

BU AY 2 CD'Lİ

BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

# LEVEL

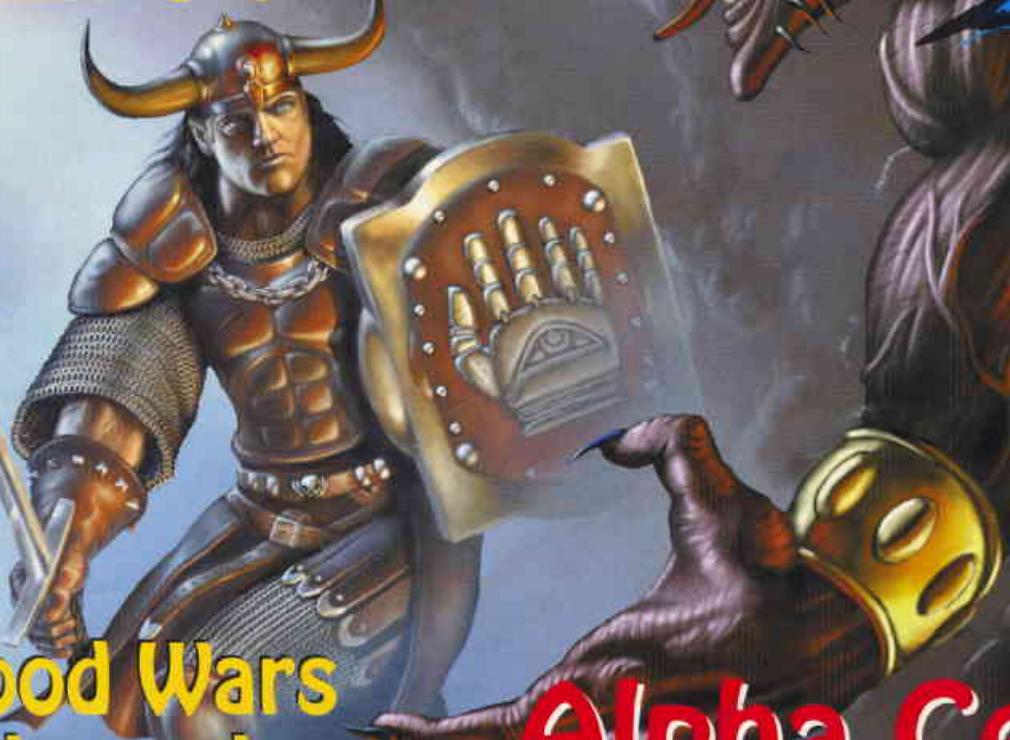
3/99

www.level.com.tr Mart 99 ISSN 1301-2134 1.250.000TL (KDV DAHİL)

## Baldur's Gate

Hayatınızın  
macerasına  
hazır olun

Poster  
Hediyesi



Brood Wars  
Redguard  
Powerslide  
Magic & Mayhem  
European Air War  
..... tam 14 oyunun incelemesi

## Alpha Centauri

Sid Meier'in son şaheseri

**Genel Yayın Yönetmeni**  
Gökhan Sungurtekin

**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü**  
Sinan Akkol

**Yazı İşleri**

M. Berker Güngör,  
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,  
Kadir Tuztaş, Sinan Almaz, Burak Hun

**Yazı İşleri Sekreteri**  
Yeliz Aygül

**Grafik Tasarım**  
Didem İncesığır

**Yazı İşleri Tel:** (212) 297-1724  
**Yazı İşleri Faks:** (212) 238-7326  
**Yazı İşleri e-mail adresi:** chipyaz@chip.com.tr

**Pazarlama Müdürü**  
Beste Özerdem  
**Pazarlama Bölümü**  
Özlem Çenker, Ayten Cor  
**Halkla İlişkiler Müdürü**  
Güler Okumuş  
**Reklam Koordinatörü**  
Gönül Morgül  
**Reklam Müdürü**  
Şebnem Karabiyik  
**Reklam Servisi**  
Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun  
**Reklam Trafikeri**  
Aynur Kına

**Reklam Servisi Faks:** (212) 297-1733

**Abone Satış Müdürü**  
Aslı Bozyayla  
**Abone Servisi**  
Nur Gecili, Özlem Polat  
Serap Ezgin, Ebru Epik  
**Doğruım Servisi**  
Nehbi Danan

**Abone Servisi Faks:** (212) 238-7343  
**Abone E-Mail:** abone@chip.com.tr

**Üretim Koordinatörü**  
Turgay Tekatan

**VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi**  
D. Şakir Batumlu

**Renk Ayrımı - Film Çıkış**  
Grafiks Ltd. Şti.  
**Tel:** (212) 212-2323  
**Baskı**  
Grafiks Ltd. Şti.  
**Tel:** (212) 212-2323  
**Dağıtım**  
SILVAY A.S.

**VOGEL Yayıncılık**  
Piyalepaşa Bulvarı  
Zincirlikuyu Cad. 231/3  
80380 Kocatepe İSTANBUL  
**Tel:** (212) 297-1724  
**Faks:** (212) 297-1733

**VOGEL ANKARA**  
Dilek Özgen  
**VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi**  
Serra Yurtseven, Batur Oðer  
**Ankara Büro**  
4. Cmt. 73, Sok. 8/1 06150  
Özgürler ANKARA  
**Tel:** (312) 480-5939 **Faks:** (312) 480-5958  
**E-Mail:** vogelank@chip.com.tr



**VOGEL**

Yayınçılık Ltd. Şti

## Güle güle

**B**u ayki editör yazısına başlamadan önce, biraz Barış Manço'dan bahsetmek istiyorum. Barış Manço şarkıcılığının öresinde, ülkemizde gerçek anlamda "sanatçı" kimliğini hak eden ender insanlardandı, üstelik de ününün arkasına saklanarak kendini halkın soyutlamaya çalışmıyor, sanatçı kişiliğini kullanarak dünyayı Türkiye'ye, Türkiye'yi dünyaya tanıtınmak için çabalıyordu. Ve gerçekten dolu dolu yaşadı Barış Manço. Yakın bir arkadaşımın söylediği gibi "ölümü yakışırmadığım" insanlarınlardandı. Her zaman için bu ülkede seni hatırlayan birileri olacak, senin deyiminle "İnsan, unutulduğu zaman gerçekten ölmüş olur". Biz seni asla unutmayacağız.

VOGEL Yayıncılığın telefonları, belki de şimdidiye kadar hiç bu kadar yoğun bir şekilde çalışmamıştı. Sekreterimizin delirmenin sınırlarından döndüğünü söyleyen yalan olmaz, Şubat ayı içinde bir saniye olsun telefonlarımız susmadı. Arayanların büyük çoğunluğu Gerçekin Ötesinde için bizi tebrik ediyordu. Ama bir kısmı da, geçen ayki karışıklık sonucu dergiye girmeyen Gerçekin Ötesinde kitapçıları yüzünden belli bir yere kadar gelip takılmışlardı. Bu okuyucularımıza yardım etmek için isteyenlere gerekli şifreleri telefonda söyledik, isteyenlere de kitapçı posta yoluya gönderdi. Bu hatamızı telafi etmek için kitapçıyı bu ay veriyor ve sizlerden özür diliyoruz.

Baldur's Gate ve Alpha Centauri bu ayki en çarpıcı oyunlarındır. Son yillarda en kaliteli FRP'si olan Baldur's Gate, tam bir yıllık gecikmenin ardından hemini çok etti, çünkü hem masaüstü FRP'lere bu kadar yakın hem de görsel olarak bu kadar kaliteli olmasını beklemiyorduk. Alpha Centauri ise bilgisayar oyunlarının babası denilen Sid Meier'in son çalışması. Sira tabanlı stratejilere yeni bir bakış açısı ve daha önce hiç görmediğimiz düzeyde entelektüel bir boyut kazandırıyor. İncelemesini okuduktan sonra, sizler için Alpha Centauri'nin baş programcısı ve tasarımcısı Brian Reynolds ile yaptığımız söyleyi de bir göz atın derim.

Kopya oyunlar hakkında ne düşündüğümüzü biliyorsunuz. Hâlâ "Neden ucuz kopyalar dururken, orijinalde 7-8 milyon verelim ki?" diye tutturuyorsanız, şimdi söyleyeceklerimi iyice dinleyin. Ocak ve Şubat ayı içinde ülkemize gelen bazı kopya oyunlarında Win95.CIH isimli ve çok tehlikeli bir virüs bulunuyor. Bütün tespitlerimize göre ilk olarak Carmageddon 2 ile ülkemize giren bu virüs, her ayın 26'sında bilgisayarlarınızın BIOS'unu çöplüğe çevirerek bilgisayarınızı açılmaz hale getiriyor. Ayrıca, aktif durumdayken kendisini bütün .exe uzantılı dosyalara kopyalayarak bir süre sonra onları çalışmaz hale getiriyor. Bu virüsü ve yaklaşık 22 bin tane Windows virüsünü temizlemek için kullanılabilecek en iyi program olan Antiviral Toolkit Pro 3.0'ı önlümüzdeki ay LEVEL CD'sinde bulabilirsiniz.

Şubat ayındaki haber sayfasındaki editör ilanına başvuran herkese teşekkür etmek istiyorum. Şu ana kadar editör olmaya hak kazandığı kesinleşen bir tek Cem Şancı arkadaşımız oldu. Kendisini benim gibi eskiler hatırlayacaklardır, 64'ler dergisi yazarlarından olan Cem, önlümüzdeki aydan itibaren Level'da yazmaya başlayacak. Aramıza hoş geldin Cem.

Bu ay telefonla konuşmaktan arta kalan zamanımızda, Level'i daha zengin hale getirmek için ne gibi yeni köşeler açabileceğimizi tartıştık. Gerçi bizim kafamızda bazı şeyler canlandı, ama her zaman olduğu gibi sizlerin de fikrini almadan önce değişiklik yapmak istemiyoruz. O yüzden mail ve mektup yoluyla dergide görmek isteyeceğiniz değişiklikleri, yeni köşeleri ve ilginç fikirlerinizi bize bildirin.

Dergiye gelen telefonlardan, iki ayda bir Level CD'sinde güncellediğimiz Dirty Little Helper (DLH98) adlı programdan haberininin olmadığı anlaşılıyor. Çoğunuzun gözünden kaçmış olan Dirty Little Helper (DLH) 98 adlı bu programdan faydalananmaya bakın, çünkü içinde ikibine yakın oyunun hileleri mevcut. Bizi telefonla arayıp hile isteyenlere elimizden geldiğince yardımcı olmaya çalışıyoruz, ama işlerimizin yoğun olduğu zamanlarda hile isteklerinizi geri çevirmek zorunda kalıyoruz. O yüzden hile hattımız yeniden devreye gireceğim, Dirty Little Helper'dan yaranın.

Şimdi sizin azad ediyorum, Mart sayısının tadını çıkartmaya bakın ve gelecek aya kadar hoş çakalm.

Sinan AKKOL

# oyun dünyasından Haberler

Bilgisayar oyunları  
dünyasından en son  
haberlerle yine  
karşınızdayız

## Rune

**E**ski, kızıl bir göğün altında, yorgun bir savaşçı. Belli ki bulunduğu durumdan hoşnut değil, ama intikamı hırsı sanki karşısındaki dağıları bile delip geçiyor. Dondurucu bir rüzgar Norveç'in sonsuz topraklarını bir biçak gibi keserken, parçalananmış elbiseleri, hâlâ kenarından kan damlayan savaş baltasının etrafına dolanıyor. Hemen arkasındaki yanmış, yıkılmış köyünden yükselen son birkaç alev, karşısında ayakta kalan son düşmanını da soluk, umutsuz bir ışıkla aydınlatıyor. "Kötülük ölmeli, ama önce acı çekmeli" diye düşünüyor savaşçı. Birden, alacakaranlığı yırtan bir ışıklık kopuyor ve gecenin yaratıklarından birisi daha son şansını denemek için Ragnar'ın meydan okumasını kabul ediyor.

Evet, Heretic 2'den (Heteric ???) hoşlanan herkes buraya bir kulak ver-



sin. Orijinal Heretic ve Hexen'i tasarlayan ekip, Raven'dan ayrılp Human Head adlı yeni bir yapımı şirketcidir. İlk projeleri ise Rune adında,

Heretic 2 tarzı bir oynanışa ve grafik yapısına sahip olan bir aksiyon-macera oyunu olacak. Bu sırada ayagımız bir Tomb Raider kopyasına çarpmadan caddede adım atamıyoruz, ama gerçekten kabiliyetli şirketlerden gelen oyunların

her zaman için yeri ayrı. Rune da her ne kadar Tomb Raider'in oynanış şeklini taklit etse de, kendine has söyle özellikleri var ki, aklımızı uçuracak.

Öncelikle, Rune'un Unreal grafik motorunu kullanıyor. Ama her zaman olduğu gibi motorun üzerinde oyle değişiklikler yapacakları ki, Epic Megagames'dekiler bile kendi grafik motorlarını tanyamayacak. Sonra, Half Life'daki gibi kalp atışlarınızı hız-

landıracak "önceden ayarlanmış" sahneler olacak. Ve belki de en ilginç özellikle, Virtua Fighter türü bir dövüş sistemi olacak, yani dövüşlerde sadece tekme ve yumrukla kısıtlı degilsiniz.

Şu an oyun için grafikleri basına sizdirmak istemiyor Human Head'dekiler, ama oyundaki bazı karakterlerin skeç çizimlerinden görüldüğü üzere, detaylar çok fazla özen gösterilmiş. Tabii oyunun arkasındaki yapımcılar da piyasamız en yetenekli insanları olunca, Rune beklemeye değer bir oyun haline dönüşüyor.



## Çok Gizli....

**1** 998 yılı içinde yeni bir oyun türünün doğusuna tanık olduk: Özel tim simulasyonları. Swat 2, Spec Ops gibi türünün ilk örnekleri bir yana, çok yeni bir şirket olan Red Storm Entertainment'in sessiz sedasız çıkarttığı Rainbow Six, ortalığı kasıp kavuruyor. Stratejiden anladığınız, tetiğe basılı tutup düşmana kafadan dalmaksa, bu yazı size göre değil, okuyup boş vakit kaybetmeyein. Ama savaşa girmeden önce detaylı planlar yapmak, tek kurşunda olmayı gözle almak ve tek başınıza değil, bir ta-

kim halinde çalışmanın zorluklarını alısmak siz kasımıysa, taktik savaş simulasyonları büyük ölçüde hoşunuza gidecektir. Ve eğer az önce söylediğim oyunları kaçırdıysanız da üzülmenez gerek yok, çünkü çok yakında bu türden üç yeni oyun sınırlarımızdan içeriye sizacak...

İlk olarak, türünün en iyisi olan Rainbow Six'in yeni görev pa-kedinden bahsedelim. Eagle Watch, Rainbow Six'in kaldığı yerden başlıyor, ama konu aynı



değil. Dünyanın çeşitli yerlerinde geçen beş görev boyunca Rainbow özel timini yöneterek, global terörizmi engellemeye çalışıyorsunuz. Tom Clancy'nin aynı adlı romanından gerçek karakterler, yeni silahlar ve düşmanların haricinde, takım üyelerinin ve düşmanların yapay zekası üzerinde de önemli değişiklikler var. Bölümler gerçeklerine sadık kalınarak tasarlanmış ve oldukça ilginç mekanlardan oluşuyor; Amerikan Parlamento Binası, Cape Canaveral uzay üssü ve Çin'in ünlü yasak şehri bunlardan sadece birkaçı. Oyun hakkındaki tek korkumuz, beş tane tek kişilik görevin bu türün hastaları tarafından kısa bir zaman içinde tüketilebileceği. Yine de bölümle rin anomalik uzun olması yüreğimize biraz olsun su serpti.

Bir diğer özel tim simülasyonu ise Spec Ops 2 - Green Berets. İlkinin aksı-

yona verdiği ağırlığın aksine, Green Berets taktik savaşa daha fazla ağırlık veriyor. Adamlarınızın karanlıktan faydalanaarak düşmanın arasına sızma, bıçak kullanarak "içiniz" sessiz bir biçimde halletme gibi yeni özellikleri var. Hem sizin adamlarınızın hem de düşmanlarınızın dış görünüşleri çok geliştirilmiş. Ve yeni bir "hasar alma" sistemi sayesinde, adamlarınızın neresinden ve ne kadar ağır bir darbe aldığı büyük ölçüde önem taşıyor.

Yaralanan adamlarınızı sürükleyerek ateş altından kurtarmak, indirme uçağını paraşütle atlamak, makineli tüfek

yuvalarını ele geçirerek düşmanın silahını kendilerine çevirmek gibi yetenlikler de getiren Spec Ops 2, şuna da görünenin yarısı kadar bile iyi olursa, yapımı şirketi olan Zombie'nin ismini büyük şirketler arasında sokacak denektr.

Son olarak, Amerika'nın en korkulan askeri birimi olan Navy Seals'ı konu alan aynı adlı bir oyun. Sierra FX'in emekli bir SEAL komandanıyla ve Amerikan Savunma Bakanlığı'yla ortaklaşa

gerçekleştiridi NAVY SEALS projesi, şimdide kadar çıkan özel tim simülasyonları arasında en gerçekçi olacak gibi görünüyor. Sadece SEAL komandolarında bulunan özel silahlar enince detayına kadar oyuna geçirilmiş. Ayrıca her görevde ayaklarının üzerinde yol almak zorunda da değilsiniz. Görev bölgelerinize ulaşmak için kullanabileceğiniz bir Zodiac botu, dört tekerlekli kum arabaları (yani Buggy), hatta SEAL takımına özel olan ve görev yerine denizaltıının torpido bölümünden fırlatılarak ulaşmalarını sağlayan MARK VIII denizaltı ulaşım aracı da emrinize verilmiş. Bu yeni türden hoşlanıyorsanız, heyecanla beklemeniz gereken bir yapım.

### GREEN BEERS



## Hız tutkusu NFS - High Stakes ile doruğa ulaşacak

**E**lectronic Arts, Need for Speed - High Stakes'in Playstation'da Mart ayı içinde hazır olacağını duyurdu. Bu sefer grafik olarak pek fazla bir değişiklik yok, zaten Hot Pursuit olabildiğince iyiydi, ama High Stakes ile NFS serisi daha önce görmedığınız bir şekle dönüştür. Nasıl mı?

\* Artık High Stakes adlı yeni bir yarışma şekli var. High Stakes yarışında, gönünüz gibi baktığınız ve onlarca yarış kazanıp elde ettiğiniz paralarla yaptığınız arabanızı bahis olarak ortaya koymuyorsunuz.. Yani, kazanan kaybedenin arabanızı alıyor. "Altyor" diyecek, gerçeken almaktan bahsediyorum. Bilgisaya karşı yarışırken High Stakes yarışını kaybederseniz, bilgisayar arabanızı elinizden alıyor ve bir daha onu kullanamaiyorsunuz. Ama asıl kıyamet ikili kişi karaklısı yarışırken kopuyor, çünkü kazanan kişi, kaybedenin arabanı Memory Card'a yükleyip evinin yolunu tutarken, diğeri sinir krizlerine giriyor.

\* Bilmem dikkatinizi çekti mi, yukarıda "para kazanmak"tan bahsettim. Evet sadece puan elde edip sıralamada yükselmenin devri kapanıyor, yarış başına konulan para ödülleri için yarışacaksınız.



Bizce çok güzel bir değişiklik, özellikle Bağdat Caddesi'nde arabaları kaptırırmaktan hoşlanıyoruz.

\* Bilmem dikkatinizi çekti mi, yukarıda aynı zamanda "kendi arabanızı yapmak"tan da bahsettim. Yarış sonrasında elde ettiğiniz paralarla o güzelim arabaların üzerinde istediğiniz değişiklikleri yapabileceksiniz. Arabanızın içindeki her parçayı yenileyebiliyorsunuz. Böylece gerçekten "Bak, bu arabayı BEN yaptım" diyebileceğiniz bir arabanız oluyor, ama her zaman için arabanızı High Stakes modunda kaybetme şansı da var.

\* Ve gelelim NFS - High Stakes'in en can alıcı noktasına. Önce size bir soru: NFS serilerinin en eksik yönü neydi? Sizden önce ben cevap vereyim: 180 km ile giderken, karşı yönden gelen araba ya çarpıp 45 takla attıktan sonra arabanızın üzerinde tek bir çizik bile olmasası. Yani hasar almak gibi bir olay yoktu. Ama artık işler değişiyor. High Stakes'de arabanızın aldığı her darbeyi görebiliyorsunuz ve aldığı her hasar arabanızın sürüsünde değişikliklere yol açıyor.

Yine bizce, süper bir olay bu. \* Bütün bu yeniliklerin di-



sında, eski oyunlardaki yarışma ve turnuva modları da olacak ama, bunlarda da birçok değişiklik yapılmış. Yarışabileceğiniz 12'den fazla turnuva ve özel yarış modu var ve bu yarışları kazanmak para kazanmanın tek yolu.

\* Henüz bütün arabalar hazır değil ama, seçebileceğiniz araçlardan bazıları söyle : BMW M5 (bu hayalimin motorlu taşıdır, doğumgünümden 5 Nisan'da. Yooo, hiçbirsey ıma etmiyorum!!!), BMW Z3, Ferrari 550 Maranello, Ferrari F50, Lamborghini Diablo SV (Need for Speed 1'den hatırlarsınız bunu), Chevrolet Corvette CS, Pontiac Firebird T/A, Chevrolet Camaro Z28, Mercedes CLK GTR, Mercedes SLK 230, McLaren F1 GTR, Jaguar XKR, Aston Martin DB7 ve Chevrolet Caprice.

Şimdiden hepinizin ağızından salyalar aktığıngi görebiliyor ve "Ne zaman, ne zamaaaa?" diye bağırdığınızı duyabiliyorum. NFS 3 - High Stakes Playstation için en geç Nisan ayında hazır olacak, PC versiyonu ise her zamanki gibi yaz aylarının sonunda ve PS versiyonunda olsayan birçok özellikle donatılmış olarak karşımıza çıkacak. Buradaki resimler PS versiyonundan, PC versiyonunun resimleri ise henüz sıri saklanıyor.



### EAGLE WATCH

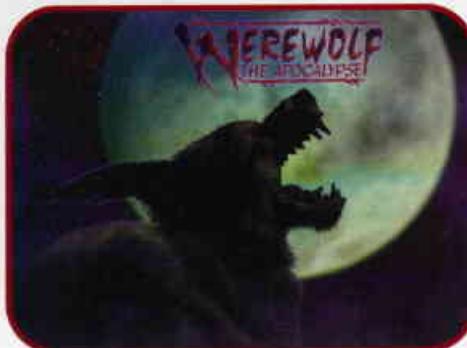


## Karanlığın kalbindeki ışıklar...

**A**SC Games'i ve Dreamforge isimleri size bir şey ifade ediyor mu? Peki peki, sizi çok fazla zorlamayalım, bu ikisi Sanitarium adlı mükemmel oyunu yapan şirketler. Şu anda üzerinde çalışıkları proje ise Werewolf - The Apocalypse adlı bir aksiyon-macera oyunu.

Werewolf, kağıt kalemle oynanan bir FRP oyunundan esinlenmiştir. World of Darkness adlı bu FRP oyunu, ünlü yazar Phil Brucato'nun da katkılarıyla bilgisayar ortamına olabildiğince gerçekçi ve korkutucu olarak geçirilmiş. Hatta şu an ASC Games'in Internet sitesinde oyunun arkaplan hikayesini anlatan 10 bölümük bir hikayeyin 3. bölümünü bulabilirsiniz. İlginenler bir baksın.

Werewolf, Tomb Raider tarzı bir kamera açısına sahip. Unreal grafik motorunu epey bir değiştirilmiş şeklinin kullanıldığı oyunda, insandan kurt adama dönüşürken korkudan donakalmamızı sağlayacak yeni bir Morphing (değişim) teknolojisi kullanılıyor. Role Playing öğeleri de taşıyacak olan oyunda konuşturğunuz her karakterin birdenbir kabuslarınızdan fırlamışsınız korkutucu bir yaratığa dönüşmesi olası. Yani, konuşturğunuz insanlara çok dik-



kat etmeniz gerekiyor.

Oyun, günümüz dünyasına oldukça benzeyen endüstriyel bir dünyada geçiyor. Atmosfer olarak, Batman'ın Gotham şehrine benzeyen bu dünyada birbirinden ayrı yaşayan 13 kurt adam klanı var. Yönettiğiniz karakterin ismi Ryan ve bütün klanların nefret ettiği Black Spiral Dancers klanının bir üyesi. Black Dancers klanının ismi daha önceleri White Howlers imiş, ama dünyayı yok olmaktan kurtarmak için hepsi birden ruhlarını kurban etmişler. Şimdi ise, dünyayı tehdit eden körülük geri dönmüştür. Ryan'ı yöneten kişi olarak sizin göreviniz Wyrm adlı bu gücü durdurmak, kendi soyunuzun geçmişini araştırmak ve klanın hakkı olan

White Howlers ismini geri kazanmak.

Hikaye böylesine derin ve oturaklı olunca, oyunun da muhteşem bir atmosfere sahip olacağı kaçınılmaz. Zaten Dreamforge'un nelere kadir olduğunu Sanitarium'dan çok iyi biliyoruz. Bir de bunlara Unreal'in muhtesem grafik motoru eklenince, ortaya sabırsızlık beklemeniz gereken bir oyun çıkıyor. Ama oyun gelene kadar Upgrade işlemlerini tamamasanız iyi olur, çünkü oyunun ikinci nesli 3D hızlandırıcı olmadan çalışmıyor (yani Voodoo2 veya Riva TNT). Werewolf 1999'un ikinci çeyreğinde çıkacak, size de o zamana kadar ASC Games'in sitesinde gezinmek düşüyor.



## Wagner'in operası oyun oluyor: İşte The Ring!

**B**ir operanın konusunu kullanarak oyun yapmak fikri biraz tuhaf olabilir. Ama böyle bir fikri hayatı geçirilenler mithis bir hayal gücüne, sanat yeteneğine sahipse ne olabilir? Dreams, U2, Atlantis gibi mükemmel oyunların yarımıcısı olan Cryo gibi bir şirketin imzasını taşıyan The Ring, alışılmışın dişındaki konusuyla ilgınızı çekeceğe benziyor.

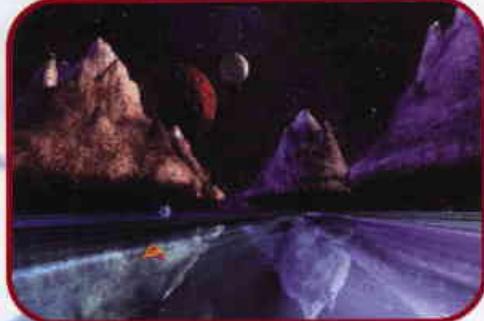
Wagner'in Nibelungen adlı opera-sında dört farklı karakterin karmaşık bir durumdan kendilerini kurtarmak i-

çin neler yaşadıkları anlatılır. Dört bölümden oluşan opera, her bölüm bir günü temsil eder ve her gün yeni bir karakterin macerası anlatılır. İlk gün Dwarf (cüce) Alberich'in tanrılarla baş kaldırışı anlatılır, ikinci gün savaşçı kadınlar Die Walkiere'lerin sevgi ve bağlılık arasında kahşları anlatılır, üçüncü bölümde ise kurt adam Siegfried'in bir ejderha ile olan ölümcül savaşıdır konu. Dördüncü ve son gün evrenin ve zamanın babası olan Wotan adlı tanrıının büyük hatası sonucu, cennet gibi bir yer olan Valhalla'nın Rhine nehrine gömülüyü ve dünyaya kötüluğun yayılışını anlatılıyor.

Oyunun konusunu yazanlar ise, bu senaryoyu biraz değiştirmiştir. Günümüzden 2000 yıl sonra, bizim bildiğimiz anlamda dünya bitmiş ve evrensel boyutlarda bir kölelik sistemi yerlesmiştir. Tam bütün umitlerin yok olduğu sıralarda, ne olduğu belirsiz bir asteroid, üzerinde çok eski bir uzay gemisi ile beraber dünyaya yaklaşır. Oyunun odak noktası olan bu gemide, yaşamın sırları yatkınlardır ve siz de burada bulacağınız güçleri kullanarak zamanda geriye gitmeli ve yukarıda saydığımız il-

ginç karakterlerin görevlerini yerine getirmelerini sağlamalısınız. Tabii bütün bu yolculuklar sırasında daha büyük (ve daha karanlık) bir senaryo oluşması başlıyor.

Konu bu kadar derin ve detaylı olunca bir oyun ister istemez ilgi çekectir. Ama grafiklerin de Cryo'nun alıştığımız kalitesine sahip olduğunu hemen belirtelim. Tanıdık bıldıkk macera oyunu sistemiyle oynanan The Ring, eski kafali maceracıları (onlardan birisi de ben oluyorum) mest edecek. Özellikle detaylara gösterilen özen abartılmış. Yakın bir zamanda ülkemize gelecek olan The Ring'i, fantastik hikayelerden hoşlanan birisi olarak, iki üzeri iki gözle bekliyorum.



# FLASH HABERLER

## Microsoft'un deliliği...

**M**icrosoft, ünlü ve oldukça başarılı olan Madness serilerine devam ediyor. Monster Truck ve Motocross Madness'ının ardından, Chicago'nun caddelerinde yarışığınız Midtown Madness ile Haziran'da görücüye çıkmaya hazırlanıyorlar. MM'in en büyük özelliği tek bir parkur veya pist olmaması. Koca bir şehrin bütün ana caddeleri, ara sokakları ve çökmezlerin olduğu gibi hayatı geçirilmiş ve Chicago'nun hemen hemen bütün görsel özellikleri de oyuna dahil edilmiş. Etrafınızda objelerin bir çoğu interaktif; mesela köprüler açılıp kapanıyor, parkmetreler çalışıyor ve polis teşkilatı da tam gaz, durup dururken insanlar caddelede atlayıp başına bela oluyor veya boğaz köprüsü müsali trafik tıklanmaları yaşanabiliyor. Sizi bilemem ama, canlı ve gerçek bir şehir ortamında yarışma fikri, düz parkurlarda dönüp durmaktan çok daha çekici geldi bana.



## Westwood'dan Nox

**W**estwood'u nasıl bilirdiniz? Büyük ihtimalle Red Alert ve C&C serilerinden diyeceksiniz ama onlar kadar ünlü olan bir oyun serisi daha var adamların: Lands of Lore. FRP türündeki tek denemeleri olan bu serinin ikincisinin üzerinden epey zaman geçti ve Westwood yeni bir FRP oyunu üzerinde çalıştığını duyurdu: NOX. Özellikle çok gelişmiş bir fizik sistemi ile kendini belli eden Nox'da savaş alanlarında aldığımız her darbeyi resmen hissedebiliyoruz. Örneğin bir meşaleyi elinize aldiğinizde, siz yürüdücə etrafınız aydınlanıyor. Kayaları uyuşturarak koridorları bloke etmek,



suyun akış yönünü değiştirek yanıkları söndürmek mümkün olacak. Bu ay 24. sayfada açıklamasını okuyabileceğiniz Baldur's Gate'e grafik yapısı olarak çok benzeyen Nox, yüzden fazla büyü ve fantezi-epik hikayesiyle türün severlerini çok hoşuna gidecek.

## Wages of Sin

**S**in her ne kadar girtağına kadar şata ve BUG'larla dolu bir oyun olsa da, hiçbir dergide kötülendigiğini göremezsiniz. Bunun nedeni Duke tarzı esprileri, insanı bunaltmayan ve gayet hoş tasarılmış bölümleri, orta karardan daha iyi olan düşman yapay zekası ve yaratıcı silahlarıyla hepimizi cezbedmeye becermiş olması. Tabii seksiz şeytan Elexis'in de bunda payı yok değil. Bu yüzden Sin'in yapımcılıtı olan 2015, yeni bir görev diskini çıkartmak i-



çin hiç de beklememi doğrusu, aslında iyi de ettiler. Wages of Sin adlı bu görev pakedinde 20 tane tek kişilik görev, yeni silahlar ve düşmanlar var. Ve CD'yi alıp kuran herkes Sin'deki BUG'lardan kurtulacak. En geç bir ay içinde ülkemize gelmesini beklediğimiz Wages of Sin, 2015'in ve Ritual Software'in günahlarını az da olsa affettireceğe benziyor.

## Majesteleri geliyor...

**S**ettlers ve Knights&Merchants benzeri bir yapıya sahip olan Majesty, şimdiye kadar "emir ver ve bekle" türündeki stratejilerde görülmemiş özellikler sahip. Siz kral olarak bir şehir kuruyorsunuz, daha doğrusu şehrin en önemli binalarının kurulması için emir veriyorsunuz, bütün işleri işçileriniz yapıyor. Şehir biraz gelişince, gereksiz detaylarla uğraşmamanız için kanalizasyon, mezarlık gibi yapılar kendiliğinden yapılmıyor. Ama işin esas ilginç yanı,



şehrinize gelen kahraman şövalyeler, cüceler ve elfler kendi arasında grup oluşturuyor, maceralara çıkarıyorlar. Yani bir bakıma, Baldur's Gate'de geceleri gidip uyudugunuz kentlerin valisini oynuyorsunuz Majesty'de. Şehrinizdeki kahramanlar maceralarında ne kadar başarılı olurlarsa, şehrin ün de o kadar artıyor. Tabii, bu tür oyunlarda hep olduğu gibi, adamlarınızın üzerinde doğrudan kontrol gücü yok, ama onları "yönlendirme" kabiliyetine sahipsiniz. Mesela savaşçılarınıza "Yaw, bugün ejderha avına çıkışınız diydormu" veya büyütülerinize "Bak kardeş, git ormana hödöhödö otu topla, sonra da gel şu fi-revall büyüsünü bul" gibi genel emirler veriyorsunuz. Ama onlar bunlara kulak asmayıp bildikleri gibi de takılabilirler. Yuska yürekli bir kral olmak da zor iş canım.

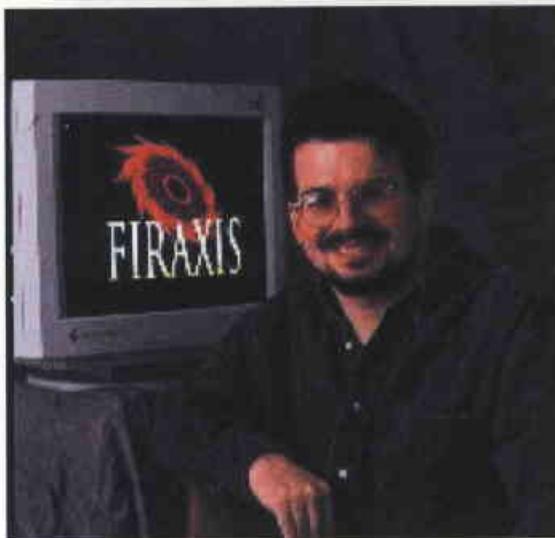


## 3Dfx ve Voodoo 3

**3**Dfx yeni çipseti olan Voodoo 3'ün sadece STB System'ın ekran kartlarında kullanılacağını duyurdu. Böylece, Creative ve Diamond gibi kart üreticilerinin fiyat baskısından kurtulan 3Dfx firması, 32 MB belleğe sahip ekran kartlarını 200\$'dan düşük fiyatlarından piyasaya sürebilecek. Amerika ve Avrupa'da 1 Nisan'da piyasaya sürülmeli beklenen yeni Voodoo 3 kartlarının en büyük özelliği Banshee çipsetine sahip kartlar gibi hem 3 boyutlu, hem de 2 boyutlu işlemler için kullanılabilecek. Bunun bizim için anlamı Voodoo 3 alırken, eski ekran kartımızı çıkartıp satabileceğimiz.

Voodoo 3 çipsetli kartlar, 3 farklı modelde olacak. Voodoo 3 2000 143 Mhz'de çalışacak ve 16 MB SDRAM'e sahip olacak. Hem PCI hem de AGP versiyonu çıkacak olan Voodoo 3 2000'in Amerika satış fiyatı 129\$ olarak belirlendi. Daha gelişmiş olan Voodoo 3 2500 kartı 179\$ olacak. Serinin en hızlı olan ve LCDfx gibi ileri teknolojilerle beraber TV çıkış özelliği ile birlikte SGRAM kullanılan Voodoo 3 3500'ün fiyatı ise henüz belirlenmedi.





**Derginiz LEVEL uzun zamandır beklediğiniz ALPHA CENTAURI'nın programcı ve tasarımcısı Brian Reynolds'ı buldu ve oyun üzerine minik bir söyleşi yaptı**

## ALPHA CENTAURI üzerine bir söyleşi

“Farklı silah kombinasyonlarını kullanarak 30 bine yakın ünite elde etmek mümkün.”

**LEVEL** Alpha Centauri'yi yapmaya karar vermenizi sağlayan neydi?

**Brian:** Firaxis 1996'da kurulduğundan beri Alpha Centauri'yi hayata geçirme düşüncesi aklımızdaydı. Her zaman için bilimkurgu hikayelerini severek okumuşumdur, yani gelecek bir dünyayı konu alan oyun yapmak fikri hepimizin ilgisini çekmemiştir. Bildiğiniz gibi, tarihi oyunlar konusunda ünlü bir yapımcımız, bu yüzden “geleceki tarihi” konulu bir oyuna yönelik bizim için sorun olmuştu. Ama Alpha Centauri her zaman karşılaşlığımız bilimkurgu konulu oyunlardan çok daha derin bir arka plana, konuya ve içeriye sahip. Oyun için oluşturduğumuz dünyadan olabildiğince gerçekçi ve bilimsel olarak da tutarlı olması için bir astronomi danışmanıyla beraber çalıştık. Ayrıca Frank Herbert, Greg Bear ve diğer birçok bilimkurgu yazarının çalışmalarından da fazlaıyla yararlandığımızı söylemeliyim.

**LEVEL** Alpha Centauri'nin daha önceki oyunlarına kıyasla radikal farklılıklarları var mı acaba?

**Brian:** Dizayn ettigimiz bütün oyunlarda olduğu gibi, amacımız strateji türüne yeni kapılar aralayacak fikirler ve yöntemler geliştirmektir. Böylece sıralı strateji oyunlarının yeni bir evrim geçirmesini sağlayarak eski popülerliğini sağlamak istedik. Aynı zamanda oyunlarımızı seven insanların bize beklediği kalitede, yüksek oynamabilirliğe sahip ve gerçek anlamda bağımlılık yaratılan bir oyun ortaya çıkartmaya da çalıştık.

**LEVEL** Alpha Centauri'yi Civilization 2'den ayıran yanları nelerdir?

**Brian:** Civilization serisi mükemmel, ve böyle bir projenin altında adalarımızın bulunmasından gerçekte gurur duyuyoruz. Bağımlılık yaratılan oyunlardı ve birçok yönden hâlâ aşılama-yan yönleri bulunuyor. SMAC de sıralı bir strateji oyunu, bu yüzden orijinal serinin en iyi yönlerini alarak, yeni oyuna entegre ettik ve oynamış bakımdan daha da çekici hale getirdik. SMAC de, Civ de aynı kişiler tarafından yapılan sıralı stratejiler olduklarıandan,larında benzerlikler bulunması kaçınılmaz, ama birçok yönden de tamamen farklılar. SMAC kesinlikle Civilization'in devamı veya "klon"u olarak tasarlannmadı. SMAC tamamen yeni bir oyun ve gelecekte çıkacak sıralı stratejilerin de atası olarak nitelendirilebilir. Alpha Centauri eski oyunlardan çok daha zengin ve derin bir oyun tecrübesi yaşatacak. Mesela oyunda yönetebileceğiniz her grubun liderlerinin kişilikleri oyun üzerinde çok fazla etkiye sahip. Her grubun sahip olduğu kültüre göre farklı güçleri, zayıflıkları ve yapmayı planladıkları var. Ayrıca, içinde bulunduğuğunuz yeni dünya da çevreye etkileşiminize anı tepkiler verebiliyor, hızla gelişmekte olan zeki bir canlı türü var ve onlarla nasıl başa çıkacağınız tamamen size kalmış. Gezegenin işgalci insanlarla olan mücadele bir bükme konunun belkemiğini oluşturuyor, siz ise oyunu oynayarak aradaki detayları ortaya çıkartıyorsunuz. Eski oyunlar ve farklı olarak düzinelere yeni özellik var. Bunların arasında yer alan, top-

rağı ve havayı yaşanabilir hale getirmek, grupların arasındaki sınır mücadeleri, mikroekonomiyi tamamen otomatikle bağlayabilmeniz, Gezegen Konseyi'nde söz sahibi olmaya çalışmanız, hükümet ve ünitelerini tamamen sizin dizayn edebilmeniz sadece birkaçı. Ve ilk defa bir oyunumuzda Multiplayer özellikleri var ve oyuncuların çoklu oyuncu ihtiyaçlarını fazlaıyla döyürecağından eminiz.

**LEVEL** Bize oyundaki yapay zeka dan biraz bahseder misiniz?

**Brian:** Alpha Centauri'deki yapay zeka şimdiden kadar programladıklarımızın arasında en karmaşık olımı. Bütün bilgisayar rakiplerinin kendi düşünceleri var, aynı zamanda sizin yapıtlarınıza göre savaş ve üretim stratejilerini de değiştirmeye yeteneğine sahipler. Mesela, eğer daha çok piyade türü savaş birimleri üretirseniz, yapay zeka buna karşı çıkabilecek en güçlü üniteler olan Trance gücü olan birimler üretrectir ve size en büyük darbeyi vuracak olan Gizli Proje'yi araştırmaya başlayacaktır. Yapay zekanın gücü, oyunun zorluk derecesiyle orantılı olarak değişecek, yani düşük seviyelerde yapay zekâ oyuncular çok çabuk yayılacak veya çok saldırgan bir tutum sergileyemeyecektir.

**LEVEL** Alpha Centauri'de 7 farklı grup var. Bunları dengeli bir hale getirmek çok zor olmadı mı?

**Brian:** Oyunun bir iki grubun ağırlığının altında ezilmemesi için eliminden geldiğince çalışıyoruz. Oyunun beta-test aşamasında bir grubun diğer-



lerinden zayıf veya güçlü olduğunu fark ettiğimiz anda, özelliklerini normal hale getirecek değişiklikler yapıyoruz. Beta testi sırasında "Choose Your Faction" (Grubunuzu Seçin) ekranıyla her karşılaşlığında, eğer bir grubu seçmek istemiyorsam, nedenini bulmaya çalışıyorum. Sonra da gücünü artırarak veya bir başka değişiklikle o grubun da diğerleri kadar çekici hale gelmesini sağlıyorum. Aynı şekilde, çoklu oyuncu özelliğini test ederken eğer "Tamam, ben en iyisi The Hive'i seçeyim ki Tim (Alpha Centauri'nin yapımı) kazanmasın" diye düşündüsem, The Hive'in gücünü azaltmam gereği ortaya çıkıyor. Öyle zamanlar oldu ki, oyundaki bütün gruplar (the Spartans, Believers, Gaians, Hive ve University) "çok güçlü" olmakla suçlandı.

Ama sanıyorum güzelce dengelenmiş yedi grup var artık elimizde. Tabii, oyuncun piyasaya sürülmüşinden sonra bizim gözümüzden kaçmış olan bazı dengesizlikler ortaya çıkarsa, bunları düzeltmek de bizim görevimiz olacak.

**LEVEL** Çoklu oyuncu dediniz değil mi? SMAC sıralı bir strateji olduğunu göre bir oyuncu sırasını oynarken, diğer oyuncuların beklemesi gerekmeyecek mi?

**Brian:** Alpha Centauri'nin çoklu oyuncu kısmını hem sıralı hem de yarı-sıralı oynanacak şekilde dizayn ettik. Eğer sıralı oynamayı seçerseniz, oyuncun oynanışı tek kişilik oyundaki gibi olacak. Bir kişi sırasını oynayıp bitirinceye kadar diğerleri bekleyecekler. Ama daha hızlı ve yoğun bir oyun istiyorsanız, o zaman yarı-sıralı oyun modunu seç-

melisiniz. Bu modda bütün insan oyuncular hareketlerini aynı anda yapmak zorunda olacaklar. Her Turn için oyuncun başında belirlenmiş bir zaman limiti olacak, mesela 30 saniye, ve herkesin vereceği emirleri bu zaman limiti içinde bitirmesi gerekecek. Böyle oynanan bir oyuncun çok daha stresli, ama bir o kadar da zevkli olduğuna kuşkunuz olmasın. Tabii eğer oyuncular eğer isterse zaman limitini tamamen kaldırabilecekler, böylece Alpha Centauri gerçek zamanlı bir stratejiye çok yakın bir şekilde de oynanabilecek.

**LEVEL** Peki, bunca zamandır oyunu test ediyorsunuz. Alpha Centauri'de en sevdığınız grup hangisi?

**Brian:** Ben özellikle Deirdre olarak oynamayı seviyorum, çünkü onun destansı arkaplan hikayesini ben yazdım. Gaiyan'ları yönetirken oyuncun başlarında Mind Worm avına çıkmak çok işe yarıyor, çünkü Gaiyan'ların gezen empati gücü çok fazla ve Mind Worm'ları kontrol altına alarak düşman gruplarının üzerine salmak çok iyi bir taktik. Zavallılar, daha oyuncun başında Mind Worm'larla uğraşmak zorunda kalıyorlar, ve işin iyi yanı asıl düşmanlarının kim olduğunu bilemiyorlar. Bir ara bu taktiği deneyin, gerçekten işe yarıyor!!!

**LEVEL** Oyunda birbirinden farklı kaç türne olacak?

**Brian:** Sanıyorum farklı silah kombinasyonlarını kullanarak 30 bine yakın farklı birim elde etmek mümkün. Tam olarak emin değilim, daha fazla da olabilir tabii.

## LEVEL

Öhhöö!!! 30 bin ünite mi? Neyse, peki oyunu başından sonuna kadar oynamak ne kadar sürüyor?

### Brian:

Standart bir dünyada oynuyorsanız, belki 12-15 saat arası. Daha geniş haritalarda daha uzun, daha küçüklerde daha kısa sürecek. Oyun çıktıktan sonra hazırlamayı düşündüğümüz ilk geliştirmeye paketinde, istediğiniz boyutta bir harita oluşturabilme şansınız olacak, böylece sadece hayal edebileceğiniz genişlikteki bir haritada oynayabileceksiniz.

## LEVEL

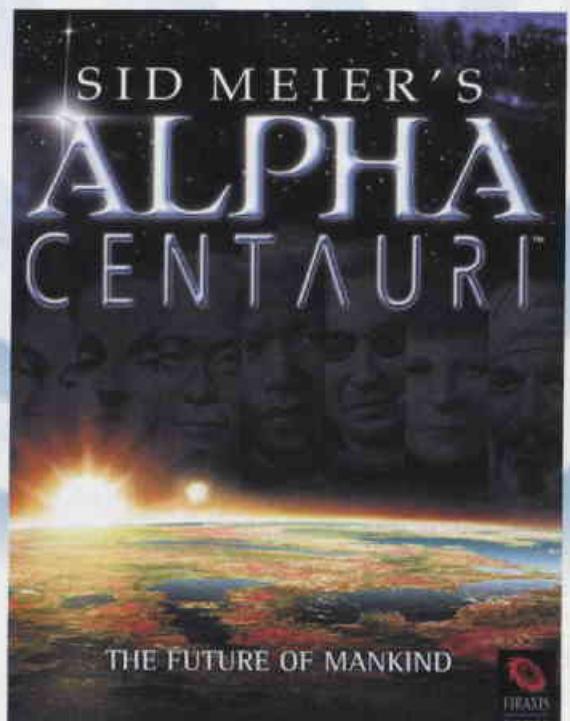
Peki, Fraxis olarak, gelecekle ilgili ne gibi planlarınız var?

**Brian:** Şu anda üzerinde çalışmakta olduğumuz bir iki projemiz var, ama bunlar hâlâ çok yeniler ve ÇOK GİZLİLER. O yüzden, sizin zamanı geldiğinde bunlardan haberdar edeceğiz ama şimdi değil.

**LEVEL** Vakit ayırdığınız için çok teşekkür ederiz Mr. Brian.

**Brian:** Ben teşekkür ederim. L

**"SMAC**  
tamamen yeni bir  
oyun ve gelecekte  
çıkacak sıralı  
stratejilerin de  
atısı olarak  
nitelendirilebilir."



# AlphaCentauri



**A**lphaCentauri, yaklaşık olarak 4,4 ışık yılı mesafede ve iki kardeş yıldızın etrafında olmaktadır. Güneş sistemine ve doyayışılılığı ile en yakın yıldız sistemidir, uzun süre standart yapılan araştırmalar burada mümkünke benzer gezegenler olabileceğin polunda kanıtlar ortaya koymaktır. Tıbbi bizimkine benzer denince akılınız olsun Dünya gelmesin, ancak bir ya da daha çok gezenin varolma imkanı mevcut.

Buraya yapılacak bir seyahat pek çok yeni bilimsel gelişmekte onculük edecektir şüphesiz, teori ki minik bir problem mevcut, 4,4 ışık yılı kağıt üzerinde an gözükse de, orum teknolojimizle aşılması hemzimansız gibi bir şey, en azından insanlık bir gemi için, Saniyede 300.000 km/s hıza yolculuk etmeye başarsanız bile varmanız 4,5 yıl

kadar bir zaman alacaktır. Ote yandan bugün cıkkabilen en yüksek hızda ulaşımaktadır, saatte yaklaşık 40.000 km, ve bu hızı ancak 2 dakika kadar koruyabilirler, yanı güvenli bir yörüngeye ulaşana dek, sonra ana yakıt depoları tamamen tükenir. Uzayda kisa seyahatler yapabilmek için, mesela aya kadar gitmek için, yörünge motorları kisa bir süre ateşlenir. Kazanılan kisit sürenin uzaya sürülmüşenin minimum olmasından yararlanılarak ve etrafındaki gokçisimlerinin kittleçekim alanları da hesaba karılarak mümkün olduğunda korunur, bu şekilde uzay araci boşlukta "surüklenerek" hedefine doğru olan uçuşunu yapar. Alpha-C sistemine benzer bir teknik kullanarak gitmek için binlerce yıl gereklidir, tabii buruların yerlerde gizlice bir yıldız destroyerini inşa ediyorsa o başka!

**Civilization oynadınız mı hiç?**

**Peki oyunun sonuna kadar geldiniz mi? Orada uzaya gönderdiğiniz koloni gemisindeki insanların başına ne geldiğini merak ediyorsanız okumaya devam edin.**

## Galaksinin Görkemli Pirili

Civilization bir efsanedir, bilgisayar oyuları dendiginde aklı gelen en önemli ismidir. Oynamamış ya da adını duymamış birilerinin olduğunu sanıyorum. Yaratıcı Sid Meier adında bir bilgisayar dahisi id, bu adam aslında strateji oyularını icad etti dersek herhalde yanlış olmaz. Aynı dahi şimdi de Firaxis Games ile birlikte çalışmalar ilk oyunun devamı diyebleceğimiz Alpha Centauri isimli şaheseri getiriyor. Konu basit, 2060 yılında bir grup kolonist gelişmiş bir uzay gemisi olan Unity ile Alpha-C sisteminde varlığı keşfedilen gezegenin doğru yola koymular.

Birleşmiş Milletler tarafından düzenlenen bu operasyonun amacı insanlığı yıldızlara ulaşmak, bu sayede uzun vadide pek çok soruna çözüm üretmektr.

Ne var ki gemi yola koyulduktan bir süre sonra Dünya ile olan bağlantıları anormal bir biçimde kopar, tüm gezegen büyük bir termonükleer savaşla sarılmış, insanlık tamamen yokolmuştur. Uzayda yapayalmış ilerleyen Unity için geri dönmem artık söz konusu değildir. Fakat aksilikler bununla birmez, yaklaşık 40 yıl sonra yolculuktan sonra gemi Alpha-C sistemine girdiğinde kapitan bir suikaste kurban gider ve geminin füzyon reaktörü tabii men bir sabotaj sonucu devre dışı kalır. Tüm bunlar tam bir panik ortamının olmasını sağlar ve sonuçta isyan çıkar. Gemi mürettebatı kendi içinde yediye bölünür, her grubun başında farklı bir politik görüşe sahip lider vardır, bu liderler esasen geminin yönetici kadrosunun mensuplarıdır. Gemide bulunan koloni podlarını alan gruplar Unity infilak etmeden kısa bir sü-



Hürmete hayatımızın %90'ını geçireceğiniz ana üs yönetim ekranı.

re önce ayrılmış gezegenin inmeyi başaranlar, ancak artık tüm görev ekibi parçalanmıştır. İzin körüğü bu grupların bir zaman sonra birbirlerini bulup aralarında savaşın başlaması kaçınılmaz görünmektedir. Siz bu gruplardan birinin lideri olarak herkesi bir şekilde aynı bayrak altında birleşirmek zorundasınız.

## Yabancı Bir Gögün Altında

Alpha Centauri tür olarak Civilization ile aynı sınıfa giriyor, turn tabanlı strateji denen bu tarz oyulara örnek olarak Master Of Orion serisini de gösterebiliriz. Bu tarz oyularda hareketlerinizi yapmak için belli bir zaman sınırlaması bulunmaz, bina ve ünitelerinizle enince detaya varana dek ilgilenebilirsiniz, işiniz bitince gerekten tuşa basarsınız ve süre geçer. Bilgisayar kontrolündeki rakipleriniz de aynı esnada gereklen hamleleri yaparlar, savaşlarda ise sıra ya da hırsız kimde ise o gerekken manevrayı yapar, ancak tahlii belirli kurallar dahilinde davranımsız zorunludur. Alpha Centauri iste bu tür bir oyun, ancak zaten ne denli detaylı olduğunu gördükten sonra başka türler olmasına imkan bulamadığını siz de anlayacağınız. Gerçekten de bu oyunu çok sevdim ve günlerce başından kalkmadım, nedeni ise son zamanlarda gögü oyunda gönülheye alegitmizinden mühümser grafikler ya da manüel parlama eylemleri değil. Nedeni son derece detaylı oyun yapısı ve insan kapılıgoturen oyun atmosferi, us yonetimi ve strateji kurma gibi konularda oldukça gelişmiş olduğunu söyleyebilirim. Öyle ki StarCraft gibi mükemmel bir oyun bile bunun yanında ancak Doom kadar strateji içermiyor denemeli. Bu tür oyularda herseyi enince detayına kadar



Diger gruplarla aranızdaki ilişkileri nasıl belirlediğiniz çok önemlidir.

hemden imkansız. Helle strateji kurmaktan anladığımız Red Alert tarzı bir filo tank saldırısıyla düşmanı egnemekten ibaret ise, o zaman bu oyundan netret bile edebilirsiniz. Alpha-C başarılı olabilmek için her işten anlamanız gereken bir oyuncu, iktisatçı, sosyalog, politiker, asker, mühendis ve bilimsel rollerinin hepsi de başarıyla oynamak zorundasınız.

## Yabancı Topraklar

Oyuna başlarken yapmanız gereken bir çok seçim mevcut, bunlar gezegenin büyüklüğünden tutum da, oyunun genel kurallarını belirlemeye dek değişiklik gösteriyor. Alpha-C diğer RTS oyular gibi belirli bir senaryo dahilinde gelişiyor, yapmanız gereken kendi grubunuzun tüm o karmaşadan sağ kurtulmasının sağlamak ve gezegenin yüzeyinde büyük bir ırıktı kurmak. Bunu yapmanız pek çok yolu var tabii, ister bilimsel araştırmayla, ister fethelerle bu

volkan, dag ve benzeri jeolojik oluşumları her yeni haritaya konuyor, bu bölgelerin etraflarında kurulan islere kaynak açısından büyük faydası olduğunu belirtiyorum. Şimdi oyun belirli bir senaryo dahilinde gelişmiyor dedim, ancak bundan kasımda ayrı ayrı görevlerin olmadığı idi, yoksa oyunun genel gidişini yönlendiren bir senaryo var. Alpha-C yabancı bir gezegen ancak tamamen kurak ve yaşantısız değil, aksine pek çok açıdan Dünya ile benzerlikler gösteriyor. Sulak bir yüzeye ve yoğun bir atmosfere sahip olması burayı yaşam için uygun kılmış, ancak havada çok yoğun miktarda bulunan nitrojen gazı insan ve hayvanlar için olumsuz etkilere sahip, bitkiler ise burada son derece zahid ve hızlı bir biçimde yetişebilir. Tabii burada hayat var, oldukça ilginç bir tür yabancı mantar gezegenin yüzeyini kaplıyor. Bu mantar kolonilerinden üreyen Mindworm ve benzeri bazı varlıklar ise sizin gezegenin ekolojik yapısunı etkilemeye başlamamızla birlikte ortaya çıkarıyor ve adeta antikorlar gibi davranışarak sizi yoketmeye çalışıyorlar. Ancak bu sadece daha büyük bir hikâyenin habercisi, araştırma tırmanışları ilerledikçe gezegenin ilgili olarak yüzeyde buluşalar resmin tamamını göremeyeceğiz.

## Seçiminizi Yapın Zamanı!

Oyunda yedi farklı grubun bulunduğuunu söylemişik, her birim lideri Dünya üzerinde farklı bir ülkeyden geliyor ve Unity gemisinde görev yapmak için özel olarak seçilmişler. İstan ve bölümmeyle birlikte herkisi yalnız kendine inanınları alıyor ve doğru bildiği yolda ilerlemek için çalışıyor. Tabii bunun anlamı her grubun (faction) farklı ekonomik ve sosyal yapılarına sahip olduğu, haliyle hepsi de ielli konularda avantaj ve dezavantajlar sahipler. Her grub bellİ bilimsel konularda daha başarılı olimyor, ancak zaten teknolojik gelişmelerin her zaman belirsiz göstermesi yüzünden hiç kimse tek başına tüm buluşlara sahip olamıyor, üstelik sahip ol-



Arada sırada gezegen konseyinin karşısına çıkmanız gerekecek.

planlamak ve uygulamak son derece önemlidir, sadece tıssu tereye kuracağıñız ve hangi binolere ağırlık vereceğiniz düşünerek başarıya ulaşmak hemen

amaçla varabilirsiniz. Oyun her defasında yeni bir harita yaratırgından her yerin ezberleyip sıkıntıya kapılmanız pek söz konusu değil, tabii gezegen yüzeyindeki

sa bile kullanamayıyor. Mesela özgürlükçü politikalar uygulayan bir grup aşırı baskıcı yöntemlere başvurduğunda sonuçlar eskisinden kötü olabiliyor. Bu yüzden gruplar birbirleriyle temasda geçiklerinde derhal ticari ve askeri konularda anlaşmalar yapmaya başlıyorlar, sonuçta kimse zayıf olduğu konularda yalnız kalmak istemez. Oyunun diploması kısmı oldukça detaylı, üstelik bilgisayar bu konuda oldukça başarılı sahibi. Güçünüz ve ününüz diğer gruplarla olan ilişkilerinizde oldukça önemli rol oynuyor. Bunun dışında tüm gruplar buluştuğunda bir gezegen konseyi kuruluyor ve burada oylama yöntemiyle pek çok konuda kararlar alınıyor. Şimdi oyundaki gruplara kısaca bir göz atalım, ancak unutmayın ki liderlerinin genel ruh hali değişiklik gösterse bile, grupların sosyo-ekonomik yapıları saat kahyorum.

**The Spartans:** Aşırı sağ kanada mensup militarist bir grup, sosyal yapıları daha ziyade ordu modeli bir hiyerarşiye kayıyor. Güvenlik ve silahlamaya konusunda bariz avantajları var, ancak ekonomileri bundan zarar görür.

**The Gaians:** Özgürlikçi ve çevreci bir grup, gezegeni anlamaya ve koruma konusunda neredeyse saplınlı oldukları söyleşebilir. Eko-biyoloji konusunda avantajlı olmaları onlara her alanda çok büyük avantajlar kazandırıyor, ancak özgürlüklerine düşkün ve pasifist bir tavır izlemeleri askeri alanlarda zararlarına olabiliyor.

**The Hive:** Aşırı sol uçta bir grup, sosyal hedefleri ateist polis devleti kurmak denebilir. Bireyden ziyade toplum çıkarımı ön planda tutuluyor, kişisel hak ve özgürlükler hemen hemen önesiz. Bu yapıları hızla yayılmalarına ve üretim yapmalarına izin veriyor, hâliyle çabucak güçlü bir ordu kurabiliyorlar. Ne var ki serbest ekonominin reddedilmesi iç ticareti öldürüyor ve ekonomileri diğer gruplar gibi hızla büyüyor.

**The University:** Ağırlıklı olarak bilmadamlarından oluşan bir grup, amalları bu yeni gezegenin ve evrenin sırlarını çözmek. Bilimsel araştırma konusunda oldukça becerikiler, ancak özgürlükçü yapıları özellikle sizme ve sabotaj eylemlerine karşı onları zayıf



Sol üst köşedeki monolith'ler unitelerinize farklı özellikler kazandırıyor.

kılıyor.

**The Believers:** Bu grub için denemeyecek tek sey kökten dinci bir yapıya sahip oldukları, gezegeni vad edilmiş topraklar olarak görüyor ve Hristiyan seritimi uygun bir devlet kurmaya çalışıyorlar, hâliyle kendi dışlarında kalan herkesi "arındırılması gereken kâfirler" olarak görüyorlar. Bagnaz toplum yapıları onlara savaş alanında belki avantajlar kazandırıyor, ayrıca sabotajlara karşı çok direnciler. Ne var ki bilimsel şüphe ve dinsel teslimiyet aynı yerde yaşamaz, onlar da bilimin şüpeli yaklaşımını reddettiklerinden, araştırma konularında oldukça geni kılıyorlar ve her teknolojide ulaşıyorlar, özellikle genetik ve sosyoloji konularında hiçbir varlık gösteremiyortlar.

**The Morganites:** Unity görevi için para sağlayan ve neşe hizmet katılan Namibya kökenli elmas krali Morgan tarafından yönlendirilen bu grubun amacı gezegen üzerinde tamamen serbest piyasâ ekonomisine dayanan kapitalist bir rejim kurmak. Serbest ekonomi üzerinde hızla gelişip hattın sayılı bir güç haline gelebiliyorlar, ancak tipki Believers gibi çevreye aşırı zarar veriyorlar ve bu yüzden sık sık Mindworm saldırularına uğuyorlar. Ayrıca bu grubun üyeleri zevk ve rafatlıklarına aşırı düşkün olduklarılarından ıslisbury'ye deklerken birbirini sayış asta diğerleri kadar yüksek kapasitede oluyorlar. Yani ekonomik olarak güçlüler ancak üretim ve askeri güç konusunda tek başlarına fazla sansları yok, o yüzden derhal diğerleriyle askeri dostluklarını sürdürmeye gidiyorlar.

**The Peacekeepers:** Bu grubun başlica amacı Birleşmiş Milletler tarafından belirlenen humanist kanunlara uygun bir biçimde gezegen üzerine dağılmış olan grupları birleştirerek, yani tek dünya devleti kurmak. Tipki eski gibi, burada da bürokrasi yüzünden

çok verimli çalışıkları söylememez, ancak diğerleriyle nispeten kolay an-

laşmaya varabiliyorlar. Bu grub ayrıca hep entellektüel kişilerin ilgisini çekti. Günden kolonizasyonu daha iyi vermiş kişilerden oluşuyor ve hâliyle daha az isyanla karşılaşıyorlar. Ayrıca gezegen konseyi oyulamalarında diğerlerinden daha fazla söz sahibi. Ne var ki tipki dünyada olduğu gibi pek fazla güçlü olamıyorlar, yani diğer grupların işbirliğine muhtaçlar.

## PARA, PARA, PARA!

Oyunun ekonomik ve sosyal yapı özellikleri gerçekten oldukça detaylı, an-



cak temel olarak dikkat edilmesi gereken üç kaynak var, enerji, mineral ve gıda. Bunlar kolonilerin etrafın-

daki kaynaklardan elde ediliyorlar, enerji genel para birimi yerine geçiyor, bilimsel araştırma, sosyal güvenlik ve genel alışveriş konularında kullanılıyor. Mineral ise genel üretim ve birimlerin desteklenmesi için kullanılıyor, ne denli bol olursa bir kolonide üretim o denli hızla yapılıyor ve o kadar çok birim barındırıyor. Gıda doğrudan nüfus artışıyla ilgilendiriyor, her kolonisi ikonu 10,000 kişiye tekabül etmekte, ve her kolonist ikonu için en az iki birim yiyecek gereklidir. Artan gıda oranında ve tabii bir yer olduğu sürece koloniniz genişlemeye devam ediyor. Koloniseler de farklı mesleklerde ayrılıyor. Genel olarak Worker adı verilen kişiler her tür uretime uğraşıyorlar, ancak eğitim seviyeleri düşük ve gerekli öncümler alınmazsa sık sık ayaklanıp işleri aksatabiliyorlar. Belirli koşullar yerine getirirseniz bunları Talent denen birimlerle donüşebiliyorsunuz, bunlar daha venmeli çalışmayı ve asla ayaklanmıyorlar. Ayrıca onlar Doctor, Engineer ve benzeri mesleklerde sevderek bilimsel araştırma ve ekonomi konularında da belli avantajlar yakalayabiliyorsunuz. Her kolonide yeni teknikler savasında farklı alanlara eğilen alt yapılar oluşturmanız gereklidir, bu sayede rakiplerinizden daha üstün bir hale gelebiliyorsunuz. Üretim bandına uniteler ve yapıları sıralayabilirsiniz, bir de genelde listenin en sonunda bulunan gizli projeler var. Binaların tamam-

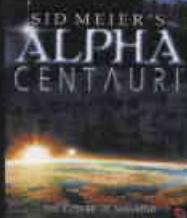
lanması zaman alıyor, ancak çoğunlukla etkileri çok büyük oluyor. Bunları kim önce yaparsa, sadece o faydalıyor, yok etmek ya da ele geçirmek ise mümkün. Tek tek uğraşmak zor gelirse, kolonilerin yönetimini valiller devredediyor, onları dört ana konuda yönetmen gerekiyor. Aslında oyunda hem herseyi otomatik yürüyecek şekilde ayarlamak mümkün, cabuk sıkılanlar için bu iyi, fakat işin tüm esprisini alıp götürüyor.

### Savaş Alanları

Oyunda yeni gelişen teknikleri kullanıp ordunuza devamlı modernize etmeniz gereklidir. İsterseniz birim tasarımlınızı bilgisayara bırakabilirsiniz, ancak biraz hayalgücüyle oldukça ilginç ve verimli uniteler tasarlamak mümkün.

Belli şartları karşılayan yeteneklerle donatabiliyorsunuz, tabii önce keşfeteniz gereklidir. Tank ve uçaklar gibi savaş uniteleri, bir de Terraformer ve nakliye araçları gibi destek unitelerini içeren iki temel sınıf var. Former araçları gezegenin yüzeyini yaşanabilir bir halde getirmek için gerektilerinden özellikle önemlidir, bunları da otomatik olarak takabiliyorsunuz, ancak bazen başlarını alıp gitmek gibi sorunları var. Alpha Centauri çok büyük ve derin bir oyundur, bir kez başına oturunca bağımlılık yapıyor ve saatlerce oynuyorsunuz. Genel olarak grafikleri ve efektleri çok muhteşem sayılır, ancak oyuncu atmosferi ve genel yapısı gerçekten muhteşem. Bol arası sahne ve ilginç bir hikaye içermesi digor iyi yanları. En kötü yanına gelince, oyuncu çok ilerlediğinde bitmek bilmez. Mindworm akıntılarıyla uğraşmak zorunda kalmanız, yeterince sabırınız olmazsa delirmenize sebebi olabilir! Bir diğer tartışmalı yanı ise teknoloji olayının biraz fazla entellektuel seviyede ele alınmış olması, adamlarımız ortaya çıktı "Yaşasın, tekerleği iad etti!" diye bağırmıyor. Eger bilimsel konulara biraz uzaksız teknoloji ağacına "Ne alaka?" gözlerle bakmak zorunda kalabiliyorsunuz. Bunu dışında oyunda birkaç tane bug bulunuyor, ancak hâlâ gelen son sürüm değişti, herhalde bunlar oyuncuya yayaya çıktığında düzeltmiş olurlar. Sonuç olarak, bu Sid Meier'in Alpha Centauri'si, alım ve de oynayan, pişman olmayacağından.

**Genel  
9  
Puan**



## Alpha Centauri Fiksiyon/Strateji/1 CD

İNCELEYEN : Storm Guard

SİSTEM : Windows 95/98  
İŞLEMCI : Pentium 133  
RAM : 16MB

HD Alanı : 170 MB  
CD-ROM : 6 Hızlı  
MULTIPLAYER : 7 Kişi

GRAFİK : ★★★★★★★★  
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★  
ATMOSFER : ★★★★★★★★  
OYNANABILİRÜK : ★★★★★★★★

DESTEKLЕНENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

LEVEL CD : Şubat 99

# Starcraft Broodwars

Cıkacak, çıkıyor derken  
Broodwars en sonunda geldi.  
Ancak bu basit bir görev diskı  
değil, çok daha fazlasını  
iceriyor, çok daha fazlasını...

ve intikam yeminleri birbirine karıştı. Starlere durmadan oynanıp, daha sonra "Ya biz manyak mıyız?" soruları sordu. Sonuçta tüm bıtların insanlığa ve da galaksiye bir faydası dokunmadı belki ama katılan herkes umutsuz eğlendi, kafalar günük havatın monotonluğundan ve sektörlere fromanın rahatlaşdı. Eh, bilgisayar oyunlarının en önemli amacı da bu olduğuna göre, sanırın halinden şkıyereti olan pek kimse olmadığı gibi, ve sonra Broodwars geldi, henüz çok yoğun bir ekosisteme sahip olmasına rağmen daha sindirim harita editöründe yeni haritalar yapılmaya başlandı ve uykusuz geceler yenden ufkaya gorunuyor gibi.

## It Is A Good Day To Die!

Broodwars yeni bir oyun değil. Starcraft için yapımı Blizzard tarafından tasarlanmış bir eser görev paketi, ancak sadece birkaç yeni harita içeren birlerdir. Bir şey olduğunu sanmayın. Üç

Starcraft, nizam ve uykusuz geceler boyunca bizleri kendine esir etti bu oyun. Sadece Level editorleri degildi oltaya takıtları, Chip ve Makine Magazin çalışanları, grafikerler, akıllı kim gelirse Vogel bunyessinde çalışan en az bir defa oturup oynadı bu meret oyunu. Nice işler kuruldu, ordular toplandı, yüzbinlerce Marine, Zealor ve Hydralisk savaş alanlarında düştü, sonsuz gibi görünen düşman akmalarına karşı bir avuç bitimle kahramanca savunmalar gerçekleştirildi. Kimi zaman bilgisayara karşı intikamlar kuruldu, kimi zaman insanı kaptırdı, sürpriz saldırılarda tüm orduların kaybedildiği ve asılmaz saman savunmaların bir anda çıktıktan gördülü. Her zaferden ve yenilgiden sonra oturulup olan biten gözden geçirildi, yenilgilerle hemen her zaman yoğun bir biçimde dalga geçildi, müzaffer komutanlar zafer havuklarıyla koridorları inlettiler. Dergiler bitirili sabaha kadar savaşarak tüm stres anıldı, kahkahaları

ırk için üç yeni Campaign, dört arasıhne ve yeni birimler mevcut, bunun haricinde paket genel olarak tüm oyuna ilgiyi bazı temel kural değişikliklerini de içeriyor. Broodwars kurulabilmek için orijinal Starcraft dosyalarına ihtiyaç duyuyor, yani Starcraft bilgisayarınızda kurulu olmalı, ek dosyalar bunun üzerine kuruluyor. Kurulumu gerçekleştirdiğiniz zaman Starcraft 1.04 sürümüne kavuşmuş oluyorsunuz, bu sürüm bazı köklü değişiklikleri içerdigi gibi, aynı zamanda eski sürümlerde bulunan hataları da düzeltiyor. İşletim sistemi olarak Windows 95/98 ve NT 4.0 destekleniyor. Döneminin teknik olarak orijinal Starcraft ile aynı. Pentium 90, 16 MB RAM, 4X CD sürücü ve Multiplayer oyular için hala bir ağ bağlantısı. Neden resmi olarak peki? Oyunu 200 MMIX ve 64 MB RAM taktılı bir makinede test ettiğimde bazen çokme noktasına varacak kadar yavaşladığım gördüm, sebebi ise harita üzerinde bir anda yüzlerce birimin bulunabilmesi. Yüzlerce birin ve uniteyi aynı anda hareket ettirmek oldukça büyük işlemci gücü isteyebiliyor, sonuç olarak sisteminiz ne kadar güçlü olursa o denli



Bazı patışlıklar atıldan kalkamayacağınız derecede yoğun gecebiliyor.

iyi, özellikle hafızanın bol olması büyük önem taşıyor.

### Thoughts In Chaos!

Bu ek görev diskı üç yeni Campaign içeriği demek, konu Starcraft'in kaldığı yerden devam ediyor. Protoss savaşçıları büyük tedaküllerle gösterip Zerg Overmind'ını yoketmişlerdir, ancak gezegenleri başıboş ve vahşi Zerg savaşçılıyla dolu olduğundan kaçmak zorunda kahrlar ve uzaklardaki Dark Protoss akrabalarnı aramaya koyulurlar. Arcturus Mengsk ise Terran Dominion imparatoru olmuştur, ancak hükümlü uzun süremeyecektir çünkü çok uzaklardan bu sektörü fethetmek amacıyla yola koyulan Dünya filosu hızla yaklaşımaktadır. Zerg kralicesi Kerrigan ise başıboş kalan Zerg kolonilerini emri altına alıp tüm düşmanlarını ezme hedefleri içindedir. Tüm bunların dışında kalan bazı güçlerin ise tüm evreni etkileyecek bazı derin ve korkunç hesapları vardır, gelecek büyük tehlikelerin haberini taşımaktadır. Görevler sırasıyla Protoss, Terran ve Zerg olarak gidiyor, doğrusu oyun atmosferi her zaman ki gibi multimedya olmasına rağmen, senaryo hâlâ biraz fazla sentetik göründü. Yani buradaki kadar yalan, entrika ve ihanet herhalde Brezilya dizilerinde bile yoktur! Ama sıkış etmiyorum, pek çok oyunda buna yarıksız kadar bile koju mevcut değil.

### Battlecruiser Operational!

Şimdi sırasıyla ırkların yeni birimlerini ve özellikleri revİew'ler ele alalım. Bu bölüm Tauric adı altında Terran, Zerg ve Protoss'ın teknolojilerini ve birimlerini inceleyecek.



**Medic** Tamamen silahsız olan bu birimin önemini kullanmadan anlayamazsanız. Normalde Marine, Firebat ve Ghost birimlerinin savaş alanındaki asgari sağ kalma süresi 3 saniyedir! Ancak Medic onları ve benzeri biyolojik kökenli üniteleri tedavi ederek size bir hayatı yardımcı olacaktır. Üstelik tek tek tıklamanızı gerek yok, yakınlarda yaralı bir Marine varsa Medic derhal işe koymular, grubu birkaç tane dahil edin ve etkisine sağırlı. Tabii Medic bunu yaparken "mana" harcamak zorunda, bir mana ile iki birim sağlığı verebilüyor. Bunun dışında iki önemli buluşu daha var; Restoration ve Optical Flare. Restoration her türlü zararı büyütün

ertekini kaldırıyor, Lock Down dahil! Optical Flare ise uygulandığı birimi kalıcı olarak kör ediyor, bu sayede birim sadece bulunduğu kareyi görevliyor ve tesbit gücü olan uniteler, bu özelliklerini yitiriyor.



**Valkyrie Frigate** Bu ağır zırhlı yeni hava aracı sadece havadan gelebilecek tehditlere karşı içi yapıyor. Çok hızlı bir şekilde Halo Rocket paketlerini uzun bir mesafe fırlatabiliyor, bunların her biri dokuz karelik bir alan içinde kalan herşeyi en az beş hasar veriyor. Özellikle kalabalık ve sık gruplar halinde saldırın düşman hava birimlerine karşı son derece etkili olan Valkyrie, ağır zırhı sayesinde uzun süre dayanabiliyor.

**Carrier Boosters** Bu yeni bir birim değil, ancak çok önemli bir Upgrade. Bunu sayesinde Goliath birimlerimin havaya atıkları roketler inişimiz bir menzile ulaşıyor. Böylece Terran Hava savunmasındaki büyük bir açık kapatılmış oluyor.

Bunların dışında Terran araç, bina ve genel üretim süreçleri elden geçirilmiş. Starport gibi önemli binalar ve hemen hemen yapılar çok daha hızlı kuruluyor. Birçok Upgrade için gereken süre de hızla düşürülmüş. Battlecruiser ve Goliath birimlerinin zırhları, ayrıca verdiğleri hasar daha da arttılmış. Wraith daha iyi ve hızlı üretiliyor. Nuclear Silo daha hızlı füze üretiliyor. Ayrıca Science Vessel çok daha hızlı gidiyor ve görüş menzili daha da genişletilmiş. Böylece Terran birlikleri daha hızlı ve etkin bir biçimde savaşa hazır hale gelmeye başlıyor.

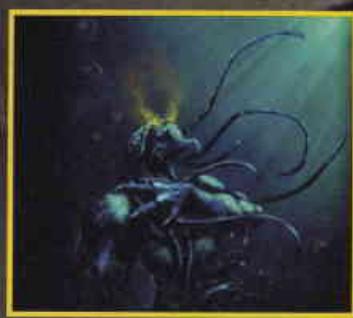
### Carrier Has Arrived!

Şimdi de yeni Protoss birimlerine ve genel özelliklerine bir bakalım, doğrusu yeni şekilde Protoss kuvvetleri her zamankinden daha ölümcül bir hal almışlardır:



**Corsair** Yeni ve ucuz hava ünitesi

Corsair, ancak iyi kullanılsa son derece büyük bir taktik önemine sahip oluyor. Orta sınıf zırha sahip olan bu unitte sadece havaya ateş açabiliyor ve silahı da Neutron Flare. Bu silah en az beş hasar veriyor, ancak çok seri ateşleniyor ve dokuz birimlik bir alandaki tüm düşmanları aynı anda vuruyor, yani mükemmel bir hava savunma unsuru. Ayrıca bu arac Disruption Web自制 yapabiliyor. Bu büyük yapıldığı alandaki tüm yer birimlerinin ve savunma kulelerinin silah sistemlerini geçici bir süre için bozuyor ve böylece saldırımalarını onluyor. Özellikle üs basarken kuleler üzerinde kullanılması tüm savunmanın çokemesi anlamına geliyor.



**Dark Templar** İlk oyunda karşımıza çıkan bu karizmatik tipleri artık üretebiliyoruz ve son derece ölümcül savaşçılar oldukları tartışılmaz. Dark Templar tipki Observer gibi devamlı görünmez olan bir birim, bu yüzden yerlerini respit etmek çok güç. Hafif zırh ve kalkanlara sahip olan bu birim sadece yer ünitelerine saldırabilir, ancak azami kırk puan hasar veriyor. Ayrıca tipki High Templar gibi ikisi birleşerek bir Dark Archon haline gelebiliyor.



**Dark Archon** İki Dark Templar birleşince ortaya çıkan bu hırıltı ağır zırh ve kalkanlara sahip. Normal Archon gibi doğrudan saldırılabilirliği bir silah mevcut değil, ancak üç güçlü büyüğü uygulayabiliyor. İki Feedback, bu büyük yapıldığı birimin manasını ona hasar vermek için kullanıyor. İkinci Mind Control, bu büyük ölçüde fazla mana kullandığı gibi Dark Archon'un tüm kalkan enerjisini de tüketiyor, fakat uygulandığı birimi kalıcı olarak sizin tarafınıza geçiriyor. Yani Protoss'ın üzerine gönderdiğimiz bir filo Battlecruiser aynen size geri döndüp camınıza okursa bilin ki şebək hâldür! Ayrıca eger karşı tarafın SCV ya da benzeri bir aracını bu yoldan ele ge-

cürebilirseniz, onların binen birimlerin hepsini üretebilirsiniz! Üçüncü filo puanınız ikiye katlanacaktır. Son olarak ise Massstrom, büyüğü sekiz kare, bir alanla tüm biyolojik organizmaları bir sure içinde ederek sağlayabilecek, özellikle de Zerg larvalarını kesmek için idealdir.

Yeni birimler dısında büyük Protoss binasının yapım süresinin kısalılmış ve fiyatlarının yarılmış olduğunu görüyoruz. Özellikle Star Gate gibi temel binalar daha ucuz ve daha hızlıarendiyorlar. Photon Cannon da eskisinden kabul hazır hale getiriliyor. Carrier ve Scout birimleri biraz daha pahalı ancak çok daha dayanıklıdır; özellikle Scout hızlı repliediyor ve hava hedeflerine daha fazla hasar veriyor. Dragoon ise hem daha ucuz, hem daha etkili kılınmış, üstelik eskisinden daha dayanıklı. Upgrade fiyatlarında pek değişiklik yok, ancak daha çabuk tamamlanıyor ve daha etkili oluyorlar.

### Here Comes The Queen!

Son olarak Zerg birimlerine bir Bakım. Yeni birimler ve değişikliklerle Zergler artık son derece etkili katiller haline gelmişler, üstelik artık ısları eski kadar savunmasız değil.



**Lurker** Bu birimi Hydralisk birimlerini mutasyona sokarak elde ediyor, sunuz, tabii önce araştırmaını tamamlamaman gereklidir. Lurker sadece yer birimlerine karşı etkili olabiliyor, ancak diğer birimlerin aksine o sadece kendini yere gömdüğünde saldırılabilir. Tipki Sunken Colony gibi yeraltıdan bir dizi diken gönderiyor ve atış hattında kalan herkese büyük hasar veriyor. Ayrıca gömülü durumdayken yerini ancak Detector özelliğini olan birimler bulabiliyor. Gömülü olmadığı zamanlarda ise tamamen zararsız bir hale gelen Lurker, özellikle iş savunmasında ya da pusu kurulmasında son derece etkili oluyor.

Dark Archon düşman birimlerini ele geçirme yeteneğine sahip yeni bir birim



**Devourer** Tipki Corsair ve Valkyrie gibi bu birim de sadece hava araçlarına karşı etkili olabiliyor. Birileri Ultralis birimlerini mutasyona sokarak elde edebiliyorsunuz. Ağır zırhla donanmış olan Devourer düşmanlarına yirmibeş puan hasar veren ve geniş bir alanı etkileyen zehirli asit bulutları püskürter. Ancak bu bulutlar bulastıkları birimlere sadece hasar vermekle kalmıyor, ayrıca onların daha yavaş ateş etmesini ve bir sonra ki saldırından daha fazla hasar almasını sağlıyor.

**Chitinous Plating** Bu Ultralis birimlerine iki kat daha zırh veren yeni bir upgrade, böylece bu dev canavarlar çok daha dayanıklı bir hal alıyorlar.

**Anabolic Synthesis** Bu upgrade ise yine Ultralis birimlerine uygulanıyor, onların iki kat daha hızlı ilerlemesini ve saldırmasını sağlıyor. Böylece Ultralisler savaş alanındaki en güçlü yer birimlerinden biri haline geliyorlar.

Zerg için yapılan genel değişikliklerden bazıları ise söyle, öncelikle Hatchery fiyat üçüz minerale düşürülmüş, ancak yeni Larva oluşum süresi

biraz uzatılmış, ayrıca ikinci Hatchery biraz daha uzun bir sürede kuruluyor. Bu sayede oyun başılar başlamaz gelen Zergling akınları biraz olsun önlenmiş. Üs savunması ise eskisinden güçlü,

Sunken Colony ve Spore Colony artık daha hızlı yapıyor, daha dayanıklar ve özellikle Sunken Colony iki katı hasar veriyor. Bunun dışında pek fazla değişiklik yok, burada amaç Zerg ırkının daha dengevi ve diğerleriyle başbaşa bir hale getirilmesi olmuş.

### You Got My Attention!

Genel olarak ele aldığımızda Broodwars zaten iyi olan bir oyunu çok daha mükemmel bir hale getiriyor diyebiliriz. Üç yeni harita tipi ve dekorları Map Editor ile çalışmayı sevenler ayrıca memnuni edecekler, şahsen ben çöl haritalarını çok tenim diyebilirim. Ancak görevlerin zorluğu konusunda size uymadığımı, tipki Warcraft 2 Beyond The Dark Portal görevleri gibi bunlarda son derece zor, fakat görev tiplerinin bolluğu hoşunuza gittecektir. Mesela bir görevde önce düşman Battlecruiser filosunu çahıyo ve hemen ardından da onlarla düşmana saldırınız. Yapay zeka konusuna gelince, Broodwars bu konuda da Starcraft üzerinde birkaç değişiklik yapıyor, sonuçlar ise korkunç, Blizzard programları olayı aşmışlar diyebiliriz. Özellikle Free For All oynarsanız karşınızda değişik yeteneklerde ve kafalarda insan oyuncular varmış hissine kapılabilirsiniz. Bilgisayar kesinlikle her taklığı deniyor, her imkandan faydalanyor. Bu arada ufak bir uyarı, oyunda hile kullanırsanız bunlar düşmanları da etkileyebiliyor, özellikle de ölümüzlük hilesi! Sonuç olarak Starcraft sizde bağımlılık yaptıysa derhal gidip Broodwars diskini alıyzsunuz, iki defa düşünmeye bile gerek yok.

Genel  
Puan  
9

STAR CRAFT  
EXPANSION PACK

## Starcraft Broodwars

BIZARRE/RTS/ 1 CD

İNCELEYEN : War Lord

SİSTEM : Windows 95/98/NT

İŞLEMCI : Pentium 90

RAM : 16MB

HD Alanı : 40 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : 8 Kişi

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

OYNANABILİRLİK :

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

LEVEL CD : Verilmedi

DESTEKLЕНENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

# Superbike

## WORLD CHAMPIONSHIP

Babanız sizi hiç uyarmadı mı,  
motorsikletler TEHLİKELİDİR!  
Size özgürlüğün ne olduğunu  
öğretirler, bir daha asla  
herşeye kolay kolay boyun  
eğemezsiniz.



Kazandığınız böyle hareketlerle belirtmeniz ne ayıp!

**G**eçerisi. Koltukumda oturmuş sessizliğin tadını çıkıyorum. Ne insanın, ne de o aptal otomobilерimini gürültüsü var sokaklarda.

Sadece sessizlik var şimdı. Derken çok uzaklardan, gecemin içinden gitkçe yaklaşan bir hormutu duyuyorum, çok tanık bir ses, pencerenin önüne gidiyorum. Karanlığın içinden bir Harley ve siyahlar burunmuş binicisi çıkıyor, asfaltı tırtıltı bir ritimle geçiyor. Birkaç dakika sonra başka bir ses duyuyorum, bu defa gelen dört silindirli bir spor motor, o da karanlığı yanyor ama bu defa ağır bir ritimle değil. Hayır, bu defa yüksek desibelden bir ıngılıt hâkim oluyor geceye, adeta bir meydan okuyış, bir savaş narası bu. Güçlü farlar geceyi adeta yakıyor, motor ve binicisi boş asfalta bir fırın gibi esip geceye karşılıyorlar. Yavaşça dönüp montümü giyiyorum, çizmelerimi çekiyorum ve kaskı-

mi alıp kapıdan çıkyorum. Şimdi günüğüm getirdiği tüm üzüntüler ve kalp kırıklıklarını unutma zamanı, sadece rüygar ve yol var. Anahtar çevirip masa basıyorum, motorum "Nerede kaldım be adam?" dercesine homurdanıp canlanıyor. Gidecek bir yer yok, sadece boş ve bitmek bilmeyen yollar, şafaga kadar özgürüm şimdı. Vitese takip gazlıyorum, motorum kendili savas çöglegimi atıp beni karanlığın ötesine doğru uçuruyor.

### Superbike Nedir?

Bilmeyenler için anlatayım, Dünya Superbike Şampiyonası (W.S.B.) motorsiklet sporları dünyasında çok önemli bir yere sahiptir, hemen hemen bütün büyük markalar ve onların efsanevi binicileri buna iştirak ederler. Tüm dört silindirli (750 cc.) ve iki silindirli (1000 cc.) dört zamanlı spor motorsikletlere aittir, tabii bu motorlar seri üretim makinelere olmak durumundadır. Bağımsız

takımlar da isterlerse ve yeterli maddi imkanları varsa buna karablabilirler, ancak bu şampiyona öncelikle fabrika takımlarının yaptığı ve motorlarının üstünüklerini gösterdikleri uluslararası bir arena konumundadır. Şampiyonanın farklı ayakları her yıl dünyanın pek çok yerinde bulunan efsanevi pistlerde geçer, bu pistler de motorlar ve biniciler kadar efsanevi üne sahiptirler. Evet, arın W.S.B. hakkında az çok bir fikriniz oluşmuştur. Şimdi gelelim elimizdeki oyuna, Electronic Arts özellikle spor oyunları konusunda kendini kabul ettirmiş bir şirket, FIFA ya da NBA serilerini duymayan kalnaimıştır herhalde. Ancak dünyada spor kelimesi sadece futbol ile ilişkilendirilmediginden, EA başka spor dallarını konu alan oyunları yapıyor ve bunlar oldukça fazla satıyor. WSB ise bu oyunlardan biri, ancak EA tarafından yakında piyasaya sürülecek oyun birçok konuda benzer motorsiklet yarışı simülasyonlarından ayrılıyor.

### Bilgisayarınız Kaç Silindirli?

Yeni nesil yarış ve simülasyonları hemen hepsi grafik açıdan mükemmel olma çabası içindeki yapımlar, vanı sistem ihtiyaçları pek öyle mütevazı sayılmaz. Doğru, bir Pentium 166 ile çoğu oyun çalıştırılabilir, ancak sadece çalışmakla yetinmeler ve siz de heyecanlı bir yarış yerine sıkıcı bir slayt gösterisi izlemek zorunda kalırsınız. WSB için de durum pek farklı sayılır; test için 200 MMX, 64 MB RAM ve Diamond Monster takılı emektar makinemi kullanıldım. Doğrusu pistte tek başına giderken performans pek fena değildi, ancak ne zaman gerçek bir yarışa girdim ve ekranı aynı anda bir sürü motor belirdi, işte o dakikada iş berbat oldu. RAM ve Monster yine de yeterli olabi-

lirdi, ancak artık 200 MMX ne motor, ne de uçuş simülasyonlarında ekranın beliren kalabalık bir grubu işlemeye yetmiyor. Bu yüzden P-2 serisi bir işlemci ve bol hafızalı bir ekran kartı, tercihen Banshee ya da Riva TNT gibi bir ürün, bolca oyuncu oynamaya niyetli olanları bizim ihtiyaç listesinde ilk sırada bulunuyor. Bunun dışında bu tür oyunları hakkını vererek oynayabilmek için iyi bir analog joystick şart, ustalık gizel bir model hiç pahalı sayılmaz, berice en az işlemci kadar önemli bir detay bu. Bunun dışında Multiplayer oyunlara katılmak için ne gereğimini artık neredeyse kundaktaki bebek bile biliyor, hızlı bir internet bağlantısı, bulabilirseniz bir zahmet bana da haber verin.

### Şu Benim Yaşı Kız

WSB çoğu oyundan farklı demistik, herseyden önce isimler ve yerler tamamen gerçek. Coğu şirket isim hakkı bedeli ödememek için oyunlarında uyduurma pist, motor ve biniciler kulandır. Burada ise durum tam tersi, hersey gerçek hayattan alınma. Pistler şampiyona ya ev sahipliği yapan gerçek pistler: Misano, Shah Alam ve diğer isimler konuya ilgili olanlara tamlik gelecektir. Biniciler ve takımları için de aynı şey söz konusu: Scott Russell, Carl Fogarty ve diğer tüm ünlü isimler oyunda kısa birer özgeçmişleriyle beraber yer almaları. Tabii binicilerin tulumları, motorları ve pist etrafındaki reklam panolarında yer alan isimler de gerçek. Bunun dışında en önemli diğer detay olan motorlar da gerçekten varyolarla kanlanaraklardan oluşuyor. WSB'ın en büyük önemi markanın etkisi altında: Ducati, Yamaha, Kawasaki, Honda ve Suzuki. Tabii ender olarak pistlerde özel yapım bazı motorlara ve başka fabrikaların takımlarına da rastlamak mümkünündür, ancak saydığım beş markanın hakimiyetini tartışmamıştır. Her motor grafik, ses ve sürüş özellikleri açısından dikkatle modellenip oyuna konulmuş. Ayrıca oyunda WSB ile ilgili pek çok ilginç bilgiye ulaşabileceğiniz bir bölüm de mevcut, fakat hence "Pit Girls" kısmını biraz ufak tutmuşlar, heh!

### Motosiklet İyidir!

WSB ugraşmak isteyen oyuncuya pek çok seçenek sunan bir oyundur, tam gerçeklik seviyesinde oynayabilen ya da çoğu detayı kapatıp Arcade modunda canınız istediği gibi yarışabilirsiniz. Yarış kuralları, hasar durumu, hava ko-



astalta sürüsüz kadar heyecan yaşamak mümkün, EA programcılardan hazırladılar bittiği biliyor sanırım.

### Ahn, Aldırın, Kullanın

Gelelim grafiklere, doğrusu motorlar ve biniciler oldukça iyi tasarlanmıştır, ne var ki pistlerin etrafına serpistirilen ağacalar, sevirciler ve tabelalar gibi detayların aynı kalitede olduğunu söylemek mümkün değil, özellikle dış açılarından izlenen karton levhalar gibi görünenler, Ayrıca bazen grafiklerde belli bözmüller görülmüyor, ancak benim elindeki oyunun en son sürümü degildi ve herhalde EA diğer oyunlarında olduğunu gibi, bunu da iyice rafine ederek piyasaya sürecettir. Bunun dışında ses ve müzikler için çok iyi demek zor, ancak bu da son versiyonda tamamen değişebilir tabii. Yapay zeka gelince, bu oldukça önemli bir detay ve hiç kötü olmadığını söylememiyim. Ne var ki binicilerin anlık ruh halı değişimlerini ve hızlarını formüle dökmek biraz imkansızdır, bu yüzden bu tür oyunlarda bu faktörün eksik kalması kaçınılmazdır, gerçek yarışlarda ise bu belirleyici bir rol oynar. Sonuç olarak WSB oldukça iyi bir oyundur, tabii motora yabancı olanlarlığı hissetebilir mi, bileyimiyorum. Ancak Electronic Arts programcılardının şu an daire içretikleri oyuların kalitesine bakarsak zaten başka turlu olmadığı beklenemezdi.

**Genel  
8  
Puan**



### Superbike

Electronic Arts/Yanş/ 1 CD

İNCELEYEN: Storm Guard

SİSTEM: Windows 95/98

İŞLEMCI: Pentium 133

RAM: 16 MB

DESTEKLЕНЕНLER: ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick

HD Alanı: 120 MB

CD-ROM: 4 Hızlı

MULTIPLAYER: Var

GRAFİK: ★★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK: ★★★★★★★★★★★

ATMOSFER: ★★★★★★★★★★★

OYNANABILİRlik: ★★★★★★★★★★★

LEVEL CD: Verilmemi



# Baldur's Gate



**Bir gölgeyi tutabilir misiniz? Bir nehrin tersine akmasını sağlayabilir misiniz? Azrail ile göz göze gelip de sağ kurtulabilir misiniz? Evet mi? O zaman, Baldur's Gate'e hoşgeldiniz.**

nimizda olsaydı, o her zaman bize destek olur, moralimizin bozulmasına izin vermezdi. Ama gitti işte, zaten bir kere dinlenmek için durmaya görelim, uyanlığımızda içimizden birisi kaybolmuş oluyor. Önce Selene, sonra Gorelon, ve en son Altar. Sadece Rulain ile ben kaldım, ama bizim de sonumuz pek parlak görünmüyör.

13. gün: Artık önumuzu aydınlatacak en basit büyüleri bile yapamıyorum, ne yeterli malzemem var, ne de büyüğe gerektiği kadar konsantr olabiliyorum. Elimde sadece babamın "parsomen" kalmış. Ama onu okuyamam, okursam ne olacağımı iyi biliyorum. Belki bizi buradan kurtarabilecek olan tek şey de o ama, bilmiyorum.

17. gün: Karanlık.... Sürekli karanlık.... Boguyor beni.... Sanki yumruk şeklinde gri boğazından içeri dalyor, kalbimi buz gibi avuçlarının içine alıp sıkıyor, sıkıyor.... Çıldırmak istemiyorum, çok korkuyorum.... Çok karanlık.

18. gün: Erzağımız tükemenek üzere, sunumuz biteli ise neredeyse iki gün oluyor. Her ne kadar kadın da olsa, soğukkanlı bir savaşçıdır Rulain. Onun bile dizlerinin titredigini görüyorum. Açıktan mı yoksa korkudan mı bilmiyorum, sormadım. Beraber geçirdiğimiz onca maceradan sonra, bu cehenneme yine birlikte öleceğimizi bilmek biraz olsun içimi rahatlattıyor.

19. gün: Artık ne müthiş hazzıneler, ne yukarıdaki dünyayı kurtarmak umurunda değil. Bir ayış soğuk su içinci canımı bile feda edebilirim.

20. gün: Son olarak mola verdigimiz yerde nobet tutarken bitkinlikten bayılmışım. Ve bir rüya gördüm. Babam gördüm rüyanda, yüzünde huzurlu a-

ma aynı zamanda tuhaf bir şekilde kedelerde yüklü bir ifade vardı. Bir etini bana uzattı, belli ki "Gel" diyor. Diğer elinde ise, o vardı. "Parsomen". Bunnin ne demek olduğunu iyi biliyorum ve yapmam gerekenin ne olduğunu anladım. Bunu yapmam lazımdır, çünkü ikimizden de ölmesine gerek yok. Rulain'in kurtulacağımı bilmek bana yetiyor. Hazır ol baba, yanna geliyorum. Geliyorum....

## Rolünüzü iyi oynayın

İçimden kaçtı şimdide kadar masası FRP oynamaya sansına erişti bileyorum. Ama bu oyun, coğumuzun zannediği gibi Monopoly, Kızmabirader gibi oyuncularla uzaktan yakından bile benzemiyor. Tamamen hayal gücümüzle doğru orantılı olarak zevk alırsınız masası FRP'lerden. Ama bir o kadar da zaman kaybeder, kilo sahibi olursunuz. Oyna genellikle akşamüstü 4:00'te oturulur, sandviçler venir, kollar içilir, ejderhalar (veya o günün spesiyalitesi hangi yaratıksa o) öldürülür. Grup içinden birisi diğerini sırtından bıçaklar, kavga çıkar, olayı ayırmazı gereken Dungeon Master kisksık gülerek kavgayı seyreder. Sonra ev sahibinin annesi yeni parti sandviçleri getirir, kavga ve küskünlük aniden unutulur. Sonra bir de bakır ki sabah 7:00 olmuş ama oyuna başladığınız şehirden iki arpa bozu uzaklaşamamışınız. Yine de insanlar müthiş eğlenir, vedalaşır, bir hafta sonra maceraya devam etmek için sözleşir ve uykulu gözlerle evlere doğru yola çıkarır.

Maalesef şimdide kadar masası FRP'lerin tadını bilsayara yansıtmak için yapılan çoğu çalışma başarısız oldu. Son zamanlarda birçok FRP rakiplerinin arasından sıyrıldı. Might&Magia 6, Fallout ve Betrayal in Krondor gibi. Ama bunların çoğu masasındaki karmaşık kuralları bilsa-

9. gün: Karanlıklardan gelen fısıltı iyice yoğunlaşmaya başladı. Şu zamana kadar çoğu insanın cesur olduğunu düşünürdüm, ama şu an, şu zifiri karanlıkta sebebi bilmediğim bir dehşet içimi kaplamış durumda. Bu duruma daha ne kadar dayanılabileceğini bilmiyorum, delirmemek için irademle müthiş bir savaş içindeyim.

11. gün: Bu malzencelere gireli ne kadar oldu? Hiç bilmiyorum, hatta artık umursamıyorum bile. Dehşetin ta kendisinin kabindeyken, bir günün, bir saniyenin veya yılın ne önemi var ki? Artık bu lanetli yere neden girdiğimizi bile unuttum, tek bildiğim sürekli olarak aşağıya indigimiz. Keşke Antar ya-

yara aktarmaktansa, kendine özgü kuralları kullanan oyunlardı. Gerçek anlamda bilgisayar-RPG'si (CRPG) kavramına en çok yaklaşan oyun Fallout oldu.

Yaklaşık iki senelik bekleyisin ardından, Fallout'un yapımcıları ile Kanadalı şirket Bioware'in ortak çalışması olan Baldur's Gate piyasaya çıktı. TSR'in ünlü dünyası olan Forgotten Realms'i mekan tutan Baldur's Gate, CRPG türünün bütün kurallarını baştan yazıyor.

Baldur's Gate'de maksimum altı kişilik bir grubu yönetiyoruz. Macera, Sword Coast bölgesindeki Candlekeep adlı şehirde başlıyor. Büyülü ve aynı zamanda bölgenin en geniş kütüphanesinin içindedi bir mensubu olan manevi babamız Gorion, elimize birkaç parça altın tutuşturup uzun bir yolculuğa hazırlamamızı söylüyor. Biz daha ne olduğunu anlayamadan Gorion ile bilmemelimiz bir yere doğru yola çıkıyoruz. Bize tek söylediğim, eğer başına bir şey gelirse Friendly Arm Inn'deki eski dostları Khaled ve Jaheria ile buluşmamız gerekiyor. Ve çok geçmeden başına birşeyler de geliyor. Korkunc, metal bir zırh içindeki bir adamın onderliğinde bir grup saldırıyor. Adamın söylediğimiz siz olduğumu anlıyorsunuz. Gorion bütün büyüğünü kullanarak sizi koruyor, ama zırhı adamın ellerinde can vermekten de kurtulamıyor. Korkmuş, tecrübesiz, nereye gideceğinizi bilmeyen şekilde bir köşeye saklanıp, sabah olunca ne yapacağınızı bilmeyen bir şekilde yola koyuluyorsunuz.

Tabii bu hikayenin sadece sizinle ilgili kısmı. Bölgeye demir sağlayan Nashkel madenlerinde de birşeyler olmaktadır. Çıkan demirin cögü ele alınır, immaz toz gibi dağılmakta, dökülecek durumda olan az mikardaki demir ise silah haline geldikten kısa bir süre sonra ya cam gibi kırılmakta veya yol kesen haydutlar tarafından kervanlardan çalınmakta. Bölgedeki iki büyük güç olan kuzyedeki Baldur's Gate şehri ile günüdeki Amn'ish askerlerinin yaşadığı Nashkel şehri ve civarı, bölgedeki sorunlardan birbirlerini sorumlu tutmakta. Büyük çaplı ve bölgeyi sarsacak bir savaşa doğru hızla gidişimekte. Bütün bu politik karmaşanın ortasında ise, siz ömrü boyunca hiç ayrılmadığınız şehrden apart topar ayrılmış genç bir büyüğün (savaşçı, rahip, işçi vs.) olarak şu soruların yanıtlarını bulmalısınız: İki şehrin savaşa girmesini nasıl önleyebiliriz? Bütün bölgedeki demir kaynaklarını çürüteren kim veya ne? Ve, sizin ömenizi bu kadar çok isteyen o zırhlı adam kim?

### Izometrik rüyalar

Pesin pesin söylemem gerekiyor ki Baldur's Gate daha önce FRP oynamamış birisinin altından kalkamayacağı, kadar karmaşık bir yapıya sahip. Daha önce hiçbir bilgisayar FRP'sinde olmadığı kadar orijinal AD&D kurallarına

sadık kalılmış. Yine de bu yazıyı okuyup da FRP olayına ilgi duyanlara biraz olsun yardımcı olması maksadıyla, oyunda karşılaşış da herkesin anlayamayacağı terimlerin açıklamalarını "ACEMİ FRP'İNİN SÖZLÜĞÜ" başlıklı kılınca bulacağınız.

Her zaman olduğu gibi, kendinize bir karakter yaratarak oyuna başlıyorsunuz. Adamınızın dış görünüşünden fiziksel ve entelektüel özelliklerine kadar bütün ayarlamaları yapmak elinizde. Ama oyuncunun genelinde olduğu gibi,

nizde şok oluyorsunuz, çünkü ekranın sol ve alt tarafı menülerle dolu. Ama korkmazsa gerek yok, Baldur's Gate'in karmaşık yapısına ve gorunuşuna rağmen, mükemmel arabirimini sağewisinde oynanabilirlik hiç düşmüyordu. Tabii bu oyun Half Life değil, başarılı olmanız için arabirimini en verimli ve hızlı biçimde kullanmayı öğrenmek gerekiyor. Oyun sırasında SPACE'e basarak zamanı durdurabilir ve adamlarına emirler verebilirsiniz. Tekrar Space'e basığınızda adamlarınız emir-



bu özellikler de belli kurallara bağlı kalınarak atılan zarların sonuçlarında belirleniyor. O yüzden, kendinize göre en iyi seçim karşınıza çıkana kadar REROLL tuşuna basın. Oyuna geçtiğiniz yerine getirecektir. Ekran düzenni hakkında yakındığım tek şey, menülerden arka kalan oyun alamının oldukça küçük olması ve 640\*480'den daha yüksek bir çözünürlükte oynayabilmek

gibi bir şansınız da yok.

Baldur's Gate'de öyle bir atmosfer var ki, kendinizi gerçek bir dünyada dolaşır gibi hissediyorsunuz. Bir şehre girdığınızda her yer insan kaynıyor. Nöbetçiler etrafa dolanıyor, insanların kendi aralarında sohbet ediyorlar. Tavernalarda ayyaşların hikâyeleri ile kavga edenlerin patıtları birbirine karışıyor. Şehirde ayrılmış da arazide çiçekler bu canılık biraz olsun azalyor, çünkü burada karşılaşlığımız hemen her yaratık düşman ve onlarla karşılaşmanız anda savaş başlıyor. Zamanın normal bir şekilde ilerlerken, gündüz verimi geceye bırakıyor veya hava birden kararap gök gürültülerini arasında saganak bir yağmur başlıyor. Oyunındaki grafik ve seslere gösterilen özene hayran kalmamak elde değil. Tabii yönettiğiniz karakterlerin de bu ince detaylardan nasibini aldığı hemen belirtiyorum. Adamınıza giydirdiğiniz her parça zırh, silah ve büyülü aleti üzerinde görebiliyorsunuz. Hatta sadece görmekle kalmayıp duyarlılığınıza mesela bir hırsızı yönettiğiniz içinde zırh yoksa sessiz bir şekilde hareket ettigini görüyoysunuz, deri zırh giydiginde ise attığı her adımda üzerindeki zırhın gıcırtısını da duyarlılıyorsunuz. Hep derim zaten, mükemmel oyunu iyı oyundan ayıran detayları gösterilen özendir. İşte size mükemmel bir oyun.



## Tebrik etmek isterdim

Yapımcı şirketi Black Isle daha önce Fallout 2'yi yapmıştır. Sadece iyi olup berkesin işine koşmak zorunda degildiniz; istedığınız kadar koru olmak, geldiğiniz köydeki herkesi kurşuna dizmek elimizdeydi, iyiyi veya kötüyü canlandırmamanız arasında zorluk olarak pek fazla fark yoktu, ama nedense bunu Baldur's Gate'de uygulamamışlar. Genel hikayenin aksına söyle veya böyle uymak zorundasınız ve her öünüze geleni öldürürseniz, gidip huzur içinde uyuyabileceğiniz bir han bulamayabilirsiniz, çünkü her şehrde istenmeyen adam ilan edilirsiniz. Yine de tam olarak linear bir oyuu söylemeye.

Baldur's Gate'de arada takılıp gidebileceğiniz yüzden fazla yan görev var. Ama eninde sonunda bu yan yollardan çıkış yapınca senaryoya dön-



meniz gerekeceğini unutmayın.

Çoğu FRP'de grup içi etkileşim yoktur. Grubunuzun içinde saf körüğün rımsalı olan bir büyücü ile, tanrıya adına kılıç sallayan dürüst bir Paladin bulundurmanız hiç fark etmez. Taban

## Acemiler için FRP sözlüğü

Aşağıdaki terimlerin çoğu sayısal değerlerle belirleniyor ve FRP'lerin mantık gereği zar atılarak belirleniyorlar. Tabii bilgisayarın zar attığını siz göremiyorsunuz ama Baldur's Gate tamamen orijinal AD&D kurallarına bağlı olarak tasarlandıktan sonra sayısal değerlerde gerçekleştirebileceğinizde uygun olarak bellidir.

**AC (ARMOR CLASS):** Üzerindeki zırh, tabancı ve boyllü malzemelerin sağladığı koruma etkeni. Bazı oyunculara yükseliş ortasıdır, ama AD&D oyundan AC değerini düşüktər, vurulmanıza zorlaştıracaktır.

**HP (HIT POINTS):** Kasaca, sağlam güçlü. İlk başlarında bu değerin çok düşük olması yüzünden büyük oynamak çok zor gelecektir. Boylu, kaslı veya uyuyarak arızır. Uyudugunuz mekanın konforu durumunu göre, sekiz saatte 1-4 HP ileşirsiniz.

**THAC0 (TO HIT ARMOR CLASS 0):** Kasaca, AC'sı 0 olan birisini vurma şansı. Eğer THAC0'nuz 3 ise, AC'sı 1 olan birisine vurmak için 2 ve üzeri bir zar atmanız gereklidir.

**SAVING THROW:** Zar durumda bir karakterin veya üzerine zar atılarak bir boylu yapanın karakterin zarar görmeden veya az bir zararla kurtulma şansı. Saving Throw özellüğü olan bir boylu yapıldığında, hedef bir zar atar. Eğer gerekli sayı tutarlırsa hedefin yoksa oyuncunun edindiği hasar, Saving Throw değeri hedefin, boylu yapan kişinin ve bilyünün özelliklerine göre değişir.

**EXPERIENCE (TECRÜBE PUANI):** Yapığınız her iş, başarıyla bitirdiğiniz her görev ve olsadığınız her yaratık tecrübe puanı olarak size yazılır. Bir sonrakçe seviyeye geçmek için belli bir tecrübe puanının birikiminiz gereklidir. Bu puan, her karakterin sınıfta göre değişir.

**LEVEL (SEVIYE):** Belli bir tecrübe puanı harapın gecenler mesleklere bir sonrak seviyeye ulaşmış olurlar. Böylece HP'ler artar, gidişat mesleklerinin daha gelişkin özellikleri de kolaylaşır. Hale gelmiş bir Meslek Büyücüler 3. seviyeye ulaşıklarında 2. seviyeye büyüler yasaklılmaya, 1. seviyeden de bir tane fazla büyütülmekte yerine 2 tane fazla büyütülmeye yeteneğine sahip olurlar.

**DUAL CLASS CHARACTERS:** Bir meslek grubunu seçerseniz, 2 seviyeye yükselttiğinizde onun Dual Class yani çift meslekli olma imkânı sağlanır. Tabii bunun bazı dezavantajları var. En büyük dezavantajı, Dual Class yapığınız kişisinin, yeni mesleğinde sermaye obratı eski mesleğin bir iltihabe okunu kaçırdığı mesleğin özeliliklerini kullanamamasıdır. Mesela 5. seviye bir büyütücü Dual Class büyütülmüş savascı yaparsanız, sırasıyla 6. seviyeye gelmeye kadar büyütülebilecektir.

## İşte BALDUR'S GATE Dünyası!

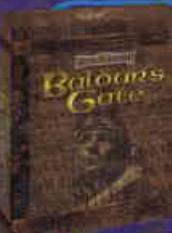
tabana zit düşünceleri olsa da hepsi yan yan dövüşürler. Ama Baldur's Gate öyle değil. Eğer gruptaki insanlar birbirlerinden hoşlanmazsa, bunları sözli bir şekilde belirtirler. Bir sure attıslar, eğer gruptan ayrılmak istediği belirlemekte gecikirseniz, bir de haksızınız kılıçlar çekilmiş, sanki etrafında yeterince düşman yokmuş gibi grup elemanlarınızın birbirlerini kesiyor. Eğer gruptan başkası da bu dövüşe katılmak isterse vay halinize, siz sadece kenara çekiliş seyredebilir veya "daha az" sevdığınız tarafın mezarin kazımasını yardımcı olursunuz.

Şimdi, gelelim oyuncunun en tatsız yanına; BUG'lar. Baldur's Gate her ne kadar bir yıldır beta testi aşamasında olsa da, bu genişlikteki bir oyuncunun hatalarının tamamen bulunup ayıklanmasının zor olacağı kesin. Ama oyunda tamamen çöküp Windows'a dönmemizi sağlayan hataları var. Birincisi Naskek'e girince ortaya çıktırdı. Bu hata 1.1.4315 yaması ile düzeltildi, ama bu sefer de Gnoll Stronghold'daki demonun ortasında oyundan atılıyoruz. Gerçi burası bir yan görev, illa ki gitmeniz gerekmeyip, ama yine de sevimsiz bir durum. Oyunun en son yamaları için Level CD'sini takip edin ve arada bir [www.interplay.com](http://www.interplay.com)'a göz atın.

Baldur's Gate'i tek kişi ile oynamak çok zevkli olabilir, ama oyuncunun esas tadi birkaç kişi biraraya gelip de Multiplay oynama girince çıkıyor. Tam olarak masasüstü FRP'nin zevkini bu şekilde alıyorsunuz. Birkaç kişi beraber oynarken Diablo'daki gibi Deathmatch yapmıyor, tek kişilik senaryoyu hep beraber oynuyorsunuz. Oyunun özü de orada zaten, yoksa bilmem kaç kişiyi öldürüp de FRAG sayısını karlamak isteyenler gidip Quake oynasınlar.

Sonuç olarak, elimizde son zamanların en sağlam oyunlarından biri bulunuyor. Zaten üç aydır içinde femmeımızı şaşırılmış durumdayız. Son iki senenin en kaliteli oyunları sanki sözleşmişcesine aynı anda piyasaya sürüldü. Baldur's Gate de bu oyunlar arasında kendi krallığını ilan edecek kadar kaliteli. Gerçi sınır bozucu hataları yok değil ama, bir sonraki yama ile onları da düzeltileceğinden eminim. Hocca kalın, dostça kalın... L

- .....  
 - Rulain, uyan hadi. Rulain..  
 - Hmm, ne var?  
 - Bir şey yapmam lazımlı Rulain, senin yardımına ihtiyacım var. Buradan kurtulmanın yolunu galiba buldum.  
 - Nasıl yanı? Kurtulmak mı?  
 İnanamıyorum...  
 - İnan, kalk hadi. Kalk.  
 - Tomam, ama ben hâlâ anlamad...  
 - Elimi tut.  
 - Ne?  
 - Tut elimi dedim ve gözlerimi gözlerimden sakın açırma. Sadece güneş, buraya gelirken gördüğümüz o cennet gibi koruluğu ve yanından akan dereyi düşün. Düşün...  
 - Tamam ama sen ne...  
 - Toleinao quessetema gulog...  
 - Blaxis, ne yapıyorsun sen?  
 - ...Keanol sualdianyo tuas ker nadon...  
 - Yoo, ne yapmak istediğini anladım. Asla izin veremem buna. Hayır, hayır.  
 - ....Parmatema kioask. Turazig  
 Rulain KELANOOORR.....  
 - Yapma Blax, yapmaaa.  
 - .....ARRRL BEREEEEEEETHH.....  
 - YOOOOOOOOOOOOO.



## Baldur's Gate

RPG - Roleplay - Bioware - Black Isle / FRP / 5 CD

İNCELEYEN: Sinan Akkol

SİSTEM: Windows 95/98

İŞLEMCI: Pentium 166

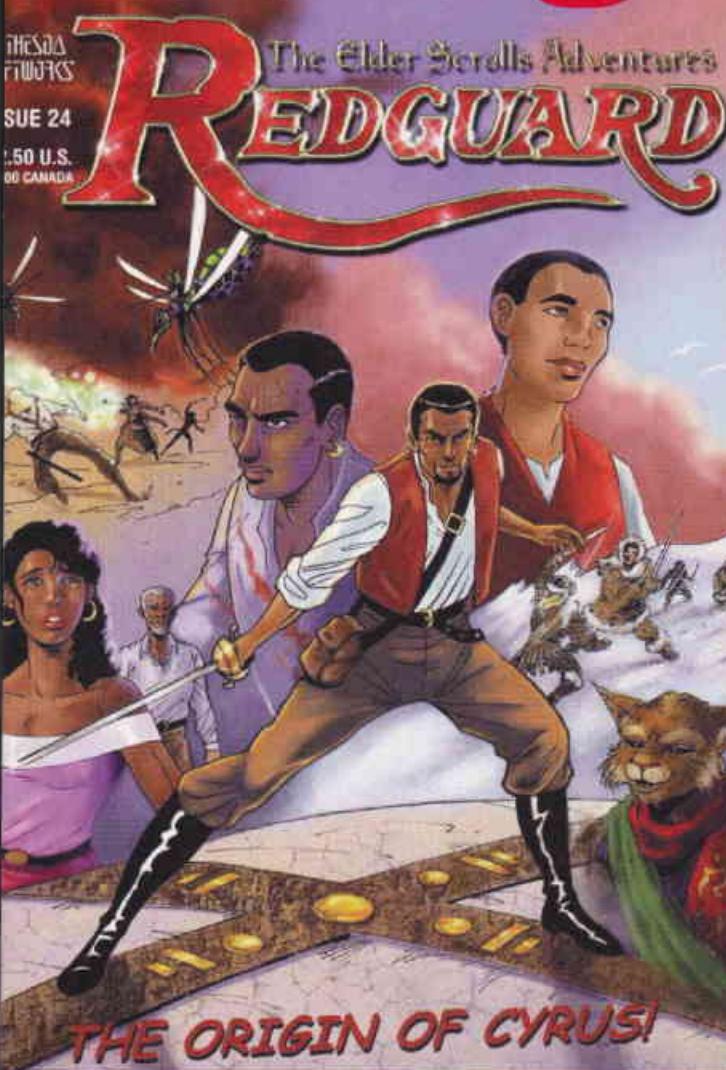
RAM: 16MB

DESTEKLЕНENLER:  3Dfx  D3D  Joystick

LEVEL CD : Temmuz 98

9  
PUAN

# Redguard



**B**ethesda bir huzundur hem de gönülümde, gecmek bilmenin gönülmeye bir yara! Yani bir şirket hem bu kadar iyi hem de bu kadar kötü olabilir mi? Bu adamların huyundur; kalkıp oyle oyunlar yaparlar ki, hem sever hem de nefret edersiniz! Biraz aşka benziyor yanım, gönülünüzü aynı anda istisması ve dondurması çok doğal. İşte adamların en son oyunu Redguard, pek çok açıdan takipsiz diyebleceğim bir yapım, adeta bir sanat eseri. Fakat aynı zamanda herde tırnaklarını yeme ve hatta parmaklarına doğru kemirmeye devam etme isteği uyandıran bir iş, kence aracı! Neden?... yet neden, neden bir kez olsun Bethesda, söyle adam gibi on yıldız alabilecek bir oyun yapmaz? Neden her yaptığı oyun böyle olur? Daggerfall oynayanlar ori daki absurd

**Bethesda uzun zamandır reklamını yaptığı Redguard'ı en sonunda piyasaya sürdü. Ama oynamaya değer mi? Uzayda yaşam var mı? Dinozorların kaç dişi olur? Yok deve!**

Bug demetlerini biliyor, bu adamların yaptığı hem de her oyunda geçerli olan bir durum, ya bir sürü bug oluyor, ya da aپakta tasarım hataları. Bu şirketin oyunları sizin bir şekilde kızdırıyor yanı. Ancak hemen tırmayan, Redguard yine de oynanabilecek bir oyun, tabii eger yeterli sabra sahipseniz.

### Sistem Yok mu Laaa!

Şimdi, öncelikle bir konu ortaya çıkaralım: Redguard işlem sistemini olarak Windows 95 kullandığı söylenen bir oyun. Ancak ne var ki, arın bir havlı eskimiş olan

XnGine grafik Engine

kullanılarak yapılmış, bu birkaç değişiklik haric iki yıl önce SkyNet isimli oyunlu kullanılmıştır. Millet haldir haldir yeni Engine yazmak için uğraşırken, adamlar hâlâ eskisini kurcalayıp duruyorlar. Neyse, bu Engine DOS tabanlı, yani Windows altında çalışmadığımız zaman aslında bir DOS penceresi açıp osradan çalışıyor. Uygulamada bunun söyle sakıncıları var; öncelikle DOS altında ses kartımızın sürücülerini tanımamazlık edebilir, benim başma geldi. Diğer bir sorun ise oyunun DirectX sürücülerini kullanmamasıdır.

Peki bu ne demek? Bu durum doğrudan grafik kartınızı ilgilendiriyor. Oyunun iki grafik modo mevcut; 3Dfx ve Software. Eger 3Dfx işlemeli bir ekran kartınız yoksa, yani başka marka grafik hızlandırıcı kartlar kullanıyorsanız, o zaman sadece Software modıyla yetin-

meniz gerekecek. Software modunda grafiklerin kalitesi hafif köpek maması tadında, hele 3Dfx modunu gördükten sonra hiç çekilmeyen. Bu büyük bir apatlık, özellikle pazarlama açısından. Bütün disında nasıl bir sistem lazımlı bakalım, işlemciniz en az Pentium 166 olmalı, 32 MB RAM, 4 hızlı bir CD sürücü ve sabitdisk üzerinde yaklaşık 350 MB kadar boş alanı ihtiyacınız olacak. Oyun iki disk üzerinde geliyor, ilkini kullanarak kurulumu yapıyorsunuz ve onunla işiniz bitiyor, oynamak için sadece ikinci diski kullanıyorsunuz.

Bunun disında eger oyundan biraz olsun zevk almak istiyorsanız, Voodoo bazlı bir ekran kartı taşıye ederim. Kafası karışanlara bir daha hatırlatıyorum, Voodoo bazlı kartlar 3Dfx işlemci setine sahip olan kartlardır, yani 3Dfx bir kart markası değil, kartlarda yaygın olarak kullanılan bir işlemciyi üreten şirketin adıdır, haliyle adamların işlemcileri de aynı isimle satıyor: Anladıkos? Muchos Gracias!

### Kılıç Nereye Kodum?

Redguard çognuzun adını duymuş olduğumu sandığımı Elder Scrolls evreninde geçiriyor, burası ejderha ve Elf savaşçılarıyla alışılmış tarzda bir FRP dünyası. Tabii krallar ve ordular arasında süregelen czeli savaşlar, ihamet, ihraç, entrika, intikam, ask, deterjan, tuzruhu ve bunun gibi her türlü tada tuza da sahib. Savaşlar filan oluyor, ortada bin türlü siyasi dolap dönüyor, atlar tepişirken eşekler eziliyor. Ortam yabani değil yan baba, takılım! Neyse, işte burada Cyrus diye çikolata renkli bir kahramanımız var, amcam Redguard ama aynı zamanda da Crown. Bunlar ne ola ki demeyin, konuya bir gidersek dib gelmez. İşte bu amcam bir gün kızkardeşinin ortadan kaybolduguunu bildirem

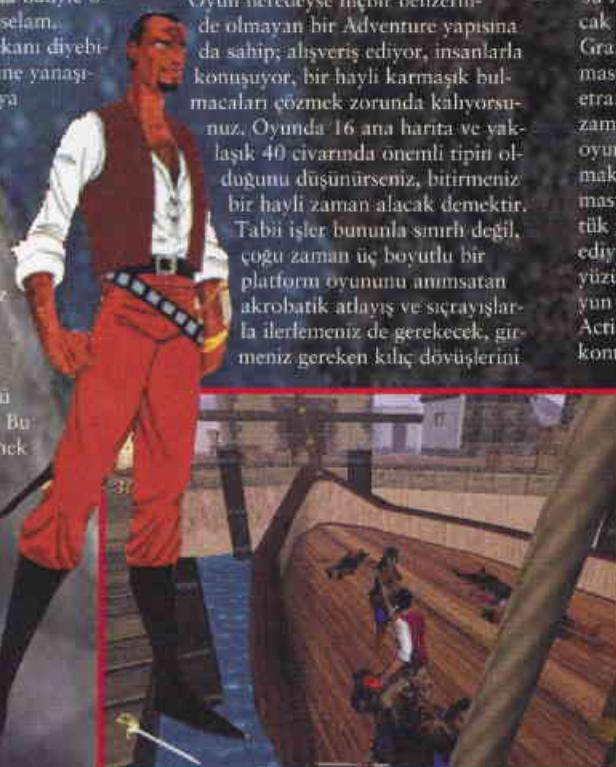


Redguard bol kılıç dövüşü de içeren bir macera oyunu.

bir mektup alıyor ve baygı çöküyor. Son on yıldır görüşmemiş oħħalatma taġġien omi bayġi sevdigini anhyorsunuz. Neden görüşmemišler, cunku Cyrus kardeş kızın kocasını remize hale etmiş, kizağız da kusmus halyle. Mektubu alıncı Cyrus ne olursa olsun gidip kizi bulmaya karar veriyor ve bir yük gemisine atlayıp yola koymuyor. Yolda ufak bir korsan gemisine rastlıyorlar, birkaç korsan yüzüp güverteye tırınıyor ve "Baskan hasanındır!" meduna gidiyorlar. İste tam bu noktada kontrol size geçiyor ve maceramız başlıyor. Hemen kılıçınızı asılı heriflere "Oyle basılmaz, böyle basılır!" başlıklı ünitesi işliyorsunuz, onlar da halyle ölüyolar, sikič bir ünite vesselam. Sonra gemi oyuncunun ana mekanı diye biliceğimiz Stros M'Kai kentine yanaşıyor, siz de karaya çıkıp olaya gidiyorsunuz.

### Büyük Şehir Hayatu

Oyunun konusu işte böyle birşey, açaip, dengesiz ve güvenilmez ortamlarda kizkardeşini arayan sert bir herif canlandıryoruz yani. Peki oynaması tarzı nasıl, türü ne, penguenler niye uçmaz? Bu sorulara tam bir cevap vermek zor, cunku Redguard tek tip oyundan biri değil, penguen olayı da zaten oldukça şüpheli. Oyunda karakterinizi dışarıdan görerek yönetiyorsunuz, kameralı olayı genelde arkadan takip ediyor, ancak kapalı mekanlara girdiğinizde bazen sabit açılar geçiyor. Bu halyle Tomb Raider



tipi bir Action olduğunu söylemek çok kolay. Fakat genel oyun yapısı da kalıplara takılmış, başı sonu belli bir labirentin içinde koşturmak durumunda değilsiniz, yanı tipik "Çıka nerede?" sendromu burada yazıyor. Oyun haritaları gerçekten oldukça büyük, ashna bacarsanız git git bitmiyor denecek kadar büyük.

Mesela Stros M'Kai şehrinin ele alınmış burası büyük bir liman şehri, surları, anıtları, ev ve dükkanları, etrafında işe bakan halk ve devriye gezinen askerlerle oldukça büyük. Üstelik şehrin kapısından çıkışına başka haritaya geçmiyorsunuz, kimbilki kaç kilometrekarelük bir alan üzerinde kurulu, ilerledikçe çok daha ilginç bölgelere varıyorsunuz. Bu arada makine size çaktırımadan gizlice yüklemeye devam ediyor. Eğer bir binaya girerseñiz, o zaman içeriyi ve içerdekilerin arasında geçmesi muhtemel diálogları yüklemek için araya veriyor.

Oyun nerdedeşehir həzir benzerinde olmayan bir Adventure yapısında sahip; alışveriş ediyor, insanlarla konuşuyor, bir hayli karmaşık bulmacaları çözmek zorunda kalyorsunuz. Oyununda 16 ana harita ve yaklaşık 40 civarında önemli tipi olduğunu düşünürseniz, bitirmeniz bir hayli zaman alacak demektir. Tabii işler bununla sınırlı değil, çoğu zaman üç boyutlu bir platform oyununu anımsatan akrobatic atlaway ve sıçratışlarla ilerlemeniz de gerekecek, giriniz gereken kılıç dövüşlerini

Acaba bu da ne dla ki?



ise sayımıyorum bile, soğuk çeligi seviyorsanız yaşadınız demektir.

### Aheste Çek Kürekleri

Eğer olarak ele alıgınızda Redguard enfes bir oyun, ancak gel gör ki uğulamışta bazı abartılı aksaklıklar var. Öncelikle grafikler, doğrudan

sü XnGine bu oyuna hafif kalmış, ancak ne de olsa artık antika sayılar. Grafiklerde sık sık bozulmalar yaşanması ve daha da kötüsü karakterinizi etrafındaki poligonlara takılıp durması bir zaman sonra kabak tadi veriyor. Ayrıca oyunun mimari tasarımını fena sayılmanın birlikte, karakter çizimi ve animasyonları gerçekten kötü, herifler kültük gibi görülmüyor ve odun gibi hareket ediyorlar, tabii bu da o antika Engine yüzünden oluyor. En berbat olansa, oyun kontrollerindeki duyarlılık, oyun Action karakteri tasmasına rağmen, bu kontroller yüzünden çoğu zaman yapmanız gereken hareketleri becerene dek kafayı yiyoysunuz. Hele atılamalı, sıçramalı bölmelere girerken murtlağı oyunu kaydedin, çünkü murtlağa yanacaksınız. Sonuç olarak Redguard aslında çok iyi bir oyun, ancak o antika XnGine üzerine kurulmuş olması tam bir felaket. Sırtı bu yüzden çoğu zaman oyuna bakarken bitirilmeden piyasaya çıktıığı hissine kapılmaktan kurtulamıyorsunuz. Fakat eğer sabırlısanız ve böyle büyük oyuncular seviyorsanız, o zaman yine de alıp oynamaya debolebilir.

**Genel  
7  
Puan**



## Redguard

Adventure / 2 CD

İNCELEYEN : Chainsaw Charlie

SİSTEM : Windows 95/98  
İŞLEMCI : Pentium 166  
RAM : 32 MB

HD Alanı : 350 MB  
CD-ROM : 4 Hızlı  
MULTIPLAYER : Yok

GRAFİK : ★★★★★★★★★  
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★  
ATMOSFER : ★★★★★★★★★  
OYNANABILİRLİK : ★★★★★★★★★

DESTEKLЕНENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

LEVEL CD : Mart 99

# GrandTouring

Bir otomobil yarışı daha, fazla  
söze gerek var mı?  
Okumaya devam edin.

**N**asıl etmeli, yazıya nasıl girmeli? Valla bu iş artık kabak tadi vermeye başlandı, aklına esen araba yarışı oyunu yapıyor. Al işte bu da Empire diye bir şirketten Grand Touring diye bir oyun, diğerlerinden ne farkı var? Kardeşim, madem adam gibi oyuncular yapacak yeteneğiniz ve imkanınız yok, o zaman kapatın şirketi, girin kabzı mallık işine! Ne diye birbirinin kopyası yarış oyunlarını piyasaya doldurup da benim ruh sağlığımı oynarsınız ki? Hadi elalem yapıyor, satıp cukkayı sağlamla almak niyetindeles, bize ne oluyor? Niye millet arabası yarış diye kafayı yiyor? Yahu, zaten bu memleketin bir trafik problemi var, PC ekranına da otomobile doldurmanın bir aleni yok ki! Zaten ne zaman, kimle konuşsam lafa bir yerinden otomobil sahibi olmakla ilgili cümleler karışıyor, kadın erkeği bu teneke kutulardan edinmek fikriyle yanıp tutuşuyor adeta! Adam emekli memur, zaten bu enflasyonda zar zor geçiyor, tam ben herifin haline üzüntü duymaya ve yediğim ekmekten utanmaya meylederken bir de ne görevim, o gidip gırılgıma kadar borçlampa otomobil almamış mı? Bir de sırratarak kalkıp takstitle aldigandan bahsetmeye başlamaz mı? Ulan beyefendi, takstitle olunca o eşek yükü parayı başkası mı ödüyor? Yok arkaadaş, bu memleketin insanı iyiçe bir acaip olmuş, insan bir düşünür be, bu araba hangi benzinle yürüyecék, bu trafikte ne halt işime

yayacak, ben bunu nereye park edeceğim, daha bir ton masraflı olur, altından nasıl kalkacağım, benim gelirim ne ki ben bu işe kalkıyorum? Ha yok, onlar sadece yarışma programlarından belez araba kapmak için sunucunun kışını öpmeyi bilirler. Elin adımı kansere çare ararken, onların en büyük derdi bir araba edinip Bebek sahillerinde boy göstermektir. En büyük zevkleri beslenmek ve çiftleşmektir, npike hayvanlar gibi! Sonra kalkıp insanlığını ne denli üstün ve kursal bir yaratık olduğundan bahsederler, PÖH! Sokak köpeklerinin sırtındaki pireler gibi parazit bir yaşam sürmek, işte tüm bildikleri bu! Tamam, durum hemen tüm dünyada aynı, ama beni öncelikle burası ilgilendiriyor. Ve sanıyorum ki bu kokuşmuşluğun altından burnumuzun direğine kırılmadan kurtulabilelim. Eh, gördünüz mü bir "araba" laf hana neler söyletti, ama gırılgıma kadar doldum arık, oyle böyle değil yanıt!

## Dört Teker, Bir Motor

Tamam, bu oyunu alıp oynayacaksınız, güzel ama bakalım sizin makine bu o-



yunu kaldıracağ kapasitede mi? Şimdi, öncelikle işletim sisteminiz Windows 95/98 olacakmış, lan piyasada başka işletim sistemi mi var sanki? İşlemciniz en az Pentium 166 olmalıdır, valla ben 200 MMX kullanıyorum, gene de havanı aldım, söyle sağlam bir P-2/350 filan yoksa artık oyun oynamayı unutun. Sebebi de oyunların oyle müttesem filan olması değil, sadece programı olacak ekşeler yazdıkları kodu optimize edemeyecek kadar tembellер! Nasıl olsa bizde çavallla dolar var ya, gider alırız en hızlı ve en yeni işlemciyi, ne olacak canım, hiç yan! Hafızaya gelince, 32 MB divisor, ama arık 64 bile az kalır, yeni makine topuyorsanız kastırır 128 MB RAM filan alın ya da iri tanelli bir sabır tesbih'i edinin, oyunlar tökezledikçe çekip sınır atarsınız. Oyunu kurmak için en az 4 hızlı bir CD sürücü ve tabii HDD üzerinde en az 40 MB kadar boş alan gerekeceğini de unutmayın. Haaa, şimdi geldik önemli bir noktaya, sizin en az 4 MB hafıza takılı bir 3D

Güzel grafikler, ama oynamak için sıkı bir sistemde ihtiyacınız var.



ekran kartınız var mı bakayım? S3 ve benzeri kartların sahipleri hiç ellerini kaldırmıyor, onlarıńki grafik yavaşlatıcı kartlar sınıfına girmiyor çünkü! Bunun dışında oyunda analog Joystick kullanırsanız yolda daha uzun süre kabilirsiniz, klavye ile oynaması hemen hemen imkansız gibi. Bir de bu tür oyuları Nef üzerinde oynamak gibi bir şaplanınız varsa, hızlı bir modem ve bağlantı ihtiyacınız olacaktır, unutmayın.

### Gelelim Oyuna

Aslında gelmesek de olur ama neysse; bildiğiniz varis oyunu, arabalar var, pistler var, yapay zeka sürücüler var, haliyle ortada bir yarış var. Arabaların model ve tipleri çoğunuza tanık gelecektir, ancak oyunda markaları yer verilmemiş. Neden, çünkü meseli BMW adım oyunda kullanmak için isim sahibi şirkete bir ton para ödemek gerekecektir, yabancı ülkelerde isim hakkı olayına çok önem verirler ve ilgili kanunları çiğnemeden sizi dava edip ceketinizi bile alırlar. Tipki yazılım korsanlığı gibi bu da çok ciddi bir suçtur, bilmem anlatabildim mi? Tabii burada böyle sorunlarımız yok, değil mi? Yani on milyon liraya orijinali beşbin dolara satılan tasarım programlarını satın alabiliyoruz, ne hoş! Neysse, işte bu adı belirsiz arabalarдан bırsürü var oyunda, ama tabii hepsini öyle cart diye piste çıkamıyorsunuz, önce ufaktan başlıyor ve yarış kazandıkça bir üst класının araçlarına ulaşıyorsunuz. Tabii bırsürü arabanın yarışacağı pistlere de ihtiyaç var, haliyle oyunda bırsürü pist mevcut. Bir de yapay zeka sürücüler var dedik ya,

her zaman ki ge-  
yik, hesapta bun-  
ların her birinin  
kendine has ka-  
rakteri filan var-  
mış. Doğrusu  
pistleri dolap  
beygiri misali  
turlarken bunun  
peki farkına var-  
mıyor insan, yanı  
ya geçiyor, ya da  
geçiliyorsunuz.  
Daha ne olacaktı?

### Yarışın Bakalımı

Oyunun iki farklı modu var, Arcade ve Simulation. Arcade modu, addından anlayılacağı gibi fazla detayla uğraşmak istemeyenler için hazırlanmış, piste çıkışın ve gaza basın, o kadar. Simulation modunda ise farklı olarak araca ince ayar çekebilirsiniz ve haliyle fizik yasa-  
ları biraz daha belirgin işliyor.  
Ayrıca yarış esnasında pite girip tamir filan yapabiliyorsunuz.  
Esasen oyünün en zayıf noktalardan biri de bu fizik yasaları hikayesinden kaynaklamıyor, kim programladıysa biraz abartmış, genelde aracınızı yolda tutmak çok büyük problem. Sırf bu yüzden oyundan çok seri bir şekilde nefret etmek mümkün, işi gerçekçi yapalım derken canına okumuşlar. Grafiklere gelince, sisteminiz çok iyi değilse oyun bir hayli takla-  
caktır, çünkü nedense grafik detay-  
yımı ayarlamamanız için verecek seçenekler eklememişler oyuna:  
Ayrıca grafiklerin de o denli mu-  
hteşem olmadığını söyleyeyim, ta-  
mam araba çizimleri filan güzel ama,  
onun dışında insana bir yarışta olduğunu hissettirecek pek bir-  
şey yok. Adamlar oyuna uyduruk  
bir kokpit bile koymamışlar, ben  
sürücü kabini olmayan yarış o-

yunlarına özellikle gicik olurum.  
Arabayı ya ön tamponun hızasından  
ya da arkadan görüp kullanmak durumda-  
sınız, doğrusu hiçbir yarışta sü-  
rücünün ön tamponun üzerinde otur-  
duğunu görmemiş ben! Bir de kalkıp  
gerçekçi oyuncu yaptı diye övünürler!

### Bayıldı Artık Ha!

Grafiklerin orta halli olduğunu ve  
oynanabilirliğin pek iyi olmadığını  
söyledik, sıra ses ve müzikte. Doğrusu  
oyunda bir daha diskin büyük bir bö-  
lümünü müzik adı altında Techno gü-  
cüyle doldurduğumuz görürsem çok  
fena küfür edeceğim! Yap oyunu 100  
MB sonra doldur kalanına dimdistik,  
ne güzel iş be! Kafam sisti valla bu te-  
neke tangıtlarından! Ses efektleri de  
peki farklı değil hanı, adamlar bulabil-  
dikleri en abartı gürültüleri doldur-



muşlar oyuna, sanırsınız ki dünya sa-  
vaşı kopmuş! Offfff, sonuç olarak ben bu  
oyunu hiç tutmadım, zaten yarış oyuni-  
lardan baygınlık gelmiş, bir de böyle  
vasat oldu mu deliresim geliyor. Ille de  
araba diye duvarlara tırmanmıyorum  
ve sisteminiz asrı güclüyse bunu da a-  
lin, hoş almayın desem de alacaksınız  
ya neyse. ■

Genel  
6  
Puan

## Grand Touring Empire/Yarış/ 1 CD

İNCELEYEN : Mad Dog

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32 MB

DESTEKLENENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

HD Alanı : 40 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER: Var

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

OYNANABILİRlik :

LEVEL CD : Verilmedi



# Quest for glory 5



**Bu kaçinci Quest?  
Sierra'nın  
bitmeyen  
serilerinden birisi  
daha en son  
versiyonuyla  
karşınızda.**

**K**armaşık algoritmik işler yapmak, hesaplamamız gibi görünen matematik problemlerini çözmek ve ciltlerce an-siklopedi tutan bilgileri depolamak türü ciddi bilimsel gereklilikleri karşılamak için tasarlanmış bir makinenin günümüzde oyun oynamak gibi gayet sebek bir amaca hizmet etmesi garip değil mi? Hadi itiraf edin, bilgisayarınızda oyun oynamak dışında ne yapıyorsunuz? Ever, bir de Internet'te geyik muhabbeti var ki, ekonomik olarak ebeveynlerine bağlı gençlerin (halk arasında bos gezenin bos kalfası da denir) telefon faturası yüzünden ailelerinden firça yemesine neden olup toplumsal huzur ve barış ortamını sarsmaktan başka bir halta yaramakta (yakın beni Telekom). Sonuçta teknolojiyi kullanış biçimimiz, beni evrende var olus amacımızın felsefi nedini hakkında olumsuz düşüncelere itiyor. Aramzdaki bazı optimistler "Ama herşeye rağmen hayar güzel" diyebilirler. Peki abi (size kanım kaynadı, abi diyebilir miyim?) bu hayatın amacı ne? Her gün iş ya da okula gitmek mi? Geceleri diskolarda, barlarda sürtmek mi? Yazları 15 günlüğüne tarile çekmek mi? Yoksa periyodik olarak birilerine aşık olmak mı? Coğumuz farkında bile degiliz, ama hayatımız hep sıradan şeyler yapmakla geçiyor. Bázilar da Bungee Jumping gibi şebeleklikler yaparak sıradanlığın dışına çıktııklarını sansyorlar. Ama gerçek bir macera öyle kolay bulunmadığı gibi, bulunduğu zaman da ona atılmak ohe, yürek istiyor. Doğal olarak çoğu kişinin gözü, İstanbul'un altındaki Bizans tüneleri arastırmak, Çin dağlarında yaşayan bir Sifu bulup onu kung-fu öğretmesi için kafa-

lamak, Everest'e aleşiz tırmanmak ya da ne bileyim gizli bir özel görev birliğine katılmak gibi şeyler yapmayı yemem. Sonuçta bu iç sıkıcı yaşamdan bir süreliğine olsun kurtulmak yine insanın hayal gücünde ve Adventure, FRP türü oyunlara kalyor. Sierra şirketi '80'lerin sonunda, fantastik bir dünyada macera pşesinde koşan bir gencin başından geçen hafif ucuç olayları konu alan Hero's Quest serisi ile bu iki oyun türünü birleştirmiştir. Zaman içinde evrim geçip Quest for Glory adını alan bu serinin beşinci oyunu Dragonfire, yıllar sonra, soğuk havaların kemiklerimize islediği su günlerde ekranlara geldi.

## Savaşçı, Büyücü ve Hırsız

Dragonfire bir adventure-RPG-aktion oyunu. Bu formül en azından ricari olarak genelde başarılı sonuçlar vermiştir. Başlangıçta hırsız, savaşçı ve büyüğün mesleklerinden birini seçip (o zamanlar öyleymiş abi; hatta kaynanalar kizımı ne paladinler ne büyütüler istedide gitmedi geyigi yaparlar), size verilen puanları da çeşitli özelliklerinize dağıtarak yeni bir karakter yaratıyor ya da serinin daha önceki bir oyunundan kaydettiğiniz bir karakteri Import seçeneği ile yükliyorsunuz. Savaşçılar dışındaki oymanız biçimini tamamen Adventure tarzında. Bu nedenle az çok İngilizce biliyor olmanız şart. Dövüşmek gerektiğinde ise aynen bir dövüş oyunundaki gibi reflekslerinizi kullanmanız gerekiyor, ama genelde kılıçından çok beyninizi çalıştırıncaza kalacaksınız. Karakterler ve belli büyüklikteki objeler üç boyutluken, mekan grafikleri iki boyutlu olarak çizilmiş. Siz ekranada hareket ettığınızde,

arka plan gittigimiz yöne göre dönüyor ya da yaklaşır uzaklaşır. Ne yazık ki bu sırada iki boyutlu grafiklerde bozulmalar oluyor. Karakterlerin hareketleri,

bu kadar basit grafikleri olan bir oyunandan beklenmeyecek kadar gerçekçi. Hero's Quest'in ilk bölümleri birbir gece masallarını hatırlatan bir ülkede geçerdi, Dragonfire ise Helenistik Yunan yaşam biçimini andıran bir atmosfer taşıyor. Silmaria kentinde Grek sitelerindeki gibi bir pazar yeri ve akropolis bile var. Kentin dışına çıktıığınızda ise bir harita üzerinde hareket ediyorsunuz.

## Kahramanım Benim

Başlangıçta ya hırsızı seçmenizi ya da hazır Paladin karakterini Import etmenizi öneririm. Büyücülük de eğlenceli olabilir. Mesleginize ait olmayan bir özelliği geliştirmek için ona en az yüz puan harcamalısınız. Vitality, Swimming ve Strength puanlarını boşuna artırmayın, çünkü oyun içinde kendisinden gelişiyorlar. Hırsız, savaşçı ya da Paladin ile oynayacaksanız, tüm puanlarınızı Magic'e yatırın. Büyücüyü seçtiyseniz, fırlatma (Throwing) özelliğini mutlaka alın. Benim favorim olan Paladin, oyuna oldukça avantajlı başlıyor ve Stamina harcayarak koruma-iyileştleme türü buyular yapabiliyor, ayrıca Honor (şeref) puanı arttıkça, yeni büyüler kullanabiliyor. Doğru şeyler yaparak (bayanlara çiçek vermek gibi) Honor'ınızı yükseltebilirsiniz. Yapacağınız kötü işler (hırsızlık gibi) doğal olarak şerefimizi azaltacaktır. Onurlu bir şovalye yönetmek isteyenler için Paladin ideal. Hırsız olmak oyunun çizgisini oldukça değiştiriyor. Yeraltı



Erasmus'un şatosuna isimləbilirsiniz. Hall of Kings'in ileri-sindəki ilan tahtasını okuduktan sonra tahtanın yanındaki merdivenlerden pazar yerine inin. Pazardaki tütcarlarla konuşun ve tüm binalara girin. Aslan heykelleri olan yapı banca, kralı belirleyecek olan yarışmaya katılmak için buraya



dünyasına girip, işlerinizi gecenin karanlığında halletmeye çalışırsınız. Gizemli, karanlık kahramanlardan hoşlananlar hırsızı tercih etmeli ler. Sonuçta hangisini seçerseniz seçin, Dragonfire size karakterinizin havasını hissettirmeyi başarıyor. Oyun ekranında alta soldaki kırmızı çizgi Hit Point (yaşam puanı), yeşil çizgi ise Stamina'dır.

Kahramanımız yoruldukça ya da su altında solgunu tutarken Stamina'sı azalır. Bu sıfırlandığında, HP kaybetmeye başlırsınız. Bir de eğer Magic özelliğiniz varsa, en altra üçüncü bir çizgi daha çıkar ki, bu da mana, yani büyüğünecdür. Ekranın solundaki ikona tıklayınca, çıkan seçeneklerden oyundaki ayarlamaları yapabilir ya da karakterinizin belli bir süre dinlenmesini sağlayabilirsiniz. Sagdaki ikonla taşıdığınız eşyaları, kuşandığınız silah ve zırhları ve yapabildiğiniz büyüler gösteren bir ekran gececsiniz. Bu iki ikonun arasındaki, üzerinde objeler bulunan siyah bant kemerinizdir. Buna sık kullandığınız eşya, silah ve büyüler yerleştirirseniz, gereksinim duydugunuz hallerde kolaylıkla erişebilirsiniz. Koşmak için gideceğiniz yeri çift tıklaymanız gerekiyor. Birisiyle konuşmak, bir objeyi almak ya da düşmana saldırmak gibi seyleri, ekranın üzerinde tıklayarak yapabilirsiniz. Kemerinizdeki bir eşyayı seçtinizde, o eşyanın görüntüsü oka yapışır, böylece onu sahnedeki bir kişi ya da obje üzerinde kullanabilirsiniz. Taşıdığımız iki şeyi birbirini ile birleştirmek için, Inventory ekranında önce birini seçip, solda seçili nesnenin büyük grafığı çıktıgında ikincisini bunun üzerine tıklayıp bırakmalısınız.

Kente ilk geldiğinizde, Hall of Kings'e (kapıda iki muhafizin durduğu yapı) gidip Logos ve Rakeesh ile konuş. Oradan çıkışınca işinliğiniz platforma doğru gidip bir kayanın üzerinde bekleyen Rakeesh ile tekrar muhabbet edin. Platformu tekmeleyerek



bin drahni yatırmalısınız. Karakterinizi yeterince geliştirip Silmaria'nın bazı sırlarını çözmeden yarışmaya girmeyin. Pazar yerinden iki mekana daha çıkış var. Sagdaki geçmişten inerseniz, kentin dış kapısının olduğu yere gelirsiniz. Adaya dolasmak için bu kapidan dışarı çıkmalısınız. Kapının aşağısında, deniz kıyısına doğru bir han var. İleri girince nüfuzlu dostlarınız tarafından size burada bir yer ayırtığını öğreneceksiniz. Ayrıca yemekler her ne kadar kötü de olsa, burada yemek yiyebilirsiniz. Sur kapısının karşısındaki köprüden geçince karşılaşacağınız yapı eski dostunuz Minatour Toro tarafından işlenilen Adventurers Guild. Buradaki yüreme bandında egzersiz yaparak fiziksel özelliklerinizi geliştirebilirsiniz. Guild'in içerisindeki kemerden geçince ya da pazarda soldaki yoldan inince geldiğiniz yerde kentin limanı var. Burada sabanları size tekne turu yapabilecek bir balıkçı oluyor. İskeleinin karşısındaki bina ise akşamları açılan meyhane. Meyhaneyi işleten önceden de tanıştığımız Ferrari



adında karanlık bir tip. Burada hatunlara asılıbilir, hırsızsamız kolsuz adamlı konuşup yer altı dünyasına girebilir, bıçak atma oyunundan para kazanabilir (ya da kaybedebilir) üst kattaki bahis tablosundan Ferrari'nin organize ettiği arena dövüşlerine yazılır bahis oynayabilirsiniz. Arena Hall of Kings'in olduğu yerde, içerisinde şıkkoya para ve rip döşüsü izlemeniz de mümkün.

Zaten izleyeceğiniz tiplerin çoğu kralık yanında rakipleriniz olacak.

Meyhanenin içerisinde silah satıcısı var. Daha ötedeki evde emekli olmuş, yaşlı bir maceracı oturuyor, onun kitapları sayesinde yüzme öğrenebilirsiniz. Bu evin yakınındaki sur kapısından geçin, ce, denizde garip bir platform göreceksiniz. Burası Silmaria Akademisi.

Platforma ulaşmak için garip makinedeki iki kolu da çekin, kırılan koluñ yerine bir mızrak yerleştirin ve teleferiye binince kola bir fırlatma mızrağı atın. Oyunda pek çok mekanızmayı bu biçimde aktif duruma getiriyorsunuz.

### Her Maceranın Bir Sonu Vardır

Yerim bittiğin için daha fazlasını anlatamayacağım. Bazı oyunlar vardır, gratuitleri güzel değildir, hatta teknolojik olarak pek çok bakımdan geridirler, ama oynaması müthiş zevk verir. İşte Dragonfire da onlardan biri. Sanırım bunun nedeni senaryodaki uşuk esprisi anlayışı. Herkes Larry'yi komik bulur, bence Larry'nin esprileri QFG'ninkiler yanında hâlt etmiş. Örneğin yürüme bandına çıktığınızda fitness salonlarında çalışan benzeyen müziker başlıyor. Bu yalnızca bir örnek.

Karşılaştığınız karakterlerin uşukluğu da kabası. Bir Adventure hoşuma gitdi, aman Tanrı sanırım yaşıyor (Bu arada Elsa adındaki dişi savaşçının Alman aksıyla seslendirilmesi bende garip hisler uyandırdı!!!).

**Genel**

**7**

**Puan**

## Quest for Glory 5 Sierra/Adventure / 2 CD



İNCELEYEN : Ozan Simitçiler

SİSTEM : Windows 95/98  
İŞLEMCI : Pentium 166  
RAM : 32 MB

HD Alanı : 200 MB  
CD-ROM : 6 Hızlı  
MULTIPLAYER : Yok.

GRAFİK : ★★★★★★★★★★  
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★  
ATMOSFER : ★★★★★★★★★★  
OYNANABILİRlik : ★★★★★★★★★★

DESTEKLЕНENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

LEVEL CD : Mayıs 98, Mart 99

# Wargasm



**Kara savaşlarının en önemli silahlarından biridir tanklar. Kalın zırhları, her şarta ayak uydurmaları, yüksek güçte ve uzun menzilli silahları ile ordunun onde gelen araçlarındandır.**

**W**argasm da böyle bir silahın üzerinde yoğunlaşmış bir oyun. Savaş sırasında tank mirettebatının gerçekten neler hissettiğini bilmek istiyorsanız, Wargasm'ı oynamanızı şiddetle öneriyorum.

Oyun ilk başta simulasyon izlenimi verse de, aslında simulasyon tadi verilmiş bir Shoot Em Up'dan başka bir şey değil. Olayların hızlı gelişmesi ve kullandığınız aletin fazla ayrıntıya girmeden hareket etmesi sayesinde, oyuna balyici bir karmaşadan kurtulmuş.

Tuşların az olması oyuna kolay alışmanızı sağlıyor (hic olmasa 100 tane tuşla boşalmayorsunuz). Tank sürücülerinin savaş ortamında neler hissettiğini yaşamak isterken, bu oyunu alabilirisiniz.

## Sorun değil

Düşük güçteki makinelerde bile yüksek performansla çalışması oyunun puan hanesine bir artı daha ekliyor (Minimum P166 işlemci yerisiz). 3Dfx desteği var, ama olmadan da çalışıyor. 3D hızlandırıcı kartımız yoksa, düşük konfigürasyonlu makinelerde biraz yavaş çalışabilir. Menüler tek tuşla halledilmiş. Fazla ayar yapmadan oyna direkt olarak başlayabiliyorsunuz.

**Artık cago insan!** Bu menü oyunun erimesi oldu ama biz bilinenler için en önemli seçeneklere kısa bir bakalım.

**Instant:** Derhal oyuna başlamak istiyorum diyenler için 'That's a good idea'

mişler.

**Training:** Hangi aletler var, ne işe yarar, nasıl kullanılır, size oynarak anlıyor. Buradaki bütün görevleri bitirseniz oyunu bittiğimden sanmayın. Burası sadece eğitim yeri.

**Multiplayer:** Dört beş makine olayı iste. Eskiden bu iş bayağı zordu, şimdi çok kolay olmuş.

**Options:** Ayarlarınızı yapın. Ses, görüntü...vb.

**Credits:** Oyun yapımcıları hepinizi selamlar. Burayı izleyeniniz var mı? Umarım.

Diger önemsiş menü ayrıntılarını size bırakıyorum.

## Her tarafı ayrı dönüyor

Instant'a bastınız, kendinize bir isim belirleyip birinci görev ile oyuna başladınız... Elinizin altındaki bir tank, oyle iki tuşla kullanamazsınız, bu yüzden tuş takımıma da bir göz atalım.

**İleri gitme:** Yukarı.

**Saga, sola dönme:** Sağ ve sol yön tuşları.

**Durma ve geriye gitme:** Geri yön tuşu. Tavuk geri tuşu ile döndürülür ve geriye doğru devam edebilirsiniz.

## SİLAH KONTROLLERİ:

Tankumuzda üç adet silah var. Bunlar:

**Magnum:** Büyüyük çaplı hedeflerimi parçalamak için bire bir. En çok kullanacağınız silah olacaktır. Kodumu oturtur. En harbi delikanlı ile karşılaşmadı iki atış dayanabiliyor.

**Launcher:** Uzun menzilli, atıldıktan

bir kaç saniye sonra aktif hale geçip parlayan bir mayın. Peşinizi bırakmayan düşmanlarınız için bire bir.

**MGM (Mini Gun Machine):** Kısa menzilli çok seri atış yapabilen makinelî tüfek. Zayıf hedefler için kullanabilirsiniz.

Kullandığınız araç bir tank olunca kullanmakta biraz zorlanabilsiniz, ama alışma çok zevkli olduğunu söylemeliyim.

Tankumuzu iki hareket bölümüne ayıabiliriz:

### Birinci bölüm:

**Aracımızın bütünü ile hareket etmesi:** Tank kontrollerini ne tarafa çekerseniz o tarafa döner (Parmagınızı gazdan çekseniz bile gitmeye devam ediyor. Durdurmak için geri çekmek yerine ALT tuşunu kullanırsanız, daha hızlı bir duruş yapabilirsiniz).

### İkinci bölüm:

Üst kısım (kafa hareketi). Aracınızın ikinci kısmı yet hareketi sağlayan palet kısmının namlu ile birlikte tam üstünde bulunuyor. Bu kısmının hareketini 'SHIFT + yön tuşları' ile yapabilirsiniz.

### Digerleri

**F1:** Uzaklaşma yakınlaşma (uzaktaki hedefleri siz farkirmeden tam ortalarından vurun, hedefe kitledeğinizde hareketsiz döruyor ise kurtulma şansı sıfırdır. Tek atışta bitirirsizsiniz. İşini).

**F2:** Arkadan ve namludan görünüş.

**F3:** Arkadan ve perspektif görünüş.

**F4:** Namlu altından ve kuş bakışı görünüş.

**F6 ve F7:** Sabit kameralardan sıkın görünüş.

**T:** Üst kısım sabitler. Tekerlekli kısmının hareketini sağlar.

**I:** Görev nedir? Kimi parçalamam gerekiyor?

**G:** Namluyu sabitler.

**M:** Haritadan neyin nerede olduğunu görebilirsiniz.

## Zafer Zırhlı Birliğindir

Oyunda helikopter ve asker olarak da birkaç bölüm oynuyorsunuz ama bunların yugulansı tank kadar iyi olmamış. Helikopterle iki tank vuracağım diye kırk dereden su getiriyorsunuz.

Atmosfer çok iyi, kendimizi savaşın sıcak ve ürkütücü ortamından sıyrılmak hiç de kolay olamayacak. Müzikler de çok iyi seçilmiş. Bir oyunda grafikleri kadar müzigin de önemi büyük. Sizin oyunдан zevk almanızı sağlamalı. Wargasm'da bunu başarmışlar. Kontroller oyunda kötü olan yanlardan biri. Kontrollerin tam kavamında olmaması yüzünden oynama alışabilmeniz için biraz zaman geçmesi gerekeceği kansıdayım. Ben epey uğraştım, ama sonunda herifleri tepelemeyi başardım. Siz de başarabilirsiniz.

Gorey sayısını az tutmuşlar ama bir görev içinde karşınıza çıkan engellerden birkaç bölümün birleştirilmiş gibi olduğunu oyun sırasında farkedeceksiniz.

Yer şekilleri sizi yanlışlıkla bir anda kendinizi uçurumdan aşağı düşmüş bulabilirsiniz. Bunu için rotanız iyi belirleyin ve haritayı sürekli takip edin. Haritada yükseklikler, dereler, ovuklar ve bunların üzerine kurulmuş köprüler görülebiliyor. Zaman kavramı koymaları kötü olmuş, bazı

görevleri tamamlanız bile çıkış noktasına zamanında ulaşmadığınızdan için kaybediyorsunuz. Başlangıçta yaklaşık 2,5 dakika zaman veriliyor. Bu zaman içinde işinizi bitirmeye çalışın, vurmanız gereken her hedef size artı zaman kazandırıyor. Ne kadar kısa aralıklarla hedef vurursanız o kadar zaman kazanırsınız (Vurmanız gerekenler dışında siz engelleyenleri vurdığınızda artı zaman yok). Sizi ugraştıracak gibi ise pek oynamamın derim, derhal oradan topsaklıyım. Zaman değerli biliyorsunuz.

Haritanızda size düşman olabilecek her nesne gözükmüyor mayımlar dışında, bunları kendiniz gömük zorundasınız. NEYİ yok etmeniz isteniyorsa onları tespit edip direkt onlara dalın. Hedeflerini hareket halinde vurmaya çalışın, ama hedeflere ulaşmanızı engel-

**Hedefini havaya uçuran asker, kameramıza gururla poz verirken...**

leyecek yönlerde sapmayın. Bu zaman kaybetmeye de neden olabilir. Düşman sizinle karşılaşmak istiyorsa pşeniden gelir. Siz de namluyu hareket ettirerek onları mihlayabilirsiniz.

## Birkaç strateji ipucu

Oyunu başladıkten sonra hedeflerinizi hemen tespit edip onları nasıl en hızlı biçimde avlayacağınızı belirleyin, hazırlaya sık sık bakın, çok işimize yarıyor. Ilterlediğiniz yöne değil de, diğer yönlerde atış ediyorsanız F2'ye basıp vomunuza belirleyebilirsiniz. Tuşları kullanmayı ihmal etmeyin. Unutmayın her tuş bir ise yarvar ki koyulmuş,

**... arkasından gelen tankı görmüyor ve tipi biraz kayıyor.**



**Hos grafikler, ama oynamabilirlik biraz zallantırıcı.**

## Oyun ve gerçek

Bilgisayarın içadından bu yana savaş oyunları her zaman gündemde olduğunu söylemeye devam edecek. Bilgisayar ortamında her şey gerçege o kadar benzemeye başladı ki, askerler bile bilgisayar simülasyonları ile eğitiliyorlar. Takımlar belirleniyor, hattan en azı indirilmesi sağlanıyor. Ümit ediyorum ki bunlar birbirimize karşı savaşmak için değil de, gerçekten irkımızı tehdit edecek düşmanları alt etmek için yapıyordur. Birbirimizle savaşmak yerine geleceği hız yakalamamın yollarını aramayız. Umarım sizde bu görüşüme katılıyorsunuz. Kendinize dikkat edin, iyioyunlar.

**Genel  
7  
Puan**



## Wargasm D.I.D /Action-Simülasyon/ 1 CD

İNCELEYEN : Sinan Alımcı

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMÇİ : Pentium 166

RAM : 32MB

DESTEKLENENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

HD Alanı : 230 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : Var

GRAFİK :

SES/MUZIK :

ATMOSFER :

OYNANABILIRLIK :

\*\*\*\*\* ★★★★★

\*\*\*\*\* ★★★★★

\*\*\*\*\* ★★★★★

\*\*\*\*\* ★★★★★

LEVEL CD : Aralık 98

# Powerslide

**Level'in CD'sinde oynayıp  
grafiklerine hayran  
kaldığınız bu fantastik  
araba yarışı sonunda  
piyasaya çıkma başarısını  
gösterdi.**



**H**ay Allahum ya, su derslerde oyun açıklamak gibisi yok. Valla bu yazında elimden geldiği kadar geyik yapmamacagım, ama coğunuza Level hakkında merak ettiğiniz konu var, onu açıklığa kavuşturacağım. Bu soru Level yazarlarının resimlerinin dergide niye yayımlanmadığı idi. Evet tabii bunun herkesin göre birçok sebebi olabilir, ama asıl ve gerçek olan sebep, derginin çok üst kademelarının bizim resmemiz çıktıktan sonra ajanslardan gelecek olan tekliflere nasıl cevap vereceklerini bilmemeleri. Daha doğrusu coğumuz, başta Sinan olmak üzere, manken olabilecek kapasitede insanlar olduğumuzdan, bu tekliflerden sonra isten ayrılmamızdan korkuyorlar.

**Uyarı:** Eğer hanı bırgün Level'a gelmedi duşunurseniz, yanınızda mutlaka ve mutlaka şehir rehberi gibi bir şey alın. Yoksa benim dergiye ilk geldiğim gün olduğu gibi kaybolma ihtimaliniz oldukça yüksek.

## Make Your Own Way

Bilgisayar oyun piyasasında parlama yaşadığınız şu sırlarda, fantastik temalı araba yarışları da ardarda çıkıyor. Tabii benim gibi bir Wipeout hastası da doğal olarak bu tür oyuların coğuna bakıyor (Eski topraklar bilirlər. Wipeout'u). Bu oyuların çoğu da biliyor gibiyse büyük vaatlerle geliyor.

Powerslide da birçok vaatte geldi,

Ama bakanın bu vaatleri ne kadar gerçekleştirebilmişler, bunu ilerleyen satırlarda hep beraber göreceğiz.

Her zaman gibi sistem gerekliliklerine söyle bir bakarsak, Pentium 133, 16 MB RAM, 4x CD-ROM ve 20 MB sabitdisk boşluğu bu oyunun kesin olarak istediği özellikler. Recommended'a hiç sormayın, herhalde tahmin edebiliyorsunuzdur (Bir yardım da bulunuyor, sonunda 2 rakamı bulunuyor). Ama baştan söyleyeyim, 3D Hardware'ı olmayanlar bu oyuna bakmasınlar bile. Aksi takdirde hiçbir seye benzemez bu oyuncu 3Dfx'i veya TNT'si olanların ise ağızları beş karış yukarıya vuracaktır. Sorunsuz Direct3D Media'sı ile Install ettiğim. Bastık Play'e, geçtiğim oyuna:

**Nor:** Bu oyunu eger full yüklerseniz, 2 kişiye kadar tek CD ile oynayabilirsiniz, ama maksimum 2 kişi için yeterli oluyor 1 CD. Daha fazla kişi için daha fazla CD lazım (Maksimum Install 270 MB boş yer istiyor).

Arkadaşlar benim aşkamadığım bir şey var, bunu sizlerde paylaşmak istiyorum. Yani son zamanlarda gelen araba yarışlarından (NFS3 hariç) nedense hiçbirinde başlangıç demosu bulunmuyor. Belki önemli bir sey değil ama yani söyle ucuzdan bir demo gösterdik bari bee. O da yok, şirketin reklamı var o kadar. Eh napalm, ne çıkar sa hantımıza deyiip geçtiğim menüle. Ha merak etmeyein, size New Game, Options veya Quit'in ne anlama geldiğini açıklamayacam. Zaten onları bilmeniz yoktur herhalde diye düşündüm.

Powerslide'de diğer oyularlardan ayıran asıl özellik arabanzla merdivenlerden inebilme, barajın duvarından yanmasına geçebilme gibi çok değişik yerlerden çok değişik şekillerde geçebil-

me özelliği. Bir de arabaların mekanizması diğer oyularındaki gibi değil. Araba devrildiği zaman kendi kendine bir şekilde güç alarak tekrar eski haline geliyor. Igne di mi? Gerçi bence bu iyi bir özellik değil, cunku rakiplerimi duvara çivileme, veya arabalarını yakına gibi bir zevkten sizi mahrum bırakınsınlar. En içrenç olamı soyleyeyim: Bir köprü var ve siz o köprünün yanlışlıkla düştünüz diyelim, nolacak peki?? Olacağı su, Powerslide'daki vollar birbiriley iç içe dizayn edilmiş. Yani yoldan çıktıınız mı, eskiden geçmiş olduğunuz bir yola düşüyorsunuz. Bu yol çok eskiden geçtiniz bir yol da olabilir, yani geçtiniz bir yol da. Artık şansınız, ne çıkarsa. Ne kadar sınır bozucu değil mi?? Daha bitmedi. Siz hiç bir araba yarışında, abarisiz on metre çapındaki vuvarlak bir pistte yarışınız mı?? Bu kadar kötü ve zekiz bir pist olmaz yanı, durmadan dönmeyorsun. Tek kelimeyle işkence.

Oyunlarındaki çeşitlerlerime devam edeceğim, ama yazıkları biraz da iyı yönlerinden bahsedeyim, bu kadar ugraşmışlar.

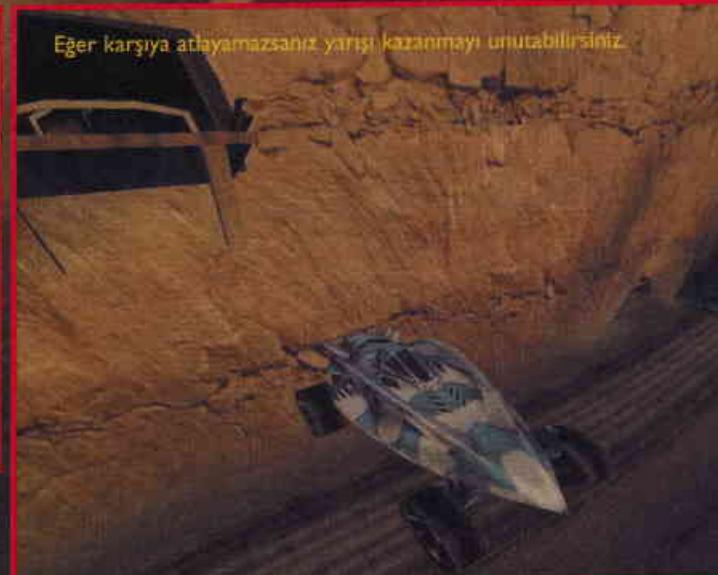
## 3D'nin nimetleri

Abicim adamlar orumus 'Biz su grafik oyunum ne kadar aşabiliz?' diye konuşmuşlar. Almışlar ellerine gerçek toprak resimlerini filan, oyuna Render etmişler. Bir de öyle mekanlar yapmışlar ki, insanların hehal olsun diyesi geliyo. Adam yarışırken birden durup manzara seyretmeye başlıyor. Yani bu kadar güzel. Efektlər desen onlarda harika; kar, çamur, lastikten çıkan toz, güneş ve hünüm gibi gözle hoş gelen birçok efeğ koymuşlar oyuna.

Müzikler de modava uydurulup Techno üzerine yapılmış. Gerçi ben Deathcarz'ın müziklerini tercih ederim,



İste zorlu yarış baslıyor, size kolay gelsin.



Eğer karşıya atlayamazsanız yarışı kazanmayı unutabilirsiniz.

ama bununla de fena değil. Tabii Techno sevincten içim. Müzikler CD'ye Track olarak yerleştirildiğinden, istediğiniz parçayı istediğimiz zaman çalabilmeme gibi bir şansımız var. Sesler ise fena sayılacak düzeyde, ama oyle bir iştirliği yok. -Bakınız NFS 3'dan dibe dardıgınızıza ekin kurt uluları (Ah ah nerde o eski günler).

### Hız istiyorum hizzz

Ehem hem, bu oyuncunun en can sıkıcı olan yönü şimdilik hepinizle paylaşılıyor. Oynamanıza bir. Ever belki baziları için oyle büyük bir eksiklik değil, ama cidden oyundan epey bir soğumamı sağlıyor. Nasıl mı? Ayın söyle, oyunda dört tane Bonus olmak üzere toplam on iki pist bulunuyor ve bu pistlerin biri dışında geri kalmanın çok cidden çok güzel görünümne sahip pistler. Ancak bir pistleri acıbilemeniz için dikkederne nazarrin koru olan pistleri geride bırakmamız gerekiyor. Bu da adamın canını epey bir sıkıyor. Bittiği, bu pistler şampiyon olduğunuzda straya açılıyor, oyle her online gelene pisti açsalar oho... ne anlamsı kaldı yarışın? Daha acı olan şey ise, şampiyon olduğunuzda yeni iki pist açılıyor ve doğal olarak bu pistlerde yarışmak git gide zorlaşıyor. Sonuçta da şampiyon olamayorsunuz. E n'oldu, geride kalan pistler, ben şimdiden onları göremeyeceğim! Göremeyeceksin. Ama eğer siz çok mükemmel bir araba yarışçı iseniz, günlerini bu oyuna verip, kendinize

stres yaratmak istiyorsanız, o sizin bileyeciniz iş.

Bunların dışında o mükemmel pistleri görebilmek için iki seçenek duruyor karşınızdır.

1-Kim demiş Cheat yapmak kötü şeydir diye. Alın elimize Level'in Şubar sayısını, açın Cheats bölümünü, bakın Cheat'lere ve şıp şak olduğunu biley. Bütün pistler emrinizin altında.

2-Multiplayer olayına da değirmeyi unutmamışlar. 12 kişiye kadar destek verilen bu oyunda, Multiplayer'da istediğiniz arabayla, istediğiniz pistte yarışabiliyorsunuz. Oh oh ne iyi:

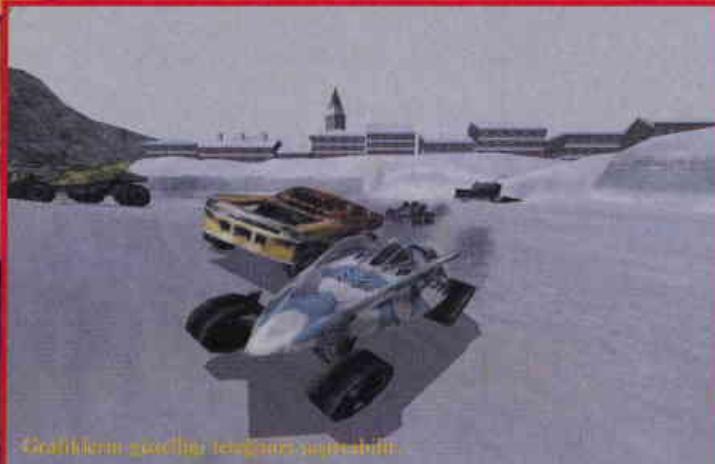
Oyunun güzel yanı, güzel denir mi bileniyorum ama, kendi içindeki Cheat olayı. Eğer şampiyon olursanız, size bir kupa, bir de oyundan sırasında yüzünde aktif hale gelen bir Cheat veriyorlar. Bu Cheat bir silah astına bakarsanız, Her şampiyonayı bitirdiğinizde, elinizde kullanılabilecek daha çok silahınız bulum-

yor (Adamları yakaladık sanki de silahi veriyosun).

### Her yolu bir sonu vardır

Sadece gelirse Powerslide cidden bayağı zor bir oyun. Yani harbiden kaçırıyor. En ufak bir hatayı bile asla kabul etmez. Adam öldürme noktasına getirir. E böyle olunca da insanın 'Eee bunlami ugraşacam yaw, işim gec var kardeşim diyip oyunu Uninstall etmesi doğaldır' Gereci ben hiçbir oyunu başka bir oyunda kıyaslamak istemem. Ama bennin şahsi kannatım Dethkarz'dan vana olacaktır. Her yönüyle daha iyi olan Deathkarz'ı bengemeyenleri kimseye (Bu laftan sonra isteme son verildi), bol hızlı günler diliyorum.

Cok önemli not: İhanamıyorum ya, Fenerbahçe son saniyede hattık vi, yerek beni delirmeye noktasına getirdi. Tek kelimeyle şok oldum, daha fazla devam edemeyeceğim. Küçük bir hatırlatma irc.superronline.com.tr'de #Level-Clip odası açık bulunmaktadır. İsteyenlerle bu odada Chat yapılır. ICQ:16898866 L



Gazlıken geceliyor teknoloji sayesinde.

**Genel  
7  
Puan**



## Powerslide

**Bal Bieg /Yarış / 1 CD**

**İNCELEYEN:** Burak Hun a.k.a. WANTED

<b>SİSTEM:</b>	Windows 95/98	<b>HD ALANI:</b>	90 MB
<b>İŞLEMCI:</b>	Pentium 133	<b>CD-ROM:</b>	4 Hızlı
<b>RAM:</b>	16 MB	<b>MULTIPLAYER:</b>	Var

<b>GRAFİK:</b>	***** ★★★
<b>SES/MÜZİK:</b>	***** ★★★
<b>ATMOSFER:</b>	***** ★★★
<b>OYNANABILİRİK:</b>	***** ★★★

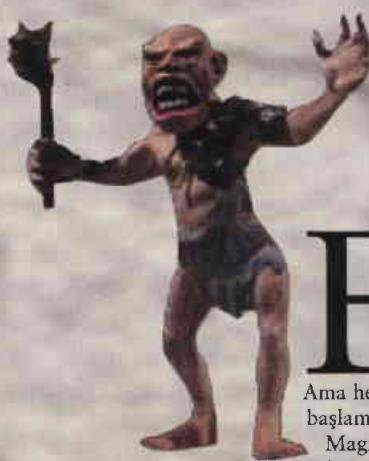
**DESTEKLЕНENLER:** ✓ 3Dfx    ✓ D3D    ✓ Joystick

**LEVEL CD :** Kasım 98

# Magic & Mayhem

X Com'un yaratıcılarından

farklı bir RTS



**E**vet yine bir Real Time strateji vakısta karşı karşıyayız. Ama hemen kuşmaya başlamayın, çünkü Magic and Mayhem bu türde oldukça farklı bir boyut getiriyor. Siz bir büyütücüyı yönettiğinizde, emrinizdeki birliklerse büyüğe çağırıldığız ve yönettiğiniz yaratıklardan oluşuyor. Düşmanlarınız da sizin gibi büyütüçüler ve onların da kendi yaratıkları var. Tabii pek çok savunma ve saldırı büyüsü de yapabiliyorsunuz. Aslında bu oyunu diğer RTS'lerle aynı kategoriye değerlendirilmek doğru olmaz. Oynanış biçimini olarak biraz Warcraft, biraz Diablo, biraz da X-COM havası var. Bunun nedeni hemen her yaratığı kendine özgü ve diğerlerinden farklı bir kullanım alanı olması. Aslında biraraya toplandıklarında ordudan çok bir sirke benzeyenler. M&M'i diğer Real Time'lardan ayıran belki de en önemli özellik her şeyin tek bir adama bağlı olması.

Yönettiğiniz büyütücü önce oyun da bitiyor. Başlarda basit büyülere ve güçsüz yaratıklara hükmederken, böülümler ilerledikçe karakterinizi geliştirecek yeni savaşçılara ve ölümçül büyülere sahip olabiliyorsunuz. Bu da özellikle RTS oynarken hissedilen 4B sendromunu (Bütün Böülümlerin Birbirine Benzemesi sendromu) ortadan kaldırırmak için iyi bir fikir. Böylece hep bir sonraki aşamada karşınıza çıkacak büyüler ve canavarları merak ediyorsunuz (insanları kafalamak ne kolay değil mi). Çoğu RTS'de senaryo yalnızca oyuncuya düşmanlarını karletmek için neden yaratmaya yayan bir formalitedir. Magic and Mayhem gibi bir oyunda kaçınılmaz olarak konu da önem kazanıyor. Siz Cornelius adında akademiden yeni mezun olmuş çaylak bir büyütücüyı oynuyorsunuz. Güçlü bir büyütücü olan amcanız size çıraklığını yapmanızı önlüyor ve siz de kabul etmişinizdir.

Ancak laboratuvarına gittiğinizde amcanızı bulamıyorsunuz. Büyü kitabını da yanına almamış olduğunuzu fark edince, işkillenmeye başlayıp laboratuvarındaki balonu kullanarak onu aramaya karar veriyorsunuz. Balon yükselmeye başlar başlamaz bir güç tarafından hızla bulutlara doğru çekiliyor. Bilinciniz yerine geldiğinde, kendinizi balonun enkazı ile birlikte yabancı bir ormanın ortasında yatarken buluyorsunuz. Kisacası amaç amcanızı bulmak. Aman dikkat edin de babayı bulmayın.

## Su Uyur Düşman Uyumaz

Oyunda hemen her bölümde yok etmeniz gereken en az bir düşman var. Onu alt ettiğinizde ise büyülü bir geçitten geçmeniz gerekiyor. Eğer o bölümdeki maksimum Experience'i almadıysanız, geçide girmeden önce çevreyi dolasıp atladığınız şeyleri araştırın. Genelde senaryoya ilişkili birilerini bulup amcanızın yerile ilgili bilgi almaya çalışıyorsunuz. Bir bölüm bittiği zaman,

bulundığınız bölgenin haritası ekran'a gelir. Burada sağ üstte üç küçük ikon vardır. Cornelius'un kafasına tıkladığınızda aldığıınız Experience puanlarıyla özelliklerini artırabileceğiniz bir ekran'a geçersiniz. Kutu biçimindeki ikonla büyük repertuarınızı oluşturabilirsiniz. Bu ekran'da Chaos, Neutral ve Law olmak üzere üç büyütürünen temsil eden üç çeşit talisman var. Büyüleri, malzemelerini talismanlara yerleştirerek oluşturuyorsunuz. Aynı malzemeyi Chaos'a, Neutral'a ve Law'a yerleştirdiğinizde, farklı sonuçlar verecektir. Büyü yaparken mana enerjinizi kullandığınız için, talismanlara koyduğunuz nesneler kaybolmayacaktır, dolayısıyla başka bir bölüme geçerken bunların yerlerini değiştirek yeni büyüler elde edebilirsiniz. Bir sonraki savaşa geçmek için haritada gideceğiniz bölgeyi işaretlemeniz gerekiyor. Oyunda göreviniz yuvalak taşların üzerine Cornelius'u ya da emrindeki yaratıklardan birini çaptırtısınız, azalan mananız yavaş yavaş art-



maya başlayacaktır. Ne kadar çok taşın üzerine adam yerleştirirseniz, bu artış o kadar hızlı olur. Tabii düşmanlarınız da aynı şeyi yapmaya çalışacağından taşların çevresini iyi korumak zorundasınız. Taşlar birbirine ne kadar yakınsa, korumak da o kadar kolay olur. Bunun dışında mana spirit adındaki objeleri alıp üzerlerine tıklayarak da manamızı artırabilirsiniz. Bulacağınız yiyecekleri yediğinizde ise yaşam puanınız yükselir. Mana spiritındaki nesneleri, elleri olan herhangi bir yaratık toplayabilir. Bir yaratığı seçmek için sol butonla üzerine tıklamalısınız. Mouse'u hareket ettirip bir grubu kare içine de alabilirsiniz. Seçtiğiniz yaratıklarınıza bir yere yürüme, bir düşmana saldırmaya ya da bir şeyi alma gibi emirleri sağ buronla gerekli yere tıklayarak verebilirsiniz. Bir büyüyü seçtiğinizde ekranındaki işaret değişecektir, sol butona basarak onu uygulayabilirsiniz. Büyüler, yaratık çağırınlar ve normal büyüler olmak üzere ikiye ayrılmıştır.

## Yaratıklar

Oyunun en ilginç yanı yaratıkların hem görünüş hem de işlev bakımından birbirlerinden oldukça farklı olması. Hatta yayap zekaları ve cesaretleri bile ırktan ırka değişiklik gösteriyor. İşte bunlardan bazıları:

**Elfler:** Çoğu fantezi dünyasındaki aksine, tıpsiz, cüce ve keller. Yakın dövüşte zayıflar ama okları sayesinde uzaktan nispeten etkililer. Ne çok cesur ne de korkaklar. Mana olarak ucuzu geldiklerinden bolca çağrıp, bir savunma hattı oluşturabiliyor.

**Brownie:** Bu sakallı orman yaratıkları korkak ve dayanıklısızlar. Tek iyi özellikleri zeki olmaları, o da kaçmaktan başka işe yaramıyor. Uzaktan taş atarak saldırıyorlar, ama unutmayın, taş ok kadar etkili değildir.

**Redcap:** Şapkalarını kurbanlarının kanlarıyla boyadıkları için bu adı taşıyorlar. Nispeten dayanıklı olmalarına rağmen korkaklar, yavaşlar ve iyi dövüşemiyorlar. Genelde uzaktan taş atmayı yeşiliyorlar.

**Faun:** Yunan mitolojisindeki keçi aylılı yaratıklar. Topuz kullanıyorlar ve oldukça iyi dövüşüyorlar. Korkak olmadıkları gibi, çağrıırken harcanan manaya oranla oldukça iyiler.

**Yarasalar:** Tek tek dövüşte kötüler, ama çok ucuz mal olduklarından bolca çağrıp sürü halinde saldırtırsınız, çok etkili olabilirler. Uçabildiklerinden bir bölgeyi keşfetmek için ideallerdir.

**Zombiler:** Bu cesetler cesur olmasına rağmen dövüşte pek iyi degiller.

Ayrıca çok da yavaşlar.

**İskeletler:** Kılıç ve kalın taşları, hızlı hareket ederler, cesurlarır ve iyi dövüşürler (ölüm olsam ben de cesur olurdum). Tek kötü yanları biraz dayaniksız olmalarıdır. Zombilerden daha iyiler.

**Unicorn:** Bu tek boynulu atlar hızlılar, dayanıklılık ve iyi savaşıyorlar. Özellikle hortlaklara karşı etkililer.

**Centaur:** Yarı insan, yarı at olan bu mitolojik yaratıklar mızrak fırlatıyorlar.

**Ejderha:** Efsanelerdeki kadar büyük ve güçlü değil, ama yine de oyunun en baba canavarlarından biri, uçuyor ve ateş püskürtüyor.

**Law Champion:** Bu yaratıklar düzeni temsil ediyorlar, dolayısıyla da çok güçlüler. Düşmanlarını kısa süre için dondurucu bir büyüler var.

**Chaos Champion:** Yukarıdakinin kötü versiyonu. Çok dayanıklıdır. Çok da pis tükürür.

**Basilisk:** Hiç bir halta yaramayan, küçük, dinozor gibi bir hayvan. Isıracak kadar yaşayabilirse, düşmanını zehirliyor.

**Phoenix:** Bunun da çok işe yaradığı söylenemez. En büyük avantajı



## Büyüler

Siz bir büyüğün olduğunuzu göre, yalnızca bükmetığınız zavallı yaratıkların korusmasına muhtaç değilsiniz, istedığınız anda düşmanınızı cehennem ateşlerine boğabilir, firtinalar içinde bırakabilir ya da üzerlerine ateş topları yağdırabilirsiniz. İşin güzel yanı oyunda yaptığınız büyüler çevreyi de etkileyebiliyor, örneğin bir ormana yıldırım düşürdüğünüzde yangın başlıyor.

**Fireball:** FRP'lerin klasik büyüsü. Ne yazık ki olması gerekiği kadar etkili değil. Fireball dediğin attığın zaman on kişiyi çayır çayır yakmalı.

**Lightning:** Yıldırım. Fireball gibi etkisi tek yaratıka sınırlı.

**Inferno:** En baba büyülerden biri. Yaptığınız alanda bir yangın çıkarır. Düşmanın kalabalık olduğu bölgelerde uygulanması şiddetle önerilir.

**Storm:** Uyguladığınız alana ardi ardına yıldırımlar düşmeye başlar. Çok zevkli.

**Meteor Shower:** Göktenden ateş topları yağdırır.

**Tornado:** Etki alanındaki yaratıkları içine çekip, bölgenin başka bir yerine fırlatan bir hortum yaratır.

**Invisibility:** Hedefi bir süre için görünmez yapar.

**Fountain of Life:** Yerde, yakının daki yaratıkları iyileştiren bir çeşme yaratır.

**Guardian:** Yaklaşan düşman yaratıklara yıldırım fırlatan bir kule oluşturur.

**Excalibur:** Seçtiğiniz birimin kafasının üstünde bir kılıç belirir ve yok edilene kadar o birimin yakın dövüş gücü artar. Dayanıklı yaratıklara yapılması akılçılcalar.

**Bloodlust:** Birliklerinizin cesaretini ve dövüş yeteneklerini artırır. Brownie



uçması.

**Hellhound:** Atılı kurt. Cehennem köpeği. Hızlılar ve iyi savaşıyorlar. Ayrıca karizmatikler. Tut Bobi, tut oğlum.

**Sövalye:** Zırhlı ve oldukça dayanıklı olmaları en büyük avantajları. Dövüşte iyiler.

**Troll:** Devler. Dayanıklılık ve kodu mu oturtuyorlar. Tek kötü yanları yavaşlıklarları.

**Vampir:** Benim en sevdigim canavar. Bir yere giderken yarasaya olup uçuyor. Düşmanlarının kanını emerek Hit Point'ını artırıyor. Yakın dövüşte çok iyidir.

**Wraith:** Hayalet. Saldırmadıkça görünmezdir.

gibi barışsın yaratıklarınıza bile bu büyüğe kana susamış canavarlara çevirebilirisiniz, ama daha sağlam canavarlara uygulanması tavsiye edilir.

**Illusion:** Seçtiğiniz yaratığın birkaç hayali kopyasını yaratarak düşmanlarınızı şaşırtabilirsiniz. Eğer rakip büyüğün yaratıkları tarafından sıkıştırıldıysanız ve kaçmaya niyetiniz yoksa, büyüğünüzü uygulayın.

**Armageddon:** Yalnızca yapın ve neler olacağını görün.

### Bu Oyun Alınır mı Sen Onu Söyle

Oyunda bunlardan başka daha birçok büyüğü var. Grafikler 800x600'de fena değil. Müzikler iyi denebilir. Yapay zeka oldukça iyi. Fikir olarak da orijinal. Ama oyunun atmosferi beni fazla sardı. Nedense Mythos'un yapımları



klasik RTS mantığına daha yakın bir stratejiyle, bölge üzerindeki mana kaynaklarına sahip olmak için savaşıyorsunuz. Sonuçta oldukça başarılı bir yapım, eğer klasik Real Time'lardan sıkıldığınızda bir yandan da Real Time, Real Time diye kıvrımıyorsanız, mutlaka deneyin. L



bende hep bu duyguya uyandırır. Adamlar iyi oyular yapıyor, ama insanı sürükleyen büyülü bir hava yaratmayı bir türlü başaramıyorlar. Tabii bu benim fikrim. Yani yanlış anlamayı, Magic & Mayhem oldukça zevkli bir oyun. Yalnızca yaratmaya çalışıkları fantastik dünyayı klasik FRP dünyalarından farklı yapmaya çalışmışlar, ama bu gerçekte göründüğünden çok daha zor bir iş olduğu için ortaya çıkan sonucu beni pek tatmin etmedi. Ama bu bir zevk meselesi ve belki de sizin çok hoşunuza gidebilir. Tür olarak M&M'e benzeyen tek oyun Dungeon Keeper'di diyebilirim. Ama onda da savaşmaktan çok, zindanınızı inşa etmekle ilgileniyordunuz. Magic and Mayhem'de ise,



## Magic & Mayhem

Mythos Games /RTS/ 1 CD

İNCELEYEN : Ozan Simitçiler

SİSTEM : Windows 95/98

HD Alanı : 100 MB

GRAFİK :

İŞLEMCİ : Pentium 133

CD-ROM : 8 Hızlı

SES/MÜZİK :

RAM : 32MB

MULTIPLAYER : Var

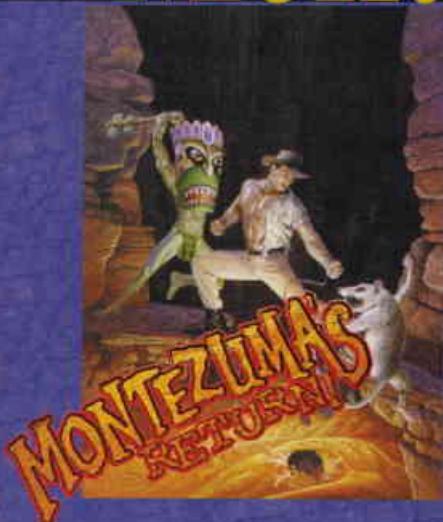
ATMOSFER :

DESTEKLENENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

LEVEL CD : Kasım 98

Puan  
7

# Montezuma's Return



**M**ax Montezuma aslında eski bir dost. Aslen 2D bir platform oyunu olan Montezuma'yi bu konuda bayağı eski olanların hemen rahatlıkla hatırlayacakları bir oyundu. Nitekim Montezuma'nın 1999 yılında geri dönüşü temsil eden Montezuma's Return içerisinde eski bir versiyonu olan Montezuma's Revenge'i da oynayabilirsiniz. Hatırlamayanlar için bu oyundan bir şey ifade etmeye bilir ama yaşanan o yokluk zamanında bundan iyisi yerini dahi bilmediğim Şam'da kayısı içti. Geçen zaman içerisinde kendini geliştiren Montezuma karşımıza 3D Action/Adventure tarzında gayer iddiyah olan bir oyundan olarak çıktı. Benim gibi gözü Lara'dan başkasını görmeyenler için Lara benzeri olarak tanımlanabilecek bir oyundan kısaca. Konusu, oyunda gezilen mekanlar ve kullanılan karakterler oyuna mistik bir hava vermek için kullanılmış. Hakkında pek fazla bilgim olmasa da tahminlerim doğrultusunda, bu tür mistik komurlardan ve 3D Action/Adventure oyunlarından hoşlanan-



Lara ile üçüncü randevumuz için buluştuğumuz zamanlarda, ona benzemeye çalışanların çoğalmasına şaşmamak lazım. Başarılı olanların taklit edilmesi bir doğa gereği.

lara Indiana Jones'u beklemelerini taşıye ederim. Tomb Raider'a kıyasla oldukça basit bulmacalarla sahip olan Montezuma's Return'da en fazla hoşuma giden hareket davranışları kullanarak belli yerlere tırmanmak oldu. Gerçek çok zor bir iş ama bir o kadar da zevkli. Özellikle 3D hızlandırmacılarının zevk alabilecekleri bir oyundan Montezuma çok temiz ve hızlı grafiklere sahip.

## He's a bird

Dünyanın bu güne gelene kadar basına gelenlerden bahsetmeden, oyunu direkt olarak Montezuma ile ilgili kısmına geçeyim. Montezuma dedigime bakmayı siz aslında adı Max. Bizim dostluğunuz eskive dayanır da bu samimiyet ondan yanı. Ashinda onun gerçekten nerede olduğunu ve nereye gitmek istediğini kimse rahatın edemez. Biraz dengesiz olduğu için ne yapacağını bilemezsiniz. Bir an burada, sonra kapı arkasında. Ne bu? Süpürge :). Ama onun hakkında bilinen bir gerçek vardır ki, nerede tehlike varsa Montezuma oradadır. Dedim ya gelgit akilli diye. Bir şey değil ölüp kalacak bir yerlerde o olacak.

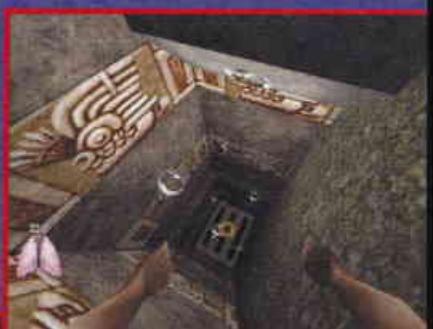
Oyunun oynanışı hakkında bir şey söylemek istemiyorum. Hopluyorsun, zipliyorsun, tekme atıp, yüzüyorsun vs. Ama hareketler kesinlikle Tomb Raider ile kıyaslanamaz bile. Oyuna başladığımız zaman özellikle kafa yormazsanız gerekten hiçbir şey olsadığını göreceksiniz. Burunuzun döküne gidiyor ve sonuca ulaşın. Oyunda demo olmaması çok büyük bir eksik sayılmazsa, seslerin ve müziklerin de pek iç açıcı olmaması iyi bir

seymis gibi düşünülebilir. Oyunu VGA ve 3Dfx olmak üzere iki görüntü mode'da oynayabilirsiniz. Ama daha önce de söylediğim gibi 3Dfx olmadan gerçekten oyunu oynamanın hiç bir anlama kalımıyor.

Oyununda 250 farklı karakter oluşturabilir ve bunlarlarındaki istatistikleri tutabilirsiniz.

Oyun platform kaynakları olduğundan puanlama onemli.

Oyuna üç hakkı başlıyor ve sadece Save noktalarında kayıt edebiliyoruz. Eğer bölüm içerisindeki tüm



değerleri taşları (sayları ekran üzerindeki) oynadığımız bölümle ilgili olan bir Bonus Round oynayabilirsiniz. Eğer oyunu bir cümlede anlatmak isteseydim Kötü bir Tomb Raider taklitleri olan ve geçmişini kullanan bir oyundan olduğunu söyleydim. □

**Genel  
6  
Puan**

## Montezuma's Return

Tek/Z/Platform/1 CD

İNCELEYEN : Phantom

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 133

RAM : 16 MB

HD Alanı : 60 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : Yok

DESTEKLENENLER : ✓ 3Dfx

✓ D3D

✓ Joystick

GRAFİK

SES/MÜZİK

ATMOSFER

OYNANABILİRLIK

LEVEL CD : Verilmedi



# Gangsters

**Gangsters**

İnsanların kötüleri oynadıkları  
oyunlar pek de sık çıkmıyor, hele  
böyle güzel bir fikirle  
ilk defa karşımıza gelmiş  
durumda. Ama acaba Gangsters  
bundan iyi yararlanabilmiş mi?

**G**ünlerden Pazartesi; Gangster çetesi X. Com'un odasında haydutlar kağıt oynarken kapı gider.

Tik tik tik.

Kapıya her zamanki gibi kapı görevlisi Kadir açar.

Herkes silahlarına uzanır ama gelen cete üyesi Berker'dir.

Berker-Hey, beyler patron geldi mi??

Kadir-Yok daha gelmedi, birazdan gelir heralde.

Mete-Burak'a- Ya Burak baksana galiba bende karo var.

Burak-Hanım olim karo için beş tane

aynı kağıttan olması lazım, sende dört tane var. Hiçbir işe yaramaz o elin. Sen yine pas geç en iyisi, bu iyiğimi de unutma!!! (Pek anlayamadım, Mete kim oluyor burada? Konu mankeni mi yoksa mahallenin keki mi? BLX)

Tam bu sırada yine kapı çalınır. Herkes silahına atılır ve Kadir yine kapayı tedirgin bir şekilde açar. Bu sefer de içeriye gelen patrondur (Çete üyeleri patron hakkında fazla bir şey bilmezler sadece ona "Blaxis" diye hitap ederler). Herkes silahlarını bırakıp patronlarını dan gelecek bu haftaki emirleri beklerler.

Mete-Berker'e- Abi bana bu sefer insallah cinayet vermez. Geçen sefer az

daha yakayı ele veriyorduk.

Blaxis- Evet, beyler bu haftaki iş dağımı birazdan yapacağım. Size şu an elimde olan istatistiksel yeteneklerinize göre doğracağım işlerde umuyorum ki başarılı olacaksınız. Bizim amacımız iyi değil, en iyi olsmak olduğu için Baph, Ers ve Nbk gibi gangster çetelerini de geride bırakmak, onları bu piyasadan silmek.

Su anda dört kişilik bir grup olduğunuzdan sizi ikişer kişilik iki gruba ayrıyorum. İlk grup Berker ve Mete'den, ikinci grup ise Burak ve Kadir'den oluşacak. Bir itirazı olan var mı??

Bütün üyeleri hep bir ağızdan -Yok-

abi haddimize mi?

Blaxis- İyi iyi. Bu arada sizi çetenin muhasebecisi ve avukatı ile tanıştırıyorum: (Blaxis ışık çalar ve içeriye iki adam gelir) Mr. Maho ve bbsfatih. Mr. Maho bizim mali işlerle ilgili kayıtları ve durumumuza her hafta başı bildirecek. Avukat bbsfatih de başımız derde girdiğinde bizi kurtarmaya çalışacak.

Dört kişilik ekip hep bir ağızdan Aramiza hoş geldiniz.

Maho ve bbsfatih- Evvallah.

Şimdi gelelim bu haftaki iş ve alet e-devat dağıtımına:

Blaxis-Berker'e- Al şu tüfegi bakıym. Sen bu hafta birkaç seri cinayet işine giriyosun, ayrıntıları birazdan söyleyeceğim. Sen şole geç kenara bakıym.

Berker-Tamamdır patron.

Blaxis-Mete'ye- Sen de al şu dünmitleri biraz toplu katliam olayına gir bu hafta.

Blaxis-Burak'a- Burak senin karizmanın yüksek gibi gözüküyor, sana tam senlik bir iş veriyorum, git söyleyeceğim sokakları haraca bagla.

Burak- Ayıpsın patron.

Blaxis-Kadir'e- Oooo Kadir sen ga yet güzel arabası kullanıyormusun. Hmmmz baki sana şu an elimizdeki tek arabayı veriyorum, Burak'ı sen gezdireceksin, gereklisse anında kaçın oradan. Aman ha dikkat edin.

Kadir- Hahaha olmuş bil patron.

Blaxis- Şimdiki mali bütçe bu kadarına el verdiği için bunlarla yetercesiniz. Gücümüz arttıkça ve X Com büyündükçe elimizde çok cesit silah ve arabalar bulabilecek, ona göre talimatlarımı dikkatlice uygulayın.

Unutmayın sekakta polis veya bizim çeteden olmayan başka bir gangster görürseniz hemen benimle haberleşin. Ben size o an ne yapmanız gerektiğini söyleyeceğim. Muhtemelen öldürün derim.

MUHAHAHAH

Mete-Berker'e- Ne zirvaladı bu adam ya ben bir şey anlamadım. Sen bana volla anlatırsın.

Berker- Tamam.

(Sen bu aralar param almayı dergiye ugrayacaktır, değil mi? - BLX, Berker ve Kadir)

## Organized Crime

Yıl 1999. Burak yazarı olduğu muhtesem dergisine gider yine bir gün. O da ne, müdürenin elinde yemi oyular vardır. Burak hemen atılır ama miller aç köpekler gibi saldırdığından zavallı Burak'ıma Gangsters denen bir oyuncu kalmıştır.

Burak oyuncu hakkında pek de fazla bilgiye sahip degildir. Eve gelir, heyecanla install edip oyunu çalıştırır. Oyle böyle tı, dört gün geçer ayırmış odada. En so-

nunda annesi babası gelir odaya, bir bakkal Burak monitöre bakaklılmış. Ellerinde kendi saçlarından tutamlar bulunan Burak bu oyundan çok az şey anlamıştır. Neyse ki arkadaşı Mete Burak'a yardım eder. Sagolsun Burak'ın krizden kurtulmasına çok yardımcı olur (Kitaplığı okumazsan böyle olur işte). Burak bu karmaşık oyunun altından nasıl kalkacağımı bilmemektedir. Ama içindeki Level aşından ve müdürenin yazısı ertesi güne isteminden bu çok gereksiz oyunu ışık hızında yazmaya başlar.

### Kötülük gibisi var mı acep??



### Günün menüsü

Aman menülerini gecevim fatan demeyin, yanarsınız. Zaten oyünün yüzde 80'i menüden olustuğu için çok sey kaybedebilirsiniz. Ayrıca burada açıklayacağım menüler bildigimiz New Game, Load / Save fatan değil, oyunun kendi içindeki menülerini açıklıyorum.

Yüklemeden sonra karşınıza ilk gelen gazete sayfasını okumaya kalkmadığın sakın, kendinize yazık edersiniz. Zaten okumak için mikroskop lazımlı heralde. Üst tarafta soldan sağa doğru baslıyorum açıklamaya, haydi hafifli.

**Lieutenants:** Bu bölümde kafanızda görev istediğimiz cete üyelerini seçip, onlara iş ve o işleri yapmaları için de silah veya kendi kafanızda görev bireyler verebilirsiniz.

**Accountant:** Her oyunda olduğu gibi burada da para önemli tabii. Para durumunuz, gelir ve giderlerin gösterildiği yer.

**Lawyer:** İleride size çok lazım olacak bu bölümde avukatınızdan gelen mesajlar bulunuyor.

**Newspaper:** O hafta yaptığınız işlerden gazetedede bahsedilmiş mi acaba??

**Graphs:** O an sahip olduğumuz karizma, gücümüz grafiksel açılımı. Her cete üzerinde 25 ile başlar, sizinle beraber üç tane de bilgisayarın yönüğü cere oyuna girer.

**City Maps:** Bilindiği üzere bulunduğunuz şehrin kuşbakışı haritası.

**Game Options:** Save, Load, ses, müzik, ve çıkış buradan yapılmıyor.

**Help:** Buraya tıkladıktan sonra herhangi bir seye tıkladığınızda o yerin ne işe yaradığını hatırlıyor.

Lieutenants ve City Maps bölümünden sağ seritteki menüler de açıklamaya kalkarsam. Level on sayfa fazla çıkmak durumunda kalabilir, bu yüzden de yazmama kararı aldım.

Ohh herşeyi hazırladım, takım tamam, görevler tamam, hadi o zaman sağ alt koşedeki 'Hit the streets' tuşuna basın da oyuna geçin.

Kısaçık bir yükleme süresinin ardından en sonum

da oyuna giriyoruz. Amá o da ne, üst tarafta dizili bir düzine menü var yine. Ingaaaa. Elim mahkum nayıym. Onlarda açıklayacak mecburen. Yine soldan sağa yazmaya başlıyorum.

**Pause:** Ne işe yarıdığını bilmeyeniniz yoktur heralde. Fazla kullanılan bir şey değildir ama bu oyunda size bayğı bir yardımcı oluyor, onun için bolca kullanın.

**Help:** Demin açıkladığım menüdeki aynı tabii ki. Yardımcı olsun diye konmuş şeyler.

**City Plan:** Şehrin büyük bir bölümünü kuş bakışı gösteren harita.

**Rooftop View:** Fazla yüksek olmayan, adamlarımızı nokta şeklinde görebileceğiniz yükseltenden bakış. City Plan'ın yakın çekimli hali.

**Tagged Characters:** Bir adamınızı izlerken diğerine geçmenizi sağlayan yer.

**Flip Screen:** Bakış açısının değiştirileceği bölüm.

**Remove Buildings:** Binaların içlerini görmemizi sağlar ama tepelerini uçurarak, içine gireret değil :

Orta boşluktan sonra sağ taraftaki menülere geçiyorum.

**Combat Messages:** Adamlarımızdan birinden gelen savaş mesajı (Nayıym baska kelime bulamadım).

**Gangsters and Police Messages:**

Adamlarımızdan birinin etrafında polis veya başka çeteden bir adam var ve ne yapması gerektiğini soruyor.

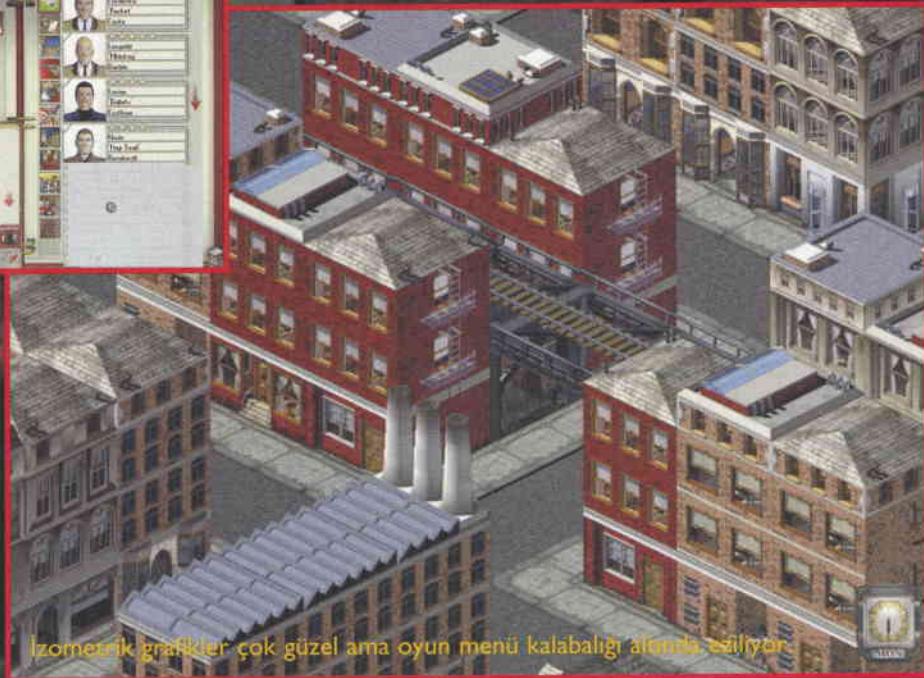
Eee yeter be bogazına kadar geldi, nedir bu oyun böle yaw, cildiracanı nratik. Yazmıyorum kardeşim diyecem ama sonra Blaxic oyacak. Hehe. Onun cin tam gaz devam.

Bu arada sağ alt koseden oyuncunuzu artırabiliyoruz. Hiç təsvi etmem, denemeyin bile. Bunun yanında gün ve saat de aynı tablodan görbiliyoruz.

### Yakın bizi Gangsters

Menülerde gerçekten sonra bu oyunu almışlara en büyük tavsiyem yanlarında bir ansiklopedi şeklinde İngilizce sözlük bulundurmaları olacaktır. Saka filan yapmıyorum ve de abartmıyorum, cidden öle.

İste size oyun sırasında rastladığım bazı Bug'lar:



İzometrik grafikler çok güzel ama oyun menü kalabalığı altında esiliyor.

1-Bölümümüz sabitdisklerde oyunu oynamamaya problemi. Yani oyun CD'yi illaki D harfli sürücüde görmek istiyor, yoksa oynamıyor (Ne kadar kükük bir problem dili?!!).

2-Adam çıldırma noktasına getiren yükleme süreleri

3-Yükleme sırasında bile kitlenme oldu mu Allaattaa

4-Oyun hızını oyun sırasında yarıdan yüksèle getirdiğinizde Mouse dahil hiçbir şeyi kontrol edemiyorsunuz. Adamlarınızın birinden bir mesaj gelene veya hafra birene kadar beklemek zorunda kalyorsunuz.

5-En ilginç olanı ise, oyunu yükledikten sonra 170 MB boş yer olan sabitdiskimde, oyun sırasında disk Clean Up ekranı çıkmış ve bana 550 KB yerimin kaldığını söylemesi oluyor. Tabii bu arada oyunda kapanmış oluyor kendisi kendine.

Bu olayların ardından odama koşup baseball sopamı alıp monitöre güzel bir vuruş yapmak isterim ama yemez tabii ki de. :)

### INGAAAAAAA

Gangster'in konusu ve müzikleri çok iyi olmasına karşın, oynanabilirliğinin olmaması beni gerçekten üzdü ve sitti. Ama ben hincimi bir şedyen almak zorundaydım. Aha buldum. Salona gidip bizim köpeği alıim ve so-

kağa çıkıp kendisiyle Gangsters CD'siyle frizbi oynıim. Nihahaha.

Dogal olarak bu oyunun da hatalarını düzeltmek için yama dosyasını çkartılar (bkzn www.avault.com). Ama tabii ki de herkesin Internet bağlantısı olmadığı için Level'in bu yamayı vermesi için dua etmekten başka şansınız yok.

Ya, ben aslında karamsar ve sert bir yazar degilimdir, ama nedense bana hep kötü oyunlar rast geliyo, anlamadım gitti. Ama bu oyunu kazara alan kişilerin bazlarıyla konuştu. Coğu oyunandan bir şey anlamamış, geri kalanları da oynamaya geregi bile duymuyolar.

Cok çok iyi bir konuya değik bir yolden inceleyen yapımcılar, oyuna güzel müzik koymuşlar, e grafiklerde fena değil, sadece bir şeyi eksik bırakmışlar, o da OYNANABILIRLIK. Piyasada bu kadar güzel oyun dururken, sakin ha bir hata edip de bu oyunu alımıya kalkışmayın. Yazık edersiniz.

Alanlara iki tavsiyem var. Birincisi kitapçı sözlükle beraber güzel bir şekilde okusunlar. Ikincisi bu oyunu hem geri versinler veya satınlar. :)

Not: Çok yakında Level'da çok mükemmel değişikler olacak inşallah. Bizzden ayrılmayın.

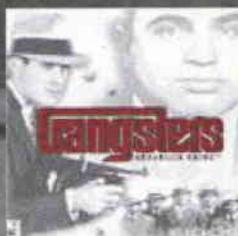
Level hakkında tebrik eleştiri ve istekleri olanlar bana 16898866 numaralı ICQ'umdan ulaşabilirler.

Bütün Raksnet ve Battlenet camiasına selamlarımı gönderiyorum. :)

Genel

6

Puan



## Gangsters

Eidos/Strateji/ 1 CD

İNCELEYEN : Burak Hun a.k.a. WANTED

SİSTEM : Windows 95/98

HD Alanı : 150 MB

ŞLEMCI : Pentium 166

CD-ROM : 6 Hızlı

RAM : 32MB

MULTIPLAYER : Var

DESTEKLENENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

GRAFİK : ★★★★★★★★★★★

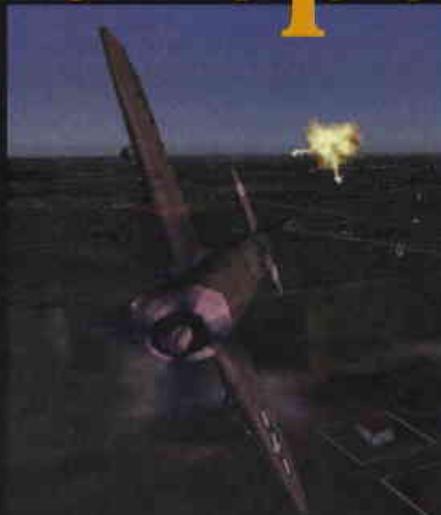
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★★

OYNANABILİRLİK : ★★★★★★★★★★★

LEVEL CD : Şubat 99

# European Air War



**Bu yıl İkinci Dünya Savaşı'nın başlangıcının 60. yılı, belki yeni nesiller pek farkında değiller, ancak bu savaş insanlığın ne denli vahşi bir hayvan haline dönüşebileceğinin en unutulmaz kanıtıdır. Ayrıca bu savaş ölümün göklerden de yağmaya başladığı umutsuz bir çağın başlangıcını da müjdeliyordu.**

**B**üyük savaş tüm dünyayı altı yıl boyunca kasıp kardı, öyle ki Türkiye gibi savaşın dışında kalmayı başaran ülkeler bile yarattığı kırık ve yokluk dalgasından paylaşıma düşeni aldılar. Ancak şüphesiz ölümün en yoğun ve acımasızca hasar yaptığı bölgelerden biri Avrupa kıtası idi. Alman orduları tarafından hem batı, hem de doğuya karşı açılan cepheerde insanlar, oragnın üzerinde dökülen kimler gibi kitleler halinde öldüler. Bu savaşta ölüm sadece cephede kol gevmedi tabii, çok uzaklarda güvende olduğunu düşünen insanlar şehirlerinin gökten yağan bombalarla cehenneme döndüğünü gördüler. Gelişen havacılık teknolojisi sayesinde artık avcı ve bombardıman filoları çok uzak bölgelere ulaşabiliyor, endüstri merkezlerini ve şehirleri yakalıyorlardı. Sayısız genç kadın ve erkek metal kanatlı tabutlarının içinde Azrafil ile olan randevularına yetişmek için göklere yükseldiler. Politikacılar morali yükseltmek için bu tür olumları efsaneleştirildiler, ancak hiçbir kahramanlık filminden yanan uçakının içinde diri diri kizaran pilotun tanımsız izdirabına yer verilmedi. Savaş alanlarında bombalarla parçalanın savunmasız piyadelerin görüntülerine, ya da okyanusun ortasında gemisi bombardıman denizcilerin nasıl köpekbalıkları tarafından canlı canlı yenildiğine de kimse pek degimmedi. Savastan donebileneysen sonsuza dek varalı kaldılar, tipki tarihteki diğer savaşlarda olduğu gibi. Ancak bu defa ölüm yüzünü teknolojinin ardına gizlemeyi öğrendi, insan insana yabancıştı, ve ölüm Nagazaki ve Hiroshima üzerine, tipki kursal kılavuzlarda yazıldığı gibi, tek bir çığlıkla indi.

## Ölümün Gümüş Kanatları

Şu sıralar İkinci Dünya Savaşı konulu uçuş simülasyonlarında bir katılım sağlıyoruz, büyük ve sağlam firmalar oldukça iddialı oyunlar üretiyorlar. European Air War ise MicroProse tarafından yapılmış, üstelik firmanın adına yakuşacak enstensiyon bir oyundur, eger bini bir paraya satılan F-Bilmenkac oyunlarından sıkıldıkSAMM ilaç gibi gelecektir. Tabii tek bir oyunda tüm savaş ve tüm cepheleri toplamak oldukça zor, bu yüzden firma burada sadece Avrupa göklerinde cereyan eden hava savaşlarını konu almış. 1940-45 yılları arası üç farklı bölümde ele alınmış. Bu oldukça önemli bir ayırım, çünkü her geçen yıl Avrupa hava sahasında büyük değişikliklerin oluşumuna tanıklık etmiştir. 1940 yılı Luftwaffe'nin göklerdeki tek gücü olduğu zamandır, ancak hem Alman genelkurmayının hataları, hem de Müttefik güçlerinin matlı ve hesaplı direnişi sayesinde, 1945 yılına geldiğ

imizde Almanların artık Berlin üzerine yapılan gündüz akınlarını bile karşılaşamaz hale geldiklerini goruruz. Bu oyunda da seçebileceğiniz üç taraf var, Alman, İngiliz ve Amerikan hava güçünün yanında savaşa girebilirsiniz, tabii görevler de zamanın koşullarını yansıtacaktır. Büyük Britanya Savaşı esnasında İngiliz avcılarının hiçbir yerden yardım almadan tüm Luftwaffe ile ümitsizce boğuşmasına tanık olacağınız. Savaşın sonlarına doğru ise Alman piłoruların nasıl ölümüne bombardıman filolarına dılarak ülkelerini savunmaya çalışıklarını göreceksiniz.

## Gökgürültüsü Ve Yıldırım

Oyunda modellenen uçaklar savaşın en bilinen ve yaygın kullanılan isimleri, eğer o dönemde biraz alaklı iseniz isimlerini hemen tanıyalıksınız. Me-109, FW-190, P-38, P-51, Spitfire, Hurricane ve daha birkaç ünlü avcı uçagını burada bulmak mümkün. Tabii



Kanat adanıstanan performansı sayesinde direkt olursak ediliyor.



ayrıca pek çok orta ve ağır sınıf bombardıman uçağı da oyunda bulunuyor, ancak bunları kullanamıyoruz, zaten bu bombardımanın değil avcının oyunu. Neyse, gelemiş oyunun genel yapısına, ister seniz oyunu Internet üzerinde oynamaya fırsatınız var tabii, üstelik oldukça fazla sayıda oyuncuya destekleyebiliyor. Tek başımıza oynamak ister seniz iki seçenekiniz var, ya Single Mission ile tek görevlere çıkacaksınız, ya da Career modunda girdip asıl savaşa katılacaksınız. Öncelikle tek görevlerde alıştırma yapmanızı tavsiye ediyorum, üstelik görev parametrelerini istediğiniz gibi değiştirek ve bunları kaydederek farklı senaryolar oluşturabilirsiniz, tam bir harita editörünün fonksiyonlarına sahip değil şüphesiz, fakat yine de eğitim için oldukça kullanışlı. Career modunda oynamak ister seniz akımda bulunması gereken bir detay ise şu, eğer Options menüsünden ölümsüzlük ve sonsuz cep hane şıklarını açarsanız rütbe ve madalya alamazsınız. Bunların dışında oyunda uçaklarla ilgili bilgi alabileceğiniz bir de referans kısmı mevcut ancak herhangi bir ansiklopedide çok daha geniş verilerin mevcut olduğuna emin olun. Bu oyunu klavye ve joystick yardımıyla oynuyorsunuz, özellikle iyi bir analog joystick kesimlikle şart, yoksa uçağınızı klavye kullanarak pistten bile kesemezsiniz.

### Karanlık Saatler

Oyunun oynanışına gelince, doğrusu programcılar burada oyuncuya oldukça fazla seçenek sunmuşlar, oyunda düşman yapay zekasından tutun da uçuş dinamiklerinin gerçekçilik seviyede dek pek çok şeyi istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Ancak en kolay seviyede bile oyuncun sizi bir hayli mesgul edeceğini söylemeliyim. Herşeyden önce bir çatışma bölgесine varıp savaşa başla-

mak için bir baylı uzun süre uçmak durumunda kalabiliyorsunuz, sıkıcı gibi gelebilir ancak her an düşman uçaklarının bas-

nun makinelileri oldukça iyi iş çıkarıyorlar, ancak kanat adamlarının zekası sanki biraz geri kalınmış. MicroProse *smididen oyun için bir yama çıkarır* ve bunu WWW.MICROPROSE.COM adresinden indirebilirsiniz, ancak yapay zeka kılığına iyi geliyor mu bilmemiyorum, oyuncuları orijinal halleriyle eleştirmek her zaman için en doğru yöntemdir, bu yüzden henüz bu yamayı uyg-

**Çatışmalar oldukça yoğun geçebiliyor. İyi nişanı dostum!**



kinine uğrama ihtimalini unutmayın. Ayrıca ister seniz size oldukça büyük destek sağlayan bir HUD sistemini ve otomatik pilotu devreye sokabilirsiniz. Tabii o dönem uçaklarında böyle bir şey mevcut değildi, ama sonuçta bu bir oyun, kendinizi fazla sıkıntıya sokmanın bir alemi yok. Aracların uçuş dinamikleri ve görsel olarak modellenmeleri de bir hayli başarılı olmuş, özellikle kokpit tasarımlarının oldukça gerçekçi ve kullanışlı oldukları söylemem gereklidir. Gerekken üç temel bilgi, hız, yön ve yükseklik ekranın altında gösteriliyor, bu sayede bir kokpit dolusu göstergelerle boguşmak sorunda kalmayorsunuz. Zaten yanın göstergesi gibi detaylara pek ihtiyacınız yok bu uçaklarda, motor tutuşursa bunu göstergelere bakmadan da farkediyorsunuz!

### Gündoğumunda Savaş

Oyunda kullanılan uçuş modelleri ve düşman yapay zekası gerçekten oldukça iyi, ne var ki dose birimlerin yapay zekasının o denli iyi olmadığını hissi uyandırdı. Tamam bombardıman uçakları

lamadım. Grafiklere gelince, gerçekten de çok iyiler. Hoş, hava savaşlarında genelde karşı tarafı bulanık bir siluet halinde görmek çok normaldir, ancak yine de uçaklar iyi çizilmiş. Daha da iyi olanı vurulunca başlarını gelenler, hemen balon gibi patlamıyorlar. Kimi tutuşup düşüyor, kimi ağır yaralama da dönüp üssüne varmaya çalışıyor. Kanatlar kopuyor, motorlar tutuşuyor, yanın B-17'nin personeli paraşürleri atıp atıyor. Tam bir hava savaşısı, ayrıca çoğu oyunun aksine yere yaklaşınca ormanlar, nehirler, kasaba ve şehirlerle karşılaşuyorsunuz. Ama bütün bu detayların bedelini ödemek durumundasınız, çünkü oyun çalışmak için üç boyutlu bir hızlandırıcıya gereksinim duyuyor. Acil bir durumda nereye indiginize dikkat etmeniz gereklidir. Tabii, bu uçaklar modern jetlerin aksine tarlalara bile sizi öldürmeden inebiliyorlar, ancak Alman hatlarının arkasına inen bir İngiliz pilotu yine de kurtulmuş sayılmaz, eğer mümkünse üsse kadar dayanmaya bakın derim! Sonuç olarak EAW iyi bir oyun, pırıltıları jetlere tercih eden tüm deri pilot montu tutkunlarına tavsiye olunur. ■

**Genel  
8  
Puan**



## European Air War

**MicroProse / Simülasyon / 1 CD**

**İNCELEYEN: Mad Dog**

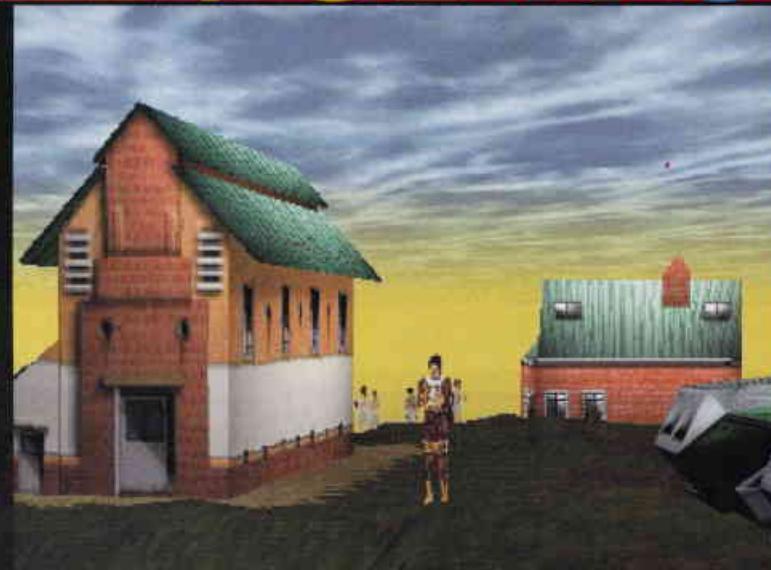
SİSTEM:	Windows 95/98	HD ALANI:	250MB
İŞLEMCI:	Pentium 166	CD-ROM:	6Hızlı
RAM:	32MB	MULTIPLAYER:	Vár

GRAFİK:	*****	★★
SES/MÜZİK:	*****	★★
ATMOSFER:	*****	★★
OYNANABILİRLİK:	*****	★★

**DESTEKLЕНENLER:**  3Dfx  D3D  Joystick

**LEVEL CD:** Eylül 98

# RiverWorld



**K**endinizi bir ırmagın kıyısında buldunuz. Çevrenizde ıçsuz buaksız yeşil düzülükler vardı. Hiçbir insan üçünü yapmış doğal bakırlığı bozmuyordu. Kim olsanızıza anımsamaya çalışınız, zihnimizde yavaş yavaş bazı görüntüler belirdi. Dünya adında bir gezegen vardı... Siz orada doğmuştursunuz; allenizi, dostlarınızı orada tanıtmışınız... ve orada ölmüşünüz. Sonra birileri sizi yeniden yarattı ve bu rıaya gönderdi. Aklınızdaki hersey yerine oturmaya başlıyordu. Bir kez daha çevrenize baktınız. İllerde bir yerlerde insanlar vardı. Evet, siz onları yönetmek için gönderilmiştir. Oraya doğru yürümeye başladınız.

Bu hikaye sarmadıysa, sana kendiminkini anlatıymış sevgili okuyucu. Bir zamanlar fakir ama gururlu bir oyuncu yarıştı. Uzun süre Real Time strateji yazıları yazdıktan sonra psikolojik tedavi görmek zorunda kaldı. Artık kabuslarında ne kadar çok dikerse dikkatin savunma kulelerini çalıştırmaya yetmeyen güç merkezleri, düşman üssünün dibinden toplamak zorunda olduğu hammaddeler ve karargahın içine giren düşmana toplu halde saldırımı akıl edemeyecek kadar yapay gerizekâlın Unit'ler görüyor, bir Ore Truck tarafından ezilmek üzereyken çığlıklar atarak uyandırdı. Sonunda tövbe etti ve kendini simülasyonlara adayıp, temiz bir yaşam sürmeye başladı. Ama kader ağalarını örmektedir. Bir gün dergiye gittiğinde hain yazı işleri müdürü tarafından 'Yeni bir oyuncu geldi, fantastik bir şey, istersen al sen bir dene' denerek

kafalandı. Dergiden çekilen yazı işleri müdürü arkasından 'Nilüföhahaha-haha' şeklinde kahkahalar attığını biliyor. Eve geldi, oyunu yükledi, oynamaya başladı. Önce hiç bir şeyi anlamadı, ama zaman geçtikçe acı gerçek sifonu çekilmesine rağmen gitmeye, inatçı bir kütle gibi ortaya çıktı.... Nayırda, nolamazdı ama nohmuştı. Bu bir RTS idi...

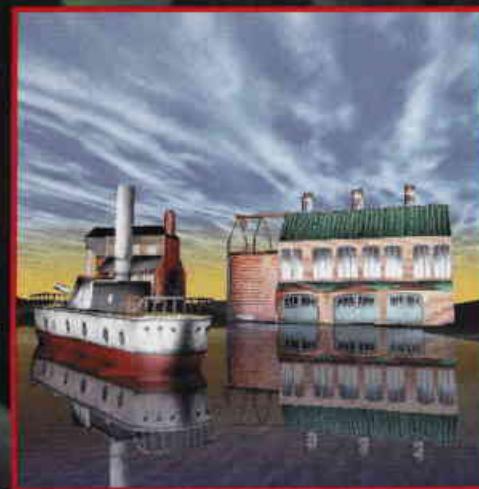
## Hayır, Yine Mi...

Baştaki girişten sonra bir Adventure ya da RPG yazarı bekliyordunuz, öyle değil mi? Eğer öyleyse büyük ölçüde yanıldınız. River World katıksız bir Real Time strateji. Bögk... böggk... böggk... ben bir Real Time daha görürsem kusacağım dememiş miydim? Ama durun bir dakika: bu üç boyutlu hem de War Games ya da Populous3 gibi, yonetliğiniz zavallı aşıklık ölümüleri yukarıdan gören bir bakış açısıyla sınırlı degilsiniz. Ben bu tür oyunlar oynarken hep merak etmişimdir, bu kadar adamı ölüme gönderen manyak kimdiye, River'da işte o aşağık herifle tanışma şansına kavuşuyoruz. O adam Richard Burton. Ne, Richard Burton'ı hiç duymadınız mı? Ansiklopedide Burton'ın on dokuzuncu yüzyılda yaşamış, Nil'in kaynağına yaptığı geziyle ünlü bir İngiliz kaşif olduğu

Aman Tanrım!  
Neredeyim Ben?

yazıyor. İşte o sözünü ettigim yeni bakış açısı

Burton'ın gözleri. Dilerseniz dünyayı sanki Quake oynuyormuş gibi, yonetliğiniz kişinin bakış açısından görebiliyorsunuz. Böylece daha önce hiç bir stratejinin vermediği, sahip olduğunuz veri kendi gözlerinizden görme olanağına kavuşuyorsunuz. Bu kadarla kalsayıdı hoş bir yenilik olurdu, ama oyun manşının köklü bir değişiklik yapılmazdı. Neyse ki River World'u tasarıyanlar bununla yetinmemişler ve size diğer insanların etkileşime girmeye olanagi sağlamışlar. Pek derin bir muhabbet olduğu söylenemez. İnsan bir dünyada ölüp bir başkasında dünyaya gelince, ilk karşılaştığı adamlı neler olduğunu, hayatın anlamını falan tartışmasını beklersiniz. Ama kişioglu çıkarcı, daha selamüaleykum demeden adamlar size 'Bana ev yaparsan sana katılırım' diyorlar, selam verip horlu çıkmak gibi



bir şey yani. Bunun dışında River World'ün klasik Real Time mantığından ayrıldığı başka bir yönü de teknoloji geliştirme özelliği. Başlangıçta odun çağındasınız. Ardından taş çağı, bronz çağ ve demir çağı geliyor. Bazı teknik nedenlerden ötürü fazla ilerleyemedim, ama oyunun kitapçığından anladığım kadarıyla ileriği bölmelerde bilimkurgusal teknolojilere kadar ilerliyorsunuz. Tabii zamanınızı yalnızca mutlu mutlu teknoloji üreterek harcamamışsınız. Her bölümde iki tarihsel düşmanınız var. Kralice Victoria ve Arilla karşınıza çıkıyor. Bunalı sizin denetiminizdeki yerleri ele geçirmeye çalışıyorlar. Yeri galmışın belirtiyim, oyun haritası bölmelere ayrılmış durumda. Her bölgenin üzerinde Grail Stone denilen ve insanlara yiyecek veren bir taş var. Bu taşı ele geçirirseniz, o bölgenin yönetimi size geçiyor. Oyunun konusu Philip Jose Farmer adındaki bir gavurun bilimkurgu romanlarından alınmış ve bence çok iyi. Aslı amacımız, ırnak boyunca uzanan toplulukları denetim altına almak ve ırmağın kaynağındaki kara kuleye ulaşıp bu gezegende yaratılışının sırrını yeniden çözmek..

### Çalışın Aşağılık Köleler

Başlangıçta sağdaki menüden, Engineer, yani mühendisi seçerek ona evler yaptırımlısınız. Böylece insanlar size katılmaya başlayacaktır. Çok fazla ev yaptırmadan önce birkaç tane de Warehouse yani depo yaptırırsanız iyi olur. Böylece üretliğiniz hammaddeleri saklayabilirsiniz. Ardından bosta duran adamlarınızı (ve kadınlarınızı) ağaç kesmek gibi işlerle görevlendirin ki, Warehouse'larınız bir iş yarasin.

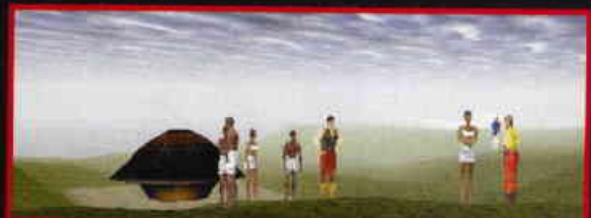
Mühendisimize yaptırmanız gereken üçüncü yapı Workshop olmalı, böylece işçi ve bilimadamları çıkarılabilirsiniz. Ancak bundan sonra Military Man'ınız, yani komutannıza Armoury yaptırmazsanız bir anlam olabilir. Çünkü yalnızca işçiler Armoury'ye girerek savaşçı olabiliyorlar. Bu arada adam göndererek tarafsız bölgelerdeki Grail Stone'ları rakiplerinizden önce ele geçirmeye çalışmalısınız. Kendi Grail Stone'lارımıza çok dikkat.

kat edin ve çevresinde birkaç kişi bulunurun. Mümkün olduğu zaman da etrafını duvarlar ve nobetçi kaleleriyle çevirin. Çevrede tarihte yaşamış ünlü bilimadamları, savaşçılar ve kaşifler bulunabilir. Onlarla konuşarak yeni teknolojiler öğrenebilirsiniz. Bunları bulmak için Explorer'ları kullanımlısınız. Merchant'lar pazar yeri kurabilir.

Diplomatlarınız rakiplerinize ittifak ya da ateşkes teklif edebilir. Oyunda bunun dışında fabrika ve tersane gibi yapılar ve çeşitli hava, kara, deniz araçları var. Bir kişiyle konuşmak için Burton seçiliyken, o kişiyi tıklamalısınız. Emrinizdeki birini çift tıklarsanız, dünyayı onun gözlerinden görüyorsunuz. Bir grubu seçmek için, onları Mouse ile kare içine almalısınız.

### Bu Oyunu Kaçırın!

Birbirinin aynısı oyunlarla ne kadar bükürüklerini anlayan oyun üreticileri, şimdi Real Time stratejilerde orijinal filmler denemeye çalışıyorlar. River World, Populous3 ile başlayan bu akımın devamı. Zaten tür olarak da Red Alert gibi savaş ağırlıklı bir oyundan çok, Populous ya da Settlers gibi toplum ağırlıklı oyunlara yakın. Yine de savaş onemli bir yer tutuyor. Ne yazık ki hayat toz pembe değil. Her ne kadar ben farklıym, ben farklıym diye çigliklar atsa da, River World bazı klişelermiş RTS özelliklerini barındırıyor. Örneğin insanların gelmesi için evler, hamaddeleri saklamak için depolar, asker üretmek için Armoury ve bu türden yapılar yapılırmak zorundasınız. Başka nasıl olacaktı ki? diyebilirsiniz, haklısınız, ama bunu düşünmek benim



değil oyun tasarımcılarının işi. Burada da bu türün bir dezavantajı ortaya çıkarıyor. Sürekli bir saldırı tehdidi altında, yapı üretip toplumunu organize etmek olaganüstü stres yaratır.

Sonuçta insanlar günlük dertlerinden kurtulmak için oyun oynarlar ve stres kaynağı bir oyun pek de bu konuda onlara yardımcı olmaz. River World'de savaş daha sınırlı bir yer tutsa belki de daha iyi olabilirdi. Teknoloji geliştirme, diploması, ticaret gibi özellikler Civilization'ı andırıyor. Ama genel oyun mantığına baklığınızda, üretim ve savaş tamamen klasik RTS kafasıyla yapılmıyor. Sonucta River World birkaç başarılı oyun turunun en iyi özelliklerini birleştirmiştir. Bu tür oyunlarda genellikle senaryo ikinci plandadır. RW ise çok başarılı ve özgün bir senaryoya sahip. Ben gerçekten sonunda neler olacağımı incré ediyorum. Hatta kitabı bulup okuyasım bile geldi. Monster'ımı servise gönderdiğim için 3Dfx'deki grafikleri deneme şansım olmadı. Benim emektar Virge'de ise Direct3D ile konkün yaşa bir performans elde ettim. Oyle ki bir süre sonra oyunu oynamak tam bir işkence haline geldi. Ama siki bir D3D kârtla iyi sonuç alacağınızdan eminim. Nedense yazılım seçenekinde bende grafiklerde renk bozulmaları oldular. Yine de en azından D3D grafiklerin, özellikle de kaplamaların oldukça iyi olduğunu söyleyebilirim. Evlerin duvarları, karşılaştığımız insanların yüzleri, ırmağın yüzeyi十分 oldukça ayrıntılı. Bu da birinci kişi bakış açısından oynadığımız zamanlar gerçek bir dünyada yaşadığımız duyusunu az da olsa hissetmenizi sağlıyor. Genel olarak baklığınızda Real Time mantığında devrim yaratmayı amaçlayan bir yapım. Bunu başarıp başaramadığını zaman gösterecek, ama ne olursa olsun iyi bir oyun olduğu kesin, biraz olsun strateji seviyorsanız bence kaçırın!

Genel  
8  
Puan



Etraftaki köylülere bütün ayak işlerinizi yaptırıbilirsiniz.



## River World

Cryo Interactive/RTS/ 1 CD

İNCELEYEN : Ozan Simitçiler

SİSTEM : Windows 95/98  
İŞLEMCI : Pentium 133  
RAM : 32 MB

HD Alanı : 60 MB  
CD-ROM : 4 Hızlı  
MULTIPLAYER : Yok

GRAFİK : ★★★★★★★★★★  
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★  
ATMOSFER : ★★★★★★★★★★  
OYNANABILİRÜK : ★★★★★★★★★★

DESTEKLЕНENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D □ Joystick

LEVEL CD : Verilmemi

# Kısa Kısa

**Parlayan hersey altın olmadığı  
gibi, parlamayan hersey de kötü  
değildir. İşte bu bölüm de iyi  
oyunu kötüden ayırmansa  
yardımcı olmak için var!**

## PRO PILOT 99



Bazı oyunlar vardır, hemen hemen herkes sever. Bu tür oyunlar sürekli göz önünde olurlar. Her dergide açıklanır; görev diskleri, ek bölümler falan derken herkesin evinde sevse de sevmese de bu oyunдан bir tane (Quake 2 gibi mesela) olur. Ama bazı oyunlar vardır, hep gözardı edilir. Sadece belli bir türden hoşlanan azınlık bir kesim ilgilendir o oyunları. Ama sevenine herhangi bir piyasa oyunundan çok daha fazla zevk verir bu oyunlar.

Bu yazımı okuyan 16 bin kişiden belki 500 tanesi, belki daha azı Pro Pilot 99'u alıp oynayacaktır. Belki daha da azı begenecektir. Ama şu da bir gerçek ki, hiçbir simülasyon gerçeğe bundan daha fazla yakın olmamıştır.

Pro Pilot 99 su katılmamış bir uçuş simülasyonu. Ne bir savaş sözkonusu, ne de bir amacınız var. Tek yaptığınız kalkacağınız ve inecığınız pistleri belirlemek, ondan sonra uçagini seçip u-

çuyorsunuz. "Aa, ne kolaymış.." deyip oyunu alanların yüzlerindeki dumur ifadesini görmek isterim, çünkü Pro Pilot 99'daki yedi uçak, içindeki en ufak düğmesine kadar oyuna geçirilmiş ve hepsinin yönü netimi sizde. Pistten kalkarken, uçarken ve inerken kulenin vereceği talimatlara ve genel uçuş kurallarına uymak zorundasınız. Ayrıca, diğer simülasyonlarda yaptığınız artistik hareketleri bu oyunda yapmayı düşünüyorsanız, vazgeçin. Yapacağınız en ufak hata toprak anaya la ölüşmenizi sağlayacaktır.

Tabii oyun bu kadar zor olunca hepinizin kılı dönecektir. İşte, oyunun en sevdigim yanı burada ön plana çıkıyor. Pro Pilot 99'un ikinci CD'si tamamen gerçek uçuş kontrollerini anlatan videolarla dolu. Bunları anlayarak seyrederseniz, oyunda da sağlam bir şekilde kalkıp inmeye becerirseniz, minik bir Cessna'yı alıp götürebilirsiniz demektir.

Oyunu yüklerken Avrupa veya Amerika kitalarından birinde ucmayı seçebiliyorsunuz. İki kıtadaki bütün havalimanları doğru ve gerçekçi olarak oyuna eklenmiş, ama maalesef Avrupa'dan Amerika'ya uçak Atlantik Okyanusu'nun o sonsuz maviliğinin tadına varmak gibi bir şansınız yok.

Aşağıdaki puana bir bakın. Eğer ultra gerçekçi uçuş simülasyonları ilginizi çekiyorsa, grafik de sizin için önemli değilse, bir ekleyin. Yok, karmaşık şeyler sizi kasıyorsa, o zaman iki çikartın. Ve Pro Pilot 99'u alıp almayıcağına ona göre karar verin.

FİRMA : SIERRA

TÜR : UÇUS

SİMÜLASYONU

7

## ENEMY ZERO

“Korkunun her an ensenizde olduğunu hissedeeceksiniz.

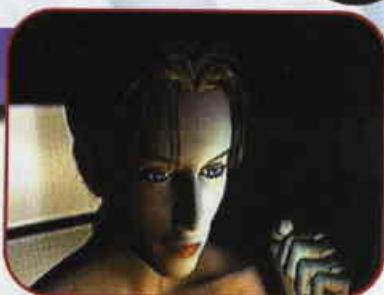
Mürettebatınız görünmeyen yaratıklar tarafından katledilmiş, sağ kalan birkaç kişi ile irtibatınız kesilmiş durumda. Ne yapacağınızı bilmeyorsunuz, tek güvençiniz hassas kulak arkası radariniz ve lazer silahınız. Onlar geminin her yerinde olabilirler her an için, ve onlar sizin görebilirler. Ben çıkışım, hadi size kolay gelsin...”

gibisinden birşeyler zırvalamışlar bu oyuna konu yanan amcalar. Hakikaten de göremiyorsunuz kimseleri, uzay ge-

miniz sonsuz boşluğun bilmem neresine doğru yol alırken, bilinmeyen yaratıklar tarafından saldırya uğrayınca felegini şarşan mühendis hatun olarak da bu yaratıkları temizlemek size düşmektedir. Ama zannetmeyin ki korkudan iç çamuraına yatırım yapmanız gerekecek. Bunların hepsi kandırmacı, hepsi film hilesi bunların. İnanmayın yanı.

Enemy Zero, önceden Render edilmiş grafikli bir Adventure oyunu ile, Doom tarzı koridorlarda ilerlemeli “kör” FPS karışımı bir oyun. Elimizdeki silahla, görmediğiniz yaratıklardan kah-

kaçarak, kah ateş ederek hayatı kalan mürettebatla ulaşmaya çalışıyorsunuz. Ama oyunu çekiliş hale getiren (ve Allah'a şükürler olsun ki çoğullugunu oluşturan) odalarda oyunun grafikleri Doom tarzından kurtulup, herhangi bir “kendi gözünden gördüm seni” Adventure oyunu haline bürüneniyor.



Ama Enemy Zero bir Playstation oyunu olduğu için, bu tür Pre-render grafikler PC'ye akarlarında kalitesinden çok şey kaybetmiş. Bir kere, oyunun esas güzel yanı olan bu Adventure kısımları tam ekran değil, üstelik piksellî bir görünüm arzediyor. Bir bilmeciyi dahi çözme için aynı yerden onlarca kez geçmeniz gerekiyor, tabii her attığınız adında bir demo çıktıktan sonra bu demoları geçmek istiyorsunuz, ama böyle bir sansız yok.

Koridorlara çıkışınca ise yaratıklarla

"tavşan kaç, tazı sen de kaç" cinsi bir muhabbet içine giriyorsunuz. Radarınız bipleyerek yaratığın ne kadar yakında olduğunu haber veriyor ve eğer yaratıklar sizin gitmeniz gereken yönde takılmaya karar verirlerse vay halinize, koridorlarda dön baba dönem muhabbetine giriyorsunuz. Bütün koridorlar birbirine benzediğinden kayboluyor ve bu oyunu yapanlara (daha doğrusu PC'ye çevirenlere) okkali bir küfür yapıstırırsınız. Zaten Final Fantasy ve Resident Evil haric bütün Playstation-

PC uyarlamaları berbat olmak zorundadır diye bir kural vardır. Sağolsun Enemy Zero bu kuralı yıkmayarak bizi üzmüyor. Üstüne üstlük bir de 4 CD olarak, bilgisayarcıların raflarında tozlanmaya mahkum oluyor. Karar: Müebbet.

FIRMA : SEGA  
TUR : ADVENTURE

6

NFL 99

netmemdi. Aslında hiçbir şey anlamamışım. Ühühühüü.  
Turnuva, tek maç vs gibi  
GameMode'ları bulunan oyunda, ayrıca  
Arcade vs. tarzlarda da oyun stillerini  
belirleyebiliyorsunuz. Bu ligde oynayan  
tüm oyuncuların özelliklerini tek tek  
görüp, kendi takımınızı kurabilirsiniz.  
Tabii bu takımda oynayacak oyuncular  
da oluşturmanız mümkün. Ses açısından  
oldukça iddialı olan bu oyundan  
tam performans almak isterseniz, bir tane  
3D hızlandırıcı kart şart. Nerdeyse  
bir strateji oyunu olabilecek kadar oyuncular  
stiline sahip oyun, televizyonlardaki ya-  
rımsa programlarından sıkılanlar için

oldukça ideal... Hayatta değişiklikler yapmak lazım.

FIRMA : ELECTRONIC ARTS  
TÜRK : AMERİKAN  
FUTBOLU SPOR

8

## **SKIING 1999 EDITION**

**B**en bu anı daha önce yaşamıştım galiba! Tamam şimdi hatırladım. Geçen sene aynı oyunun 1998 versiyonunu ben yazmıştım... Neyse son gördüğümden pek bir değişiklik olmamış...

Oyun kendi tarzında çıkan oyuncular arasında oldukça iyi bir yere sahip. Dünya şampiyonu ve olimpiyatlar da altın madalya sahibi bayan yarışçı Picabo Street'in katkularıyla hazırlanan oyun gerçeğe çok yakın. Özellikle özel hareketler yapmaya kalktığınız zaman, kol-bacak kaldırma ihtimalinin oldukça yüksek. Benim gibi kayakran anlamayan insanlar için Picabo her zaman yardımına hazır. Oyun içerisindeki videolar sayesinde, hem yarış türleri hem de parkurlar ve incelikleri konusunda yardımcı oluyor. Oyunuda kıyafetinden tutun da, sponsorunu kadar kendiniz ayıralabileceğiniz bir karakter oluşturabilirsiniz.



siniz. Karakter oluştururken boşuna Türkiye'yi aramayın, maalesef yok. Adamlar da haklı, sadece bu konuda derece yapan ülkelere yer vermişler. Oyunda 5 yarıç�认nde dünya başında 6 dağ üzerinde yarışabiliyorsanız. Single Player olarak Single Mountain veya Season içerisinde yarışabilirsiniz. Oyunda Multiplayer özelliğini sadece çok kullanıcılı bir bilgisayar desteklemesi oldukça can sıkıcı. Ayrıca en büyük özelliklerinden biri de Force Feedback Joystick desteği olması. Hadi hayırlı oyunlar. Aman dikkat, yerler kaygan... 

FIRMA : SIERRA  
TÜR : YARIS

8

**PROBİM BİLGİSAYAR**

A7S

PC OYUNLARI MERKEZI

- ◆ EN YENİ PC VE CD OYUNLARI
  - ◆ ARŞİVİMİZDEN 450 DISKETLİK OYUN SEÇİP  
NOSTALJİYİ YAKALAYIN, CD'YE YAZALIM  
SÜPRİZ HEDİYELELER BEBERAP!
  - ◆ BİLGİSAYARLAR, UPGRADE,  
YAN URÜNLER EN UYGUN FİYATLARLA!
  - ◆ TÜKETİM MALZEMELERİNDE KALİTE ve  
BOL SEÇENEKLER SIZI BFKİ İYOR

**BESTEKAR SOK. EKŞİOĞLU İŞ HANI 11/69  
3. KAT KADIKÖY İSTANBUL  
TEL: 0 216 414 22 22 FAX: 0 216 349 82 82**

# Tomb Raider 3

## Tam Çözüm İkinci Bölüm



**G**eçen ay ilk bölümünü verdığımız Tomb Raider 3 tam çözümünün bu ay da ikinci bölümü ile karşımıza dayız. Şu an dinledigim

Walkman'ın pilleri bitmek üzere ve müzik gitriktçe yavaşlıyor, aynı benim hareketlerimin yavaşlaması gibi. Acaba benim de mi pilim bitiyor? İnsanların pil var mıdır? Eğer varsa şarj edilebilir mi? Yoksa değiştirilir mi? Tavuk mu yumurtadan, yumurta mı tavuktan çıkar?

Ben şu son yaşadığım olaylardan sonra çok yorurdum ve artık uymayı hak ettiğimi düşünüyorum. Sizler benim edindığım tecrübelerden faydalananarak (umarım faydası olacak) yeni maceralara atılırken ben de yatiyorum. Aklıma gelmişken phantom3@yahoo.com adresine Tomb Raider ile ilgili her türlü problemizi postalayabilirsiniz. Kolay gele....

### Suuuu Suuuuu Suuuuuu

Kızgın ve çetin Nevada çöllerinde yeni arkadaşlar edinecek ve dunyanın belki de en fazla merak edilen bölgelerinden birini ziyaret edeceğiz.

Hapishanede yeni dosalar edinirken, Amerikan Hava Kuvvetleri bizden nefret edecek. Bu arada vüzyillardır insanların kafasını meşgul eden bir soruya yanıt arayacağız. Otopsi odasında öylesine yatan, uzayı sandığımız yaratıklar. Koskoca bir hangarda tek başına duran ve şu an kullanılan uçaklara hiç benzeyen bir uçan cisim. Hemen tüm koridorlara yerleştirilmiş lazerler vasıtasy-

**Son iki aydır yaşadıklarım yetmezmiş gibin, bir de duyduğum ki Resident Evil 2 de gelecekmış.  
Ehuheuheuh**

la, yerinizi tespit ederek ordunun elek ihtiyacını gidermeye çalışan makineli tüfekler ve hemen hepsi farklı şifre kartları isteyen kapılar insanı paranojak yapmaya yeter herhalde. Bunun haricinde cingiraklı yılan, akbaba gibi iklimle uyum sağlayan hayvanlarla da ilgilenecek zorunda kalacağız. Eh başlayalım artık...

### Nevada Desert

Nevada çöllerinde geçen bu ilk bölümde toplam üç tane Secret mevcut. Bunlardan birincisi hemen oyunum başında. Aşağıdan gelen yılan sesleri ve dikenli tellerin üzerine düşmemek için platformlar arasından ceylan gibi sekerlik karşı tarafa geçin. Atladığınız son boşluğun kenarında verde dikenli tel bulunmayan küçük bir alan göreceksiniz. İşte oraya ziplayarak 1.

Secret'a ulaşabilirsiniz. Geri dönmek için de bir kayayı yerinden oynatmanız gereklidir. Su dolu kanyona ulaşığınızda sağ taraftaki yolu takip edin. Bu yolun sonuna vardığınızda, karşı kayalıkta bir merdiven görecesiniz. Buraya ziplayıp merdivenlerin en sağ alanda kalan açıklığa ulaşığınızda 2. Secret da elimizde demektir. 3. Secret ise su çarkının olduğu büyük magarada, öldürdüğünüz yılanın tam karşısında. Buna ulaşmak için kavalatın altından sürünererek geçmeli ve ulaşığınız açıklıktan yukarı tırmanmanız. Bular haricinde yine aynı magarada asansörün içerisinde Detonator Switch ve jenerator kontrol odasının bulunduğu binanın çatısında Generator Access'i bulabilirsiniz.

### High Security Compound

Tamam belki bir hücredesiniz ve hiç silahınız yok ama korkmayın. Pencerenin önünde bulunan yeşil ışıklara doğru ziplayın ve açılan kapıdan dışarı çıksın. Bu arada sizi takip eden görevliyi öldürme işini komşu hücrelerde-



ki yeni arkadaşlarınıza burakın. Bu bölümdeki ilk Secret'a ulaşabilmek için hücrenin tam çapraz köşesinde kalan hücredeki kutu bulmacasını çözmeniz gereklidir. Secret 2'ye ulaşabilmek için ise ilk olarak silah almanız gerekiyor. Daha sonra antenin hareket etmesiyle atlığınız havuzun altındaki kapıdan geçin ve çıkışınız koridordaki ilk merdivenlerden yukarı tırmanın. Nöbetçi öldürdükten sonra bıraktığı Keycard Type B'yi alın. Secret 2'bu kart ile açılan odada, Bular haricinde bu bölüm içerisinde Keycard Type A, 2 Yellow ve 1 Blue Security Pass ve çeşitli çap ve büyütüklüklerde silah ve mermi edinmeniz gereklidir.

### Area 51

Lara bir ilki daha gerçekleştirek dünya üzerindeki en sıkı korunan ve en merak edilen yerlerden birine, 51. bölgeye bir ziyaret düzenledi. Kamyon arkasındaki yorucu bir yolculuktan sonra, oyuncu oldukça sıkın başlıyor. Bu bölgedeki ilk Secret aynı zamanda ilk yeşil kristal, Buna ulaşabilmek için indirdiğiniz kolla beraber almınızda bir kapak açıldıktan sonra düşüğünüz alandaki nöbetçi alarm vermeden öldürmeniz gerekmekte. Aksi takdirde alarmla beraber Secret'in kapısı da kapanacaktır. Bölümdeki 2. Secret ise yükleme odasında (bir rampa üzerinde küçük füzeler olan oda). Bu odanın girişinden karşıya bakışlığınızda bir havalandırma izgarası göreceksiniz. Bunu patlattığınız zaman 2. Secret olan yeşil kristale ulaşabilirsiniz. 3. Secret ise bölüm sonuna doğru karşısına çıkan, içinde balinaların bulunduğu havuzdaki yeşil kristal. Buna ulaşmak için de UFO'nun üzerine çıkmak için tırmandığınız gibi tavanı tırmanmak, ama bu sefer ortadaki platform yerine sonraki sütuna ziplamak gerekiyor. En son zipladığınız süturnun tam karşısında, duvarda açık bir kapı olmalı. Ama bunu UFO'ya binmeden önce almalısınız, çünkü UFO'ya binince kapı oromatik olarak kapanacaktır. Bular haricinde Hanger Access Key, 2x Code Clearance Disk, Launch Code Pass bölüm içerisinde kullanacağınız envanterler.

### Nerede Çiçekten Kolyeler

Dünyanın dört bir yanımı dolasıp da Elevator bölgесine uğramadan olur mu? Masmavi bir gökyüzü, kumsal, yeşillik,

balıklar, tarihi mekanlar, güneş, sıcak, sivrisinekler, kitaplarda da görmemiştim, sizi ısırmak için peşinden koşan hayvanlar, sizi öğle yemeği yapmak isteyen yerliler, başınız yıkılan kaya... Hmmm, hayatın daha fazla bekleyebilirim ki... Bu bölümde oyuna yeni karakterler ekleniyor. Bunlardan en önemli yerli-



ler. Sopali ve zehirli ok atan olmak üzere iki cins olan yerlilere, aslında nesillerinin asırlar önce tükebildiğine inandığımız Raptor, oldukça büyük bir T-Rex ve hiç sevilmeli olmayan Dragon'lar eşlik edecekler. Tabii ki hiçbir seyden korkmayan Lara, sizin de yardımınızla türlerinin son örneği olan bu canlıları da hakkın rahmetine kavuşturacak...

### Coastal Village

Güney Pasifik'te geçen bu ilk bölümde üç tane Secret ve sonuca ulaşmak için iki ayrı yol mevcut. Bölüm başında hemen sağınızda, suyun altında duran Smuggler Key'i alın. Bunu kullanarak veya hemen bu binanın sağındaki açıklıkta aşağı kayarak sonuca ulaşmaya çalışabilirsiniz. 1. Secret için sahilde üzerinde Medikit olan kayaya tırmanın ve platformları takip ederek ilerleyin. 2. Ziplama sonunda Secret'a ulaşacaksınız. 2. Secret ise kırmızı taslardan ilkin alındığını, o eski ağacın dalının kaya ile birleştiği noktada. Kayanın içerisindeki oyukta sizleri bekliyor. Köye ulaşığınızda yerlerin tümünü temizleyin. Barakhan'ın kenarındaki kolu çevirerek açılan yoldan diğer köye geçin. İste burada sağ köşedeki magaranın içerisinde 3. Secret kurtarılmasını bekliyor. Bular haricinde bu bölümde eğer içimci yolu kullanacak olursanız 3 tane de Serpent Stone bulmanız gereklidir.

### Crash Site

Evden aşağı inince bir anda umutsuzluğa kapılırsınız. Ama ne gereği var ki, alt tarafı bir oyun. Tek şansınız olan battaklılığı ra-

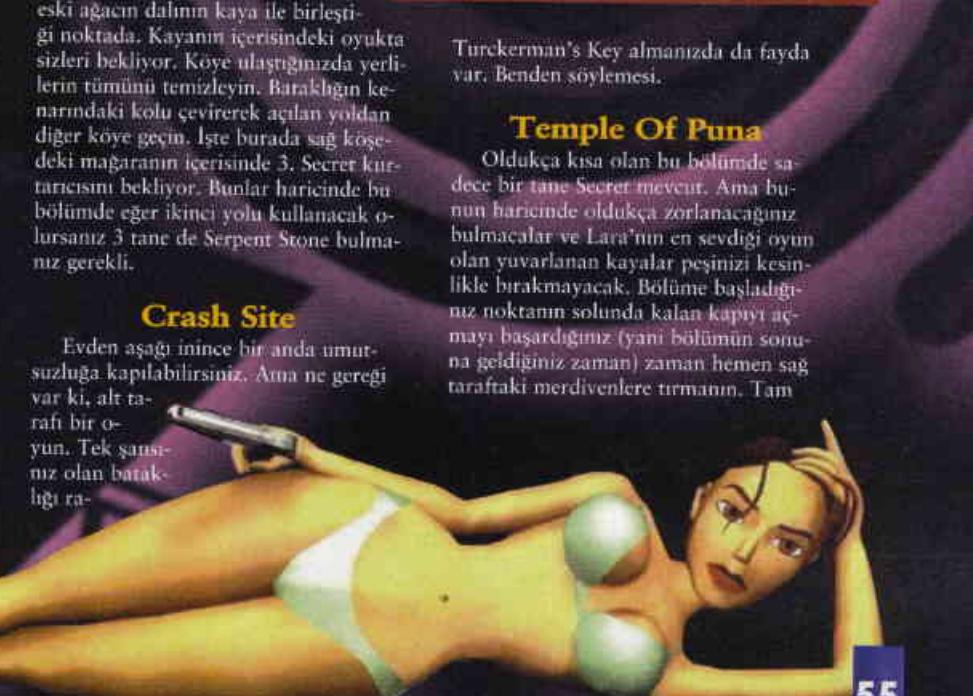
hathıkla geçmek için Swamp Map'i kullanın. Karşı kriya geçmeden önce sol köşedeki platforma tırmanın üzerine gelin. İste bölümün ilk Secret'ti bu平台上 bulunacağı günü sabırsızlıkla bekliyor. 2. Secret'a ulaşmak ise bayagi zor. Bunnin içm şelanının (iki nöbetçinin) bulunduğu açıklıkta magaraya girin ve ulaşığınız alanda karşıya geçmek gibi bir kefallik yapmayın. Tamam yüzük güzel ama pirana varsa ben yokum. En iyisi sağdan tırmanmaya başlayın. Secret'i aldıktan sonra suya atlamadan önce asılı duran Raptor'u suya atm. 3. Secret için uçak enkazının tam burnuna denk gelen magaraya girin ve karşısına çıkan tüm yaratıkları bir öldürüm bakem. Doga katilleri sizi... Commander Bishop's Key'i aldıktan sonra gördükleriniz karşısında şaşırın ve eğer baz uyanız yoksa hemen kaçın, kendinize gizlenecek bir yer bulun. Ortalık rahatlaşdırın sonra, tek tek tim kolları indirin ve tüm kapıları açın. Bu alana girişin sağ tarafında kalan platforma tırmanın ve ağacın dalına tırmanın. Flare aldiğiniz zaman yanında 3. Secret bedava... Bular haricinde Lt.

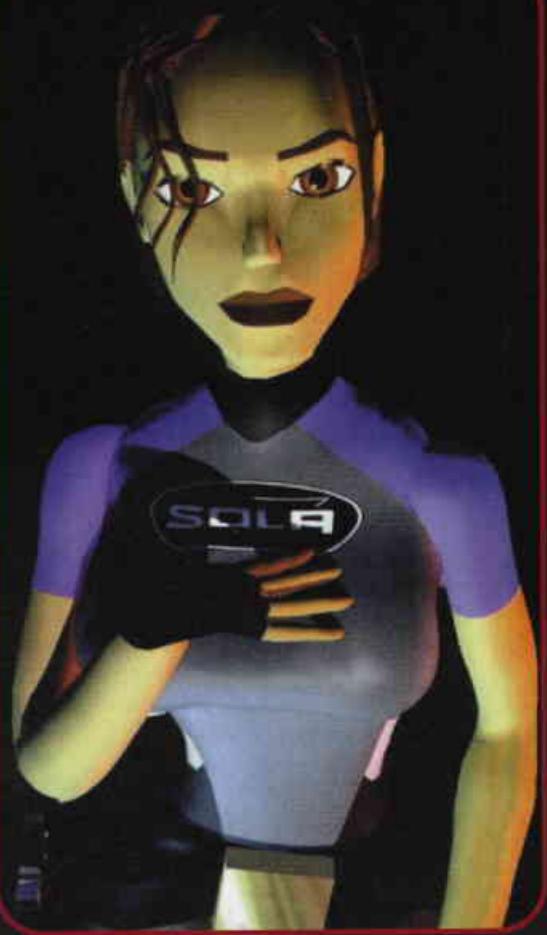


Turckerman's Key almanızda fayda var. Benden söylemesi.

### Temple Of Puna

Oldukça kısa olan bu bölümde sadece bir tane Secret mevcut. Ama buna haricinde oldukça zorlanacağınız bulmaçalar ve Lara'nın en sevdigi oyuncu olan yuvarlanan kayalar peşinizi kesinlikle bırakmayacak. Bölümne başladığınız noktanız solunda kalan kapıyı açmayı başardığınız (yani bölümün sonuna geldiğiniz zaman) zaman hemen sağ taraftaki merdivenlere tırmanın. Tam





merdivenlerin yön değiştirdiği noktada, duvara bir tane yarık mevcut. Bu nedenle ulaşım için birkaç basamak tırmanın ve yanına oldugu duvara zıplayıp tutunun. Daha sonra sağa doğru (yanı yanya) ilerleyin. Bu arada bölüm sonundaki arkadaşa benden selam söyleyin. Phantom derseniz o beni tanır. Ehuehuehueh

### **Beni Sıcak Bir Yere Gömün**

Antartika kuzey kürbündü miydi yoksa güney mi? Her neşe şu anda bizim için önemli olan bulunduğu nokta değil, içerisinde gizledikleri.



landan aşağı kayarken karşısındaki kayanın üzerine zıplayıp ve tutunun. Yolun sonunda bulunan Medkit, bölümdeki 2. Secret, Irmak üzerindeki kapının girişini kırmızı bayraklı platformun yanında durun. Suya girdığınız zaman bölüm başında bulunan kapısını açan Hut Kev'i su altındaki yarıktaki bulabilirsiniz.



Bu oyunda en son ziyaret ettiğimiz yer olan Antartika da, dikkat etmemiz gerek yeni şeyler ortaya çıkıyor. Bunlardan en önemli de suyun dondurucu soğukluğu. Bu nedenle suya girdiğinizde ekranın solunda görülen çubuga dikkat etmenizi ve suda mümkün olduğuna az kalmamızı şiddetle tavsiye ederim. Bunun haricinde düşmanlarınızın büyük bir kısmı mutantlardan oluşuyor. Burası belki de oyunun en zor bölümü, oldukça sağlam bulmacalar, mükemmel bir zamanlama ve dikkat gerektiren noktalar mevcut.

### **Antarctica**

Ne işimiz var burada yaw... Zaten soğuklardan bıkmış İstanbul'da... Her neys. Bu epey bir soğuk olan bölümde 3 tane Secret mevcut ve oldukça kolay verdeler. Explorer isimli gemiye bindikten ve geminin içi pardon arkatarafına geldikten sonra, geminin kayalıklara bakan tarafında bir gezintiye çıkin. İşte bu yolun sonunda hemen solda, kayalıklarda bir açıklık görevlilişiniz. Buraya atlayabildiğiniz zaman, Secret 1 de alabilirsiniz. Zodiak'a bindikten sonra geminin etrafından doluşan ve suyu takip edin. Irmaga (?) girdiğinizde hemen solda bir platform göreceksiniz. Burada kaya içerisindeki açıklığa girin ve yukarı tırmanın. Meyilli a-



niz. 3. Secret bu kulübenin içerisinde. Not: Crowbar ile işiniz bitince geri almayı unutmayın. Makine odasının kapısını açmak için, makine odası tarafından vana ya 1 dersek, sadece 1. ve 3. yanalı açın.

### **RX Tech Mines**

Bölümün başındaki kapı bulmacasını çözduğunuza göre, vagonların bulunduğu alana ulaşmışsunuz demektir. Bölümde bulunan 3 Secret'tan birincisi için yukarı, kontrol odasına ekin. Buradaki mutant öldürdükten sonra odanın çatısına tırmanın. Tam karşımızdaki kayada 1. Secret't bulabilirsiniz. Daha sonra sırasıyla orta, aşağı ve yukarıdaki vagonları kullanın. Aşağıdaki vagonu kullanarak ulaşığınız alandan Crowbar'ı alın, duvardaki yarıktaki bulan kolu indirin ve daha sonra merkeze yine vagonu kullanarak geri dönün. Buradaki kilitli kapıyı kırın ve aküyü alın. Şu anda Secret 1 ile aynı yerde olan Secret 2'nin kapısı açık. Aynı alana geri dönüp 2 numaralı Secret't edinebilirsiniz. Mutlaka bir tane olmalı... Her eve lazım... Bölümün artık sonuna geldiğinizde, üzerinde köprü bulunan bir kanyon karşınıza çıkacaktır. Köprüden karşıya geçtikten sonra, sağa doğru ilerleyin ve kanyonun köşesinden sağa bakın. Aha! İşte son Secret da o aşağıdaki yolun sonundadır.

Bunlar haricinde bu bölümde sadece bir tane Winch Starter'a ihtiyacınız olacak ki, denizaltıyı daha derinleştirebilirsiniz.

Buraya kadar gelebildiğinize göre büyük bir ihtimal oyunu bir şekilde bitirmişsiniz demektir. Yeterli yer olmadığı ve zaten Secret olmadığı için oyunun en son bölümünü olan Meteorite Cavern isimli bölüm ile ilgili herhangi bir açıklamada bulunmuyorum. Yazının başında belirttiğim gibi, bana mail atın, ben de cevaplayım. Maalesef dörtlük ekaracak durumda değilim, onun yerine "Hayat her şeye rağmen güzeli" sözünü söyleyen şahsi tebrik etmek istiyorum.

PHANTOM

# Gerceğin Ötesinde

## Tam Çözüm

### Birinci Bölüm

**I**rmak'ın odasından çıkışa, kordonun sonundaki odaya gidin. Burası Ayça'nın odası, sağ tarafa giderseniz Ayça'nın bilgisayarına girebilirsiniz, ama şimdilik buna gerek yok. Aynaya tıkarsanız gelecekte başınızı gelecekler hakkında minik ipuçları görürsünüz. Koridor'a geri dönün, karşısındaki diğer kapı ise İrmak'ın çalışma odası. Merdivenlere gidin, soldaki koridorun tavanında gizli bir kapak var, aklınızda bulunsun. Aşağı inin, polis dedektifiyle aranızda geçen diyalogdan sonra arkanızı dönün ve mutfaga girin. Hemen ayagınızı ucundaki yerde bir dugme var, onu alın. Yandaki kapıdan oturma odasına girin ve piyanonun üzerindeki nota katıtlarını alın. Bu dugme saveşinde polis merkezine gidince dedektif ile konuşabileceksiniz. Evden çıkış, arabaya binin ve haritadan ablamanız ofisine gidin. Asistan kızla konuşun, daha sonra odanın sağ üst köşesine giderek dolabı açın ve pas çözücüyü alın. Arka kapıdan geçip, muayenhaneye girin. Masanın üzerindeki disket kutusundan ve masanın çekmecesinden çıkan anahtarları alın. Isterseniz polis merkezine gidip dedektif ile konuşun.

Evinize geri dönüp üst kata çıkış ve sağdaki koridor'a gidin. Sandığı çekin ve ablamanız ofisinden aldığımz anahatlar tavandaki kapığı açın. Tavan arasındaki sandıkta bir kitap var. Kitapta "Christian F. Bausch" isimli birisinden bahsediliyor. Aşağı kata inin ve arka bahçeye açılan arka kapıyı anahtarla açın. Posta kutusundan banka hesap cüzdanını alın. Evden çıkıp, haritada polis merkezinin dibinde gözükken ban-

kaya gidin. Banka müdürü sizden ablamanız ölüm belgelerini istiyecik. Tekrar arabanız dönüp avukata gidin ve avukattan ölüm belgelerini alın ama ona belgelerin mahkemece onaylanmış olup olmadığını sormayı unutmayın. Belgeleri banka müdürüne gösterince, kasayı açabiliyorsunuz. Kasadan iki hastanın raporu çıktıyor. Siz önce Ömer'in evine gidin. Ömer ile konuşuktan sonra Abdullah Koparan'ın evine gidin. Errafi biraz kurcalayınca Abdullah abi tepebine atlayacak hemen kaçın.

Arabaya eve dönün ama o da ne? Abdullah siz evinize kadar takip etmiş. Kapının önünde boguşurken hemen yanından semsiyeyi alıp kafasına geçirin. Tam o sırada ablamanız nişanlı Güvenç gelip adamı kafa göz dalyor. Artık evimizde kalamavız, o yüzden Güvenç'in evine gidiyoruz. O dışarı çıktığında evini biraz kurcalamakta fayda var. Mutfaktaki çekmeceden tornavida yi alın. Yukarı kattaki yatak odasında ablamanız kolyesini bulduğumuzda ise bölüm biniyor. Dedektifin hazır sonunu gösteren demodan sonra, ikinci bölümne geçiyoruz.

### İkinci Bölüm

Sıradı, İrmak'ın odasındaki o eser, rengiz çantayı açmak zorundayız. Hasır sandığın içindeki çantayı alın, önce pas çözücüyı sonra da tornavida üzerinde kullanın (DİKKAT : Oyun burada bazı bilgisayarlarla takılabilir. Bölümün başında baslayarak bu sorundan kurtulabilirsiniz). Sandıkta çıkan dosyayı okuyun ve haritada veni açılan NF Laboratuvarlarına doğru yola eklin. Kapıdaki görevli bizi içeriye sokmuyor,



biz de konuşma sırasında ilk seçeneği seçtiğten sonra onun bardağını aşırıyo- ruz. Bardağın üzerinde NACL yazıyor, bu sizin evdeki oturma odasında bulu- nan resmin arkasındaki kasanın şifresi. Size ilk şifreyi sordugunda NACL, ikinci şifre olarak ise TUZ yazmanız lazım. Kasadan çıkan kağıta NF.

Laboratuvarında Erdal isimli birisinden bahsediyor. Eğer NF ve gidip görevliye Erdal beyle görüşeceğini söylerseniz, içeri gireceksiniz. İlleride soldaki odaya girip Erdal Bey ile konuşun. Dışarı çı- kin ve hemen karşısındaki odaya girip, u-zerinde B yazan dolabı açın. Burada Bausch'un dosyası var. Kendisi Bati Kimyasalların terkedilmiş deposunda. Arabanız dönüp oraya gidin. Kapının yanındaki panelde tıklayınca, zamanında cevaplamaman gereken üç soruya karşılıklyoruz. Eğer olurseniz yeniden deneyebilirsiniz. Soruların cevapları sırasıyla 2-8-9. Kalorifer kazanım yanından de- mir cubuğu alın. Sola devam edip sağda kızla konuşun. Demonun sonunda ken- dinizi bir buz dolabında buluyoruz.

Leveyi kullanarak camı kırmın, yine le-veyi kullanarak kilidi açın. Yerdeki ka- pağı açmak için duvardaki paneli kulla- nın, burada oyuncunun kitapçığından do- gru kelimeyi büyük harfle girmeniz gere- kiyor. Kapak açılıp aşağı düşince, su- kin arkanızdaki duvarda bulunan göze tıklatmayın, sağa gidin. En sağ alttaki tuglaya tıklayarak gizli geçidi açın. İller- leyin ve su ünlu Profesör Bausch ile kar- şlaşın. İkinci bölümün sonu.

Gerceğin Ötesinde'nin üçüncü ve son bölümünün tam çözümü Nisan sa- yısında. Sormak istediğiniz için sakko@level.com.tr adresine mail at- abilirsiniz.

# King's Quest 8

## Mask of Eternity

# 2. Bölüm

### Bataklık (The Swamp)

Bu bölümde beş farklı düşmanla karşılaşacağınız:

**Swamp Bubbles:** Bataklığın altın dan ilerleyen bu yaratıklar oldukça güçsüzlər, tabii yanınız gelmeden indirmeyi başarısızsanız. Bataklığın yüzeyinde ilerleyen birtakım baloncukları görünce, uzun menzilli silahınızla indirmeye çalışın.

**Swamp Snakes:** Tek başına pek etkili olmayan, ama grup halindeyken başınızı oldukça ağırtacak olan bu örümceğe benzeyen yaratıklar, uzaktan zehirli toplar atıp kaçırlar. En iyi taktik, görür görmez seri bir şekilde ateş etmeye başlamak ve yakma geldiğinde kılıela işini bitirmek.

**Swamp Friends:** Elindeki sopayla oldukça tehlikeli gözüken bu koca yaratıklar, aslında iki kılıç darbesiyle incekkadar güçsüzlər.

**Wisp:** Suyun altından çıkan bu yılumus yaratıkları sadece yakın dövüş silahıyla öldürübilsiniz. Sabit olduklarından siz takip edemezler. Yanlarına yaklaşın, kılıcı savurun, bir adım daha atın, kılıcı tekrar savurun. Böylece gü-

venli bir mesafeden kafalarını kesebilirsiniz.

**Mandragon:** Tamamen agaca benzeyen bu yaratıklar sabit oldukları için, etraflarından dolasılabilirsiniz. Ama bunları öldürüp tecrübe kazanmak istiyorsanız, kılıcınızı çekin. Ağacın önündeki iki köke vurun, yeni kökler çıkmadan ağaca saldırın ve işini bitirin.

**Swamp Witch:** Bölümün sonuna doğru bu cadıya karşılaşacaksınız. Tek şansınız bir kalkan ıksiri içip, attığı ateş toplarından kaçarak kılıcınızı seri bir şekilde kullanmak.

**Heuchler:** Maskenin parçasını bulduğunda karnıza ekacak. Onun için hazırlıklı olsanız iyi olur.

Bataklığa geldiniz. Hemen bilge ağacı (1) yanına gidin ve onuyla konuşun. Sizden altın istiyor. Yaklaşık on kere altın vererek bütün söylediklerini dinleyin. (2) numaralı bölgedeki evlere gidin. Soldaki evdeki sandığı açıp altınları alın, masanın üzerindeki metal eldivenleri de unutmayın. Diğer kulübelere de girin, kapısı tahtalarla kaplı olanları kırıp açabilirsiniz. Diğer evden de altın ile bir işte borusu alacaksınız. Buradan çırıp fısıldayan sazların (3)

bulunduğu yere gidin. Fazla yaklaşmasınız yuvalarına kaçacaklardır, o yüzden biraz uzak mesafede durup işte borosunu üzerinde kullam konuştularını duyun. Şimdi mantar ormanına (4) gidebilirsiniz. Etrafındaki bütün mantarları toplayın. Gidebildiğiniz kadar doğuya gitip altın mantardan bir parçayı silahınızla kesin.

(5) numaralı bölgeye gidin ama yolunuz üstündeki Mandragor'lara dikkat edin. Burada köklere geçmiş bir ceset, elinde güçlü bir yay var. Yayı alın ve hemen geri kaçın. (6) numaralı yerdeki kulübeve gelin ve ipinizi kullanıp yukarıda kılıcınızı çekin. Burası haritanızı kullanabileceğiniz bir yer. Tekrar aşağı inin, ama bataklıkta zehirli yesil bölgelere dikkat edin. Kuzeye gidin. Birazdan Wisps'le karşılaşmaya başlayacaksınız. Dikkatli bir biçimde yolunuzu kapatılanları öldürün. Kuzeye ilerlemeye devam edin. Sonunda Swamp Wisps'in olduğu yere ulaşacaksınız (7). Onlarla konuşun ve zehirli sulara karşı bir ilaç vereceklerini, ama bunun karşılığında sizden önemli bir sır istediklerini öğrenin. Fisildayan sazlardan öğrendiğiniz şeyi (maskenin cadıda olduğu) söyledinizde, öntünüzdeki çiçek açacaktır. Onu aldığınız zaman, zehirli sulardan korkmanız gereklidir.

Cadıya karşılaşmanın zamanı geldi. Cadının kalesine gidin (8). Kılıcınızı çekin, kalkan ıksirini için ve saldırın. Kaleye girmek için kapıya yaklaşın ve içeriye bakın, ucunda ağırlık bulunan ipi gördünüz mü? O ipi okunuza vurun. Kapıdan girip sola gidin, verden taşı alın. Diğer odaya geçin, ölü yaratığa bakın ve göğsündeki Unicorn boyunu alın. İşinlagma odasına gidin (11). Buradan ölüler boyutuna geri dönmek ve dört taşı yerdeki düğmelerin üzerine attığınız yerden alın. İşinlagma odasına geri dönün, bu sefer Daventry Kralığını gidin ve Kyanagh'ın evindeki küçük kızla konuşup altınları alın. Zehirli suyun başında yaratığa gitip boyunuzu verin. İşinlagma odasına geri dönüp bataklığa işinlanın (Ever, tahmin ettığınız gibi bunları yapmanızı as-



linda gerek yok, ama yaparsanız, daha sonra işiniz kolaylaşacak). Cadının kalesine geri dönün ve sağdaki odadaki kitabı tıklayın Kazana tıklayıp demoyu seyredin. Yandaki rampanın başına gelin ve sağdaki delikleri inceleyin. Geriye gidip koşun ve yukarıya atlayın. SAVE EDİN. Sağ taraftaki bütün fişleri kirip içindeleri alın. Kapıdan dışarı çıkmak etrafi dolasın ve bulduğunuz iyileştirici kristalleri alın. Geriye donup metal bloğu inceleyin ve üzerine iki taş atıp tuzağı etkisiz hale getirin. Yukarıda çıkmak, odadaki zırhı alın. Arkanızda dönün ve sandığın yanına gidin. SAVE EDİN. Sandığı açıp maskenin parçasını alın. Henchman ile dövüşün, otomatik olarak elini kesecəksiniz. Kesik eli alın. Kaleden çıkış (9) numaralı bölgeye gidin.

İpinizi kullanıp doğu duvarından yukarıya tırmanız, bir kat daha tırmanız gerekecek. En tepeye varınca kapının yanına gidip eli kapının sağındaki bölmenin üzerinde kullanım. SAVE EDİN ve içeriye girin. Burada yapmanız gereken yolunuzun üzerindeki küp ve silindir şeklindeki kayalara doğru sırayla atlamak. Bunun için verdığımız ufak haritadaki X ile işaretli yerlere atlamanız gerekiyor.



Karşıya geçince saldırın iki yaratığı temizleyin, sandıktan altın keşfeyi alın. Yandaki duvarlardaki zincirleri çekip kapının yanındaki düğmeyi açın, düğmeyi çekip kapıdan çıkmak. Geldiginiz şekilde ziplayarak karşıya geçin ve cadının kalesine geri dönün. Altın keşfeyi kazanın üzerinde kullanım ve bataklığın zehirli sulardan temizlenmesini sağlayın. Kapdan çıkışında Mudge isimli dev salangozla karşılaşacağınız. Onuna konuşun ve bir sonraki bölümde geçmek için girdabı girin.

### Gnome Tünelleri (Underground Realm of the Gnomes)

İste bu bölümdeki düşmanlarınız:

**Rock Demons**: Yerdeki kaya öbekleri şeklinde görünen bu tipler, siz yaklaşınca ayaklanarak size kaya parçaları atacaklardır. Sabit oluklarından, hızlı davranışlarla öldürülebilirsiniz, ama sadece yakın dönüş silahları etkilidir.

**Bar Mantas**: Tavandan sarkıp, birden uçarak üzerinize saldırın bu yaratıklar, elektrik çıkartır. Kılıcınızın iki darbesi Mantaları öldürmek için yeterlidir.

**Zombiler**: İlk bölümde sizi oldukça zorlayan zombileri, şu anki halinizle çırır yersiniz.

**Dragon Wyrms**: Bu "minik" yaratıkla bölüm sonunda kışkırtacaksınız. Her zamanki gibi bir kalkan, bir de güç iksiri yutup bütün cesaretinizi toplayın ve dalın.

Bu bölüm oldukça karışık, o yüzden bütün doğru yolları tek tek tarif etmeye çalışacağız. Ama bilmeniz gereken, bu

bölümün üç kattan oluştuğu; haritadaki koyu kahverenginin en alt katı, açık kahverenginin orta katı, beyaz renkli koridorların da en üst katı temsil ertiği.

Illerlein ve girdiginiz odadaki herseyi toplayın. Kuzeye gidin ve yerdeki düşmenin üzerine bir taş fırlatıp kapıyı açın. Doğuya gidip Gnome ile konuşun. Geri dönüp batıya gidin ve soldan ikin-ci koridordan devam edin.

Gidebildığınız kadar doğuya gidin ve zırh satıcısının dükkanına girin (1).

Herhangi bir şey almak isterseniz yukarıdaki menüden altın alıp satıcıya verin, eski eşyanız da otomatik olarak satıcıya verilecektir. Ama bana sorarsanız, bu dükkanın bir şey almayı, verdığınız paraya degecek bir şey yok. Ayrıca bölüm sonunda 250 altına ihtiyacınız olacak.

Dükkanın çıkışında sola dönün ve ilk yoldan kuzeye gidin. Önünüze çıkan yaratıkları temizleyin ve rampaya gelin, rampadan yukarı çıkmak ve sola gidin. Önünüze çıkanları öldürün, kuzeye dönün ve ilk koridordan sağa sapın.

Merdivenlerden inin, zombileri öldürün ve dündüz devam edin. Köprüyü geçin ve (2) numaralı yerdeki yaşı adamlı konuşacaksınız. Burada yerdeki hayatıksırı alın ve yaşı adının arkasındaki kristalleri silahınızı kullanarak kırmın. Düşen kristal parçasını alın. Geldiginiz yoldan merdivenlere dönün, yukarı çıkmak ve gidebildığınız sürece sağ yoldan gidin. Karşınıza ufak bir uçurum çıkacak. SAVE EDİN ve üzerinden koşarak atlayın. (3) numaralı yere geldiğinizde, silahınızı kullanarak duvardaki Amber'den bir parça kesip alın. Hemen yakınındaki (4) numaralı yer, haritanızı kullanabileceğiniz bir işlevlilik

### Swamp Wisps

İşinlama Yeri

Altın Kepçe

Duvar

Bataklık Evleri



Ceset ve Yay

Çeşme

Mantar Ormanı

Bilge Ağaç

Fısıldayan Sazlar

Cadının Kalesi

yeri.

Şimdi, geldığınız yollardan geri döndüp (6) numaralı köprü başına ulaşın. Burada, önceden elinizde varsa üç taşı yerdeki düğmelerin üzerine atın, ama önce en soldakine atmalısınız yoksa köprü sizden tarafa dönmez. Köprü açılmış ister seniz karşına gidin, ister seniz soldaki silah satıcısının dükkanına bir uğravın. Köprinden geçip sürekli sol yollar takip ederseniz, ilaç satıcının dükkanına (7) ulaşırız. Buradan istediginizi alın, ama esas ihtiyacınız olan sağdaki şövalye heykeli. Bu almak için bir parça demire (bir kılıçlı kapıyı silahınızla açınca, düşen kilit parçası bu demir), bir parça ambere (onu zaten almıştık) ve bir ağaç köküne ihtiyacınız (haritada 9 numaralı bölgeye gidip silahınızla bir parça kesebilirsiniz). Ha tabii, kadına bunlar getirince heykeli size vermeyecek, 250 altına satmaya razi oluyor. Geldığınız yoldan geri dönün ve kuzeye gidin. Kapıyi silahınızla kırın ve kilit parçasını alın. Sola gidin ve SAVE EDİN. Yuvarlanan taşlardan dikkatlice ve kosarak geçebilirsiniz, (8) numaralı odaya ulaşınca yaşı Gnome'la konuşun. Sizi buradan çıkarmak için maniyetik gücü olan bir taşı ihtiyacının olduğunu söyleyecik.

Yuvarlanan kayalardan gerekçeli geri dönün ve kuzeye devam edin. Yolun sonunda battya, bir rampadan aşağı inin. İlk sağa gidin ve ipinizi kullanıarak yukarıya çıkin. Soldaki yolu takip ederek (9) numaralı bölgeye gelin. Yolda karşınıza çıkan Manta Bat'lere dikkat edin. Ağaç kökünden bir parça kesin. Geri dönün, ipinizi kullanıp aşağı inin ve haritada (11) numara ile gösterilen yere gelin. Doğuya devam edin, karşınıza çıkan Rock Demon'ları dikkat edin. Güneye dönüp duvara tırmanın, (10) numaralı yere gelin ve kayayı yerdeki delikten aşağıya yuvarlayın. Siz de delikten atlayın. Kayayı güneye doğru ittin. Yuvarlak koridorun güney çıkış-

sından aşağı yuvarladığınızda, kaya gitip aşağıdaki duvarı yıkacaktır. Siz deipesinden gidin. Soldaki duvarda bulunan kristal yuvasının üzerinde, yaşı adamın yanından aldığından kristalı kullann. SAVE EDİN. Sağdaki koridordan ilerleyin ve siyah ejderle karşılaşın. Bir kalkan bir güç iksiri içip girişin. Olduğuunda arkasında bıraktığı siyah elması alın. Yaşı adam çikip konuşacak.

Kuzeye devam edin ve kristal aletin yanına gelin. Sağdaki elmasa tıklayıp mesajı dinleyin. SAVE EDİN, çünkü ben oynarken burada kilitlenmişti. Unicorn'dan aldığınız kristal piramidi, yukarıdaki kristal piramitle değiştirip yeni bir mesaj dinleyin. Aletin arkasına dolasıp manyetik Lodestone'u alın. İlac satan kadının (7) yanında dönün, demir kilidi, amberi, ağaç kökünü ve 250 altını verip heykeli alın. Böylece zırh puanınız artacak. (8) numaralı yere gidip Lodestone'u yaşı Gnome'a verin. Geri dönüp (4) numaralı harita işinlanma odasına girin ve haritanızdaki yeni bölge olan Barren Region'a işinlanın.

## Ölü Topraklar (Barren Region)

Bölüm boyunca karşınıza çıkacak olan yaratıklar:

**Fire Ants:** Ateş püskürtten bu dev karmalar, özellikle hemen bölümün başında toplu halde saldırdıklarında canınızı epey sıkacaklar. Uzun menzilli silahınızı konuturmanın tam zamanı. Çok hızlı hareket ettiklerinden hemen yanınızda geleceklerdir, o zaman kılıçınızla işlerini bitirin.

**Rock Demons:** Lav göllerinin baş müdüvimi olan bu tipler, ne zaman bir lav birikintisine yaklaşanız “HÖDÖÖÖ” diye lavların arasından fırlayıp ateş topu atıyorlar. Bunlara kılıç veya başka bir yakın dönüş silahıyla vuramazsınız, o yüzden gördüğümüz anında zigzag çizerek geri kaçın ve dur-

madan ok sallayın.

**Fire Dwarves:** Bu eskiya kılıklı cüceler bayğı zorular, ama sizin karşısınızda pek de bir şansları yok. İkisinin arasında kalmayın yeter.

**Basilisk:** Bir sonraki bölümme geçmek için mutlaka öldürmeniz gereken bu entenğa sadece elmas ucu bir mızrak ışılıyor. Onu da tam kafasının arkasına şaplanız lazım ki etkili olsun. Yani kılıcınızı çekip “Ya Allah” diye saldırmanız, “Yandım Allah” demenizle sonuçlanacaktır.

Bölüm başlığında geri geri kaçış sırasını yamaça verin ve üstünden gelen karıncalara sürekli ok yağdırın. Hepsi bitince ileriye (battya) gidin, ama bir gözünüz karınca yuvalarında olsun, her an bir yenisini bekleyebilir. Battya gidin ve köprüden geçip (11) numaralı yerdeki köye gelin. Buradaki kulübelerden birinde bir büyüğü kadın, diğerinde ise silah satıcı var. Büyüüğü kadın para karşılığında yaralarınızı iyileştiriyor. Silah satan adam ise Basilisk'i öldürmeniz için gerekli olan kara elmas ucu mızraklı yapabileceğini, ama bunun için çok sağlam demir bir cubuga ihtiyacı olduğunu söylüyor. Şu şansa bakın ki kara bir elmasınız var, hanı geçen bölümün sonundan ejderhamın kalbinden söküntük ya. Onu adama verin. Satıcı silahlara hiç bakmayın, birazdan daha iyileştiğini bedavaya alacağız.

Buradan çıkış (2) numaralı yerdeki kaleye kuzey yamacından tırmanın. Koca borunun yanında duran yaratıkla konuşun ve Stone of the Order'in kayıp olduğunu öğrenin. Yan taraffaki demir ustaşa gidip konuşun. Demir cubugu bu adamdan alacağınız ama güvenini kazanmanız lazım. Bunun için de Stone of the Order'i bulmamız lazım. Bunun için de benim nerede olduğunu size söylemem lazım, ama söylemeyeceğim. Ben şimdi gidip birseyler yiyeceğim. Alla alla, köleniz mi var burda? İki dakka bekleyiverin, ne olur yani? Ben

Ağaç Kökü

Yaşı Gnome

Köprü

Silah Satıcısı



Işinlama Odası

Yaşı Adam

Amber Parçası

Kayar Delik

İlac Satiscisi

Zırh Satiscisi

de insanım, acıktım işte, olamaz mı?  
Hüüt, mutfakta hiçbirşey kalmamış,  
beddua mı ettiniz bea?? Ama sağlam  
beddua ediyorsunuz haa, siz bu yazıyi  
okumadan 35 gün öncesine bile testir e-  
diyor. Peh, korkulur sizden...

Şimdi, haritada 3 ile işaretli yere gelin ve SAVE EDİN. Kırık köprüye adınızı atınca, lavlardan taş bloklar yükselecek. Şimdi, bu taş bloklar birbirine benziyor ama içlerinden bazıları büyülü ve sizin burlara basmanız lazım. Taş bloklarım bellİ araklılarla lava dalıp çıktığını görmüşsunuzdur. İşte burada zamanlama çok önemli, blokla beraber lava batmadan önce birinden digerine atlayarak sırasıyla bütün büyülü bloklara basmanız lazım. Büyülü bloklara ulaşınca metale dönüyörler ve batmuyorlar o yüzden buralarda soluklanıp SAVE EDEBİLİRSİNİZ.



Bütün büyülü bloklara basımcı, karsıdan karşıya bir sıra metal blok olusacak, artık bunlara güvenle basabilsiniz (o ne demek?!) Karşıya geçince (4) numaralı yerdeki piramide gidiş. Yolda birkaç fire ant ve lav gayzerlerine dikkat edin. Piramide tırmanıp ateş kristallini alın. Çıkan büyüğün yamagı ile ko-

nuşun, Geri dönüp (5) numaralı yerdeki kırık köprüye gelin ve SAVE EDİN. Burada köprü parçalarının birinden diğerine atlayarak karşılık geçmeniz lazımlı, ama zamanlama çok önemli ve sağдан soldan sürekli pyro demon çıkarıyor. En sona gelmeden önce bariyu üzerinden üç parça köprüye arlamayın, yoksa pyro demon'lar sizin mahvederler.

Binaya (6) ipinizi kullanıp çıkış, Platformun üzerine gelip gongları bas- tan tiz sese doğru kaldırmanız lazım. Sanitarium yazısından çögünüzün sağ olduğunu bildiğimden doğru sıralamayı buraya yazıyorum. En soldaki gong 1, en sağdaki 7 dersek, sırasıyla 4 - 2 - 7 - 5 - 1 - 3 - 6. gonglara okunuzla ateş etmeniz lazım. Böylece ilerleyerek Stone of the Order'ı alabileceğiniz bir plat- form oluşacak. Taşı alıp (2) numaralı yere yani kaleye dönün, borulu adamın yanındaki sunağın üzerine taşı koyun. Demirci ustasıyla konuşup demir sopa- yi alın. Bunu da alıp köydeki silah ya- picisına götürün, kristalle birlikte 10 altını verin. Mızraqı alıp köyden çıkış ve SAVE EDİN.

(7) numaralı yerdeki Basilisk'e gidiyoruz ama sakın önden saldırmayın.  
(6) numaralı yerde gelin ve kayadan kaya zıplarak karşılık geçin. Yamaçın tepesine ipinizi kullanıp tırmanın. Mızraqı çekip yavaşça ilerleyin ve aşağı atlayıp Basilisk'i öldürün. Dışarı sarkan diline ok atıp dili alın. (2) numaralı yerdeki tapınağa gelin, tapınagın sağ tarafındaki açıkkıltıdan ip yardımıyla tırmanın. İpinizi kullanıp tapınagının içine inin. Ölü fire dwarf'un izerinden granit anahtarını alın. Duvarlardaki sembolere bakın. Odanın ortasındaki mezarın dört kenarında üzerinde bu semboller olan kocaman düğmeler var. Bunlara dovardıkçı sırayla basmanız lazımlı, yani van daire içinein yuvarlak ve kare

Düğmeler basmak için elinizde silah yokken üzerlerine yürüyün. Böylece gizli bir kapı açılacak. Bu arada duvardaki gizli bölmeden kursal suyu almayı da unutmayın. Mezarın üstündeki heykelin elinden kılıç, açılan kapıdan ise plate armour'u alın. Artık rapinaktan çekabilirsiniz (tabii ki ipi kullanarak).

Basilisk'in ölüsünün yanından sola dönün ve (10) numaralı yerdeki Fire dwarf hapishanesine gidin. Kapıda iki nöbetçi var, istediğiniz pozisyonda öldürebilirsiniz. Ateş okları atan yollarını alın, kapıyı da granit anahtarla açıp hanuzın evyimmiş gibi içeri girin. Yolu takip edin, bekleyen dwarf'u öldürün ve duvardaki düğmelerde ateş edip kapıları açın. En soldaki hücrede Kar Kralıçesi Freesa var. Duvardaki kolu indirip onu kurtarın. Açıgı odaya griip elemarı öldürün, yerdeki iksirleri alın. Duvardaki kasayı tapıtmakta sekillere aynı sırada basarın açın. Kasadan ne çıktı? Altın mı? Mama mı (ACIKTHHIM!!!) ? Yoo, çıka çıka bir adet vana kapığı çıktı. Ne güzel. Odadan çıkış ve en soldaki hücreden bir ikinci vana kapagını alın. Buradan çıkıp ortadaki hücreye girin ve kasadan maskenin üçüncü parçasını alın. Eski dostumuz Henchmen ile yeni bir kapsıma ve yine hizan (onun için tabii ki). En sağdaki hücreye girin ve i-lerleyin. Dwarfları öldürüp buharlı asansörün bulunduğu odaya gelin. Sağ veya soldaki borulardan birisine bir kapak geçirin, asansörün üstüne çıkıp karşısındaki düğmeye ateş edin. Geldiginiz odadaki asayı ve görüne iksirini alın. Asansöre binip düğmeye ateş edin ve aşağı inin. Diğer boruya da kapaklı geçip tekrar asansöre binin, düğmeye ateş edin ve burlarla size biraz steak geldiye, önumüzdeki ay Mask of Eternity'nin son iki bölümünü olan FROZEN REACHES ve PARADISE bölümlerinde donmaya hazır olun. 



## **Stone Of the Order**

Piramit

Kırık Köprü  
Köy

**Basilisk**  
**Fire Dwarf**  
**Tapınağı**

# PC Hilekar

**İşte yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız,  
fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar  
zevkli pek az şey vardır dünyada...**

## Spellcross

**B**u oyunda iki hile mevcut, öncelikle savaş ekranının dayken 'againagain' yazarak birimlerinizin hareket puanları tekrar dolar. Upgrade, Research ve benzeri ekranlardayken ise 'cashiup' yazarak fonlarınızı 100 birim artırabilirsiniz. Her iki hile de sınırsız defa kullanılabilir.

## Return to Krondor

**Ö**ncelikle oyunun kurulu olduğu dizinin altındaki RTKRONDOR.INI dosyasını bulun ve bunu Wordpad ile açın. Sonra 'Console' başlıklı satırın altına 'Console=1' komutunu ekleyin, bu yeni haliyle dosyayı kaydedip çıkm. Bundan sonra oyunu çalıştırın ve aşağıdaki komutları uygulayın:

- 1-Oyun esnasında ALT-C tuşlarına birlikte basarak komut satırını açın, yeşil bir \$ işaretü şeklinde olmalıdır.
- 2-Klavüreden 'PYROMANIA' kodunu girin.
- 3-ENTER tuşuna basın ve tekrar ALT-C ile konsolu kapatın.

Bu hile sayesinde büyütüleriniz tüm büyülerini öğrenecek ve hiç mana harcamadan uygulayabilecekler.

## BladeRunner

**B**u oyunda sonsuz paraya sahip olmak için aşağıda anlatılan yöntemi uygulayın.

- 1-Öncelikle "EASY" seviyesinde yeni bir oyuna başlayın.
- 2-Oyun esnasında McCoy hayvan dükkânı (Runciter's Animals) öndünde durduğunda oyunu "EASY" seviyesinde tekrar başlatın.
- 3-Artık sınırsız paranız var, menü ekranının yanındaki göstergeye bakarsanız orada sonsuz sembolünü göreceksiniz.

## Beyond the Call of Duty

**O**yun esnasında klavyeden 'GONZO1982' yazarak hile modunu çalıştırın, artık aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz.

- SHIFT+V** - Düşmana görünmez olursunuz.
- SHIFT+X** - O an seçili olan askeri imlecin bulunduğu noktaya ısnarlar.
- CTRL+I** - Ölümüzlük verir.
- CTRL+SHIFT+N** - Görevi bitirmenizi sağlar.

## Return Fire 2

**B**u oyunda aşağıda verilen hile kodlarını çalıştırabilmek için önce '~' tuşuna basarak konsolu açın.

Sonra buradan istediğiniz kodu yapıştırın ENTER tuşuna basın ve konsolu kapatın.

- AMMO!** - Sınırsız cephece
- FUEL!** - Sınırsız yakıt
- GOD!** - Ölümüzlük
- GUNS!** - Makineli tüfekleri kapatır
- SAMS!** - Sam baryalarını kapatır
- TURRETS!** - Taretleri kapatır
- VEHICLES!** - Sınırsız araç

## KKND 2: Krossfire

**B**u oyunda hile yapabilmek için öncelikle oyunun kısayol komut satırına 'badnews' komutunu ekleyin. Oyunu çalıştırdıktan sonra ise CTRL ve TAB tuşlarına aynı anda basarak "Cheats Enabled" mesajının ekrana gelmesini sağlayın, artık aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz.

- [CTRL]+M** - Bol para verir.
- [CTRL]+C** - Seviyeyi kazandırır.
- [CTRL]+F** - Seviyeyi kaybettirir.
- [CTRL]+T** - Savaş sisini kapatır, ancak bu haritadaki düşmanları harekete geçirebilir.



### Baldur's Gate

**B**urada hile yapabilmek için öncelikle oyun dizini içinde bulunan Baldur.ini dosyasını Wordpad yardımcıyla açın. 'Game Options' başlığı altında bulunan kısma 'Cheats=1' satırını girin, dosyayı yeni haliyle kaydedin ve çıkm. Oyunu çalıştırığınız zaman CTRL ve TAB tuşlarına birlikte basarak komut satırını açın ve oradan aşağıda verilen hileri girin, sonra da ENTER tuşuna basın. Yine CTRL ve TAB tuşlarınına basarak komut satırını kapatın. Sıcak servis yapın, afiyet olsun.

**TheGreatGonzo** - Sizi savunmak üzere 10 katil tavuk gelir.

**FirstAid** - 5 iyileştirme iksiri, 5 panzehir ve 1 Stone to Flesh büyüsü verir.

**Midas** - 500 altın verir.

**DrizztDefends** - Sizi savunmak üzere Drizzt gelir

**CriticalItems** - Oyundaki tüm önemli nesneleri verir.

**Hans** - Karakterlerinizi yakındaki boş bir bölgeye taşıır.

**ExploreArea** - Tüm bölge haritasını açar.



### Sim City 3000

**B**urada hile yapabilmek için CTRL, SHIFT, ALT ve C tuşlarına aynı anda basarak hile satırını açın, sonra da buradan aşağıda verilen hilerden birini girin.

**i am weak** - Hemen hemen tüm inşaat seçeneklerini bedava kılar.  
**call cousin Vinnie** - Karanlık bir tip gelerek size para teklif eder, kabul etmek size kalmış.

**zyxwvu** - Bu hileden faydalanan için önce 'call cousin Vinnie' şifresini girin, ancak parayı reddedin. Sonra bu hileyi girerek bir SimCity Castle kazanın, bu bina'nın faydaları saymakla bitmez.  
**garbage in, garbage out** - Tüm çöp arıtma binalarını emrinize verir.

**power to the masses** - Tüm enerji binalarını emrinize verir.

**water in the desert** - Tüm su arıtma binalarını emrinize verir.

**terrain one up** - Toprağı yükseltir.  
**terrain one down** - Toprağı alçaltır.

**nerdz rool** - Yüksek teknoloji endüstriyi açar.

### Myth 2: Soulblighter

**B**u oyunda istediğiniz herhangi bir bölümü seçebilmek için 'New Game' sıkkına tıklayınca SHIFT tuşuna basılı tutmanız yeterlidir.

### Brood Wars

**B**elki size ilginç gelecek ama, Starcraft'ta çalışan bütün hileler Broodwars için de geçerli.

### War of the Worlds

**A**şağıdaki hileleri kullanabilmek için 'Battle Map' ya da 'War Map' ekranlarından birinde bulunmanız gereklidir. Haritaya bakarken doğrudan klavyeden kodları yazın ve etkilerinden faydalananın.

**ICOMEBACK** - Tüm araştırmaları tamamlatır.

**ATCHOOO** - Tüm Mars birliğini yokeder. (Battle Map açıkken kullanılır.)

**PUNYHUMANS** - Tüm Dünya birliklerini yokeder. (Battle Map açıkken kullanılır.)

**YOULIKEIT** - Verimliliği 100% seviyesine çıkarır.

### Chaos Gate

**B**u oyunda hile yapmak için bazı dosyalar üzerinde değişiklik yapmanız gerekecek. Aşağıda hangi dosyalar oldukları ve etkileri verilmektedir. Bu dosyaları oyunun kurulu olduğu dizinin içindeki Data dizininin altında bulabilirsiniz. Gerekli değişiklikleri yapabilmek için Wordpad yardımcıyla açın ve değişiklikleri yaptıktan sonra kaydetmeyi unutmayın. Ancak dikkatli olun, yapacağınız değişiklikler düşman birimlerini de etkileyebilir.

**Accounting.dat** - Tecrübe puanları

**SpellDef.dat** - Psyker güçleri

**VehicDef.dat** - Araçlarla ilgili değişiklikler

**WeapDef.dat** - Silahlarla ilgili değişiklikler

**UltNames**. - Ultramarine isimleri

**ChaNames.dat** - Chaos isimleri

# MAGIC Music Marker V2000



**I**wis Software tarafından piyasaya sürülen bu ürünü bir eski versiyonu olan Music Maker 3.0'ın tanıtım yazısını yine ben yazdım. Ama o zaman Türkiye'deki müzik programı piyasası oldukça zayıftı ve o zaman daha açıklayıcı bir başlık atmam gereğine karar verdim. Magix Music Maker V2000, aynen Music Maker 3.0'da olduğu gibi, düz ve DeLuxe olmak üzere iki ayrı versiyon olarak satışa sunuldu. İsminden anlaşıldığı üzere DeLuxe versiyonu normal versiyona göre daha gelişmiş özelliklere sahip. Düz versiyondan farklı olarak 32 kanal üzerinden çalışabileceğiniz DeLuxe versiyonunda Wav dosyalarını sabit disk üzerinden HDP biçiminde çağrıbiliyor olmanız, programın neredeyse sınırsız olmasını sağlıyor.

## Party Time

Eğer aranızda halen programı görmeyen bireyler varsa, "Abi yaw, her şey iyi güzel de, nasıl yapacağım, biz o yandan başka bir şey bilmez" diyebilir. İşte ben de cevap olarak "Hayatta her şey bilgisayar oyunu demek değil, Tracker yönteminin kullanan bu programla zorlanmadan kendi parçalarını rahatlıkla oluşturabilirsin." derim. Her neys... Gerçekten de bu programı kullanarak, kendi parçalarımı oluşturmak için nota bilmenize ya da saatlerce



**Genel bir kanı vardır, eskiyen şeyler bozulur diye. Bu bozulma tamamen zamana ayak uyduramama ile ilgili bir problemdir, eskime ile ilgili değil.**



bir yandan Help menüleri arasında dolasırken, diğer ekranızda kullanılan kılavuzunu karıştırmanız gereklidir. Yapmanız gereken tek şey programı söyle bir 15 dakika filan gerçekten ilgilenerek karıştırmak. Tabii ki Hit parçalar oluşturmak için biraz müzik kulaklına, bir turam kuru nane ve göz kararı da tuza ihtiyacınız olacak. Geçen sene bu program kullanıcılar tarafından yapılan bir parça dünya listesinde oldukça yüksek bir noktaya kadar yükseldi. Tamam yaw, ustame gelmeyin. Vallahi hatırlıyorum.

Kendi parçalarınızı oluşturmak için ilk olarak Wav dosyalarını, penceredeki kanalları üzerinde taşımanız gereklidir. Bunları kanallar, düz versiyonda maksimum 16 kanal, üzerine istediğiniz doğrultusunda yerleştirebilirsiniz. Programın kendi içerisinde bulunan efektleri kullanarak, seçtiğiniz ses Echo verebilir, Distortion ekleylebilirsiniz. Bu da pazardan aldığınız, içerisinde binlerce ses olan Pool CD'lerinin eve geldiğinizde 10 binlere ulaşması demektir. Oldukça kâr bir iş.

## Gerisi Nerde?

Pardon! Kısa bir ara vermiştim ama uyuyakalmca biraz uzadı. Ha nerde kalmıştık? Burada mı? Tamam o zaman devam edelim. Programı aldınız, beraberinde ücretsiz olarak gelen sesleri kullandınız, zaten sınırlı sayıda olduğu için belki de pek bir işinize yaramadı. İşte bu durumda yardımınızın Pool CD'leri yetişiyor. Techno, Trance - Volume II (Bpm 140, 160), Acid Jazz, Funk (Bpm 100), Ambient, Trip-Hop (Bpm 90, 100), Dance, House (Bpm 120, 130, 140), Deep-, Progressive-House (Bpm 120, 130, 140), Drum&Bass, Big Beat (Bpm 120, 160), Hip Hop (Bpm 90), House, Techno (Bpm 130, 140), Rock, CrossOver,

Industrial (Bpm 120, 130, 140), Rock, Pop - Volume II (Bpm 80, 100, 120), Slow Motion (Bpm 80), Soul, R&B, Funk (Bpm 90, 100) olmak üzere içeriinde binlerce ses dosyası bulunan bu Pool CD'lerini edinebilir ve kendi zevkinize uygun olarak istediğiniz müziği yapabilirsiniz. Bunun haricinde, parça oluştururken, Wav biçimindeki ses dosyaları kullanıyor olmanız, kendi oluşturduğunuz Wav dosyalarını da program içerisinde kullanabileceğiniz anamina geliyor. Bu Pool CD'leri haricinde dünyaca ünlü DJ'ler Lenny D ve Dimitri tarafından oluşturulan CD'ler ile SpeedGArage ve Hardcore Techno'yu iliklerinize kadar hissedebilirsiniz.

Ah! Az kalsın unutuyordum yaw. Music Maker V2000'i kullanarak kendi kliplerimi de oluşturabiliyorsunuz. Yine içerisinde her şeyle hazır olan Video Pool'ları kullanarak yaptığınız parçaları tamamlayan klipler oluşturabilirsiniz. 3 boyutlu görüntüler, atesli ve kırık kırık yerinde durmayan dansçılar sayesinde, sadece kulaga değil, aynı zamanda göze de hirap edebileceksiniz. Aman kalbi olan kişilere göstermemenin, hiç hoş şeyler olmamasıdır. Illaki bir son söz söylemek gerekirse, bu programı kullanabilmek için özel yeteneklerinizin olmasına gerek yok. L

**Bilgi İçin: IWIS Yazılım**

**Tel: (216) 418 73 91**

**Faks: (216) 330 73 59**

Fiyatı: 90\$ +KDV

# Diamond Rio PMP 300

**A**rtık sevginiz Mp3'leri dinlemek için bilgisayarınızın başında oturmak zorunda değiliz. Genel olarak ses kartları ve ekran kartları ile bilinen Diamond firması, türünün ilk örnekleinden olan Rio Portable Music Player ile karşımıza. Diamond firması, kartları için doğru düzgün çalışan sürücüler yapamamakla ünlüdür. Neyse ki kurulumu ve kullanımı oldukça rahat olan Rio'yu test ederken böyle bir sorunla karşılaşmadık. Hatta Rio'yu tanıtım için bilgi-sayıri açıp kapamaya bile gerek yoktu.

Rio'nun bulunduğu paketten bir adet paralel port kablosu, bir adet bağlantı kablosu, stereo bir kulaklıklı, sürücü ve gerekli yazılımların bulunduğu bir CD ile bir adet kalem pil çikıyor.

Rio'nun sayıları zaten az olan diğer Mpman'e göre en büyük avantajı, standart tek bir kalem pille çalışabiliyor ol-

ması. Rio ile birlikte gelen yazılım sayesinde istediğiniz MP3'leri kopyalamak çok kolay. Ayrıca, içinde hareketli bir parça bulunmadığından spor yaparken DiscMan'lerdeki gibi şarkı atlaması gibi bir tehlike yok. Boyutları ise avuç içine sıkacak kadar kompakt bir yapıya sahiptir.

Yalnız, Rio'nun kapasitesi 32 MB ile sınırlı, bu yüzden toplam yarım saatlik şarkı kaydedebiliyor. Tabii Rio'ya 32 MB veya daha fazla Flash Ram takılabilir.

Rio'nun restte farkettiğimiz bir diğer ekisisi ise, kulakların ses kalitesinin yetersiz olması. Müziğin çalması sırasında herhangi çizirti yoktu ama kulaklıklar özellikle bas sesleri tam olarak hissetmeye sağlamıyor.

Eğer en sevginiz MP3'leri gittiğiniz her yerde dinlemek istiyorsanız, Diamond Rio PMP300 almayı isteciniz bir MPMan.

+ Tek kalem pille çalışıyor.



- + Küçük boyutlar, hafif.
- + Kurulum ve kullanımı çok basit
- Kulaklıkların kalitesi yetersiz
- Sadece yarım saatlik şarkı alabiliyor.

Bilgi İçin: Karma  
Tel: (212) 233 30 30

Fiyatı için firmayı arayınız.

# Viole Monitör Filtreleri

**H**eşimiz hayatımızın büyük bir kısmını bilgisayar karşısında geçiriyoruz. Bu yüzden, vücutumuzun bazı kesimleri, özellikle de gözlerimiz olması gereğinden daha erken ayrılıyor aramızdan. Ashında buna engellemek elinizde. Kaliteli bir monitör filtersi ile, ekrandaki gözünüzü geten zararlı ışınları engelleyerek göz sağlığını büyük ölçüde koruyabilirsiniz.

Viole monitör filtreleri, tamamen Türkiye'de üretiliyor. Teknoloji ve kimyasal bileşimleri ünlü Verbatim ile büyük benzeşme gösteren Viole filtrelerinin dört farklı çeşidi bulunuyor. Standart, Anti-Glare, Double Glass ve Professional olan dört farklı çeşidi bulunan bu sayımızda Viole filtrelerin Standart ve Anti-Glare versiyonlarını inceledik. Standart filtre, bilgisayarı ki-

sılı süreclere kullananlar için ideal. Gözleri dınlendirici ve monitörde biriken statigi engelleyici olmasının yanı sıra, oldukça cazip fiyatıyla günde iki veya üç saatten fazla bilgisayar başında oturmayan kişiler için düşünülmeli gerek bir filtr.

Anti-Glare Viole Monitör Filtresi ise öncelikle arkanızdan gelen ışığı %95 oranında emerek, monitörde oluşan rahatsızıcı yansımaların kurtulmasını sağlıyor. Bunu sağlamak için filtrenin camında özel bir kimyasal madde kullanılmış. Ayrıca, monitörden size gelen X ışınlarını %70, Ultra-viyolet ışınlarını ise %60 oranında emerek, uzun süreli çalışmaların sonucunda oluşan baş ağrısı gibi yan etkileri azaltır. Monitörde biriken statik elektrigi ise %99.9 oranında azaltarak, statik elektrigin hem size, hem de bilgisayarınıza olan olumsuz etkilerini neredeyse tamamen orta-

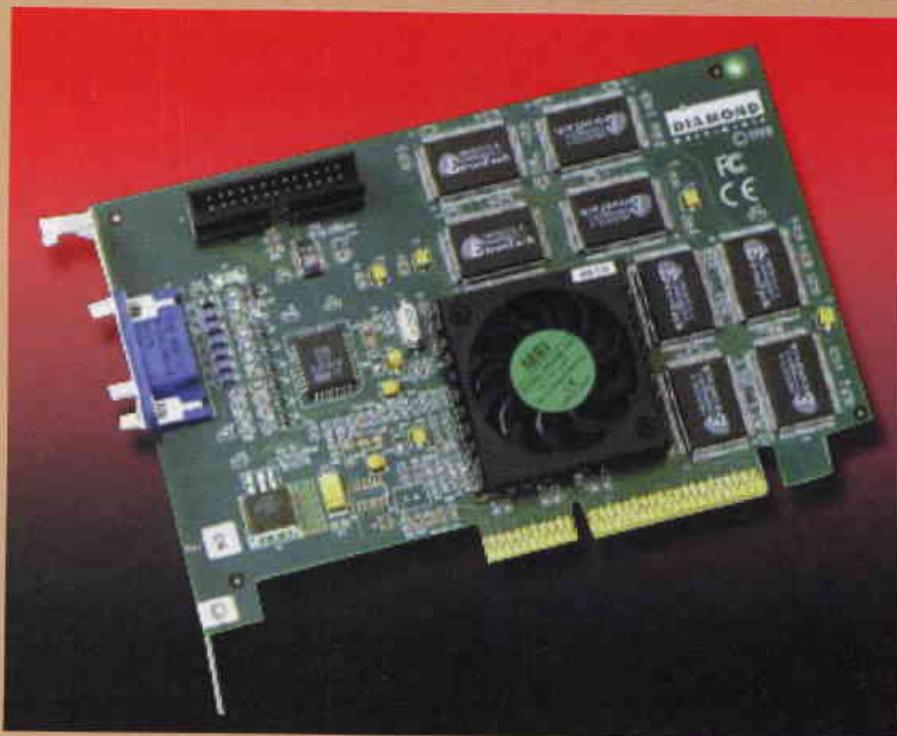
da kaldırır. Filrenin çift yüzey yansıtmasız olması, monitör ile filtre arasındaki yansımaların kaynaklanan parlaklıkların oluşmasını engellediği gibi, kendi suretinizi de monitörde veya filtredede göremeni de engelliyor. Ayrıca, monitörünüzde yüksekliği ayarlanabilir bir askılık sistemi ile tutturuluyor, bu da yapışınızı ile tutturulan filtrelere göre avantaj sağlıyor çünkü monitörünüzde herhangi bir kir veya iz bırakmıyor.

Son söz olarak, Viole Standart Filtreyi bilgisayarı kısa zamanlı kullanınlara, Anti-Glare'i ise bizim gibi bilgisayar kurtlarına kesinlikle tavsiye ediyoruz.

Bilgi İçin: Viole Bilg. ve Kimya  
Müh. San. Tic. Ltd. Şti.  
Tel: (212) 297 17 53 (3 Hat)

Fiyatı için firmayı arayınız.

# Diamond Monster Fusion



**3** Dfx'in yeni bombası Banshee işlemcili kartlar, piyasayı doldurmaya başladı. Bu kartlar, destekledikleri Zengin API'lerle kullanıcılar oyunlar konusunda geniş seçenekler sunuyorlar. Application Programming Interface ya da uygulanma geliştirmeye arayüzü, grafik uygulamaları için geliştirilen programlama platformlarıdır. Günümüzde oyunlarda kullanılan yaygın API'ler, Direct 3D, OpenGL ve tabii ki Glide platformlarıdır. 3Dfx şirketinin yarattığı Glide, eskiden güzel bir oyun ekranı için şarttı. Fakat geliştirilen yeni grafik işlemcileri, mükemmel bir şekilde OpenGL ve Direct 3D desteği sağlıyorlar. Programcıların da bu konudaki başarısıyla, mükemmel oyun grafikleri için Glide dışında da alternatifler var artık. Fakat gelin görün ki birçok kişi için hâlâ Glide'nin yeri başka.

## Monster Fusion: Tek kartla Glide

Kuşkusuz Monster Fusion'in ve diğer Banshee işlemcili kartların en büyük avantajı, aynı anda hem grafik kartı hem de Add On kart gibi kullanılabilmeleri. Voodoo işlemcisi için yazılı-

miş oyunları bu kartlarla sorunsuz bir şekilde oynayabilirsiniz. Bunun dışında, Banshee işlemcisinin gelişkin mimarisini sayesinde, Voodoo kartlarla asla çakamayacağınız çözünürlüklerde oyun oynayabilirsiniz. Özellikle Monster Fusion bu konuda oldukça başarılı. Zira kartın desteklediği maksimum çözünürlük 1920\*1440 (16bit). 250MHz'lik RAMDAC'ce sahip olan Fusion, diğer Banshee işlemcili kartlarla karşılaşıldığında üst sıralarda yer alıyor. Kart, oyunlarda yaygın olarak kullanılan ve akıcı bir oyun için donanım desteği gerektiren algoritmaların neredeyse hepsi ni destekliyor. Monster Fusion'in sürücülerini güncellediğimizde, kartın performansında küçük de olsa bir artış gözlemedi. Ayrıca sürücü güncellemesi, birçok uyumsuzluk problemini de çözecektir, unutmayın.

## Fusion'ın sırrı

Peki Monster Fusion diğer Banshee işlemcili kartlar arasında nasıl üst sıralarda yer alıyor? Açıklıyorum. Diamond şirketi bu kartı tasarlarken, hem işlemcisinin hızını hem de kart üzerindeki RAM'lerin hızını artırmış (Overclocking). Diamond, kartın normalde 100MHz olması gereken çekir-

## Diamond'dan yüksek performanslı Banshee

dek hızını 105MHz'e, 110 MHz olması gereken RAM'lerin hızını ise 115 MHz'e çıkarılmış. Peki bu Overclock işlemi kart zararı olmuyor mu derseniz, hayır olmuyor.

Cünkü Diamond, işlemcisinin üzerine büyükçe bir fan yerleştirmiştir. Ve bu sayede kart, isıtma sorunlarıyla karşılaşmadan yüksek bir hız erişebiliyor.

Diamond Monster Fusion, AGP versiyonunda 16 MB SGRAM'e sahipken, kartın PCI versiyonunda 16MB SDRAM bulunuyor. Yaptığımız oyun testleri sonucunda kartın tek başına çalışan bir Voodoo2 karttan çok daha hızlı olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.

Kartın görüntü kalitesi, Banshee çekirdek mimarisinden Voodoo2 işlemcisile benzer bir yapıya sahip olduğu için oldukça iyi. Ayrıca kartın standart Voodoo2 kartlarının aksine sahip olduğu tek bir doku ünitesi, genel performansı çok fazla etkilemiyor. Kart, kuşkusuz bunu gelişkin işlemci mimarisine borçlu. Kisaca Voodoo3 gelene kadar, bu kart oyun tutkunları için yerinde bir seçenek olacak. Kaldı ki Voodoo3 çıktığında epey pahalı olacak. Her ne kadar V3'ün performans açısından iki adet V2 kartla oluşturulan SLI sistemlerden bile hızlı olacağı söylentiyorsa da, Voodoo3 kartların fiyatı 200 doların üstünde olacak. Diamond Monster 3DII, ülkemizde en çok satan Voodoo2 kart olmuştu. Bakalım aynı şey Fusion için de geçerli olacak mı?

## Bilgi İçin: Karma

Tel: (212) 233 30 30

Fiyat: 150\$+KDV

## DÜZELTME

Sardes A.Ş.

Gravis Joystick Türkiye Distribütörü

Tel: 0232 462 69 73

Faks: 0232 462 69 75

e-mail: sardes@efes.net.tr



# MediEvil



**Sir Daniel Fortesque, ilk savaşın ilk okuya düşen, ancak yüz yıl sonra tekrar mezarından kalkan sahte kahraman. Bu onun hikayesi...**

**G**ağlar önce Gallowmere adında uzak bir diyar vardı, halkı barış ve huzur içinde yaşar, savaş ve kargası nedir bilmeydi. Bu ülkede Daniel Fortesque adında genç bir ozan yaşardı, kasaba kasaba dolaşır ve yaptığı kahramanlıkların anlatan şarkılar söyleydi. Tek başına yendiği ordular, kılıçının bir vuruşyla bittiği ejderhalar, kurtardığı güzel prensesler ve daha neler neler anlatır durdurdu. Tabii ülkede hiç savaş yoktu, hiç ejderha da yoktu, ve tutsak prenseslere rastlamak hiç mümkün degildi, ama o yine de bu şarkıları söyleydi. Sonra omuñ hikayeleri krala kadar ulaştı, aslında kral bu tür yalanlara çok kızardı ancak iyi bir ozan tarafından söylenen kahramanlık şarkılarına ve hikayelerine de bit o kadar düşkündü. Daniel hiç kötü bir ozan söylemazdı ve kralı kahramanlık şarkılarıyla etkileşiv takdirini kazanmaya da başardı. Kral ondan o kadar hoşlandı ki, onu sővalvelik misyonla taftif edip surayın muhafiz birliginin başına komutan bile yaptı. Nasıl olsa ilkdede hiç savaş ekmiyordu, muhafiz birliginin ve aslında tüm ordunun bütün gün süslü zırhlar içinde dolaşıp caka satmaktan başka yaptığı bir iş yoktu. O yüzden bir ozanın komutanlık etmesinde de bir sakınca yoktu, istekle sahte bile olsa kahramanlık şarkıları insanların gönümlü hoş ediyordu.



## Kötü Büyücü

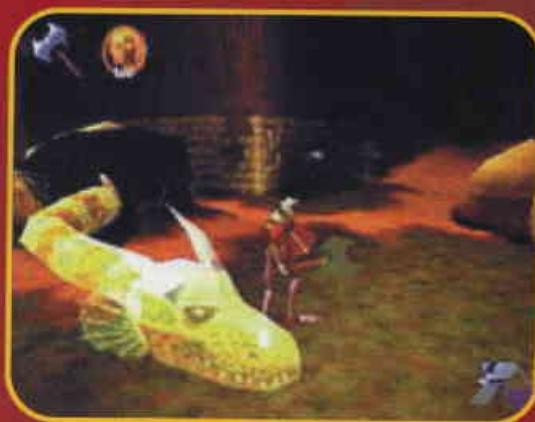
Tabii Gallowmere halkı barış içinde yaşıyordu ama herkesin bundan hoşnut olduğu söylenemezdi, özellikle kötü büyүcü Zarok bu duruma çok bozuluyordu. O da kendine saygisi olan her kötü kalpli büyücünün yürüyeceği yoldan yürümemeyi seçti, kandine bir iblis orduyu kurup Gallowmere topraklarına saldırdı. Kral ve ordusuna en sonunda yapılacak bir iş çıktı, işgal başlar baslamaz Gallowmere orduları toplamış karşılıkla saldırrıya geçtiler. En başta muhafiz alässi ve onların efsanevi komutantı Sir Daniel Fortesque gelirdi, evet bizim palavracı ozan! Ancak Daniel bu durumdan oldukça memnundu, en sonunda cesaretini kanıtlamak için gerçek bir fırsat yakaladı çünkü. Bu yüzden sa-

vas başladığında en onde gidiyordu, doğal olarak düşman yayalarından atılan ilk okla düşen de o oldu! Ok sol gözüne saplanmış ve onu anında öldürmüştü. Gallowmere orduları düşmanı dağıtmayı başarısız ve büyүcü Zarok kaçmak zorunda kalmıştı gerçi ama, bu durum yine de Daniel'in daha kilicimi bir kez bile savurmadan olduğu gereğin değiştirmiyordu. Kral bunu duyunca çok endişelendi, çünkü Daniel ile ilgili gerçekin öğrenilmesi halkın kendisiyle alay etmesine sebep olabilirdi. O yuzden ozannı büyük kahramanlıklar gösterdiğini ve olmeden önce kötü büyүcüyi öldürmeye başardığını duyurdu, istekle omuñ büyük bir törenle özel bir mezar göndürdü, artık hersey yolundaydı.

halkının kendisiyle alay etmesine sebep olabilirdi. O yuzden ozannı büyük kahramanlıklar gösterdiğini ve olmeden önce kötü büyүcüyi öldürmeye başardığını duyurdu, istekle omuñ büyük bir törenle özel bir mezar göndürdü, artık hersey yolundaydı.

## Çok Kötü Büyücü

Aşında hersey pek o kadar yolda değildi, çünkü Zarok kaçmayı başarmıştı ve artık eskisinden de öfkeliydi. Yüzyl boyunca gücünü toplamak için ugraştı ve ortalarда hiç göründemi. Ancak sonra eskisinden daha büyük bir orduyla geri döndü. İşin kötüsü bu defa tüm ülkedeki ölüleri diriltecek ve kendi sınıfına katacak bir de büyü yapmıştı. mezarlar ayldı, cesetler tekrar yürüme-



ye başladı. Ne var ki açılan mesarlar- dan biri de Sir Daniel'in mezarıydı, a- yaga kalktı ve tek sağlam gözüyle etra- fına bakındı. Arınk sadece yürüyen bir iskelet idi gerçi ama hâlâ olup biten herşeyi hatırlıyordu.

Kahramanlığım kanıtlama fırsatı- nin elinden alınmış olması, ülkesi- nin yerle bir edilmesi ve ustelik uykusundan uyandırılmıştı onun canını olduka sıkılmış. Eh, o du- rumda kim olsa sinirlenirdi zaten, o da kötü büyütünün işini bitir- meye karar verdi ve zırhlı kuşa- nip işe koyuldu.

### Sınırlı İskelet

Sir Daniel bugüne dek bir bil- gisayar oyununda gördüğüm en sıradışı ve en ilginç karakter di- yebilirim, tek gözü ve cene ke- migi olmayan öfkeli bir iskelet! Doğru, Lara Croft ile karşılaş- rınca biraz kuru kalyor ama, insan herşeyi aynı anda elde e- demez değil mi? Neysse, MediEvil oldukça ilginç bir o- yun, 3D platform ve action ka- rışımı bir tarzı var, ancak asla piyasadaki bir sürü kalitesiz ya- pımla karıştırılmamalı. Herşeyden önce grafiklere bir bakalım, gerek haritaların, gerek karakterlerin çizimleri son derece iyi. Ana harita bölgelere ayrılmış durumda ve her girdi- ginin bölge tamamen kendine has özelliklerle donanmış. Daima- karşısında yem yemi yerler, düşmanlar ve çözülecek bulmacalar çıktıktan kolay slikilmanız söz konusu değil. Ayrıca harita boyutları da tam kıyamında tutulmuş, sonu gelmeyen koridorlarda dola- mak ve delirmek zorunda kalımyorsunuz. İşık efekleri gibi unsurların çok iyi kullanılmış olduğunu söylemek gerek, meşaleler, büyüler patlamaları ve diğer detaylar oyu- nun atmosferine çok büyük katkıda bulunuyorlar.



mükün, fakat bunlar çeşit ve etki ola- rak pek ahatılı şeyler degiller. Silahlardan arasında çeşitli kılıç ve kalkanlar mey- eut, özellikle elinizdeki kalkan koruma

Kullanılan renk paletleri de çok büyük özenle seçilmiş, bir bölgede son derece renkli ve göz alıcı ortamlara girerken, sonrasında karanlık ve kasvetli bir me- zarlık sizin karşılayabiliyor.

### Kılıç ve Gürt

Adamımız tüm ülkeyi temizlemeye niyetlendigin- den hafif silah ve büyüle- re ihtiyaci olacak. Oyna- başarkan bir kılıç ve kalk- kanla işe koymuyor, ancak daha güçlü ve farklı etkilerre sahip alet edevat olmadan fazla ilerle- mesi mümkün olmayacağıdır. Tabii et- raftan bazı malzemeleri tedarik etmek

moduna geçerek gelen saldıruları kes- mekte kullanabiliyorsunuz. Bunun har- cinde ok ve fırlatma bıçakları gibi uzun menzilli silahlar da var, ancak bunları hemen kullanmayı acil durumlar ve büyük tipler için saklamak daha doğru bir yöntem. Sonra silahların dayanıklılık durumları var, kullandıkça eksikişip parçalanabiliyorlar. Mesela hasit bir o- dumu kafa kırmak için kullanabilirsiniz, ancak bazı yerlerde tutturup başka bir meşaleyi yakmak için kullanmanız da gerekebilir. Peki etkili silah ve büyü- lerin nereden edineceksiniz. Ana harita- da Hall of Heroes adlı bir tapınak mey- cut, burada eski kahramanların heykel- leri, mezarları ve de ruhları bulunuyor. Buraya ugradığınızda belli bir bedel ö- deyerel bilgi, silah ve yeni büyüler edi- nebilirsiniz, ancak uyarayım, gerçek bir kahraman sayılmadığınızdan bura- da ki tipler sızla dalga geçmemi de ihmäl etmeyin. Ne zaman ki görevinizi bitireceksiniz, işte o va- kit buradaki yerinizi alacak, say- gın bir kahraman olacaksınız. Peki buraya ödeyeceğiniz bedeli nereden temin edeceksiniz, her bölümde Chalice of Souls bulunuyor. Bu küçük bir sunak ve bö- lümde yokettiginiz her yaratıkla birlikte burası biraz daha doluyor, işte bedeli oradan temin edivorsu- nuz. Ne var ki bunlar iyi gizlen- miş olabilirler, yani gözünüzü dört açmanız lazımdır.

### Son Darbe

Medievil tek zorluk seviye- sine sahip, ancak oyun son de- rece dengeli bir yapıya sahip, bu yüzden insan ne çok ugra- sıyorum, ne de çok çabuk bit- yorum. Bir defa oyna başlayınca saatlerce kendinizi kaptırıp oy- namaya devam ediyorsunuz. Grafikleri son derece güzel, as- lında pek kusur bulunabilecek bir tarafı yok. Şu ana dek Playstation için çıkarılmış en güzel oyunlardan biri olduğunu düşünüyorum, doğrusu Sony bu oyna bir hayatı emek ver- mis, bu belli. Sonuç olarak kaç- rılmasını gereken bir yapım, kesintikle bulun ve alın derim, pişman olmayacağımdır.

**Genel  
10  
Puan**

### Medievil Sony / Action / 1 CD

İNCELEYEN	Storm Guard
SİSTEM	Playstation
Oyuncu sayısı	1
Memory Blok	1

✓ Dual Shock

GRAFİK	*****
SES/MÜZİK	*****
ATMOSFER	*****
OYNANABILİRLİK	*****



# Shadow of Darkness

**Genç savaşçı köyüne  
döner ve karanlık güçlerin  
işgalioyle karşılaşır. Bunu  
bir yerden hatırlayacağım  
ama...**



Ninja nedir, öncelikle bu konuya bir açıklık getirelim. Ninjalar eski Japonya'da suikast ve sabotaj görevleri için yetiştirilen özel seçilmiş katillerdi. Bu adamlara yakın dövüş teknikleri kadar sızma ve sessiz çalışma konularında da eğitim verilirdi. Hiçbir zaman açık alanlarda göğüs göğüse savasırken göremeyeceğiniz adamlardı yanı bunlar, karanlığa gizlenir ve işlerini sessize görürlerdi. İşte Ninja budur, mesela Tenchu bu adamları konu alan oyularla iyi bir örnektr. PC üzerinde ise Thief oldukça güzel bir örnek olarak gözle çarpıyor, tabii Japonlar ile bir alakası yok, fakat oynaması tekniğiolarak tam bir Ninja oyumu olduğunu söylemek hiç yanlış olmaz. Sessizce hedef bölgeye siz, karanlıklara saklanın, kilitleri aç ve kimseye görünmeden işin tamamla, bir oyun bu unsurları içermiyorsa ancak o zaman tam bir Ninja oyumu demektir. Maalesef burada inceledigimiz oyun olan Ninja - Shadow of Darkness tüm bu unsurları içermiyor.

## Konu Tanıdık Sanki

Oylar eski çağda Japonya'da geçiyor tabii, iki derebeyi tüm ulkenin egenliği için birbirleriley savaşır duruyorlar. Sonra bu işten bir kişibars yapmayı karar veriyorlar, ancak içlerinden biri yine de rahat durmuyor. Gidip şeytan'a bir anlaşma yapıyor ve envai çeşitli iblisin ilkeye dolusmasının sağ-



lıyor. Fakat şeytanla yapılan anlaşmalar genelde pek garanti değil, ne de olsa şeytan bu. Nitekim gelen iblis ordusu söz verildiği gibi derebevinin emri alıp girmeyip onlere ekin herşeyi yoketmeye başlıyor, sonucta ayakta kalan insanlar onların hırsızlığı altına giriyor ve akgözlü derebeyi de diğer taraftı boyluyor. Tam o esnada uzak ülkelerde yaptığı yolculuktan dönen genç bir Ninja savaşçı durumda görüyorum ve tüm ilkeyi tek başına temizlemeye karar veriyor. Tamdır değil mi, Diabolو ve daha sısız oyunda islediğim bu hikaye, ama göründüğü kadariyla henuz çekiciliğini kaybetmemiş.

## Dövüş ve Öl

Böyle bir oyunda gerçek bir Ninja gibi gölgelere saklanıp düşmanlarını hiç ummadıkları anda vuracağımızı düşünüyorsunuz değil mi? Yanlış, tam tersine devamlı üstünüzü saldıran düşman sürülerine karşı tek başınızda savaşıyorsunuz, istekli onlar her yönden akın gelirken siz sadece sekiz temel yöne hareket edebiliyorsunuz, sonuc tam bir bas ağrısı. Çünkü saldırın ve savunmanız bakığınız yönü doğru gerçekleşiyor, bu durumda etrafınıza saran ya da ara yönlerden yaklaşan tiplerle karşı hiç sansız kalmıyor. Tüm vapmanız gereken gamepad üzerindeki tuşlara deli gibi basıp durmak. Adamınızınizin menzilli savaş için hiç



bitmeyen hamicerlere ve yakın mesafede de yumruk, kılıç gibi silahlara sahip. Yıldırım filan da atabiliyor ama bunu pek güvenmeyin. Ayrıca etrafta asla yemini bilmeyeceğiniz bir sürü tuzak var, ancak çoğu oyundaki aksine bunlar size hasar vermeyyor, anında öldürülüyor! Tabii platformlardan atlamak, anahtarları almak için bölüm sonu iblisleriyle kapışmak gibi detaylar da var. Platformları en zor yanı kenarlarından düşmenin aşıri kolay olması, kafasına göre takılan kameraları açları da pek yardımcı olmuyor doğrusu.

## Kaç ve Öl

Oyunun atmosferi neredeyse yok değil kadar zayıf, ses ve müzikler de hiç işte sayılmaz. Grafikler bir an iyi, bir an berbat, hele tiplerin çizimleri vasatın bile altında denebilir. Ayrıca oynanabilirlik son derece düşük, saatler boyunca oynasamız bile seri bir şekilde tuşlara basıp durmaktan başka bir iş yapmıyorum, çubuk sıkıyor yanı. Yapay zekaya gelince, kelimenin tam anlamıyla yok. Düşmanlarınız siz yaklaşana kadar haresetsiz duruyorlar, peşiniden gelip kapılardan geçemiyorlar ve tüm yaptıkları sürüler halinde saldırmaktan ibaret. Uzun lafın kısası, bu oyun bana seneler önce jeronim makinelerde oynadığım oyunları hatırlattı, ancak onların yarısı kadar bile heyecan verici değil. Yerintinde olsam uzak dururdum, verilen paraya kesinlikle degmez.

**Genel  
5  
Puan**

## Ninja

Eidos / Dövüş / 1 CD

İNCELEYEN  
SİSTEM  
Oyuncu sayısı  
Memory Blok

M. Berker Güngör  
Playstation  
1  
1

Dual Shock

GRAFİK	*****
SES/MÜZİK	*****
ATMOSFER	*****
OYNANABILİRLİK	*****





# Tai-Fu Wrath of the Tiger



Kaplanın öfkesinden sakının!  
Öhöm, onu pandalar  
yetiştirmiş olsa bile!

**E**ski bir Çin atasözü der ki, 'Kaplamı kaplamayan şey sadece renk değildir. Pencereden, öfkesi ve kükremesi her ihtiyyatsız düşmanın kumun karşısına olduğunu hatırlatacaktır.' Ya, işte böyle.

- Hattı lenim, bilinçli diye millete böyle geyik geyik laflar yutturmaya utanmıyorum musun, senin hünzür seni!

- Aha, nerde kaldım olsam, yazışma giriş bidacam diye kafam ağrıldı, gel yap işin!

- Sos, imişğunu sakarım! Kalk makinenin başından, kırıvat bertif seni!

- Noldu, hallettin mi işlerimi barış?

- Sana ne bıyar, git bana kahve yap! Hadi lan! Hala dureyo inek bilincaltı karakteri, yutta!

## Ne Bakın Birader!

- Evecet, geledim su oyuna, bunu da yazınca bu aylıkımız nihayere eriyor. Hüssş, aloooy sayın okureu kurlesi, yok mu olsam arazmada eli adam gibi klavye titan bireleri? Yazar lazım dedik, gidiçikan yok, lafa gelince dergiyi bizden iyi çıkarırızsınız, e hadi gel bakalım devince tisssss! Akıllı olim lan olm, bak bu işte açaç para var, hatta ben son maaşımın iki tane Harley Davidson aldım, ıstırime de bodrum-tatlı içini para artı!

- Aaaaa, yalanlara bak, oha oha oha! Lan utanmıyorum mu elalem'in başını yakmaya? Nerde lan Harley, göster bakalım!

- Aha bak orada biri, dolabın üstünde kodum, nasıl güzel değil mi?

- Lan o makar!

- Ben de diil demiyom zaten, ayrıca kapa gaganı, tam okurları elma sekeri teklif edecektim, geldin cart diye girdin lafa!

- Lan sen sapıksın, anırk ben buna iiman ettim arkadaş!

- Ehe ehe!

## Olur Bazen Öyle!

- Evet, oyuncu diyoruk dimi, bak şimdı ortada bi tane kaplan var. Bunu daha yavruyken Panda tapınagının rahipleri terkedilmiş olarak buluyolar, adını Tai-Fu koyup büyütüyolar, Kung-Fu fe-

ilan öğretivolar. Neyse, bi gün tapınağı büyük köprü bi ejderha basıyo, ortaliği daatiyo, hocası da kaplamı çağırıp 'Oğum, senin artık yollara düşüp kaderini bulman şart oldu. Hem zaten havuzdaki balıkları da ejder yedi, sana verecek fazla yemek kalmadı, sen şimdi acıkmıca



kalkar bizi yersin, işisi mi uza da ense traşımı göcelim,' diye inceden seper havası çekciyo. İşte olay bu, Tai-Fu yollara dökülp kaderini filan arıyo.

- Dövüş oyunu mu yanı bu şimdidi?

- Evet, öyle bişii, bende biraz Fighting Force çığlığını vaptı, yapmadı diil. Kameralar belli noktalarda sabit duruyo, sen geçenken seni izliyoilar. İlk başlarında kamera açlarının hızı değişmesi bemi hafif siktı ama eger otobüs nıtmış filan gibi bi problemlik yoksa cabucak alıştıysun. Tabii kamera genelde hafif tepeyen izdeğii için fazla ieriye göremiyosun, bu de yolumu ararken biraz zorluk çıkarıyo. Boole büyük bi ana harita var, oradan bolum bitirdikçe ne tarafa doğru gittiğini görüyosun.

- Olme olayları nass?

- Belli miktar hakkin var, etrafın bi miktar power-up toplayabilyosun, ayrıca su küçük kare tipli seylerden bi sürü toplarsan ek hak alıyosun falan, tipik dövüş oyunu işte. Hatta içinde bol miktar da platform var, eski jetonlu makine oyularından en büyük farkı iç boyutlu olması, o yani.

## Tai-Fu Activision / Dövüş / 1 CD

İNCELEYEN	Mod Dog
SİSTEM	Playstation
Oyuncu sayısı	1
Memory Blok	1
✓ Dual Shock	

## Bozma Kendiniiii!

- Görüntü nasıl, tipler iyi mi bar?

- He he, tipler fena diil canım, hele kaplan kardeşe karizmanın hası var yanısı, cizimler biraz fazla köşeli, az poligon kullanmışlar makineyi sıkmasın diye. Etraf fena değil, değişik ortamlar felan var, düşmanlar kötü sayılmaz. Yalnız işte oyun haritaları diiz diil, yanı sonuçta düz bir yol izliyorum ama etrafı alternatif parkalar, gizli bölgeler felan var. Oyle haldır haldır ilerlemek yerine biraz keşif olmasına da girmek gerekebiliyor. Ama aynı yerden tekrar geçersen öldürdüğün tiplerin yerine yenilerinin geldiğini görüyorum. Ara sahneleri felan da oyun grafikleri yapmışlar, o yüzden pek abartılı bişiller yok ortada. Ayrıca bazen grafiklerde bozulmalar felan olabiliyo, poligonlar içiçe geçiyo meseña, ama abarmaya lizum yok, bunlar hemen her oyunda olan işler.

- Fena diil gibi sanki. Yapay zeka ola-yıa bakın mı?

- Düşmanlar belli yerlerde duruyolar, sen görünce harekete geçiyolar, tipik ya-nı. Ama bişii var, bazen uyuyan bi düşmanın horultusunu kendini görmeden önce duyuyon. Yapraklarla kaplı verlerde basarsan sese uyanyolar, yok yanlarına sessizce gitmeye başarısız saldırdı a-vantajın oluvo. Bir de oyna enerji saldırları koymuşlar, belli miktar enerji kul-anıp buyüler felan yapabiliyor.

Herseyden biraz var yanı oyunda. Doğrusu o kadar cilali ve parlaklı bir oyun değil, ama insan oynadıkça sevmeye, alşmaya başlıyo. Platformla karışık dövüş oyunu seven adam bunu alır oynar gibine geliyo. Neyse, evet yazı bu kadar sayın okurcu, simdi gidip başka bişiler yapacakım izninizle. Sen de ayak altında dolama bilincaltı karakteri, iştine basarım sonra!

Genel  
7  
PUAN

GRAFIK	★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★
ATMOSFER	★★★★★
OYNANABILİRLİK	★★★★★



# Uprising X

Geçtiğimiz yıl PC için piyasaya çıkarılan ve yeni bir oyun türünün doğmasına sebep olan Uprising, şimdi de Playstation versiyonuyla karşımızda.

Dogrusu oyun piyasası geçtiğimiz yila pek de hızla girmemişti, ortadan bir sürü oyunun adı dolaşıyordu ama speküasyondan başka hiçbir şey yoktu ortalıkta. Sonra günler geçtikçe işler değişmeye başladı, firmalar arası adına en son oyunlarını ortaya çıkarmaya başladılar. Donanım firmaları da adeta çiçek açtı, yeni nesil işlemeler, grafik kartları, CD sürücüler derken bir de baktık ki PC'den cihaz tam bir oyun istasyonu oluvermiş.

Tabii bunlar heyecan verici gelişmeler-

di, ancak maliyet unsuru hesaba katınca insanın heyecanı kursağında kalıyor doğrusu. Konsol sahipleri için durum daha farklı, onların upgrade etmekle ilgili pek sorunları olmuyor, en azından işletim sistemi gibi bir baş başlığıyla uğraşmak zorunda degiller. Tabii madalyonun bir de diğer yüzü var, eskiden PC sahipleri konsol oyunlarına bakıp yüklemüştürler. Ancak zaman geçtikçe PC'ye gelen oyunlar her açıdan inanılmaz gelişmeye başladı, maliyet faktörünü hesaba katmasanız yakında yurkunmaların yönü tamamen değiabilir.

Tabii maliyet faktörü kolay kolay he-

sap da bırakılabilecek bir detay değil, fakat PC yapı olarak da konsollarda bulunmayan bir esneklikle sahip. Mesela konsol üzerinde StarCraft ya da Unreal oynayamazsınız, ayrıca bir PC için çok sıradañ sayılan hemen hiçbir işi gerçekleştiremezsiniz. Ayrıca ne yalan söyleyeceğim, konsol oyunlarının grafikleri ne denli mükemmel olursa olsun, hiçbir TV ekranı PC monitörünün yerini tutamıyor, en azından benim açısından bu böyle. Eh, durum böyle olunca konsol sahipleri belli oyun türlerine mahkum olmaktan kurtulamıyorlar. Belki gelen yeni nesil konsollar bu durumu değiştirir, ancak eger Dreamcast örnek alırsanız onların da hızla PC mimarisine yoldıklarını söylemek yanlış olmaz. Evet, Dreamcast Windows CE işletim sistemini kullanıyor, tabii DirectX belası da yanında hediyesi, bol eğlenceler!

## Ayaklanması Başladı!

Uprising geçtiğimiz sene PC için piyasaya çıktığında bir hayli ilgi çekmişti, gayer güzel bir oyun olmasının yanında tamamen yeni bir oyun türünün doğmasına sebep olması da bunda büyük rol oynuyordu. Bu oyunda strateji ve Action unsurları ligine bir biçimde harmanlanıyordu. Aradan uzun bir süre geçti tabii, en azından oyun piyasası standartlarıyla, fakat en sonunda bu oyunun Uprising X adıyla Playstation versiyonu da piyasaya çıktı. Bugüne dek konsol üzerinde hâlâ benzer bir oyun olmamıştı sanırım, o denli orijinal bir parça yanı. Sırf bu yüzden bile alıp oynamamaya değer, ne var ki tek iyi yan orijinal olması değil, aynı zamanda güzel bir oyun Uprising X. Tür olarak Action ve strateji karışımı demistik ya, hemen mouse olmadan oynamaz bu oyun dize panige kapılınmayı. Dogru, PC versiyonu bile oynarken





klavyeden pek çok tuşa görev yükliyordu ve konsolun gariban gamepadı tüm o fonksiyonları yerine getirmekte bir hayli zorluyor. Ancak strateji kisimı, mesela Warcraft ya da Command & Conquer gibi tasarılmadığından, gamepad kullanarak oynaması o tarz oyularla nispeten çok daha rahat.

### Silah Kuşanın!

'Uprising' yabancı dilde 'ayaklanma, başkaldırı' anlamına geliyor, bu da oyunun ne hakkında olduğunu size az çok anlatıyor. Herhalde. Bircok sisteme yayılmış olan tipik bir baskıcı imparatorluk ile karşı karşıyayız, tipki Star Wars filmlerinde olduğu gibi bir grup isyancı bu duruma bir son verebilmek için harekete geçiyor. İnsanlığı boyledir işte, önce imparatorluk kormak için savaşırlar, sonra da onu yıkmak için. Neysse, bu isyancı grubu büyük bir hırsı seren Wraith kod adlı prototip bir savaş aracı ele geçirimey баşarıyor. Bu araç esasen bir hovertank, ancak ağır zırh ve silahlarla donanmış olmasının dışında çok önemli bir özelliği daha var, gezici bir komuta merkezi olarak kullanılabilir üzere geliştirilmiş. Bir tek adam bunu kullanarak savaş alanında büyük güçle rehberlik komanda edebiliyor. Sizin emriniz bu araçtan bir tane veriliyor ve sonra da yemi cıvarındaki sistemde hem imparatorluk, hem de diğer bazı isyancı güçlerine karşı zafer kazanmanız bekleniyor. Bunu yapmak için sadece tanktan faydalananızıza tabii, çünkü onun da ateş gücü sınırlı, bu yüzden iş kurup size yardımcı olacak birimlerden üremeniz gereklidir.

### Herkes Araçlarına!

İş kurma olayı nasıl gerçekleşiyor, indiginiz her gezeğende çok onceden imparatorluk tarafından hazırlınlmiş belirli alanlar var, binalarının buraya indiriliyor. Evet indiriliyor, sinyali verin ve biraz açılıp bekleyin, istediginiz bina yörüngegedeki gemiden aşağı gönderiliriyor, dikkat edin inis noktasında duruyor olmuyorsunuz. Sonra seccinizin birimler kurulan binalarda üretilmeye başlıyor, ancak bunlar fabrikamın kapısından çıkış emirlerini beklemiyorlar. Üretim tamamlandığında harekete hazır oldukları sinyali gelir, tüm yapmanız gereken bir hedef seçip emir vermek, çağrılan birim o bölgeye ışınlamış saldırıyla geçiyor. Bütün bunlara ne gerek var diyebilirsiniz, oncelikle sizin ve düşmanın uslerinin bir ana kule tarafından korundugunu bilin. Bu kule oldukça ağır silahlı ve tankın ateş gücü ne onu, ne de diğer binaları devirmeye yetmiyor. Binaları uçurmanın iki yolu var, ya piyadeleri çağırıp onların bomba yerlestirmeye-

lerini sağlayacağınız, ya da ağır bombardıman uçaklarına sorri vuracağınız. Her iki durumda da yakınınlarda o-lup düşman birimlerinin ve kulesinin ilgisini kendi üzere çekmenizde fayda var. Diğer birimler ise çok sayıda düşmanla karşılaşırken sağ kalmanız açısından önemli rol oynayacaklar.

### Saldırıya Geçiyoruz!

Wraith sadece gezici bir komuta merkezi değil tabii, aynı zamanda hızlı ve etkili bir savaş aracı da, haritayı temizlerken özellikle onun manevra yeteneğini kullanmak zorundasınız, yoksa ağır ateş altında toz olmanız işten bile değil. Bazen etrafı onarım, cepheye ve yedek birimler veren power-up kapsüllerine denk gel比利orsunuz, ancak bunun dışında onarım ve yükleme için işse döneniz gerekiyor, tabii belli bir enerji karşılaşlığında oluyor bu işler. Enerji her gezeğende bulunan kaynaklardan toplanıyor, ancak bitirmesi için biraz beklemek gerekiyor. Bu şekilde gezeğenden gezegenin geçerek gitmek zorlaşan bir biçimde oyuna devam edivorsunuz, görev aralarında ise tankınız ya da genel üretim bandınız için iyileştirmeler sağlayan modifikasyon seçeneklerinden alma şansınız var. Bu şekilde zorlaşan görevlerde şansınızı artırabileceğiz. Ancak tüm orijinalliğine rağmen oyuncu bir süre sonra monoton bir hal almaktan kurtulamıyor. Nedenine gelince, işleri belli yerlere kurmak zorunda olmanız strateji kurma işini dar kılaklı hapsediyor, ayrıca birimlerin nispeten sınırlı kullanımını işin büyük kısmını sizin sırtınıza yığıyor. Bu da devamlı etrafı koşturup ateş etmek demek ki, bir zaman sonra kaçınılmaz olarak bavıyar.

### Hava Desteği Nerede?

Gelelim oyunun grafiklerine ve oynanabilirliğine, herseyden önce grafiklerin çoğu oyuna göre oldukça sade kalduğunu söylemek gerekiyor. Ayrıca yoğun bir sis efekti görüş mesafesini oldukça kısıtlıyor. Doğrusu PC grafiklerinin bundan kat kat daha iyi olduğunu hatırlıyorum, ancak bunun belirli bir sebebi var tabii. Aynı anda pek çok birimin ekranда görüldüğünü ve kıyasıyla bir savaşın olduğunu düşündüğümüzde konsolun kısıtlı hafızasının tüm bu iş-

re yetebilmesi için grafik kaliteden ve görüş mesafesinden bir miktar ödün verilmesi gerektiği kabul ediyorsunuz. Ancak bu sayede oyuncunun akılcılığı korunabiliyor cunku, Oynanabilirliğine gelince, oyun Dual Shock analog gamepad düşünülerek tasarlanmış besbelli, özellikle kumanda kolları tankı yumuşak



bir şekilde yönetebilmeniz için oldukça gereklidir. Eski tip bir gamepad ile oynandığında doğru düzgün nişan alabilmek çok zorlaşıyor. Ayrıca tüm o komutların kısıtlı miktarda düğmeye sıkıştırılmak zorunda olması işi daha da zorlaşıtırıyor. Savaşırken değil belki ama, iş kurarken ve birimlerini yönlendirirken işler oldukça karışabiliyor, pek çok işlemi yerine getirmek için kombineli tuş komutlarına ihtiyacınız olacak, eğitim görevlerini bol bol tekrar etmek faydalı olacaktır şüphesiz.

### Tanklara Yol Açıñ!

Genel olarak ele aldığımızda Uprising X ilginç bir oyun, bu turun ilk örneği olduğunu unutmuyorum. Sonra Battlezone gibi bu tarzda pek çok oyuncu çıkmaya başladı ve Uprising 2 de yolda, tabii PC için. Ne var ki Playstation uylaması teknik nedenlerden dolayı biraz sönükk olmuş bence. Kontrollere alışmanız kolay olmadığını bir gerçek, hele Dual Shock kullanılmıyorcasınız. Bu durum oynanabilirliği büyük ölçüde düşürüyor ki, bir oyundaki en önemli faktörlerden biridir bu. Sonuç olarak şunu söyleyebilirim, eğer bu oyunu alısanız konsol üzerinde daha önce hiç rastlamadığınız turde ilginç ve hareketli bir yapıp olduğunu göreceksiniz, ancak büyük bir ihtiyalle kontrol zorluğu sizin çubuk bezdirecek. Karar size kalımı.

**Genel  
7  
Puan**

## Uprising X 300 / Action Strateji / 1 CD

İNCELEYEN	: War Lord
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1-2
Memory Blok	: 1

✓ Dual Shock

GRAFİK	★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★
ATMOSFER	★★★★★
OYNANABILİRLIK	★★★★★



# Playstation Hilekar

En güncel Playstation hileleri  
ile karşınızdayız

## SPIDER

Bu oyunun seviye kodları aşağıda verilmiştir, bunlar Password ekranından girilerek kullanılabilir.

### LABORATORY:

#### Lab Floor:

1FMLC939GPR8F3BF7KT1

#### Sinks:

CHMLC939GPR8F3LWGTS3

#### Lab Top:

86MLC939GPR8F3VFQ5S4

#### 70Æs Room:

FW1MC939GPR8F3BF7KT1

### FACTOR:

#### Boxes:

FW1MC939GPR8F336DTTS3

#### Conveyors:

BSRMC939GPR8F3VTKKT1

#### Machine Room:

WDRQC939GPR8F3LM8S95

#### Tubes:

8WV5L939GPR8F36DTTS3

#### Mechanical Arm Boss:

8WV5L939GPR8F3G1QJB4

### CITY:

#### Down The Street:

9WV5L939GPR8F3LRT6S4

#### Side Of Building:

65XXS939GPR8F3LRT6S4

#### Park:

W9PNT839GPR8F3B9LVS3

#### Under The Street:

N7KB3Y19GPR8F3V95FR5

#### Along The Street:

N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3

### MUSEUM:

#### Display Cases:

P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3

#### Volcano:

G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3

#### Dinosaur Bones:

H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4

#### Model City:

J7KB3Y1GWPR8F31766D1

#### Temple:

K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4

#### Museum Boss:

K7KB3Y1B1SS8F3BTQBB4

### SEWER:

#### The Wells:

V7KB3Y1B15S8F3QS7QC1

#### Along The Sewer:

W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95

#### Food Carton:

X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3

#### Up The Well:

Y7KB3Y1VV16QE3QS7QC1

#### RyanÆs World:

Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1

## EVIL LAB:

#### Circuit Boards:

Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3

#### Lab Top:

R7KB3Y118H56T1WTY4R4

#### Hard Drives:

S7KB3Y118H56T1TCQSR3

#### BrianÆs Folly:

T7KB3Y118H56T1FNY4R4

#### On the Ceiling:

T7KB3Y118H56T1TC4LD1

#### KipÆs Bonus:

68KB3Y118H56T151P6C4

#### Brain Boss:

68KB3Y118H56T1TMVM35

## SWAGMAN

Bu oyunda karakterleriniz Zack ve Hannah aşağıdaki hile uygulanarak ölümsüzlik kazanabilirler. Ancak bu sadece düşmanlara karşı geçerlidir, boşluğa düşerseniz yine olırsınız. Önce oyunu dondurun ve sonra sırasıyla O, kare, X, kare, O, kare, O, kare, üçgen, kare, O, üçgen, O, kare, üçgen, kare tuşlarına seri bir şekilde basın.

## SPACE GRIFFON

Bu oyunda sınırsız enerji ve cepheen alabilmek için oyun esnasında hızla üçgen, kare, X, L1, L2, R1, R2 tuşlarına basın.

## NANOTEK WARRIORS

Bu oyunda yapılabilecek hilelerin listesi aşağıda verilmiştir.

#### Kokpit kamerası:

Oyunu kokpit açısından gorerek oynamayılmak için oyunu dondurun ve üçgen, O, kare, kare, üçgen, üçgen, Select, Start tuşlarını girin.

#### Dolu Kalkanlar:

Oyunu dondurun ve Select, O, sağ, yukarı, yukarı, L1, L1, X tuşlarını girin.

#### Lightning Bolt:

Oyunu bu mithîş silahla başlayabilemek için Password ekranından X, kare, üçgen, O, kare, O, X, üçgen tuşlarını girin.

#### Warp Speed:

Once oyunu dondurun ve sonra O, kare, O, kare, üçgen, üçgen, üçgen, X tuşlarına sırasıyla basın.

## MEDIEVIL

Bu oyunda hile moduna geçebilmek için öncekiyle oyunu dondurun ve sonra L2

tuşuna basılı tutarak sırasıyla aşağı, yukarı, kare, üçgen, üçgen, O, aşağı, yukarı, kare, üçgen tuşlarını girin.

## Medievil



## FUTURE COP: L.A.P.D.

Bu oyunda aşağıda verilen hileleri kullanabilmek için:

#### Makineli tüfek cephaneşi:

Oyunu dondurun ve Options menüsünden "Sound FX Volume" seçeneğini aydınlatın, sonra sırayla kare, O, Select, X, Select, X, O, kare tuşlarını girin. Ardından "Quit" ve "Yes" sıklarını seçin.

#### Machine gun power-up:

Oyunu dondurun ve Options menüsünden "Sound FX Volume" seçeneğini aydınlatın, sonra sırayla O, O, O, X, X, X, O, Select, tuşlarını girin. Ardından "Quit" ve "Yes" sıklarını seçin.

#### Shield power-up:

Oyunu dondurun ve Options menüsünden "Sound FX Volume" seçeneğini aydınlatın, sonra sırayla kare, Select, O, X tuşlarını basın. Ardından "Quit" ve "Yes" sıklarını seçin.

#### Heavy weapons power-up:

Oyunu dondurun ve Options menüsünden "Sound FX Volume" seçeneğini aydınlatın, sonra sırayla kare, kare, kare, O, X, O, X tuşlarını girin. Ardından "Quit" ve "Yes" sıklarını seçin.

#### Special weapons power-up:

Oyunu dondurun ve Options menüsünden "Sound FX Volume" seçeneğini aydınlatın, sonra sırayla kare, O, kare, Select, O, X, kare, O tuşlarını girin. Ardından "Quit" ve "Yes" sıklarını seçin.

Ayrıca Password ekranından su kodları da gerebilirsiniz:

#### SYMRGOBRRL - Tüm ekstra silahlar.

#### DYPYFASRHR - Tüm görevler tamam ve ekstra silahlar.

## THE FIFTH ELEMENT

Bu oyunda hile yapabilmek için önce ana menüde iken sırasıyla L1, L2, R2, R1, Select tuşlarına basın. Böylece bir hile ekranı açılacak ve oradan istediğiniz hileyi seçebileceksiniz... □

# Ayın Filmi ve Kitabı

Son bir ay içinde izleyip okuduğumuz en iyi film ve kitaplar.

## A Bug's Life



**N**e düşünüyorum biliyor musunuz, bence herhangi bir bilgisayar grafiği aptal Hollywood artistlerinden çok daha iyi görünüyor beyazperde üzerinde, işte bunu düşünüyorum. En azından errafta dolanıp caka satmıyor, uyuşturucu kullanmıyor, tuhaf sapıklıklara kalkışmıyor ve en önemli rollerini doğru düzgün oynuyorlar. İşte bu film de tamamen bilgisayar grafiklerinin kullanıldığı yeni nesil yapımlardan biri. Walt Disney ve Pixar tarafından yapılan ortak çalışmanın ürünü, Pixar daha önce de Toy Story filminde kullanılan grafik animasyonları gerçekleştirmiştir. Ancak bu defa sa-

Bu ay da karınca kararınca bir film eleştirisi yazalım dedik, ortaya bu çıktı. Okuyun.



dece karakterler değil, tüm film bilgisayar animasyonları kullanılarak yapılmış. Senaryo tipik Walt Disney ürünü, başından sonuna kadar komik ve yerde duygusal, ancak asla sıkıcı değil, en azından benim için değil. Evet, çizgi filmleri çok severim, ne olmuş? Dogrusu bu filmi seyretime, birbirine kursun sikan, kazık atan ve daha bir sürü aptalca dolap çeviren gerizekalıları konu alan filmleri seyretemekten çok da-

ha iyi. Neyse, konu basit, çekirgeler karıncaları sömürmektedirler. Ancak arasından biri son derece hayalcıdır ve bütün yaz eşek gibi çalışıp, sonra topladığı yiyecekleri çekirgelere haraç olarak vermekten de bir hayatı bükmiştir. Buna bir son vermek üzere hareketi geçer, ancak ikinci sınıf bir şirkte çalışan bir grup boceği savaşçı zannedip kiralayınca başı daha beter derde girer. Söylediğim, tembel çekirge-çalışkan karıncı masalının modern bir versiyonu, yani tipik Walt Disney filmi, ama hiç fena değil. Bence kesinlikle gidip seyredin, gerçek dünyada yeterden fazla şiddet var zaten, bari bir de sinemada kafanızı silah sesleriyle sisirmeyin.

M. Berker Gündör



## Patlayan Güneşler

ISAAC ASIMOV

**B**ir gece su dunyanın karanlık yüzünden kafanızı kaldırır da basınçın üstünde durmadan parıldayan yıldızlara bakığınız oldu mu? Olmadı mı? O zaman çok şeyler kaybetmemiz demektir, çünkü insanlığınun, hatta bütün evrenin sırları o patlayan minik noktacıklarda gizli. Ve onlardaki bu gizleri doğru olarak anladığımızda, dünyayı hatta kendimizi daha iyi anlayacağımızdan eminim.

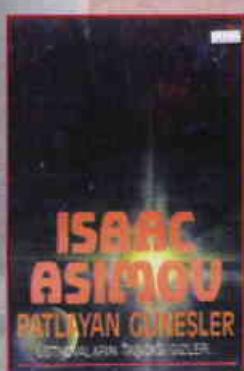
Isaac Asimov'un ilk kitabı 1981'de yapılan Patlayan Güneşler adlı bilimsel kitabı, gökyüzüne bakıp da "Nasıl oluyor da oluyor?" diye

kendimize sordugumuz bütün soruları bir tokat gibi yüzümüze çarparak çevaphor. Ustadım 320. eseri olan Patlayan Güneşler kesinlikle bir bilimkurgu kitabı değil. Aksine, herkesin rahatça anlayabileceği bir şekilde, evrenim, dunyam ve yaşamın bütün sırlarını objektif cevaplar aranıyor bu kitapta. Ve oylesine güzel bir istisnla. Kitap ilk başta yıldızların ölüm bayırıları olan Ustnova patlamalarının tarih boyunca gözlemlenmelerini anlatıyor. Daha sonra yıldızların ölüm evreleri inceleniyor, bu aşamada lisede olan birçoğumuzun işine yarayabilecek pratik bilgiler veriliyor, ki kitap sırı bu yüzden bile alımlı. Kara delik gibi herkesin merak ettiği konulara da değinerek, önce galaksilerin, sonra da bütün evrenin ilk oluşum aşamalarına giderken, Büyük Patlama (Big Bang) olayına kadar dayanıyor Asimov. Daha sonra, bu başlangıç noktasından şu andaki insan yaşamına kadar tekrar geliyor. Ve gele-

cekte olası bir Ustnova patlamasının dünya üzerindeki yaşamı nasıl etkileyebileceğini anlatarak bitiriyor kitabı. Ve ben de Patlayan Güneşler'den çok ilgi çekici birkaç bilgi vererek yazıyı noktalıyorum.

"Dünyanın manyetik kutupları (yani pusulalardaki kuzey-güney doğrultusu) sürekli kaymaktadır. Bu hesabı göre 4000 yılında dunyanın şu an 23,5 derece olan manyetik kutup açısı tam ekvatorun üzerine gelecektir. Bunun insanlık ve yaşayan tüm canlılar üzerinde büyük olumsuz etkileri olacakır, çünkü bu manyetik kutuplar, mutasyona neden olan kozmik ışınların dünyaya direkt olarak gelmesini engellemektedir. Manyetik kutuplar ekvatorun üzerine geldiğinde ise, kozmik ışınlar dünyaya doğrudan ulaşacak ve canlıların genetik materyallerinde mutasyonlar meydana getirecektir".

Sinan Akkal



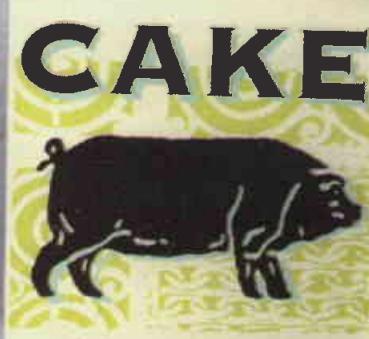
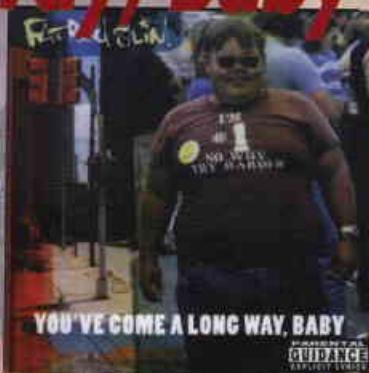
# Ayın Albümleri

*Burada her ay farklı türlerde en iyi  
albümleri inceliyoruz. Burada Türk/Yabancı  
ayrımı yok, sadece güzel olana yer var.*

## You've Come A Long Way, Baby

**A**man deymən sakın, kaset kapağına aldanıp da Fatboy Slim'in gerçekten şişko olduğunu felan düşünmeyin. Asıl adı Norman Cook olan Fatboy Slim, gönüldünde dans müziği olmasına rağmen, bir süre bir Rock grubunda çaldı. Hatta 1986 yılında bu grup İngiltere'de bir numaraya kadar yükseldi. Bir ara Madonna ve U2 için de Mix'ler yapan Fatboy Slim şu anda gerçekten de hak ettiği konumda. İlk albümü Better Living Through Chemistry'den sonra, ikinci albüm You've Come A Long Way

Baby ile tekrar gündeme yerleştı. Şu ana kadar çıkan Single'lardan (The Rockfeller Skaank, Gangster Trippin, Praise You) farklı bir tarz içermeyen albümde, gerçekten kaliteli ve orijinal Sound'lar yakalayabilirsiniz. Parçalarında özellikle bilinen dans müziğinden farklı olarak vokallere yer vermiş ve bunlar üzerinde özellikle düzenlemeler yaparak, müziğin ve ritmin bir parçası haline getirmış. Özellikle parça geçişleri sayesinde müzik dinleme keyfinizi bölmeden doruğa ulaşabilecek bir albüm.



Prolonging the Magic

**Y**ıl 1994 Motorcade Of Generosity, yıl 1996's Fashion Nugget, yıldız tarihi su anı gösterirken işte elinde tuttugum, kulagımla dinlediğim albüm Cake'in üçüncü albumu Prolonging The Magic. John McCrea - Vocals, Guitar, Vince Di Fiore - Trumpet, Todd Roper - Drums, Gabe Nelson - Bass, Xan McCurdy - Guitar olağan üzere toplam altı boykoydan kurulu olan Cake, özellikle John McCrea'nın vokali ile kendini diğer gruptardan oldukça somut bir şekilde ayırrıyor. Arkadan Country kokan, oldukça bareketli ritimler sizin hareketlen-

dirmeye çalışırken, John McCrea'da "Hayır! Olamaz! Daha fazla bunalım tâkılım" diyen en baygınlığı sizi durdurmayı çalışıyor. Aradaki bu tezat arasında ise ortaya çok kaliteli Rock parçalar çıkarıyor. Bu albümden çıkan ilk Single olan Never There ile şu an listenlerde yüksek noktalarda yer bulan Cake, albümdeki diğer parçalar ile de adından söz ettirecek gibi. O da olmasa daha önce yaptıkları gibi bir Cover (parçaun ismini hatırlamıyorum) daha yaparlar da, adlarından bayağı bir söz ettilerler. O da olmasa bir tane nostalji kaseti yaparlar, nasıl olsa o kesin tutar.

## Sonuna Kadar Ska

**G**eçen yaz tamidik birçogumuz bu türü. Evet, dünya üzerinde Ska denen bir müzik vardı. Tam yaz aylarına yaraşan canlılığıyla, dinleyenleri yerinde oynatan Ska bir anda herkesin gönlünü çalverdi. İşte bu konuda dünyanan onde gelen şirketlerinden Moon'un Türkiye distribütörlüğünü alan Hammer Müzik, çा-

ışmalarına başladı bile. Bu tür sevenler için oldukça sevindirici bir haber çünkü böylelikle arşivlerini genişletebilecekler. Yine Hammer Müzik etiketiyle piyasaya çıkan E.T., The Mad Cartridge albümü ile oldukça başarılı olacak gibi görünüyor. Asıl bomba ise Witchtrap, işte tek kelimeyle sıkı bir albüm. L





# Posta Kutusu

Derginizin en sevilen köşesi olan  
Posta Kutusu bu ay da sizden gelen  
mektuplarla dolu. Eğer sizin de  
söylemek istediğiniz bir şey varsa,  
bize yazın.

Herkese Merhaba,

Yeni yılımızı kutlayan herkese teşekkür ediyoruz. Ayrıca, ankete katılarak derginin bir sonraki adımı ne yönde atması gerektiğini belirlememize yardımcı olan okurlarımıza da özellikle teşekkür ediyoruz. Level diğer dergiler gibi yabancı bir derginin görünüş ve içerik boyundurduğu altında olmadıgından, tamamen okuyucularının istekleri doğrultusunda yapılmıyor. Samiyorum siz de böyle olmasının istersiniz.

**TEŞEKKÜR:** Eskişehir'den Gökhan Çağlayan ve Kerem Göçen. Yeni yıl tebrikleriniz elime geçti. Biz de (her ne kadar geç de olsa) sizin yeni yılınızı kutluyor, en güzel şeylerin yeni yılda sizin olmasını diliyoruz.

► Merhaba,

Aman aman, neredeysse "...Telebole" diye de yazıyorum yukarıya. Sinanım duymuşturdur, bu iki kelimeli yanyana kullanana kiz vermiyorlar.....

(Yaklaşık üç sayfa sonra - BLX)

.... ve işte sorulaaaaa. Sorusuz mektup olmaz herhalde (yaav o kadar ah-kam kestik, simdi soru sormak tuhaf olcek ama, girdik bir kere...)

1 - Bu sorunun cevabını verebileceğimizden emin degilim (sizin bile). Eminim bu soru bu dergiyi okuyan hemen hemen herkesin merak ettiği bir konudur. Benim bilgisayarımla ilgili bir sorunum var. Şimdi abi, çalıştırıyorum makineyi, her şey normal, programlar çalışıyor ama sorun bundan sonra..... Başından kalkamıyorum bu transistör yığının. Var mı bi çarebi bunun? Gerçekten çok muzdaribim. Ya, ders çalışmam gerekirken ben size mektup yazıyorum. Tamam yanlış. Nedir benim bu bilgisayardan çekrigim, ciddi bir sorun sayılabilir bu. Bu konuda kendime güvenemediğim için bilgisayı kutularma koyup kaldırdım (Tabii 15 günde krizim tutup indirdim). Kimdir bunun sorumlusu, kimi dövebilirim, kimin suratını bazukayla dağıtıp, kanını işebilirim (Dergiyi de basabilirim bi gün haberiniz ola)?

2 - Bazı testleri inceledim CD-ROM'lar konusunda. Goldstar, Acer, Lite-On gibi markaların hep Creative'den iyi olduğu sonucuya karşılaştım (Hatta bir defasında, samimi sende öyle bir şeyler diyordun). Neden böyle? Çünkü Creative'de daha çok fonksiyonel özellik var, U.K. falan var. Diş görünüş falan daha güzel. Neden acaba?

3 - Şu anda makinemde W95 kurulu. Denetim masasında ses özelliklerini çağırduğum zaman gelmiyor ya da geç geliyor. Acaba Uncle Bill'den mi kaynaklanıyor, yoksa benim ses özellikleriyle çok ugraşmadan mı? Bunda ses kartının suçu yok mu (16 Bit Asound)? Ne yapabilirim?

4 - Bu soru değil. NFS 3 ile ilgili bisey söylemem. Araba içinden oynanabiliyor. Camera seçimlerinin yapıldığı menüden ayarlanıyor olması lazım. Ben yaptım ama nasıl yaptığımı tam olarak bilmiyorum. (3Dfx'ım yok).

5 - Pentagram dinler misin? Ben hastasıyım. Sevenlere buradan selam gönderiyorum. Aslında elde salıyyorum ama sen görmüyorsun (Bi de istek şarkısı istessem...).

6 - Abit BX6 mi iyi, Tekram mı? Abit'in Overclocking için Soft menüsü olduğunu biliyorum. Bir de Celeron'lar da Overclocking yapabiliyor mu? Yapabiliyorsa kaç MHz'e kadar gidebilirim?

7 - Sinan ben abarttım herhalde (5. sayfa bitiyyo...). Ama bu sana ilk mektubumu (fazla biriktirmişim). Yaa ders çalışmam lazımdır. Üff! Oyunda oynamamıyo. Hey, oyun oynayabilecek arkadaşlar kıyametini bilin oynadıklarının, bakın bana ne haldeyim. Neşe Simanım işte böyle. Ocak '99 sayısında mektuplarda muhabbet etmediğimden bahsediyordun. Ya sen belani bulduñ ya da ben fazlasıyla abarttım, Dediim ya oyun oynamama şansı olanlar kıymetini biliñi. Neşe bitti hepimiz geçmiş olsun. Geç oldu artık. İYİ GECELER TÜRKİYE. Her nerede oynanıyor ya da oynatılıyorsa....

Hüseyin "Hercat" Özdemir Ankara

## LEVEL

Way be, ne mektuptu. Sendeki azme hayran kaldım, tam 5 sayfa boyunca uzun zamandır benim aklımda kurcalayan bütün konular hakkındaki fikirlerimi çok açık bir şekilde belirtmişsin. Senin kadar bilinçli ve fikir üretebilen okuyucularımız olsakta sirtümüz yere gelmez. Tabii diğer okuyuculara haksızlık olmasın diye mektubunun yüzde 80'ini kurptım, anlayışla karşılıksız aratık. Gelelim sorularının yanıtlarına... (Bu arada, "Ocak ayında muhabbet istemişsin, al sana muhabbet" diyen herkese şalam olsun benden).

1 - Ya, bana Türkiye'de işlerin nasıl yoluna konulacağını sor, Reha'dan ne zaman kurtulacağımı sor veya hayatın anlamını sor. Sen gidip hiçbirimin çözüm getiremeyeceği bir şey sormuşsun. Üstelik bu olayın en büyük suçlularından birisi de biziz. Sonuçta, doktor olarak yanlış kişiyi seçmişsiniz hasta bey. Sana tek söyleyebileceğim "Kelin merhem olsa....".

Saka bir yana, gerekçi zaman kasanın üzerindeki o düğmeye basmanın gerekçisini unutma. Sanal dünya, gerçek dünyadan monotonluğunundan biraz olsun kurtulmak için iyidir, hoştur. Ama, zamanının çoğunu 14 inçlik o ekranın karşısında geçirmeye başladığında, sabahları yüzünü bile yıkamadan önce bilgisayarını açtığını farkettiginde ve gözlerini her kapadığında bilgisayar ekranını görmeye başladığında tehlike altındasın demektir. Bunu söyleken çok ciddiyim. Eğer sınırları çizmemi beceremezsen, bilgisayar herhangi bir uyuşturucu kadar tehlikelidir (WINNERS DON'T USE DRUGS, and LOSERS SUCK!!!).

2 - Neden böyle olduğunu, başımızı bazı şirketlerle derde sokacağımı bile bile açıklayıym. Aslında Creative'in bir CD-ROM üretim bölümü yok. Creative, CD-ROM'lardaki uzaktan kumanda ünitesi haricinde bir şey üretmiyor. CD-ROM'lar Tayvan'daki fabrikalarda (yani diğer OEM CD-ROM'lar ile aynı fabrikalarda) üretiliyorlar. Daha sonra da

uzaktan kumandalar bu CD-ROM'lara monte ediliyor. Sonuçta aynı CD-ROM'u biraz daha süslü ve pahalı alıyorsunuz. Ama benim kökülediğim Creative 2400 Infra iddi (Şu an inatla makinemde yaşamını sürdürüyor). Infra'nın 32,36 ve 40 hızlı CD-ROM'ları da en az rakipleri kadar kaliteli ve altın CD'leri okurken sorun çkartmıyorlar.

3 - Ne kadar belleğe sahip olduğunu söylememişsin. Eğer 16 MB ise, bilgisayarındaki herşeyin yavaş çalışması çok normal. Ama sistemine bakarak, senin 32 MB RAM'e sahip olduğunu düşünüyorum. O zaman suç büyük ihtimalle anakartında. Ses özelliklerini (veya sabit-diskten herhangi bir şeyi) çağrıldığın zaman anakartın HD'ye erişimi yavaş ise, bütün sistemi yavaşlatacaktır. Ayrıca ses kartının çok kötü olduğunu da söylemek suruyadım.

4 - Evet, üstün cabalarımız sonucunda, altı ay sonra NFS3'te araba konsolu görüntüsünden oyunu oynamayı başarmış bulunuyoruz. Tebrik ediyoruz kendimizi, aferin bize!!!

5 - Pentagram'ın herhangi bir albümüne alıp da dinlemiştim yok ama, Türkiye'deki rock kültürünün gelişimine büyük ölçüde katkıda bulundukları için takdir ettigim bir gruptur.

6 - Anakart alacaklar, kesinlikle Abit BX6'yi tercih etmeli. Overclock yaparken Jumper'larla boğuşmak zorunda kalımıyorsun. Ayrıca tasarım ve performans açısından da Tekram'dan daha iyi Celeron'larda da Overclock yapılabiliyor. Chip Test Merkezi ile ortak yaptığımız çalışmalar sonucunda Celeron 300A'yı 450 MHz hızında çalıştırmayı başardık. Ama donanımından anlamayanların kesinlikle kalkışmaması gereken bir olay Overclocking. Bilgisayarınıza kahçı hasarlar verebilirsiniz. Sonra uyarmadı demeyin.

#### ► Sevgili Level Çalışanları,

Bu benim kaderim mi? Neden sevdigim dergilere yazdığım bütün mektuplar yayınlanmamıştır (Mektuplarını okuyorsanız bu sorulara cevap verin)? Sempati duydugum ve yazdıklarını zevkle okudugum Sinan Akkol'un terfisini kutluyorum. Bence dergiye emeği geçenlerin fotoğraflarını koyarsanız sizin daha iyi tamış oluruz. Canınızı fazla sıkmadan sularımı geçiyorum.

1 - Derginizde hiç Gloria Estefan veya Savage Garden dinleyen var mı?

2 - Uncanny X-Men okur musun (Sinan Akkol'a)?

Mektubuma da burada son veriyorum (oh be!). Ama amatör bir çizer oldugumu söylemeden bu mektup bitmez. Kendi çizdigim bir resmi ve fotoğrafımı gönderiyorum. Umarım mektubum yarınlar, böylece şeytanın bacagını kırmış oluruz.

Not: Beni de kendiniz gibi Starcraft manyağı yaptınız (RTS sevmedigim halde). Bunun için size çok kızgınım.

Mert Cankay

## LEVEL

Merhaba Mert, gönderdiğiniz Venom resmi çok iyiidi. Ben de eskiden Spider Man birkirirdim (Aramızda kalsın, hala gizli gizli Spider Man çizgi filmlerini seyrederim, aman diyim, kimseye çaktırma. Sarsılmazın karizma...).

1 - Gloria Estefan mı? İyyyyy. Valla ben dinlemem, dinleyene de karışmam. Ama Savage Garden ayrı hikaye, oldukça tuttuğum gruplardan biridir.

2 - Hayır, ama ortaokuldayken azimle Spider Man birkirirdim.

#### ► Selam Level!

Derginizin Haziran '98 sayısından beri alıyorum. Derginizden çok memnunum, 15 yaşındayım ve orta 3. sınıfımdayım. Yani Fen Lisesi sınavlarına hazırlıyorum. Ve size sorularım ve eleştirilerim (Çok ciddi oldum yaww!):

1 - Awe 64 ses kartları en son Awe 32 destekleyen oyundarda da çalışır mı? Mesela MK2. Hiç oynadın mı?

2 - Duke Nukem'in yeni sürümü ne zaman gelecek? Nasıl, gussel mi (Üçlü kombo yaptım, çekildi)?

3 - Street Fighter Alpha diye yeni bir oyun çıktı, SF2 Zero 2'den farkı ne? Ben bir fark göremedim.

4 - Şu kültür sayfalarını hangi Level okuyucusu istemiş ki yayınlıyorsunuz? O sayfaların bir oyun ve multimedya dergisiyle alakası ne? Bence bu sayfaların derginizden kaldırılmış, 80 sayfa yerine 75 sayfa olsun ama yine de kaldırın, derginizi Level'hıza satsıyor!

5 - Şu arada strada parantez içinde yazdığınız "Blaxis", "Blx" Nickname'in mi? Yoksa Bilakis filan mı demek?

6 - 6/98 sayısının demo CD'sinde verdığınız Duke Nukem Theme'ni nasıl kaldırabilirim? Geri dönüşüm kurusu ve bilgisayarım simgelerinde garip değişikler oldu da? Ebehe?

7 - Elimde bütün Mortal Kombat'lar mevcut MK3'e kadar, hepsinin girişinde "Acclaim" logosu var, MK Trilogy ve sonrasında MIDWAY zart zurt yazıyor. Acclaim dövüş oyunlarını bıraktı mı? Descent tarzı oyunlara mı yöneldi? Çok merak ettim. Lütfen cevaplayın.

Her neyse, derginiz her şeyle (kültür sayfaları hariç) mükemmel. Yeni yılınızı kutluyor, tüm çalışanlara yeni yılda başarılar diliyorum.

Adversary  
Mutlu Yıllar

## LEVEL

1 - Tabii çalışır. Ama Mortal Kombat 2 eski bir DOS oyunu olduğu için IRQ ve DMA ayarlarıyla uğraşman gereklidir.

2 - Duke Nukem Forever'in çıkış tarihi henüz belli değil. Bunun iki sebebi var; birincisi oyunun grafik motorunun Quake 2'den Unreal motoruna çevrilmiş olması, ikincisi ise yapımı gruptan bazı programcılar ayrılmış nedeniyle işlerin biraz aksamış olması. En iyimser tahminle '99 yazından önce elimize geçmesi

ni bekliyoruz. Grafikleri ise Unreal motoru sayesinde dehşet olacak.

3 - Farkı var aslında; Zero 2'de oyunun başında seçilebilir olan çoğu karakter gizli olarak Alpha'da da var. Yani aslında fazlası değil, eksiği var SF Alpha'nın. Bence Street Fighter oyunun sununu fena halde çıkarttılar artık.

Vereceğin paraya yazık.

4 - Belki inanmayacaksın, belki şok olacaksın ama gelen ankerlerden gördüğüm üzere, kültür sayfaları derginin en beğenilen bölümleri arasında. Onceki ankette insanların yüzde 75'i kültür sayfalarını istemişti. Bu ankette ise yüzde 90 "Kültür sayfalarına devam" sonucu çıktı. Ben size söylemiştim; eğer bu sayfaları istemiyorsanız, anket gönderip bize bunu bildirin demiştim. Anketi doldurup gönderme zahmetine katlanmayan kültür sayfası düşmanları bir bardak soğuk su içsinler. Kültür sayfaları kalyor.

5 - BLX'in anlamını bilen bilir, bilmeyenlerin ise zaten öğrenmeye ihtiyacı yoktur (iyi cevap, sen adam oluyorsun galiba Sinan - BLX).

6 - Theme'i kurmak için kullandığın programın UNINSTALL seçeceğini kullanarak kaldırabilirsin. CD ile ilgili sorunların için CD içi sayfasındaki YARDIM bölümünü okuyabilirsin.

7 - Acclaim ilk üç Mortal Kombat oyununu programlayan şirketti. Midway ise bu oyunları piyasaya dağıtan dağıtıci şirket. Son oyun için anlaşamamışlar ve Mortal Kombat 4'ü ayrı bir programlama ekibi yapmış, ama dağıtımını yine Midway üstlenmiş.

#### ► Selam Level,

Ben şu ortaüstü karıştırılan Irem. Onceki herkesten özür diliyorum. Ben yalnızca mektubu Mark Jackson\*\*\*\*\* NASIL YANI, MARK JACKSON YAZMIŞTIM???????????? yazdım. Üstünüzde alınmamalıydim (ki her halde alınmadım). BLX abi senin de başerde sokağım pardon. Ama yine her şey için şükür. En azından kültür sayfalarını kaldırırmamanız beni felaket sevindirdi. Araklı '98 sayısındaki Heavy Metalci (ben de Heavy Metalciyim, konuş benim) Özgür'e bende katılıyorum. İşte o yüzden ben de sanat sayfaları kaldırılmam dedim. Ooooo... Yoksa benni de başka dergilere verecek param yok (Bu arada benden igrenenlerden de midelerini bulandırdığım için pardon). Bu diğerinden değişik bir mektup olsun, geleneksel sorular sorayım.

1 - Bu arada şu kahrolası senelik ödevimi bilgisayar dersinden aldım (keske almasaydım). Donanımları inceleyeceğimiz. Acaba nereden yararlanabilirim?

2 - Benim Tomb Raider albümüm var (Made in Hand); resim, haber, oyun her şeyle tam bir album. Acaba daha fazla yararlanabileceğim neler var?

3 - Sence en super Adventure oyun hangisi?

Tekrar her şey için özür diliyorum.  
*Herkesi mutlu yillar*  
Irem

## LEVEL

1 - Internet üzerindeki en iyi ve anlaşılır donanım sitelerinden birisi olan Tom's Hardware sanırım bütün sorularına cevap verecektir. Adres <http://www.tomshardware.com>

2 - Eğer Internet erişimin varsa Tomb Raider için bir sürü fan sitesine bağlanabilirsin. Buralara ugrayıp Tomb Raider ile ilgili istediğiniz her türlü materyali (resim, hikaye, ses efekleri vs.) alabilirsin. Bu sitelerin içinde benim bildiğim kadariyla en iyisi Tomb Raider Archives. Adresi ise <http://trarchive.citimes.net>

3 - Tabii ki Grim Fandango.

► Sevgili Sinan Abi,

Level'ı maalesef 8. sayısından beri正在阅读 (No panic, go on to read). Maalesef正在阅读, çünkü ilk 7 sayımız kaçırdım. Bunları nasıl elde edebilirim? Mâlum koleksiyon eksik olmaz... Buyur abi... Orijinalleri yok mu? Olsun abi sen de forokopilerini yollarsın... Hadi canım... İlla ki oralarla bir yerde orijinali vardır... Hele bir ara... Bak, var demştim dini... Buyur... CD'leri mi, nasılsı... Yahu CD kaydediciler ne güne duruyor... Yok abi olmaz ya, masrafları ben karşılarım... Ayıp oluyor ama israr etmeye... Teşekkürler abi...

1 - Sinan Abi, PC Gamer (istersen sansurle) dergisinde "Diamond Viper V550 adlı 2D/3D (bu arada bu ne demek) ekran kartını (hani şu TNT cipli olan), Voodoo 2'ye tercih etmişler. Hani Voodoo 2 bir taneydi ne oldu?.. Yorumumuz lütfen, teşekkürler...

*Harun "Büyücü Gandalf" Içöz*

## LEVEL

1 - Bir tek, bir dene, bi denecik soru sormuşsun. Ben de dayanamadım, kisa ve öz bir cevap vereyim dedim. Neyse. Once like TNT cipteli ekran kartlarının bazı yönlerden Voodoo 2'den daha üstün olduğu kesin. Mesela Quake 2, Half Life gibi Open\_GL ve Direct 3D standartlarını destekleyen oyunlarda 1200-1600 gibi çift Voodoo 2'nin bile ulaşamadığı çözünürlüklerle çabası biliyor. Ama Glide API'si kullanan oyunlar (Motorhead gibi) illaki 3Dfx cipi kullanır ekran kartı istiyor.

► Naber Sinan Abi?

Nası gidiyor işler. Ben... ühüm! Hmm... Demek meknüpoların başında muhabbet ettiyorsun. Tam adıma çatın dostum! İşte sana geveze bir okurdan bir mektup (Cümle bozuk mu oldu ne?). Kendim hakkında bilgi vereyim. Ben Level'in yeni sayılabilecek bir okuyucusuyum (ankerten anlamıssınızdır). Derginizi dergim Gameshow kapanmadan önce fark etmemistim ama almadım (param fazla geldiği zaman alıyorum). Herhangi bir nedeni yoktu bu-

nun. Daha sonra GS kapandı. Daha sonraları bir, iki ay hiç dergi almadım çünkü ondan daha iyi bir dergi olamayacağımı düşünüyordum. Her neyse bir gün gazetecimin önünden geçiyordum. Vitrinde Dreams'in tam sürümünü gördüm (2. CD'sini) hemen aldım. Önceki de (1. CD olan) aldım. Daha sonrası malum... İlk önce dergiyi CD için almıştım, ama simdi CD falan vermezseniz de yine alırm herhalde. Derginizi (mizi) çok begenerek okuyorum. Yazarlar oldukça iyi. Mektup bölümünden şikayetçiym, çünkü sayfa sayısı çok az (4 sayfa pechi!). Lise 3 öğrencisiyim. Tin tin teneke tipi müzik dinliyorum. Sınavı gircem, kazanamıyorum. Bilmem belki de kazanırmı, su mektup bitsin it gibi çalışsam. İşte sorular: Tik tik tuk... kim oooo sorular geldi. Zort!

1 - Sevgili Sinan Abi... ne tür dergileri takip ediyorsun ya da takip ediyor musun? Bir, iki isim söyleyebilir misin?

2 - En çok hangi tip müzikten hoşlanırsın (kaçamak cevap verme isiririm! Hrrrrr!)?

3 - Bi düşineyim... Derginin sayfa sayınızı yüz yapın ya da daha çok yapın. CD'ler dokumayıncı (soru olmadı:1).

4 - Level dışında bir dergide yazarak yapıyordun (mecbur kalsan)?

5 - CD için oyum dergisi alanlar siz ölüntü!!! Bir daha soru yazmayı unutmak olmaz, hemen bir soru uyduyalım. Sence bir bilgisayar dergisinde asıl önemli olan nedir? Açıklayabilir misin?

6 - A.O.E'de favori rıkin hangisi? Bemin Yamato ve Phoenecim.

7 - Eski Gameshow okuyucularından bu dergiye geçiş yapanlar... Uyumayanları! Mektup gönderin (diskette olur ehe eu he he)... Ne?, ne olduğunu? Abim benim!??!!?

8 - Eeee, nasılsı... Sinan Abi... bir adet... ay çok utandım!... bir adet Starcraft Cheat'i söyler misin... (birkac adette olur!)?

9 - Level'i nasıl buluyorsun? Eksikleri neler? En sevdigin yanına ne? En sevmedin? Falan filan... (ebe soru bu kadar be abi? Bitti yanı ayyyy!)

10 - İşte son ve en zor sorum, Bilgisayar dergisi çıkarmak nereden akılınız geldi? Amacınız neydi? Ne istiyodunuz? Amacınıza ulaşmış mı? Sakın siz de Gameshow gibi kapanmayın!

Şimdi ayrılmaya zamanı. Umarım seni sıkmadım. Mektubunda bilgisayarla ilgili hiçbir soru yok belki ama en azından muhabbet var. Mektupların devamı gelecek. Bye.

(Palyaço) E.K.

## LEVEL

1 - Ehem, kem kum. Valla dergiyle uğraşmaktan arta kalan vakitinde hayatı fonksiyonlarını yerine getirmeye çalışığımdan başka dergileri takip etmeye pek fırsatım olmuyor. Ama Lemanyak'ı hemen hemen hiç kaçırımdan. Ayrıca yabancı bilgisayar dergilerini ve Chip'i o-

kurum. Kalan vakitinde de kitap okurum (bi dakkaa, acap boş zamanım varmış benim yaw, bu işe bir el atmam).

2 - Daha önce de söylemiştim, yine söyleyorum. Kulagina hoş gelen her türlü müziği dinlerim. Şu aralar favorim Enigma ve Malmsteen.

3 - Sana tek bir şey söyleyorum : BİZİ İZLEMEYE DEVAM EDİN. Şu iki ayda dergide olan değişiklikler bızağının sadece görülen kısmı.

4 - Mecbur kalmaktan kastın paraysa, para için herhangi başka bir yerde yazarlık yapacağımı zannetmiyorum. Yazmayı seviyorum, çok önceleri (Amiga'mın varken) aylarca uğraşır bir Disk-Mag hazırlamıştım tek başıma. Amiga Mania'ydı ismi. Çeşitli nedenlerden sadece üç sayı çıktırmıştım ve beş kuruş da kazanmamıştım ama mühüm eğlenceli bir işti (Küçükkyalı'dan King lakkaplı şahıs, eger bunu okuyorsan bir mektup yaz).

5 - Aman diyim, ne kazık sorular soruyorsun sen söyle? Bir bilgisayar dergisinde asıl önemli olan, okuyucuya iletişimdir. Bazıları buna karşı çıkacaktır, içeriği veya gorselligin daha önemli olduğunu savunurlar da olabilir.

Okuyucuya sevdiği bir etkileşim içine girdiği zaman, dergi içerik olarak da görsel olarak da gelişecektir zaten. Yani, esas olan okuyucunun isteklerini doğru şekilde algılayıp, içerik ve gorselliği buna göre yönlendirmektedir.

6 - A.O.E. oynar misin, sever misin diye bir sorsa daha önce...

7 - Valla gönderin. Ama diskette göndermeyin, kayboluyor.

8 - Hayatta olmaz (Look at the PC Hile sayfasi!!!)

9 - Level'i iyi bulmuyorum. Bu gidisle mezara girmeme sebep olacak, hafta sonları da dahil olmak üzere her gün 16 saat çalışmak hiçbirimizin sağlığı için iyi bir şey değil. Elbette eksikleri var Level'in, ama imkanlar dahilinde bunları en kısa zamanda düzeltceğiz.

10 - Böyle bir dergi çıkartmak bizim aklımıza gelmedi, dergi ekpmaya başladıkta sonra yazar olarak kadroya dahil olduk biz. Ve ayrıca Hör!! Ağzını hayra ać!! Ne kapanması!! (Aslında iyi fikir ya, bak neden daha önce aklımıza geldi bu?!!)

► Merhaba Level,

Nasilsınız? Umarım iyisindir. Ben Renk, 10 yaşındayım. Derginizle tanıştı 9 ay oldu. O zamanlar bilgisayarım yemydi. Doğal olarak bilgisayar hakkında pek fazla bir bilgi yoktu. Derginiz sayesinde bazı bilgilere sahip oldum ve giderek bilgisayarın dilini anlamaya başladım. Aslında derginizi ilk olarak, sınıf arkadaşım Silvio'a gördüm (o da Level'i çok sever okur). İçerisindeki oyunlar ilgimi çekti ve sonuc olarak, ben de bu güzel dergi almaya karar verdim. Arada değişik bilgisayar dergilerine de baktım ama onlar, Level kadar ilgimi çekmedi. Level'in tüm sayılarını sakla-

rum, fakat o dergileri toplayıp kampa (çöpe) yolladım. Level'dan şaşmamaya karar verdim.

Sormak istedigim bazı sorular var ve izinizle bu sorulara geciyorum :

1 - Phantasmagoria 1'in yedinci CD'sinde takıldımdı. Koltuğa bağlıken, kadının sevgilisine kardan adam şeklindeki yelbaşı süsunü veriyorum. O sırada elimdeki bütün eşyaları adamın üstünde kullanıyorum ama bir şey olmuyor. Ne yapacağım?

2 - Hopkins FBI'da Samantha'nın ölüsünün yanında ne yapmamız lazım?

3 - Geçen gün bozuk bir CD'yi değiştirmek için bilgisayarcıma gittim. Bana yeni CD olarak macera oyunu dediği bir oyun verdi. Ama oyun değil, ansiklopedi türü bir yazılım çıktı. Ben ne yapmam şimdii, adamı boğayım mı?

4 - Dergimizde adventure oyunlarına daha fazla yer verebilir misiniz?

5 - Kedim Mahzun, şu anda yanında ve şöyle diyor : "mav mav Miyav mav mir miyuv ! (En büyük Level, başka büyük yok !)"

Böyle uzun bir mektup yayınlanmaz biliyorum ama, bir kere okumaktan zarar gelmez. Başarılarınızın devamını dilerim.

## LEVEL

Merhaba Renk, 10 yaşında olduğundan emin misin sen? Eğer öyleysse, seni tebrik etmem lazımdır. Senden on yaş büyük olup da değil bu kadar düzgün yazmasın, doğru düzgün konuşmayı bile beceremeyen insanlar var eftafta. Sorularından birisini kırpmam gereki, hani şu Croc'a ilgili olan. Çünkü (becer) NO CHEAT NO PAIN.

1 - Adama anaharlığı verdikten sonra koltuğum yanındaki kolu çekmen lazımdır. Böylece yukarıdaki büyük harekete geciyor ve adımı, şey, eee. Vazgeçtim, sen en iyi buraları oynamadan önce 18 yaşma gelmeyi bekle.

2 - Hopkins FBI'm incelemesini onümüzdeki ay yayınlayacağız. Umarım faydalansın.

3 - Hayır bence adamı bogma, o bunu degmez. Zaten onun kendisiyle birlikte yaşamak zorunda olması bile ona verilebilecek en büyük ceza. Ona burada bir çift (veya birkaç çift) sözüm olacak, 10 yaşındaki birisini kandırığın için kendinle gurur duyuver olmalısın. Aferim sana. Bir ara dergiye ugra da madalyamı verelim.

4 - Bütün oyun türlerine dengeli bir şekilde yer veriyoruz zaten, ama yayılanmaya değer kalitede adventure oyunu bulmak çok zor şu aralar. Özellikle Tomb Raider ve C&C kopyalarının bu kadar sağlam gördüğü şı stardarda, kaliteli adventure oyunları geldiği zaman seve seve yayılacaklar.

5 - Kedine söyle, Level'i sevebilir ama benim muhabbet kuşumdan ve baliklarından uzak dursun. Sonra gider köpek alırım kendime. Şaka bir yana, konuşmayı nasıl öğrettin Mahzun'a? Merak ettim. Neyse, kendine iyi bak.

► **Baran Taş:** Inceleme sayfalarında ikinci bir yazının oyun hakkındaki fikrini belirtmemesi hakkındaki önerin çok yerinde. Ama yazılarını çoğu dergi dışından yazalarını gönderdiği için onların elindeki oyunları alıp, ikinci bir yazın tarafından incelemesi vakit kaybına yol açacaktır. Bu yüzden her oyunu değil, ama birden fazla yazının ilgilendiği oyunlarda ikinci bir yorum inceleme içine katılabilir.

► **Epilepsy:** Bravo, kendi başında bir rekord kırdığını söyleyebilirim. Aynı mektuptan dokuz tane göndererek postacımızı, sekreterimizi, abone müdüremizi (ne alakasına!) ve benim sinir krizlerine girmemize yol açın, su an birbirimizi öldürmek üzereyiz. Yine de güzel mektuptu ha, devamı bekliyorum. Simdi, nereye koymuştu şı Shotgun'ı??

► **Fransız Onur:** Umarım Fransızca sınıvin iyi geçmiştir. Ben Fransızca'ya tamamen Fransız olduğumdan sama yardımcı olmadım. Ama sanıyorum Dreamcast hakkındaki soruların Donanım yüzünden yazıldığını sonra yeterince tattım edilmiş olacaktır.

► **Emre "Chosen One" Çakır:** Fallout 2 için yakın zamanda bir strateji rehberi vereceğiz. O yüzden rahat edebilir. Tiberian Sun için de hiçbir korkun olmasın. Electronic Arts'dan bize gelen son Mail'de resmi çıkış tarihi olarak 2 Nisan'ı gösteriyorlardı.

► **Mert "Rainyman" Türkoglu:** Ya, sana bir özür borçluyum herhalde. ICQ'dan beni aratmışsan ama ben seni başkasıyla karışdırın herhalde, eğer tekrar Autorization istersem liste eklerim.

► **Ayper İlhan:** Dreams CD'sin akibetini abone bölümümne ilettilim. Herhalde sen bu oyunuyuncaya kadar CD eline ulaşmış olursun. Ayrıca 3Dfx kartları çalışmam için 2 MB'lık ekran kartına ihtiyaç duyuyor maalesef.

► **Mehmet Ozkasap:** Memory Card, Playstation oyunlarında kaldığın yeri kaydetmeni sağlar. Yani senin anlamamı bilmemiğin SAVE seviyesinin kullanılamaması sağlar, böylece her seferinde tekrar en baştan oynamam gerekmeyecektir.

► **Murat Süleyman Kılıç:** Lite-On marca CD-ROM'lar sürekli sorun çıkarıyor. Level CD'sini Audio CD olarak tanıtmamasının sebebi Lite-On'daki donanımsal bir arıza olmalıdır.

► **"Dedekek Akın" Çekinge:** Byzantine gibi bir ilkeyi veya şehrî tanıtımıya yönelik oyun olarak en son The Forbidden City geldi. Çin'in tarihi yasak şehrinde, kralın özel korumasına yapılan suikast çözmeye çalıştığımızda oyun, en azından grafikleri için bile alımlı olmalıdır.

► **Mehmet Varoğlu:** Bakmizz, son kez söyleyorumum. Voodoo II grafik hızlandıracı bir çift. Diamond Monster II ise bu çift içinde kullanıldığı bir ekran kartıdır. Yani ikisi de aynı şey.

► **Zubut:** Muahaha, iyi mektuptu mirim. Muhabbetin devamını diliyorum.

► **Said Atasever:** Mektupların yayınlanması yayanınmaması "yahı" olmalarıyla alakârlı değil. Ayda yüzden fazla mektup ve faks, bunun yarısı kadar da Mail geldiğim gözümne alırsanız, hepсин birden yayınlanmasıının imkansız olduğunu siz de kabul edersiniz.

► **Tolga Teoman:** Aman diyim, hayvansever yapığınız o deneyleri duymasın. Yazık değil mi hayvanlara, çırık çırık...

► **Mirza:** 22 yaşındayım, artık okumuyorum (yanlış anlamayın, mezun oldum ya...), Beşiktaş'ı Galatasaray gibi peskeşçi bir takım olmadığı için seviyorum (afferim olan Hakan, nasıl da bozdun Süren'in oyunu). Starcraft 2 değil ama Brood Wars'un kırılı elerle geçmiş olması lazım. Tiberian Sun ise yurtdışında 2 Nisan'da çıkıyor.

► **Hüseyin Gürsoy:** Ben olduğumu sandığın insanla alakam yok (siyah deri ceket ve pantolon kısmı tuttu ama). Ben daha uzun boylu (hadî leynî) daha yakışıklı (hadî lee-cimî) ve daha karizmatıcım (HADI LEEEEEYYYNNN!!!).

► **Mehmet Emin Gürsoy:** Bir önceki arada karda kardeş misiniz, soyadınız tutuyor da, merak ettim. Need for Speed 3'de iç goruntide araba konsolunu görmemiş yolunu bulduk. Graphics menüsündeki kamera açılarını ayarlamak gerekiyormuş. Hatamız için özür dilerim.

► **Baykar Demir:** Ever TÜRKİYE'DEKİ CARMAGEDDON 2'LER VIRÜSLÜ !!! En azından zombili versiyonu. Her ayın 26'sında BIOS'a Reser atan WIN95.CIH adlı bolanet virüs su an bilgisayarımın her tarafını sarılmış durumda. Aman dikkat edin.

**Mektupları elimize geçeler:**

007 Erhan Bond • Ahmet İleri • Aykut Ayhan • Ali Türkylmaz • Ayper İlhan  
• Amatör • Aysel Çetegen • B. Buğra K. • Betül Göksu • Bilgehan Yıldız • Burcu Saner  
• Burçak Güldoğan • Can Ermik • Can Onur Günsür • Cengiz Haskan • D. Boysan Bora • Diablo • E. Yasin Yiğit • Efe Can Alan • El Diablo • Emin Köksal • Emrah Kulunyar  
• Emrah Öz • Emre Dogan • Emre Erel • Emre Musul • Emre Tunçel • Erbil "Leuby" Yıldırım • Erdem Tosuner • Ersin Frıncıoğlu • Gökhan Çağlayan • H. Bahadır Yaramış • Hakan Arkan • Hakan Karanı Kişioğlu • Hakan Soyupak • İlker İmez • İlker Akar • Kivanç Sencer • M. Akif Çapıcı • Maydançız • Mete Keleş • Muhammet Kalyoncu • Murat Çalışır • Onur Delikanlı • Onur Dizdar • Onur Günsür, Onur Güvenir • Onur Öztrak • Onur Palabı • Onursal Erol • Orhan Ocal • Sarık Sevgisunar • Sedat Bilge Serkan Yeter • Sıaho • Sinem Gülsoy • Süleyman Çağrı Çağlar • Tahir Mahmut Beydola • Taylan Esen • Tuncay & Mustafa Bros • Ufuk Limoncu • Ulaş Kefke • Yigitcan Aksar, ■



## OKUYUCU İNCİSİ

Bu ayki incisi hiçbir yorumda bulunmadan yayınlıyoruz

*Size bir sorum daha olacak. Bende 5 tane adult film var. Acaba bunlardan hangisi daha iyidir?*

NOT : Adult'ın ne demek olduğunu bilmeyenler İngilizce-Türkçe sözlüğe bakıp dumurlugun doruklarına ulaşabilirler.

## Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi Okur Mektupları  
Piyalepaşa Bulvarı,  
Zincirlikuyu Cad.  
Ün İş merkezi No:231/3  
80380 Kasımpaşa-İstanbul  
e-mail : sakkol@level.com.tr

# Son Sayfa

## Upgrade bürüdü gözümüzü!!!

**Bu ay hepimizin kafasında upgrade kuşları uçuşuyordu. Yeni işlemci, ekran kartı ve bilimum başka parçanın peşinde iken başından geçenleri özetleyen kısa bir hikaye hazırladık sizlere. Umarız ders alırsınız.**

**H**iç beklemedığınız bir anda hepinizin başına gelmiştir bu. Bilgisayarınızla gül gibi geçinirken, bütün oyunları tıkır mikir oynarken, bir gün arkadaşınız siz evine davet eder. Hesapta size yeni bir oyun gösterecektir. Gidersiniz arkadaşınız e-vine, bütün masumiyetinizle oturursunuz bilgisayarın karşısına. Arkadaşınız olduğunu zannettiğiniz kişi gerinerek yeri oyunu CD sürücüye koyar. Siz kendi meşrebinizce düşünmekteinizdir "Benim görmedigim ne olabilir ki bu herifte?" diye. Sonra oyun başlar, birde bakarsınız ki amanın o da ne? Siz bilgisayarınızda göremeyeceğiniz grafikler, sizin bilgisayarınızda hayatı oynamayaçınız bir hızla oynamıyor. Beyniniz döner, mideniz bulanır. Kulaklarınız çınlar. Ve, bir iki saat sonra evinize dönersiniz.

Artık o gül gibi bilgisayarınız size göre kötüüm eşeklerden daha yavaş şahmaktadır. Süper hızlı oyunlarınız kagni, harika Findos 98'iniz Keto gibi gözükur size. O andan itibaren isminiz bitmiştir. Siz de o arkadaşınızdaki aletten almak zorundasınızdır. Fiyat araştırması yapılır. Kumbaralar kurılır, bahalar yalanır. Borç harç bir şekilde o para bulunur. Sonunda gidilir en güvenilen bilgisayarcıya, ne almaya geldini bilen binli müşteri edasıyla girilir içeriye...

- Merhaba Mülaim Abi.
- Selam Furkan, nasıl gidiyor?
- İyidir be abi. Bi Upgrade olayına gireyim dedim de.

(Gözlerinde "Aha keriz buldum" diyen bir ışltı, ellerini ovaştıracak)

- Ooo, gel koçum gel. Ne istiyorsun bakayım?
- Abi ben Koçefiks 4400 alicam, 16 MB'hımdan.
- Tüh bee, o model yeni bitti ya.
- Yapma.
- Valla, sana aynı şirketin 5555 model kartını satalmı?
- Aynı işi gorur mü ki Mülaim Abi?
- Sen ne diyorsun, atı aziya alıp ko-

şar bile senin alet. Turabilene aşk olsun.

- Iyi abi, ama o daha pahalı değil mi?
- Eh birazık, ama bunu takiptan sonra tanıymayacağım makineyi.
- Ne kadar daha pahalı?
- İki kat.
- Hummmkkk!!! Napalm, olacak bakalım. Allâhın emri, peygamberin kavlı.
- Yazdır onu kenara. Şimdi söyle bakalım, senin anakart neydi?
- Kolaçan 2100A abicim.
- Hôdöhôdô standardım destekliyor mu peki?
- Sanmıyorum, abi kitapçığına bakar sama öyle söyleyim.
- Bakma bakma. Desteklemiyordur seninki!!
- Desteklemez mi ki?
- Hayatta. Ama sana kötü bir haberi var, Koçefiks 5555'in çalışması için anakartının Kastirmam7A ve üstü uyumu olması lazımdır.
- (Ağlamaklı...)
- Yapma abi yaaaaaa.
- Ben yapmıyorum, Kastirmam şirketi yapmış, sen de alacağın o kartı kulanmak istiyorsan.
- (Yutkunarak)
- Peki o ne kadar abi?
- Kallavi dolar artı KDV.
- Eh, napalm olacak bakalım.
- Yazdır onu da kenara....
- (Yaklaşık iki büyük saat ve 1500 dolarlık kenara yazmadan sonra...)
- Hadi hayırlı olsun koçum, hayrim gör makinenin.
- Sagol abi. Bu kadar para saydık,

bari uzun süre idare etse beni.

- Sen ne diyoosuuuuuuu!!! En az üç yıl idare eder bu canavar seni.
- Sagol abi. O dürüst ellerin dert görmesin.

(Gariban bir genci daha kazıklama-nın verdiği mutlulukla el sallarken...)

- Güle güle Furkan. Yine beklerim koçum.

Ve böylece, bir tane kart almak için geldığınız "güvenilir" bilgisayarcımdan tam teşekkülü yeni bir bilgisayar alır, evinize gidersiniz. Artık bütün oyunlarınızı tıkır mikir çalışmaktadır. Aslında eskiyle arasında hiç fark yoktur ama babanız ne zaman odamza girse "Sağolasın baba, süper çalışıyor makinem artık, ehieh" diye sırtımız ve işin garibi, siz de buna inanırsınız. Çünkü gözümüzü Upgrade bürümüştür bir kere. Arkadaş, oyun üreticisi, donanım üreticisi ve Mülaim Abi dörtlüsünün kazığını yemissinizdir. Ve üç ay sonra, aynı arkadaşınız aldığı yeni oyunu göstermek için yine evine daver eder sizi. Siz de, o arkadaşınızın Mülaim Abi'nin öz be öz oglu olduğunu bilmeden, yine bir Upgrade macerasına doğru yola çıkarsınız.

NOT: Yukarıdaki hikaye ve insanlar tamamen çarpık hayalgumuzun bir ürünüdür. Mülaim, Furkan ve öz oglu tipleri gerçek olmayıp, gerçek kişi ve kuruluşlarla olan benzerlikler tamamen tesadüfi eseridir. Yoksa, değil midir?????

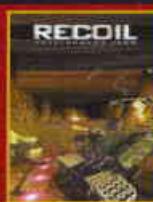
### Gelecek ay LEVEL'da

**Strateji Ustası :** Yüzyılın RPG'si



Baldur's Gate ile uğraşmaktan yorulduysanız, Nisan sayısında başlayacağımız detaylı Baldur's Gate çözümünü kaçırma-yın. Ayrıca King's Quest 8'in son iki bölümü ve Brood Wars da elimizden kurtulamayacak.

**Recoil :** Eski top-tak Virgin Interactive, 50 tonluk bir ölüm makinesini kullanmakтан hoşlanan herkesi Recoil ile kendine getirecek.



**VEEEEEE :** Nisan sayısından itibaren Level, Türkiye'de bir ilke daha imzasını atıyor. Bekleyin ve görün.