leri upgrade ettik. Bu arada sizi sevindirecek bir gelişme, ideal sistemimizin fiyatının bu ay 147 dolar civarında düşmesi oldu. Ideal sistem Şubat ayında bu yana sürekli upgrade etmemize rağmen tam 409 dolar ucuza打了。 Bunu GeForce MX, Duron ve Quantum Fireball gibi hem yüksek performanslı hem de hesaplı ürünlere borçluyuz.

## Sistem Ekonomik | Ideal | Süper

### Ana Bileşenler

|                            |   |   |  |
|----------------------------|---|---|--|
| <b>İşlemci</b>             | <b>AMD Duron 600MHz 4K/Arena/Cızgı/Ufotek: 81\$</b>         | <b>AMD Duron 700MHz 4K/Arena/Cızgı/Ufotek: 125\$</b>                    | <b>AMD Thunderbird 1GHz 4K/Arena/Cızgı/Ufotek: 599\$</b>                   |
| <b>Anakart</b>             | <b>ASUS A7V<br/>Boğaziçi/ Cızgı Elektronik Fiyat: 158\$</b> | <b>ASUS A7V<br/>Boğaziçi/ Cızgı Elektronik Fiyat: 158\$</b>             | <b>ASUS A7V<br/>Boğaziçi/ Cızgı Elektronik Fiyat: 158\$</b>                |
| <b>Bellek</b>              | <b>64MB PC-100 SDRAM<br/>Fiyat: 70\$</b>                    | <b>128MB PC-100 SDRAM<br/>Fiyat: 128\$</b>                              | <b>256MB PC-100 SDRAM<br/>Fiyat: 330\$</b>                                 |
| <b>Hard-disk</b>           | <b>15GB Quantum Fireball LM<br/>Empa/Karma Fiyat: 88\$</b>  | <b>30GB Quantum Fireball LM<br/>Empa/Karma Fiyat: 178\$</b>             | <b>30GB Quantum Fireball LM<br/>Empa/Karma Fiyat: 178\$</b>                |
| <b>Ekrان Kartı</b>         | <b>Winfast GeForce 256<br/>Leadtek/Genpacom: 145\$</b>      | <b>Winfast GeForce2 MX<br/>Leadtek/Genpacom: 175\$</b>                  | <b>ELSA Gladiac<br/>TET Fiyat: 325\$</b>                                   |
| <b>Monitör</b>             | <b>15" Hyundai S570<br/>Empa/Multimedya Fiyat: 130\$</b>    | <b>17" Nec FE700<br/>Genpacom Fiyat: 290\$</b>                          | <b>19" Nec FP950<br/>Genpacom Fiyat: 759\$</b>                             |
| <b>CD ve DVD-ROM</b>       | <b>Sony 48X<br/>Empa/Karma/Pampa Fiyat: 40\$</b>            | <b>Pioneer 16X DVD Tray<br/>Multimedya Fiyat: 128\$</b>                 | <b>Pioneer 16X DVD Slot-In<br/>Multimedya Fiyat: 140\$</b>                 |
| <b>Ses kartı</b>           | <b>Aztech PCI 288-Q3DII<br/>Albit Fiyat: 30\$</b>           | <b>Creative SB Live Player<br/>Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 75\$</b> | <b>Creative SB Live Platinum<br/>Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 185\$</b> |
| <b>Modem</b>               | <b>Apache V90 Int.<br/>Multimedya Fiyat: 40\$</b>           | <b>Diamond Supra 56e<br/>Karma/Multimedya Fiyat: 63\$</b>               | <b>Diamond Supra Memory<br/>Karma/Multimedya Fiyat: 101\$</b>              |
| <b>Kasa</b>                | <b>Genius Venus<br/>Boğaziçi/Multimedya Fiyat: 75\$</b>     | <b>Elan Vital T-5<br/>Cızgı Elektronik Fiyat: 66\$</b>                  | <b>Elan Vital T-10<br/>Cızgı Elektronik Fiyat: 95\$</b>                    |
| <b>Klavye ve Mouse</b>     | <b>Genius Venus'e dahil</b>                                 | <b>Microsoft Value Pack<br/>Microsoft Fiyat: 30\$</b>                   | <b>Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard<br/>Microsoft Fiyat: 80\$</b>    |
| <b>Hoparlör</b>            | <b>Genius Venus'e dahil</b>                                 | <b>Altec Lansing ACS 56<br/>Ufotek Fiyat: 149\$</b>                     | <b>Creative DTT2500<br/>Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 280\$</b>          |
| <b>Floppy</b>              | <b>Fiyat: 10\$</b>  | <b>Fiyat: 10\$</b>  | <b>Fiyat: 10\$</b>   |
| <b><i>Toplam Fiyat</i></b> | <b>863\$</b>  | <b>1582\$</b>   | <b>3204\$</b>  |

### Yan Ürünler

|                     |   |   |   |
|---------------------|---|---|---|
| <b>TV Kartı</b>     | <b>Avermedia TVPhone 98<br/>Multimedya Fiyat: 65\$</b>          | <b>Avermedia TVPhone 98 + FM<br/>Multimedya Fiyat: 80\$</b>     | <b>Hauppauge TV<br/>Bilgıt: Fiyat: 110\$</b>                        |
| <b>Yazıcı</b>       | <b>HP 840C<br/>HP Fiyat: 130\$</b>                              | <b>HP 970cxi<br/>HP Fiyat: 320\$</b>                            | <b>Epson Stylus Photo 1270<br/>Romar Fiyat: 442\$</b>               |
| <b>Tarayıcı</b>     | <b>Mustek 1200CU<br/>Multimedya, Mascom, Ufotek Fiyat: 87\$</b> | <b>Mustek 1200CU<br/>Multimedya, Mascom, Ufotek Fiyat: 87\$</b> | <b>HP Scanjet 4200CU<br/>HP Fiyat: 150\$</b>                        |
| <b>CDRW</b>         | <b>Yamaha 8424<br/>Multimedya/SKY Fiyat: 200\$</b>              | <b>Yamaha 8424<br/>Multimedya/SKY Fiyat: 200\$</b>              | <b>Plextor 12x10x32<br/>SKY Fiyat: 386\$</b>                        |
| <b>Web Kamerası</b> | <b>Avermedia<br/>Multimedya Fiyat: 69\$</b>                     | <b>Philips Vesta Pro<br/>Boğaziçi/Karma Fiyat: 83\$</b>         | <b>Creative Webcam GO<br/>Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 139\$</b> |

### Firma Telefonları

|                 |                         |                        |                         |                   |                         |
|-----------------|-------------------------|------------------------|-------------------------|-------------------|-------------------------|
| <b>4K</b>       | <b>(0212) 259 38 00</b> | <b>Empa</b>            | <b>(0212) 599 30 50</b> | <b>Multimedya</b> | <b>(0212) 216 45 68</b> |
| <b>Bilgıt</b>   | <b>(0212) 275 10 70</b> | <b>Genpacom</b>        | <b>(0212) 320 10 50</b> | <b>Romar</b>      | <b>(0212) 252 08 09</b> |
| <b>Boğaziçi</b> | <b>(0212) 217 29 29</b> | <b>HP</b>              | <b>(0212) 224 59 25</b> | <b>SKY</b>        | <b>(0212) 225 68 08</b> |
| <b>Datagate</b> | <b>(0212) 288 53 11</b> | <b>Karma</b>           | <b>(0212) 239 32 00</b> | <b>TET</b>        | <b>(0212) 256 35 32</b> |
|                 |                         | <b>Leadtek Türkiye</b> | <b>(212) 366 05 74</b>  | <b>Ufotek</b>     | <b>(0212) 336 61 23</b> |

# Teknik Servis

Bir Teknik Servise daha hoş geldiniz. Buyrun şu kanepeye uzanın ve sisteminizi çocukluğundan itibaren anlatmaya başlayın. Sorununuza mutlaka bulup çözeriz. Tedavi ücreti konusunda endişelenmeyein, bütün okurlarımız bizi için yeşil kartlı sayılır. Sizlerden tek dileğimiz mail'lerinizi elden geldiğince ayrıntılı ve özenli hazırlamanız. İçine teşhlisi koymada lışımıza yarama ihtimali olan bütün bilgileri eklemeniz. Geçen ay bu dileğimi iletmemiştim, ama inat edercesine bu ay mail'leriniz daha bir sorunlu geldi. Özellikle Türkçe karakter kullanmayan arkadaşları şiddetle kınyıyorum. Zavallı Onur mail'lerinizdeki karakter ve İmla hatalarını düzeltene kadar helak oldu (Bu arada kendisi de daha önceden bir teknik serviste çalışmış olmanın deneyimiyle soruların bir bölümünü cevapladı). Yoksa siz bu bölümü okumayıp direkt olarak soru ve cevaplara mı geçtiğinizden emin misiniz? Test edelim bakalım. Bu ay mail'in subject'ine "Olur mu hiç elbette okuyoruz" yazan arkadaşların mail'leri öncelikli olarak cevaplanacak.

## Selamlar,

Benim sorunum monitörüm. Windows altında çalışırken ekranında ince dalgalanmalar oluyor. Bundan önceki monitörümde de buna benzer şikayetlerim olmuştu. Bilgisayarıma aldığım firma monitörüm garanti kapsamında değildi. Değiştirdi. Fakat aynı dalgalanma ve titreme sorunlarını tekrar yaşıyorum. Acaba elektrik kabloları ile mi ilgili? Yardımcı olursanız sevinirim.

Poyraz

**LEVEL** Sorununla son zamanlarda çok sık karşılaşıyoruz. Bu sorunun birden çok sebebi olabilir. Monitörünün bulunduğu yerdeki manyetik alan öncelikli sebepler arasında. Bu manyetik alan oluşuran şeylerden biri genelde monitörün yanına bayila bayila koyduğumuz kocaman speaker'lar oluyor. Eğer hoparlörünün manyetik koruması yoksa büyük ihtimale sebep budur. Ekrandaki bozulmalar, renk değişimleri ve dalgalanmalar bu manyetik alanın gücüyle doğru orantılı olarak artıyor. Bu manyetik alanı bir kalorifer veya su borusu da sağlayabilir. Bundan kurtulabilmen için bu manyetik alanı bir şekilde ekrandan uzak-

laştırmam gerekiyor. Bundan başka dikkat etmen gerek şey ise şebekenin sabit kalmayan voltaj. Voltaj yükselsip düştükçe sen ekranın bu dalgalanma ve titremeleri görürsün. Bunun yol da voltajı sabitlemek. Bunu topraklı priz kullanarak yapabilirsin. Kısa yol olarak eğer kasada ekran için güç varsa orayı da kullanmayı önerebilirim. Ama en doğru olan yol, bir UPS almak. Zaten şu sıralar bir bilgisayara yetebilecek bir UPS'in fiyatı da çok yüksek değil. Bu söylediğimle ilgili en güzel testi monitör farklı bir odada farklı bir prize bağlayarak kendi kendine yapabilirsin.

Elbette sorun monitöründe de olabilir. Farklı çözünlükleri ve farklı tazeleme hızlarını deneyerek olayı çözemezsen monitörünü bir teknik servise vermelisin. Bol şans.

## Selam,

Hemen konuya geçmek istiyorum. Bilgisayarımada bazı sorunlar var. Sanırım bu sorunlar harddisk'inden kaynaklıyor. Ben de bu yüzden makinama format at-

mak istiyorum. Yedekleme konusunda yardımınıza ihtiyacım olacak. ICQ ve başka kayıtlı programları kaybetmek istemiyorum. Bu şartlarda nasıl yedekleme yapabilirim? Sorunum diğer insanların sorunlarının yanında pek

bir şey ifade etmemes de yardımınızı bekliyorum. Son bir soru daha, Sinan ne zaman geliyor? Teşekkürler

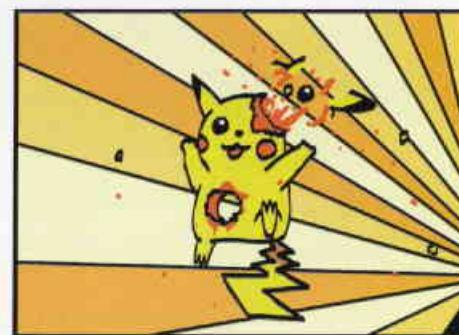
Doğa Kocagöz

**LEVEL** Sorununun hiçbir şey ifade etmemesi gibi bir şey söz konusu değil. Çünkü herkes farklı yerlerde bir şeyle takılıyor. Aynı bizim de bazı yerlerde takıldığımız gibi. Sorununa gelince, yedekleme için bir iki yol deneyebilirsin. Eğer harddisk'ine tamamen format atırsanız ve harddisk'in parçalara bölünmemişse istedigin dosyaları başka bir hard-

disk'e veya CD'ye yedeklemelisin. Bunun için bir başka harddisk bul veya kendininki formatta madan önce bir arkadaşına götür. Orada harddisk'ini Slave olarak tanıtip dosyaları yedekledikten sonra harddiskini baştan kurunca tekrar aynı yolla geri alabilirsin. Bu sırada jumper ayarlarına dikkat etmemi unutma. Bir yerden CD-writer bulabilirsen yedeklemelerini CD'ye de yapabilirsin. Umarım formatla sorununu çözersin. Bu arada Sinan Ocak sayımızda aramızda. Kolay gelsin.

## Merhaba Tuğbek,

Aklıma takılan bir soru var. Donanım parçalarının garantisini, yani



Dünyadaki herkesin Pikachu'ya hayran olmaması üzücü...

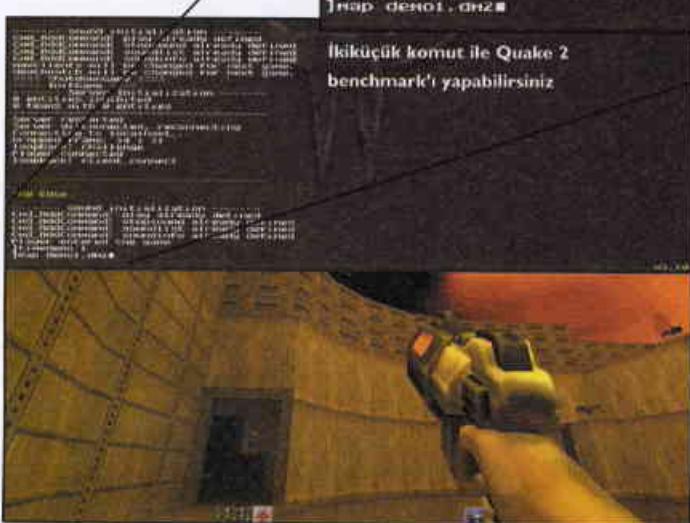
modem, monitör gibi parçaların garantisini ürünün sadece fabrika dan çıkışından sonra fabrika hatalarını kapsıyor. Ürünü alan kişinin yaptığı hata garanti kapsamına girmiyeceğini. Bu doğru mu? Çünkü eğer doğrusa garanti kapsamına sadece üretici firma hataları giriyor değil mi? Saygılarımla...

Süleyman Aydin

**LEVEL** Garanti kapsamı konusunda doğru şeyler duymussun. Her ürün gibi bilgisayar parçaları da Tüketicilerin Koruma Kanunu'nda belirtildiği gibi 1 sene üretici firma tarafından garanti kapsamına alınmak zorundadır. Pazar rekabeti sebebiyle bu süre sonsuz garanti kapsamına kadar çıkabiliyor. Bu kapsamda sadece üretim sonrasında oluşan hatalar gider. Yani eğer aldığınız bir parça hiç bir müdahale yapmaksızın durup dururken bozulursa üretici firma bunuyla ilgili bildirilmiş garanti şartlarını uygulamalıdır. Bu gibi hatalar konusunda firmalar çok hassas davranışları var. Eğer aldığınız herhangi bir kart anakartınız yüzünden bozulursa bu kartınızı üretici firması garanti kapsamına almayaçaktır. Buna benzer bir örnek de şehir voltajı yüzünden bozulan esyaların garanti kapsamına girmediğidir ki, bu ülkemizde sık sık karşılaşılan bir durum. Ama siz siz olun ve parçalarınıza gözünüz gibi bakın. Buna rağmen sorun ç-

```
The Edge
sound initialization
Cmd_AddCommand: play already defined
Cmd_AddCommand: stopsound already defined
Cmd_AddCommand: soundlist already defined
[...] entered the game
map demo1.dma
```

İki küçük komut ile Quake 2 benchmark'ı yapabilirsiniz



Hyper Snap her oyundan screenshot alabiliyor.



karsa en azından siz elinizden geleni yapmış olursunuz.

Tabii kimi zaman bazı uyanık satıcılar fazladan para kazanmak veya zahmet etmemek için kendi hatalarından veya üretici hatasından doğan sorumlara da "kullanıcı hatası" diyip geçiyor. Hatta ürünü satın aldığı distribütör vasıtasiyla ücretsız olarak değiştirmesine karşın kullanıcıdan parasını alanlar bile var. Bu yüzden size "kullanıcı hatası" dendiğinde inanmakta acele etmeyin ve çok tereddütte kalırsınız ürünün distribütörü ile görüşün.

### Merhaba Tuğbek,

1- TNT2 için sürüm 3.90 driver'ları çıktı. Bende şu an 3.84 sürümü var. Ve 3.90'a yükselticeğim. Bu sürücüyü sen test ettin mi? Çünkü biraz şüphe ettim. Tarih olarak 21 Mayıs 2000'de çıktı. Ama 3.84 sürümü niyeandan (sanırım Temmuz 2000) sonra çıktı mı? Bu neden kaynaklanıyor olabilir?

2- Ben sistemime benchmark uygulamak istiyorum. Sistemişim söyle; Celeron 400Mhz CPU, 64 MB RAM (en kısa zamanda 128 MB olacak), 32 MB NVidia Riva TNT2/M64 AGP grafik kartı. 3D MARK 2000'i bulamadığımmdan (dosya çok büyük) Quake 2 ile benchmark yapmak istiyorum. Ancak bunun için konsola ne yazılması gereğini bilmiyorum. Lütfen yardım eder misin? (Quake 2 v3.20 yüklü)

3- Bilgisayarımda ABIT anakart var. Intel'in i440 LX chipsetini kullanıyorum. CPU soft menüsü de var. Ancak ABIT'in sitesine göre ([www.abit-usa.com/turkish/index.htm](http://www.abit-usa.com/turkish/index.htm)) i440 LX chipsetini kullanan 5 çeşit PII anakart var. (LX-6, AN-6, AT-6, AH-6 ve de LM-6) Benimkinin bunlardan hangisi olduğunu nasıl anlayabilirim? (BIOS upgrade'i yapacağım da.)

4- BIOS setup'ta CPU Soft Menüye girince karşımıda sadece iki

seçenek var. Biri CPU speed (400 Mhz'e ayarlı) diğeri ise turbo frekans (disabled konumda). Bu ikinci seçenek nedir? Enabled olarak ayarlanısa ne olur? Buradan overclock yapılabılır mı? İmlec 400 Mhz'e getirecek PGUP, PGDOWN tuşları ile yapabilir miyim? (Niyetim bu değil ama bilmek istiyorum. Asla sistemi zorlatabilir bir şey yapmam.)

5-Ben şu Microsoft'un IntelliEye Mouse'undan almayı düşünüyorum. Fakat USB versiyonunu mu yoksa PS/2 versiyonunu mu alacağımı karar veremedim. USB versiyonunu alırsam Windows 98 kurulumunda sorun yaşar mıymış? (Windows mouse'u kurulum esnasında görür mü?)

Cevapların içi şimdiden teşekkürler ve bu yolda devam edin. Kendine iyi bak...

Onur Ekici

**LEVEL** Oncelikle bu kadar ayrıntılı ve anlaşılır bir mail attığın için teşekkür ederim. Cevaplarına gelince;

1- Nvidia'nın sürücülerinin çıkış tarihleri pek de bellı olmuyor. Çünkü sürücü NVIDIA tarafından resmi olarak piyasa sürülmeden önce başka sitelerde yayınlanabiliyor. Tabii tam testlerden geçmiş olmuyorlar ama yine de yayınlanıyor. Tarih çıkışmasının sebebi bu. 3.90 sürücüsünü kullanmanda mahsur yok. Hatta TNT2 için en uygun sürücü bu. Ancak kullandığın sürücünün Nvidia tarafından yayınlanan son 3.90 olduğundan emin ol.

2- Benchmark için "é" tuşuna basarak konsolu açtıktan sonra önce "timedemo 1" yazmalısın. Sonra yine konsola "map demo1.dem2" komutunu gir. O zaman hızlı bir demo oynayacak ve sonunda sana saniyedeki kare sayısını fps cinsinden verecek. Ekran kartı testlerinde ekran kartının gelişmiş özelliklerinden OpenGL için Vsync ayarlarını kapamayı unutma. Yoksa sonuç tamamen yanlış olacaktır.

3- Bilgisayarın açılırken en başta yazar. Eğer oradan yakalayamıysorsan en kesin çözüm kasayı açıp içine bakmak olacaktır. Kartın üzerinde yazar.

4- İkinci ayar dediğinle pek oy-

nama. Muhtemelen anakart üreticisinin overclock amaçlı eklediği bir ayardır. İşlemcinin 400 yazan hızını değiştirmen mümkün. Fakat çok yüksek değerlere çıkanısan sorularla karşılaşabilirsin. Overclock konusunda kendine güvenmeden bu işe girisme.

5- USB almanın sakıncası olmaz. Kurulumda da sorun yaşayacağımı sanmıyorum. Fakat PS/2 almanın da bir sakıncası yok. Açıkçası fark etmez. (Mektubu soran ve cevaplayan sevgili Önurlar. Söz konusu mouse zaten hem PS2 hem USB porta takılabilir. Windows'un kurulum sırasında görmesi için anakartın USB mouse desteği olmalı ki seninkinde yok -Tuğbek)

Sende kendine iyi bak...

### Merhaba Level,

Size ufak bir sorum olacaktı. Bilgisayarımda defrag yaparken %10'a geldiğinde başa dönüyor ve ilerlerken sürekli olarak başa dönme yi sürdürüyor. Ayrıca neden 6 saat gibi bir sürede %70'e gelebilir? Bu sorunu nasıl düzeltebilirim?

Eğer sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim, yanıtınızı bekliyorum.

Doğuş Bağ

**LEVEL** Sevinme sırası okuyucunun. Sorunu cevaplıyoruz. Bunun sebebi Defrag işlemi sırasında arka bir yerde bir program çalışır halde unutman. O programı kapatmadıkça Defrag işlemi devam etmeyecektir. Bu iş sırasında bilgisayarda çalışır haldeki bütün programları kapatıp bilgisayarı sadece Defrag işlemine bırak.

Büyük boyutlu ve dolu disklerde Defrag'in 6 saatten çok daha fazla süresi normal bir şey. Zaten çok sık yapmanın bir yaran olmalığı için belli aralıklarla sabredip bunu yapmak en iyisi.

### Selam

Ben sana CD-ROM hakkında mail atmıştım dergiye çökardığın için teşekkürler. Şimdi sorum ise CD-ROM'un kafası nasıl temizlenir? Bilgi verebilersen sevinirim. Bu arada derginiz hakkında birkaç önerim var, bi zahmet Cem'e ilet. İlk olarak hilekar sayfalarını kaldırıp incelediğiniz her oyunun hilesini incelemesinin sonunda verseniz

Bu küçük yeşil adaptör VSB'yi PS2'ye çevirebiliyor.



hem daha çok hile almış oluruz hem de 4 sayıda fazla dan kalmış olur. Diğer bir tavsiyem ise, biliyorsunuz dünyanın her yerinde 7'den 70'e herkes Pokemon fanatığı. Bence Pokemon'la ilgili posterler, duvar kağıtları, ekran koruyucuları ve haberler verseniz hiç fena olmaz. Şimdilik bye.

Zahir Son

**LEVEL** Ne demek aksolsun. Sen bize mail at ki biz de yazalım. CD-ROM'larla olan sorunların konusunda sonuna kadar yanındayız. CD-ROM'un kafasını temizlemek için kullanılan setler her yerde satılmaktır. Bu setler iki tip. Her iki tipde CD-ROM'una normalden biraz farklı bir CD koymuyorsun. Bazıları ise sıvı bir madde ile beraber kullanılıyor. Fakat bu ikinci tipleri bulman şansım pek kolay değil. Bu setlerin CD'lerinde klasik müzik çalıyor. Genelde bu parçanın uzunluğu 15 dakika civarında oluyor ve tamamını bir kere dinlemek temizleme işlemi için yeterli oluyor. Tabii ömrü geçmiş bir CD-ROM için temizleme işleminin başarılı geçmesini beklemeyebilirsin. Bir de ben seneler önce ZX bir CD-ROM'un lensini aleti söküp temizlemeyi denemiştim ama sana kesinlikle tavsiye etmiyorum. İsteklerini Cem'e ilet. Gereğinin düşünüleceğini söyledi ama Pokemon konusunda çok da fazla destek bulabileceğini sanmam.

### Merhaba

Dergi çok güzel giyor. Ayrıca Donanım bölümünde çok başarılısun. Ben soruma gelelim. Oyunlardan screenshot almak istiyorum. İki bir program tavsiye edebilir misin? İndirebileceğim bir adres de verirsen sevinirim. Sevgilerle...

Özgür Beyazıt

**LEVEL** Donanım konusundaki güzel eleştirilerin için saol. Daha iyi de olacak. En çok kullanılan program HyperSnap-DX. Özel olarak 3D modunda da capture alabilme özelliği oldukça kullanışlı. Programın deneme sürümünü <http://www.hypersnap-dx.com/hsdx/snapdown.htm> adresinden indirebilirsin. ■

İste geçtiğimiz ayın en çok okunan 10 kitabı:

1. Dün Bugün Tatyana Moran
2. Kafka Gilles Deleuze
3. Bir Günbatımının Ayrıntıları Vladimir Nabokov
4. Büyük Taş Yüz: Babil Kitaplığı 17 Nathaniel Hawthorne
5. Dal ve Budak Will Self
6. Eski Dostlar Hıfzı Topuz
7. Buz Odasındaki Ölüm Minette Walters
8. Fidyeçinin Peşinde Patricia Highsmith
9. Beyaz Gecelet Fyodor Mihayloviç Dostoyevski
10. Zamanımızın Bir Ressamı John Berger

Ve İste geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü (kaynak: www.billboard.com)

1. Country Grammar Nelly
2. Oops... I Did It Again Britney Spears
3. Now & Various Artists
4. The Marshall Mathers LP Eminem
5. No Strings Attached \*N Sync
6. Human Clay Creed
7. Infest Papa Roach
8. The Better Life
9. Doors Down
10. Nutty Professor II: The Klumps Soundtrack



Bu sene 17.'si düzenlenen MTV Video Music Awards sahiblerini seçiyor. [www.mtv.com](http://www.mtv.com)

adresinden bu seneki adaylara ulaşabilir. Ödüllerin tarihçesini inceleyebilir ve bu yılın videosunu tahmin ederek büyük ödüllü kazanabilirsiniz. Dünyanın bu en iyi müzik kanalı ve onun geniş imkanlarına kayıtsız kalmamak için bu sayfayı mutlaka ziyaret etmelisiniz.

İlk 1998 yılında düzenlenen J&B III. Dans & Tekno Festivali'nin bu sene düzenlenecek olan 3.'su 2 Eylül 2000 Cumartesi günü Mydonon Showland'de gerçekleştirilecek. Bu sene Cassius, Basement Jaxx, Indian Ropeman, Jimi Tenor, Jungle Brothers ve Roger Sanchez gibi bir çok ünlü DJ ve grubun sahne alacağı festival 24 saat sürecek. Toplam 12 sahnelerin hazırlanan festivalin 1. Sahnesinde canlı müzik, 2. sahnede trip hop, drum & bass, house ve 3. sahnede ise body & soul ile her zevke hitap ediliyor.

İsmi ilk kez Los Angeles hip-hop grubu House of Pain'le duyan, daha sonra Limp Bizkit'e katılan ve gerçek adı Lior Dimant olan 30 yaşındaki Dj Lethal'in ilk solo albümü Flip/Geffen'den çıkacak. Ancak bu albümü asıl ilginç kılan kıloda bulanlıklar: Korn' dan Jonathan Davis, Limp Bizkit'ten Fred Durst, Sugar Ray'den Mark McGrath ve Stone Temple Pilots'tan Scott Weiland. Yapılan açıklamaya hip-hop ve rock tarzında olan parçaların bütünlüğünü Dj Lethal kendi yorumu ile düzenleyecektir.

## Net Force Tom Clancy

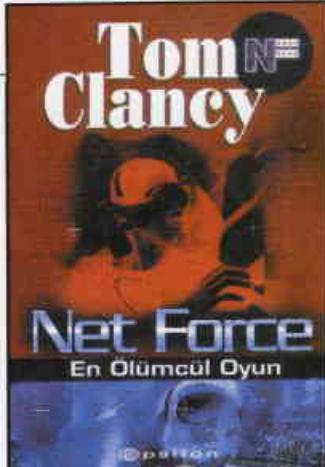
**B**ilgisayar oyun dünyasında oldukça önemli bir yere sahip olan, ismini ve konusunu Tom Clancy aynı adlı romanı Rainbow Six'den (Türkiye'de yayınlanan adıyla Gökkuşağı) alan Rainbow Six serisi Tom Clancy ile oyuncuları birleştiren bir köprü oldu. Rainbow Six'de yakın zamanı kullanan ve olabildiğince bilim kurgudan uzak kalma ya çalışan Tom Clancy aslında ne kadar ileri (?) görüşlü bir yaratıcılığa sahip olduğunu ise bu seri ile kanlıyor.

Tom Clancy ile Steve R. Piccenni tarafından Amerikan ABC televizyonu için Tom Clancy'nin NET FORCE dizisinden etkileneerek kaleme aldıkları 12 kitaplık NET FORCE dizisi Türk okuyucuları ile buluşuyor. Şu an serinin ilk kitabı olan En Ölümcul Oyun ve Birinci İler Hep Yalnızdır piyasada. Ancak Büyük Yarış ve Son Kaçış isimli ki-

tlar da en kısa sürede raflardaki yerlerini alacaklar.

Serinin içeriğini daha tyi anlatmak için ilk iki kitabı konusuna kısaca değinmek gerekli: Gelecekte dünyayı bilgisayarların yöneteceğini ve Net Force'un (Bir nevi Rainbow Six) bilgisayar yoluyla gelebilecek olan tehlikelere karşı bir güvence olacağının vurgulandığı kitaplardan "En Ölümcul Oyun" da tüm hikayelerde olduğu gibi gelecekte geçiyor. Sanal ortamda oynana oyular, insanların hayatına bir renk ve canlılık getirmektedir. Sarxos savaş oyunu, Internet'teki en popüler savaş oyundur. Her gece binlerce kişi, fiziksel bedenini evinde bırakıp başına taktiği bir alet ve bilgisayar aracılığıyla sanal ortamındaki Sarxos'a girer; başka kişiliklere bürünüp fantazi ordularını savaşa sürer.

Gerçek hayatında çöpçü olan bir adam, Sarxos'a girdiğinde bir



ortaçağ derbeyi olabilmektedir. Ancak birdenbir Sarxos oyuncularından biri için oyun aşırı ciddi bir hale gelir. Sarxos'ta savaş kazanan kişiler gerçek dünyadaki hatalarında hückuma uğrayıp saf dışı edilmeye başlayınca işler karışır. Siber suçlara engel olmak amacıyla kurulan Net Force ise, Megan ve Lief adındaki Net Force araştırmacıları hayatları pahasına sorunu çözerler.

## The Patriot Vatansever

**M**el Gibson çevirdiği filmler ve yönetmenlik denemeleri ile kendisini Hollywood'da kabul ettirmiş ve ismini sinema tarihine altın harflerle yazdırılmış yegane insandır. Basrolünde İskocya'nın bağımsızlığı için mücadele veren bir kahraman olan William Wallace'ı canlandırdığı Braveheart tüm dünyada yankılar uyandırmış ve hatta yayınlandıktan birkaç sene sonra dahi tekrar gösterime girecek iş yapabilmiştir. Nitekim sanırım ben sinemada filmin ancak üç sene sonraki gösteriminde seyredebildim. Braveheart'ta hemen aynı yapıda (?) olan en azından ismi itibarıyle böyle bir düşunce uyandıran Patriot'ın tüm reklam çalışmaları ve Mel Gibson ayrıcalığıyla ne kadar ödül toparlayacağını veya kaç sene gösterimde kalacağını ise zaman gösterecek.

Aşina bakarsanız film konusu da Braveheart'la ile benzerlikler gösteriyor. Kendini ailesine adamış eski bir kahraman olan Benjamin Martin (Mel Gibson), tekrar savaş alanlarına dönmek ve en önemlisi ailesinden uzaklaşmak istemiyordur. Ailesinin In-

giliz askerleri tarafından nedensiz olarak vahşice öldürülmesi Benjamin'ı harekete geçirerek için yeterli bir nedendir. Bunun sonucunda Martin ve Gabriel (Heath Ledger) vatani korumak ve intikam almak için İngiliz ordularına karşı mücadele veren isyançılara katılırlar. Ancak karşısında İngilizlerin en tehlikeli orduyu olan Yeşil Ejder'ler yer almaktadır. Ve tabii ki bu Martin'in bu or-



dudak direkt muhatapları ise General Cornwallis (Tom Wilkinson) ve Çavuş Tavington'a (Jason Isaacs)'dır. Boylece Martin'in onderliğindeki milisler, amansız ve çok kuvvetli olan İngiliz ordusuna karşı savaşa başlarlar.

Yönetmenliğini Roland Emmerich'in üstlendiği filmin mükemmel olması dahi hiçbir eksiksiz olmadığı söylenebilir. Ancak Patri-

ot'ın ülkemizde olmasa bile Amerika ve özellikle İngiltere'de bu kadar gündeme kalmasının nedeni filmin konusunun aktarılışı. Orneğin Spike Lee filmde anlatılan iç savasta zencilerin, gerçek savaşta olduğundan daha az etkileri varmış gibi görüntülemesinden rahatsız olmuş ve Mel Gibson'in canlandırdığı Benjamin Martin karakterinin aslındaırı olduğu söyletileri ise bir tartışmayı doruğa çıkarmış. Bu nedenle haricinde filmde İngiliz ordusunun doğal olarak kötü yansıtılması ise İngilizleri kızdırmış ve bu da filmin addadaki hasılatını etkilemiş durumda.

Neyse tamı tamına 162 dakika süren Patriot hakkında son karar ve rebilmek için seyretmeniz gerekiyor ve seyrederseniz de hiç bir şey kaybetmemeyeceğiniz emin olabilirsiniz. İyi Seyirler!

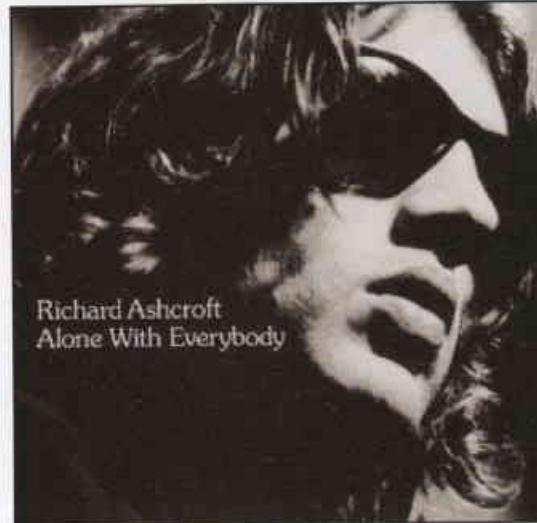




# Richard Ashcroft *Alone With Everybody*

**1** 1997 yılında çıkardıkları Urban Hymns ile zirveye yerleştiren The Verve'ün pek de iyimser olarak anılmayan solisti Richard Ashcroft ilk solo çalışması ile hayranlarının beklenenleri fazlaıyla yerine getiriyor. Ismini Charles Bukowski'nin bir şiirinden alan Alone With Everybody albümü Urban Hymns ile kıyaslanamasa da albümden çıkan ilk parça Song for the Lovers için sadece albümün değil, son zamanların en iyi parçası demek yanlış olmaz. Richard Ashcroft'un belirttiği üzere albümde Brian Wilson'ı Iggy Pop, Morricone,

Scott Walker, Joy Division ve Sly Stone etkisi goze çarpıyor. Albümdeki parçaların çoğu bir düşüncenin, Richard'in yaşıtlarını anlatır nitelikte. Orneğin karısına adadığı aşk şarkısı You On My Mind In My Sleep veya The Verve'ün dağılmasına gönderme yapan On A Beach bunlardan birkaçı. Albümdeki ikinci parça olan Money To Burn ise The Verve etkisinin en ağır şekilde hissedildiği şarkı. The Verve ve İngiliz akımını seviyorsanız kesinlikle kaçırılmamalısınız.



# Iron Maiden *Brave New World*

**E**fsane geri dönüyor. Solistleri Bruce Dickinson ayrıılıp tek başına çalışmaya karar verene kadar fırsat gibi esen Iron Maiden, daha sonra kısa bir dinlenme sürecine girmiştir. Vokalist Bruce Dickinson ve gitarist Adrian Smith'ın geri dönüş karanlığı başlangıçta yeni bir studio albümü çalışması *Brave New World*'un ortaya çıkışını ile sona erdi. Iron Maiden bu kadar beğenilmesindeki en büyük etken ne olursun olsun yaptıkları müzikten ve yaşadıkları hayattan ödün vermemeleleri idi. Tabii ki hayatı getirdikleri karakter Eddie'nin

de bundaki etkisi yadsınamaz. Bruce'un albümde kuvetli sesini sonuna kadar kullanması Iron Maiden'in eski havasını kazanmasını ve Adrian Smith ile kazanılan uçlu gitar ise grubun daha da kuvetli olmasını sağlamış. Albümdeki gitar melodiler ise klasik Iron Maiden çizgisini taşıyor. Özellikle albümdeki ilk parça olan The Wicker Man, davul ve bas vuruşları ve Bruce Dickinson'ın vokali ile kendinden uzun süre söz ettirecek.



# Cypress Hill *Skull & Bones*

**Ö**zellikle Underground kendinden epeyce söz ettiren Cypress Hill'in beşinci albümü *Skull & Bones* piyasada. Toplam iki CD'den oluşan bu albümde Hip-hop, Rap ve Metal'ın karışımından oluşan toplam 17 parça bulunuyor. Yaptıkları müziğin çeşitliliği ile kendini şartlamamış en baba Death dinleyicisinin bile kulak kabartığı bir grup olan Cypress Hill için, bu yönyle son zamanların moda akımı olan Rap-Metal'ın öncüsü ol-

duğu söylenebilir. Pek iç açıcı olmayan bir vokalin arkasından, başkadırın sözlere destek veren ritm ile sıkılmadan dinleyeciniz bir albüm *Skull & Bones*. Çizgisini bozmayarak hayranlarını hayal kırıklığına uğratmayan Cypress Hill'in son albümü özellikle Dr. Dre, Eminem veya Busta



Ryhmes dinleyicilerinin de ilgisini çekecek nitelikte Rap ve Hip Hop dinliyor üstüne bir de metale yakınlık hissediyorsanız bu albümü kesinlikle kaçırılmamalısınız.



## Vampir Efsaneleri

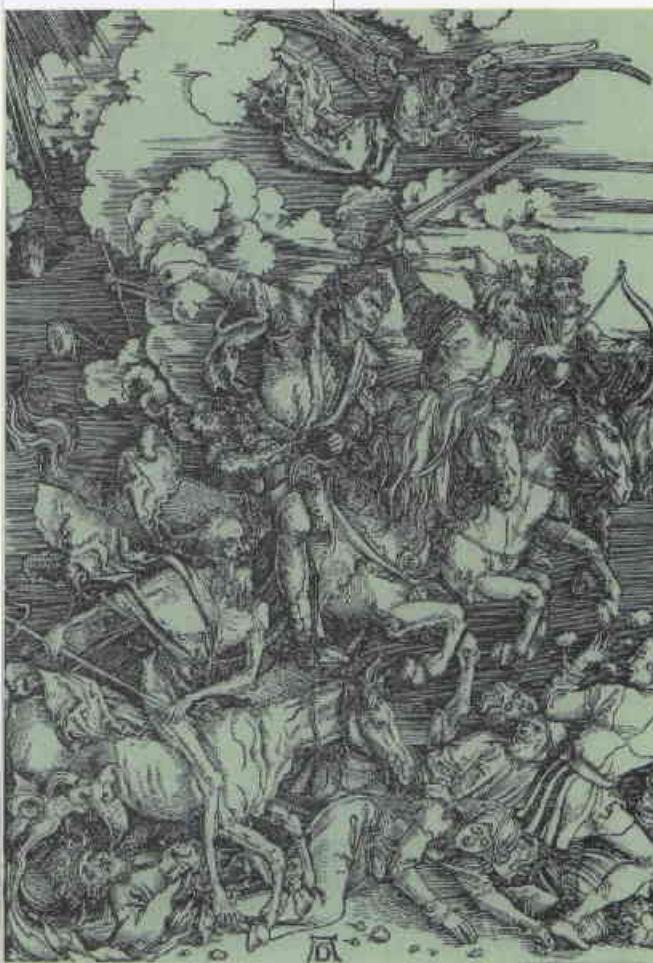
Vampire oyunu ile gündeme gelen White Wolf firmasının masaüstü oyunlarından ve tabii ki vampirlerden bahsedelim biraz.

**U**zun süredir sizlere White Wolf firmasının role-playing oyunlarından bahsetmek istiyorduk. İçlerinde en popüler olanı Vampire : The Masquerade ile başlamanın uygun olacağını düşündük. Burada amacımız sizleri oyunu oynamak hale getirmek değil, yalnızca genel yapısı hakkında fikir sahibi olmanızı sağlamak. Eğer Vampire hakkında bilgili bir Storytelleriniz (White wolf oyunlarında oyunu yöneten Dungeon Master yerine Storyteller adını alır.) varsa ve sizi ilk olarak bir vampir değil, vampir avcısı olarak oynamak istiyorsa yazıyı okumamanız öneririm. Oyundan aldığıınız zevki azaltmamak için bazı şeylerin gizli kalması ve yaşayarak keşfetmeniz (tabii o kadar hatta kalırsanız) daha iyi olacaktır.

Vampire : The Masquerade'de oyuncular D&D'de olduğu gibi destan kahramanlarını değil, cansız bir bedene ve sonsuz bir yaşama sahip "susamış" yaratıkları canlandırırlar. Ancak unutulmaması gereken bu varlıkların kazandıkları fiziksel güçlerin yanı sıra büyük ruhsal değişikliklere de uğramış olmaları ve büyük bir coğuluğunun kan içici bir canavar gibi yaşamadığı, aksine kendi kültürlerinin ve sosyal çevrerinin bulunduğu budur. Tipki Anne Rice'in sinemaya da uyarlanan "Vampirle Görüşme"nde ve serinin diğer romanlarında olduğu gibi. Daha yeni ve popüler bir örnek olarak "Blade"ı de gösterebiliriz. Filmi izlediyseniz geleneklere bağlı yaşıtların politi-

ka ve ekonomi çevrelerinde perde arkasında büyük güce sahip oldukları ve bu gücü gizliliğe bağladıklarını, buna karşın yeni yetmelerin insanoğlunu koyun sürüsünden farklı görmediklerini anımsayacaksınız. Vampire : the Masquerade'de de vampirler bu na çok benzer bir düzen içinde dirler. Ama günümüzdeki yapılmayı daha iyi anlayabilmek

güçlü bir büyüğündü ve Caine'le birlikte olduğu zaman boyunca ona bedenindeki kanı nasıl kullanacağını, nasıl kendi turunu yaratacağını gösterdi. Caine, laneti başkalarına da yaymak istemedi. Ama yalnızlığı karanlık bir bulut gibi gitgide daha da büydü. En sonunda o kadar dayanılmaz oldu ki, kendine üç tane "türdeş" yarattı. Ikinci neslin



öğün vampirlerin yaradılış efsaneleri hakkında biraz bilgi sahibi olmak gereklidir.

### "BÜYÜKBABA" NIN DOĞUŞU...

Efsane, ilk vampirin kendi kardeşinin hayatını alan Caine olduğunu söyler. İlk katil, Tanrı tarafından lanetlenip sürüldü. Bundan böyle güneş ışığı canını yakacak, susadığında kan içecekti. Caine'in acı dolu yalnızlığı Lilith ile tanışınca kadar sürdürdü. Lilith

uç vampiri, on üç vampir daha yarattılar. Caine'in on üç torunu isanoğlunu amaçları için istedikleri gibi kullanmaya, onları yalnızca besin ve piyon olarak görmeye başladılar. Caine'in öfkesi büydü ve yeni bir neslin yaradılışını yasakladı. İnsanlar ve vampirlerin birlikte yaşayacakları bir şehir kurdu. Yeryüzündeki ilk şehri...

Şehirdeki barış uzun sürmedi. Caine'in torunları yasağa uymadılar, insanlar tekrar onların kur-



Gökhan Habiboglu & Batu Hergüntürk

### Bu aralar ne oynuyorlar?

Diablo II

Vampire

Icewind Dale

banları oldular. Bir gün şehrini üzerine büyük bir lanet geldi. Ne olduğunu efsane bilmez, kimi doğal afet der, kimi yok edici bir büy, kimi de Tanrı'nın gazabı... Tek bilinen Caine'in ve oğullarının felaketten sonra yok oldukları ve bir daha asla göründükleri Antediluvian olarak anılan, geri kalan on üç vampir, kendi nesillerini yaratmaya başladılar. Güçleri ve zayıflıkları çocuklarına da geçti ve boycole klanlar oluştu. Klanlar tarihin ilk çağlarından beri tüm dünyaya yayılıp "avları ve hizmetkarları"nı yönetmeye başladılar. Varlıklar hep bilindi ama asla yüksek sesle söylemenmedi. Gölgeler arasında gezdiler, susuzluklarını dindirdiler, güçle, büyüğyle, entrikayla hep yöntiler. Karanlık çağlara kadar...

Orta çağda vampirlerin sayıları çok arttı. Güçleri öylesine artmıştı ki bir kısmı ölümcul bir hata yaptılar : Gizliliği ihmal ettiler. Kulaktan kulağa fisıldan yaratık hikayeleri gitgide daha gerçek, daha ete kemiğe burunür oldular. Başlangıçta bir grup rahibin kurduğu engizisyon, kendilerine katılan yiğinla insanla güçlendi. Sayısız insan, ellerinde kazıklar ve mesaledelerle artık bir masal olmayan yaratıkları arıyor, kölelik ve korkuya geçen yüzüllarca yılın öcünü alıyordu. Olanca güçlerine karşın, vampirlerin büyük kısmı kalabalık gruplar karşısında direnemediler ve birbirini ardına linç edildiler.

Engizisyonun baskısının ağırlaştığı bu zamanlarda, artık insan kanyıyla tatmin olmayan yaşıtların yiyeceği olmak üzere yaratılan genç vampirler efendilerine karşı direnişe geçtiler. Avrupa'da bir grup asi, efendilerinin kendilerini kontrol etmelerini sağlayan gizli güçlerin sırrını çözüdüler. Vampir-



ler hem yeni direnişle, hem de engizisyonla uğraşmak zorunda kaldılar.

15. yüzyılda; vampirlerin en zor zamanında on üç klanın jedisi "Camarilla" adı altında bireştiler. Örgütü bir halekçe direniş bastırdılar, tekrar gizliliği esas alırlar ve Caine'den kendilerine miras kalan altı kurala uyacaklarına da söz verdiler.

O günden sonra vampirler en iyi gizlenme yolunun, ölümlerini kendilerinin var olmadıklarına inandırmak olduğunu öğrendiler ve tekrar bir efsane oldular. Bugün hala aramızda. Biz ölümlüler isınısına kadar buna inanmasak da...

#### İNANIŞLAR...

Biz ölümlülerin tarihinde vampirler hakkında pek çok şey anlatılır. Kimileri doğru kimileri de uyduymadır. Her seyden önce vampir tarafından isınanın vampir olduğu inancı doğru değildir. Zaten vampirlerin baskın tür haline gelip sayılarının inanılmaz bir şekilde artmaması için de bunun doğru olmaması gereklidir. Vampir tarafından isınanın biri, hemen ardından bir miktar vampir kanı içmediği takdirde dönüşmez. Bir ölümlüyü vampire dönüştürmeye ise embryo (kucaklama) adı verilir. Vampirlerin bedenlerinin cansız olduğu ise doğrudur. Kucaklandıkları andaki yaşlarında ka-

rlar, büyümeler, kalpleri atmaz, nefes almazlar. Haçlar ve kutsal sembollerin vampirler üzerinde etkili olduğu hem doğru hem de yanlış bir inanıştır. Gerçekte sembolün vampir üzerinde bir etkisi yoktur. Ancak sembol taşıyan kişinin inancı, sembol aracılığı ile vampir üzerinde korkudan acıya kadar pek çok etkiye yol açabilir. Kazıklar, kalbe sapişalar bile vampirleri öldürmezler, ancak onları çırptılana kadar sürekli bir uykuya haline sokabilirler. Ortları "gerçekten" öldürebilecek şeylerin başında ise gün ışığı ve ateş gelir. Biçak, kurşun gibi yaralanmalar çok çabuk iyileşebilirler. Sanımsak ve akan su ise tamamen hurafedilen ibarettir.

Bu ay yalnızca kısa bir vampir tarihçesi ve vampirler hakkında inanışlara yer verdik. Vampire : The



The Masquerade dosyasını bir iki ay daha sürdürürceğiz. Gelecek ay vampirin hiyerarşik düzeylerine ve vampir klanlarının özeliliklerine yer vereceğiz. İlginenler Ankara'da White Wolf firmasının distribütörü olan Abyss'ten, İstanbul Gerekli Şeyler'den ya da Şaklı Kent Kafe'den (Dükkanın hayatı ugurlu olsun Yusuf) Vampire oyun kitaplarını temin edebilirler. White Wolf

Ürünleri satan bildiğimiz yegane yerler buralan, eğer eksik bıraklığımız varsa bize iletin, buradan duyuralım. Geçen ay Eser çok güzel söylemiş. Vampire : The Masquerade - Redemption'dan biz de beklediğimizi bulmadık, her ne kadar masaüstü oyuncunun üzerine kurulmuş bir ortama sahip olsa da, oyun akışı önceden belirlenmiş ve size düşen çoğullukla fi-



## Altı Kural

### Kural Bir : Gizlilik

Gerekliliğini kandırma olmayanlara göstermeyeceksin. Bu senin kan üzerindeki hakkından vazgeçmen demektir.

### Kural İki : Bölge

Senin bölgen senin meselendir. Diğerleri senin bölgesinde sana saygı göstermelidirler. Kimse senin bölgesinde sana karşı gelemez.

### Kural Üç : Nesil

Başka birini ancak yaşlıların onayıyla yaratıbilirsın. Eğer izin almadan başkasını yaratırsan, yaratığın seninle birlikte öldürülür.

### Kural Dört : Sorumluluk

Yaratığın senin kendi çocuğundur. Onu serbest birana dek sen yönetmelişin. Onun günahları senden sorulacaktır.

### Kural Beş : Konukseverlik

Bir başkasının bölgesinde saygı göster. Yabancı bir şehrde gidersen kendini yönetici sine tanıt. Onun onayı olmadan sen hiesin.

### Kural Altı : Yok Etme

Kendi kanından birini yok etmeyeceksin. Yok etme hakkı ancak yaşlılara aittir. Yalnızca en yaşlı olan kan avi için onay verebilir.

kirip yaratık kesmek. Lütfen bu bilgisayar versiyonunu referans olarak alınmayın.

\*Kan avi : Yaşlıların onayı ile bir vampirin ölüm emrinin verilmesi. Kan avi başlığındaki takdirde o vampir görüldüğü yerde öldürülür.

Not : Biraz fazla "özel" geçtiğim ben de farkındayım, ama hem yerim buna elverişli değil, hem de söylediğim gibi daima oyunculara keşfedebilir bir şeyle birlikte fayda vardır.

Nnot : Geçen sayıda ufak bir hata yapmışım, finduklar için Tuğbelice, cips için Cem'e teşekkür etmem gerekyordu. Cem'den özür diler, her ikisine tekrar teşekkür ederim.

Batu & Gökhann

Batu ve Gökhann özveriyle çalışıp güzel şeyler üretmek için çaba sarf ediyorlar.

## Bitmeyen Sancı

Tarihin başlangıcından beri ne olduğumu zu ve ne olmadığımizi öğrenemedik. Hala insan olamamanın veya tersine tam bir insan olmanın sancısını çekiyoruz.

**S**u anda, dünyaya gelen 6 milyonuncu bebeğin doğumunun kutlandığı haberini ne zaman okuduğumu hatırlamaya çalışıyorum, ben hatırlamaya çalışırken muhtemelen birkaç yüz bebek daha doğuyor. Kafamdan geçenleri buraya yapış bitirene kadar birkaç yüz tane daha... Günün birinde geometrik artış denilen matematiksel bir hesabın kurbanı olacağımızı bile çoğalmaya devam ediyoruz. Yerküredeki bütün kaynakları tüketene kadar da çoğalacağız. Kimse bizden aksini bekleyemez, biz insanız. Eğitilmiş ve sosyalleşmiş görünsek de, boyunlarımıza şapka takıksa da, biz elindeki oymalı, zarif baston dan çok içindeki güdüle re yaşılanan evrim şاşıklıklarınız. Dünyaya, bir küçük gözlerimizin cepeninden, bir uzaydan çekilmiş fotoğraflarından bakıyoruz, kafamız karışıyor. Biz, kendisile evren arasında sıkışık kalmış, ne ilkelliğini sahiplenebilen ne de hayatın bütününe kavramaya yanaşan ama kendimize yakıştırdığımız "üstün tür" nişanıyla doğaya cağa satan garip yaratıklarız.

İnsan olarak biz kendi küçük dünyalarımızdan fazlasını hak etmek için düşünmek ve üretmek zorunda olduğumuzu biliyor muyuz? Teorik olarak aydınlanmış bile olsak, birey olarak her birimizin insanlık tarihindeki rolünün ve zamanının sınırlarının darlığıni

kestirebiliyor bile olsak, insanın dünyada, dünyanın evrende ne reye denk düşüğünü hesaplayabilsek bile, ne zaman ikinci bir insa ta karşılaşsak yeni bir biçim alıyoruz. Çünkü bizim küçük, minicik egolarımız var. Bizim bu küçük, minicik egolarımız ya-

bir koltuğu ele geçirmeye, ya evrende bir noktayı bile doldurmayan bir tepeye bayrak dikmeye, ya da yolda yürürken yanımızdan geçenlere omuz atmaya çalışırken ruhumuzu çürüttüyor. Çünkü biz insanız, hesap yaparız. Sadece kendi küçük dünyalarımıza ait ilkel beklenilerimizi karşılamak için başka insanlar üzerine dolaplar kurar sonra da o dolapları çeviririz. Sonra biz komik oluruz, sonra kendimize gülmemi bile başaramayız.

Biz, kötü niyetli ellere geçtiğinde çok tehlikeli olabilecek birer

yan (ya da tam tersi, emin değişim) (hatta en doğrusu; kendi varoluşumuzla evrenin varoluşunu birbirine karıştırın) küçük, minicik egol, küçük, minicik insanız. Biz bir yandan üremeye devam ederken bir yandan da kendini yok etmeye çalışan ve bir karınca ailesinin akşam televizyonun karşısına geçip hayretle izleyebileceğimizden belgeselere konu olabilecek yaşam formlarıyız.

Oysa biz bir rivayete göre 'insan'ız. Yani doğanın kendine verdiklerini çekip çevirebilen, şartlar yazıp söyleyebilen, gülümseyen, ağlayan, düşündükçe büyuyen, büyündükçe aydınlanan, aydınlandıktan gözünü kendinden ötelere çevirebilen, sağıdan soldan kotardığı sıfatlara yapısış kalmak yerine insan olarak kendini çoğaltmaya çalışan, günü kurtarmak dışında dünyanın bütününe de sorumlulukları arasındadır. Bir tüketim



Serpil Ulutürk

### Bu aralar ne oynuyor?

SimCity 3000 WE

Cleopatra

Diablo II

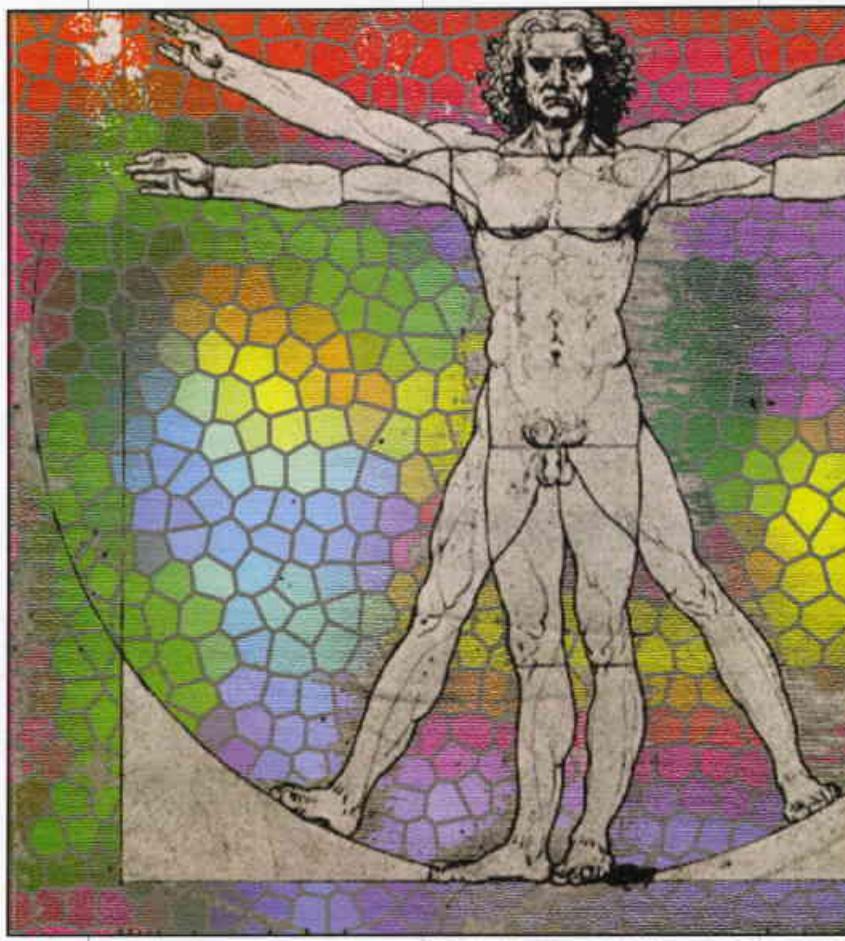
ha bir paragraf önce, toplam nüfusu 6 milyarı geçen insanır, bir karınca ailesi karşısında bile dengeyi sağlayamayacak durumdaydı. İnsan, niceliğiyle değil niteliğiyle tartışmadıkça dengedeki hayatı da bilinmez olacak. Kendimize bakıp bakıp şaşıracağız, en çok da dışarıda gerçekten şaşırmasının gereken tonla şeyin varlığına kor kalışımıza şaşıracağız. Biz

insanız ve ben bu sözleri söylemeye ne kadar hak ediyorum bilmiyorum. Dunyada bir insanın bir diğerine hala bir şeyler anlatabileceğinden, dinleyenin duydularını anlayacağından, anlatanın sonuna kadar anlatma sabrı göstereceğinden ve bu iletişim ilişkisinin sonunda, atmosferde bu hikayeye dair herhangi bir iz kalacağından şiddetle şüphedeyim. Ben artık bundan yıllar önce duyup bir kenara attığım ama günü geldiğinde muhakkak kullanırm diye düşündüğüm 'sükut altındır' hazinesini ortaya çıkarmanın bile bir işe yarıyacağından şüpheliyim.

Biz varlığını ve yok olmasını hep kendine borçlu olan garip birirkiz. Bence biz olsa bir mesajız ve okunduktan beş saniye sonra kendimizi yok etmekten başka yapabileceğimiz hiçbir şey yok.

Serpil Ulutürk

Serpil Ulutürk, güzel bir dünya için mevcut olanın batırılması gerekliliğinde Orhan Abi'ye şiddetle katılmaktadır



silah gibiyiz. Ya da biz, eski moda film kahramanlarının bütün gerçeküstü çabalara rağmen o kötü niyetli ellere geçme akibetinden kurtarılamayan silahlar hakkında yazılmış acı senaryolar gibiyiz. Biz kendi varoluşumuzu evrenin varoluşu olarak tanımla-

yöntemi olarak değil, bir değer yaratmak için üreten 'insan'. Buradan bakınca her şeyin dengede olduğunu ve terazinin bir kefesinde insanın, diğerinde ise dünyanın, yıldızların, evrenin durduğunu söylemek bile çok abartılı görünmüyör. Halbuki da-

## Yarınlar Bizim!

Bu ayki konumuz psikolojik sorunları olan kişilerin rehabilitesi. Psikolog olmasam bile bu konuda vereceğim ipuçları ömrünüz boyunca pek çok işinize yarayacak.

**B**Yaşı müsaade edenler hatırlayacaktır. Bir zamanlar Ali Rıza Binboğa isminde dünya tatsız bir amca vardı. Mutluluk, sevgi ve barış temaları dolu ilginç şarkılar söylerdi ve küçükken onu zevkle dinlerdik. Özellikle de "Yarınlar Bizim" isimli bir şarkısı vardı ki hiç sormayın. Her dinlediğimde kırıla çırıla koşmak isterdim. Şarkı söyleydi "Yarınlar biziiiiiiimmm... yarınlar senin... yarınlar onuuuuunnnn yarınlar sizin. Yarınlarda yarınlarda mutluluk var."

İşte bu muhterem Ali Rıza Binboğa ve "Yarınlar Bizim" şarkısı benim bir süredir profesyonel psikologlar tarafından yürütülen rehabilitasyon çalışmalarımın bir parçası. Evet arkadaşlar artık Diablo'nun elinden kurtuluyorum.

Aslında olayları başından anıatalım. Geçen ayki yazımın ardından pek çok mektup aldım. Mektupların geneli "Bu adam Diablo ile kafayı bozmuş, kesin şunu nasıl yapılacağını biliyor," mantığı ile atılmıştı ve oyundan takıldığınız yerleri soruyordu. Doğal olarak tümü cevapsız kaldı. Hayatı Diablo yüzünden kararmış bir adama "Ben şu Horadric Staff'ın başını bulamıyorum. Nerde acep?" şeklinde mektup atan tüm okuyucuları tebessümle karışık kınıyordum.

Neyse ki içinizden derdimi anlayan biri çıktı ve kendi acılarını benimle paylaştı. Bütün yıl hıyanrıla beklediği yıllık izini Diablo ile geçiren ve bu yüzden sevgili tarafından terkedilme ve aile tarafından reddedilmenin eşigine gelen Çağatay sayesinde tek başıma olmadığı gördüm. Evet ben den başkalara da bu illete tutulmuştum. Oyleyse bu bir hastalıktı ve bir çözümü olmıyordu. Tam ben bunları düşünürken geçen ay ki yazımı okuyup üzülen Sinan arayıp sorunu çözebilecek bir psikolog tanadığını söyledi ve telefonunu verdi.

Benim yaşlıdım doktor

"Sorununuz ne?" diye sordu. "Diablo isminde bir oyun var..." dememe kalmadı ki susmamı işaret etti. Beni baştan aşağıya kadar süzdü ve "Necromancer'in değil mi?" dedi. Tüyürem diken diken oldu. Doktorla göz göre geldik ve bir an için dünyam karardı. Arkasındaki pencereden öylesine güçlü bir güneş ışığı vuruyordu ki nerdeye karanalık bir siluet gibi göründü. Sonra bir an sanki omuzlarında taşlar susülü broşlar gordüm. Ve bir anda o güçlü güneş ışığını gölgdede bırakınca parlak bir ışık gözlerimi kör etti. Hayal meyal sırtından uzanan ve dalgalanın kanatımsı uzantıları gördüm ve bir anda görüntü eski haline döndü. Kendimi yere at-

bır sesle "Hiç mi şansım yok?" dedim. Doktor inanılmaz güzellikte bir gülümsemeyle devam etti: "Korkmana gerek yok. Kısa surede eski haline döneceksin. Ama bunu sen başarmalısın."

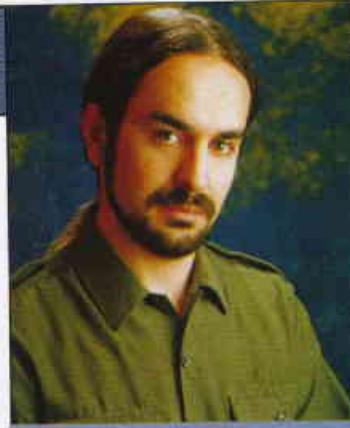
Bana yaklaştı ve kalkmama yardım etti. Sonra çekmecesinden içinde üç altın CD bulunan küçük bir kadife çanta çıkardı. "Bunu al ve gerçekte yüzleş" dedi. Başka bir şeye söylemedi ve odadan çıktıım.

Tek başıma döndüm eve. İçeri girer gitmez CD'lerden ilkini bilgisaya taktim. Karşında Diablo'nun setup ekranı duruyordu. Oyunu o gün uninstalled etmiştim ve şimdi tekrar kurmaya korkuyordum. Ama gizli bir el mouse'u

benden alıp oyunu yüklemeye başladı. Korkuya kendimi en yakın duvarın dibine attım. İlk CD'nin yüklenmesi bitince ikinci CD havalandı ve CD-ROM'daki yeri alı. Yüklemeyi durdurmanın imkansız olduğunu biliyordum. Akılmda sürekli Diablo'nun son demosu bir kabus dönü-

yor. Kendi kendime "Kahretsin aldatıldım. Tyreal değil o Baladı" diyordum. Artık sonum gelmişti ve beni kimse kurtaramazdı.

Yükleme bitip oyun açıldı. Tarif edemeyeceğim korkunç bir güç beni odanın bir ucundan savurup bilgisayarın önüne, yere çaptı. Korkudan ölecektim. Zar zor sandalyeye tırmadım ve mouse'u elime aldım. Yeni bir oyun için düğmeye bastım. Oyunda kayıtlı tek bir karakter vardı. Bu daha önce gördüğüm karakterlerden farklıydı. Bu Diablo'ydu. Elimin nasıl titrediğini size anlatamam. O içgenc yaratığının ismine iki kere tıkladım. Oyun yüklenirken kalbim duracaktı neredeyse. Daha sonra Rouge Encampment'in ortasında Diablo belirdi. Kasabanın sakinleri kafalarında sevimli ünlemelerle yanına gelecek-



Tuğbek Ölek

### Bu aralar ne oynuyor?

Elite Forces

MDK 2

Counter Strike Beta 7.0

lerine kaçışmaya çalışıyordu. Hissettiğim tek şey bu kasabanın sakinlerine duyduğum nefretti. Hepsi öldürmüştiydim. En korkunç büyülerden birini seçip mouse'un sol tuşuna bastım. Her yerin alevlerle dolmasını bekliyordum. Ama bunun yerine Diablo dev bir ışık hüznemi içinde kayboldu ve onun yerinde Tyreal belirdi. Bana döndü ve "Başarabilirsin genç adam yeter ki iste. Oynamamayı iste. Sen onu arzuladığın sürece bu la net kalkmayacak" dedi.

Sonra ekran karardı ve oyun baştan yüklandı. Birinci level bir Necromancer olarak duruyordum Rouge Encampment'da. Başladığım noktaya dönmüştüm. Ama bir farkla. Müzikler değişmişti. Artık Diablo'nun atmosferini yoğun müzikleri yerine Ali Rıza Binboğa'nın Yarınlar Bizim'i çalıyordu. Act'ler su gibi aktı ve kendimi Arcane Sanctuary'nin kapısında buldum. Ama bir farkla; artık içimde korku ve keder yoktu ve haftalardır ilk defa kendimi iyi hissediyordum. Önümde geleni devirek Diablo'nun karşısına dikildim. Hemen saldırmadı Diablo. Korkunç bir kahkaha atıp "Başaramayacağını biliyordum. Sonsuza dek bu oyunun kölesişin." dedi. Gülerken sunları söylemedim. "Yanılıyorsun dostum başardım. Ama senin de görmeni istedim bunu. Sadece zavallı 72 pixellik bir oyun karakteri de olsan bu acıyi yaşamamı istedim. Sonsuza dek elveda". Kurulmuşum artık ondan. Bilgisayarın fışını çekip huzur dolu bir uykuya yattım. Artık ne zaman Diablo oynaması gerektiğini içimde hissetsem Ali Rıza Binboğa dinliyorum. Ve herşey yoluna gidiyor.

Tuğbek Ölek

Tuğbek Ölek, sonunda kara beladan kurtulmayı başarmıştır.



tim, bir anda ter içinde kalmıştim. Sadece hırıltıyla karışık "Tyreal" diyebildim.

Doktor ayağa kalktı, artık çok daha azmetti ve güçlü görünündü ve sanki genç değildi. Yaşında değildi. Artık yaşını tahmin edemiyordum. "Uzun zamanızı seni anyordum Aldous" dedi. Büttün vücudum kaskatı kesilmişti. "Benim hâtam değildi" dedim yine hırıltı bir biçimde. "Söylediğim gibi senin hâtan değildi?" dedi. Her yanımı kabuslar sarmıştı. Kendimi kaybetmiş bir biçimde yüzü koyn yere kapanıp ağlamaya başladım.

Bayılmışım. Kendime geldiğimde hala yerdeydim. Doktor bana bakmadan konuşmaya başladı. "Durumun çok ciddi. Sinin fazlaıyla aşmışsan. Artık sana hiç kimse yardım edemez" dedi. Ağlamaklı

# Cögelerden Ölüm Kusan Adam

Fotoromanlara konu olan ya da olmayan editörler ve son aylarda da okuyucular tarafından devamlı dile getirilen bir eleştiri var. Bir fotoromana da kendimi konu etmem gerektiği aksi taktirde, tüm editörlerin birleşip hakkında bir fotoroman hazırlayacakları gerçeği karşısında artık bir fotoromana da kendimi konu etmek zorunda kaldım. Evet, bu onun hikayesi, yani benim... (Ayrıca, evet biliyorum, anlatacaklarıımı çok inanılmaz bulacaksınız ama unutmayın, anlatılmaya değer hikayeler en inanılmaz olanıdır) İşte, LEVEL Türkiye'de yazmaya başlamamın öyküsü...



Ancak, toplantı çıkışında metro istasyonunda uğradığım saldırı sonucunda, balyılmış ve gözlerimi açtığımda kendimi bilmemiştim bir yerde, ellerim ve ayaklarım bağlanmış şekilde bulmustum. Korsan kopya oyun mafyası, onlara karşı savaş açmamı yerlerinde oturarak izlemek niyetinde değildim gibi görünüyordu. Evimi bombalamışlar ailemi ve tüm sevdiklerimi öldürmüştür. Artık kaybedeceğim hiçbir şey yoktu. Aklıma ilk gelen şey, Bruce Willis'in böyle bir durumdan kurtulmak için ne yapacağı olmuştu ve uygulamaya geçmek için hiç vakit kaybetmedim.

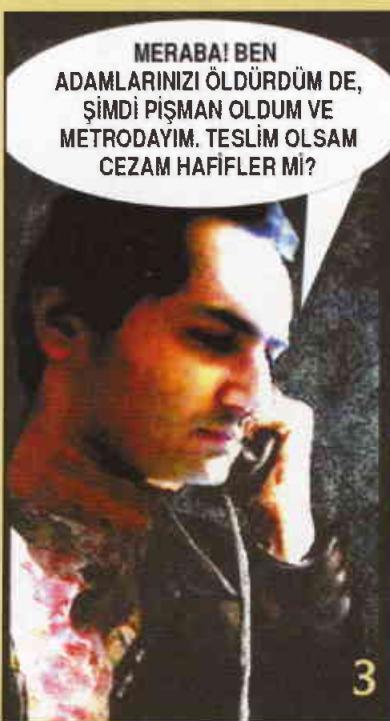


DİZ ÇÖK! ÜZERİME KAN SİÇRAMASINI TAKIM YENİ.

Ronaldo'nun bir adam gönderip bana cezayı verdireceğinden emindim. Zaten fazla beklemek zorunda da kalmadım. Tek sorun bu kez sınırlarime hakim olup en azından bir tanesini canlı bırakmam gereği idi. Adamlardan birinden Ronaldo'nun karargahının yerini öğrenmemeliydim.



LEVEL'in Amerika'daki merkezinde bilgisayar oyun endüstrisine danışman olarak hizmet veren bir departmanın şefiydim. O gün, oyun dünyasının en büyük buluşmalarından biri olan, Dünya Oyun Dergileri Editörleri Toplantısında önemli bir konuşma yapmıştım. Korsan kopya oyunları dünyadan silecek yeni bir önlemler sisteminin tanıtımını yaptığım konuşma büyük ilgi göstermiş ve projenin hayatı geçirilmesi için anlaşılmaya varılmıştı.



Elbette, birkaç çapulcu şaklaban ile başa çıkacak kadar görmüş geçirmişliğim vardı. Etrafi biraz dağıttım ama benim yaptığım anlaşılması diye cesetleri saklamayı da ihmali etmedim. Ancak, öfkem kabaran bir sel, taşan bir baraj gölü gibiydi ve adamları küçük parçalara ayırrken elebaşlarının saklandığı yeri öğrenmeye unutmuştum. Hemen mafya telefondan, kendimi ispiyonladım.



Ve Tetikçilerden birinin beyini duvara çivilemeden önce bu iblisler çetesinin barındığı cehennemin adresini örenmiştim. Artık tek yapmam gereken geriye kalan süprüntülerini temizleyip çöp kutusuna atmaktı.

VUR VUR BİTMİYORLAR!  
SANKI COUNTER-STRIKE'DA DÜŞMANA KARŞI  
TEK BASINA KALMISSIN GİBİ BİR HIS BU! AMA DURUN  
SEVGİLİ OKUYUCU! SU RONALDO'YA BİR ULAŞIM  
ESAS O ZAMAN GÖRÜN!

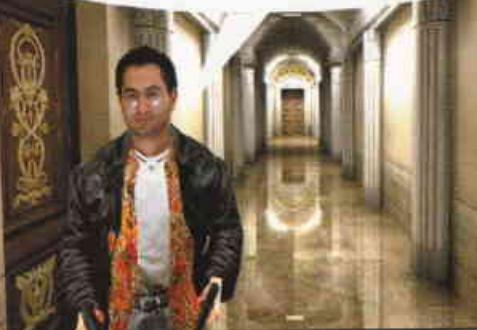
AAAHHH!  
UUUHHHH!  
HERGELE VURDU BENİ!!!

Ancak Ronaldo'nun adamları bitemek gibi değildi. Tetige basmaktan parmaklarım yorulmuştu ama adamlar ölmekten yorulmamışlardı. Bir de, şansım varmış ki cesetlerden birinin üzerinden, şu bizim yerli filmlerdeki mermisi hiç bitmeyen model tabancalarдан çıktıktı da kurşun sorununu halletmıştim.

RONALDO VE ADAMCIKLARI!

NERDESİNİZ YAVRUM!

KAÇABILIRSIZ AMA SAKLANAMAZSINIZ.



8

Ofisi bastığında Kopya çetesinin korkak lideri Ronaldo'nun korkudan ofisi terk etmiş oldukları anladım ancak kaçmış olması kurtulmuş olması anlamına gelmiyordu. Dünyanın diğer ucunda da olsam, onu cezasız bırakmak niyetinde değildim. Sonu her sanlıye daha da yaklaşıyordu... Tik tak, tik tak, tik tak, tik tak...

RONALDOCĞUM, SAKIN  
HEMEN ÖLME, YANAN ETİNİN  
KEMİKLERİN ÜZERİNDE ERİMESİNİ  
HİSSETMENİ İSTİYORUM

AAAHHH!

10

Acıma ve bağışlama duygumu čoktan kaybetmiştim. Bir parça viddanı olmayan; masum bir aileyi alevlerin arasına gömüp, patlamış eden ve üstelik en sevdigimiz oyuncuları bozuk eksik, iğrenç bir şekilde kopyaladıktan sonra paramızı çalan bu şeytanı oklohoma'daki karargahında bastırın ve tek tek bütün adamlarını kesitken sonra kollarımı bağlayıp patlayıcıları yanına tuttum. Sonra kapımı düşme çiþip tek bir el ateþ ettim. Hakkettikleri cezayı bulmuş sayılmazdı ama artık hayatımda daha önemli bir amaç vardı. Tüm korsan oyun tacirlerini çökertmeliydim.

Ailemin intikamını almak için birkaç baskın daha yaptıktan sonra, korsan oyun mafyasının açık hedefi haline gelmiştim. Level editörlerinin dış gezilerde, imza günlerinde falan güvenliğini sağlamakla görevli güvenlik departmanının uluslararası şefi Kenobi Jumuþ ile yaptığım konuşmaya neticesinde, hayatımda değiþtrecek bir karar almak zorunda kaldım...

CEYKIP!  
SAMUEL!  
SES VERİN!  
İYİ Mİ-  
SİNİZ?

MERAK ETME! ONLAR HUZUR İÇİNDÉLER!  
VE SEN DE ONLARI GÖRMİYEYE GİDİYORSUN AHBAP!

AAAH!

7

Pesimdeki son adamı da mihladiktan sonra artık sıra yılann başını ezmeye gelmişti. Metrodan çıkarak Ronaldo'nun ofisine gitmemiydim. Orada, Ronaldo'nun küflenmiş kanını halıya dökmek, kalbini söküp duvara sıva yapmak için sabırsızlanıyordum.

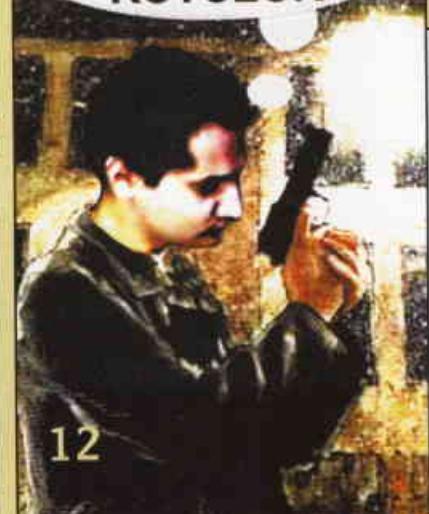
ÖTÜN BAKALIM!

RONALDA SENİN GELDİĞİNİ DUYUNCA KAÇTI.  
AMA SANIRIZ OKLOHOMADAKİ GİZLİ  
KARARGAHINA SIGINMIŞTIR.

9

Etraftaki bilgi kaynaklarını biraz dörtükleince Ronaldo'nun yeri hakkında bilgi almayı başardım. Herkes aynı yeri işaret ediyordu. Ronaldo'nun son defans kaleesi, Oklohomalı dediklerine göre orada bir federal polisler ordusunu bile saf dışı bırakacak kadar silah ve donanım vardı.

## KAHROLŞUN KÖTÜLÜK



12

Evet, yazmak benim hayatımı ama son yaşadıklarım ve kaybettiklerimden sonra kendimi içinden çıkarılamaz bir durumda bulmuştum. Artık -hem kendi hayatım hem de adalet için savaşmak zorundaydım. Ve üç kuruşluk menfaatleri için hayatını benden çalanları asla unutmadım. Beynine kurşun sıkıldığım her tetikçinin gözlerinde o hainlerin gözlerini görür, merhamet dileyen yaraların kollarını üzyle vücutlarından ayırrken aslında üç hayalete ateş ediyordum.

Evet, üzgündüm, ama artık ben de bir kötüydüm...

CEM BEY!  
MAALESEF AVRUPA VE AMERİKA'DAKI  
KOPYA DÜYÜN MAFYASI SİZDEN INTİKAM  
ALMAK PESİNLİĞE. GÜVENLİĞİNİZ İÇİN  
SİZİ LEVEL TÜRKİYE'YE  
TRANSFER EDEECEZ

TÜRKİYE Mİ?  
NEDEN OLMASSIN?  
HAYDİ GİDELİM.  
EMİNİM ORADA DA  
CÜCÜĞÜ DÜRÜLECEK  
BİR KAÇ KOTU ADAM  
VARDIR!

11

# POSTA KUTUSU



Kasımpaşa, Level HQ, Saat 23:30 suları.

**G**ögelerin arasından süzü-lerek ilerleyen bir adam. Sessizliğin yanalarak yol verdiği düşündürecek kadar sessiz, bazen gölgelerin arasına sinerek, bazen yerden sürünerek hedefine doğru ilerliyor. Ulaşması gereken yere 100 metre kala, bir makina monotonluğu ama aynı zamanda kusursuzluğunu içinde çalışan zekası ile hesaplamaları başlıyor...

Girmesi gereken yer, 5 katlı bir binanın 3. katında bulunan bir derginin merkezi. Eğer doğru hatırlıyorsa, içeriye girene kadar geçmesi gereken güvenlik önlemleri, herhangi bir hırsızı içeriye daha adımlını atar atmaz kuşbaşına çevirecek kadar sıkı. Ama, onu değil, O'nu değil...

Her zaman olduğu gibi uyuklayan bekçiyi pas geçip, binanın bahçesine atlar. Yere düşüğü anda ayaklarından çıkan ses, bir kedinin uyurken çıkardığı ses kadar hafif olsa da binanın yılmaz koruyucuları çiçe kangalları Cano ile Zeyno tarafından duymulmuştur. İki azgın köpek, arka bahçeden hızla depara kalkmışken, hazırlıklı adam sırt çantasındaki eti bir eline, uykuya ilaçını bir eline alır ve



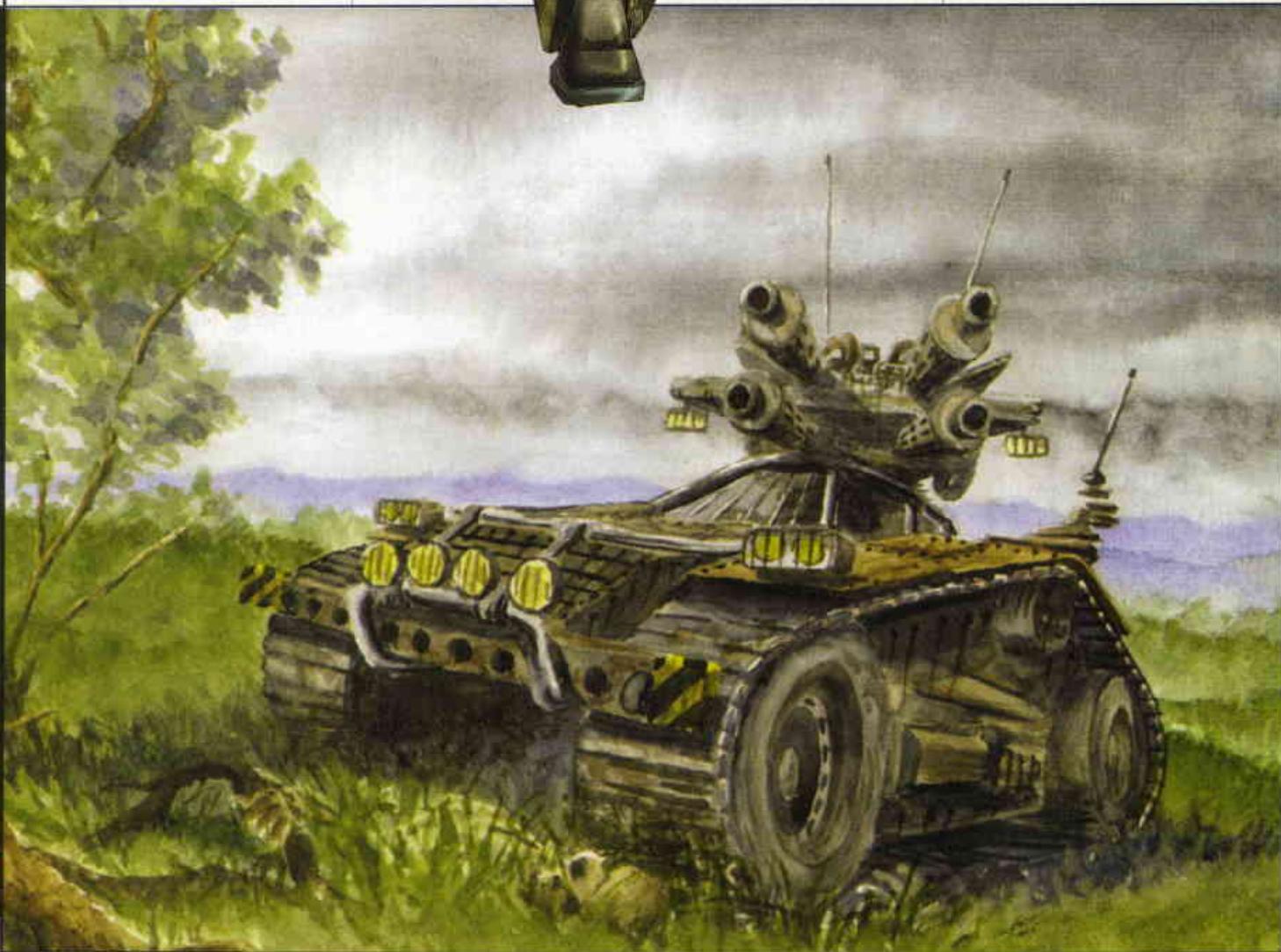
bekler, bekler, bekler... Köpekler binanın ön bahçesine girdikleri anda O'nu görürler. Ama, üzerine atlayıp boynunda ne ka-

dar et, kas, damar ve tendon varsa koparacakları yerde, gözlerindeki sevgi ve şaşkınlık ifadesi ile oduklan yerde kaliverirler...

"Aferim kızlanm, aferim. Demek beni diğerleri gibi unutmamızın. Alın bakalım ödülünüzü, şimdi uslu uslu burada bekleyin, yukarıdaki adillerin ödülünü vermeye gidiyorum."

Çantasından çıkardığı eti kangallara atarken, uykuya ilaçını onu hak eden birisinin üzerinde kulanmak için çantasına sallar.

Çantasından çıkardığı maymunçukla ön kapayı açar. Anında binanın genelini koruyan güvenlik sistemine bağlı kameraların üzerindeki kırmızı ışığın sessizce yanıp sönmeye başladığını farkeder ve kendi kendine küfreder.





Köpekler bir an için duygusallaşmasına, anıla dağmasına yol açmıştır ve biraz daha geç kalırsa bu hatasını pahaliya ödeyecektir. Cebinden çıkardığı bir elektronik kanıtırcı, kameranın tam altına tutturur. Ve zamanı 23:36'ya ayarlar, yanı kapıyı açmadan iki dakika öncesine. Kesik teli ise çok daha basit bir yöntemle tutturur. Hazır aşımsıken sigara paketinden bir tane sigara yakar. Asansörün kapısını açıp kablolarдан üçüncü kata tırmanırken, bir işgizarın asansörü aşağıya çağırmasının içini dua eder.

Üçüncü kata ulaşmıştır artık, hedefine öylesine yakın olmak, içinde soğuk bir ürpertiye yol açar. Oyle ya, üstlerinin bu operasyondan haberi yoktur ama kendi vicdani değerlerine göre birazdan yapacakları, herhangi bir görev kadar vatana ve millete faydalı olacaktır. Kapının önüne geldiğinde durur.

"Retina ve parmak izi taraması için lütfen yaklaşın"

Biyik altından güller. Bu koruma sistemini kendisi geliştirmiştir, nice hırsızlar, nice rakip dergi ajanları, nice geç kalmış pizzacı çocukların bu sisteme takılıp 50.000 voltluksu acıyi benliklerinde hissetmiştir. Bunlar, gözünü retina tarayıçıya, elini de pad'ın üzerinde koymakta aklından geçer.

"Teşekkürler efendim. İçeri girilebilirsiniz."

Level'in kapısı elektronik bir sesin ardından açılır. Ama içeriye önce bir gaz bombası girer, yuvarlanarak. 15 saniye içinde, zaten uyumakta olan derginin içini uykuya gazi kaplamıştır. İçerinin tamamen güvenli olduğundan emin olan adam, Level odasına doğru emin adımlarla ilerler. İçeride bilgisayarının üzerine kapalı Tuğbek ve iki sandalyeyi birleştirip her nasılsa üzerine yatmayı başarmış Cem'in uyuyan bedenleriyle karşılaşır ve az önce attığı gaz bombasına yanar. Bu herifler en azından iki gündür buradadır ve zaten top atsa uyamayacaklardır.

Cem'in bilgisayarına ulaşan adam, sanki kendi bilgisayarımı gibi bütün şifreleri tıkır tıkır geçirerek Level'in gizli dosyalarına ulaşır. Kısa bir araştırmadan sonra, bu gecenin amacına ulaşır.

"Mektupları!" der kendi kendine, "En sonunda yine benimsiniz. Aylardır bir Maddog, bir Cem, bir Serpil derken, derginin ortam çocuğuna döndü. Okuyucu Mektupları be, kişiliği silindi," diye düşünür, seslice. (Oysa Cem aylardır Mektuplara hiç cevap vermemiştir. Sadece Maddog ve Serpil yazmıştır, ama gölge kahraman uzaklardan durumu yeterince ilgiyle izleyeme-

mektedir-Cem) Cem ve Tuğbek'e bakarak bağırrı, "Ben giderken size ne dedim, dönenne kadar yokluğun belli olmasın demedim mi? Ama siz ne yaptınız, okuyucularımızın mektuplarına üvey evlat muamelesi... Yuh be, yazılırlar olsun size, Kasım ayında görüsecez esas olarak sizinle, ama duur, önce şu mektupları Cem'in ağızından bir cevaplayayım da görün bakalım el mi yaman bey mi yaman!" Bu ağrı sözlerin üzerine Tuğbek test sistemine daha bir sıkı sarılır, Cem orasını burasını kaşır. Pes eden esrarengiz adam ise operasyona başlar.

### Sayın Cem Şancı

Ben derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum. Yayın kalitenizin yükselmesinden dolayı tebrik ederim. Bazı sorularım ve eleştirilerim olacak. Bunların cevaplarını en kısa sürede mail adresime gönderirseniz sevinirim.

1- Sudden Strike'ın demosu ortama düştükten sonra, oyundan pek fazla bir haber çıkmadı. Ama senin için yaptığım araştırma göre [bu yalan da pek seviyilir dergi editörleri arasında...] yılbaşında çıkışlığını öğrenmiş bulunuyorum. Elite Force ise ondan kelli. [Oooh, karizma sıfır, ehel]

daha iyi yönde gelişmelerle karşınıza çıkabiliriz. [Tam olarak Cem'in üslubuna benzemedi, arada kızlara bir iki gönderme yapmam lazımdır, son anda berbat etmeyelim operasyonu] (Ohal Hıç benzemedi olum. Ben olsam cevaba söyle başlardım: Yorgun bir bedenin, okumayı red eden gözlerin, uyumak için sahibine yalvaran bir beyinin isyan ettiği bir durumda okumaya çalıştığınız mektupları bitirmek için sizi zorlayacak tek şey sadık okuyucularınızın yazdığı içten cümlelerle donanmış mektuplardır. Teşekkür ederiz-Cem)

2- Sudden Strike'ın demosu ortama düştükten sonra, oyundan pek fazla bir haber çıkmadı. Ama senin için yaptığım araştırma göre [bu yalan da pek seviyilir dergi editörleri arasında...] yılbaşında çıkışlığını öğrenmiş bulunuyorum. Elite Force ise ondan kelli. [Oooh, karizma sıfır, ehel]

2- Omikron mu? Tabii canım hemen, ama duur, sen İngilizce bilmeyorsundur şimdi, bende ki çözüm İngilizce, sen bekle ben 34 sayfayı çevirip gönderiyorum hemen. Vereceğimiz oyunların bir listesini veremiyorum çünkü firmalarla sicağı sicağına anlaşmaya çalışıyoruz ki sizlere mümkün olan en yeni oyunları verebilirim. Bir önceki cümlede anahatlar kelimeler "mükemmel olan" idi, yanı bunu okuyup da üzerimize "Neden Diablo 2'yi vermiyonguz?" diye atlayanları itin ve kastatura ile kes. Eee, şey yanı. [ne yapıyorum ben yaa?] Bu arada, hala bekliyorsun değil mi?

3- Maalesef, sipariş usulü çalışmıyor.

4- Tabii hemen soyliyeyim de, Sibel kim? Can mı? Ben yokken onu da dergiye aldırlaşa hiç şaşırırmam. (Adamım, ben mi alıyorum buntarı dergiye, ne iftira atıyosun ki, gece yarısı bir operasyon yaparım sana, sonra haber bültenlerinde çıkarız.)

5- Nasıl, güzel çıkmışım ama değil mi? Eee ne de olsa kainatın en zeki, en sportmen, en kariزmatik, en mükemmel, en zeki (ay bunu söylemiştim), en alısmadık yaratıcı benim, yanı Cem Şancı. Ayrıca yazarımdan ben, üç tane romanım var (dördüncüsü hazır-Cem), milyonlar satıyor (abartmışsan-Cem), ama başka bir boyutta (Ülkemiz sınırları için-

**Yayın hayatınızda başarılar.**  
Mehmet Ünlüer/Bursa

**LEVEL** | Sayın Cem'iniz şu anda cevap vermekten aciz, nihohlaha!

Ehm, çok teşekkür ederim hepimizin adına. Zaten ne yapıyorsak sizler için yapıyoruz cinsî bir muhabbetle girmek istemiyorum, benim istediğim bu ay veya gelecek ay vereceğimiz anketi doldurup göndermeniz. Böylece



de-Cem). [Bu cümlenin Cem'in elinden çıkmadığı hayatı anlaşılmaz, ne de olsa kendi yazdıklarında bundan aşağı kalıyor.] İhabetin, hainliğin, çekememeziğin boylesi ne görüldü ne duyuldu. Ayrıca burada beni değil ismi lazım olmayan bir bayan arkadaşımızı tasvir etmişsin-Cem]

Eee, yoksa sen sayfalardaki artwork'lerden mi bahsediyorsun yoksa? Onları da sağdan soldan buluyoruz işte

### Selam Tüm Level Çalışanları,

Sizler aylardır (hatta yıllardır) kopya oyunlarının neden zararlı olduğunu, neden orijinal oyunlara yönelikerez gereğini anlatıp duruyorsunuz. Fakat bizler hala korsan kopyalar alıyoruz. Bunun bizim korsan oyun satıcılarını özenle beslememizden ve alım gücümüzün düşüklüğünden kaynaklandığı kesin, fakat lisansız yazılım kullanımını önlemek amacıyla kurulmuş Business Software Alliance Türkiye de (BSA) bu konuda hiçbir önem almıyor, (aslında önem alıyor fakat yapılan hiç bir şey yok). Bir aralar 15 Ekim'e (tarih yanlış olabilir) kadar süre tanıdıklarını ve bu zamana kadar herkesin lisanssız yazılımlarını bırakmasını ilanlarla iletmişlerdi, fakat bundan sonra ne birinin yazılım korsanlığından yakalanıp içeri atıldığı, ne de başka ilanlarını gördüm. Hem de Türk-

ye'de bu işler oldukça ortalıkta yapıldığı halde! Mesela geçenlerde bir gazete (Yeni Binyil) kupon karşılığında 5 adet korsan oyun CD'si veriyordu. Türkiye Cumhuriyeti Adaleti'ni bir kenara bırakalım böyle sırif korsan yazılımları engellemek üzere kurulmuş kuruluşların da bu konuda sessiz kalmasına ne diyorsunuz? Sizce Türkiye'de korsan yazılımlara karşı yeterince ciddi bir mücadele veriliyor mu? Yoksa bizim mi bunlardan habériz olmuyor? Bu konunun tekrar tartışılması için bu mektubu yazdım. Önceli kopya yazılımlarla ilgili makalelerin üzerinden bir sene geçti fakat bu surede ne kadar gelişme oldu?

**Dikkate almanız dileğiley.**  
**Yıldızcan "NOmadHERO" Aksarı**

**LEVEL** Bir senede kaydedilen gelişmeyi ben sana hemen anlatayım: "Bükemediğin eli öpeceksin" mantığına bürüneler, kopya oyunların üzerine bandrol yapıştırarak yasal gibi yaptılar.

Boylece ne oldu, bilgisayarçıların raflarında bulunan kopyalar 500 bin lira daha pahaliya satılmaya başlandı, buna tepki olarak da ortaya bandolsuz, naylon poşet içinde ve 500 bin lira daha ucuz, daha da aşağılık kopyalar satan seyyar satıcılar turedi. İşte emege sayıl!

Biz mi bu konuda ne yapıyoruz? Her fırsat, artık dilimizde

biten tuyleri süpürge edercesine "iş iştan geçmeden orijinale destek verin, yoksa kimselerin bir şey yiyecekleri yok!" diyerek sizleri doğruya motive etmeye çalışıyoruz. Odyssey Entertainment gibi firmalar bütün sınırları zorlayıp 7 milyon gibi düşük rakamlara orijinal oyun satarken, hala 3 CD'lik ama kopya oyuntarla 6.5 milyon verebilen kullanıcıyı bilinçlendirmeye çalışıyoruz. Çünkü umidi kestik, çünkü iş başa düştü.

### Sevgili Cem

Şey dijcem Temmuz LEVEL'ında kadın düşmanlığı konusunda bir yazı yazmışsınız. Sayfanın altındaki resim dikkatimi çekti. Önceki mail'lerimizi bir kenara bırakalım. Çok fazla yükledim sana. Neyse işte o resimde Serpil abla hepinizin yanında gayet sempatik, hayatından memnun gözükmektedir. Bu da kadın düşmanı olmadığını gösterir. Eğer olsaydınız, Serpil abla orada o kadar mutlu durmazdı, hatta çoktan gitmiş bile olurdu. Yani tek "kadın" yazarınız o gerçekte de {Duygu'yu saymazsak} ve gayet hayatından memnun gözükmektedir, ayrıca LEVEL'in böyle bir sorunu yok, Cem'in böyle bir sorunu var" demiş ama bence senin de böyle bir sorunun yok. Tamaam yazılarında eleştiren lar var, ama bu kadın düşmanı olduğunu göstermez. Çünkü eğer oyle olsaydin, Serpil abla yazı yazdırırmazdın. Yani kısaca toparylabilirsem sen kadın düşmanı dejilsin. Kimse değil. Bak Gokhan abim doğru söylemiş. Gerçekte de herkes derginizi kadın düşmanı sanıyor, özellikle Ayça Buke'in yazdıklarından sonra. Ama bence dejilsiniz. Son olarak kadın düşmanı dejilsiniz. Serpil ablasının mail adresini verir misin? Saygılar, hormetler...

**LEVEL** Yine bir isimsiz!

Kim demiş kadın düşmanıyız diye? Cem mi, ay yani, ben mi demişim? Allah Allah, kendilerinde görüp de hatalı olduklarını bir türlü kabul etme olgunluğu na ulaşamadıkları bazı yönlerini hafif hafif eleştirdim, o kadar.

Üstelik, yeri geldiğinde bir çok "olgun" bayan okuyucumuzdan da ne kadar haklı olduğunu belirten mailer aldım, almadım değil hani. Ama üslubumu sevmeyen-

ler, ağır bulanlar olmuş olabilir. Bunu da anlayışla karşılıyorum, ne de olsa ben kim, üslup kim [abartmamalıym, abartmamalıym, abar...]

### Selam Cem nasılsın?

Sen canavar gibisindir. Şu anda çok büyük bir üzüntü içerisindeyim. Buyutup beslediğim 5 level Barbarian'ım öldü. Hem de ben Save yapmadan. Bir buçuk saat uğraşip yetiştirdiğim Barbarian'ım ateşli ok atan bir hergele yüzünden hakkı rahmetine kavuştu. O kırmızı şurubu içebilseydim cucugunu dürücektim o hergelenin ama çevrem çok kabalaklıktı. Nasıl bir oturulta tekrar oraya gelmem bi daha. Ben çok üzengençim ama Barbarian'ın karnı yerde kalmamalı. RPG'nin neden bu kadar bağlılığını anlamadım. Daha önce birçok oyun türünü denedim ama hiç biri bu kadar beni bağlamadı. Ama ilk defa bir RPG oynamadım ve ilk defa bir oyun için bu kadar duygulandım. Oyunlar aslında şiddet içermez onlar eğlenceleri öğretirler. Neyse seni de çok sıkıtm Cem abi sorularıma geçmek istiyorum.

1- MDK 2'nin tam çözümünü verir misiniz?

2- Neden hem biz chat'den nefret eden bir topluluğuz deyip hem de EDITÖR'DEN köşesine chat'le ilgili bir yazı mı yazdırın?

3- Freespace'de 20. görevde benim komutan, "düşman gelecek," diyor ama 10-15 dakika bekliyorum lâk yok ne yapmam lazımdır?

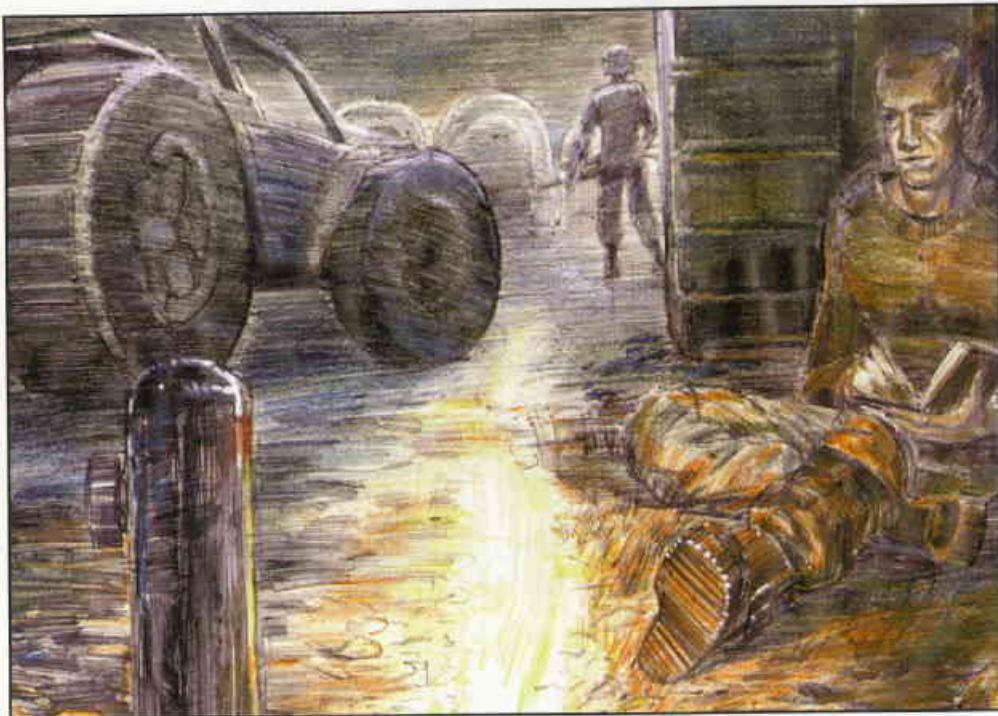
4- Oyun mahkemesini güzel akıl etmişsiniz, dergiye yakışmış

5- Okur mektupları köşesine neden o kadar büyük resimler koyuyorsunuz? O resimleri daha küçük yapsanız en az 5 kişi daha sevinir.

Ben şimdi size yağlama yıkmaya yapmadım. Çünkü hem sizi denemek istedim hem de çok yağlayan arkadaşımıza yağlama olmadan da mektuplarının yayınlanabileceğini göstermek istedim.

**LEVEL** Bunun da isimsiz olması kesin Cem'in günahı?!

Bana ne güzelmisin barbařinden, medeniyetinden? Depremden bu yana bir yılı aştık, burnumuzun dibinde hala insanlar sefalet içinde, bir yıl önce pişkin pişkin kendilerine söz verilen



başlarını sokacak eve sahip olmak için bekleyip duruyorlar. Sen 1,5 saatte geliştirdiğin sanal kahramanını zährmel edip bıraklığın yerden kurtarmaya üşenmişsun, bana mı gam, derde mi revan güzelim, ha?! Bu arada Diablo'ya RPG, FRP, CRPG veya

herhangi bir şekilde Role Playing benzetmesi yapanlar tarafımdan itinayla lanetlenecektir. Düşünme ve "Role Play" adına tek yaptığıınız oraya buraya tıklayıp, her saat başında da "hangi statımı güçlendirsem, hangi skil'i ıalsam" diye düşünmek olan bir

oyuna Role Playing diyemezsiniz, diyemeyiz. (Yanlış anlaşılması, Diablo 2 kotu bir oyun demek istemiyorum, sadece RPG veya benzeri bir oyun değil o kadar)

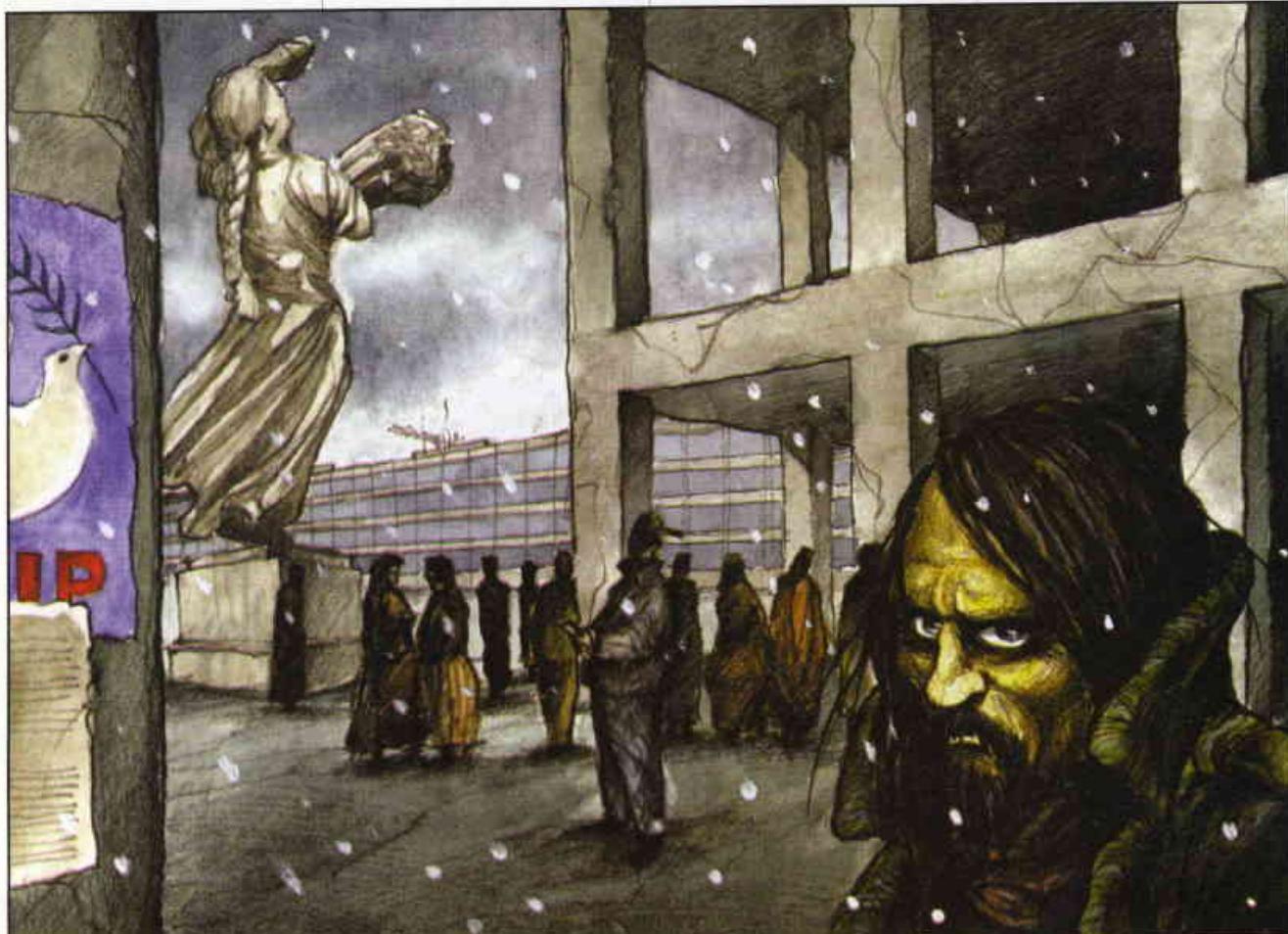
I- Ahahahaa, tam üstüne bastıñ [neyin?]

Z- Bundan böyle size her ay bir sayfalık anket. Konusu da "Bu ay YIM Editör'den kösesine ne yazsan?!" olsun, tamam mı? Değil tabii ki. Hey Allahım, sayıyla üretiyorlar siz herhalde. (Chattan nefret ediyorum diyen ben deñildim 1, Editörden yazısında Chatı övmedim, durum değerlendirmesi yaptırm 2-Cem)

3- Demek 10-15 dakika bekliyorsun, tık yok? Hmm, yazık Neyse, bekle biraz daha, olur herhalde. Bu arada, bütün Primary ve Secondary görevleri yapıyorsundur umarım?

4- Guzele ne yakışmaz diyecem, adımız narsiste çıkacak...

5- [Ah utan Cem, ben sana ne diyem, şu okura ne meram anlatam bilmiyorum ki. Okur mektubu kösesini siz zaten dağıtmışınız, benim operasyonun bir öneñi kalmamış ki. Şimdi okuyucuya grafik, sayfa dizaynı ve doyurucu içerik konusunda bir ders verirdim ama, önce bu dersi sana vermem gerekiyor sanırım, Kasım ayında...] (Gelince neden olduğunu anılsın. Sen de büyük resim kullanmak zorunda kalacaksın. Bu lafımı sakın unutma-Cem)



**Sayın Level çalışanları,**

Sorabilir miyim acaba siteniz neden kapalı? Neredeyse 3 hafta oluyor...

Evet benim donanım ile ilgili bir sorunum var, ben yaklaşık 3 hafta önce bir D@tron modem kartı aldım.

Bilgisayara taktim, Interneti de yükledim. Fakat bir siteye girmeye çalıştığında hattan düşüyor. Bunun nedeni ne olabilir? Servisini aradım, bania "ekran kartının yeni sürücülerini yükleyin" dediler. Yükledim. Fakat bir değişme olmadı, daha sonra CDRom simgesi bilgisayarımda görükmeli ve CDRom donanım profilinde de görükmüyordu.

Ve sonra internet düzeltti. Bunu nedeni CDRom olabilir mi?

Şinan abiye de askerlikte başımlar...

Cem Icq'nu yükselt...

Serpil ablaya sabır...

Diablo'yla fazla oynamamın cinnet geçirebilirsiniz.

Son olarak, derginizde bir de site bölümü oluşturulsas, bazı sıklıkların tanıtımı yapılsa güzel olur.

Hosçakalın.

**Süleyman Aydin**



**LEVEL** Bak şimdî, Sana söyleyecek bir çift sözüm var. Birbir, donanım soruları için dağ gibi Tuğbek'e göndermen alacağın ce-

vapların sağlığı açısından daha doyurucu olacaktır. Kulağına kuppe olsun. İkinci, CDRom görükmeliği zaman moderninin görük-

meli, bariz bir çakışmanın habercisidir. Amaaa... Üüüüç, sen zaten problemi çözmüşün gibi gözüküyor. Ve Dooort, "Gozukuyor" diyemeyip, mütemadiyen "Görükuyor" diyen bir arkadaşım vardı, bir ay önce gitti, ona buradan selam ediyorum, (Kemal, bu sanaydi hocam, Her neredeysen, iyî ol)

Askerlik görevini yerine getirenlere gönderdiğim selamlar, emin ol, yerine ulaştı bile :) Sağol.

\*\*\*

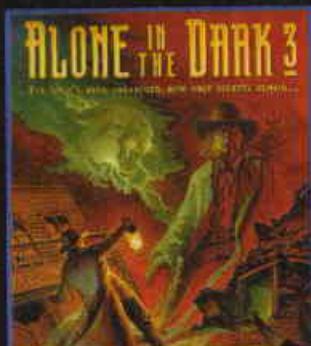
Operasyon bitmişti, Odanın penceresini aralayıp, aşağıya saricktüğü içten aşağıya kayarken, adamın aklından sadece iki şey geçiyordu, "Bu operasyonu da başarıyla bitirdim, ama esas görevim seksen gün sonra başlılığında, işte o zaman göreceksiniz siz!" ve "Acaba sabah karanvanada ne çıkacak?"!

-BLX-

**Level Notu:** Mektuplarınızı bekliyoruz. E-mail adreslerimizi künyede bulabileceğiniz gibi [level@level.com.tr](mailto:level@level.com.tr) adresine de gönderebilirsiniz. Ama lütfen türkçe karakterler kullanın, çok şey mi istiyoruz yoksa!



TAM SÜRÜM OYUN

**ALONE IN THE DARK 3**

3D Aksiyon oyunlarının öncüsü Alone in The Dark serisinin sonuncusunda karizmatik ve centilmen kahramanımız paranormal dedektif Edward Carnaby'nın, yine korkunç bilmecelerle dolu bir olayı çözmeye yardımcı olacağız. Çok yakında dördüncüsü çıkacak olan serinin üçüncü oyununu oynamanız dördüncü bölümün anlayabilmeniz için de yararlı olacaktır. Ama şu konuda herkesin hemşirkir olacağını sanıyoruz: En korkunç canavarlar karşısında dahi bir kerecik bile gözünü kirpmayan korkusuz ve profesyonel paranormal dedektif Edward ka-

dar centilmen ve karizmatik başka bir kahraman görmedi şu oyun dünyası.

Ses ve görsel efektlere ile çıktıgı dönemde büyük sansasyon yaratılan oyunun arka planları profesyonel ressamların tamamen el çizimi resimlerinden oluşuyor ev oyuncuya gerçek bir çizgi filmin içindediysem hissini yaşıyor. Bu deneyimi kaçırılmak istemeyeceksiniz. İyi bir oyuncunun arşivinde mutlaka bulunması gereken Alone In The Dark 3 CD'sini önemdeki ay derginin içinde bulabilirsiniz. Bu ay Fallout II'yi bitirmek için acele edin.

**SÜRPİRİZ SÜRPİRİZ SÜRPİRİZ**

Başlıyoruz sürpriz yapmaya. Ayıldır sakladık, sustuk, gelen bütün eleştirileri içimize attık, sineye çektiğimiz ama artık haykırmaya vakti. Ekim'de Level iki dergi olarak geliyor. Level'in içindeki Playstation sayfalarını, Level'in sayfa sayısını azaltmadan çıkartıyoruz ve 24 sayfalık ayrı bir dergi olarak hazırlıyoruz. Artık Level ile birlikte Avrupa'nın en sevilen Playstation dergilerinden Play the Playstation'a bedava sahip olacaksınız. Hem de Level'in sevdığınız tarzı ile. Artık hem PC okurlarımız hem de Playstation okurlarımız için daha fazla yerimiz var.

**play**  
THE PLAYSTATION

**Inceleme:****Homeworld Cataclysm****The Sims: Living Large****Star Trek: New Worlds****Star Trek: Elite Force****Sydney 2000****Crimson Skies****TAM ÇÖZÜMLER****Deus Ex****Icewind Dale****Fallout II****MDK 2**