

TAM SÜRÜM OYUN YENİ YIL ARMAĞANI

DIE BY THE SWORD

AYLIK BİLGİSAYAR OYUNLARI DERGİSİ

2 CD'li

OCAK 2000

LEVEL

www.level.com.tr

200001

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



SWAT 3

SIM THEME PARK

OMIKRON

BLACK & WHITE

INDIANA JONES 4

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

YENİ YILİNİZ KUTLU OLSUN

Değişime Hazırlanın

Geleceğin belirsiz ve karanlık koridorlarının kesiştiği bazı karar anları vardır. Bu karar anlarına vardığımızda söyleyeceğiniz bir söz, yapacağınız bir hareket hayatınızın aksını derinden etkiler. Tipki bizim bu ay içinde verdığımız kararlar gibi. Derginizin, dergimizin geleceğini etkileyebilecek bir düşüm noktasıydı bu ay. Her zaman içinde bulunduğumuz yoğun tempoyu, iki kat zorlaştıran kararlar alındı. Ama Level'i, şu an bulunduğu noktadan çok daha ötesine götürecek, siz sevindirecek kararlar. Şu an neler olduğunu merak ediyorsunuz biliyorum, ama merak iyidir. Biraz kıvrınan bakalım, çünkü bizim kadar siz de bunu hakettiniz. Aslında Şubat ayı ve sonrası için planladıklarımıza "surpriz" demek kendimize haksızlık etmek olacaktır, "bomba" demek daha doğru. Bu söylediğimden bir sonuç elde etmek için kendinizi boş yormayın, çünkü Şubat sayımız en vahşi hayallerinizin bile ötesinde olacak.

Giriş yazımı kısa kesmek zorundayım, az önce de söylediğim gibi işimiz iki kat yoğunlaşmış ve şu an elimizdeki en değerli şey zaman. Söylemek istediğim birseyden bahsedip, huzurlarımızdan kaçacağım. Biliyorsunuz, artık dünya piyasasındaki oyun firmalarının hemen hemen yüzde sekseninin Türkiye distribütörü var. 2000 yılından itibaren bu distribütörler Türkiye'de orijinal oyun kullanımı konusunda daha aktif bir rol taşımaya başlıyorlar. Bunu siz oyuncularımıza olduğu kadar, kopya oyun satarak geçimlerini sağlayanlara da söyleyorum çünkü Türkiye'de distribütörlüğü olan yabancı firmalar kopya yazılıma karşı Türk makamlarından çok daha sert bir politika izliyorlar. Yani, Türkiye'de orijinal bulunan oyunların kopyalarını hala satıyorsanız, bundan böyle sadece Türk adaletini değil, uluslararası telif hakları kanunlarını da karşınızda bulacaksınız. Bizden söylemesi, hala şansınız varken doğru olana kulak verseniz iyi edersiniz.

Bu arada, sanırım bir yılı daha devirdik. Umuyorum 2000 herkesin istediği, beklediği kadar güzel bir yıl ve yeni bir başlangıç olur.

Yeni yıla gülümseyerek girmeniz dileğiyle, hoşçakalın.

Sinan Akkol



Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Sinan Akkol

Yazı İşleri

M. Berker Güngör, Cem Sancı, Emin Bangı, Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez, Kağan Unalı, Kadir Tuzaş, Batu Henginsel, Gökhan Habiboglu

Yazı İşleri Sekreterya

Yeliz Avgül

Grafik Tasarım

Didem İnceşir

Yazı İşleri Tel:

(212) 297-1724

Yazı İşleri Faks:

(212) 238-7326

Yazı İşleri e-mail adresi:

chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü

Güler Okumuş

Pazarlama Bölümü

Özlem Çenker, Ayten Çar

Reklam Koordinatörü

Gönül Morgül

Reklam Müdürü

Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi

Sevil Saritaş, Yeliz Koyun

Reklam Trafigeri

Aynur Kına

Reklam Servisi Faks:

(212) 297-1733

Abone Servisi

Nur Geçili, Ayfer Karaalioğlu, Ayten

Akgür, Elif Epik

Dağıtım Servisi

Nebi Danacı

Dağıtım Asistanı

Mehmet Çil

Abone Servisi Faks:

(212) 238-7343

Abone E-Mail:

abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü

Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür

Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı

Beste Özerdem

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi

Gökhan Sungurtekin

Renk Ayrımı - Film Çıkış

Asır Matbaacılık Ltd. Şti

Tel: (212) 283-8438

Baskı

Asır Matbaacılık Ltd. Şti

Tel: (212) 283-8438

Dağıtım

BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad. 231/3

80360 Kasımpaşa İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Pox

Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA

Dilek Özgen

VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi

Serra Yurtman, Batur Odar

Ankara Büro

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

Öveçler ANKARA

Tel: (312) 480-5939

Faks: (312) 480-5958

E-Mail: vogelank@chip.com.tr

Arena'da Yeni Bir Kahraman

Ersan Games



Uzun süredir orijinal oyunun faydaları ve orijinal oyunların alınması gereği üzerine pek çok şey söylemiş. Özellikle sizlerden gelen mektuplardan orijinal oyunlara olan ilginin her geçen gün arttığını da görüyorum. Ama pek çoğunuzun yakınlarıyla karışık sorduğunuz bir soru vardı ki bugüne kadar bizde tıtmış edici bir cevap veremiyorduk: "Oyunların çoğu orijinal olarak gelmiyor. Peki biz nereden bulup da orijinal oyun alacağız?".

Ama artık işler değişiyor. Çünkü ülkemiz oyun arenasına yıldırım gibi giren bir firma, Ersan Games bizleri oyna boğacak gibi gözüüyor. Öyle ki, piyasaya sunacakları oyunların tam bir listesini vermek şu an için mümkün gözükmüyor. En azından bu sayfa bunun için yetersiz. Ancak sizlere kabaca Ersan Games'in distribütörlüğünü yapacağı firmaları tanıtılabiliriz.

Ersan'ın distribütörü olduğu firmaların başında Eidos geliyor. Şu an için dünyanın en büyük oyun firmalarından biri Eidos. Akla ilk gelen oyunları şu aralar piyasada olan ya da çok yakında çıkacak olan Omikron, Revenant, Tomb Raider 4, Legacy of Kain, Daikatana ve Urban Chaos. Anlayacağınız: nihayet Lara Croft'un bir Türkiye temsilcisi oldu. Ersan Games'den ilk isteğimiz en kısa sürede Lara'yı ülkemize getirmek olacak. Eğer bu gerçekleşirse hepiniz adına sevgili Lara'ya milli misafirperverliğimizi göstereceğimizden şüpheniz olmasın.

Ersan Games'in Türkiye temsilciliğini yapacağı diğer bir firma ise GT Interactive. Bu doğal olarak GT Interactive'in dağıtıçılığını yaptığı Cavedog'un oyun-

larını da orijinal olarak alabileceğiz demek. Bu iki firmamın yeni oyunlarından bazları şöyledir: Unreal Tournament, Unreal 2, Wheel of Time, Driver, Duke Nukem: Zero Hour, Amen: The Awakening.

Ersan Games'in firmaları arasında yine dünyanın en büyük oyun firmalarından biri olan Acclaim'de bulunuyor. Acclaim'ın hit oyunları Re-Volt, Turok 2: Rage Wars ve Trick Style. Daha bitmedi Infogrames'in oyunları da Ersan Games'in vitrinini süslüyor (geçtiğimiz ay içinde Infogrames CT Interactive'i satın aldı). Ancak Ersan Games her iki firmayı da distribütör olduğu için değişim bir şey yok). Peki Infogrames bize hangi oyunları anımsatmalı: Mission Impossible, Slave Zero, Test Drive Rally.

Biraz daha küçük yaşı kardeşlere göre gibi görünse de Disney Interactive'in oyunları büyüğüleri de bastan çıkaracak güzellikte. Bunun en güzel ispatı sevgili yazı işleri müdürümüz Sinan'ın Tarzan Action Game'si günler geceler boyu oynaması (yalan!, valla yalan!!! Üç saat oynadım sadece!!! - BLX). Disney'in diğer hit oyunları arasında Toy Story 2 ve Villians Revenge ilk gözle çarpanlar.

Evet yorulduk ama büyük bir azimle Ersan Games'in distribütörü olduğu firmalar ve hit oyunlarını saydık. Hig de kolay olmadı değil mi? Ama durun hepse bu değilmiş... Yoo Activision'da Ersan 'daymış. O zaman devam edelim... Activision deyince akılımıza gelen ilk oyun elhetteki Quake III: Arena!!! Evet orijinal Quake III. Yani dünyanın bütün Quake serverları kapılardan size açacak. Ama Activision'in diğer oyunları da fazlaıyla çarpıcı... Interstate 82,

Star Trek: Hidden Evil, Battle Zone 2, Soldure of Fortune, Vampire: The Masquerade ve Dark Reign 2. Rüya gibi değil mi?

Neyse bitti umarım. Bitti değil mi? Ne? Olamaz Ersan Lucas Arts'ın distribütörlüğünü de mi almış? Ama bu kadarı da fazla. Yani şimdiler Indiana Jones and the Infernal Machine ve Force Commander'in orijinalini oynayabilecek miyiz? Bizim memleketimizde de oyun satan mağazaların camları duvarları boy boy StarWars afişleri olacak mı?

Buna dayanacak gücüm kaldığını sanıyorum. Bu sayfanın sonuna kadar kalpten gitmiş olurum her halde. GT, Eidos, Activision, Acclaim, Disney, Lucas Arts hepsi birden bir anda. Yani bekliyoruz ama ne biliyim hepsi birden aynı anda gelince şaşırıyor tabii insan. Ama neye başka yoktur herhalde. Di mi? THQ'mu? Shaolin, Rugrats Treasure Hunt ve Wrestle Mania 2000 THQ'nun oyuları değil miydi? Aman tanrımlı yeter artı dahi fazlasına da dayanamayacağım. Take 2 mu? Grand Theft Auto'yu yapan Take 2'mu? Nintendo, Virgin Interactive, Konami, Codemasters, Midway'in oyunları da mı geliyor? Ağlamak istiyorum. Mutluluktan ölmek istiyorum. Durun. Sakin olalım. Ne dedim ben? Virgin Interactive mi dedim? Ama Virgin Interactive geçen Şubat'ta Interplay'le anlaştı yapmış. Avrupa'da Interplay'ın oyunlarını Virgin dağıtırıyor? Yani... yani... Interplay'de geliyor!!! Interplay!!!! Yani Messiah geliyor. Planescape Torment geliyor. Baldurs Gate 2 geliyor. Stephen King'in F-13'ü geliyor. Giants geliyor.... geliyor... geliyor.

Editorun Notu: Ersan Games ile ilgili haberin yazan arkadaşımız yazının sonuna gelemeden rühümü testim ettiğinden yazının sonunu bağlama işi bana kaldı. Yukarıda说得larımız tüm firmaların orijinal oyunları ülkemize ulaşacak. Belki illi etapta adı geçen oyunlardan zaten piyasaya çıkmış olan bazıları gelmeyebilir. Ancak sonucta 2000 yılı içinde gerçek anlamda bir orijinal oyun cennetinde otacagımız kesin. Bu çok uzun zamandır ülkemiz için beklediğimiz çok önemli bir gelişmeydi. Artık gerçek oldu. Böyleşine cesur bir attımı gerçekleştiren Ersan Games'e sizler adına teşekkür ediyoruz.



Home Soul



Tomb Raider 4



Quake 3



Battlezone 2



Giants



Revolt



Indiana Jones

Zamanın İçinde Aldı Da Bir Yağmur...

HG Wells zaman yolculuğu üzerine tarihteki ilk romanı yazan en baba İngiliz bilimkurgu yazarlarından biridir. Hayal gücünün doruklarında gezen bu adamın öndünde saygıyla eğilirken bu oyunu geldiğinde almayacak her vatandaş da şiddetle kinayacağım haberiniz olsun. Öncelikle oyunun geçtiği tarihten bahsedeyim, ama sıfırlar biraz yer tutacak: 800000. Hayır baskı hatası yok, milattan sonra sekizyüzbin yılina hoş geldiniz (kendi keşfettiği zaman makinesiyle böyle ufak bir yolculuğa çıkan maceraperestimiz kim dersiniz: HG Wells). Ama bu dünya umduğunuz gibi öyle teknoloji harikası bir dünya da değil. Ufak zaman firtinalarıyla dolu, hafızı sözcüğünün anlamını yitirdiği karanlık ve izole bir dünya. Ve bu kaos da ancak mitolojideki zaman tanrı Khrinos'un yardımıyla düzeltilebilir. Oyunun yeni 3D motoru dinamik kameraları da yanında getiriyor. Yani diğer çoğu adventure'daki gibi sabit bir kamera yok, onun yerine tamamen pre-rendered edilmiş ve sadece 640X480 çözünürlükteki grafiklerin arasında sizi takip eden hareketli bir kamera açısı var. Oyunun en önemli özelliği çok geniş olması ve oyunun neredeyse tamamında rastgele olması.



Yani her karakterin kendine has AI'si olacak ve herbirinin hareketleri çoğu zaman rastgele belirlenecek. Siz aynı hareketi bir kere daha yaparsanız da aynı tepkiyi almayacaksınız. Dolayısıyla oyun zevklenenecek, tekrar tekrar oynayabileceksiniz. Her karakter oyun içinde kendiliğinden gelişecek ve doğal olarak yaptıklarına göre oyunun sonu da belirlenecek. Her ne kadar adventure dediysek de, oyunumuzda gerektiği action da olacak, dövüşmek sorunda bile kalabilirsiniz. Ya bırakın hepşini, sadece senaryo için alınır. Zamanda yolculuk manyağı olduğumu bir kenara bırakalım ve düşünelim, kaç kere 800000 yıl sonrası (monitörde de olsa) görme şansınız olur?

Sid Meier's Dinosaurs

Önce tarihin ilk nefeslerinden, uzay çağına kadar getirdi bizi. Arada Amerika'yı yeniden keşfetti. Son olarak, daha önce hiç kimseyin gitmediği uzak bir gezegeneki hayatı kalmış mücadelesine kanımızı akıttı. "Ve bunların üzerine daha ne yapabilirim ki" derken, Sid Meier yeniden sahnede. 17 Aralık'a kadar www.firaxis.com adresindeki "Sid's



Next Big Thing" yazısıyla bizi meraktan çıldırtan Meier, sonunda ağızındaki baklayı çıkarttı. Sid bu sefer bizi 65 milyon yıl geriye götürüyor. İnsanların daha "sudan çıksam mı, çıkmışam mı" diye düşündüğü sıralarda, dünyanın hakimi olan dev yaratıkların, dinozorların zamanına gidiyoruz. Sid Meier'in söylediğine göre Dinosaurs, çocukluğundan beri yapmak istediği oyun. Şu an için ortalıkta pek fazla bilgi yok, ama bir projenin başında Sid varsa, o oyunu beklerken sabırsızlıktan delirmek için çok da fazla bilgiye ihtiyaç olmaz açıkçası.

Turrican 3D

Cok çok eskiden Commodore'lar oyun canavarı Amiga'lar ile iken adını Turrican derler minimi bir oyun vardı. O zamanların en hızlı action'ı olan oyun zamana yenis düşmüş ülkeye PC'lerin ayak basmasıyla unutulup gitmişti. Eski bir efsane der ki, Turrican hiç bir zaman ölmeli ve günü geldiğinde eskisinden çok daha kuvvetli bir şekilde karşımıza çıkacak. Ve bugun efsane gerçeğe dönüştür evlatlar, Turrican 3D olarak oyun ulkesine yıllar sonra geri dönüyor. Ustalık oyunun babası Manfred Trenz amcamın öncülüğündeki 20 kişilik bir takımın bir sene- den fazla süren uğraşları sonu-



cu. Rainbow Arts'ın söylediğine göre oyunda orjinalindekinin tarzında bir yoğun silah ve bisürü action-puzzle olacak. Ortamda dolaşan söyletilerden biri de oyunun Dreamcast üzerinde de çıkacağı, ama ne kadar doğru olur hiç bilmiyorum. İşin ilginç yanı hala ne zaman piyasaya sürüleceğine dair hiç kimseyin bir şey bilmiyor olması. Ama oyunun demosu başlığında ilk sözleri duyar gibiyim: Hani bir oyun vardı, çok eskiden. Amiga'da çalışırda ama "guru"luydu, hatırladınız mı?

KISA KISA

■ Eğer bir sürü büyük silahlı donatılmış araçlar, real time ekonomi ve takım oyunları hoşunuza gidiyorsa Mind Riot tam size göre. Yeni kurulan Old-Fashioned Software adlı firmannın ürünü olan oyun bir fps olacağının benzer. Ama bu sefer yalnız çalışmayaçaksınız. Nasıl olacağı belli değil ama küçük bir grubu yöneteceğiniz oyunun grafikleri de tabii ki OpenGL destekli olacak.

■ Kaçınız izledi dünyanın en düşük bütçeli ama izlenme rekorları kıran filmi olan Blairwitch'i bilmiyorum ama, önumüzdeki yaza bitmesi planlanan oyunu şu an epey konuşuyor. Tek bildiğimiz oyunun 3D action olacağı (başka bir şey beklenemezdi zaten) ve tüm söyletlilere rağmen Unreal motorunun kullanılacağı. Ekibin başı Tim Gerritsen'a göre gerçekten uğraşlarına delege olmuş ve diğer oyunların basit bir kopyası olmayacağı.

■ Microsoft ve Gas Powered Games'den çok sağlam bir FRP-Action oyunu geliyor. Daha bitmesine bir yıldan fazla var ama oyun geldiğinde yerinden oynayabilir. 3D hazırlanmış fantastik bir dünyada geçen oyunda iddialara göre daha önce karşılaştığımız türden bir action tecrübesi yaşayacakmışız. RPG ile RTS'nin en önemli öğelerini birleştiren oyuna tek bir karakterle başlayıp koca ülkede gezecek ve istersek zamanla kendimize yeni yol arkadaşları edinip kendi grubumuzu oluşturacağız. Yer altı ve yer üstü dünyalarıyla (tamamı interaktif) epey geniş olan Dungeon Siege sanırım gerçekten beklenmeye değer ve işallah şu aralar başlayan FRP ve Adventure furyasına beklenildiği izi bırakacak gibi görünüyor.

■ Wolfpack Studios'tan aldığımız haberlere göre en son oyunları Shadowbane RPG oyun türünün her ögesiyle bezemmiş bir Online RPG olacakmış. (bu gidişle herkesin yakında sanal dünyada bir kölesi olacak, ve herkes tanrıcılık oynayabilecek ve böylece herkes oksijeni ve dış dünyaya ait her şeyi unutarak siber uzaya yaşamaya başlayacak, ama hadi neyse...)

■ TSR'ı aldığı yetmiyormuş gibi Wizards of the Coast firması şimdi de her türlü Star Wars ürününü çkartma hakkını satın aldı. Gerçi şimdilik nasıl bir ürün çkartacağını belirtmeseler de 2000'nin ortasından itibaren piyasaya süprizlerle girmeyi düşünüyorlar. (adamlar utanmasalar Microsoft'u falan da alacaklar)

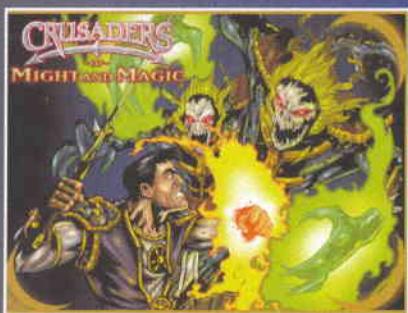
■ Total Annihilation: Kingdoms' a yeni bir Expansion geliyor. İsmi de The Iron Plague. Yenisi de ırkları, yeni silahları, 25' i tek kişilik olmak üzere 50 yeni haritaıyla TA hayranları gerçekten mutlu olacak galiba.



■ Duyduk duymadık demeyin. Bu ayın şirketler arası antlaşması Blue Byte ve Interplay arasında oldu. Sönuçları için Stephen King's F13, The Settlers IV, Battle Isle 4 ve Dragon's Lair 3D'yi aldıklarını söylesem bilmem tatmin olur musunuz?

■ Dragon's Lair demişken aklına geldi, aynı anda Dragon's Lair II: Time Warp'un da DVD versiyonunun çıkacağı bildirildi, meraklılarına duyurulur.

■ Dünyada en çok devam ettirilen oyun olan Might and Magic'in sonucusu da geldi gelecek. Bir 3D Action-Fantasy olan Crusaders of Might and Magic'de puzzeller, canavarlar, görevler ve savaşlarla dolu bir dünyada Legion of the Fallen (ölülerin ordusu)'yı yoketmek için uğraşıyorsunuz.



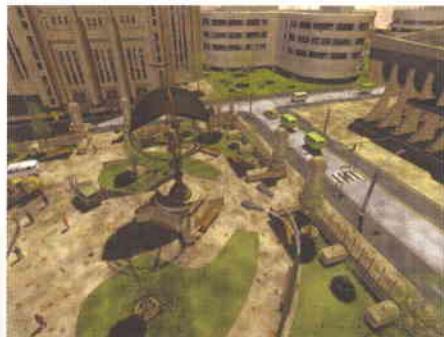
■ Kesmi son oyunu Battletech: 3025'in beta testi için online registerlarına çöktür başladığ (hatta şimdiden 10000 kişi kaydoldu desem). 50000 kişiye açık olan oyun diğer BattleTech'ler gibi gelecekte geçen stratejik bir savaş konu alıyor.

Republic: The Revolution

Demis Hassabis adlı adamın teki. 16 yaşında Bullfrog'da oyun programlayıcısı olarak çalışmaya başlamış. Cambridge'de bilgisayar bilimlerini okumuş. Sonra da tamamı matematik, fizik ve bilgisayar okumuş en başarılı insanları toplayıp Elixir isimli bir grup oluşturmuş. Piyasadan en yaratıcı grubu olacaklarına and içmişler hepsi ve şimdi ilk hayallerini döküyorlar bilgisayar ekranına: PC tarihinde yapılmış en gerçekçi real time strateji simülasyonu Republic'ı.

Republic'te her şeyle yaşanan, nefes alan milyonlarca ayrıntısı olan bir dünyadayız. Küçük olanaklarla oyuna başlayıp bir sürü alanda genişleyerek büyük bir güç olmaya çalışırsınız. Amaç iyice genişleyip Novistrana adlı cumhuriyetin başkenti olmak. Tabii diğer ister bilgisayar ister insan kontrollü 16 rakibinizin de eli amut toplamıyor. Sizi durdurup başa geçmek için ellerinden geleni yapıyorlar.

İster bir politikacı ya da işadamı ister de bir suçu, din lideri ya da general olun farketmez, hangisinin rolünde olursanız olun oyunda ve-



receğiniz her kararın bir sonucu olacak.

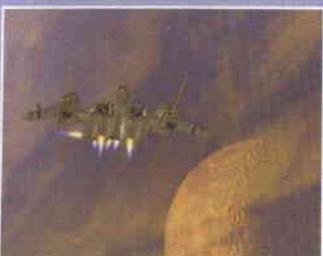
Burada teknik özelliklerini vermiyeceğim oyunun, ama bilin ki oyunda tüm zamanların en gelişmiş grafik motoru olacak. Öyle ki bir çiçeğin üzerindeki polen tanesine kadar zoomlayabileceğiniz bir ayrıntı kapasitesi ve aynı anda her türlü fizik kuralını içeren objeler arasındaki etki-tepki ilişkisiyle karşılaşırsanız şaşırmanı. Al konusunda ise sizin rahat olsun. Bir milyon ayrı insanı en başarılı şekilde kontrol edecek bir yapısı var. Hepsinin duyguları, inançları, düşünceleri ve yetenekleri olacak. Hepsini ayrı ayrı işine gidecek çocukların okuldan alacak, alışverişe çıkacak, oy verecek...



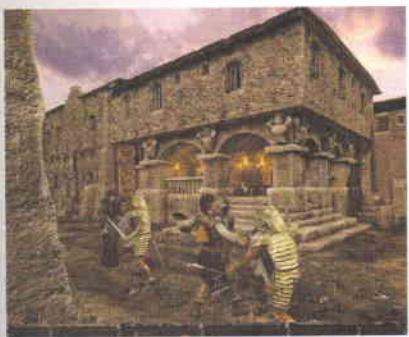
Storm

Eski bir pilot atasözü der ki simülasyon oyunları ikiye ayrılır: Düşmanını en kısa sürede moleküllerine ayırma üzerine kurulmuş gerçekçilikten uzak actionlar ve tüm havacılık kurallarını köküne kadar dikkat edilmiş, oyunu bitirdiğinizde nerdede gerçek bir uçağı uçurabilecek düzeye geldiğiniz harbi simülasyonlar. Buka'nın son oyunu Storm ikinci kategoriye girenlerden. Oyunda dikkatimi çeken ilk özellik diğer tüm gerçekçi simülasyonların aksine oyunun bugünün dünyasında değil de 2151'de geçmesi ve dolayısıyla da biraz fantastik silahlar içermesi. Oyunda her biri 20-25 görev içeren üç senaryo var. Uçacağınız alanlar o kadar geniş ki saatlerce havada öyle asıl kalıp hala yeni mekanlar keşfedebilirsiniz. 12 tane uçak 20'den fazla silahıyla emrinize amade olacak. 100'den fazla as-

Daha anlatacak çok şey var, ama kısacası tüm zamanların en zengin stratejisile karşılaşırız, üstelik rahat ve kolay bir oynanabilirlik garantisile. Ee, sanırım milenyumun oyunu dedikleri böyle bir şey olsa gerek.



Arcatera



Yok yok, Ubi Soft kesinlikle bu aralar coştu. Şimdi de karşımıza bir real-time adventure RPG ile çıkıyor (oyun türlerinin sapıttığını daha önce söylemiş miydim?). Şehrin birine karanlık ve satanik güçler musallat olur ve size de 3 hafta içinde güzel bir temizlik

yapma görevi verilir. Oyunun en büyük özelliği düz bir hikayesinin olmaması. Bir sürü yan görevin yanında 3 ana görev ve en kötüsünden en mutlusuna kadar 8 ayrı son var. Ama esas ilginç olan oyuncun tamamının (karakterler, arka planlar) Pre-rendered edilmiş olması (karakterlerin her biri 1 milyon poligon değerinde desem). Bu demek oluyor ki bir 3D kartına gerek kalmadan oyunu tam performans oynayabilirsiniz. Oyuna başlarken Fighter, Thief, Mage veya Monk karakterlerinden birini seçiyorsunuz ve böylece oyundaki tüm kaderinizi belirliyorsunuz. Bir kapıya açmak için Fighter kırarken, Thief özel atletlerini kullanır, Monk büyütür. Karşınızdakini geçmek için Fighter kılıcını kullanırken, Monk ikna yeteneğini kullanır. Kısacası hangi mesleği seçerseniz, oyundaki tüm felsefeniz de ona göre belirleniyor. Ayriyeten grubunu isterseniz ilerde 4 kişiye kadar çıkartabilirsiniz. Oyunda karşılaşacağınız her karakterin kendine has bir kişiliği ve yaştası olacak (böyle bir oyunda olmazsa

olmazdı). Böyle 120 tane NPC 100'den fazla mekanda siz bekliyor olacak (aslında beklemek yanlış, çünkü siz onlara hiç karşılaşmasanız da onlar kendi yaşantılarını sürdürmeyecekler, interaktivite yanı). Valla güzel bir oyun olacak Arcatera. Emin olduğum bir başka şey varsa o da 2000'nin RPG ve Adventure'cuların yılı olacağı (heyoo)!



Sudden Strike



RTS dünyası şu ana kadar hiç bir WWII senaryosu yaşamamıştı. Alman CDV firması bu eksiklige bir son vermek istemiş ki içinde hiç bir fantastik öğe bulunmayan, ikinci dünya savaşı konulu bir real-time strateji hazırlamış. Gerçek savaşın atmosferini vermek için epey uğraşmışlar, aklımıza gelecek her türlü ses-grafik ve atmosfer ayrıntısını oyunda bulacaksunuz (tankların gıcırtısından, mars söyleyen askerlere, rakibin size karşı kullandığı özel askeri takımlardan savaş alanında ölen piyadelerin vücutlarının kaybolmasına kadar irili ufaklı bırsürü etkileyici ayrıntı). Diğer çoğu RTS gibi izometrik görünüslü oyunda grafikler son moda 3D

grafikler yerine sprite'lar kullanarak yapılmış. Oyunu geliştiren firma böyle bir karar almış böylece makineyi zorlamadan en hızlı ve en detaylı grafikleri elde ediyorlar. Oyunda diğer ilgimi çeken bir şey de, bilgisayarın bir senaryoda aynı anda 1000 birelli kontrol edebildiği (upgrade edilmiş bir Total Annihilation'da bile en büyükavaşlarda en fazla 500 askerin kontrol edilebildiği düşünülürse...). Ve bunun için gerekecek sistem sadece P200 ve 32 Mb Ram olacak. Aslında grafiklere ve birelik listesine bakıldığında ağızım suyu aktı desem yeridir. Bu aralar harbi ve atmosferik bir realtime strateji oynamak istiyorsanız, bekleyin, bekleyin, ve son olarak bekleyin derim..

Tonic Trouble

3D Action Adventure dünyası kesinlikle altıncı çağını yaşıyor. Ubi Soft'un hazırladığı Tonic Trouble'da karakteriniz aklınıza gelinen her hareketi yapabiliyor, atıyor, koşuyor, yüzüyor, kayıyor, duvarlara tırmanıyor, ip kullanıyor, itiyor, çekiyor, kısacası tam bir Action adamı. Ama daha da önemlisi oyundaki diğer şahıslar. Farkettiyseniz firmalar artık daha çok

etkileşime önem veriyor. İşte bu oyunda da karşılaşacağınız insanların duyguları, davranışları, size karşı tepkileri devamlı değişiyor. Tabii ki sizin onlara nasıl davranışınızı, zamana ve şartlara göre. Ayrıca oyunda kimse sizin devamlı o kulübün yanındaki sokağın başında beklemeyecek, herkes devamlı hareket halinde. İşte bu gelişmiş AI sayesinde oyundaki her karakterin bir anlama ve amacı var. Bunun haricinde oyundan dikkat çeken diğer önemli bir özelliği inanılmaz grafik detayı, renk derinliği ve hareket

özgürlüğünə rağmen sıradan bir 3D ekran kartı Pentium 120'de rahat bir şekilde çalışacak olması. Hem CD'de hem DVD'de yapılacak oyundan DVD versiyonunda gerçek 3D Dolby Digital sesler olacak (bu da Desktop Theater 5.1 DTT 2500'e boşuna 300\$ vermediniz demek oluyor). Son olarak oyuna Ubi Soft'un sitesinden belli aralıklarla yeni karakterler ve bölümler çekebileceğinizi belirtir, heyecanla beklemenizi öneririm.



YOLDAKİLER

Alone in the Dark 4
Asheron's Call
Baldur's Gate 2
Black & White
Blade Masters
Championship Manager 3 2000
Comanche 4
Daikatana
Deus Ex
Diablo 2
Duke Nukem Forever
Earth 2150
Felony Pursuit
Final Fantasy 8
Force Commander
Halo
Hidden & Dangerous: Missions
Invictus
Max Payne
Messiah
Metal Fatigue
Need for Speed: Motor City
Need for Speed: Jaguar Evolution
Nox
Oni
Shogun
Soldier of Fortune
Star Trek: New Worlds
Tachyon: The Fringe
Team Fortress 2
Test Drive Cycles
The Sims
Thief 2
Tiberian Sun: Firestorm
Unreal 2
Vampire: The Masquerade
Warcraft 3
Warlords 4: Battlecry
Werewolf: The Apocalypse
Wizardry 8
X-Com Alliance

2000 Baharı
Ocak 2000
2000 Baharı
Nisan 2000
2000 Baharı
Ocak 2000
Nisan 2000
Ocak 2000
Mart 2000
2000 Kişi
Hazır olduğunda
Ocak 2000
Mart 2000
2000 Yılbaşı
2000 Kişi
Şubat 2000
Mart 2000
Şubat 2000
2000 Kişi
2000 Kişi
2000 Mart
2000 Nisan
2000 Baharı
Mart 2000
Mart 2000
Şubat 2000
2000 Baharı
Mart 2000
Mart 2000
Nisan 2000
Şubat 2000
2000 Baharı
Mart 2000
Şubat 2000
Mart 2000
2001 Başı
2000 Kişi
2000 Kişi
2000 Baharı
2000 Kişi

Deep Fighter

Criterion Studios, iki sene kadar önce Sub Culture adlı minik, şirin ve denizaltında geçen bir ticari simülasyon oyununu piyasaya sürdüğünde, oyun pek de fazla ses getirmemişti. Ama benim gibi yeniliklerden hoşlanan simülasyon meraklıları tarafından da uzun süre konuşulmuştu. Lakin, ilk oyunlarından istedikleri başarıyı elde edemeyen Criterion önemizdeki ayıarda yeni bir simülasyon ile ama bu sefer hepini etkileyebilecek özelliklere sahip bir oyun ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor: Deep Fighter.

Akademiden yeni mezun olmuş bir çaylağı yöneteceğiniz Deep Fighter'da çok

basitten (belli bir nesneyi bulmak) çok zora (geniş bir alanı sürekli bir düşman akımına karşı savunmak) değişen görevlerde ilk başlarda günü kurtarmak için çarşıırken, daha sonraları hiyerarşik sıradı yükseliş bir lider haline gelmek sonradan esas amacınız olacak. Grafiklerde gözle görünübir "organiklik" hissi farkediliyor. Birçok oyun firması grafik motorunu hazırlarken, gerçekçilikten çok görselliğe önem veriyor. Ama Criterion değil. Denizaltındaki her bir balık, bitki ve salladığınız her torpido, gerçek fizik kurallarına göre hareket etmekle kalmayıp, gerçek gibi de görünecek. Çirt renkler, şirin grafikler Criterion'un işi değil anlaşılan. Oyunun türünün ne olduğu konusunda ise biraz kafamız karıştı açığası, çünkü tam olarak simülasyon olamayacak kadar farklı türlere girişi. Simülasyon, çözülecek bilmeceler, sınırlarını araştırmak için ömrünü harcayaçağınız bir savaş alanı ve hatta kaynak yönetimi.

Nasıl bir oyun olacağını görmek için bir altı ay daha bekleyeceğiz. Olsun, biz alışık zaten.



Soldier of Fortune

Raven Software'i nasıl bilirsiniz? Bu noktada Heretic ve Hexen serilerini oynamış olanların gür bir sesle "İYİ BİLİRİİZ" diye bağırlığını duyar gibi oldum (veya gecenin bu saatinde köpek hayalmları bir tuhaf oluyor). Yeni projeleri olan Soldier of Fortune'u, gerçek bir paralı askerin hayatından esinlenerek hazırladıklarını ve oyunun ultra-adrenalin pompası bir yapım olacağını duymak siz sevindirecektir o zaman.

Avcı artık av oldu. Siz, dünyanın en ölümcül paralı askeriniz ve çok açık bir amacınız var: ne pahasına olursa olsun hedefinizi yoketmek. Fanatik bir terörist grubun içindeki avınızı dünyanın her yerinde takip edip, bulmaları ve yoketmelisiniz... o siz bulmadan önce. Kimliğiniz açık edecek harekellerden kaçınmalısınız. Sabotaj-

dan suikaste, oldukça kanlı çatışmaların olacağı düşman üslerine ön kapıdan dalmaya kadar değişen birçok görevde yer alacağınız. Paralı askerlerin dünyasına hoş geldiniz.

Paralı askerlere yönelik bir dergi olan Soldier of Fortune ile aynı adı taşıyan oyun, tam bir FPS.



Her zaman yaptıkları gibi Quake 2 motörünü tanınmayacak hale gelene kadar üzerinde oynayan Raven, işin içine karakter yaratımı için kullanılan kendi GHOUL grafik sistemini de katarak grafiksel yönünden döşürücüğün ötesinde bir seviyeye ulaşmış. Başından sonuna kadar solgunuzu kesebilecek bir hızda gelişen Soldier of Fortune, çok yakında kafaniza düşecek. Hazırlann!



En iyi 10

Oyun Dünyası

Homeworld

9/10

Age of Empires 2

9/10

Fifa 2000

9/10

Legacy of Kain: Soul Reaver

8/10

Heroes of Might & Magic 3

9/10

Command & Conquer: Tiberian Sun

9/10

Prince of Persia 3D

8/10

Half Life

10/10

Championship Manager 3

8/10

Midtown Madness

7/10

Resident Evil 3

9/10

Clock Tower 2

8/10

Dino Crisis

7/10

Fifa 2000

9/10

Driver

7/10

Championship League 98/99

?

Silent Hill

8/10

Winning Eleven 4

?

Brunswick Circuit Pro Bowling

?

Metal Gear Solid

9/10

ADAYLAR



FLANKER 2



OMIKRON



SIM THEME PARK



SWAT 3

En iyi on oyun listemizin üst sıraları geçen aydan işaretini verdiği gibi tepe taklak oldu! Uzun zamandan beri bileği bükülemeyen Hit'ler Half Life, Heroes of Might & Magic 3 ve Tiberian Sun bir anda aşağı sıralara inerek, yerlerini fazlasıyla hakeden Homeworld, Age of Empires 2 ve Fifa 2000'e bıraktı. Bunun arlamı, yavaş yavaş eski kurtlardan sıklıkla başladığınız olabilir mi? Belki, ama bu noktada kesin olan bir tek şeyle varsa, birbirinden güzel oyunların piyasaya hızla girdiği bu yılbaşı döneminde listemizin üst sıralarında bulunan Homeworld, Age of Empires 2 gibi oyunlar da arkalarından gelen yeni oyunlardan korkmalı. Gabriel Knight 3, SWAT 3 gibi birçok oyun piyasada dolanırken, En iyi On Oyun listemizde her an herşey olabilir.

Adresimiz Değişti

Bundan böyle En İyi 10 için oylarınızı top10@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz. Ve kuralımız ayen devam ediyor: Elinizde istediğiniz üç oyunu istediğiniz gibi dağıtabanız 10 puan var. Oylarınıza göndermeyeceğiz kalmayın, çünkü her ayın 10'undan sonra gelen oylar bir sonraki aya devrediyor.

MDK 2

MDK, Tomb Raider'in ilk günlerinde, üç boyutlu aksiyon oyunlarının istendiğinde nasil eğlendirici, sürükleyici, zeka parlatıcı olabileceğini gösteren bir yapıt olarak öne çıkmıştı.

MDK'nın başarısının ardında yatan sebep, 3rd person ve first person oyun stillerini, mizah ve heyecan ile karıştırmış olmasıydı. Oyunun arkasında ilginç ve absürd bir hikaye bulunuyordu ve bir uzayıyı öldürken genellikle gülümşüyordunuz çünkü köftehorlar nalları dikenken tam bir palyaço edasıyla ölüyorlardı. Ayrıca oyunun her anında, etrafında sizinle dalga geçen, size nanık yapan uzaylılar vardı ki, gizli gizli sürüne sürüne girdiğiniz bir tünelin ucuna durbünle baktığınızda, iki kilometre ötede bir uzaylinn size dil çkarlığından görünce elinizde olmadan gülleriyordunuz. Elbette, oyundaki mükemmel sniper tüfeğinin ince zoom sistemi sayesinde sırınızı bozan bu uzaylıları vücutlarının neresinden vuracağınız yine size kalmıştı.

Aynı zamanda, olmadık yerlerde olmadık silahlar karşısına çıkıp size yuh dedirebiliyordu. Örnek vermek gerekirse, yenmenin mümkün olmadığı bir robotla karşılaşığınızda, dünya yörüngeindeki gemisinden size

Garip siyah kıyafeti ve kafasındaki kaskından uzanan güçlü sniper tüfeği ile Kurt Hectic geri dönüyor

destek veren Doktor Hawkins, özel bir uçakla hemen önünüze etrafındaki tüm elektrikli eşyaları bir dakikalığına durdurun bir bomba bırakıyordu.

Ya da, etrafi asla kırılmayan cam ile çevrili bir odanın içinde oldukları için korkusuzca size dil çkarılan bir grup uzaylı, odanın içine bomba atmanın yolunu bulup bombayı içeri bıraklığınızda, korkudan dört dönen, biraz önce size çarptıkları dillerini yutuyorlardı.

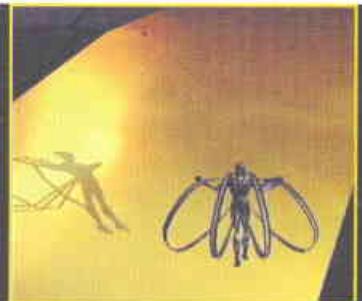
Zafer Uzun Sürmedi

MDK'nın sonunda adamımız Kurt süper siyah kıyafeti, doktor Hawkins ve altı ayaklı köpeği Max'in yardımı sayesinde dünyayı uzaylılarından kurtarıyor ve elbiselerini çıkartıyor. MDK 2'de hemen bu noktada başlıyor. Dünyadaki zafer kutlamaları daha yeni bitmişken, uzaylılar yeni bir saldırı dalgası başlatıyorlar. Ancak bu seferki saldırısı, bizzat İmparator Zizy Baloooba ve onun sağ kolu Schwang Schwing yönetiyorlar. Has Köyü adamlarımızın isimlerinden de anlaşıldığı üzere, MDK 2'de de mizah boyutu bir hayli ağırlıkta olacak.

MDK'nın oyun şekline alışık olmayanlar için ilk bölümlerde birer hazırlık görevi olacak. İlk bölümlerde diyorum çünkü, oyunda bu sefer üç ayrı karakter bulunacak ve oyuncu her birini de ayrı ayrı bölümde yönetmek zorunda olacak.

İlk oyunu oynayanlar bu üç karakterin kimler olduğunu az çok tahmin edebiliyorlardır. İlk, has adamımız Kurt iken, ikinci Kurt'un arkasındaki beyin, yanı Doktor Hawkins olacak. Üçüncü karakter ise, birinci oyundan tanıdığımız ve sevdigimiz sevgili altı ayaklı köpek Max olacak.

Her karakterin oynayış stili farklı olacağını, her karakterin ilk görevi, eğitim bölümü şeklinde tasarılmış. Böylece Kurt'un teknoloji ötesi süper kıyafetine, Max'ın altı ayıyla hem koşmasına (üstelik bazilar ağır silahlar), Doktor Hawkins'ın ise ağır cüssesi ile, kaçmadan saklanmadan ama ortalığı bir hayli dağıtarak ilerlemesine alışabileceğiz.



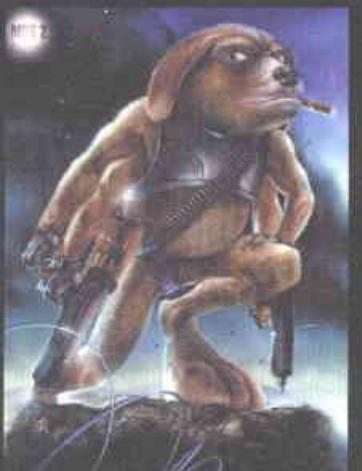
Düşmanlar

Oyun içinde daha önce hiç görmediğiniz yeni uzaylılar olacak. Elbette ilk oyunda hatırladığımız bazı tiplere bu oyunda da rastlamak mümkün olacak ama yaklaşık 20 farklı çeşitteki uzaylıların birçoğu da son model olacak. İyi haber şu ki, bu uzaylıları da birinci oyunda olduğu gibi "Local Damage" sistemi ile öldürmekte olacağız. Bu nın anlamı şu, düşmanlarınızı sniper tüfeği ile önce ayaklarından vurup yere düşüremek ve sonra o yerde kırarken üzerine mermi yağdırarak gibi bir şansınız olacak.

MDK projesinin arkasındaki düşünce, eğlence ve aksiyon olduğundan, ikinci oyunda da eğlence dolu bir oyunu yapmak için yapımcılar oyuna pek çok sürpriz eklemiş. Dokuz bölümden oluşan oyunda her bölüm ilk oyundaki bölümlerden yüzde elli daha büyük olacak. Yani, yaklaşık iki kilometrekare genişliğinde dokuz bölüm artı bir de sürpriz bölümle toplam yirmi kilometrekarelik eğlence dolu aksiyon bizizi bekliyor demektir.

Her bölüm sonunda bir bölüm sonu Boss'u oyuncuya bekliyor olacak ancak önceki MDK deneyiminden bildiğim kadaryla sizi temin edebilirim ki bu Boss'lar hayatınızda gördüğünüz en komik şekilde yok edilecekler.

Oyun ilk bölümlerde dünyada geçerken, ilerleyen bölümlerde uzay gemilerine hatta başka boyutlara kadar ta-





şinacak. En sonda ise majesteleri, seytanın usağı Zizzy Baloooba ile karsılışacak olan kahramanlarımıza onlarca hoş sürpriz bekliyor olacak.

Elbette, MDK2 bir görevi bitir, diğerine geç türünden sıkıcı bir düzene sahip olmayacak. Yani teorik olarak öyle olsa da bölüm aralarındaki demo lar, oyuncuya hikayeye bağlayacak ve yeni bölümü oynamak konusunda gaza getirici cinsten olacak. Yapımcıların bu konuda kendilerine güven dükleri ve mizah yetenikleri konusunda iddialı oldukları da söylenebilir.

Cok Oyuncu ve Tek Oyuncu

MDK ne yazık ki sadece tek oyunculara yönelik olarak tasarlanıyor ve sonrasında da çok oyuncu ile oynanması için bir ekleme düşünülmüyor. Ancak biraz önce de anlatıldığı gibi oynanabilecek üç farklı karakter olaca ve bu karakterlerin oyunun sürücüligini canlı tutması için oldukça

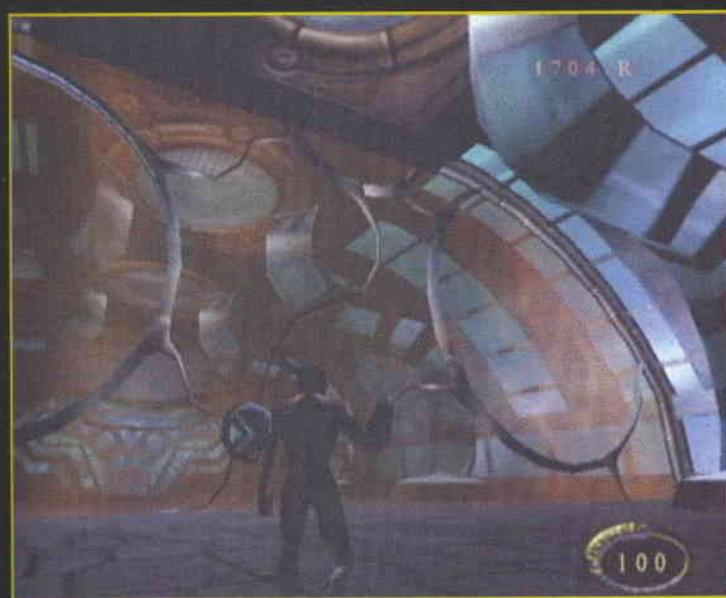
çalışıldığı belli oluyor. Özellikle, çok bilmiş bir Rambo edasıyla etrafta dolasıp uzayı öldürecek olan altı ayaklı köpeğimiz Max, ağızından düşürmeyeceği Kübo pürosu ile oynamaktan en fazla zevk alacağımız kahraman gibi görünüyor.

Oyunda ilişkiye geçilecek bazı non-player karakterler de olacak ama elbette bu karakterler de oyunun genel mizahi yapısına uygun tiplere sahip olacaklar. Mesela konuşan bir balık, "Balıklar konuşsa neler derler kimbilir?" şeklindeki soruları tamamen kafanızdan silip atacak gibi görünüyor.

Bekleyelim Görelim

MDK, orijinalliği kadar grafik ve ses yapısı olarak da kendinden söz ettiren bir oyundu. MDK 2 den de aynı şeyleri beklemek hayalcilik olmayaçaktır diye düşünüyorum. Yine de oyunun çıkışmasına biraz daha zaman var ve neler olacağını yine zaman gösterecek.

CEM ŞANCI
cemsanci@level.com.tr



100



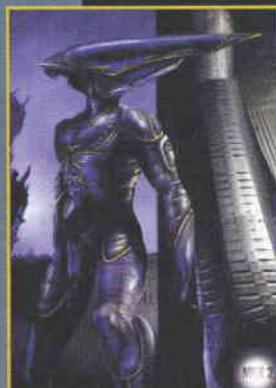
75



MDK'nın Esas Oğları (ve diğerleri)

Kurt Hectic

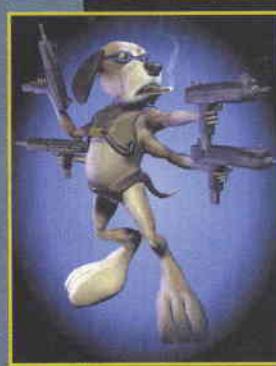
Orjinal MDK'nın birinci kahramanı, Dr. Hawkins'ın gemisi Jim Dandy'de gününü gün ederken, Streamriders denen uzaylıların istila etmeye başladığı dünyayı kurtarmak için meşhur sıyah giysisi Coil Suit'i giyer ve uzaylılarla savaşa başlar. Kurt'un özelliği, giysisidir. Giysisi dışında da bir özelliği yoktur. Sowanukken bir para etmez yanı En azından ben para vermezdim ama bazı hanımlar seve seve ödeyebilirler tabii, orası kâğıt (aman!) hakikaten aman!! - BLX



101

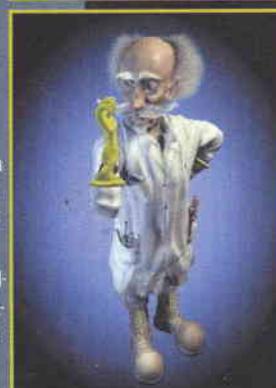
Max

Dr Hawkins'ın özel tasarımlı olan altı bacaklı kendine has stilî olan, sigara tiryakisi robot bir köpektir. Aslında savunmak için yaratılmışmış da, Streamriders tehlikesini görürse eline (ve ayaklarına) silahî (yanı silahları) almıştır. Max'in gücü, aynı anda dört silahî birden kullanabilmesinde ve bu silâde hareket de edebilmesinde yatkınlıdır. Elbette aşırıdan düşürmeden Kübo pürolarının da nasıl işlere yaradığını hep birlikte göreceğiz.



Dr. Fluke Hawkins

Doktor, atomik çığın ünlü bilim adamlarından ve mucitlerinden biridir. Dr Hawkins'ın bulduğu buharaya dayalı bir çeşit yeni enerji türü uzaylıların dünya ile ilgilenmeye başlamasının asıl nedenidir. Dolayısı ile bu uzaylı manyakları dünyannın başına bela eden Dr. Hawkins, çözümüne akif olarak kahraman durumundadır ki, kendisi bir aksiyon kahramanı olmamasına rağmen ürettiği çözümler genellikle çok sesli ve çok yakıcı olabilmektedir. Büyuk patlamalara hazır olun diyorum yanı.



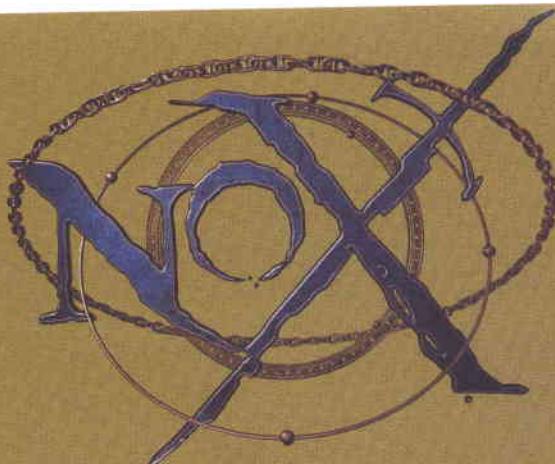
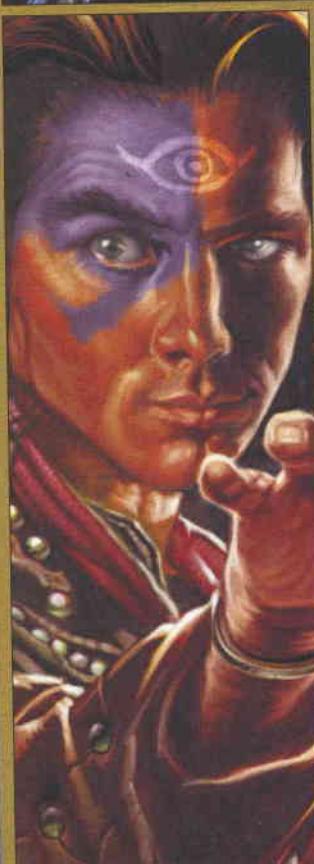


Westwood, kaliteli yapımları ile gündeme gelen bir firmadır. Patr patr oyun çıkmazlar, çıkardıkları oyunlar ise yıllarca gündemeinden düşmez, uzun süre bir numarada kalırlar. Yeni çıkacak benzer konulu oyunlar yıllarca Westwood'un oyunları ile karşılaşır.

NOX'da Westwood'un iddiyalı yapımlarından biri olarak görücüye okmıs durumda. Henüz hazırlık aşamasındaki bu oyun, stratejinin RPG ve aksiyon ile birleştirildiği bir başyapıt olarak hazırlanıyor. Pek çok canavarın ve değişik karakterin içinde barındığı mitolojik bir evrende geçen Nox'un karanlık ve korkutucu bir atmosferi olacak. Bu ürkütücü ortamda, oyuncu hızlı karalar verip daima bir adım sonrasında planlamak zorunda olacak. Elbette bu sırada etrafını saran karanlık ortam onu parçalamak isteyen onlarca korkunç varlıklar oyuna bir hayli heyecan katacak gibi görünüyor. Aslında kabul etmek gerekirse, şimdide kadar söylemenler fazlasıyla Diablo'yu anımsatıyor.

Oynamış

Nox, hızlı bir oyun kahiliyeti ile stratejik düşünme yeteneğinin birlikte baş-



Westwood Stüdyolarında, iki yıldır yapım aşamasında olan bir oyun varkı, kimilerine göre

Diablo II'yi bile gölgede bırakacak.

rili şekilde kullanılmasını gerektiren bir oyun sistemi içeriyor. Oyunun özelliği, çok kullanılan bir savaş sisteme sahip olması ve bu sistem sayesinde oyuncunun bir oyunda gerçekleştirilmesi çok güç olan pek çok stratejili kullanımının mümkün hale gelmesi olacak gibi看起来。Kısaca örnek vermek gerekirse, yüzden fazla büyüğün ve silahın bulunduğu oyunda, oyuncu büyülerin ve silahların en ölümcül kombinasyonlarını bulmak için kendi zekasını kullanacaktır ancak, hızlı bir real time savaşın ortasında büyülerle, zırhlarda, silah seçimleri ile uğraşmanın dezavantajını yenecek bir sistem bu güne kadar geliştirilmiş değil. Diablo hızlı bir aksiyon ile büyük ve taktik planlamadan birleşebileceğine bizleri inandırımıştı ancak Diablo'daki büyülerin sayısı "100'lerle ifade edilmemiş ve gerekli birkaç büyük için kısa yollar tanımlanabiliyordu. Ancak, Westwood'dakiler, NOX'da yapmak istenilenin, oyuncunun ömrünü görmesi ve gelebilecek tehlikeler için hazırlık yapması olduğunu söylüyorlar. Biraz daha detaya inelim bakalım.

Sırlar Perdesi

Tek kişilik oyun modunda, NOX'un korkunç canavarları ve tehdilî büyüler ile dolu dunyasında dolaşırken, yetenek kazanacak ve üç savaş disiplini hakkında bilgi sahibi olacaksınız. Kırmızı teknik atesin ölümcül kullanımını, yeşil teknikler, doğayı yararına kullanmanızı ve mavi teknikler de ilüzyon ile hile sanatını savaşlarda nasıl kullanmanız gerektiğini öğreticek.

Oyunda üç farklı suntan birini seçebilicek. Warrior, Wizard ve Conjurer. Bu sınıflar aynı zamanda, NOX topaklarındaki farklı ırkları da belirtir olacak.

Warriors, askeri disiplin içinde ve büyüğü kullanmaya yasaklı şekilde. Dun Mir denilen bir yerde, kalelerinde yaşayan, her türlü silahı ve zırhı kullanabilen onurlu savaşçılar sınıfını oluştururken, Wizards, Castle of Galava'da akademik çalışmalar yürütürken, bedenin zayıf ama zihinsel güçleri çok yüksek, rakiplerini yanıtlayarak, aldatarak ve büyüğü kullanarak hedeflerine kolayca ulaşabilen, görünmezlik ve işlenme gibi yeteneklere sahip bir ırk olacak. Conjurers denilen sınıf ise, diğer oyumlarda, Ranger olarak tanımlanabilecek, doğanın içinde yaşayan, doğanın imkanlarını kendi yararları için kullanmayı bilen, savaşlarda váhi hayvanları yanlarına çağırabilen, biraz büyütü, biraz kaba kuvvetle hayatlarını sürdürmen bir ırk olacak.

Aşında birbirlerinden soyutlanmış olarak yaşayan bu üç ırk, karşılamadaki ortak düşmanları yenemek için. Hecubah ırkına karşı, bir kere ligine bireleşecekler ve bu sınıda da biz oyuna dahil olacağız.

Her ne kadar üç sınıf birleşmiş olsalar da, oyuncunun seçtiği ırka göre oyun her defasında farklı bir deneyim olacak. Senaryolar her sınıf için farklı olacaklarından, mantıken, bir oyunun içinde üç ayrı oyun olacak. Ve birini bitirdiğinizde hızınızı alamamışsanız başa dönüp diğer senaryoyu oynayabileceksiniz.

Yaratıklar ve Diğerleri

NOX, elbette binlerce yaratık ve canavarla dolu bir ortam içerecek. Ayilar, Ogreler, fareler, zombiler, şeytanlar, hayaletler. Genisini siz tahmin edin.

Her canavar kendi kişiliğine ve davranış biçimlerine sahip olacak, dolayısı

ile bir canavar yaralandığça daha da sinirlenip üzerinize gelirken bir diğer korkup kaçacak, sinecek, yaralarının iyileşmesini bekleyecektir. Imp gibi korkak yaratıklar size atmak için taş ararken, bazıları sizi görünce kendilerini uzağa itmeyecek, bazıları görünmez olacak, bazıları gizlenip sinsiçe saldımanın yollarını arayacak bazıları da elinde ne varsa üzerinize fırlatacaktır. Oyunda skilmannın mümkün olmayacağı anlaşılıyor.

Üstten görünümülü oyun sisteminin oyuncuya bir adım sonrası görebilmesini sağlayacak şekilde düzenlediğini söylemişlik. Burada bahsettiğimiz bir adım sonrası, fiziksel anlamda bir uzaklık birimi değil, oyuncunun, bir sonraki düşman geldiğinde ne yapması gereğini düşünmesi için kullanılan bir deyim. Ancak, grafiksel olarak da, bir sonraki adımın, bir sonraki köşenin görünmesi sorunu geçmiş tasarımcıların karşısına ve Westwood oyun "True Line of Sight" sistemi eklemiş. Yani bunun Türkçe'si, görüş mesafinizden uzaktaki alanı görememeniz ve koşelerin arkasında kimin bulunduğu bileyememenz anlamına geliyor.

Fizik

Oyun gelişmiş bir fizik sistemine de sahip olacak. Oyuncu ve etrafındaki çevre yüksek oranda etkileşim içinde olacak. Üzerinize gelen bir dolu yaratığı durdurmak için bir kapının arkasına kaya yuvarlayabilecek, kararlılık odaları aydınlatmak için meşaleler tısvıracak, veterince güçlü silahlarınız varsa bir odaya girmek için kapıyi kullanmak zorunda kalmayacak, alevleri söndürmek için su kullanacağınız. Şunu da hatırlatmakta yarar var ki bu oyuncunun hiç bir yeri, oyuncunun durup dinlenmesi için ıssız veya cansız bir ortam içermeyecek. Etrafınız daima veni sürprizlerle, beklenmedik misafir-

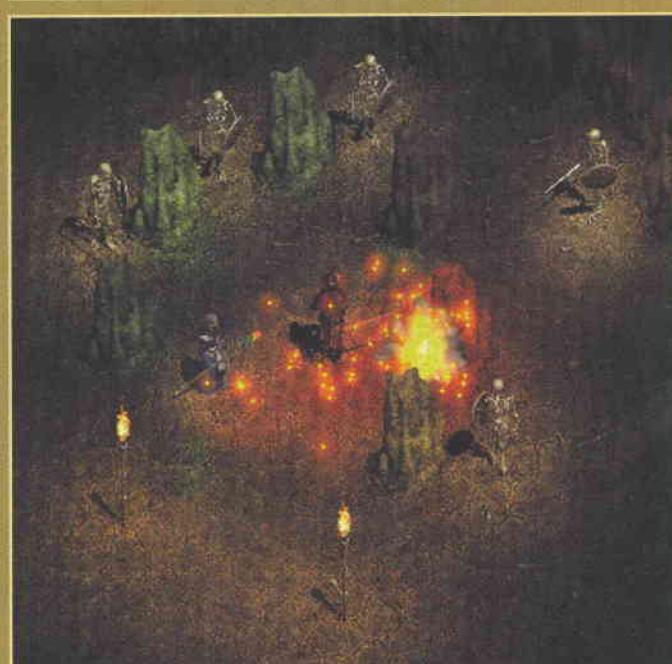
lerle, canavarlarla, NPC'lerle dolu olacak. En boş yerlerde bile açılması gerektiren kilitler, toplanması gereken malzemeler olacak.

Sınıflar

Sınıflara göre belirlenmiş özel tuzaklar, özel hareketler, NOX'daki farklılığı oluşturacak. Ormeğin bir Wizard, üç farklı asamadan oluşan bir tuzak hazırlayabilecek ki bu tuzak tetiklendiğinde iki tane Stun büyüsü çalışıp rakibin hareketsiz kalmasını garanti edecekken, üçüncü büyü çalışlığında zehirli bir büyü etrafı kaplayacak ki, kurbanınızın hareketsiz kaldığını hatırlayacak olursak, hiç bir yere kaçamayan zavallının zehirlenip gebereceğini anlamak için fazla düşünmemiz gereklilikte olacaktır. Westwood'da çalışan ve hayatlarını oyun yapmakla geçiren şanslı insanların söylediklerine göre, oyun bir silahı doğrultmak veya bir büyüğü gönderip, karşılıklı sağlık punanları bitene kadar rakiplerin birbirlerine hızla vuracağı bir oyun olmasına bu tür zeka ürünü tuzaklar ve sürprizlerin büyük etkisi olacak. Yüzlerce büyünün ve silahın bulunduğu bir oyunda geriye kalan tek şey oyuncunun yaratıcılığını kullanması olacaktır. Birazlık Indiana Jones seyretmiş herkes, bu oyunda neler yapılabileceğini tahmin edebilir. Şahsen, duvarlar ok yerleştirip, sonra içeri girenlerin kevgire dönenin odalar hazırlayabilecek miyim diye merak ediyorum. Veya, işinleme yeteneği sayesinde orada burada ortaya çıkmayı manet olan bir büyüğünün, ortaya çıktığı yerlerden birinde, şöyle küçük çaplı bir bombanın tetiklenmesi hoş bir sürpriz olabilirdi sanırım.

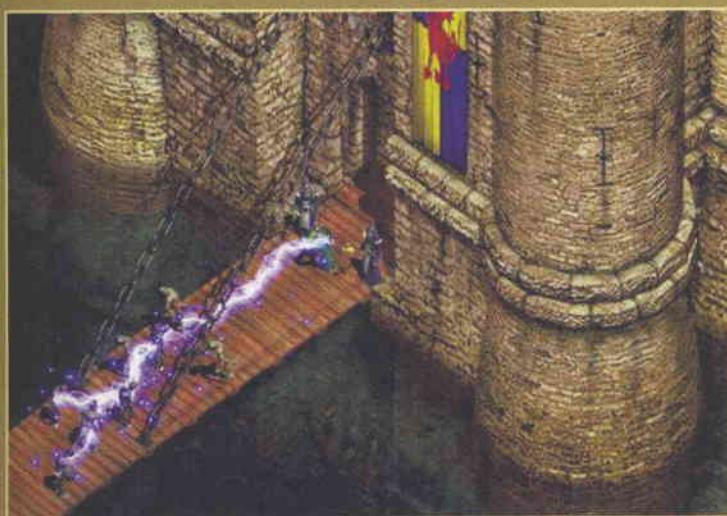
Henüz Tamamlanmadı

NOX'un 33 bölümü, yaratıkları, büyülerini ve malzemeleri henüz tamamlan-

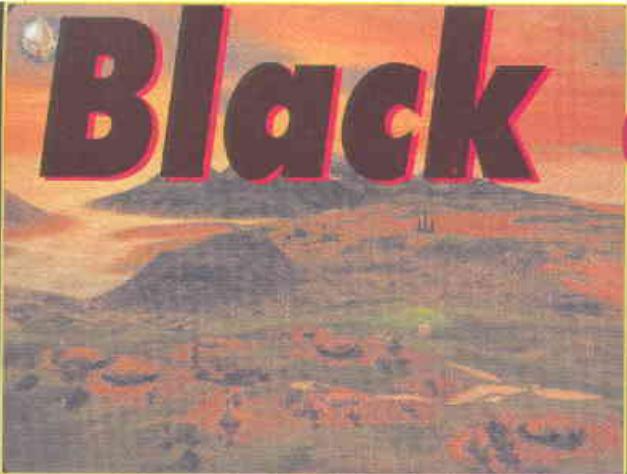


madı, hala yapılacak işler, eklenmesi gerekenler var. Ancak, Westwood'un bunların altından kalkacagından şüphemiz yok. Pentium 166 ve 16 MB RAM'da çalışması planlanan oyun bu açıdan pek çok oyuncuya mutlu edecek gibi görünüyor. Multiplayer konusunda da yapılması gereken çok şey var. Beş çeşit multiplay oyun (Deathmatch, Capture the Flag, Hot Potato, King of the Hill, Scavenger Hunt) sunacak olan Nox, Westwood Online üzerinden desteklenecektir. Bu servisin bir milyondan fazla üyesinin olduğunu da hatırlatalım hemen.

Şimdiden kadar duyduklarından ve ekran görüntülerinden anladığımız kadar ile, Nox, önumuzdeki aylarda çok büyük bir hit olarak düşecek piyasalara. Hadi hayırlı...



Cem Şancı
cemsancı@level.com.tr



Black & White

Oyun endüstrisinde çok az insan Peter Moleneux'un başarı ve saygınlığına ulaşabilmiştir. Kendi kurduğu Bullfrog isimli firmadan iki sene önce ayrılan Moleneux, Lionhead adında, çok kabiliyetli insanlardan oluşan yeni bir oyun geliştirme şirketi kurdu. Ve şu anda Lionhead'in üzerinde çalıştığı proje olan Black & White, 2000 yılının en fazla merakla beklenen oyunları arasında bulunuyor.



LIONHEAD STUDIOS

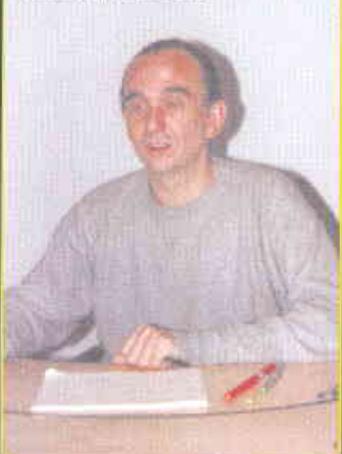
Büyük konuşmak istemiyorum, ama Black & White tüm zamanların en büyük hiti olma yolunda hızla ilerliyor. Grafiklerinin mükemmel görünüşü bir kenara, ağızına kadar yenilikçi fikirlerle dolu. Yapay zeka dudak uçuklatacak düzeyde. Animasyonları gören diğer oyun firmaları düşüp bayılıyor. Öğrenmesi ve oynaması basit, ama ustalaşması zor bir oyun. Black & White'in şimdide kadar sır gibi korunan tek yanı, hikayesi.

Moleneux, Black & White'in kesinlikle bir tanrıcılık oyunu olmadığından israr ediyor. Doğrusu, daha önceki bütün oyunlarında (Populous, Powermonger, Dungeon Keeper ...) mini mini insanlara (ve yaratıklara) tepeDEN bakıp istediğini öldüren, dilediğinde dev dalgalar oluşturabilen bir tanrıyı yönetmeye o kadar alışmışız ki, B&W'ın da bu türde olmadığına

inanmaka zorluk çekti. Ama Moleneux bu belirsizliği şöyle tanımlıyor:

"Oyun hakkında sizlere bilgi verirken özellikle bireyleri belirsiz bırakmayı tercih ediyorum. Bunu, oyunun özellikleri, kullandığımız teknik ve teknolojiler, oyundaki ırklar, büyüler ve yaratıklara daha fazla dikkatinizi çekmek için yaptım. Black & White bizim ilk oyunumuz ve çok farklı, çok orijinal birşey olması için büyük çaba sarfeliyorum. Her ne kadar bir tanrıyı yönetseniz de kesinlikle tanrıcılık oyunu değil. Aynı zamanda sadece bir real time strateji veya Role Playing oyunu da değil. Black & Whi-

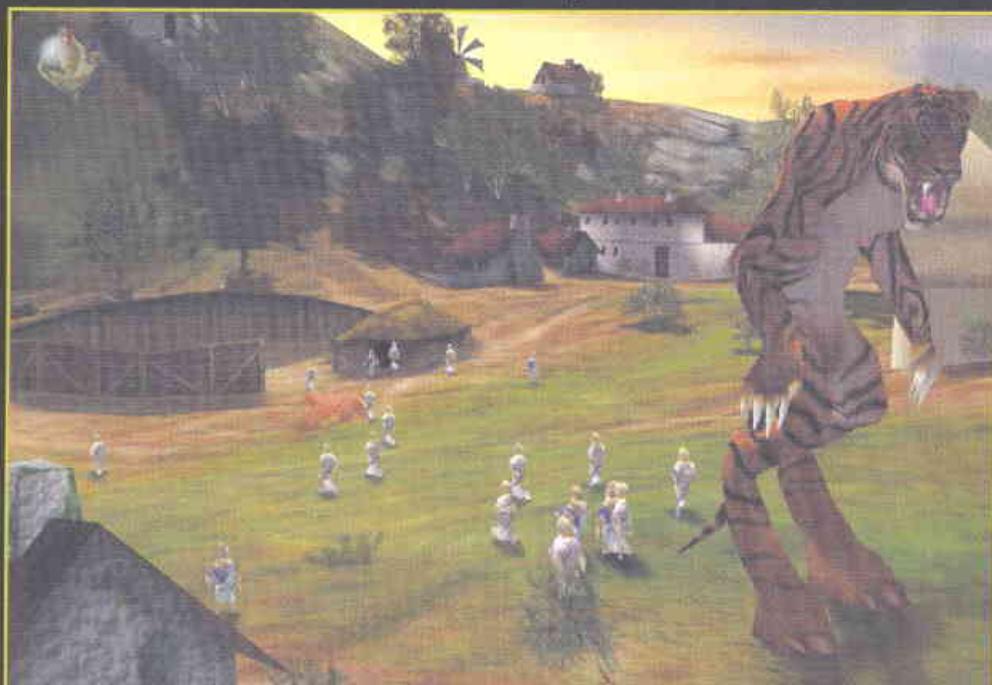
PETER MOLENEUX



te, istediğiniz gibi davranışlığını bir God-Role Playing oyunu. Dünya ya ne zaman ne şekilde müdahale edeceğiniz, şehirlerde kendi yaşamlarını sürüp giden insancıklarına nazik mi yoksa acımasız mı davranışınız tamamen sizin seçiminize kalımsı?

Oyunda göreceğiniz ilk ekranada, oyun dünyasının uzak köşesinde bulunan bir kulüden çevredeki manzara baktıysınız. Teknik olarak, oyunun nasıl bir grafik harikası olduğunu daha bu ilk sahnedede anlayacağınız. Lionhead'in oyun için geliştirdiği grafik motoru 360 derece dönen, hasar görebilen bir dünya yaratıyor. Çevresel ve kabartmalı kaplamalar, ışık kaynakları ve yansımalar gibi son nesil ekran kartlarının üstesinden rahatça gelebileceği grafik teknikleri kullanılmış. Göze çok hoş gözüktükleri de kesin.

Peter Moleneux: "B&W'ın oynanışın-



da öyle bir serbestlik sağladık ki, farklı insanlar oyunu farklı şekillerde görebilecekler. Yaptığımız şey, bir dünyayı simül etmek, sonra da işin içine bir hikaye katmak oldu. Oyun dünyası, sizin davranışınıza göre değişecek. Hikaye, oyunun merkez noktası olan sizin "yaratığınız" etrafında gelişiyor. Başlangıçta bebek olan ya- ratık büyükçe, onun yaptığı iyi veya kötü şeylere sizin verdığınız tepkiler doğrultusunda bir kişiliğe kavuşuyor. Yaratığınıza ne isteriniz öğretebilirsiniz. Eğer isteriniz onu bir topa katlam aracına dönüştürebilir, isteriniz nazik ve insanlarınınız sevdigi bir koruyucu melek haline getirebilirsiniz. B&W'ın can alıcı noktası bu özgürlük. İşte bu yüzden hikayeyi sizlere anlatmıyoruz, hikayeyi anlatısan oyunun bütün zevkini kaçırıcaktır. Ama oyun hakkında detaylı bilgi vererek, oyuncuların kafasında ne beklemeleri gereğine dair bir fikir oluşturabildik sanıyorum"

Hikayeyi Öğrenin!

Peter'in oyunun konusu hakkında biraz daha sıkıştırıldığımızda, birşeyleri çitlitmaya başlıyor. "Daha önce yapmış olduğum hiçbir oyunda hikaye on planda degildi. Mesela Dungeon Keeper, siz kötü adamsınız ve işler gittikçe daha da kötüleşiyor. Populous, Powermonger, Theme Park'a bakın: sıfır hikaye, Syndicate'de bile çok zayıf bir hikaye vardı. Ama B&W'ın tek kişilik bölümünde çok güçlü bir hikaye akışı olacak. Hikayeyi başından sonuna kadar da oynamak zorunda değilsiniz. Biraz eğitliğiniz yaratığı alıp diğer insanlara karşı yeni bir dünyada kullanıbilirsiniz. Bu sırada yaratığınız öğrenmeye devam edecektir. Sonra, tekrar kendi dünyanızda dönüp hikaye kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Sanırım bu daha önce hiçbir oyunda denenmemiştir. Bunu yaparken kendime Zelda'yi örnek aldım. Özünde bir platform oyunu olan Zel- da, hafif RPG unsurları ve çok iyi bir hikaye ile milyonları peşinden koştururan bir oyun haline gelmiştir. B&W'ın hikaye kısmı da en az Zelda kadar bağlayıcı olacak."

Peter'in hikaye özünde bu kadar durmasının anlayabiliyoruz ama bizce bir oyunun başarısı sizinle duygusal bir bağ kurmasına bağlıdır. Bunu söylediğimizde, Peter yaylı bir bebek

gibi söyle atladi "Evet! İste bizim istediğimiz de bu! Bizim istediğimiz, oyuncu ile oyuncunun yaratığı ve yönettiği minik insanlar arasında bir oyun-oyuncu ilişkisinin sağlayabileceğinden daha fazla duygusal bağ oluşturmak. Eğer yaratığınızla gerçekten ilgilinen ve onu severseniz, hikayenin sizler için daha kolaylaştığını göreceksiniz. Yaratık tamamen sizin, o size ait, tipki bir oğul gibi. Ne yaparsanız yapın, kayıtsız şartsız sizi sevecektir. Onu dövelibilirsiniz, kötü davranışabilirsiniz ama yine de sizi sevecektir. Hikaye akışına da öyle detaylar ekliyoruz ki, kendinizi ister istemez yaratığınızla duygusal olarak bütünsüz olarak hissedeeceksiniz. Çalıştığımız stüdyoya gelip, takım elemanlarının hangisinin yaratığının daha şirin, daha akilli veya daha başarılı olduğu konusunda nasıl tartışıklarını bir görseniz, ne demek istediğimi daha iyi anlardınız"

Kolay, Ama Zor

"B&W'ın kontrolünü inanılmaz derecede basit hale getirmemiz gereğine inandık. Ve bunu başardık. Ekrannın ortasını burasını kaplayan ikonları unutun, sadece koskoca bir dünya ve siz varsınız. Oyun üzerindeki kontrollü sağlanan tek ikon, bir el. Tipki Dungeon Keeper'daki Hand of Evil gibi, ama iyi mi kötü mü olacağının siz karar veriyorsunuz. Köylülerle göre, yaratık onların tanrı, ama siz de yaratığın "babası"sınız. Yani aslında iper sizin elinizde. Eğitmek için (dikkat ederseniz, yönetmek demedim) bir yaratığı ilk seçtiğinizde, tipki bir bebek gibi hiçbir şey bilmediğini, hiçbir şeyi anlamadığını göreceksiniz. Ona yemeli, farklı durumlarda karşılaşlığında nasıl davranışması gerektiğini siz öğreteceksiniz. Benim en çok hoşuma gidenlerden birisi, köylülere dil çikitip surat yapmayı öğretibilmek oldu. Tabii bu durumda

Bebekliğini de bilirim ben senin

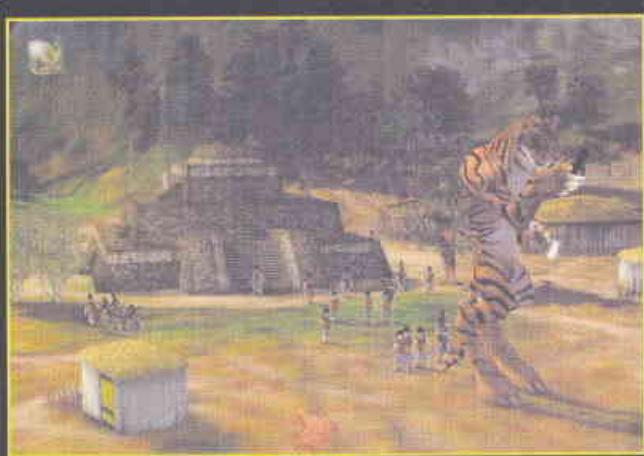
Sizin minicik(!) şirin bir kapumbağa yavrusu, özenle bakılıp sevildiğinde nasıl da selvi boylu bir canavara dönüştüriliyor.



B&W'ın en güçlü yönüne gelmiş bulunuyoruz: Yapay zeka. Şimdiye kadar hiçbir oyundan oyuncuları bırakın bir çok yapay zeka simulasyonunun B&W'daki yapay zeka seviyesine ulaşmadığını gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Richard Evans, yapay zeka üzerinde çok uzun zamanı çalışıyor ve ne kadar iyi olduğunu tahmin bile edemeyiz. Peki yaratığınız nasıl öğreniyor? Çok kolay: Bir bebek ilk defa konuşmayı nasıl öğrenir? Tabii ki sizi seyrederek. Eğer köylülerle kötü davranışursanız, yaratığınız da siz taklit edecektir. Eğer yaratığınızı sık sık döverseniz, o da hincini köylülerden çikartmaya ve kötüleşmeye başlayacaktır. Ama sırını okşar ve yaptığı iyi birşeyden sonra (sizden bağımsız hareket edebiliyor) yiyecekle ödüllendirirseniz, o da iyi bir yaratık olacaktır.

Gerçek Dünya

Yaratık kendi kendine davranışacak kadar akıllı olduğundan, oyunu bırakıp iki saat sonra nefer yaptığını görmek için geri dönebilirsiniz. Hersey onu nasıl eğittiğizde bakıyor, sebze veya insan yemeye alıştırılabilirsiniz, ve her iki halde de oyun akışına etki edersiniz. Obur veya normal olmasının böylece şisman veya sisika bir yaratık olmasını sağlayabilirsiniz. Diğer öğretilebilecekleriniz ise büyüğünden dövüş tekniklerine kadar değişiyor. Dövüş sırasında bizimki bir başka tanrı-yaratıkla karşılaşır. Dayak yiyan taraf kaçırıp moraran yerlerini oluşturuyor, ama siz ona kalıp dövüşmesini emrederseniz size itaat ediyor, cünkü siz onun babasisiniz. Oyundaki animasyonlarının ne kadar etkileyici olduğunu daha iyi anlamamanız için şunu söyleyeyim: Dövüş sırasında yapılan hareketler Tekken 3 gibi oyunların es-





ki C64 zamanından kalma gibi gözükmeye sebep oluyor. Yaratığınız bir inek veya aslan şeklinde olabiliyor, kulağa komik gelebilir, ama 50 metre boyunda devler ortakta tepinmeye başladığında yerdeki köylülerin

peki de guleceğini sanmayın. Bu dövüş sahnesi çok güzel, üstelik Lionhead oyunun son haliinde dövüş sahnesini bizzat bizim kontrol etmemize izin verecek bir sistem geliştirmeyi de düşünmüyorum değil.

"Yaratığınız gelişip büyündükçe, köyün üstünde bir dağ kadar büyük hale geliyor. Haliyle köylülerini ezmesi de daha kolay oluyor. Eğer onu şıkkı ve hanțal bir yaratık haline getirirseniz, online oyuncular sırasında dost köylere yaklaşmanızda köylülerden ve di-



ğer oyuncuların yaratıklarında çok ilginç tepkilerle karşılaşacağınızı emin olun. Atletik ve zeki bir yaratık büyütmek daha mantıklı sonuçlar doğurur gibi görünüyor, ama oyuncuları sadece en iyinin başarılı olduğu tekdone bir oyun sisteme mahkum etmemek istemiyoruz."

Zekanın Gücü

Artık oyunun mantığını az çok anladınız. Şimdiye kadar oynadığımız hiçbir oyuna benzemiyor. Oyun, hikaye, yaratığınız ve yaratığınıza taşan insanlar tamamen sizin davranışlarınızın sonuçlarına göre şekilleniyor. Oyun üzerinde tam bir kontrole sahip olacaksınız, ama siz hiçbir şekilde kısıtlanmamışsınızdır. Peter'in bu konuda da söyleyeceği birkaç çift sözü var" Hikaye tamamen sizin yapıtlarınızla bağlı olarak gelişecektir. Sonu belli olmayan bir kitap gibi, B&W'in hiçbir yerinde müthiş ara demolar olmayacağı, ama yaratığınız hem görüşü hem de davranış olarak değişikçe, anlamsız ara demoların size verebileceğinden çok daha derin

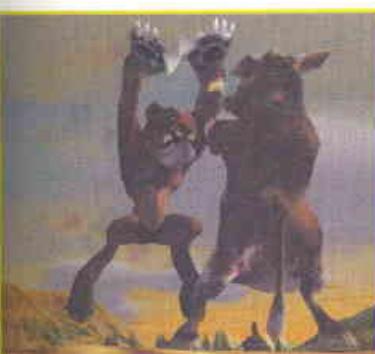
duygular yaşayacaksınız. Black & White'in oyuncular üzerinde dramatik bir etkisi olacağı kesin. Evet, bu bir role playing oyunu: Evet, bu bir sanal hayvan oyunu. Evet, bu bir strateji, bir savaş oyunu... ve çok daha fazlası. Ashinda, Black & White benim oyunlanımın tümünün en iyi yönlerinin bir kapta toplanmış hali. Bütün önceki hatalarım çıkartıldıktan sonra..."

"Oyunda o kadar çok cool özellik var ki, hangi birinden bahsetsem bileyim. Mesela, yerde bir çukur açıp, yaratığa orayı tuvalet olarak kullanmayı öğrettiğinizde, çukurun çevresindeki alanın tırma daha müsait hale geldiğini göreceksiniz. Oyunu oynarken CD'yi çıkartıp herhangi bir müzik CD'si takarsanız, yaratığınız dans etmeye başlıyor (bunun nasıl bir şey olduğunu inanmanız için gönmez, lazımlı - BLX). Bir diğeri ise, bir savaşta yarananızdan, yara izi üzerinde kalıyor. Ve düşman yaratıklarının üzerinde bir savaş yarası gördüğünüzde, buraya çalışarak eski yarayı daha çabuk açabilir ve düşmana hasar verebilirsizsiniz. Black & White, ağ-



İyi, Kötü, Çırkin

İşte yönetebileceğiniz yaratıklardan biri olan kaplan. Ona nasıl davranışınıza bağlı olarak zalim bir canavara veya bir melege dönüşebiliyor..



zına kadar böyle görülmemiş detaylar dolu".

Sihir Gibi Bir Şey

Oyun köylüleri size inanıp tapacak şekilde "dönüştürmekle" başlıyorsunuz. Sizin olan köylüleri Kale'meye göndererek size olan inancınızı çeşitli şekillerde göstermelerini sağlayabilirsiniz. Kale'nizde size tapınan köylüler size büyü yapmanızı sağlayan "yaşam gücünü" kazandırıyorlar.

"Büyü gücünü nasıl kullandığınız da oyunun gidişatını büyük ölçüde etkileyebilecektir" diyor Peter. "Size ne kadar inanırsalar o kadar güçlü büyüler yapabilirsiniz. Ve yapabileceğiniz büyülerin gücünde herhangi bir sınırlama da yok. Mesela, köyünüzün saldırmaya uğrayacağını düşünüyorsanız ve veteri gücüñiz varsa, kalkan büyüsünü köyün etrafını tamamen kaplayan yarımküre haline getirebilirsiniz. Ve bu büyü sordukçe gücünü köylülerin yaşam gücünden alır, yanı doğru zamanda kesmezseniz bir anda herşeyi berbat edebilirsiniz. Tabii siz büyü yaparken yaratığınız da siz izleyecek ve sizin kadar olmasa da kendi büyülerini yapmayı öğrenecek. Böylece savaş sırasında gerekli gördüğü anlarda öğretiklerini uygulayabilecek. Mesela, Fireball büyüsü sürekli düz bir hat üzerinde atarsanız, yaratığınız bir süre sizin merakla izleyecektir, sonra o da sizin gibi düz bir salın teknigi geliştirecektir."



Yakınlığın Gücü

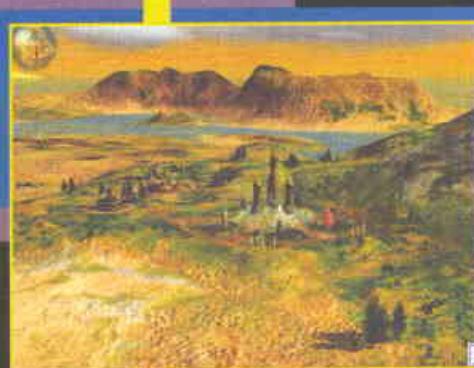
Black & White'daki zoom seviyesi müthiş! Adanızı bulutların üstünden görülebildiğiniz gibi, köylülerinizin gözünün akını görevileceğiniz kadar yakını girebiliyorsunuz.



Inanmak İçin Görmelisiniz!

Black & White hakkında daha anlatılacak o kadar çok şey var ki. Sizi kesinlikle hiçbir yönden kısıtlamamış oyunun en güzel yönü. İsterseniz sadece yaratığınızla ilgilenir, köylüler de kendi yaşantılarıyla başbaşa bırakırsınız. İsterseniz köylülerle tek tek ilgilenir, daha mutlu olmalarını sağlarsınız. Böylece sevilen ve daha güçlü bir Almighty-One olursunuz. Ve ortala dehşet saçan bir şeytan olursunuz, hangi yolu seçeceğini sizde kalmış,

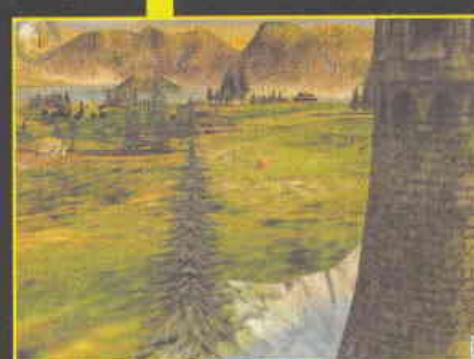
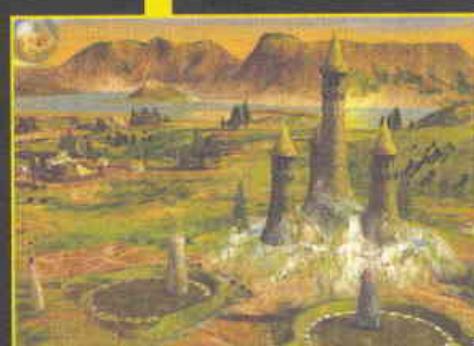
Derek dela Fuente



Yapım: Lionhead Studios

Çıkış Tarihi: Nisan 2000

Sistem: Pentium 266, 32 MB Ram, 3D Ekran Kartı



İlk İzlenim: Müthiş!

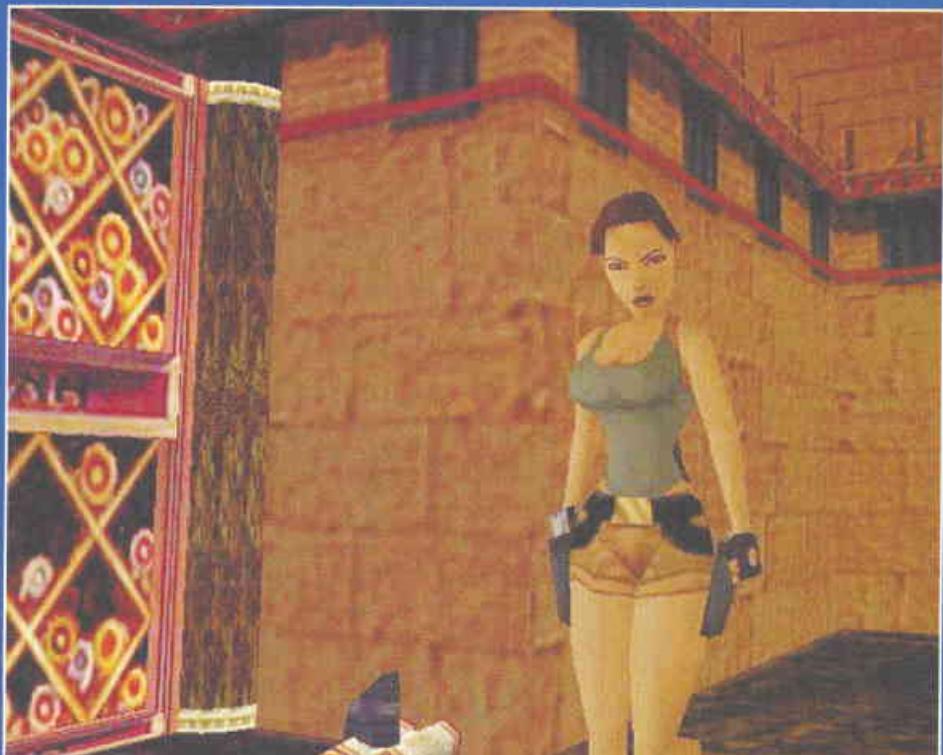
2000 yılının en büyük Hit'i olmasına kesin gözüyle bakıyoruz Black & White'a. Her yönüyle alışılmış dışında, yepyeni bir düşünce tarzi getirecek oyun dünyasına. Eğer Populous, Dungeon Keeper, Syndicate gibi isimler size birtakım ifade ediyorsa, bu oyunların arkasındaki isim olan Peter Molyneux'un Black & White için herşeyini ortaya koyduğunu bilmelisiniz. Bu bile solgununuza tutarak Black & White'i beklemeniz için geçerli bir sebep.





TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Lara Croft'mu? Hani şu tabancalı, mezar hırsızı kız değil mi o?



Genel tahminlere göre bilgisayar oyuncularının %80'inden fazla erkeklerden oluşuyor. Diğer yandan bilinen çok açık gerçeklere göre erkekler büyük göğüs ve ince belli bayanlara zafer var. Hele bu güzel bayan ortaklığa kosturup, Nadia Comaneci'ye taş çıkarmasına ziplayıp hopluyor, çift tabancasıyla her attığı vuruş ve çok güzel yüzüyorsa (!). İşte Core Design bu gerçekleri herkesten önce fark edip bir araya getirdiğinde Lara Croft efsanesi doğdu. Ama onlar bile başlangıçta nasi bir etsane yaratıklarım! Lara Croft cılgınlığının dünyayı boylesine kışkıt kurucak gibi bilemezdi. Sonunda Lara gelmiş geçmiş en sevilen sanat kahraman olup dünyanın en büyük dergilerinin kapaklarını susluyemişti.

Ama olaya bu kadar basit bakılmamak gerekiyor. Çünkü Tomb Raider'in ba-

şarısının arkasındaki tek gerçek Lara'nın vücut ölçülerini değil. Core Design ilk Tomb Raider ile oyun dünyasını sallarken yeni bir türün doğusunu sağladı. Third Person Shooter olarak anılan bu tür oksivon oyunlarında kendine sağlam bir yer edindi. Bugünün hit oyunlarından Indiana Jones and the Infernal Machine, Omikron gibi Third Person perspektifini kullanan oyunlar varsa bunda Tomb Raider'in payını unutmamak gerektir.

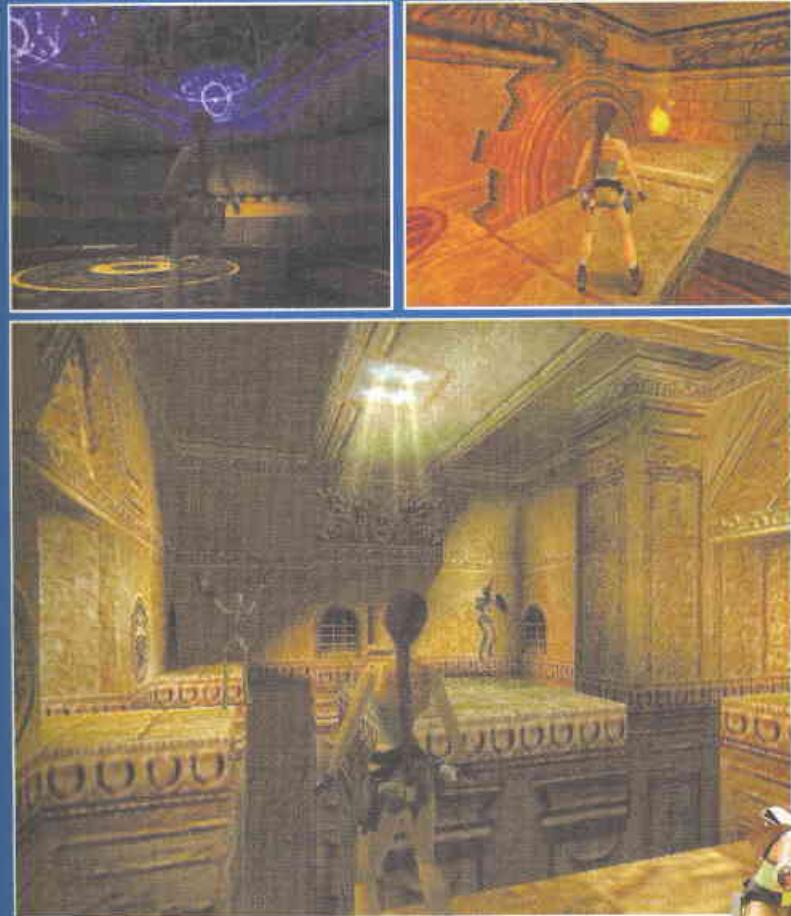
Herşey buraya kadar güzel. 1996'da bomba gibi patlayan Tomb Raider yeniden bir tür yaratmanın zevkini dünya çapında bir fenomen haline gelen Lara Croft karakteri ile perçinledi. Peki ya daha sonra? Sonrası açık bir hırsız, 1997 ve 1998'de çıkan Tomb Raider II ve III ilk oyunun mirası yemekten öteye gidemedi. Özellikle geçen iki seneye rağmen ilk oyun üzerine elle tutulur bir şey kovamayan

Tomb Raider I II III tüm eleştirmenlerden kötü not almayı başardı. Neyse ki bu arada Eidos'un orijinal Tomb Raider modellerinden Nell McAndrew yaratığı skandal larla Lara Croft isminin gündemden düşmemesini sağladı. Bu arada bir Tomb Raider filmi için çalışmaya başlamıştı Lara'nın unıne im kattı.

Sonunda herkes nefesini tutup Tomb Raider 4: The Last Revelation'i beklemeye başladı. Core bu sefer kendinden emin çok sağlam bir Tomb Raider oyunu ile geldiğinin müjdesini veriyordu. Ama Tomb Raider II ve III içinde aynı sözleri duvup daha sonra hayal kırıklığını uğrayan oyuncular için bu pek de tatmin edici değildi. Niçin Tomb Raider 4: The Last Revelation elimizde ve gönül rahatlığıyla sonucu açıklayabilirim. The Last Revelation Tomb Raider'in bugüne kadar ki devam oyunlarının en iyisi.

Tomb Raider 4'ü II ve III'den daha iyi yapan üç temel özelliği var. Birincisi oldukça geliştirilmiş oyuncu içi grafikler ve harika video'lar; ikincisi oyumanın genel bir konu örgüsüne sahip olması. Üçüncü ve en önemli gelişme ise Tomb Raider'in özüne yani mezar açılışına dönüm olmuş olması. Bu da daha önce ki oyunlarda sınırlı bozulan bol pikselliler ve bitimsiz, vahşi orman ortamlarından, yüksek dokularla kaplanmış hoş atmosferlere sahip dehilizlere geçmenizi sağlıyor. Ayrıca bu oyumanın tüm oynanışını da etkiliyor.





Tomb Raider ve Hikaye?

Hikaye başlangıçta sizi çok esklere 16 yaşında ki Lara Croft'a götürüyor. Saçları iki ayrı kuyruk olarak toplanmış; uzun şortlu birincisi bir Lara'cık ortalıkta koşturup duruyor. Hocasının arkasından gidip tombaydırlığın sırlarını öğreniyor. Bu aslında oyunun tutorial bölümü. Oyun ilk bölüm olarak entegre edilen tutorial'ı geçmenin herhangi bir yolu yok. Başta bunun oyunu zaten bilenler için can sıkıcı olacağının düşünülebilir ama en sıkı Tomb Raider oyuncularının bile 16 yaşında bir Lara'yi yönetmeyi reddedeceğini sanmam.

Zaten bu ilk bölümün bir tutorial'ın

ötesinde geçmişçe yaşanmış kötü bir olayı size anlatma görevi de var. Çünkü bu ilk bölümde bize hocalık yapan Werner Von Croy'u, bölümün sonunda hayatımıza kurtarmak için ölüme terk etmek sorundan kaçacağız. Oyunun ilerleyen bölümlerinde Werner Von Croy karşımıza azılı bir düşman olarak çıkacak. Ve bize eski günlerin hesabını sormaya geldiğini söylediğinde sebebini bileceğiz.

Elbette oyunun hikayesi ne Lara'nın bugüne kadar sorunları ne de Von Croy'la arasındaki düşmanlığı ana konu olarak alıyor. Hikayemiz Lara'nın yaptığı büyük bir hata üzerine kurulu (Bu bir Half-Life esintisi mi acaba?). Mısır efsanelerinden birine göre ışığın olduğu Honus şeytani tanrı Set'i gizli bir mezara hapseder. Bundan tam 5000 yıl sonra sevgili Lara'mız Mısır'da dolası olur olmaz bütün mezarları kurdalarken işte bu gizli mezar açar ve Set'i serbest bırakır. Bundan sonra Lara kendini yaptığı hatayı onarmaya adayacak ve Set'i geri hapseitmek için uğraşırken bir yandan da ezeli düşmanı Werner Von Croy ile karşılaşacaktır. Lara'nın

başarısızlığı basit bir Game Over'in ötesinde dünya için kıyamet anlamına geldiğinden bu sefer çok daha dikkatli olmanız gerekecek. Ama bu yolda tek başınızda değilsiniz. Lara'ya karakter olarak oldukça benzeyen arkeologist maceracı Jean-Yves yol boyunca sık sık karşımıza çıkacak.

Daha iyi grafik, daha sağlam Lara

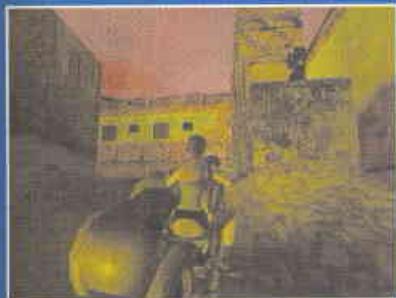
Ara sahnelerdeki video'lar inanılmaz güzellikler ve hikayeyi çok iyi destekliyorlar. Kapalı mekanlardaki atmosfer ve ışık efektleri oldukça iyi. Zaten oyunun genelinde grafik olarak gözle görülür bir iyileşme var ve bu Lara'ya da yansıyor. Artık tek bir doku kaplaması ile yaratılan Lara çok daha iyi gözüküyor. Gerçi her Tomb Raider ile biraz daha incelen belli ve daha da büyüğen göğüsleri artık güzelliğinden birşeyler görmemeye başladı. Ama yine de 32 yaşına girmesine rağmen Lara her zamankinden daha güzel, daha alımlı tımarım su son iki cümleyi merakla bekleyen arkadaşların yüreğine su serpilmiştir.

Oyunun müziki de oldukça iyi. Orkestral müziki bize ilk Tomb Raider'ı anımsatıyor ve oyun içinde de kritik sahnelerde çok iyi bir birlikteşlik kuruyor. Ayrıca oyun içi sesler ile ara videolarındaki gayet uyumlu. Ancak oyunun ses efektlerinde herhangi bir gelişme olduğunu söylemek çok zor. Belki bu konudaki tek gelişme Lara'nın 16 yaşındaki konuşma ve efektlerinin oldukça iyi yapılmış olması.

Kısaçısı oyunun grafik ve ses özellikler bu sefer çok daha ustalıkla işlenmiş. Özellikle önceki oyuntardan oldukça rahatsız edici olan doku ve polygon hataları bu sefer yok. Ama 3D motorunun değiştirilmesi yerine geliştirilmiş olması grafiklerdeki gelişmeyi kısıtlıyor. Sonuçta grafik kaliteyi Quake III motorunun inanılmaz grafikleriyle karşılaştırmak oldukça anlamsız.

Hastalıklı Düşmanlar ve İlaçları

Hikaye biraz daha doğaüstü olaylara dayandığından bu sefer düşmanlarınızda daha farklı olacak. Doğal olarak en sık karşılaşacağınız düşmanlar mumyalar ve iskeletler. Tabii Werner



Von Croy'un köpeklerini de unutmanız gerekiyor (özellikle ninjalara dikkat). Bundan dışında mezarlarla özgür kötü ruhlar ve yaratıkların tümü sizin peşinizde olacak. Bu düşmanların pek çoğu kolayca alt edilebilir türden. Yeter ki zayıf noktalarını bulun. Ama oyun genel olarak hiç de kolay değil. Hatta bugüne kadar Tomb Raider oyunları içinde en zorlu olduğunu söyleyebiliriz. Bunun en büyük sebeplerinden biri hikayenin tamamen Mısırlı'da geçmesi ve nadiren açık alanlara taşması. Bu durumda birbirine çok benzeyen mekanlarda yolunuzu kaybetme şansınız oldukça yüksek. Üstelik oyun genel bir hikaye örgüsüne sahip olduğu gibi bulmacalarda bir örgü halinde birleşip daha büyük bulmacalara açılıyorlar. Bölümeler çok fazla kompleks. Buna kimi bulmacalar için haritalar arasında uzun yolculuklara çırmanız ve sık sık geldiğiniz yönde geri dönmeniz gerektiği gerçeği de ekleneince oyun bir noktadan sonra tam anlamıyla içinden çıkmaz hale gelebiliyor. Bu elbette mücadeleyi seven oyuncuların bayılacağı bir şey. Ancak oyuncular çok silci ilişkisi olmayan ve Tomb Raider'ı Lara Croft hâtırına oynayanların başının oldukça ağızlaşığı açık bir gerçek.

Oyun boyunca en sadık dostunuz daima olduğu gibi silahlarınız 44 kalibrilik Desert Eagle pek çok doğmamınız için yetecek olacak. Ancak onun yetersiz kaldığı noktalarda Uzi, Shotgun, el bombası ve Crossbow gibi silahlar imdadınıza yetişecektir. Özellikle Crossbow çok keskin bir isabetliliğe sahip olduğu ve ateş edeceğiniz zaman FPS



SWAT 3

Close Quarters Battle

Dengesizliğin had safhada olduğu bir toplum, civisi çıkmış bir toplumdur. Ve denge, bir şekilde yolunu bulur.

Terörizm, teknoloji ve kapitalizmin içinden çıkmaz karmasılıkta bir ilişkiler yumağına dönüşüğü 20. yüzyılda ortaya çıkan bir olay. Radikallığın en uç noktasını yaşayan bazı ülkelerin, kendilerine düşman olarak gördükleri diğer ülkelere karşı kullandıkları "görünmeyen sopa" olarak da açıklanabilir terörizm. Belli sebeplerden dolayı dünyanın en "Şanslı" ulkesi sayılan ve terörizmin her turlusunun başına bela olduğu Amerika'nın polis teşkilatında ise öyle bir birim vardır ki, teröristler onlarla karşılaşlığında ellerindeki silahları vere atmazlarsa, niye annelerini dinleyip manifaturacı olmadıklarını düşünecek kadar bile vakit bularızlar. İşte SWAT 3, bu özel birimi oluşturabilecek en gerçekçi biçimde hayatı geçiren bir takım simülasyonu. Ve bunun otesinde, bazı yönleriyle Rogue Spear'i bile gölgede bırakan ve turun birinciliğini onuna paylaştan muhteşem bir oyuncu.

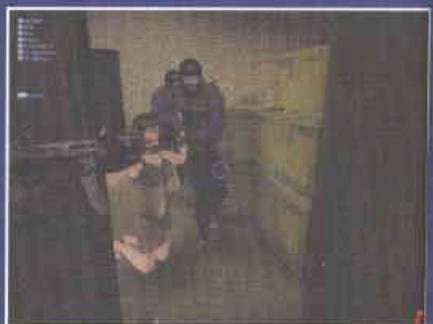
Special Weapons & Tactics

SWAT 3, aslında bilgisayar tarihinin en eski serilerinden birisinin son hali. Son aylarda zamanımızın coğunu somuren Rogue Spear'dan birçok yönden üstün. İkisinin arasındaki benzerlikler o kadar fazla ki, bu yazının gelişimi sırasında ister istemez aralarında karşılaştırma yapmak zorunda kalacağım.

2005 yılında Los Angeles'da yapılacak bir nükleer silahsızlanma konferansından önce, bölgede giderek artan terorist faaliyetlerine müdahale etmesi gereken SWAT ekibini 16 zorlu görev boyunca yönetecellsiniz. İlk birkaç görev tam anlayımlı eğitim amaçlı, "kek" görevler. Otoyoldan geçen araçlara durbunu tüfekle ateş açan bir adamı, Sovereign America adlı küçük tarikatın üyelerini yakalamak gibi basit(!) görevlerden sonra iş yavaş yavaş çığırından çıkarıyor. Açıkçası, 200 kişinin olduğu basit bir uçak düşürme!!! faciasından sonra gittigim inşaat alanında, komando makyajı ve M16'larla karışına dikenlen eğitimi askerleri ve ellerindeki SAW römplerini görünce "ne oluyoruz?!!" moduna girip elim ayagımı bayağı bir dolanmışım. Ve oyunu oynadıkça sizin de göreviniz gibi, panik teröristlerden daha büyük bir tehlike.

Yonetiminizdeki Element denilen çekirdek SWAT takımı beş

kişiden oluşuyor. İkişer kişilik iki tim (mavi ve kırmızı) ve Element Leader olan siz. Göreviniz, peşinizdeki dört kişilik takımı en doğru, hızlı ve kararlı bir biçimde yönlendirmek. SWAT 3'te panike kapılanın sonu ancak iermuarlı şık bir plastik torba oluyor, bana inanın. Rogue Spear'da sekiz kişilik timden birisi olduğunda, diğerinin kontrolünü ele alabilirsiniz. Ama SWAT 3'te, siz olduğunuzde direkt olarak Game Over! Alın size iki kat dikkatli olmak için bir sebep daha.



Yere çok! Ellerini Başının Üstünde Birleştir!

Oynadığınızın Rogue Spear, olmadığını size hatırlatacak olan ilk nokta, uymanız gereken polis kuralları. Yanlışlıkla rehineyi vurursanız, kaybedersiniz. Silahsız bir teröristi vurursanız, kaybedersiniz. Yanlışlıkla kendi adamınızı vurursanız, o da kafaniza bir uyan mermisi sıkar. Yaralı, ölü ve tutukluları bildirmez, üzerlerindeki silahları almazsanız görev sonunda puanınız düşer. Ve işte daha önce bilmemiş ilginç bir detay, rehineлерin de karıştığı operasyonlarda onları da kelepçelemeniz gerekiyor. Eğer oyuncunun başındaki Education kısmını dikkatlice okursanız, buna sebep olarak terörist saldırısına uğrayan sivillerin rohsal durumlardaki bozukluklarını

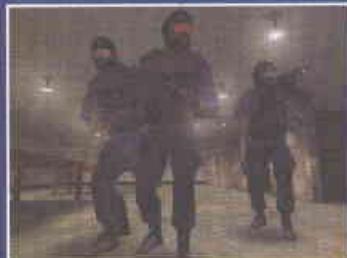
SWAT 3
CLOSE QUARTERS BATTLE





görev akışını olumsuz yönde etkilemesini engellemek olduğunu görerek. Benim daha önce haberدار olmadığım bu detaya oyunda dikkat edilmesi, SWAT 3'ün bir aksiyon oyundan ziyade bütün hareketlerini dikkatle takmanız gerektiği tam tesekkülü bir simülasyon olduğunu kesin ispatdır.

Görevlerde dikkatimi çeken bir nokta, yanıtızdaki adamların hareketlerindeki tutarlı gerçeklik olacak. Dikkat ettiniz, Rogue Spear'da takının diğer üyeleri sizin çizdiğiniz plana harİyen uyar, plan harİçindeki olaylara ise minimum etki ederlerdi. Mesela gördükleri teröristlere ateş etmemen dışında bir aksiyonları olmazdı. SWAT 3'te adamlarımız aynı durumda kaldıklarında, teröristi sonuna kadar takip eder, etkisiz hale getirir, bulundukları mekanı kontrol eder ve size ortamın "temiz" olduğunu bildirirler. Hareketlerindeki profesyonellik ve uyum, oyuncunun yapay zekası hazırlayan programcıya saygı duymamız sebebi olacak kadar iştin. Kapalı bir kapının ardanı arastırımlarını emettiğinizde, kapının iki yanında, kapının arkadaki olası teröristlerin ilk alesine maruz kalmaya tak şekilde dizilmeleri, birisi kapıyı açıp içeriyi kontrol ederken, diğerlerinin ona maksimum korumayı sağlayacak pozisyonları almalari, temkinli bir şekilde içeriye süzülüp ortaşı temizlemeleri, her durumda sizden emir almalar ile kendi insiyatifinizi en doğru şekilde kullanmanın kendinizi oyuncu oynayan ve bir yan dan hayatı kalmaya çalışırken, diğer yandan aptal bilgisayar adamlarınızın korumak zorunda olan bir dadi olarak değil, ne yaptığından bilincinde olan profesyonel bir takımın üyesi olarak hissetmenizi sağlıyor. Bu, kesinlikle çok az oyunda yaşadığım ve son derece tatmin edici bir duygudur. Yalnız emirlerizi yerine getirirken gösterdikleri mükemmelliği, sıcak çalışma anlarında sürdürmemiştir. Özellikle orta düzey ve tizerindeki zorluklarda, teröristlerin actığı ilk atıştan sonra "We're compromised!" diye bağıp, yere düşen takım arkadaşlarının peşinden teker teker içeri

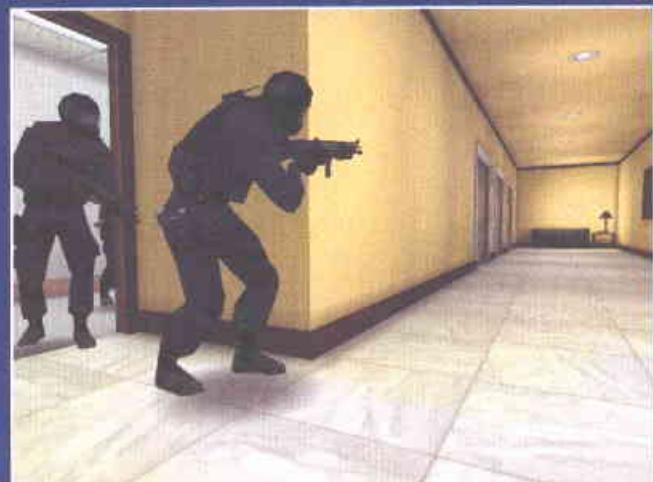
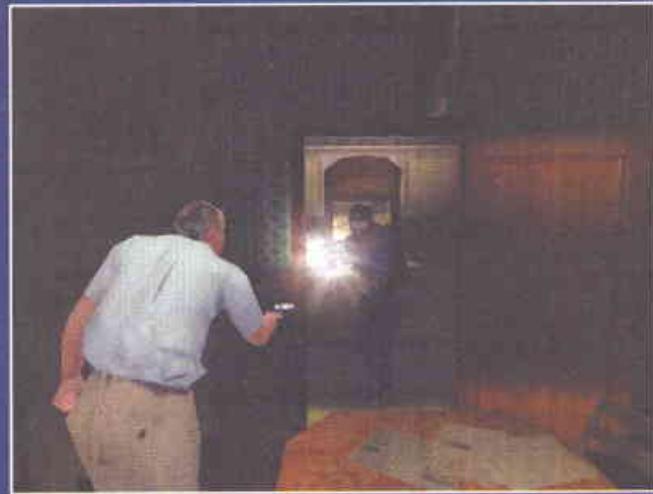


dalmaları ve çapraz ateş altında kalıp LA polisinin plastik torba bütçesine ayırdıkları miktarı artırmaları çoğu kez saçılış busımı yoluma sebebi oluydu. Sahibim, ilk çıkışın olacak olan yama dosyası ile bu minik sorun da halledilecektir.

Aah! Beni Yakalamış Olmanız Hiçbirseyi Değiştirmeyecek!

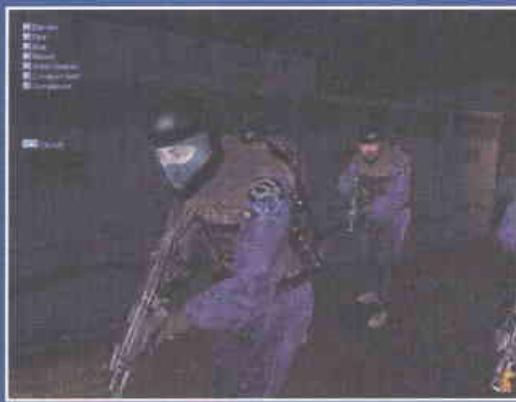
Oyunda biz Türkleri ilgilendiren bir görev olması, şimdide kadar ilgisini uyandıramadığım isteksiz okuyucuların dikkatini çeken olacaktır herhalde. Üçüncü görevde, birifingi okumadan paldır kuldür daldığım bir dükkanın duvarında bir Türkiye haritasının üzerindeki kocaman çarşayı gördüğümde, buna ilk bakışta anlam veremediim. Başa dönüp birifingi okuduğumda, görevdeki amacımızın, Türkiye büyükelçi Cemil Kemal'i (bu ebeviler başka Türk ismi bilmez mi diyeyi soranı size, cevap vermeseniz de olur) kaçan teröristlerin yuvasını başlanıca yıkmak olduğunu anladığım yaşıdığım şaşkınlığı taktir edersiniz. Buradan sizin çıkartmanız gereken sonuc: görevlerden önce briifingleri sıkıldan okusunuz hem gerekli detayları kaçırmamış, hem de görevler sırasında karşılaşacağınız beklenmedik olaylara (Unforeseen Events) hazırlıklı olursunuz.

Rainbow Six serisinin en büyük problemi (bana göre) görev öncesi için detaylı bir planlama aşaması olmasına rağmen, çizdiğiniz planın fos çıktıığını anladığınızda görevde çöktür başlamış olmanız ve adamlarınızı multak ölümünden kurtarmak için yapabilecek hiçbir seyirin olmamasıdır. Sierra bu problemi çok güzel çözmüş. Planı görev öncesinde yapıp "saldım cava ra, Meylam kayra" şeklinde deneme yanlış yöntemiyle çalışmaktadır, takımıza görev içindeki detaylı emir sistemiyle yönettiyorsunuz. Klavyeden 1-7 arasındaki tuşları kullanarak, ekranın ortasındaki imleci üzerine getirdiğiniz nesneye göre değişen emirler verebiliyorsunuz. Bir kapıya nişan almışken "Breach, Bang & Cle-



ar" (Aç, ses bombası at ve temizle) şeklindeki emirler, açık bir kapıya bakarken "Mirror for Suspects" (İçeriyi aynaya kontrol et) haline dönüşüyor. Bence bu sistem Rainbow Six'in planlama aşamasına göre çok daha kullanışlı. Bir kere alıştinyüz mi, en sıcak çalışmalarında dahi timlerinize takır takır emirler verebiliyorsunuz. Görseldeki emirler görseldeki emirlerdir.





güm en büyük eksiklik, hemen herseyi merkeze rapor etmek zorunda olmanız. Mesela, bir odaya girdiğiniz, rehineyi kurtardınız ama bir terörist öldü ve iki adanız yaralanıp düşü. Hepsiniz tek tek merkeze rapor etmeniz genellikle tetmeseniz de olur ama kurallara uymadığınız için puanınız düşer). Bütün emirler ve emirlere gelen cevaplar sesli olduğundan, bu yoğun bir telsiz trafiği sırasında hayatı onem taşıyan başka mesajları kaçırıbiliyorunuz.

Şüpheli Binanın Ön Cephesinde, 2. Kat...

Biraz da teknik detaylardan bahsedelim, SWAT 3'ün grafikleri Rogue Spear'dan çok daha iyi. Hatta, son zamanlarda oynadığım bütün oyunlardan daha iyi. Görevler nispeten küçük ve kapalı mekanlarda geçtiğinden, eşya ve karakterlerin detaylarına gösterilen detayı abartmışlar. Ama animasyonlar için aynı şeyi söylemek mümkün değil. Dergide Rogue Spear oynarken ortaklaşa kullandığımız bir söz vardır "Abi, adamlar çok güzel ölüyor yaa!". Hakikaten de Rogue Spear'daki karakter animasyonlarını SWAT 3'te göremedim, ama bu SWAT 3'ün animasyonlarının kötü olmasından değil, Rogue Spear'in bu



konuda mükemmelle çok yaklaşmış olmasından kaynaklanıyor. Yoksa, SWAT 3'un animasyonları da bayağı şık. Özellikle bir teröristi bacagından vurdugunuzda yerde kıvrınamasını seyretmek çok zevkli olabiliyor (nihahah!)

Ses, evet SWAT 3'in atmosferinin bu kadar bütün olmasının bir diğer sebebi de seslere gösterilen özen. Hem kendi timinizle, hem de sizin göremediğiniz ama sürekli olarak sizin gizleyen diş ekiple temas halindestiniz ve telsiz konuşmaları olmayın polisiye atmosferini abartıyor. Diğer taraftan çatışma sesleri, yaralıların çığlıklar, rehineлерin yakarışları, hersey yerli yerinde. Müzik de fena değil ama aksıçası Rogue Spear'in askeri-geybet-gaza-getirici muziklerini tercih ederim.

Cevreyle interaktivite açısından ise Rogue Spear, SWAT'ın eline su dökmemiyor. İşıkları, dolapları açıp kapama gibi aksiyonların dışında, beni kalbimden vuran ve büyük ihtimalle hepinizin içindeki katliamçı ruhu uyandıracak olan özelliğini söylediğim cümleyle, doğru hızla yaklaşıyorum: Kurşunlar birçok materyali delip geçebiliyor! Bunun ne demek olduğunu anlayabiliyor musunuz? Kendinizi riske atmadan, ayna kullanarak ıvevet, SWAT timinin o komik birçimli aynasını da kullanabiliyorsunuz! duvarın hemeni arkasında olduğunu gördüğünüz teröristi, duvara sıkacağınız delici mermiler sayesinde vere yıkıp, kapının önüne yığılan heriften sızan kanı görebilir ve Saving Private Ryan'daki o ünlü sahneyi bilgisayarınızda yeniden yaşayabilirsiniz! Anne önlüğümü getir, yine psikopat damam tuttu, salyam aktı!

Şüpheli Görüş Alanında. Giriş Emri Bekliyorum...

Bir sonuçla bağlamam gerekiyor yazıyı ama kendimi durduramıyorum. Bu kadar övpür yerlere göklere sigdırıldığım oyunun böyle bir eksigi var ki, söylemezsem meslek hayatmda ikinci defa çok büyük bir hata yapmış olur ve viedan azabından olurum! Buncu zgellige sahip olan bu oyunu multiplay oynaması şansımız yok! Evet, evet, yanlış okumadınız, katarakt fâilan da olmadınız. SWAT 3'ü arkadaşlarınızla birlikte oynamak isterseniz, avucunuza yaramaz gerekecek. Nedir bu ya? Ben belki Mad Dog'u saklandığı duvarın arkasından yaylmı ateşine tutup delik deşik etmek, Cem'in girdiği dolabin içine gaz bombası atıp kapıyı üstüne kilitlemek ve dolabı zincirleyip, Bogaz köprüsünden aşağı atmak istiyorum (tabii oradan kurtulursa kendisine "Abi, David abim benim" der ve saygıyla kaşarım, o ayrılm). Ama böyle bir zevktan mahrumuz. Né yapalım, ben de oyunun bir notunu kırıram.

Hedef Onaylandı.. Ateş Serbest...İyi Şanslar Çocuklar

Sonuç olarak SWAT 3, iki yıldır bizi esir eden askeri takım simülasyonlarının en son ve birçok yönden en iyî örneği. Kendisine saygıları olan her善良 askerin artırıne ivedilikle katması gereken bir oyun olarak sizlere öneriyorum ve bir iki teröristi daha enselemek için yazma son veriyorum.

SWAT 3

8

BİLGİ İÇİN www.sierra.com

Minimum	
PII 233, 32 RAM, 3D	
Önerilen	
PII 350, 64 RAM, 3D	
3D Hızlandırıcı	
DOS	
Multitask	
Nıge Yok?	
PSX Versiyonu	
Yok	

Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ses/Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Atmosfer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Zorluk	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GENEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr



GORKY 17

Eski Sovyetler Birliği'nin bol yıldızlı komutanları esrarla aynı şeyleri söyleyordu: Soğuk savaş bitti ve bizim artık Gorky 17'e ihtiyacımız kalmadı.

Soğuksa Savaş döneminde Sovyetlerin en önemli gizli askeri testislerinden birinin bulunduğu Gorky 17 şehrinin haritadan silinmesine kimse anlayamamıştı. Rus komutanları bunun bir iyi niyet göstergesi olduğunu savunsa da Nato komutanları bu kamuoyu aldatmacası ağzlarını yeme yecik kadar deneyimli ve şüpheciler. Sovyet-Rusya döneminde en önemli casusların yeristirdiği gizli bir us olan koca bir şehir, Gorky 17, birdenbirde içinde kimseının yaşamadığı hayalet bir şehrə dönüştürmüştü. Nato komutanları toplanıp bir karar verdiler. Bu esrari şehrde gizli bir inceleme birliği gönderilecekti. Ama gelin görünki inceleme birliği denilen grubu Gorky 17 hakkında hiç bir bilgi gönderemediği gibi kendileri hakkında da bilgi göndermemişlerdi. Nato komutanları bir karar daha verdiler. Hem Gorky 17'nin sırrını çözecek hem de su beceriksiz birinci grubu bulup geri getirecek ikinci bir grup bölgeye gönderilecekti. Adaylar belirlendi, 10 yıldır dünyanın her yerindeki savaşlara katılan biyoloji mühendisi 40 yaşındaki Kanadalı Komutan Cole Sullivan, Polonyalı birinci sınıf bir asker olan 37 yaşındaki Jarek Owics ve henüz 24 yaşında olmasına rağmen her türlü silah kullanabilen Fransız komando Thierry Trantigne görev bölgesine gönderildi.

Macera Başlar

Üç uzmandan oluşan arama kurtarma ekibimiz tereklimiş şehrin sokaklarına girince oyun başlar. Daha ilk dakikalarda, ne olduğu bellişiz, fışan, hayvan ve böcek karışımı bir yaratık grubu saldırır. Üçü de deneyimli ve korkusuz olan adamlareni bile bu şenet yaratığı zar zor yok ederler. Soğukçılığı ile ün yapmış kumandan Cole bile bir an önce görevi bitirip bu cehennemden çıkmak için sabırsızlanıyor.

Aşında hiç, car car kafa italeyecek kadın bulunmadığı için cennet sayılacak issız sokaklar ne yazık ki bizim düşündüğümüz gibi issız değildir. İyi bir adventure/RPG/Strateji karışımı olan oyunumuz Gorky 17'de sokaklar, değişimle uğramış insan-hayvan-böcek karışımı canavarlarla doludur.

Gorky 17, yapımcıların doğru bir taktikle, üç önemli türün başını şeklinde hibritlerin sürükləyici bir oyundur. Genel olarak baktığımızda X-COM benzeri bir taktik savaş oyunu olduğunu söyleyebilceğiz. Gorky-17 içinde hem Adventure hem de RPG öğeleri taşımaktadır.

Yönettiğimiz karakterlerin kişiliklerinin açıkça belirtilmiş olması ve bu kişilik-

lerin oyuna etki etmesi, karakterler arasındaki diyalogların oyuncuya açıkça anlatılması. Polonyalı Jarek'in, kumandan Cole'a şüphe ile yaklaşması, tam bir asker olan genç Thierry'in koşulsuzca emirleri yerine getirip savaşması, oyunun ilerleyen bölümlerinde gruba dahil olan kişilerin de yine önceden belirlenmiş senaryo çerçevesinde değişik noktalarda değişik tepkiler göstermesi Gorky 17'yi basit bir taktik stratejiden, çok çeşitli bir oyun disiplinine döndürmüş görünüyor.

Oyun boyunca, üçüncü bir şehrde ilerleyip etrafı keşfetmeye çalışmak ve karakterler arasında yaşanan diyaloglar oyuna bir adventure ekibi katarken, karakterlerin kolay anlaşılır istatistiklere sahip olması da biraz RPG etkisinin yaratılmasına neden olmuş görünüyor.

Dikkatli Yürüyün

Şehir ekranında ilerleyen adamlarımız, özel bir bölgeye



geldiklerinde veya tuzağa düşürülüklerinde haritaya zoomlanarak taktik savaş ekranına geçiliyor. Bu aşamadan sonra stategic/RPG ve dönen oyun, modeli açısından orijinalliği ile dikkat çekiyor.

Yüksek kaliteli poligonlardan oluşan karakter çizimlerinde kullanılan iskelet animasyonu, birimlerin hareketlerinde gerçekçi bir görünüm yaratken, savaş kurallarının gerçek doğruluğu insanı düşündürüyor.

Bir savaş ekranı önüne geldiğinizde dikkatinizi çekecek ilk nokta, ateş edebildiğiniz açılarını sınırlı olduğunu. Karelerde bölünmüş savaş alanında, düşmanınız tam önünüzdeki tam arkanzıdaki, tam yanlarınızdaki veya geometrik olarak tam çapraz hizanızdaki haller üzerinde bulunmuyorsa, nişan alanınızın dışındaymış gibi kabul ediliyor ve uygun bir pozisyonu geçmedikçe düşmana ateş açamıyorsunuz. Mantık olarak çok saçma görünen bu sisteme göre sadece iki adım öteindeki bir canavar ateş alanınızın dışında olabiliyor ve hiç mermi yemededen o tutu atabiliyor.

Ancak, oyunun bu yapısının, oyuna katılan başka bir faktör de onumak lazımlı. RTS'lerde veya sır tabanlı savaşlarda, oyun bir süre sonra, hangi tarafın daha çok ateş ettiğinin önemli olduğu bir hal alır. Yani düşmanın karşısına geçersiniz ve Action Point'leriniz bitene kadar ateş edersiniz (utanarak söyleyorum, bakınız Jagged Alliance 2). Sır tabanlı oynadığınız için bir siz bir rakibiniz ateş eder durur, iki taraf da, ateş etmek için kullanacağı değerli puanları hareket etmek için kullanmak istemez, çünkü zaten kaçabileceğini fazla yoktur.

Satranç Gibi

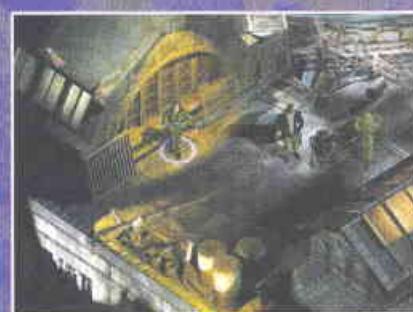
Gorky 17'nin savaş sisteminde ise, görevi olarak küçük sayılabilecek savaş alanında, sanki bir satranç oyunu yürüttüğümüz gibi aklınızı kullanmak ve ne zaman ateş edip, ne zaman kaçıp saklanacagınızı he-saplamak.

zo-runda kalyosunuz. Zaten oyunun konusu gereği kahramanlarımız inanılmaz güçlü varlıklarla karşılaşıklarından, iki pence darbışıyla kolayca olebilecek bir insanın, koca-

man bir yaratığın karşısına geçip on tur boyunca karşılıklı vuruşması beklenemez. Dolavisi ile, Gorky 17'nin daha ilk dakikalarda karşılaşacağınız ve belki çocuğunu oyuncunun özenerek yapılmadığı düşencesine itecek bu savaş modelinin aslında oyuncunun bir geregi olduğunu antamanzda fayda olduğu düşencesindeyim. Aynı bir Alien filmindeki gibi, askerlerini bir yandan yaratıkların saldırısından korumaya çalışırken bir yandan da arka kaya dönüp ateş ederek, peşinizeki yaratıkların hızlarını kesmeye çalışmanın oyuna nasıl bir heyecan katıldığını ancak biraz ilerledikten sonra tâkediyorsunuz. Zira, oyunda ilerledikçe, ne kadar denin bir konunun içine de girginizi anlıyorsunuz.

Silahlar

Elemanlarınızın kullanabileceği pek çok silah mevcut. Standart M-16'dan, Barett'a'fara, Shotgun'lara, aley makinalarına veya son çare olarak bıçaklara kadar onlarca farklı çeşit silah kullanıma hazır halde siz bekliyor olağaktır. Ancak oyunun RPG yanı da burada devreye giriyor. Her karakterinizin belirli sağlık, deneyim, nişancılık puanları olduğu gibi her karakterinizin belirli tip silahlar üzerinde uzman olduğunu da farkedeceksiniz. Assault Gun konusunda uzman bir karakteriniz elindeki Shotgun ile karşısındaki canavarın küçüklerini 65 Hit puanı düzeyinde direkli-



dle

irken, Shotgun'ı iyi tanımayan bir adamınız 15 puan hasar verebilir ya da isabet etmemeyecek veya daha da kötüsü silahı bozabilecektir.

Düzenli sayılabilir envanter ekranında, silahların paylaşımını yaparken her adamın özelliğine dikkat etmenizi şiddetle tavsiye ederim.

İki insan boyundaki ve müthişen hayatınızda hiç görmediğiniz kadar seri atış yapabiliyen otomatik bir silaha sahip canavarın biri karşısınız.

da y -
ken mermizin tükenmesi kimseyi şaşırmasın çünkü son derece gerildiğinde olan bu oyunda atış menzilleri ve açları konusunda gerçekçi bir modelleme yapılmamış olsa da, mermi kullanım konusunda her şey son derece gerçekçi. Aynı hayatı gibi, sokaklarda durup dumurken mermi bulamıyorsunuz. Üstelik, korku filinden fırlamış yaratıklar karşınıza dökilince de kalan değerli mermilerini istem ister istemez sıkıyorsunuz. Mermilerinizi ister panik, ister planlayarak harçın, eninde sonunda koca yaratıklara karşı bir küçük bıçakla kılıyorsunuz. Kısacası oyunun her yarından gerilim akiyor. Kalbiniz varsa, bu oyunu kesinlikle tavsiye etmiyorum.

Overall Performans

Gorky 17 genel olarak, sürükleme, üzerinde uğraşlanan grafikleri ve sesleri ile etkileyici bir oyun. Karakter animasyonlarının yumuşaklığı hemen dikkat çekiyor. Silah ve patlama efektleri de 3D karının özelliklerinden faydalanyor. Herseyden önce senaryosu insan bağlayan bu oyun için gözümde batan en önemli sorular ise yukarıda belirttiğim gibi, nişan açılarının kısıtlaması ile başlangıç ve ara demoların biraz baştan savma yapılımış gibi görünmesi oldu. Ama oynamazsa ayıp olacak oyunlar listesine hiç düşünmeden dahil edilmesi gereken bir oyun olduğunu da bilmeliyiz, fyi avlar.

Bern Sarı
www.berby17.com

GORKY 17

8

BİLGİ İÇİN www.berby17.com

YAPIM Metropolis

DAĞITIM Topware

Minimum	P 233, 32 RAM
Önerilen	PII 200, 32 RAM,
	3D Hızlandırıcı
	DDO
Multitask	Yok
PSX Versiyonu	Yok



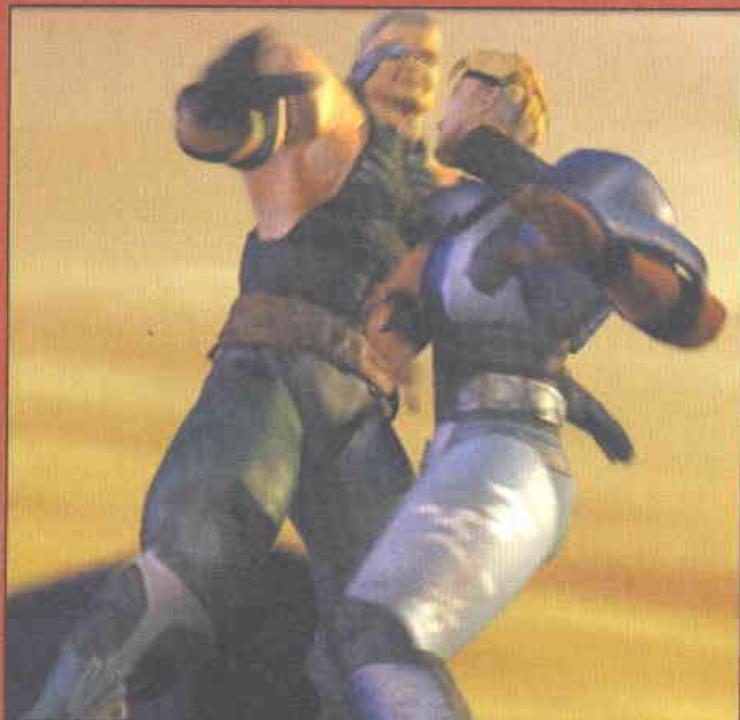


Omkron: The Nomad Soul

Üstünüze giydiğiniz bedeni, ruhunuzu yaşatmanın bir aracı olarak görenlerden misiniz? Peki bir bilgisayar oyununa ruhunuzu verecek kadar inançlı bir oyuncu musunuz? Belki de Omikron'un beklediği kahraman, sıradan kurtarıcı sizsiniz...

Bilgisayar oyunlarında evrenler arası yolculuklara çıkmak artık alışık bir şey, o tarkı evrenlerdeki kötü adamları üstünüze vazi feymis gibi ortadan kaldırınmak için çalışmak da oyle. Oynamığınız oyun da, sağda solda bulduğumuz nesnelerle büyük işler başarmayı da bir yenislik olarak gördüğünüzü sanıyorum. İşte Omikron'da da aynen binalar olacak ama bu oyun yeni ve heyecan verici bazı özelliklere sahip.

Omkron: The Nomad Soul, üzerindeki ölü toprağından sıyrılp birdenbire ataca kalkan adventure oyun dünyasının son harikalarından biri. Oyun henüz yapım aşamasından önce oldukça dikkat çeken bir takım özellikleriyle merak konusu olmuştu. Bu "bir takım özelliklerin" başında da David Bowie geliyor. Sahne soylarıyla, filmlerle, yaptığı müziklerle, tuhaf yaşantıyla ve teknolojiye olan düşkünlüğüyle başından beri ilginç bir adam olan Bowie'nin sonunda kendini bir bilgisayar oyununda da göstereceği haberini duyduğunda, hayranları oldukça etkilenmişti. Zaten Eidos da burun farkında olduğu için oyunun reklamını hep David Bowie ismiyle birlikte yaptı. Bu konuya gerekirse daha sonra dönmek üzere son verip biraz da oyunun kendisinden bahsedelim, hatta en başından başlayalım. Çünkü sanırım oyunun en çarpıcı yanlarından biri giriş. Oyunu kurup yavaşça Eidos ve geliştiricisi Quantic Dreams'in tanıtımlarını izledikten sonra birdenbire karşımıza panik halinde sizden vardım isteven birini buluyorsunuz. Son derece ilginç bir konuşma正在发生。Sizin bir bilgisayar oyunu oynamak için bilgisayar başına geçtiğiniz bilen adamınız, devam etmek istiyorsanz onun bedenine gitmeniz



gerektigini ve karar vermek için pek de vakitiz olmadığını anlatıyor. Oyunu her açtığımızda artık kendiniz olmaktan sıkıldığınızı ve bir başka bedende, bir başka evrende, bir başka insan olarak yaşayacağınızı söylüyor. Yapacak bir şey yok, kabul edip onun bedenine girmeyiniz ve macera başlıyor. Bu giriş sahnesinde amaçlanan şey her zamanki gibi oyuncuyu kendi dünyasından çekip oyunun bir parçası haline getirmek. Doğrusu sizi ikti etmeye çalışan Kayl karakterinin performansı da oldukça etkileyici. Bir çok oyununda olduğu gibi yavan yöntemlerle oyuncuya "hadı len" dedirten bu durum Omikron'da iyi kotarılmış ama yine de karınız açıkta olduğunda bilgisayar başından kalkıp buddolabına yonelmek yerine oyunındaki restoranlardan birine gitmeyi iste düşünüyorsunuz. Kim bilir, bunun asıl sebebi belki de Omikron'un geleneksel yemeklerinin götürüşünün hiç de istah açıcı olmadığını.

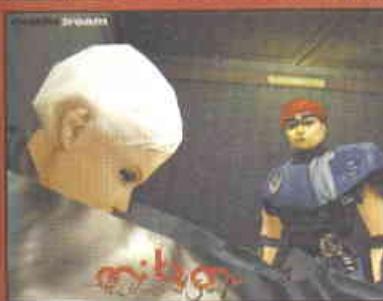
Evin, Güzel Evin

Başlangıçta elinizdeki tek ipucu ev adresiniz. Orada niye bulunuguunuza pek de bilmenden tanımadığınız bir adamın hayatına onun birliği yeden devam etmek üzere. Omikron evreninde buluveriyorsunuz kendinizi. Filmin (hayır yanlışlık yok, izninizle) arası sıra bu oyuna film demek istiyor

canımı gerisini anlatmayı düşünmüyorum tabii ama sürprizlere hazırlıklı olun. Göçeve bir ruh olarak, herhangi bir oyunda asla ummayacağınız şeylerle karşılaşacaksunuz. Sozgelimi şehrin sokaklarında koştururken, iyi bir yaya olup voldan geçen arabalarla (Omkronlular bu tekerlekleri olmayan ve verdin yüksekte giden araçlarla slider diyor, tipik bizim yağmurlu günlerde birbirimizin gözünü oymak için yanımızda taşıdığımız silah şemsiye dememiz gibi...) ne alakası var demeyin, hayatı her şeyin bir ismi var, iyi ya da kötü) ve motosikletlere (mutlaka onların da başka bir ismi vardır ama her şeyi bilmek zorunda degilsiniz) dikkat etmelisiniz, yoksa ciddi şekilde varalaoma ihtiyacınız var. Daha oyunun başlarında siz şaşırıacak bir başka şey de evininizin yolunu bulduktan sonra başına gelecek olalar. Gerçi ilerleyen bölümde bu tip sahnelerle alışacaksınız ama daha önce bir bilgisayar oyununda genellikle kadın tarafından baştan çıkarılmadıysanız (akıllara hemen Lara Croft geliyorsa da buradaki durum gerçekten çok daha ciddi biraz afallayacağınız). Her neye, özel hayatınızda sadece sizi ilgilendirir, bu nokta üzerinde daha fazla durmuyorum.

Omkron'da yaşayacağınız ilk macea da, paralel bir evrenin kendi halinde bir şehrinde bedenini ödün aldı-





gınız ve Omikron İstihbarat Teşkilatı diyeceğimiz bir kurumda çalışan kendi haliinde bir memur için çalışacağımız. Ortakıyla birlikte bir dosya üzerinde soruşturma yaparken başını belaya sokan Kayl'ın bu şartlar altında Omikron'a geri dönenbilmesi mümkün değil, en azından siz onun adına ertalığı toparlayana kadar. Oyunun giriş bölümünü geçtikten sonra David Bowie'nin yüksek titresimi müziği eşliğinde yaşadığınız gece tanımanızı sağlayan bir video izleyeciksiz. İlginç mimarisi, moda, gündelik hayatıyla Omikron baştan sona tamamlı bir mekan. Bu yeni hayatmda beni en çok zorlayan geylerden biri Omikron'un kendine

has yazı karakterlerine alısmak oldu. Şehirdeki tabelalar, bulduğunuz notlar, gazeteler, broşürler, bilgisayarlaraya kaydedilmiş bilgiler..., tümü bu karakterlerle yazılmış ve anlamakta başka çareni yok (başlangıçta yapığım yanlış okumalarla ilgili komik anılarım da var ama bu da benim özel hayatım, size ilgilendirmez). Neşe, en azından Omikron halkı parallel evreler için de gecerlilik sahip bir dil olan ingilizce'yi kullanıyor da bizi yeni bir dil öğrenmek zahmetinden kurtarıyor. Eminim Quantic Dreams ekibinin aklına bu da gelmiş ama dünyada hala sağ duyu insanlar olması güzel tabii. Aslında Omikron bizim gibi şاسkin, yabancı ve ıstaklı yapması gereken ciddi işleri olan biri için bir noktadan sonra sıkıcı bir şehir haline geliyor. Çünkü bir olay çözmem için önce evin yolunu tutuyorsunuz diyelim, koştura koştura apartmanı ulaştıktan sonra kosmak zorunda değilsiniz aslında, bir Slider çevirip gitme şansınız da var ama zaman açısından nedense pek fark etmiyor bu taşılarda yolculuk etmek, sanırım şehirde biraz trafik sorunu var asansöre biniyorsunuz, evde gerekli işleri yaptıktan sonra tekrar asansöre binip aşağı iniyorsunuz, Slider çağrı, polis merkezine git, kimlik kontrolü yapılıcak, bir takım Robocop'ların kaprislerine katlan, asansöre bin, kapılan aç... derken yeni bir konuşma yapıyorsunuz ve bu seferde anımsızca şehrin diğer ucuna gitmeniz gerekebiliyor. Başlangıçta bunları yapmak ilginç gelebilir ama bir süre sonra rutine dönüşüyor ve asansöre binmek yerine merdivenleri ziplayarak ilan çıkmak istiyorsunuz ancak böyle bir şansınız yok. Ama en başta da dediğim gibi kentli olmanın kendine has bazı zorlukları var, zaman kaybı ve yorgunluk da bunlar arasında. Caddelerde karşınıza çıkan bütün arabalar (tamam tamam, Slider'ları), motosikletlerin, hatta kadın ve erkeklerin aynı model olması da bu monotonluk hissini biraz artırıyor tabii, yoksa ben mi çok şey istiyorum?

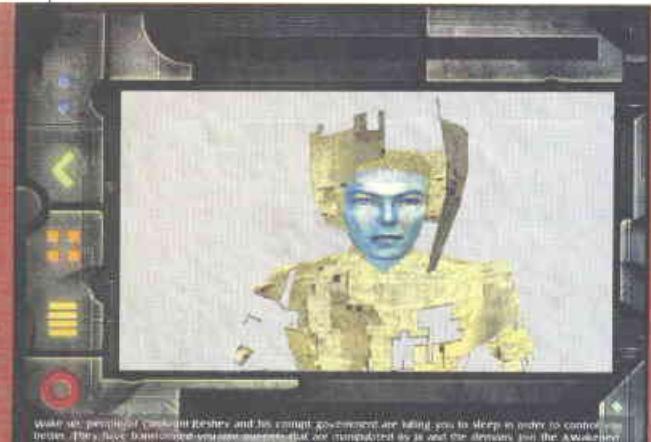
Sürekli Kayl'dan ve onun hayatını oy-

narken yaşadıklarından bahsettiğime bakmayın, oyunun en büyük özelliği sizin görevin bir ruh oluşunuz ve içine girdiğiniz beden ölümden sonra size dokunan ilk kişinin bedenine ruhunuzu aktırmaz. Hatta bu ruh transferi için ille de ölmeyi beklemeniz ya da abartıp intihar etmeniz gerekmeyecek. Bulacığınız büyük benzeri bazı maddelerle (tabii, adamlar bu seyleri belki de bilimsel olarak hazırlamış, fareler üzerinde test etmiş, 10 tabletlik paketler halinde eczanelerde satıyor ve hatta kuru ve serin yerlerde saklıyorlardır ama biz ne olduklarımları bilmedigimize göre büyük diyebiliriz kısacık) oyunun bazı noktalarda karşınıza çıkan ve oraya sizin için konduğunu hemen hissetiren birbirinden farklı bedenlere ruh transferi yapabilirsiniz. Yani oyunındaki hayatımız boyunca polis kıyafetleri içinde dolasp, kimim ben diye sormak zorunda kalmayacaksınız. Hatta Kayl'la ilgili sorumluluklarınızı tamamlayıp başka bir şehre ve maceraya doğru yol atıken ve ni bir bedene geçmeye zorlanıcağınız. Gittiğiniz her yer birbirinden çok ayrı karakteristik özelliklere sahip. Oyunda mimari üzerine ciddi şekilde kafa patlatıldığı belli. Yani görevin ruhunuzu faydalı işler yapmak için kullanmak istemiyorsanız olabilirsiniz ama sırı bu parallel evrende yapacağınız turistik bir gezi için bile bazı bedeller ödemeye değer.

Bir Hayat Var Benden Ayrı

Bütün adventure'larda olduğu gibi Omikron'da da NPC'lerle etkileşim önemli bir rol oynuyor. Hem bu konuda oyun size kolaylık da sağlamış, her önungüze çıkamı durdurup konuşmaya çalışmamak yerine konuş-





OMIKRON NOMAD SOUL

8

Biraz Ondan Biraz Bundan

Başından beri Omikron'u sadece bir adventure oyunu gibi anlatırsak da aslında oyunu aksiyon ve hatta first-person shooter ögesi de oldukça önemli bir yer tutuyor. Yani aslında bu türler arası bir oyun. Ortalıkta doğasınız, araştırma yaptığınız zamanlarda oyunu third-person perspektifyle oynayacaksınız, insanların ya da nesnelerle etkileşime girdiğinizde ise oyun video moduna geçiyor ve siz konuşmaların yönlendiriliyorsunuz. Dövüş sahneleri gayet heyecanlı geçiyor. Hele de dövüş ustalarından ders aldığız bölgelerde, hiç gerilmeden dayak yemek gibisi yok. Ayrıca yaptığınız dövüşlerin zorluk

derecesini ayarlamak da elinizde. Kendinizi bu konuda pek iddialı görmüyorsanız en iyisi "Easy" arasında dövmüşmek çünkü rakipleriniz son derece sağlam olacak. Gefelin! Omikron'un bence en başarısız ve özensiz kısmı olan first-person shooter moduna. Belki sessiz sakın ilerleyen bir adventure içine böyle heyecanlar serpiştirilmiş ilginç bir tırık ama özellikle siki Shooter'lar için bu bölümleri oynamak portakal suyu tururken balık yağı içmek gibi (anlatabiliyorum umarım). Buradaki başarısızlığının en önemli sebeplerinden biri karakterlerin yeteneklerinin çok sınırlanmış olması. Çok basit bazı akrobasi numaralarından dahi yoksun birinde sadece bir silah verip onlarca kişiyi öldürmesini beklemek haksızlık. Bunun dışında kullandığınız silahların çok "ucuz" şeyler olması, görsel efeplerin yok denincek kadar az kullanılması, silah hedefleme işinin anlamsızca zor olması ve bu sahnelerin çok uzun süremesi gibi sorunlar da mevcut. Sonuçta bu görevlerin de üstesinden gelebileceğinizin ama bu size heyecandan çok sıkıntı verecek. Aslında karakterlerin yeteneksizliği sadece savaşırken değil herhangi bir engeli aşmaya çalışırken de başınızı ağrıtabilir. Çok kolay görünen bazı yerlere timanamamak, kısa mesafelere ziplayamamak, bir düğmeye basmak için ille de özel bir konum almak gibi zorluklarla karşılaşmak insan hayatın anansızlığı üzerine düşünmeye sevk ediyor.

Sonuç olarak The Nomad Soul kusursuz bir oyun değil ama Omikron evreni ve bu evrende karşımıza çıkacak olanlar büyük bir titizlikle bir araya getirilmiş. Lineer gelişen bir adventure oyunu için çok da hevesli olmayı bilirsiniz, belki hayatınız boyunca David Bowie de dinlemediğiniz ve dinlemediğinizde olsun oyunun bütündükü yumağın bakmak gerekiyor. Grafikler, sesler, müzik, hikaye, oynanabilirlik ve sürükleyicilik gibi belirleyici özelliklerin arasında baştan sona en azından ortayı tutturulan oyun, zaman zaman yaptığı hoş sürprizlerle de wasatın içinde olduğunu gösteriyor.

Ne bakıyorsunuz, hala anlamadınız mı? Oynayabilirsiniz diyorum, iyi bir oyun bu!

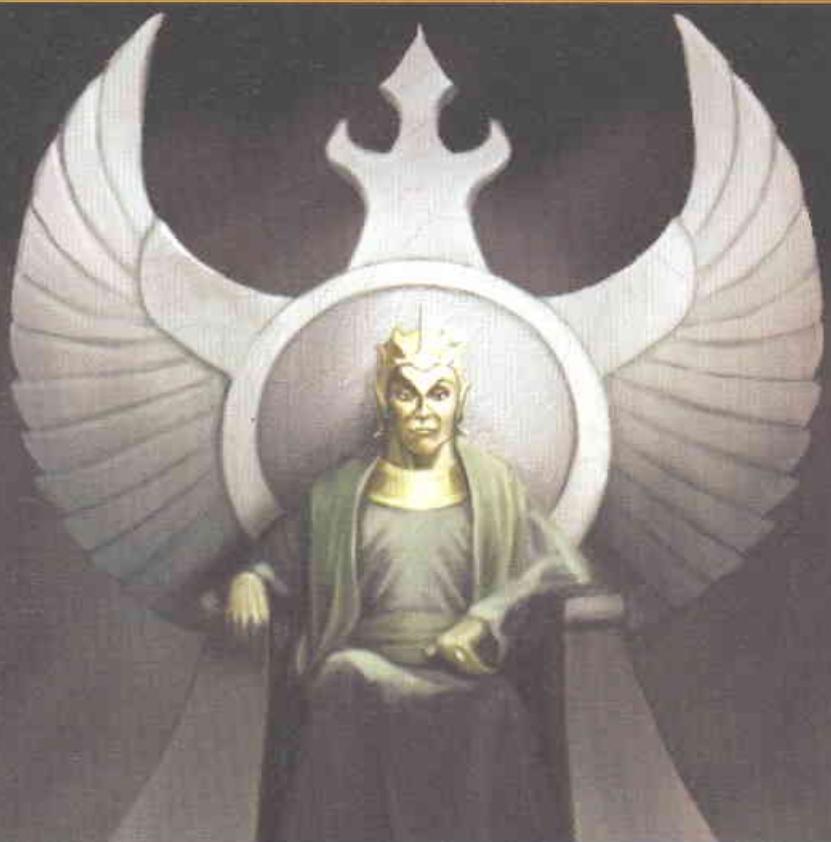
Minimum	
P233, 32 RAM	
Onerilen	
PII 350, 64 RAM, 3D 3D Hızlandırıcı	
Multimedya	
Yok	
PSX Versiyonu	
Yok	

BİLGİ İÇİN	www.quanticdream.com
YAPIM	Quantic Dream
DAGITIM	Ersan Games
Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ses/Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Atmosfer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Zorluk	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GENEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Age Of Wonders

Yeni bir fantastik-strateji oyununda başlarını belaya sokan şu zavallı elfleri kurtaracak bir yiğit yok mu?



War'a da unutmadık lâzım. Kısacası bu yıl fantezi/strateji karışımı oyunlar bakımından zengin bir yıl oldu, ancak yılın son ayında bir sürpriz daha patlayrıverdi: Age Of Wonders.

Bütün Hikayeler Birbirine Benzer

Başış ve huzur içinde yaşayan Elfler, insan denilen vahsi bir türkî saldirisi sırasında ikileye avırlıktır. Olen Elf Kralının ikinci çocuğu, vüdat içinde volonten laçın kırılmış Elf hattını ikinci ayri trakiyona basterler. Meleğe benzer gizelliği ve iyilik dolu kalbi ile stanlıtan bir "iyilik pectori" görünümündeki prensesin pesinden giden Elfler, Keepers grubunu oluştururken, kızın ve nefret dolu görünümü ile insanların babasının "öcünü" almaya yemin etmiş, kan davası uğruna bir dolu yol katetmeyi gözle almış prensin pesinden giderler ise Cult of Storm'u oluştururlar.

Haydi şeytani yaratıkları yenelim ve güneşin parıldayan ışıkları altında yeniden mutlu, huzurlu yaşıtlarımıza, yemyeşil ovalarda kuruğu, içinde çocuk ve kuş seslerinin karıştığı guzel yaşamımıza geri obnelim" konulu oyunumuzu resmi geldiniz. Long Sword'larımız kugının çırku siki hit role playing/strateji deneyimi yaşayacağınız.

1999, fantezi ve strateji severler için muhteşem bir yıl oldu. Ardarda gelen oyunlar, daha birini bitiremeden diğerine başlamamızı neden oldu. Uzun süre beklenen Magic and Mayhem, Heroes of Might & Magic 3, Disciples: Sacred Lands gibi oyunlarla türün meraklıları kadar, fantezi oyunları ile henüz tanışmamış olanlar bile stratejinin ve fantezinin ne kadar uyumlu bir ikili olduğunu gördüler. Warhammer 40.000 serisinden çıkan iki oyunu Chaos Gate ve Rites Of

Bu iki fraksiyondan hangisini seçtiğiniz oyun tarzınızı belirleyecektir. İnsanlar ve etraflarındaki diğer türklere barış yapmak ve birlikte yaşamak yolunu savunan Keepers ile ömrine geleni daimidüz edip, özellikle insanlara günlerini göstermek niyetindeki Cult of Storm'un hareket tarzı elbette birbirinden farklı olacaktı. Keepers, çöpluklukla, barışçı vallatlar, etrafında kendisine mattevikler yaratarak ilerlerken, Cult of Storm'un kampanyasını oynarken nazik olmak endişesini taşımamanız gerekmeyecektir.

Ama Bütün Oyunlar Birbirine Benzemez

Benzemekten konu açılmissen, Heroes of M&M serisine deginmeden geçmek yanlış olacaktır. Bu yıl içinde serinin üçüncü oyunu ile karşımıza çıkan Heroes of Might & Magic'in genel yapısını sanırım artık herkes biliyor. Sıra tabanlı bu strateji oyunu

nun kahraman bul, geliştir, sağdaki soldaki madenleri, kaynakları ele geçir, şehrinin geliştir, ordu topla yeni şehirler ele geçir mantığının aynısını kullanan "Disciples" yetmezmiş gibi hemen arkasından çıkan Age of Wonders'in da HoMM serisine benzemesi insanın aklına soru işaretleri getiriyor. Acaba oyun yapımçıları, ideal strateji kalbi olarak kendilerine HoMM serisini mi örnek almayı başladılar? Bu endişenin ne kadannın doğru ne kadannın yanlış olduğunu ilerleyen ayılda göreceğiz ancak şimdilik Age Of Wonders'i incelerken, HoMM ile benzerliklerine değinmenin, oyunu anlatabilmek için yararı olacağını inanıyorum.

Age of Wonders'in kopya edilmiş kadar HoMM'ye benzediğini söyleydim ama bunu biraz daha açmak gerekiyor. AoW'in HoMM'in üç yıl sonraki haline benzediğini söylemek daha doğa olur. HoMM sistemine eklenen gelişimler o kadar harika ki, bir görevi bitirmek için saatlerce oynamamız gerekiyor ve yine de sıkılmıyoruz. Ya da biraz daha açıklayıcı olmak gerekiyor, stratejik haritadaki öğelerden, taktik savaş haritasındaki ufak tsaların oyunu etkisine kadar pek çok şey oynamak göz önüne bulundurmanız gereken detaylar haline getirilmiş.

Ne Gibi Detaylar?

Yeni başlayan bir oyuncu olduğumuza göz önüne alıp genel olarak bir RPG veya bir strateji oyunda karşılaşabileceğimiz önemli noktalara değinerek ilerleyelim.

Keepers veya Cult of Storm taraflarından birini seçtikten sonra, hazır kahramanlardan birini mi yoksa kendi varattığınız bir karakteri mi önemek istediginizi belirliyorsunuz. Elbette, her bilinçli oyuncu gibi kendi karakterini yaratmak için ilgili seçenek işaretlediğinizde karşınıza gelen ekranında karakterinizin özelliklerini belirleyebiliyoruz. Burda, kahramanınızı yüksek saldırm ve savunma gücüne sahip bir savaşçı yapabileceğiniz gi-

bi, dağlar üzerinde hareket edebilmesini sağlayan Mountaineering gibi onlarda özelliklerden bazıları ile do narip, her işi kırıp dökmeden yapmasını sağlamanız da mümkün olacaktır.

Yukandaki örnekteki dağcılık özelliği sayesinde ikinci senaryoda düşmanın arkasından gitmemi değil de kuzeyle sıkışmış dostlarımıza yardım etmeyi seçmeniz halinde çok güçlü bir Orc soylusu birliğinin tuttuğu kuzeyle ticaret geçidiğini geçmek için yanlarındaki dağların üzerinden kullanabilirsiniz. Böylece gereksiz şiddet kullanmayı kan dökmediğiniz için, ilerde ele geçirileceğiniz orc şehirlerindeki halkın size karşı isyanı kalkması da daha küçük bir olasılık olacaktır.

Oyna Giriş

Karakter yaratma işlemini tamamlayıp oyna başladığınızda göreceli niz ki, bir dünya haritası üzerinde, birliklerini göndermek isteyeceğiniz bölgeler (yanı görevler) yesil noktalarda belirttiler. Oyunun başında sadece bir seçenekiniz var iken, oyun ilerledikçe karşınıza daha çok seçenek çıkacaktır. Ormanın yukarıda anlatığım, kuzeyle ticaret yolunda sıkışan dostlarını kurtarma görevinin alternatif kuzeyle değil de güneşe esas düşmanlarınızın peşine düşmek. Ancak her seçimin hem yararı hem de sakıncası olacaktır. Güneşe gidip kaçan düşmanlarınızı ezmek, oyun boyunca işinizi kolaylaştırarak, kuzeyle sıkıştırdığınızda ihtiyac duyan Dwarf'lar yardım etmeniz halinde ise oyunun ilerleyen bölümünden karşılaşacağınız Dwarf şehirlerinden ihtiyacınız olan yardımını almayı da gözden çıkarmalısınız.

Görevinizi seçtiğen sonra oyunun esas kısmına başlayacaksınız. Burada dikkatizi hemen çekceğiniz gibi, kahramanınızı at üzerinde şehirden şehre kosturdugunuz bu harita HoMM'a çok benziyor. Seriye tanıkları olanlar, yabancılık çekmeyecekler. Üstelik sadece grankler değil, oyunun bu kısmının yapısı da tamamen HoMM'a

benzemektedir. Şehirler, madenler, sağda solda bekleyen yaratıklar, mafalar...

Oyunu kopya bir oyun olmaktan çıkarır ve hatta HoMM'un üç yıl sonraki hali olarak nitelendirmemeye neden olan farklılıklar da var. İlk farkettiliniz sey, kahramanların HoMM'daki kadar etkili olmadıkları. HoMM'de, içinde bir kahramanın bulunmadığı bir ordu yaratamıyor du. AoW'da ise bu handikap yok ve bir ordunun oluşturulması için basında mutlaka bir kahraman bulunması gerekmeye. Herhangi bir şehrinizde bir kaç askeri birlik üretip bunları oldukça gözden çıkarılabilir birlik sayesinde zorlu bir doğman şehrindeki savunmayı yumasabileceğiniz anlamına gelir.

Taktik Savaş

Bir farklılık ise taktik savaş sisteminde. HoMM'u taklit eden diğer oyun, Disciples'de, taktik savaş diye bir şey söz konusu değilken, AoW'da ise tam tersine, etkileyici bir taktik savaş sistemi kullanılmış. HoMM'un altigenlerden, olmuş küçük haritasında, yukarıdan aşağı dizilmiş birimlerin sayısal üstünlüklerinin önemli olduğu klasik taktik savaş sistemi yerine, X-Com'dan hatırlayacağımız, üç boyutlu, harita üzerinde izometrik düzleste ve haritadaki her çıktıının taktik değer taşıdığı bir savaş sistemi kurulmuş.

Kısaçca söyle bir dímek verelim. Açık araziye birbirine çok yakın duran iki düşman birliği ile karşılaşınız ve birine saldırıldınız. Harita büyütüp taktik savaş ekranı karşınıza geldiğinde öncelikle, saldırıldığınız yönü haritada yer aldığınızı farkedereksiniz. Ayrıca, saldırıldığınız birliğe çok yakın duran düşman birliğinin de destek kuvvetleri olarak çalışmaya katıldığı göreceksiniz. Ayrıca, bir düşman şehrinde değişik açılardan saldırmanız size taktik haritada değişik



inceleme

Alternatif

Heroes of MM III

Baba oyundur. Herkes tarafından sevilen oynamaz. Ünlü, tanınmaz, her an yen tanıtımı gereklidir. Taktik seviyesi AoW kadar gelişmemiştir da, oyun hala sürükleyiciğini korumaktadır. Zaten şunu çok fazla sömürdük.

Level Notu: 8 / 10



Disciples: Sacred Lands

Daha geçen ay çıkanın adıgum bu oyun da AoW'ı benimsemektedir. Disciples dan hepinizden önce, taktik savaş sistemi kullanan AoW'ı bir denemelisiniz. Eşsiz hale dönüt, deponeler, sunuları oyun oynama isteyenlerin dikkatini, hayallerini de hemen ugrayacaktır gibi, su malesef bırakırız.

Level Notu: 8 / 10

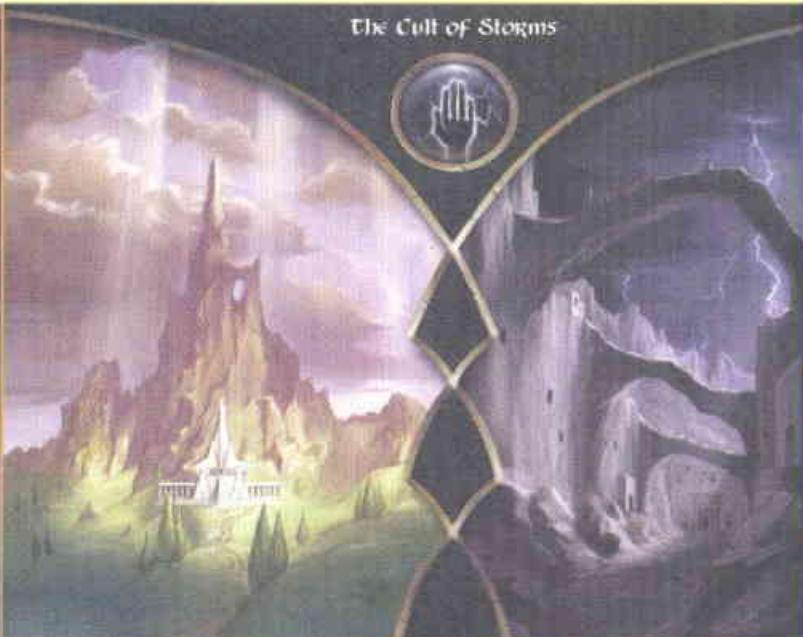
yönerden başlama şansı doğutacağından hatırlamalısınız.

Omeg'in, stratejik haritada bir kareden fazla yer kaplayan şehirlerde, düşman birliği şehrin güneyinde konumlanıksız sizin kuzeyden saldırmanız taktik haritada düşmanın suratın kuzey kısmına yetişmesine fırsat vermeden suralarda delik açabilmeniz ve okuların hedef haline gelmeden değerli birliklerinizi düşman şehrin den içeri sokabilmek için büyük bir tesadır.

Taktik haritadaki tek güzellik, bu da değil! Her birliğinizin tek tek yönetilebililiğiniz bu haritada, ağaçlar, evler, tepeler, kayalar batta düşman askerleri veya kendi birlikleriniz bile iyi birer siper görevi göremektedir. Oklar, bıçaklar, sapanla atılan taşlar coğrafya gerçek siper alanları nesnelerin arkasına geçemiyor. Ya da tahta suraları çevril bir kalenin suralarına fireball attığınızda suraların yanmaya başladığını ve bir iki turn sonra artık losi girebilmek için veterer büyüklikte bir gedik acıldıgını görülebiliyorsunuz.

Taktik savastaki tüm bu ayrıntılar oyunu sıradanlıktan çıkarıyor. Yerlerinice iyi bir planta ve veterenice iyi bir taktikde çok güçlü düşmanları bile düzle getirmenin mümkün olduğunu bu sistem, oyunu sıradanlaşmaktan kurtarıyor. HoMM'ın zayıf kaldığı bu taktik savaş konusuna verilen önemele AoW, kendini uzun saatler boyunca

The Cult of Storms



skımdan oynatıyor.

Grup boyunca, fantastik bir dünya'daki battulut iskallarla karşılaşıyoruz. Orclar, Goblular, Dwartlar, Elfler... Lam on iki ukayar oyununda ve her ikinci farklı karakterleri, farklı birlikleri, farklı taktikleri var. Oyun sırasında bu üçlardan kimisi de düşman kimisi ile dost olarak hedefe ulaşmaya çalışmalısınız. Ancak, kiminle dost kiminle düşmen olacağınız büyük oranda sizin kararınıza kalmış durumda, iyi niyetle size katılan bir Halfling şehrini daha güçlü birlikler elde edebilmek için Elf şehrine dönüştürürseniz, bir sonra kargilayacağınız Halfling şehrinde bir öncekinden olduğu kadar dosta kargilanmayacağınızı da hesaba katmalısınız.

bir strateji. Saatler süren senaryolar sonunda bitirebileceğiniz bir senaryonun ardından bir de diğer senaryoyu oynamayı isteyeceğinizden eminim. Yok eğer iki senaryo da sizin doğuramazsa, kolay kullanışlı senaryo editörü sayesinde kendi senaryolarınızı yaratabilirsiniz.

AoW, grafikleri, müzikeri veya diğer özellikleri bakımından aslında yeni birsey getirmiyor oyun dünyasına ancak eldekilerle de güzel bir sey yapılabileceğinin kanıtı olarak bilgisayarcların raflarında siz bekliyor.

Cem Sancı
cemsanci@level.com.tr

Age Of Wonders

8

BİLGİ İÇİN www.godgames.com

YAPIM God Games

BAĞITIM Terci 2

Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonuç

Age of Wonders kolay kullanılır, bu sistemi ve nüydükça öğrendiğiniz sürükleyici senaryosu ile benzerleri arasından sıyrılan bir strateji oyunu. Ancak sunu da eklemek lazımlı ki AoW, RPG oynamadığınız hissini uyandırır.





FLANKER 2

Gerçekçi Bir Savaş Uçağı Simülasyonu



Nato'daki kod adı Flanker olan SU-27, şu anda göklerdeki en çevik avcı uçağıdır. Amerikan teknolojisinin giderek elektronik savaş sistemlerini öne itmesine karşın, Ruslar tasarımlarında i büyük ölçüde parasızlıktan manevra yeteneğine ağırlık veriyorlar. En son gelişmeleri SU-35, yukarı aşağı hareket edebilen eksos çıkışları sayesinde daha da yüksek dönüş performansı olan bir SU-27 modeli. Eğer Moskova'nın ekonomik sorunları olmasaydı Sukhoi ve Mikoyan mühendisleri, beyin kırımlarında gizli hangi canavarları gün ışığına çıkaracakları çok merak ediyorum. Sanırım oralarda bir bürün tozlu rafan arasında radara yakalanmayan bir MIG projesi sponsor bekliyor. Flanker 2 doğu bloğunun bu en sıkı kuşu SU-27 ile uçmanızı sağlayan bir simülasyon. Ayrıca kim görevlere onun, uçak içerisinde kullanılmak üzere tasarlanmış kardeşi SU-33'ün kokpitine de geçebiliyorsunuz.

Aydın Post

İçin içinde uçak gemisi ve Rusya olunca görevler doğal olarak Karadeniz'de geçiyor. Senaryolarla Türkiye de önemli bir yer tutuyor. Ülkemizin Bakü-Ceyhan boru hattı gibi bir olaydan ötürü stratejik önemini artırmış adımız simülasyonlarda daha sık geçer oldu (Yoksa siz Helgalar Türk eklerine bayıldığı için mi bizi Avrupa Birliği'ne alıyorlar sanıyordunuz?) Bazı görevlerde bizim F-16'larla birlikte

uçarken, bazlarında onlara karşı savastığınızsunuz. Eğer Türk tarafını seçme olanağını verselerdi, ilk kez bir oyunda kendi ülkemiz için savaşma şansına kavuşacaktık, bu da çok ilginç olacaktı, ama böyle bir seçenek koymamış gavurlar naapsarımız? Bunun dışında görev konuları az çok mantıklı. En azından gidip insanlığın bir numaralı düşmanı (!!!) Habeşistanlıları falan vurma istenmiyor. Taraf ülkeler Türkiye, Amerika, Ukrayna, Rusya gibi doğru döriş askeri gücü olan devletler. Yine de ufak tefek mantık yanılıları yok değil. Örneğin Çampanya (seferberlik) senegünde Türkiye, Amerika, ve Rusya, Ukrayna'ya karşı savayıyorlar, bu arada doğuda da yine Amerika Çin'e karşıyor gibi Üçüncü Dünya Savaşıvari bir konu var. Böyle bir durumda işin nükleer saldırıyla varacağı gerçeğini bir yana bırakıksak bile, şu an Rusya Çin'e, Ukrayna ise batı siyasi olarak daha yakın olduğu için senaryoda yanlış tarafılarda görünüyorlar.

Uçuş Hissi

Oyun bütünüyle gerçekçilik kriteri üzerinde tasarlanmıştır. Bu durum senaryonun yanı sıra uçuş dinamikleri ve 3D motorunda da kendini gösteriyor.



Üç boyutlu bir dünyanın gerçekçi olması yalnızca güzel görünmesi demek değildir. Yeryüzünün, uçakların, yapıların, "doğru" hissi verмелere ve gerçek yaşamındaki ömekleriyle orantılı olmalıdır. Flanker 2 bu açıdan oldukça başarılı. 5000 feet'te süzülürken başırsız simülasyonla başarıyla ayrılan otanımı çok zor uçuş duygusunu ve yere yakın uçarken de göstergelere bakmadan çakılmanız ne kadar kaldığını hissetmemeyi başarıyor. Uçak modellermeleri çok ayrıntılı, varyuzuya fotoğrafçılık bir etki verecek biçimde yazılmış. Daglar ve tepeler bazı oyunlardaki gibi düz bir alanın ortasında mantar gibi bitmiyor, yüzüyle yumuşak bir eğimle birlleşiyor ve onun bir parçası olarak algılanıyor. Yerin bu gerçekçi görünüşünün temelinde coğrafî şekillerin Sovyet uydularından alınmış ve eskiden gizli olan fotoğraflara dayanılarak oluşturulması yatıyor. Modellemelerde benim daha önce hiç bir sim de görmemişti kadar bol sayıda çökgen kalfanmış. Buna karşın grafik hızını düşürmemek için ayrıntılı yüzey kaplamalarından kaçınılmış. Ama kaplamalarda şekil ve resim gibi çizimler değil de coğuluğu varyüzü dokusu ya da uçakların kamuflaj deseni gibi dağınık dokular kullandığı için, siz bir kalite eksikliği hissetmiyorsunuz. Bu zekice ekonomi sayesinde oyunun grafikleri hem gözde hoş görünüyor, hem de ekranda kabul edilebilir bir hızda çalışıyor. Yine de grafik motoru F-22 Lightning 3'teki kadar hızlı sayılmaz. Bu da gösteriyor ki çoğu firma oyuncuları yaparken 3D programlama konusuna yeterli zamanı ayırmıyor. Flanker 2'de de seçtiğiniz görevdeki kalabalıklığa bağlı olarak hız önemli ölçüde düşebiliyor. Sanıyorum bunun nedeni program motorunun görüş alanı dışındaki uçakları da he-



yavaşlamadan örtü kontrolü yitirmek için hemen motorlara tam güç verin. Düşmanın ığını dogfighta girmeden uzun menzilli füzelelerle bitirmeye çalışın. Başarı olamazsanız Kobra manevrasının yanı sıra hızla tırmanıp düşmanın üzerine dalma taktığını kullanın ve ne olursa olsun kendinizi akrobasiye kaptırıp da çakılmamak için enerjinizi yüksek tutmaya çalışın.

SAM'ler oyunda gereğinden fazla etkili. Hatta ne hikmetse eski, tepelerin arasından uçup sinyallerden korunma numarasını da yemiyorlar. Oyun hakkında bir kaç şey daha söylemek istiyorum. Eğitim bölümü simülasyonlarda şimdiden dek gordüğüm en öğretici tarzda hazırlanmış. Görev editöründen kendi görevlerinizi yaratabilir ya da www.flanker2.com adresinden yerilerini çekerbilirsiniz. Grafiklerinin ve uçuş modelinin gerçekçiliğiyle, son zamanlardaki en iyi askeri simülasyonlardan biri. Ama yeni başlayanlar için biraz kazık olabilir. Simülasyonlara ise kesinlikle öneriyorum.

Inceleyen: Ozan Simitciler
ozans@level.com.tr

saplaması. Neyse ki yeryüzünde havayı alanlarının ve yerleşim birimlerinin çevresindeki yapılar, ancak onları görebilecek yüksekliğe indiginizde hesaplamaya başlıyor. Bu yüzden vere yük uğarcı onemli bir performans kaybı söz konusu. Oyundan zevk alabilmek için en az 64 MB RAM, 300 MHz'den hızlı bir CPU, 16 MB'lık bir ekran kartı ve 250 MB harddisk boşluğunuz olmalı. 8 MB'lık bir ekran kartında da wasat bir performans alabilirsiniz. 640x480 seçenekinde grafiklerde bozulmalar oluyor. Bunun dışında çözünürlüğü yükselttiğinizde oyuna fazla yavaşlamıyor ama bu kez de RAM'ınız azsa, programın zırh portlarını harddiskten yüklemesini beklemek zorunda kalmışsunuz.

Kobra Manevrası

Flanker 2'nin uçuş dinamikleri, oldukça gerçekçi hazırlanmış. Tamam daha önce hiç jet kullanmadım ama sonuçta havada bir uçağı etkileyen dört kuvvet olduğunu bilirim ve bunların etkileri de doğru biçimde oyuna aktarılmış. Söz ettigim kuvvetler motorun yavaşlığı itme, havanın buna ters yönde vatandaştırma, kanatlardan kaynaklanan kaldırma ve karşı yöndeki yer çekimi dir. Sert dönüşler ve özellikle tırmanışlar sırasında sürünme artarak uçağın enerjisini azaltır. Bu durumda pilot kontrolü bir süreliğine yitir ve eğer alçaktaysa çaktırma riski doğar. En mantıklı enerjiyi ekonomik kullanmak, kontrol yitirildiğindeye dek dumetmek ya da burnu kaldırırmak için zorlamadan, levveyi ileri iterek durumun kendiliğinden düzelmeyi bekley-

mek, irtifa düşükse atlamaktır. Oyun da sürünenmenin kritik noktaya geldiğini bir kadın sesi (hayır nataş değil) "Maximum Angle of Attack" dierek belirtiyor. Dış kamera açılardan kanatlardaki havanı akumini görebek bu nu anlayabilirsiniz. Çerez simülasyonlarda bu kuvvetlerin hesaplanması yüzeysel tutulur, levveye asılıp uçağın çevikliğine göre dönərsiniz, sürünmeyecektir, kuvveti kafanızı yormazsınız. Flanker 2 gibi oyuncılarda uçarken çeşitli faktörleri hesaplamak zorundasınız, bu da oyunu gerçekçi ve zevkli yapar. Yoksa zaten gider uzay simülasyonu oynarsın. Yine de bence uçuş modelinde eksik bir şeyler var. Çünkü bütün denemelerime kargın tam bir Kobra manevrası gerçekleştiremedim. Bu manevra dünyada yalnız SU-27'nin yapabildeği bir donanım. Pilot kuyrukundaki düşmanı harcamak için önce motorun gücünü keser sonra Flanker'inin burnunu başka uçakların yapamayacağı bir hızla yukarı çevirir. Bu arada çok az bir irtifa kazancı olur ve 90 dereceden fazla dönen uçak eylemsizlik yasası yüzünden ileri hareketini sürdürürken gedisde de fren yapar. Bu arada yavaşlamayan haydut, makinalı topun tam üstünden geçerse güzel bir hedef olur, öyle olmasa bile SU düşmanın arkasına geçip insiyatifi almıştır. Bunu oyunda denedigimde burnu olması gereken hızda dönmediğinden uçak fazlasıyla yükseliyordu. Yine de işe yarıyor. Dogfight'da, hızınızı 500 knotun altına düşürüp düşmanın arkaya yakarınız geçmesini bekledikten sonra kobra manevrası uygulayın. Yalnız üstünden geçen düşmani vuramazsanız,

8

FLANKER 2

Minimum	YAPIM SSI										
P200, 32 RAM, 3D	DAĞITIM Mindscape										
Önerilen	Grafik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PB 350, 64 RAM, 3D	Ses/Müzik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3D Hızlandırıcı	Multicast	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3D	Atmosfer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Zorluk	Zorluk	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GENEL	GENEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

BİLGİ İÇİN www.flanker2.com

YAPIM SSI

DAĞITIM Mindscape

Grafik

Ses/Müzik

Multicast

Atmosfer

Zorluk

GENEL

Alın 70'lerin 80'lerin araçlarını, donatın baştan aşağı her türlü ağır ve hafif silahla, uzun sağlı eskimiş kotlu ve büyük güneş gözlükü iyi insanların kontrolüne verin, sonra da koyun ıssız ve çorak toprağın üzerine bilimum kötü adamı, küçük bir senaryo çizin ve sorun bakalım herkese: En büyük asfalt kovboyu kim?



Her sonu yanlığını içinde mi gizlirmiş ne... Bilemem, ama biliyorum bir şey varsa zamanında bizi epey şaran Interstate '76'nın devamının gelmiş olduğu. Hani zamanının Dallas dizisinden fırlamış tip-tırnak dolu arabalı kovalamacalar sahnesi bir oyunuydu da, o zamanlar arabalarla ilgili sadece yarış oyunları yapıldığından bize farklı bir soluk getirmiştir. O yüzden sevmiş, bağırmış bas... açıkta ki, oynamabilirliği biraz soğutmuştu bizi sanki (tam hatırlıyorum), daha ayrıntılı bilgi için bkz. Level sayfa 5).

İşte Activision'daki amcamlar da al-

mışlar oyunu, bir kaç yeni özellik ekleyip manşetin içi dokunmadan yeniden sürümler piyasaya.

Yolda Düşünür

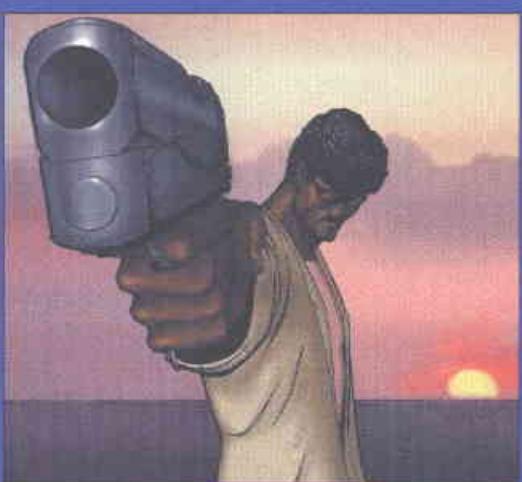
Oyunu başlayınca, demodan oyunda toplam 40 dakikalık sinematik var sonra karşınıza gelen ekranda tayıyem önce Training'e kliklemeniz. Oyunca alışmanız için buradaki iki kısa görevi oradaki şopar adamları sesini dinleyerek yapın. Böylece oyunun içinde yapabileceğiniz her şeyi yapmış olacaksınız. Şimdi isterken instant Action'la sizin hazırladığınız kurallarla oyuna dahilolursınız. Ama siz tabii ki de New Trip diyerek sizin için özane bezene hazırlanmış konulu monolu, demolu memolu 17 güzel ve eşekler gibi zor bölümü oynayacaksınız. Her bölümde amacınız farklı, kiminde belli bir çıkış belli bir sürede ulaşmanız gereklirken, kiminde belli birisini arayacaksınız. Ama hemen tüm bölgelerde en az 2-3 tane ordudan kalıntı silahlara köküne kadar donanmış araçla karşılaşacaksınız. Ve inanın pek sıkı bir karşılaş-

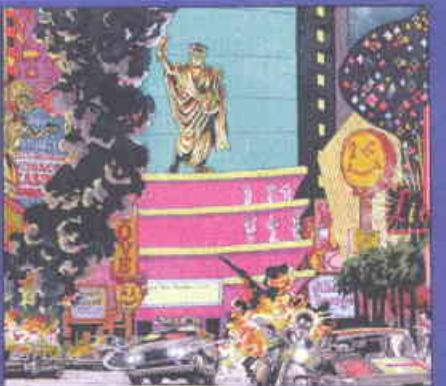
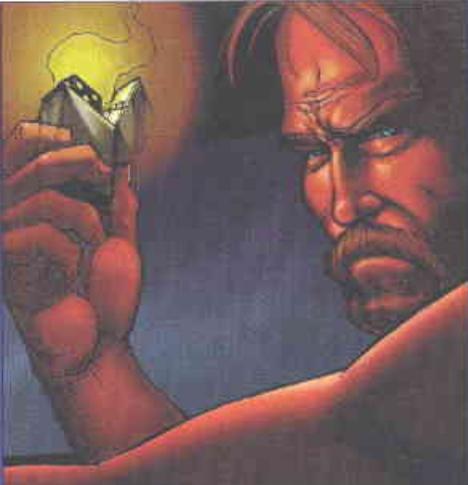
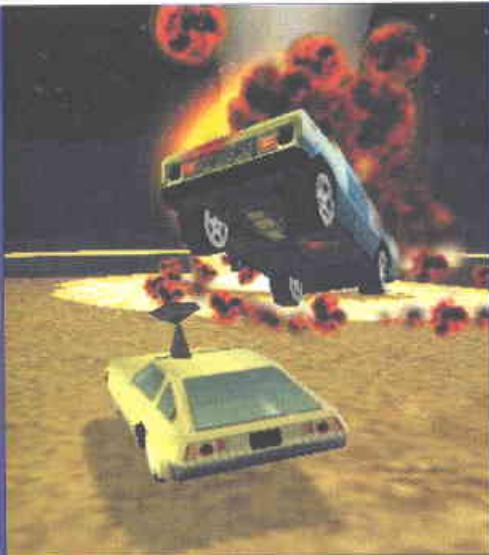


ma olmayacağı bu. Hızlı, çevik ve güçlü olmak gerekecek. Hem kaçacak, hem ateş edecek, hem de kovalayacağınız. Eğer size verilen görevi başarıyla bitirirseniz oyun otomatik olarak Save ediliyor (bundan çekartmamız gereken ne: bölümün ortasında Save olan yok) ve aracınız için yepyeni silahlar alma fırsatı doğuyor (unutmamak ki buradaki parayı bir tek düşman öldürerek kazanabiliyorsunuz, görev bitirseniz bile ekstradan bir şey ödenmez). Burada aracınıza kesenize uygun silahlar, kalkanlar, özel aletler takabilir, ve aracınızın özelliklerini geliştirebilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken nokta, o kadar para verip aldığınız nesnelerin bagajına atar gibi aracınıza takamayorsunuz. Hepsinin belli bir yer ve büyüklüğü var (yanı mesela ağır makineli tüfek için aracının tavanında 6 karelilik boş bir yer olmalı). Bunları istediğiniz gibi yerleştirebilir, veya çekartabilirisiniz (neyseki geri satarken herhangi bir zarara uğramıyorsunuz). Eğer aracınızın özelliklerini artırma ya kalkarsanız (maximum hız, hızlanma, kontrol, fren olmak üzere dört tane), silahlar için olan yerler azalacaktır, bunu da unutmayın.

Yolda Hisseder

Eğer oyun sırasında boş bir araç görürseniz ya da rakip aracın şoförünü vurmayı ba-





sanısanız aracınızdan inip (X) diğer arabaya binebilirsiniz (buyle çakıtmadan oyunun 176'dan farklı özelliklerinden birini de verdim size). Ve daha da önemlisi unutmayın ki, o bölümde hangi araçla bitirirseniz, diğer bölümde aynı araçla binerseniz (o yüzden eger seçim imkanınız varsa bölüm sonunda en pahalı aksesuarlarla donanmış araca binin).

Oyna başladığınızda sağ yukarıda silahlınızı ve özel aletlerinizi görebilirsiniz. Silahlınızı ister "C" ile gruplayıp aynı anda kullanır, ister enter ile seçip aynı kullanır ister de sayı tuşlarıyla tamamen birbirinden bağımsız ve seri bir şekilde ateşleyebilirsiniz. Ekranın sol yukarısında nasıl bir kalkana sahip olduğunuz ve radanız var. Radarda noktalar beli bir menzildeki araçları, sarı nokta da o an kitlendiğiniz aracı gösterir. "F" ile dost "E" ile rakip araçlara kitlenirsiniz (unutmayın ki güdümlü füzevi kullanmak için o hedefe önce radarda kitlenmek, sonra belli bir süre tam karşınızda görünüz lazım). Eger yeteli süre önündeki ekranada tutmayı başarısızsanız, füze siz uyaracak, ve alıcı. Eger alta bakarsanız, hız ve kilometre cizelgeniz dışında uzun bir çizgi ve 8 lamba göreceksiniz. Şimdi,

uzun çizgi sizin enerjiniz oluyor ve sarı olduğu sürece zarar kalkanları gidiyor anlamındadır. Ama eger yeşile gelirse sorunlar başlıyor demektir, çünkü artık aldiğiniz zararlar direkt olarak parçalanlarından karşılaşır. İşte o zaman lambalarдан ilk 4'ü siz uyarımıya başlar (Transmission-ne kadar sürekli hızlandırırsınız, Engine-sın sırtınız, Suspension-arabanın ne kadar kontrollü olduğu ve Brakes-frenler). Bu lambalar ne kadar hızlı yanıp sönmeye başlasa o parça o kadar ayvayı yiyor demektir. Eger geçici bir olağanüstü bir durumla karşılaşsanız o zaman da diğer 4 lamba yanmaya başlar. Yağ şeklinde olan yanarsa bir yağ birikintisinin üzerinden geçtiniz demektir ve aracın kontrolünü bir süre kaybedersiniz; ateş şeklinde olan aracınızın yanmaya başladığını belirtir ve sönene kadar zarar almaya devam edersiniz; Radar ve Infra-Red olanları yanmaya başlasa anlayın ki Chaff ya da Flare'leri kullanmak için en iyi zaman demektir, aksi halde roket teknolojisi konusunda bir anda epey bilgi sahibi olabilirsiniz.

Gerçek Asfalt Kovboyu

Eger oyun hakkında son yorumu gerçek genel olarak grafikleri güzel

(özellikle 1280x1024 ve 32 bit'te yanma ve duman特效leri epey etkileyici); ama arka plan çok donuk, hoş oyunun geçtiği mekan ıssız ve düz arazi ama yine de atmosferi artırmak için biraz daha hareketli olabilirdi. Efectler fena değil, müzikler ise 80'lerin müziklerini aratmayacak düzeyde (zamanının DEVO'sundan bir kaç parça var, benim hosuma gitti). Ama sonun yine 176'dakiyle aynı zorluk. Aslında benim kişisel fikrim bu o kadar da önemli değil, ama normal bir oyuncu için epey zorlanacağı bölmeler var ve bu bölüm ortasında Save de olmadığından bu bir süre sonra çok sıkıcı olabiliyor.

Oyun hakkında size söyleyebileceğim son söz eger zorluk size koymayacaksı, hırsızımdır uğraşım zorluk nedir bilmem diyorsanız ve en önemlisi sadece yarışmak dışında da bir şeyler yapmak istiyorsanız, (katliam çökertmek gibi) buyrun hoşgeldiniz Interstate'in dünyasına.

Gökhane Habiboglu &
Batu Hergünel
valence@pmail.net &
quedrus@pmail.net



8

INTERSTATE 82

Minimum										
P233, 64 RAM, 3D										
Önerilen										
PII 350, 64 RAM, 3D										
3D Hızlandırıcı										
Gereklilik (330, Glide)										
Multiplay										
Var										
PSX Versiyonu										
Yok										

BİLGİ İÇİN www.activision.com

YAPIM Activision

DAGITIM Activision

Grafik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ses/Müzik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Atmosfer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Zorluk	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GENEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



FLIGHT SIMULATOR 2000

Dünya Hiç Bu Kadar Gerçek Görünmemiştir

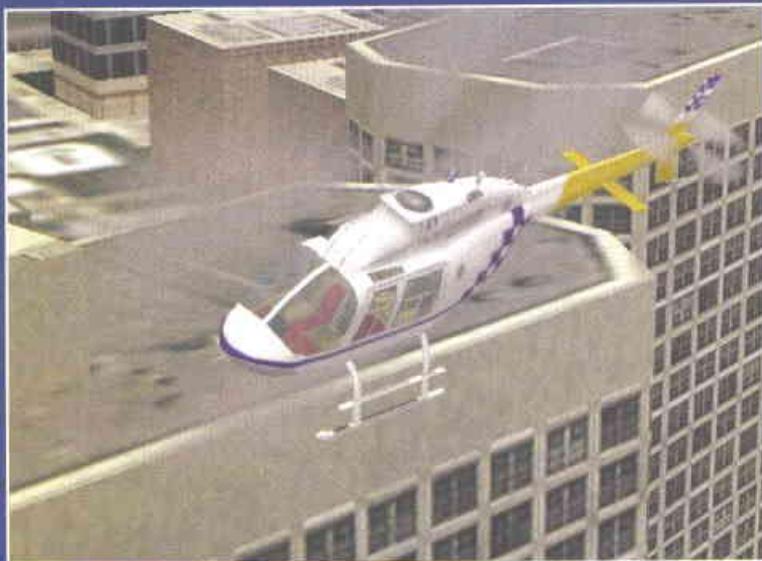
Yıllar önce ilk kez Flight Simulator'u gördüğümde oyuna aşık olmuşum. Belki de bunun nedeni PC'de gördüğüm ilk ciddi oyun olmasıydı. Hiç unutmadım, Cessna'yı hava alanına indirmeyi başarmış, ama bir sonraki uçuşta gidip Golden Gate köprüsüne çakılmışım. Sonradan kendi PC'im olunca hep askeri simüler ile ilgilendim ve her nedense bana simülasyonları sevdiren oyunun yeni versiyonlarını merak edip araştırmadım bile. Sonra geçenlerde bir gün oynadığım Fly! adındaki sivil simülasyon bana neredeyse unuttuğum bu türü yeniden hatırlattı ve benni doğru yola çevirdi. İşin iyi yanı Flight Simulator 2000'in de yurtdışında piyasaya çıktığını dolayısıyla yakında Türkiye'ye geleceğini öğrenmiştim. Bu duygusal yazdan bir aşırı romanı çıkar ama benim kontunu bağlamam gereklidir. Baylar bayanlar Flight Simulator 2000 alanımıza inmiş bulunuyor cümlemize hayırlı olsun. Ben görmeyeli aradan geçen 8-9 yılda oyun bayağı bir değişmiş. İlk oynadığında sağda solda duran bir iki kutu, New York'un ünlü gökdelenlerini temsil ediyordu. Şimdi ise pek çok kent, önemli yapıları ve veryüzü dokusuyla birlikte ayrıntılı bir biçimde gösterilebiliyor. Tabii bunun bir de bedeli var ki bu çok ağır bir bedel. Yine de ödemeye hazırlız kendinizi oldukça hafiflemiş hissedebilksiniz. Çünkü oyunu doğru dürüst çalıştırıbmak için 128 MB RAM'e ihtiyacınız var ve bu da günümüzde oldukça hafiflemiş bir cüzdan demek. Ayrıca Flight Simulator 2000 bir Microsoft oyunu olduğu ve Microsoft'un oyunları Türkiye'de orijinal olarak bulunduğundan, gidip orijinal kutulu yasal sürümü almanız gece yattığınızda dürüst bir insan olduğunuzu bilmenin verdiği iç huzuruyla misil misil uyuyabilmeniz açısından önemli. Ayrıca bu sayede oyunun oynamışının yanı sıra uçuş dinamigi ve tekniklerini ayrıntılı biçimde anfatan bir kitabı da sahip oluyorsunuz ki bıkitap olmadan oyundan zerre kadar zevk alamazsınız, bilesiniz.



Bulut ve Fırtına

Oyunu yüklediğinizde çıkan Getting Started seçeneğini tıklayınca bir video görüntüsüyle karşılaşırısunuz. John ve Martha Kings adındaki sevimli karı-koca uçuş öğretmeleri size oyunu tanıtıyor. İkisi de 1950'lerdeki Amerikan dizilerinden tırلامış izlenimi veriyorlar. Ben baştan bunun bir çeşit espiri olduğunu düşünüm ama değil. Ayrıca FS 2000'in adamın bilgisayarında da yavaş çalıştığını görmek beni sadıkçe mutlu etti. Herhalde kompleks kapılmalıymalı diye filmi çekeren bilerek yavaş bir makina kullanmışlar. Oyunu Fly Now! seçeneği ile giriyorsunuz ve kullanacağınız uçak modelinden havada durumuna, uçacağınız coğrafya dan uçuş planına kadar her şeyi yukarıdaki menü aracılığıyla ayarlıyorsunuz. Tüm ayarlamaları yapıp uçuş geçtiğinizde ise tam anlamıyla şok geçirirsiniz. Bunun nedeni grafiklerin gizelliği olabileceği gibi joysticklerin her kimildatışımızda harddiskin yüklemeye yapması da olabilir, seçim size kalır. Fly!'ın grafikleri de güzeldi ama FS 2000'deki ayrıntıların yanında sönükkahıyołar. Yer şekiller-

ni, dağların tepelerindeki karlar, ovalardaki tarlalar, kentler hepsi o kadar gerçek görünüyor ki şu an piyasadaki hiç bir oyun grafiği MS Flight Sim'in eline su dökmez. Yere yaklaşıkça, özellikle de kent bölgelerinde durum biraz değişiyor tabii. Bina sandığınız şeýlerin bazılarının üç boyutlu nesneler değil, yüzey kaplamaları olduğunu fark ediyorsunuz. Yine de yüksek yapıları hepsi nesne olarak çizilmiş ve bunlar bile bütün bir alanı kaplayacak denli çok sayıdadır. Şimdi de simülasyonlarda görmeye alıştığımız orasına burasına üç boyutlu serpiştirilmiş sanal kentlerden çok daha fazla "gerçek" bir kent duygusu uyandırıyorlar. Geceleri şehirlerin üzerinde uçarken aşağıda ışıkları ve hareket halindeki trafiği ile görüyoruz. Ünlü tarihi yapıları da oyuna oldukça ayrıntılı aktarılmışlar. Şimdi kadar yapılan sivil simülasyonlarda ancak çok yükseklerde gerçeklik duygusunu kaybetmedenusablefdırız. FS 2000 ise yere oldukça yaklaşmışken bile aynı hissi korumanızı sağlıyor ki bence bu simülasyon alanında bir devrim demek. Yağmurlu, fırtına havalarda uçma şansınız bile var. Kara bulutlar göğü kaplı-



yor, yıldızımlar düşüyor. İsterseniz hava raporunu internetten çekip, o günde koşullarda gerçekçi bir uçuş hazırlayabiliyorsunuz. Gökteki bulutlar çok gerçekçi duruyor. Güneşli bir havada bulutların gölgeleri yeryüzüne vuruyor. Bir tek nedense deniz yüzeyinde kullanılan dokuyu tutmadım, aslında gözde hoş görünüyor ama bana biraz yapmacık geldi. Sonuçta şimdide dek yapılan hiç bir ticari simülasyonda dünyanın bu denli ayrintılı ve gerçekçi bir modellemesini yapılamamıştır.

Concorde ve Cessna

Kullanabileceğiniz uçaklar ufak bir Cessna'dan dev bir 747'ye kadar değişiyor. Aralarında kuşkusuz en ilginç oyuncuların kapagına da konu olan Concorde. Bu bebeke ses hızını iki kat aşabilir ve alçaktan uçarken

kulaklılarını patlattığınız insanları düşünerek sadistçe kahkahalar atabilirsiniz. Ben onun yerine atmosferin üst katmanlarına dek yükselenizi ve uzay manzarasını doya doya seyreden fonda kardeşlik turkuşu eşliğinde huzur, barış, kardeşlik gibi yiğidiğiniz değerler üzerinde düşünmenizi öneririm. Bu tür simülerde

uçakların uçuş modellerini oyuna olabildigince aktarılmasına çalışıldığı için uçmak neredeyse gerçekteki kadar dikkat ve eğitim isteyen zor bir iştir. Gerçek hayatı uçaklar bazı oyunlardaki gibi öyle joystick'i her cektiğiniz yere anında dönemezler, onları mahkum eden fizik kuralları vardır. Ve bu fizik kuralları hep "fazla enerji harcama, fazla enerji harcama" diye bağırırlar. Hizdan kaynaklanan enerjinizi keskin dönüşler sırasında oluşan sertleşme kuvvetine ya da dik tırmanışlar sırasında yer çekici

mine yedirirseniz, hele bir de alçaktaysanız, uçuş kariyerinize ancak melek olup kanatlanarak devam edebilirsiniz. Uçak üzerindeki denetiminizi yitirmemek için sabır olun. Ufak dönüşler ve hafif tırmanışlarla manevra yapın. Fazla döndüğünüzde zamanında ters yöne yatıp denge sağlayın. Kontrolü kaybettığınızda yükselmeye çalışmak aptallık olur. Genelde zaten iş gücü azaldığı için denetim yitirilir, neyle yükselceksiniz? Onun yerine burnu aşağı çevirip dallarla hız kazanmaya çalışırsanız uğurunuzu daha çabuk kurtarırız. Jetler daha fazla iş gücüne sahip olduğundan pırıplara göre daha rahat tırmanabilir ve daha az stall tehlikesi yaşarlar, buna karşın alçaktayken stall olduğunda kontrolü geri alana dek kesin çakırlar ve daha geniş açılarında dönüş yapmak zorundadırlar. Yine de bence kontrolleri daha rahat tutır. Pırıplarla uçarken enerjinizi korumaya maksimum çaba harcamalısınız. Bu tür oyuların en zevkli yanı köprü altından uçmak turu akrobasyon yapmaktadır herkese tavsiye ederim. Herhalde en çok zorlanacağınız kişi simülatörde inmek olacaktır, bol bol deneyin.

Köylüler ve Soylular

Yazının başında da belirttiğim gibi her şeyin bir bedeli vardır. Flight Simulator 2000 de bütün bu üstünliklerin bedelinin sistem kaynaklarını acımasızca yiyerek alıyor. Ben 64 MB'da korkunç yavaş bir performans vaşadım. Öyle ki bir an uçak simülasyonu mu oynuyorum, kağıt simülasyonu mu oynuyorum tereddüte düşüm. Sağ olsun annem geldi iki tokat çaktı da düzeldim, şimdi iyiyim. Aslında normalde grafikler akıcı sayılır ama uçağın burnunu 2 derece sağa çevirsem harddisk takır takır yüklemeye başlıyordu. Bundan da anlaşılacagı gibi oyuncu tam bir RAM canavarı. Bir de düşünün ben 640x480'de oynamadım, yüksek çözünürlüklerde ne olur bileyemiyorum. Harddisk yüklemelerini saymazsa (saymamak mümkün değil ama) aslında grafik motoru hızlı. Orta düzey bir işlemci ve grafik kartı çoğu uçuşa işinizi görür. Yine de örneğin şehirde gökdelelerin arasında uçarken meydana gelebilecek bir poligon enflasyonu gibi durumlardan sizi ancak işik hızında bir CPU ve son teknolojili bir görüntü cihazı kurtarabilir. FS 2000'in kapatığında oyuncunun 32 MB RAM ve 166 MHz bir CPU'da çalışacağı yazıyor. Hmm... İlginç bir işkence yöntemi. Bunu yazanın üzerinde denemek isterdim. Sonuçta oyuncunun adın-



Alternatif

Fly!

FS 2000'in *in situ* kalitesinden bir, dynamabilik şeçenekleri ve atmosfer açısından kapşular ana etrafında ona yaklaşanız bile. Yine de yolculuk güzel ve en büyük avantajı orta seviye sistemlerde iyi performans veriyor.

Level Notu: 8 / 10



daki 2000

sayılarında her şeyi açıyor. Microsoft bu simülasyonu şu anda var olan sistemler için değil öümüzdeki yıl içinde standart olacak konfigürasyonlar için tasarlamış ve büyük olasılıkla en azından birbirinden iki yıl yeni sürümünü çıkarmayacak. Oyunun standart sürümü dışında bir de profesyonel sürümü var. Bu sürümde ek bir CD, King Air 350, Mooney Bravo gibi fazladan iki uçak, Boston - Seattle, Washington, Berlin, Tokyo, Roma gibi dünyanın ve Amerikanın bazı önemli kentlerinin istrütünde ulaşım imkanı ile kendi uçak modellerinizi yaratabileceğiniz bir



editor bulunuyor. Standart FS 2000'in, FS 2000 PRO ile yukarıda saydıklarım dışında temelde aynı içeriği taşıması nedeniyle o sürümü alan oyuncular çok sey yitirmemiş olacaklar, buna karşın profesyonel sürümü alanlar ise bir kaç hoş yenilikten yararlanabilecekler. Flight Simulator

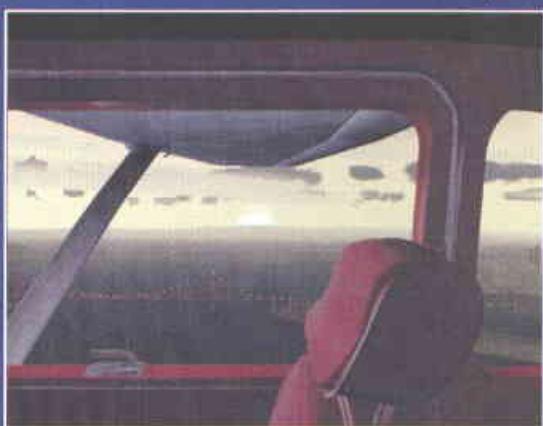
2000 bugünün değil gelecek yılın oyunu ve bize nereye gitmemizi gösteriyor. Şimdi dek dünyayı bu kadar ayrıntılı modelleyen bir bilgisayar oyunu yapmadı. Simülasyonlarda bir devrim yaptığı bile söylenebilir. Tam bir HTL. Yalnız baştan uyarınca sıkı bir makineniz ve bol RAM'ınız yoksa bir süre süreniz olacak demektir. Belki de bu oyun sizin upgrade'ine ikna eder (beni neredeyse ediyordu). Yine de terfi için yılbasından sonra tıvatların düşmesini beklemenizi öneririm.

8

FLIGHT SIMULATOR 2000

Minimum	BİLGİ İÇİN www.microsoft.com
Pi 166, 32 RAM, 3D	YAPIM Microsoft
Öncelikler	DAGITIM Microsoft Türkiye
PII 450, 128 RAM, 3D	
3D Hızlandırıcı	
030	
Multiplay	
Vor	
FSX Versiyonu	
Yok	

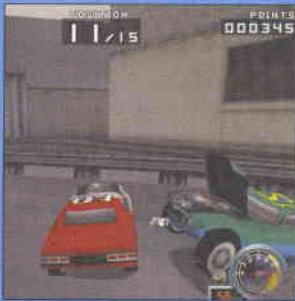
Grafik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ses/Müzik	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Atmosfer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Zorluk	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GENEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Ozan Simitgil
ozans@level.com.tr

DEMOLITION RACER

Yarış bağımlılıktır. İnsanın ruhunu alır, uzaklara asfaltın atomları arasına götürür.



İnsanlar sadece arkanızdaki hava akımına şahitlik yaparlar. Gaz pedali beyninizin kıvrımlarından çokçuklu etrafınızda diğer dört tekerleklerin arkası aynamızdaki izdüşümün mikroskopik boyutlara ulaşmasından duyduğunuz zevk hiç bir yerden alamadığınızı farkederiniz. Tüm bunların arasında koyu harflerle şiddetli işlərseniz elinizin altındaki artık basit bir yarış olmakla yetinmez, aynı anda kanlı bir savaşa dönüşür.

Direksiyonun Arkasında

Adından belli, çok söyle gerek yok. Carmageddon vari bir yarış-savaş oyunu. Oyunun ana felsefesine göre yarışı en erken bitirecek ve aynı anda rakiplerinize en fazla zarar vermiş olacaksınız. Önemli olan ikisini en iyi ve dengeli şekilde ayırmak. Eğer yarış birinci bitirir ve sadece 100 puan alırsanız, hiç bir anlatı olmaz; aynı sey yarış 10, bitirip 500 puan alanlar için de geçerli. Çünkü yarış sonunda kaçınıcı olduğunuza göre puanınız belli bir katsayıyla çarpılır (1.ler için 25, 2.ler için 20, 3.ler için 15 vs.) ve son durumunuz belirlenir. İyi hoş da nasıl puan alırsınız? Tabii ki diğer araçlara maksimum zarar vererek. Bir araca ne kadar hızlı girerseniz o kadar çok puan alırsınız. Sonracıma, mesela bir araca spin attırır veya duvara vurmamasını sağlarsanız da ekstradan puan alırsınız; ya da zaten hasat olmuş bir araca son vuruşu yapıp tamamen yok ederseniz de epey puan alabilirsiniz (önemli taktik: en kısa yoldan hayvansı puanlar kazanmak için, bir şekilde rampaları kullanarak kisa



uçularla herhangi bir aracın tam tepebine binin. Böylece enerjisi ne olursa olsun, o araca hürdağın yolu gözükecek ve siz de 3 yarışta toplayamayacağınız kadar puan alacaksınız). Yolların kenarında bulacağınız hedef şeklindeki sandıklar da size bedavadan puan verir (tabii ki yol kenarında bulacaklarınız bu kadar değil; TNT yazanlar aracınıza dinamitin gücünü tattırırken, İngiliz anahatı şeklinde olanlar aracınızı kısmen tamir eder (ki bazı bölümlerde bunu bulmadan yarışı bitirmeniz pek mümkün olmayacak) ve kalkan şeklinde olanlar kısa bir süre hiç zarar almamanızı sağlar).

Cılgınlığın Ötesinde

Oyun girdiginizde bir sürü seçenekiniz olduğunu göreceksiniz, ama hemen farkedeceksiniz ki oyunu yapan arkadaşlar bizim daha fazla uğraşır oyundan zevk almamız için çoğu oyun modunu, araba modelini ve yarış pistini kapalı tutmuşlar. Ancak Demolition League'e girip başarılı olmanızla göre yeni mekanlar ve araçlar emrine amade olacaktır. Hängileri mi?

Oyun genel olarak iyi, ama ileri bölgelerde liglerde falan birinci olmak oldukça zorlaşıyor. Aslında düz yarışmaktan sıkılanlar için tam bir ilaç da olabilir. Oyunun müzikleri doğal olarak metal dünyasından seçilmiş, başlılı da olmuş. Oynamabilirlik çok rahat ve kolay. Son bir yorum yapmak gereklisse: Şiddet zararlıdır (höz)

Gökhan Habiboglu & Batu Hergüntsel

Rookie League :

Üç kişi yarışır. Açıkları:

Semi Pro League :

Chase Mod : Bu modda aracınızı diğer yarış oyuncular gibi sadece yarışta kullanabileceksiniz. Bir tıpta campordan kaçırın (yarış yedin)

Renegade : İsteğinizde hızlanmayı ve kontrolü epey iyi, zehir erteleye bilirsiniz;

Mantis : Hızlanmayı çok iyi, hız iyi, zehir ve kontrollü orta düzeyde bir araç

Tyon Stadium : pist

Semi Pro League :

Toplam 8 pistte ilk üç yarınca geçerlidir.

Birimliliklerinizi açıklar:

Pro League :

Chicken Mod : Bu modda diğer yarışçilerin yolu yataktır. Sadece yarış etmek isteyenler için elden gelmemi yapın, ana aracınızda yangınla katar koruyun.

Predator : Zehir ertelemi altında, yedi kalan tane üsselikleri elde etmek için en iyi desen...

Veteran Stadium, Hellfire, Pestifer Valley, Strong House : herhangi bir pist

Pro League :

1. ayı pistin her birinde birinci olmak epey zor olacak.

Yeni bir aracın Endurance League:

Redneck Recovery, Chemical Hunt, De Kort Garage : buharlı da buharlı pistler.

Endurance League :

1. tanrı pistte düşmenin bir yarısı, hepinden birinci olmamızı sağlar. Kırılgılıda lanzaçlıkların:

Wendol : Zehir hizasından farklı bir farklılık olan bu arabanın içinde kontrollü hızızı dağlıktır. Çekimde bir minibüs

Reactive Tracks : Bu da pistlerin terslenmesini sağlıyor.

Arena League :

1. ayı arenada birinci olmak için savaşacak.

Survivor : Savaşa devam etmeyeceksiniz, çünkü senin felakete bir stadyumda kaptırılsın, her biri bir bomba dağacaktır. Sen zayıfta kalmak kazanır. Odatlara ne?

Smash Mod : 1. ile 8. oyuna en iyi mode. Anıtsız en kısa sürede kendine en çok zarar vermek. İlki aracınızı parçalayarak kazanır.

Widowmaker : Zehir Vandal'dan biraz dağlıktır, oyun haricinde enla hizmet etmek isteyenlerin

7

Demolition Racer

BİLGİ İÇİN www.infogames.net

YAPIM Pitbull Syndicate

DAGİTİM Infogames

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

Ses/Müzik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

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

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

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

Minimum										
P166, 32 MB RAM, 3D										
Önerilen										
P266, 32 MB RAM, 3D										
3D Hızlandırıcı										
030										
Multiplay										
Var										
PSX Versiyonu										
Çıkacak										



INDIANA JONES and the Infernal Machine

20. Yüzyılın son günlerinde oyun piyasası çok hareketli. Bu rekabet piyasaya çıkan oyumlara kalite getirmesinin haricinde seçim yapmak zorunda kalan oyuncuları de çok zor durumda bırakıyor.

Aralık ayı içerisinde hemen hemen aynı zamanda piyasaya çıkan Tomb Raider, The Last Revelation ve Indiana Jones and the Infernal Machine, 3D Action türünü sevenlerin uykusunu kaçıracak nitelikler. 3D Action'ın başlangıç noktası olarak nitelendirilebilecek olan Tomb Raider serisinin, The Last Revelation ile sona ermese bekleniyor. Sona erse hiç de fena olmaz. Dile kolay son iki senedir yılbaşı kabus görecək geçirdim. Ama daha da kötüsü bunları uyamışken görmemişti. Tomb Raider oynadığım sürece, "Bu konu bu mekanlar aslında tam Indiana Jones'a göre" düşüncesini kafamdan hiç atamamıştim. Sanırım oralarla bir yerde benimle aynı fikirde olan insanlar var ve bunun sonucunda da Indiana Jones and the Infernal Machine oynamaya şansı sahip oldum.

Sanırım bu ay



bir tarihe tanık olacağız: Tomb Raider serisinin 20. yıldızı ve onun boşalttığı tahta Indiana Jones'un kurulması. Bu yazı boyunca Indiana Jones'un konusu, getirdikleri, oynamış konusuna değinirken ara ara Tomb Raider 4 ile karşılaşırmafır da yapacağım. Aslına bakarsanız Indiana Jones ve Lara oldukça iyi bir ikili oluşturabilirlerdi.

Indiana Jones and the Infernal Machine'nin hikayesi 1947 yılında geçiyor. Naziler'in yenilmesi ile beraber soğuk savaş başlamıştır ve Sovyet askerleri Babil'in efsanevi kulesinin peşine düşmüştürler. Burada bulunan bir makinenin bir paralel boyutu açılan bir kapı olduğu sanılmaktadır. Bu kapı kullanıldığı zaman oluşturucu bir güç açığa çıkacak ve güç dengesini batının elinden alacaktır. Tahmin edin bakalım bunu sadece kim engelleyebilir? Tabii ki Dr. Henry Indiana Jones.

Oyun CIA'in Indy'i eski bir arkadaşı olan Sophia Hapgood vasıtasıyla Gennadi Volodnikov'a karşı uyarması ile başlıyor. Bir Sovyet fizikçisi olan Gennadi Volodnikov, Babil kulesinde bulunan ve paralel boyutta bir kapı açan Aetherium adlı efsanevi makinenin peşine düşmüştür. Volodnikov ve komünist yardımcıları bu makineyi çalıştırılmak için daha önce gerekli parçaları bulmak zorundadırlar. İşte bu parçalar da dünya üzerindeki çeşitli noktalara yayılmış durumdadır. Zaten böyle olmasaydı, oyun da pek zevkli olmazdı.

17 bölümden oluşan ve 3D Action Adventure tarzında olan bu oyun, Babil yıkıntılarından Nubian kralının labirentlerine kadar dünya üzerindeki bir çok ekzotik mekanda geçiyor. Bu bölgelerde 3D Action'ın tüm nimetlerinden faydalananız size verilen görevler zaman zaman karşılacığınız dostlarınızın yardımıyla yerine gelmeniz gereklidir. Ruslar'dan bir adım önde olmak için genelde mekanik üzerine kurulu olan bulmacaların çözülmesi gerekiyor. Bu bulmacalar yapıları içinde bazen o kadar geniş ola-



bilyorki nereden başladığını, nerede bittiğini ve hatta neler yaptığımızı karıştırmak çok kolay olabiliyor. Bunun için nerelelerden geçtiğiniz işaretleyebilirsiniz. Çeşitli böcekler, düşman robotları, esrarengiz yaratıklar ve yaklaşık olarak kızıl ordunun yarısızlığını daha da zorlaştırmak için Dr. Jones'u bekliyorlar. Ve tabii ki aynı Lara gibi Indy'nin de hayvanlara anlaşılıdırlığı pek söylemeyecez.

Dostu Düşmanı Bilelim, Ona Göre Davranalım

Babilin uzun süredir ölü olan tanrı Marduk'u uyandırmayı amaçlayan Ruslar, önce Marduk'un bulunduğu boyutta bizim boyutumuz arasındaki kapıyı açık olan Makine'nin parçalarını bulmak zorundalar. Bu Makine'nin parçalarını koruma altında tutan çok kuvvetli gardiyalar var. Bunların görevi siz dahil, o parçaya yaklaşmaya çalışan herkesi ortadan kaldırılmaktır. Nitelik ortaklığa dayanıklı olarak bulunan iskeletler bunu

doğrular nitelikte.

Ice Guardian: Bu buzlu yaşam birimi Shambala tapınağında saklanan Ur-gon'ın parçasını koruyor ve bunun için kütük buz okları kullanıyor.

Lava Guardian: Palawan manastırında yaşayan bir ateş golü içerisinde yaşayan Lava Guardian, lav savaşçıları ile Taklit'in parçasını koruma altında tutuyor.

Quetzalquatl: Olmec vadisinde yaşayan dev yılan Quetzalquatl Azerim'in parçasını koruyor.

Robot Guardian: Nub'ın Mısır'daki kabride yaşayan bronz dev, Nub'ın parçasını koruyor.

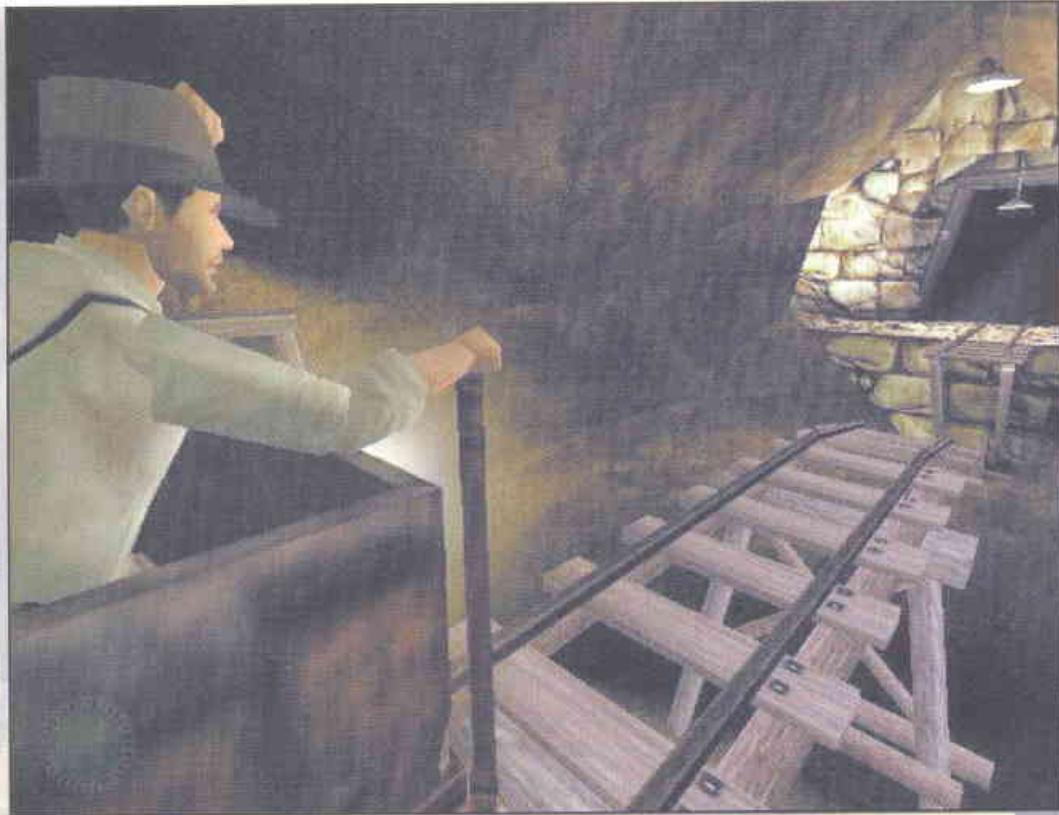
Ethereal Madruk: Indy evine dönmeden önce iki farklı Marduk'u da mağlup etmek zorunda.

Bunlar haricinde Indy maceraları esnasında komünist askerler, yurtdışı valisi hayvanlar, yılan, akrep ve böcek gibi zehirli hayvanlar ve dış dünyadan gelen bir grup düşman ile de kışımak zorunda.

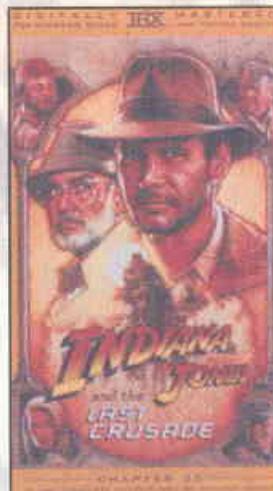
Zafere Giden Yolda Her Araç Kullanılır

Kontroller oldukça rahat olan Infernal Machine de Dr. Jones'u yönlendirmek için klavye, fare, Gamepad/Joystick kullanılabiliyor. Oldukça geniş bir klaye ortusuna sahip olan oyunda, 3D Action tarzı oyunlarda sık kullanılan ve artık nerdedeyse standart haline gelen tuşlar mevcut. Eğer bu türde aşınanız, oyuna alışmakta çok zorlanacağınızı zannedemem. 3D Action'ın tüm nünetlerinden faydalanan Indy koşabiliyor, çomelebiliyor, her yöne takla abiliyor, ileri-geri ziplayabiliyor, merdivene çıkabiliyor, duvara tutunabiliyor, kirbacını kullanarak ulaşılması güç alanlara ulaşabiliyor, yüzebiliyor, dalabiliyor, su altında silah kullanabiliyor. Oyunun ilk bölümünü zaten Dr. Jones ile tamamlaşmış için hazırlanmış. Bu bölümde hareketleri ve yapabilecekleri ile ilgili her türlü sorunuza yanıt bulabilirsiniz. Bunlar haricinde Indy'nin oldukça geniş bir silah koleksiyonu var. Ayrıca jeep ve maden aracı kullanabilen Indy, rafting de yapabiliyor.

Ses konusunda söylemeyecek çok fazla bir şey yok. Müziklerde John Williams yine dokturuşum ama özellikle ortamların müziklerle pek de uyumlu olduğunu söyleyemem. Bunun haricinde silah efektleri oldukça iyi kullanılmış. Genel olarak bakıldığına ise her şey olması gereği gibi denebilir.



İşte sıra geldi oyunun en can alıcı noktasına yani grafiklerine: Lucas Arts bu oyunda da Jedi Knight ile aynı 3D Engine'ı kullanmış. Her ne kadar düzelt-



Beyaz Perdede Indiana Jones

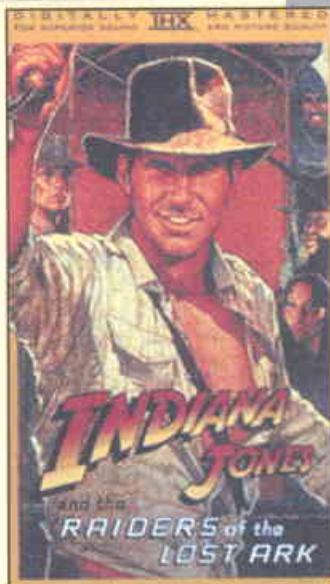
Steven Spielberg'in yaratığı ve 20. yüzyıl damga vuran Indiana Jones karakteri oca canlandıran Harrison Ford ile beraber anılıyor. Zaten bu 1990'lı yıllarda çekilen Gen Indiana Jones isimli dizi Türkiye'de de yayınlanmış ve belli olmayı görmemişti. Doğruyu söylemek gerekirse bu diziyi ben de merakla beklemiştim. Atalarımız doğruları söylemiş ama "misafir umduğumu değil bildiğumu yermiş". Dr. Jones'u Indiana Jones yapan filmlere şçyle bir göz atalım istersemiz.

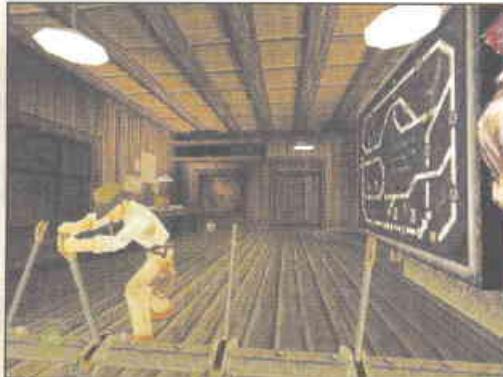
1981 yılında çekilen ve serinin ilk filmi olan Raiders of the Ark, 1936 Güney Amerika'sında geçiyor. Raiders of the Lost Ark Indiana Jones'un Fertility'nin altın heykelini bulunduran tapınaktan alırken başından geçen olaylar (Ünlü yuvarlanan kaya sahnesi) ile başlıyor. Arkeoloji profesörü olduğu üniversitede gelen iki görevli tarafından, Hitler'in şapkatlı haline gelen The Ark of The Covenant hakkında bilgilendiriliyor. Sahibine sınırsız güç veren Ark İ Naziller'de önce bulmak ise Dr. Jones'a göre bir iştir.

The Temple of the Doom (1984)'un hikayesi ise Shangai'da başlıyor ve Hindistan'da sona eriyor. Çin mafyasından kaçan Jones ve arkadaşları (Short Round ve Willie Scott) kendilerini Hindistan'da bir köyde bulurlar. Buradaki çocukların ve köye bekeret getirdiğine inanılan Sankara tasarılarını calındığını öğrenen Dr. Jones yine rahat durumaz ve kendini inanılmaz maceralar ortasında bulur. Bu film'in özellikle yemek (Çatlı olarak maymun beynivardı), binlerce böceği kullanıldığı ve ayın sahneleri ile benim için önemli bir yerî vardır.

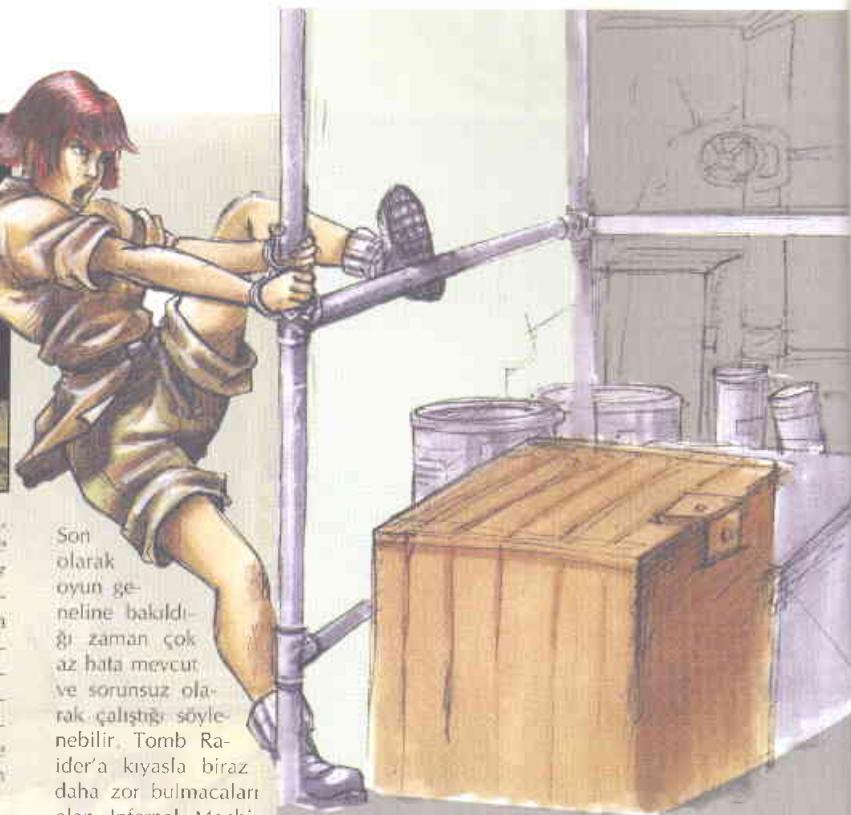
Eğer genç Indiana Jones sayılmasa (ki bence sayılmaz) dizinin son filmi olan The Last Crusade (1989) Indiana Jones'un küçüklüğünden bir alıntı (Satırın ben bunu TR4 den hatırlıyorum) ile başlıyor. Bir grup avcı Cross of Coronado'yı bulur ve Indy bunu onlardan çalarak bir müzeye götürür. Hayati boyunca aradığı bu elisini çalınmasının ardından tekrar arayamaya başlayan Indy artık yaşlanmıştır. Ağlamayı ören kader Indiana Jones'u tekrar Naziler'le karşılaşır hatta bununla da kalmaz Indy'nin aratık bir efsane olmasını da sağlar.

Genç Indiana Jones'u ipleren yok. Onun biraz daha tecrübe kazanması gerekiyor sanırım.





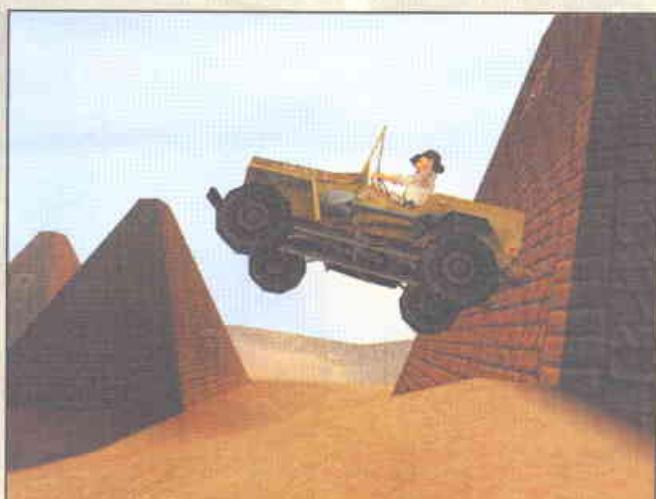
tilmiş ve geliştirilmiş olsa da Unreal, LithTech ve Quake 3 Engine'ları ile boy ölçüremez. Ayrıca çok az göz atabildiğim kadaryla TR4'de hemen körneda Infernal Machine'den çok daha önde. Ne de olsa adamlar tecrübeliler. Lara'ya göre çok daha kaba hareketlere sahip olan Indy'de Tomb Raider'a kıyasla çok daha az grafik hatası mevcut. Ayrıca TNT2 GeForce desteği olması da Infernal Machine'in bir başka güzellikti.



Son olarak oyun geneline bakıldıktan sonra çok az hata mevcut ve sorunsuz olarak çalıştığı söylenebilir. Tomb Raider'a kıyasla biraz daha zor bulmacaları olan Infernal Machine'de animasyon açısından TR'nin gerisinde kalmış durumda. Artık TR'den sıkıldığınız ve kendinize yeni bir uğraş arıyorsanz, Indiana Jones: Infernal Machine isteklerinizi karşılayacaktır. Eğer

bu türdeki oyunlarda ustalık dövdiniz, Indiana Jones: Infernal Machine'i mutlaka denemelisiniz.

Phantom



Indiana Jones Oyun Tarihine Bir Bakış

Indiana Jones, beyaz perdede sergilediği macera dolu kişiliği ve elde ettiği başarı ile bilgisayar monitörlerimizde de bol bol yer edinmeye hak eden başarılı bir karakterdir. PC kullanmaya başlamam (Ne güzel günlerdi o günler, yaşılandık artık mirim) ile beraber oynadığım ilk Adventure olan Indiana Jones: Fate Of Atlantis oyun tarihinde önemli bir yere sahiptir. Indiana Jones karakterini kullanan bu oyunları daha yakından tanımak tarihte bir gezintiye çıkalım:

Indiana Jones: Desktop Adventure bu gezintideki ilk durağımız... 1930'ların Meksika'sında geçen bu oyun çeşitli karakterler, farklı sonuçları olan bir çok bulmacadan oluşan mini adventure olarak nitelendirilebilir. Bu oyunda gizli Meksika hazırlarının bulunması gerekiyor ve her bölüm yaklaşık olarak bir saat sürüyor.

Indiana Jones and the Last Crusade: Bir Grafik Adventure olan bu oyun 1938 Avrupa'sında geçiyor. The Lost Ark'ın devamı olarak nitelendirilebilecek olan oyunda Adolph Hitler, Holy Graal ile dünyanın en kudretli insanların biri halini almıştır. Onun karşısında durabilecek bir kaç cesur insanın biri de Indiana Jones'tur ve bu sefer babası da yanındadır. Etrafı naziler, paralı askerler, casuslar ve hainler ile çevriliyken Dr. Jones'un işi bayağı zor.

Indiana Jones and The Fate of Atlantis: Şapkasını ve kirbacını alan Indiana Jones bu oyunda belki de en önemli maceralardan birine atılıyor. İkinci dünya savaşı arifesinde Naziler, atom bombasından çok daha kuvvetli olan bir silah üzerinde çalışmaktadır ve sadece Dr. Jones Atlantis'teki ölümçül sırrı Nazi'lerden önce su yüzüne çıkartabilir.

Indiana Jones and The Revenge of the Ancients: Popüler olan Lucasfilm oyularından çok daha önce 1987 yılında Angelsoft tarafından geliştirilen ve Mindscape tarafından yayınlanan bu oyun, lisanslı olan ilk Indiana Jones oyundur. Text Adventure türünde olan bu oyun zamanın diğer oyunları ile hemen hemen aynı yapıdaydı.

INDIANA JONES

B

BİLGİ İÇİN www.lucasarts.com

YAPIM Lucasarts

DAĞITIM Brash Games

Minimum

P 200, 32 RAM, 3D

Önerilen

PII 233, 64 RAM, 3D

3D Hızlandırıcı

3DO

Multitasking

Yok

PSX Versiyonu

Yok

Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zorluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



THIEF GOLD

Dünyayı usta bir hırsızın gözünden görmek...

Thief piyasaya çıktı bir hayli zaman geçti, ancak hâlâ ona rakip olabilecek bir oyunun yapıldığı söylemek mümkün değil. Bu oyuncuların Quake kopyası oyunlar yaptığı, piyasanın hiçbir özelliği olmayan FPS'lerle dolup tıkandığı bir zamanda çıktı, çıkar çıkmaz da adeta bir devrim yapmıştır. Bu tarz her oyunda olduğu gibi elinize bir sürü silah alıp birbiri ardına dizilmiş hatalardaki aptal yaratıkları temizlemek yerine, dünyaya bir hırsızın gözünden bakıyor ve hayatı kalmaya çatışıyoruz. Doğrusu çoğu FPS larzi oyunda bir hırsızın açıktan aşağı dövüşerde pek fazla şansı yoktur. Bir hırsız gölgeleri ve sessizliği kullanmayı, kapıları gizlice açmayı, düşmana arkadan yaklaşıp sırtından vurmayı iyi becerir, ve oyunu bu şekilde oynamak zorundadır. İşte Thief oyuncusu alışılmış FPS atmosferinden koparıp alıyor, sağ kalmak için gölgelere gizlenmesi ve kulaklılarını dört açması gereken bir dünyasının ortasına atıyor.

Gölgeler, en iyi dostlarım...

Garrett iyi bir hırsızdır, ancak yaşadığı "şehir" çok ilginç güç çekimlerine sahne olmaktadır. Kontrollü elleinde bulunan Hammerite tarzı, herşeyin dengede kalması için uğrasan Keeper ajanları ve insandan doğaya hükümetmesinin intikamını almak isteyen Trickster adlı bir iblis

Garrett tüm bu kavgadan han-

ber. Gölgeler, en iyi dostlarım...
Gölgeler, en iyi dostlarım...

sızdır. ve tüm istediği de ceplerini biraz olsun doldurabileceğini verimli "avlar" bulabilmektir. Ancak olaylar onu savaşın tam ortasına sürüklüyor, ve sonuca adamız büyük bedeller ödemek zorunda kalacaktır. Ancak burada normal bir FPS ortamı bulmayı beklemeyin, herseyden önce etraf malzeme kaynamıyor, Garrett görevde çıkmadan bir önceki "işinde" kazandıklarını harcayarak envanterini doldurmak zorunda. Etrafta çalınabilecek bıçaklar her zaman var tabii, ancak saklanmanız gereken bolca düşman da mevcut. Bunlar aptal yaratıklar değil, genelde sizi görmeleri ya da sesinizi duymaları tüm bölüm boyunca ensenizden ayrılmamalarına yetiyor, sizi arıyor ve bulduklarında da genellikle canımıza okuyorlar. O yüzden gizlilik çok önemli, tabii sağ kalmak istiyorsanz.

Yeni olan ne?

Thief bir hayli zamandır piyasada olan bir oyun, bu yüzden herhalde daha fazla anlatmaya da pek gerek yok. Ancak burada tanıttığım oyunun Gold versiyonu, yani biraz elden geçirilmiş ve yeni görevler eklenmiş hali. Oyun bu en son haliyle nispeten hızlı ve sorunsuz çalışıyor, tabii ki ilk versiyonlarda olan hatalar yamanmış. Bunun dışında üç yeni görev daha eklenmiş, oyunun nispeten ilerleyen kişimlarında çıkan bu görevler normalden biraz daha zor denebilir. Bunun di-

sında oyunda pek fazla yenilik yok, ses efekleri ve oyun atmosferinin gerçekten rüksiz olduğunu söylemek gerek. Ancak özellikle grafikler artık çok belirgin bir şekilde ilkel kalıyor



lar. Düşük poligonlu karakterler ve hantal sayılabilen animasyonlar gözde pek hoş görünmüyork. Ancak Thief 2 çok daha gelişmiş grafiklere sahip olacakmış, yani bu sorun da ikinci oyunda çözülmüş olacak. Genel olarak baktığımızda söylemeyecek pek fazla bir şey yok doğrusu, bu oyun bir klasik, eğer ilk çıktığında alıp oynamadıysanız, o zaman şimdi oynayın. Yoksa oyun tarihinin önemli bir parçasını kaçırmış olacaksınız.

M. Berker GÜNGÖR

THIEF GOLD

Minimum:	YAPIM: Looking Glass
Önerilen:	DAGITIM: Eidos
PII 233, 64 RAM,	Grafik: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3D Hızlandırıcı 3DO	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Multiplay: Atmosfer: PSX Versiyonu: Zorluk: GENEL:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

B

Spec Ops 2 Green Berets

Bilgisayarlardaki gelişim bu hızla devam ederse yakında sanal gerçeklik gözlüklerimizle ve kahramanımız vurulduğunda geri tepen, yorulduğunda ağırlaşan, nefes alışverişimize bile duyarlı interkatif elektronik kıyafetlerimizle siber yaşam deneyimlerine dalacağız...



Spec Ops, 3D taktik savaş terimi- ni sözlüklerimize sokan bir oyun olmuştu. O güne dekin Doom, Quake, Duke3D gibi oyunlarla kendimizi oyalayıp, elimize silah alıp sağa sola ateş etmenin ve yediğimiz yirmibeşinci mermiin sonunda sağlığımızın %20 düzeylerine inmesinin nasıl mantıklı bir açıklamasının olabileceğini dahi düşünmeden içinde bulunduğumuz rüyadan bizi uyandıran oyun oldu.

Spec Ops insanları şöyle bir sarstı ve gaflet uykularından uyanmalarını sağladı. Gerçek savaşın, gerçek bir operasyonun nasıl olduğunu, nasıl olabileceğini gösterdi bize. Gerçi yıllar önce, 486 makineler için hazırlanmış olan Navy Seals isimli benzer oyunda da Vietnam'da aynı işi, aynı 3D perspektifle üstelik aktif olarak yönlendirebildiğimiz helikopter desteği alarak yapıyorduk.

Gerçekçilik

İlk Spec Ops piyasaya çıktıktan sonra, aynı nitelikte Rainbow Six ve Del-

ta Force sürüldü piyasaya. Hatta bu yaz gelen Hidden&Dangerous da türün değişik bir denemesi olarak nitelendirilebilir. Doğrusu şu ki, Spec Ops'un açtığı yolda ilerleyen rakipleri, özellikle de Rainbow Six, Spec Ops'un başarısını unutturacak kadar mükemmel oyunlardı.

Spec Ops'un bir süre sonra bir görev paketi, Ranger Team Bravo piyasaya sürüldü ama hala oyunda eksik olan bir kaç şey vardı. Spec Ops veya görev paketi, hem grafiksel hem oynamanı bakımından biraz eskimiş bir oyun gibi görünmüyordu. Üstelik Multiplayer oyulnara destek vermemesi, kanlı canlı onbir insanla Rainbow Six oynanmanın tadına varmış insanların Spec Ops'a hala soğuk bakmalarına neden oluyordu.

Zombie Studios, Spec Ops 2'yi geliştirirken, karşılardaki rakiplerin bilincinde olarak çalışmışlar gibi görünüyor. Kişisel görüşüm, Spec Ops serisi ile Rainbow Six'ı karşılaşturanın hata olduğu yönündedir. Çünkü, Rainbow Six'de oyun, görev oncesi ya-



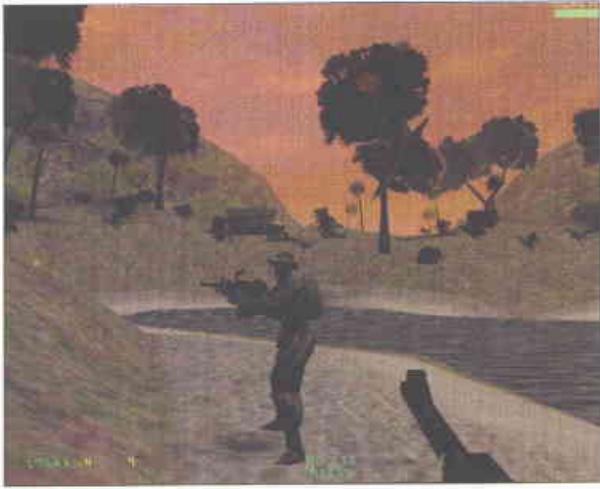
ilan ve genellikle üç veya beş dakika süren aktif görevin aksine yarım saatten uzun sürebilen taktik planlamının başarısına bağlıdır. Spec Ops ise, oynamak istediğiniz adam tipini seçip (keskin nişancı, ağır makineli desteği...) löp diye oyuna dalmak ve gerçekçi bir 3D taktik savaş deneyimi yaşamak isteyenler için hazırlanmış gibi görülmektedir. Bu açıdan Spec Ops'u ve tabii ki Spec Ops 2'yi Rainbow Six serisi ile değil de Delta Force serisi ile karşılaştırmak daha doğru olacaktır.

Çok Kalabalıklar

Spec Ops 2'nin ilk oyunla arasında büyük farklar bulunmamakla birlikte, görevlerde yönettiğiniz asker sayısını dörde çırpmış olması ve elbette grafiklerin günümüze uyarlanmış olması ilk gözde çarpan değişikler. Ancak şunu da belirtmek de fayda var ki, dost askerlerin sayısındaki artış karşılık olarak düşman askerlerinin sayısında da artı olduğunu oyunu oynarken yeterince farkedeceksiniz. Dolayısı ile hemen ilk tavsiyemizi yapalım ve yanınızda bol bol mermi almanız, bulduğunuz mermileri yerde bırakmanız gerektiğini ekleyelim.

Spec Ops 2'deki ikinci radikal değişim Multiplayer oyuna destek verir hale gelmesi olmuş. Bilgisayar yönetimindeki kuklalar yerine gerçek insanlara karşı savaşmanın zevkini keyslamaya gerek yok elbette. Spec Ops 2'nin bu yeni özelliği, onu birinci oyuna göre daha popüler yapabilir çünkü hızlı görev öncesi seçenekleri nedeniyle Multiplay ortamlarda rahatça oynanabilecek bir yapıya sahip. Delta Force 2'ye bir rakip çıktıığını söylemek yanlış olmaz.

Spec Ops'u bilmeyenler için, biraz yapıldan bahsetmek lazımdır, ancak benzer oyunları ve yukarıda yazılan-



ları okuyanlar nasıl bir oyundan bahsettiğimizi anlamış olmalıdır. Bir iki isabetle kolayca nalların dikenlebildiği, gece görevlerinde silahın namlosundan çıkan ışıkla yerinizin belli olduğu ve yapay zeka yönetimindeki düşman askerlerinin üzərinize yağmur gibi mermi yağdırdığı, hızlı ve dikkatsiz hareket etmenin sizi düşman keskin nişancılarının kucağına düşürdüğü gerçekçi bir savaş oyunu Spec Ops 2.

Takım Yönetimi

Basit menüsü sayesinde kolayca başlayabildiğiniz oyunda, üzerindeki eşyaları bırakabilir veya yerden yeni eşyalar alabilirsiniz. Bu seçenek, malzemelerin takım arkadaşlarınız arasında değiştirilebilmesini sağlamsaktadır. Ancak yine de bir komut yardımcıyla şarjörlerin veya medikitlerin daha hızla değişimini sağlanması iyi olabilirdi.

Takım arkadaşlarınıza, bir yere git, saldır, imha et gibi komutlar vererek savaş alanında tam bir takım çalışması yaratabilirsiniz.

Oyun beş ayrı senaryo içeriyor ve her senaryo kendi içinde altı görevden oluşuyor. Yalnızca Kore ve Tayland senaryoları dörder görev şeklinde di-

da Kore ve Tayland kadar ilginç yerlerde geçiyor ki buraları Antartika (penguenler!), Pakistan ve Almanya gibi birbirlerinden son derece farklı mekanlar olabiliyor. Özellikle Antartika görevinde ucuz bucaksız beyazlığın içinde savaşmak son derece büyük dikkat ve efor gerektiriyor. Antartika'nın, Kore gibi sizi kamufla edebilecek ağaçları olmadığı hatırlarsanız, kafanızı yerden fazla uzaklaştırmak istemeyeceksiniz. Ancak Kore'de de elinizi kolunuzu sallaya sallaya etrafında dolasabileceğinizi düşünmeyin çünkü o sık ağaçlıkların her biri sizi avlamak için pusuda bekleyen keskin nişancılarla dolu olacak.

Sesler

Spec Ops'da seslerin ayrı bir önemi var. Aslında Rainbow Six veya Delta Force'da olduğu gibi, oyunda hangi sesin nereden geldiğini bilmeniz size inanılmaz avantajlar sağlıyor. Oyle ki, kamuflajı ve gizlendiği yer nedeniyle asla göremedığınız bir keskin nişancının konumu çıkardığı seslerden yararlanarak buluyor ve önemini alıyorsunuz. Dolayısı ile oyunu oynarken, etrafınızda yabancı seslerin sizi rahatsız etmemesine özen göstermeniz yararına olacaktır. Bir de kaliteli Surround veya en azından stereo bir ses düzeneğine sahip olmanız, aslında sadece Spec Ops 2 deneyiminizi değil, bütün oyun hayatınızı kökünden etkileyebilecek sizi uykusuz geceleye mahkum edecek ama tatmin ibreti simra dayayacak bir gereklilik, bu da akımda bulunsun.

Beğenimi Kazandı

Spec Ops 2, birinci oyundan sistem olarak büyük farklılıklar göstermiyor. Rainbow Six serisi dururken, gerçekçi bir



zayıf edilmiş. Elbette diğer senaryolar

savaş deneyimi yaşamak için Spec Ops 2 oynamanın mantığı tartışılır, çünkü biraz önce de belirttiğim gibi iki oyun pek de aynı kılarda koşuyor söylemez. Rainbow Six'i zevkle oynayabilmek için uzun ve zor sayılabilen planlama aşamalarından hoşlanmayan ama 3D taktik savaşın tadını da bilen bir oyuncu kitesi de Delta Force 2 veya Spec Ops 2 oynamaktan zevk alacaklardır. Hatta, kendimi de bir açıdan bu grubu dahil edebilirim çünkü bazı akşamlar hiç bir şey planlamayıp, sadece birilerini öldürmek istedigimde Rainbow'u değil, Delta Force'u açıp, M249 hafif makineli tüfeği ile teröristlerin üzerine yağmur gibi mermi yağdırıp stres atabiliyorum.. (şiddet karşıtı örgütler tarafından, yılın en sarp şiddet yarışı seçileceğim.. kenarlımdan utanıyorum..) (hayır, utanmıyorum! – BLX)

Kısaca özellemek gerekirse, Spec Ops 2 3D taktik-savaş oyunlarının taktik kısmına çok da önem vermeyenlere hitap ediyor. Alın, el atında bulunduran, sınırlınlarda oynayın.



Delta Force 2: İlk oyun hayli gelişmiş halidir. Multiplayerde çok güçlü. Oynaması zevkli, grafik teknolojisi iyi. Elimiz bir ağır makineli geçitkeniz ateş etmeye doyamayacaksınız.

Level Notu: 7 / 10



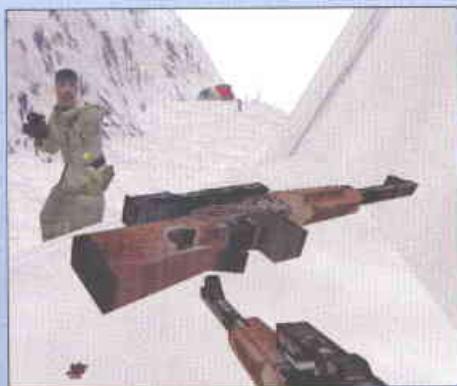
R6: Rogue Spear: İste efsanevi oyunun devamı. Taktik planlama kısmı bazlarına çok zor gelse de, sizi temin ederim bir kere alıştırın mı, rüyanızda bile plan yapıyorsunuz. Görüdüğün en harika 3D taktik savaş oyunu. Kaçırmayın. Bizim çocuklar 8 verdiler ama benim fikrim 9'dur. Karar da sizindir.

Level Notu: 9 / 10

Cem Sancı

SPEC OPS 2

7



Minimum	YAPIM
PII 200, 32 RAM	Zombie Studios
Önerilen	DAĞITIM
PII 450, 64 RAM,	Riptide Games
3D Hızlandırıcı	
Gerekli (130, Gidon)	
Multiplay	
Var (4 Kişi)	
PSX Versiyonu	
Yok	

BİLGİ İÇİN www.zombie.com

YAPIM Zombie Studios

DAĞITIM Riptide Games

Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zerluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Pharaoh

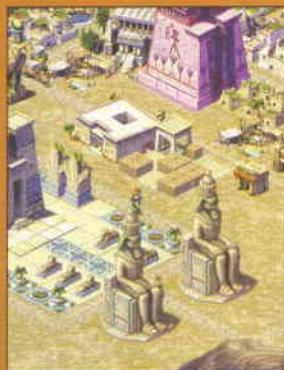
**Uzun yollardan gelen su taşları üstüste koyun su
uçsuz bucaksız kumların üzerinde.**



Konu ki, su karbon bazlı ilkel canlılar görünürlükler aramızdaki da yanışmanın ve güvenin büyüğünü. Bir kez daha utansınlar cüretkârca egemenliğimizi elimizden almayı kalktıktan için, tabii utanmak onlara bir anlam ifade ediyorsa...

Pharaoh, insanlık tarihinin en büyük uygurlarlarından birinin, bugünü dahi sırıları çözülemeyen dev piramitlerin mimarı, mühendisi, içsisi, kölesi kocaası herşeyi olan yüzbinlerce erkeğin kurduğu ama en büyük düşmanları ile fırıldırıp hem kendini hem sevgililerini yakan kadınların eline düşünce tarih olan Mısır İmparatorluğunun öyküsünü konu alıyor.

Impressions'ın oyunları hakkında bilgi sahibi misiniz? Bu yapımcı firmanın tarihçesi ve bizzlere kazandırdığı mükemmel oyunlardan bahsetmeyeceğim ama hala bilmiyorsanız, bir daha bir oyun üzerinde Impressions ismini gördüğünüzde aklınızda kalsın diye tek bir kelime edeceğim: AYRINTI.



Ve Karşınızda Firavun

Roma imparatorluğunda hızla yükselen bir valiyi yönettiğiniz Ceasar III'ün ayrıntılı oyun modeli, harika grafik yapısı ve sürükleme müziği ile sesleri kendisine o kadar hayran yarattı ki, bu oyunu devamı yapılmaması başıma taş yağdırdı veya daha kötüsü kadınlar başbakan falan olabilirdi (Kıyamet alamettı)...

Impressions, Pharaoh'un haberlerini dağıtmaya başladığında bizi hiç şaşırmadı. Hatta biraz heyecanlandığımızı da kabul edelim çünkü Ceasar III'te yarılmış hevesimizi tamamen edebilmek için bir imkan doğduğumu düşünmüştük. Ama oyun geldiğinde anladık ki çok vanılmısız. Hem de çok vanılmısız çünkü karşımızda duran, eski oyunun-ününden-yararlanmak-için-yaratılmış-sıradan-bir-devam-oyunu değildi. Karşımızda etiyle kamıyla, olanca orjinalligi ile neredeyse yeni bir oyun duruyordu.

Konzept

Pharaoh, milattan önce 2000 ve 700 yıllarında arasında Mısır İmparatorluğunda üç ayrı senaryo içeren bir strateji oyunu. Basitçe tanımlaması bu şekilde yapılsa da Pharaoh aslında çok daha fazla sıfata sahip. Sağından bakarsanız Sim City gibi bir şehir kurma oyunu, solundan bakarsanız Settlers gibi bir kaynak yönetimi stratejisi, köşesinden bakarsanız Age of Kings gibi bir RTS, tepesinden bakarsanız Jane's F15-2 gibi bir uçuş simülasyonu... (tamam biraz abarttım).

Oyun iki farklı oynanış şékline sahip. Ya görevlerden oluşmuş üç ayrı senaryodan birini seçebilir ve oyuna bir hikaye eşliğinde devam edersiniz ya da Sandbox denilen bir oyun çeşidiyle, yanı bomboş bir arazide, Simcity gibi sonsuz sayılabilen bir zaman diliminde dilediğinizce şehrinizi geliştirirsiniz. Açıkçası, üç uzun senaryoya sahip bu oyunda her biri oldukça heye-canlı görevleri atlayıp da, kuru kuru şehir geliştirmeyi sağlamak için aklına gelen tek neden alıştırma yapmak oluyor. Yani, Sandbox'da biraz alıştırma yaparak bir şehrin neye gereksinimi olduğunu anlamak ve ardından senaryolarla geçmek iyi bir fikir gibi görünse de, aslında senaryoların da, kolay görevlerden zor görevlere doğru gittiğini, dolayısı ile oyun içinde oyuncuyu za-

ten eğittiğini de söylevelibiz. Ama yine de hayatları, erkeklerin söylediğinin tersini yaparak kendilerini ispatlamaya çalışmakla geçen kompleks haniplerin Sandbox oynamasını kimse engelleyemez (aklınızdan bile geçmedi). O konuda kesinlikle yorum yapmıyoruz,

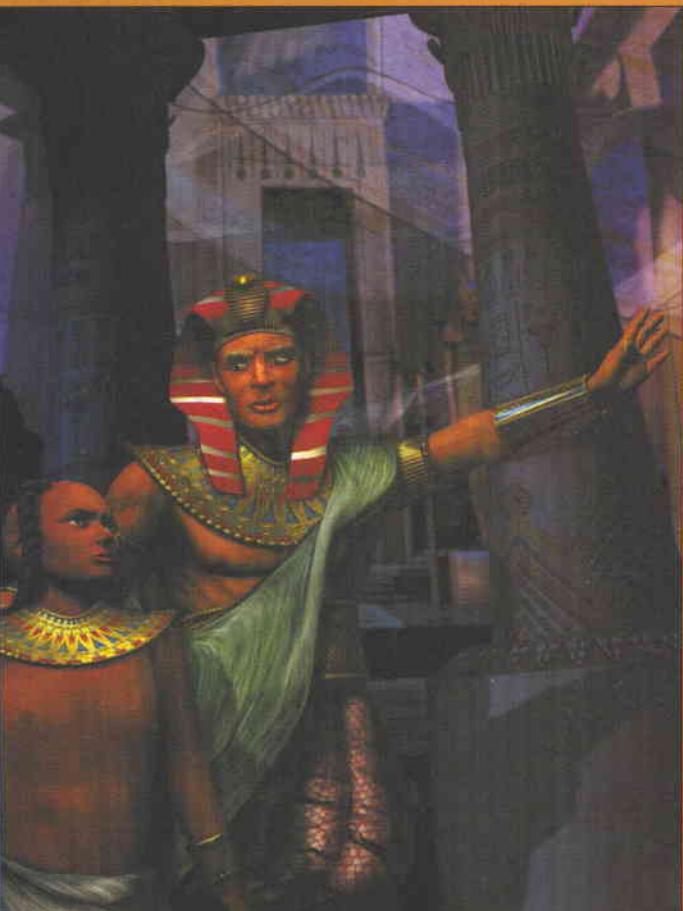
Oynanış

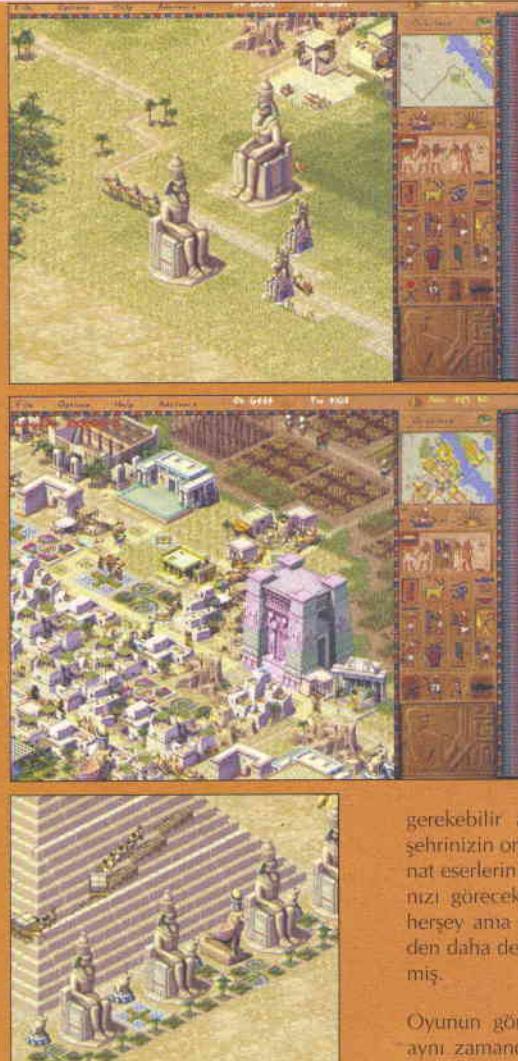
Oyun her ne kadar farklı tadda da olsa, oynanış ve mantık hala Ceasar III'teki ile aynı. Bir yönetici olarak göreviniz, şehrinizi olabildiğince geliştirmek ve halkınizi mutlu etmek. Elbette bunlar söylendiği kadar kolay olmuyor. Bir şehrin gelişmesi halkın mutlu olmasını, halkın mutlu olması sizin şehir yönetimindeki başarınıza bağlı. Bu noktada ilginç ve belki de komik nizde gidecek hatta ola dedirtecek bir gözleme mi de aktarmak istiyorum -ki aynı şey Ceasar III için de geçerlidir- sizin başarınız da çoğunlukla halkın mutluluğuna bağlı olduğu için bu oyun modeli altında çok garip bir kışır döngüyü içinde barındırmaktadır. Bir örnek verelim:

Halkınız mutlu olmak için daha fazla yiyecek içecek istiyor. Bu onların en doğal hakkı. Ancak, yiyecek üreten çiftlikler veya su dağıtım şebekesi ile ilgili olarak yeterli sayıda işçi bulmadan halka yiyecek ve içecek temin etmek çok zor olduğu gibi, yeterli sayıda işçi bulmanın en sağlıklı yolu da insanların mutlu olup şehir nüfusunu artırmasından geçiyor. Elbette söz konusu yerlere işçi aktarmak için başka yerlerdeki iş gücünden kışabilişiniz ama bu kez de kışabiliş yerlerin üretiminde yaşanan düşüş, halkın mutluluğunu olumsuz etkileyecektir. Yani, aynı gerçek dünyadaki insanlar gibi, Impressions'un bu serisindeki ekonomi modeli, belli ihtiyaçları gideren insanların daima başka ihtiyaçlar duyuğu gibi her zaman kışabilişine bir de düşmanlardan korunması gerekiyor.

Oyunda size verilen görevi yerine getirmek için uğraşırken karşınıza sadece sizin insanlarınınızdan kaynaklanan sorunlar çıkmıyor. Her türlü ihtiyaçların mükemmel şekilde karşılanması arzulayan ve M.O. 2000'li yıllarda oldukça umutlu yöneticilerine baş kaldırarak küsen, mutsuz falan olan küçük insanlıklarınızın bir de düşmanlardan korunması gerekiyor.

Ceasar III'teki gibi barakalar, kaleler inşa ederek savunmanızı güçlendirmeyi ihmal etmemeniz gereken Pharaoh'da, Ceasar III'ten farklı olarak oyundaki savaş faktörü deniz savaşlarına kaydırılmış durumda. Hoş, Ceasar III'te deniz savaşları diye bir seçenekin





olmadığını da hatırlarsak bunun bir yenilik olarak karşımıza çıktığını da söyleyebiliriz.

Ayrıca savaş konusunda belirtilemesi gerek en önemli yenilik de, taktik kontrolün yanında Stratejik kontrolün de oyuncuya bırakılmış olmalıdır. Ceasar III'te oyuncu yalnızca, düşman askerleri şehir sınırları içine girince savaşa dahil olabiliyorken, oyunındaki imparatorun rolü, yani hangi düşman şehrine ne kadar asker gönderileceği ve hangi döş şehrin ne kadar asker yardım yapacağı gibi startejik kararlar Pharaoh'da artık oyuncuya bırakılmış. Oyunu artık, kendisi için tehdit oluşturduğunu düşündüğü bir düşman şehrine, onların saldırmamasını beklemeksizin saldırabilecek. Oyun modelinin, zorluluşunu anımsadan, saldırı seçenekli stratejik bir dengeye kavuştugu rahatça görülebilmektedir. Ancak burda oyuncuları üzecek tek nokta, oyuncunun kendi şehri dışında yapılan hiç bir savaşa taktik yönetim verememesi olacaktır. Yani bu uzun ve çok genel için anlamsız cumlemenin Türkçesi, şehir dışına askeri birlik gönderdiğiniz zaman, askerleriniz düşmanın sa-

vaşacaklardır ama size sadece kısa bir sonuç haberini gelecektir. "Ordumuz başarılı oldu" veya "Hepsi kılıctan geçirildi, canlı kalanlar ölene kadar işkenceye maruz kaldı, düşman birlikleri şehrimize doğru yürüyüse geçti, komutanları da haber gönderdi, oraya gelince (DİİT) onun dedi sizin için" gibi iki basit cümle ile savaşların sonuçları size anlatılacaktır.

Grafikler Gelişmiş

Pharaoh, bu tür bir şehir geliştirme/strateji oyundan görebileceğiniz en iyi grafiklere sahip görünüyor. Oyunun grafiklerindeki gelişmeyi görebilmek için başlarda monitöre biraz yaklaşma manzı gerekebilir ama ilerleyen saatlerde, şehrınızın ortasından yükselen dev sanat eserlerini seyretmeye doyamadığınızı göreceksiniz. Tapınaklar, anıtlar herşey ama her şey, Ceasar III'de deinden daha detaylı ve ayrıntılı resmedilmiş.

Oyunun görsel yanına verilen özen aynı zamanda oyun modelindeki gelişmenin de bir ispat. Ceasar III'de, yani başında bir felaket meydana gelen şehir sakini, sıfatına yakışır biçimde sakın sakın yürüüp giderken, Pharaoh'un zayıflı insanları neredeyse her aybaşı karşılaştıkları felaketleri görünce elleri kolları havada sağa sola koşturutmaya başlıyorlar.

Felaket demiesen akıma gelen bir konuya da deşinmeden geçmeyeceğim. Bu oyun da Ceasar III gibi fazlaıyla tanrı inancı olan bir oyun. Dolayısı ile tanrılarla gerekten özeni göstermezseniz, her yıl Nil taşır ve ürünlerinizi yok eder veya düşmanlarınız sizi kolaylıkla kılıçtan geçirir. Ceasar III'te savaş tarafı bir kariyer yaparken, bir şehrime ağızına kadar savaş tanrılarının tapınaklarından dikkigi, sonrasında da hıç bir düşmanın o şehrre giremediğini hatırlıyorum çünkü zevkten dört köşe ettiğim savaş tanrıları düşmanları daha savaşın ilk saniyelerinde iskeleye çeviriveriyordu. Aynı şey hatta daha fazlası Pharaoh'da geçerli çünkü Mısırlılar tanrıları ile ünlü ve tanrılarına tapınarak yaşayan bir toplumdu. Oyunda da bu gerçek göz ardı etmemenizi öneririm çünkü oyunun yapımcıları bütün bu ayrıntıları fazlaysa-

la özen göstermiş. Öyleki oyunun menülerinin bile eski Mısırlındır; yani hiyeroglif yazılmış olduğunu göreceksiniz. Panik yapmayın, alışınca oynanıyor. O kadar da zor değil. Siz yeterki oynamak isteyin. Bu oyun kendini öynattırıyor çünkü.

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr

Alternatif

Caesar III

Pharaoh'un, Roma İmparatorluğu'nda geçenin hayal edin. Hala oynamadıysanız zaten sizin hakkınızda şüphelerimiz var demekti. Ama yine de söyleyim, Pharaoh'u gordükten sonra Ceasar III'ün notunu 85'e indiriyor... Yine de oynamalısunuz.

Level Notu: 8/10



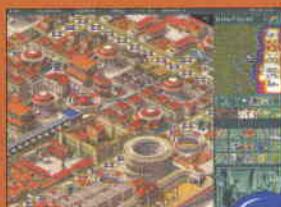
Bir Ceasar vardı ki eskiden...

Interplay 1991 yılında strateji oyunları üretmek üzere kurulan ve çok şükür ki bu amacından sapınmış bir firma. Başlangıçta Peter Moulynx gibi bir ustının desteği ile gelenekten Impressions, yaşı Peter amcalarından ayrıldıktan sonra da başarı çizgisini sürdürmeyerek oyuncuların devamlı mutlu etmemişi, başarmıştı. Firmannın son bombası geçen sené patlayın Ceasar III'dü ki, Ceasar serisi birinci ve ikinci oyundan da tam birer hitti. Ancak en son 1992 (belki de 1993) yılında Adventure ve Strategy türlerinin komik ama başarılı bir çakışması olan Ceasar 2'den sonra (Galiba ismi de The Way To Rome.. gibi bir seydi...) geçen yıl, Ceasar III'ü gören dek seri tamamıyla unutmuşum. Ama Ceasar III kendisini hatırlamayı çok iyi başardı. Sim City tarzı şehir yönetimi ile Settlers tarzı savaş modelinin birleştiği ama genel olarak ele alınmış iki oyundan da çok üstün olan bir yapımdı. Ceasar III.

Ceasar I, üçüncü oyunda da gördüğümüz şehir kurma modelinin en

basit hali idi. Zamanın teknolojik sınırları nedeni ile model ve grafik yapısı Ceasar III'e göre çok basit duran Ceasar I'ı elbette o zamanlar bir hitt olmuştu.

Ceasar II ise başlı başına bir roman konusu olacak bir oyundu. Pompei Kentinde yaşayan bir senatorun kölesi canlanarak başladığımız oyunda, sahibinizi Sezara suikast planıladığını öğrenerek Sezari kurtmak için yola çıkmamız, bu sırada Pompei kentinin lavalar altında kalmasına, büyük Roma şehrinde bir maceraya atılıp para biriktirmenize, orduya katılıp deniz atmaları, ülkelerde sefere gitmenize, zamanla yükseliş büyük bir komutan olmanız, hatta hizmeti alamayıp Roma İmparatoru Sezar olmanız kadar süreci anlatan çok eğlenceli bir adventure-strategy karışımıydı.



8

PHARAOH

BİLGİ İÇİN www.sierra.com

YAPIM Impressions

DAĞITIM Sierra

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

Ses/Müzik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

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

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

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



Sim Theme Park

Kavgayı, gürültüyü unutun. Bugün hep birlikte okulu kırıyoruz ve kendimize eğlenceli bir mekan segueyoruz. Sim Theme Park'a gidiyoruz, hadi!

Bundan dört yıl kadar önce çıkan bir oyuna başladığınızda her şey, özellikle çocuklara yönelik Theme Park adlı oyuna başladığınızda her şey. Bu oyunda amaç bir lunapark kurup olahildigince çok müşteri kazanmak ve bu masum insanların cephelerindeki son kuruşa kadar tüm paralarını süzmektı. Eğlence sahip para kazanmak, bu parklarda daha çok eğlence üretmek ve dolayısıyla daha çok kazanmak oldukça cazip bir türdür. Hele de o güne kadar bu alış-verişin hep para harcayan karbanı rolünde olanlar için. Nitekim oyun amacına ulaştı ve bir sürü insan kendilerine alt sanal eğlence parklarını kurup mutlu oldu. Sonra da büyük bir rekabet başladı.

Theme Park'ı hatırlamıyor olsanız da coğunuza geçmişimiz baharda çıkan RollerCoaster Tycoon'u bilivorusunuz. Theme Park veterince eskidikten sonra MicroProse harekete geçti. Bu farklı simülasyon türünün artık yeni bir oyuna ihtiyacı olduğunu kanıtlayan ve şahsen beni çok eğlendiren RollerCoaster Tycoon'u yaptı. Hemen ardından yarınca Electronic Arts, Bullfrog'un Theme Park'ın devamı olan bir oyuna üzerinde çalıştığını açıkladı. En niyati bu devam oyunu yani Sim Theme Park çıktı ama enesinde RollerCoaster Tycoon'un geliştirme paketi Corkscrew Follies'in nefesini duvarak. Bu paketin bir devam oyuncunun habercisi olabileceği de düşünülsün iki oyun arasındaki çekişme daha da uzayacak gibi görünüyor ama bu durum biz oyuncular için hiçbir mahnı yok tabii. Her neye, bu kısa "yakın tarih" dersinden sonra gelelim hizmet olarak ilgilendiren seye:

Simülasyon mu? Hiç sanmıyorum...

İsimden baslayalım; Sim Theme Park'ın ismine eklediği "sim" ibaresine karşın çok da gerçekçi bir yaklaşım hazırladığı söylemenemez. Park-

niz için yapacağınız oyuncakların büyük bölümünü zaten hazır olarak sunuyor, size düşen sadece onlar için uygun yer seçmek ve giriş çıkışlarını yollarla bağlamak. Kendi başımıza ürettiğiniz tek oyuncak ise Roller Coaster'lar. Zaten oyundaki simülasyon ögesinin yetersizliğini kanıtlayan şey de bu. Roller coaster'larınızın raylarını istediğiniz gibi düzenleyebiliyorsunuz, yerçekimiyle ve hareket kanunuyla ilgili bilinen bütün gerçekleri yok sayabiliyorsunuz. Vagonlarınız uzun bir düz ray hattından sonra hiç ivme kazanmadıkları halde dikkir yokuşu tırmanıyor. Belki hesap filan yapmanız gerekmeyeceğiz için bu işinizi kolaylaştırın bir şey ama sonuçta ortaya çıkan bakıp heycanlanmak mümkün olamıyor. Bu noktada hemen RollerCoaster Tycoon'u animsiyoruz tabii. Orada büyük ve iddialı bir roller coaster yapmak çok ciddi bir işti. Tam başardığınızı düşünürken, test sürüsü sırasında vagonlarınızın yan yolda kaldığını görebiliyordunuz ve tekrar çalışmanız gerekiyordu. Üstelik bu işin altından kalkamayağınızı farkedip sıkılınca bir sürü seçenek arasından hazır bir roller coaster'ı alıp parkinize yerlestirme şansınız da vardı. Gerçek bir miktar parayı sokağa dökmüş oluyordunuz ama iş hayatında bu tip iniş çıkışlar normal karşılaşmam. Öte yandan sanki bütün oyun bu roller coasterlar üzerine kurulu gibiydi ve parkın diğer bölümlerin pek bir anlamı yoktu. Sim Theme Park'da ise roller coaster'ların önemini daha az olmasının diğer oyuncaklarla arasında bellibir denge kurmuş olması açısından faydalı.

Ayrıca burası pek yerli olmasa da söyleyelim; yaptığınız her oyuncuğun müşterilerinizden önce sizin deneme şansınız var. Gidip tıkalıktan zaman first-person ekranından yaptığınız işi kontrol ediyorsunuz ama bu pek de gerçegine benzemiyor. Yani içinde bulunduğunuz bölümün tepetakla olduğunu anlayabiliyorsunuz ama kendinizi o pozisyonda hissetmenizi sağlayacak herhangi bir eylem yok. Yine de iyi bir düşünce:

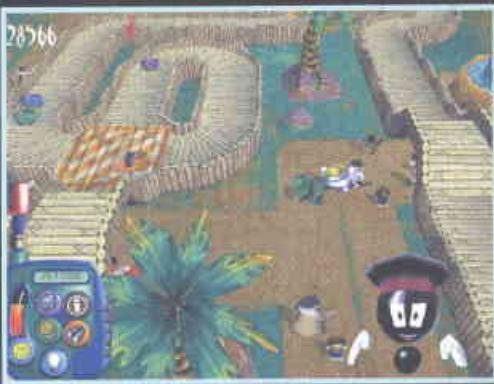
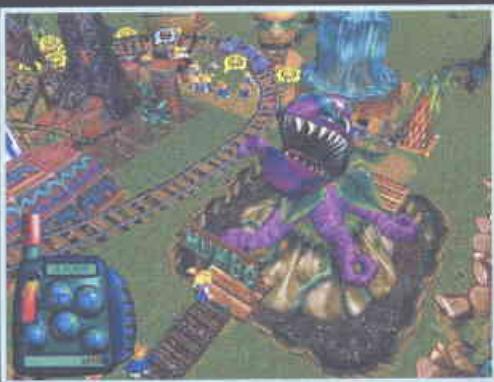
Oyunda seçebileceğiniz dört ayri-

park tipi var. Lost Kingdom, Halloween World, Space Zone ve Wonder Land. Buralarda acalebeceğiniz bölgeler ve tükkanlar, aslında birbirinden farklı değil. Sadece parkın "tema'sına göre yaptığınız şeylerin görünümüleri değiştirilmiş. Ama bu görünümler arasındaki fark öyle zengin ki yaptığınız iki ayrı temali park birbirine hiç de benzemiyor. Üstelik bunların bütün ayrıntıları parkın tipine göre düşünülmüş ve gayet uyumlu. O yüzden, örneğin Lost Kingdom'i yapıp bitirdikten sonra, Halloween World'u oynarken tekrarlama hissine kapılmıyor insan.

insanlara para harcatmanın yolları

Sim Theme Park'da acağınız yivecek-içecek dükkanları da en az kurdugumuz oyuncaklar kadar önemli. Bunun sebebi oyunun gerçekten bir park işletmeciliği üzerine kurulmuş olması. Başarımızı RollerCoaster Tycoon'dan farklı olarak parka çektiğiniz insan sayısı değil, kazandığınız para miktarı belirliyor. Tabii ki bu ikisi arasında da doğrudan bir ilişki var, yani ne kadar çok insan gelirse o kadar çok para kazanırsınız ama önemli olan onlara içinde ne kadar para harcatabildiğiniz. Bunun için klasik, akıllı işletmeci metotlarını kullanacağınız. Her seyden önce müşterilerini memnun etmeniz gereklidir. Onlara açtıktan sonra hamburger, susadıkları anda meyva suyu, sıkışıkları anda tuvalet hizmeti sunmazsanız suratları asılır. Tabii bütün iş bu dükkanları açmakla bitmiyor. Siz bir yöneticiyiniz ve saltığınız her şeyin kalitesinden sorumlusunuz, bu yüzden nerde ne yapıldığım, nasıl hazırlanıgını, kaç saatliğimi bilmeniz gerekecek. Bunun dışında dükkanlarınızı ve diğer yan hizmetlerinizi uygun yerlerde ve uygun sayıda yerleştirmeniz gerekiyor. Bunun dışında parkta çalıştıracağınız görevliler konusuyla da yakından ilgilenmeniz gerekecek. Çünkü tipki Bullfrog'un diğer Theme oyuncularında olduğu gibi burada da adamlarınızı kendi hallerine bırakısanız verimleri çok düşebiliyor. Ben teknikerlerimden oldukça memnundum ama tuvalet temizleyen işçiler konusunda aynı sevi söylemeyeceğim. Belki de müşterilerim çok pis çocukların, bileyenlerin ama işi gücü birbirin tuvalet temizliğiyle uğraşmak sorundakalmak oldukça ilginç bir deneyimdir. Personeliniz sizden özel bir talimat almadığı sürece rutin olarak tüm parkı dolasıp ös-





tüne düşen işleri yapmakla yükümlü. Ama parkınızı yeterince büyütmemesiniz ve bir görevli tüm parkı dolasarak vakti kaybetmeye başlamışsa, müşteriler hizmetlerini yetersiz buluyorsa, adamlarınızın sorumluluklarını küçültüp sayılarını artırabilirsiniz. Her birme parkın sadece belli bir bölgesinde iş yapma emri verirseniz o sınırlar içinde kalıp daha etkin bir şekilde çalışacaklardır.

Oyunun arayüzünde rahatsız edici ya da kafa karıştırıcı birşey yok. Oyunun niteliklerine göre düzenlenmiş, kendi halinde, çocukların da kullanabileceğiniz şekilde tasarılanmış kullanıcı bilgilendirme ekranları. Bence arayüzdeki tek sorun geveze danışmanınız. Ona karşı nankörlük etmek istemiyorum çünkü gerçekten işe yarar şeyler söylemedi de olsa ama bütün oyun boyunca her fırscatta ekranın sağ köşesinden kafasını çıkarıp her şey hakkında fikir yürütmesi katlanılır.



gibi değil. Sanırım tasarımcılar da bunun farkına varmış ve isterSENTİZ danışmanı devreden çıkarabilmeniz için bir seçenek eklemişler. Son derece kullanışlı bir seçenek. Arayüzden bahsetmekten atlamanız gereken bir nokta da müşterilerinizin parkla ilgili düşüncelerini sürekli takip edebileceğiniz bir pencere eklenmiş olması. Aslında parkınızda söyle bir dolaşırsanız insanların hangi bölüm için ne hissettiğini az çok öğrenebilirsiniz. Örneğin benim gibi başımız tuvaletlerle beladaysa tuvaletler civarında herkesin kötü kokudan yakındığını görebilirsiniz ya da roller coaster'dan çıkanların yesermiş yüzlerindeki her an kusmaya hazır ifadeyi yakalayabilirsiniz. Açıkanlar, susayanlar, sıkılanlar, korkanlar... bunları görmek güzel. Ayrıca ekranда sürekli olarak o andaki memnuniyet oranı olacak, bu göstergede dibe doğru inmeye başlarsa iflas ediyorsunuz demektir. Müşterilerinizin düşüncelerini okuyabileceğiniz bir başka yer ise o andaki en yaygın üç düşüncenin gösterildiği ekran. Bu genel kamplardan yola çıkarak eksiklerinizi tamamlayabilir ya da her şey yolunda mutlu mutlu geriyebilirsiniz. Ama ikinci ihtimal üzerinde pek durmayın, şirinç çocuklar daima yakınak bir şeyler buluyorlar.

Para mı, huzur mu? Tercihinizi yapın

Oyna ilk başladığınızda elinizde büyük, yaşlı bir arazi, neşeli ve ilk başta sevimli görünen bir danışman, bir miktar para ve hayallerinizden başka hiçbir şey yok. Parkınızın kapılarını ilk müşterilerinize açtığınızda yapabilecekleriniz oldukça sınırlı. Sadece bir parkta bulunması gereken en temel şeylere sahipsiniz. Yeni şeyler yapabilmek için Golden Ticket denilen şeylerden kazanmanız gerekiyor, yanı level atlayarak ilerliyorsunuz. Her Golden Ticket için gerçekleştirmeniz gereken belli bir hedef var. Bu hedeflerin ne olduğu çok açık bir şekilde size bildirilmeyecek ama danışmanızı iyi dinlerseniz o kadar çok konuşan birini iyi dinlemek bile yeterince sabırlı bir davranış ve ödüllü hak ediyor bence size yapmanız gerekenle ilgili ufak ipuçları verdigini

farkedebecsiniz. Bu hedef bazen müşteri sayısını belli bir düzeye ulaştmak, bazen belli bir sürede kazandığınız para miktarı bazen yeni yapılar için yaptığınız araştırma hiziniz veya bunlara benzer bir şey olacak. Ama zaten tüm bunlar birbirine bağlı bir şekilde geliştiğinden o andaki hedefinizin ne olduğunu çok da önemli değil. Siz işinizi düzgün bir şekilde yaptıktan sonra bütün golden ticket'ları cebinizde bilin.

Aslına bakarsanız, işler büyüp parkınızın müşterileri ve ihtiyaçları arttıkça eski günleri özleyebilirsiniz. Yani, küçük ve kendi yağıyla kavrulan iddiasız bir lunapark işletmek oldukça keyifli. Ama en ufak ayrıntılara kadar her şeyiyle ilgilenmek zorunda olduğunuz bu mekan devletikçe sizin de hızlanmanız gerekecek. Bu, oyundan aldigınız tadı kaçıracı bilir. Çünkü öyle bir noktaya geleceksiniz ki daha önce düzenli olarak kontrol ettığınız birçok şey görmezden gelmek zorunda kalacağınız, mesajlar yığılacak, bir yerde bir şeyler bozulacak ama biri gidipli kendi başına akıl etmedikçe tamirci göndermeye fırsat bulamayacağınız ve başından döndürücü bir insan trafiği içinde olayları kontrol altında tutmanız zorlaşacak. Oysa oyun mikro yönetim üstüne kurulu, yanı orada olup biten her türlü olayın tek sorumlusu sizsiniz. Dolayısıyla oyunda baştan kazanmak, daha sonrası için olası bir başarısızlığın habercisi. Yine de Sim Theme Park hiç bir aşamasında zor bir oyun değil ve biraz sıkıntıyla da olsa işlerin aittindan kalkmak da mümkün.

Lütfen



8

Sim Theme Park

Minimum	BİLGİ İÇİN www.bullfrog.com									
P 200, 32 RAM	YAPIM Bullfrog									
Önerilen	DAGITIM Arel İthalat									
PII 300, 64 RAM, 3D	Grafik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
3D Hızlandırıcı	Ses/Müzik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
DOS	Atmosfer 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
Multitask	Zerluk 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
Var	GENEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
PSX Versiyonu										
Yok										

Kısa Kısa

AUSTIN POWERS



Hollywood'un en aptal kahramanının başrolünde olduğu bir oyunla bu ayki Kısa Kısa'ya başlıyoruz. Kısaca hikaye-ye değinmek istiyorum ama hikayeyi bitirmeden yazıyı bitirmekten de korkuyorum açıkçası. Elimizde bir adet şeytan doktor var ve bu doktorun şarşırıcı şekilde tek amaci dünyayı mahvetmek. Ancak elimizde bir de süper kahraman var. Biraz (ama çok az) James Bond ve biraz da (ama çok büyük bir biraz) Mr.Bean karışımı bir kahraman bu ve şansa bakın ki bütün amacı dünyayı koruyabilmek. İşte amaçları bu kadar güzelce çakişan iki insan doğal olarak karşılaşıyor ve şeytan doktor, iyi kalpli kahramanımızı esir alıyor. Buraya kadar, doktorun işine gösterdiği özene saygı duymamak elde değilken, buradan sonra Dr'un saçılımaya başladığını görüp, CD'yi elinizden atıyorsunuz. Çünkü Dr., kahramanımızı öldürmek yerine ona kurtulabilmesi için bir şans daha veriyor. (ne gereği var şimdi..)

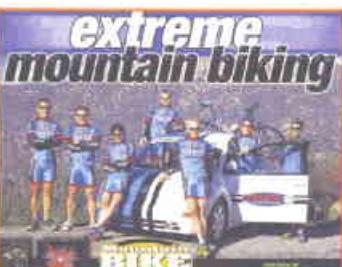
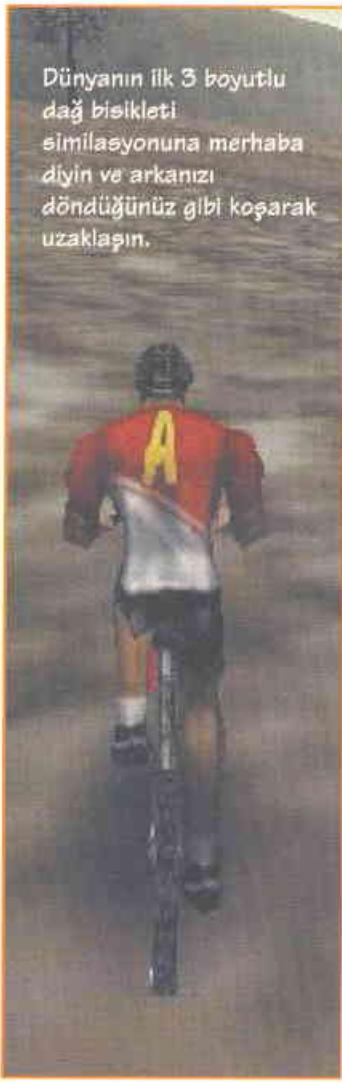
Neyse, işte oyun, bu şans üzerine kurulu Austin Powers olarak, size sorulan bütün soruları bilmeli, doğru cevaplar vermemisiniz. Oyunun bütün ilginç yanı da bu aslında. Cevapları son derece eğlenceli olabilecek soruları cevaplamaya çalışmak da kimilerine eğlenceli gelebilir ancak İngilizce'niz yeterli değilse hiç bir şey anlamayacağınız çok açıktır.

Oyunun genel yapısı sorular üzerine kurulmuşsa da, oyunun atmosferi 1960'ların pop kültürünün etkileri ile dolu görülüyor. Aslında böyle görünmesi çok normal çünkü oyunda yaratılmak istenilen haya bu.

Neyse, lâzı uzatmayacağım. İngilizce'niz iyi ise, Austin Powers filmini seyretilmişseniz (soruların bir kısmı film ile ilgili.) oyunu da hoşunuza gilmeyecektir. Bu oyunu büyük olasılıkla değil, kesinlikle oynamak istemeyeceksiniz. Ama enayi cinsinden bir arkadaşınıza bolca övüp, CD'sini alırtıtabilirseniz animasyonlarına biraz takılın derim çünkü eğlenceler.



EXTREME MOUNTAIN BIKING



Dünyanın en gereksiz oyunları liste-sinde birinciliği zorlayacak olan bu oyunda dağlardan taşlardan atıyor, bisikletinizle artistik hareketler yapmaya çalışıyorsunuz ki burada hemen akıma eski dostum Can geliveriyor. Yeşilköy sahilinde birlikte bisiklet süre-rek geçirdiğimiz çocukluğumuz boyunca sevgili Can belki de on defa bisiklet değiştirmek zorunda kalmıştı çünkü sahilde ne zaman güzel bir kız görse bisikletle kimsenin aklının aldığı bazı hareketler yapardı ama her defasında düşüp, kafası, gözü ile birlikte bisikletini de kırıldığı için, babası bütün maaşını Can'a yeni bisiklet almak için harcardı. Neyse, bunlar mazide kalan anılar olarak tarih kitaplarının tozlu sayfalarına gömüldüler. Ancak, bu oyunu çalıştırıp da, altlarındaki dağ bisikletleri ile hoplayıp ziplayan poligon adamlar görünce sevgili Can'ı düşünmeden edemedim.

Biraz da oyun hakkında konuşmak gerekiyor... Neyse, boşverin oyunu şimdı. Sevgili Can'ın bir de kız arkadaşı vardı. Güzel bir kızdı ama bir kusuru vardı: Can'ı dövüyordu... Zavallı Can'ı o vahşi kızın elinden kurtarmak isterken kaç yumruk yediğini hatırlıyorum ama kızın Can'a bir faydası da oldu çünkü sevgili Can bu kızı (yanı sevgilisini) her gördüğünde kaçabilmek için o kadar hızla asılırdı ki pedallara, liseyi bitirip, hepimiz bir üniversitede dağıldığımızda Can'ın da bisiklet yarışçısı olduğu haberini aldı. Artık her sabah biz sabahları otobüs veya dolmuşla Yeşilköy'den üniversitede giderken, Bakırköy sahil yolundan Şirkeciye kadar bisiklet sürekli antreman yapan Can'ın yanından gezer ve otobüsün arkasından el sallardık...

İşime özel hayatı çok karıştırdım galiba. Ama size bu sıkıcı oyun hakkında, yok bilmem kaç parkur var, bilmem kaç bisiklet var falan gibi şeyleri anlattığım sıkıcı bir yazı yazmaktansa, kendimi Yazı İşleri Müdüriyeti önüne siper etmemi görev bildim. Ha bi de efsanevi BMX'ler vardı bi zamanlar, o bisikletleri hatırlayan var mı?

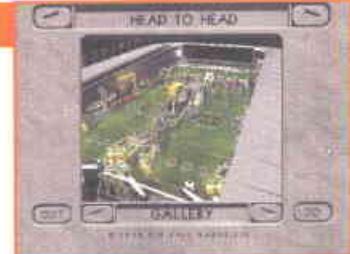


PINBALL SOCCER

Sonunda bu ayki kısa köşesini kurtarcak bir oyuna rastladım. Şimdi açık açık konuşalım. Futboldan nefret ederim. Ancak, iş menajerlik oyunları na gelince taparım o ayrı ancak top koşturmak bana göre değil. Liseye girdiğim sene, mahalle takımlımızda jülideyi yapıp futboldan ayrılmıştım. Herkesi çalımlayıp, bütün suttarı golé çevirince insan bir süre sonra sıkılıyor. Bir de biz de altyapı da yoktu. Yani kimse elimizden tutup, gel yavrurn sen yeteneklisin, su genç takımında bir iki sene oyna sonra A milli takımına alırız seni de demedi. Harcandık gittik. Ama bilgisayarın pinball oyunu gördüm mü dayanamam, hatta ekranın karşısından kalkamam (şimdiden ałaka..)

Tilt oyununa değişik bir stil kazandırmış gibi görünen Pinball Soccer, oynaması oldukça zevkli bir oyun. Bildiğimiz Pinball'ın biraz farklı bir arenada oynandığını düşünün. Yani manşanın futbol sahası gibi olduğunu ve deliginizin de kale olduğunu düşünün. Elbette bu manşanın bir özelliği, karşı köşedeki deligin de rakibin kalesi olmasıdır. Yani bilyenin sizin kâlenize girmemesi kadar rakip takımın kalesine girmesi de önemli. Aman dikkat.

Aslında biraz kendinizi zorlarsınız bu oyunu langır oyununa da benzetebilirsiniz. Dolayısı ile lisedeki dersleri kırıp yan sokaktaki kiraathanelere gidip langır veya bilardo oynayan delikanlı tiplerdenseniz, bu oyunda kolay kolay kaybetmezsiniz. Ama hayatı ne kaybedersiniz o kadarına ben karışmak istemiyorum. İşte koyun, işte bacak, işte ip. Bu arada tuşları yazacağım kolaylık olsun diye ama okumayı bildiğinizden şüphe ettiğim için boşça kürek çekicem gibi hissediyorum. Siz en iyisi resimlere bakın.

**VICTORIAN MANSION**

Biliyorsunuz Mansion Fransızca'da ev demek. Victorian Mansion cümlesi ise sanırım İngilizce ve Fransızca'nın karışımından oluşmuş bir kalıp veya İngilizler de Mansion kelimesini ev anlamında kullanıyorlardır, bilmiyorum, ilgilenmemiyyorum, önemsememiyorum. Level'in eğiticili bir dergi olduğunu bir örnek daha verdik ve sizlere biraz yabancı dil bilgisi vermiş olduk. (Yazarlık ücretimin yanında öğretmenlik ücreti de talep edeceğim)

Oyuna dönelim. Viktorya tarzı bir ev düşünün ve bu evin içinde cinayetler işlendiğini, cesetlerin evin her yerinden yaban otları gibi fırıldadığını, müslüklerinden kan fışkırdığını hayal edin. Ve bu evin içinde neler olup bittiğini anlamak için ordan oraya koşuturup araştırma yaptığınızı, bilmeceler çözüdügüünüzü düşünün... Fikir hoşunuza gittiye oyun size göre olabilir ama ya-zının gerisini de okuyun.

Adventure (veya benzeri) oyunların oynanabilmesi için mükemmel olmaları gerektiğini savunduğumu belki bilirsiniz. Çünkü, bir bilmeceyi çözmek için gerekli motivasyonu, sonrasında harika videoyu veya animasyonları seyredebilmek arzusundan alırız. Dolayısı ile, bir oyun vasıt grafiğlerden, sürükleyici olmayan bir senaryodan ve ilginçlikten uzak bimecelerden oluşuyorsa muhitemelen bu oyun gibi Kısa Kısa sayfalarında incelenip, unutulan ve adı asla hatırlanmayan oyunlar listesine girer.

Oyun kurmak için 30 MB'dan fazla yeriniz yoksa, makineniz eski ve belleğiniz az ise, yine de bu oyunu oynamak istemeyebilirsiniz. Ama fazla da vicdansız olmak istemiyorum çünkü oyunu bitirmedim, üstelik bir kaç ilginç video ve bilmeceliyle karşılaştım. Yani İngilizce'niz için pratik gerekiyorsa bir denemenizde fayda olabilir.



Woodruff

Virtual Trip

Şu formüllerini oluşturun:

Memory Formula = Leading + Basic + Leading

Diagnostics Formula = Basic + Medical + Basic

Past Formula = Time + Basic + Leading

mekanına gidin ve adama para verip

koltuğa oturun.

Burada Health

Wiseman'ı

bulacaksınız. Size

Medical Syllable'i

verecek. Elinizde

yeterli mikarda ses

olduğuna göre

Inventory'deki

Create Formula

seçeneğini

kullanabileceksiniz.

Azimuth'un evinin içi ekran solundaki hekkelin bulunduğu ekran'a gidin. Past Formula'yi hekkelin üzerinde kullanın. Hekkelin yapıldığı zamanı geri gideceksiniz. Sol tarafta, pencerenin üstündeki Upturned Jar'a tıklayın. Altındaki kayaya tıklayın, ardından çıkan başlığı tıklayın. İçinden bir balık çıkaracak. Balık, hekkel yapılan adamın üzerinde kulanın. Artık sağ tarafa gideceksiniz. Sağ tarafta can çeken Bozook'a konuşun. Ona Bozook Knight yüzüğünü gösterin. Size Bozook Temple'de; kralın odasındaki sandığın sıfresini (GLAP POO GNEF ZIG) ve bir boru verecek. Boruyu kullanın, ekranın üstündeki kayalık yerden bir ses gelecek. Hemen arkandaki tırpanı itidelen alın. Kayalarдан önce soldakini alın, sağdakini tırpanla yerinden oynatın. Düşen kayayı da tırpanla yerinden kaldırın. Ayaklıda dişinde kalan Bozook'u çırıp kayanın altından kurtarın. Bozook Warrior hekkeline tıklayın, verdeki Corn'u alın. Sol taraftan çırıp sindirim zarnına geri dönün. Yeni hekkelin yakasına tıklayıp tas balığı alın. Slammer's End'e gidin.

Hapishanenin sağ tarafında, daha önce orada olmayan bir ev var, oraya gidin ve kurtardığınız Bozook'un torunu olan Master size Ear Control'u öğretsin. Evin içindeki Stone Arm ve Snail Shell'i alın. Soldaki kayanın üzerinde bir balık şekli göreceksiniz, taştan balığı bunun üzerinde kullanın. Azimuth'un size bıraktığı Transportozon'u bulacaksınız. Bu aleti kul-

lanarak daha önce gitginiz ekranları donebilirsiniz. Böylece hir vere gitme zamanınız oldukça azalacak. Bozook Temple'daki kral dairesine girin.

Yaralı Bozook'un size verdiği kodu, sağdaki sandığın üzerinde kullanın (GLAP POO GNEF ZIG). Energy Syllable's bulacaksınız. Bunu kralın yanında Strength Wiseman'ın üzerinde kullanın. Daha sonra strength formula'yı oluşturun (Energy + Advice + Basic). Azimuth'un evinin solundaki ekran'a gidin. Dükkanın vitrininin önünde Strength Formula'yı kullanın, böylece uçurtmayı alacaksınız. Administration Center'a gidin.

Administration Center

Strength Formula'yı bürokratin üzerinde kullanın ve Respiration Certificate'ı alın. Bunu Tobozon'un üzerinde kullanın. Bir ekran soğuk gidin ve Brotoffatron'da fotoğrafınızı çekmeye hazır olun. Sırayla gömlek, gözlüğü, cenevi, fırçayı ve miseri üzerinde kullanın ve brotoffatron'a pata atıp fotoğrafınızı çekin. Bunu da tobozon'un üzerinde kullanın ve işe kabul edilme kağıdını alın. Fabrika girişine gidin; kağıdı kapıcının üzerinde kullanın.

Evet, kafayı bir kere daha yemeye hazır mısınız? Soldaki ustabaşı ile konuşun, size üretim hattının nasıl çalıştığını anlatacak. Yapmanız gerekenler söyle:

Yukarıdan gelen şapkayı alın ve arkadaki aynanın üzerinde kullanıp doğru

uretiğinden emin olun. Şapka sağlamsa sağdaki düşmeye basıp aşağıya bir katu düşmesini sağlayın. Sağlam değilse, hattın altındaki delige atın ve yenisini alın.

Aşağı gidip kutuyu diğer hattın üzerine koyn. Şapkayı da içine alın. Şapka paketlenirken, siz de hattın soğuna geçip bekleyin. Burada dörtte bir şansınız var. Eğer kutu size çarpara, gitmesi gereken vere, yukarıdaki ip bağlama makinasına gidecek. Yok, çarpmazsa, bütün işlemi en başından yapmanız lazım. Eğer paket yukarıdaki makinağa giderse, siz de pasenden gidip parmağınızı üzerine koyn. Ki pakete tıyon atılabilsin çok saçılı fabrikalar gördüm ama bu bambaşa... Bir tane şapkayı başarı bir şekilde paketlevince ustabıyla konuşun. Hicbir seyden memnun olmayan adam Woodruff'ı sınırlendirecek ve... soluğu akıl hastanesinde alacaksınız.

Home of Happiness

Woodruff'ın üzerinde altı kere tıklayıp aşağı düşmesini sağlayın. Zincirin ucundaki kancayı alın ve soldaki duvarın üzerinde kullanın. Duvarın vidayı alın ve kapının kilidi üzerinde kullanın. Dellede dolu bir odaya gireceksiniz. Kafasında hant olanla konuşun size bir şire verecek (GNEE BNZ GLAP POO). Vidayı, dolabı duvara tutturun menteşenin üzerinde kullanın, dolabı açıp eşyalarınıza kavuşun. Az önce aldığınız kodu tobazona girin, salakla konuşmanın sonunda sınırlenen Woodruff, deli

PC HİLEKÂR

SWAT 3: Close Quarters Battle

Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için oyun esnasında SHIFT ve tuşlarına birlikte basarak konsolu açın, istediğiniz hileyi buradan girin ve sonra da Enter tuşuna basın.

Iamleet Oynadığınız bölümü başarıyla bitirm-

enizi sağlar.

Johnwoo Oyunu yavaş çekimde oynamanızı sağlar.

Swatlord Tüm takım elemanlarını ölümsüz kılar.

Biggerpockets Sınırsız cepheye verir.

Doubleshot Silahların ateş hızını artırır.

Noshades Gece görevlerini gündüz oynamanızı

sağlar.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Aşağıdaki kodları kullanabilmek için oyun esnasında F10 tuşuna basın, açılan pencereden istediğiniz kodu girip, Enter tuşuna basın.

talkit_marion on Ölüm-

süz modunu açar.

urgon_elsa Tüm silahları

verir.

azerim Sophia Sağlık malzemeleri verir.

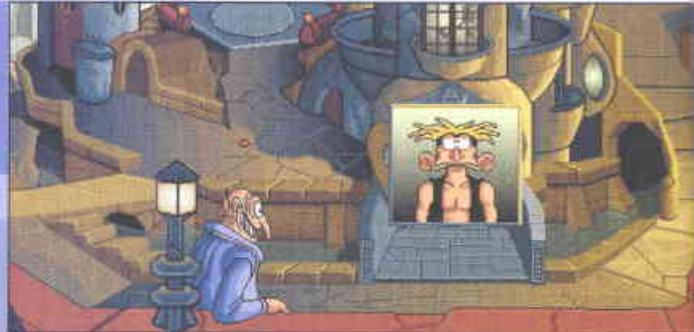
nub_willie Oyunla ilgili ipuçları verir.

Lego Racers

Aşağıdaki kodları Bulld modundayken sürücü ismi olarak giriniz.

FLYSKYHIGH Roket arabayı verir.

NWHLs Tekerlekli arabası.



gömleğinden kurtulacak. Kapının önünde duran adamı tıckayın, kolu çekin ve dışarı çıksın. Laboratuvara bir profon. Fertility Wiseman'ın üzerinde deney yaptığını görecəksiniz. İkiyle de konuşun. Soldaki açıklandıktan sonra. Arkadaki manzara'yı bakın ve çalınan Bozook heykelinin yerini götürün. Ventilatörün önündeki gaz hiznesine, elinizdeki gaz təfəlli boşaltın. Düğmeye basıp ventilatörü çalıştırın. Ventilatörün üzerine tıklayıp utancı verici bir şekilde aşağı düşün.

Sansür kurulumun tam yanına çıplak bir vaziyette dursunuz. Giyindikten (1) sonra. Onları konuşun. Solda daha önceden karşılaşmış olduğum papagân var. Onunla konuşun, size başkanın odasını açacak, ama sansürülerin başındaki kadın oraya girmenize izin vermeyecek. Çop torbasını alın ve ateşin içine atın. Başkanın odasına girin, adam konuşmayı yaparken pantalon düşecek. Döğmeyi ona verince, gidip başka verde duracak. Odaadaki üç video teybin de alıp video'nun üzerinde kullanın. Opera videosundaki kadın size Artistic Syllable'i verecek. Böylece Happiness Formula'yi oluşturabileceksiniz (Artistic Syllable + Elementary Syllable + Advisory Syllable). Admin Center'a gidin. Graffiti'yi inceleyin. Master tarafından eğitime maruz bırakılacaksınız. Home of Happiness'a gidin, ondeki adamın üzerinde Happiness Formula'yi kullanın. Size Green Syllable'i verecek. Laboratuara geçip Fertility Wiseman'a Green Syllable'i verin. Sağ tarafta verde duran Schnapure Seed'i alın. Growth Formula'yi hazırlayın!



Basic + Green + Advice! Growth Formula'yi profesörün üzerinde kullanın. Çalışmaktan vazgeçecektir.

Fountain Square

Fountain Square'e gidin. Artistic Syllable'ı Talent Wiseman'ın üzerinde kullanın. Aşağıdaki televizyonun üzerine tıklaşın, Master size Eye Control gücünü öğreticek. Schnapu-

re Seed'i kurutmuş şesmenin içinde kullanın, üzerine su dökün. Çikan suya Schneplum Spice'i abn. Bozook Temple'a gidin ve Taste Wiseman'e Schnapure Spice'i verin. O da size Boozooili diye bir yemek hazırlayacak. Council'e gidin. Bütün Wiseman'ları kurtardığınıza göre oyun başlayacak. Sonunda Şehri teli dit eden kötüluğu yakalamak için Chproznog adlı bir koruma kabına gerek duyduları kararına varacaklar. Teneke kutuyu masanın üzerine koysanız, seni Chproznog hazır olacak. Bunu alın ve kötüluğu içine hapsetmeye hazır olun. Ama unutmayın, kutunun dibinde delik.

Wino Alley'e gidin. Memory Formula'yı Wino'nun üzerinde kullanın. Hafızası serine gelen amcam konuşacaktır. Brotoollatron'dan bir tane fo-



FSTFRWRD Sürat modunu açar.

NCHSSS Şasiyi yokeder.

Unreal Tournament

Aşağıdaki kodlar sadece Single Player modunda geçerlidir. Öncelikle "tuşuna basarak konsolu açın, sonra da buradan kodları girin.

Iamtheone Ölümzsüz verir.

God Ölümzsüzlük verir.

Loaded Tüm silahları verir.

Allammo Tüm cephaneyi verir.

Ghost Duvarlardan geçebilmenizi sağlar.

Fly Uçmanızı sağlar.

Walk Normal moda dönmenizi sağlar.

Playersonly Zamanı dondurur ve açar.

AstroRock 2000

Aşağıda oyun kodları verilmiştir.

Kickass Tüm silahlar.

Togotforme Seviye seçimi.

Outofbubblegun

BFG9000 verir.

Morebullets Seri atış modunu açar.

Star Trek: Hidden Evil

Aşağıdaki kodları oyun esnasında klavyeden gir-

erek kullanabilirsiniz:

Kirk Sınırsız sağlık verir.

Spock Bölüm geçmenizi sağlar.

Bones Envantere Hypospray eklər.

Scotty Tüm anahtar ve geçiş kartlarını verir.



toğraf çekip geri gelin. Fotoyu Wino'ya verin. Size Rummy oyun kuralarını verecektir. Sağ tarafta, bari girişindeki trabzanın altındaki switch'e birkaç kere basınca Wino'nun arkasında Master belirecek. Onuna konuşup yeni bir güç kazanın. Hapishane'ye gidin (Slammer's End). İşe girebilmek için 2b75(b) izin kağıdı gerektiğini öğreneceksiniz. Bürokrata gitip bunu isteyin, nerede olduğunu unuttuğunu söyleyecek. Memory Formula'yi üzerinde kullanıp izin belgesini alın. Slammer's End'deki giriş görevlisine verin. İçeriye girince masada kağıt oynayan gardiyaları göreceksiniz. Üsteki bezî alip, sağ taraftaki cam silin. Cam silme işiyle ilgilenen robot gelecek. Onuna konuş. Kağıt oynayan adamlarla konuşun. Oyuna oturun. Arkandaki tuvaletin üzerine tıklayıp oyundan kalkın. Rummy oyun kuralarını robota verip sizin yeminize oyuna oturmasını sağlayın. Soldaki asansörle yukarı çıkıp sağ üstten bir sonraki ekrana geçin. Burası hapishanenin kulesi. Bir ast kata çıkmak için Tobozon'da hava dumanı kanalını açın, "Prison Tower'da göçlü bir rüzgar okacak" haberini duyana kadar dinleyin. Weather Watch'u kullanın, çarpının üzerinde de Kite'si kullanın. Üst kata çıkışına hapseki adamla konuşun. Açılan merdivenden yukarıya tırmanın. Sağdaki ipin üzerinde elinizdeki taştan kolu kullanın. Kolu bağladığınız ipi sol yukarıdaki Gargoyle'a atın. Master tarafından işe yaramaz bir güç öğretisine daha ulaşacağınız. Şimdi Master'in beş gücünü de öğrendiğinizde göre gavet alakası bir güç olan umut yeteneğine sahipsiniz. Laboratuvar'ın dışındaki vantilatörün olduğu yere gidin ve vantilatörün üzerinde Levitation yeteneğinizi kullanın. Geldiğiniz yerde Tobozon'da Cooh Cot'un numarasını İki kere çevirip konuşun. Cooh Cot bir yaratık tarafından kaçırılacak. Kapının üzerinde Cooh Cot'dan aldigimiz kodu kullanın (GLAP ZIG GNEE LRZ). Gözüğünü takip kapıdaki gözle yeniden konuşun, ama içinde göz kuyafet bâ-

şavın kullanım. Baş rahiple konuşun. Soldaki para atmaya yerine strul atm. Bilgisayarı tekrar uğrasın. Sizde şifre isteyecek. Başrahiple konuşun. Tekrar arkandaki kutuya para atm. Tekrar başrahiple konuşun. Bilgisayara kodu girin. Son birkez daha para bağışlayın kutuya ve bilgisayar kullanın. Size soldaki iki gongu hangi sırada çalmamızın gerektiğini söyleyecek. Bu sıra ben oynadığında büyük, büyük, küçük, büyük, küçük, küçük şeklindeydi.

Mantra ile yapılan seremoni 06 kez tekrarlanınca, günün rahibi seçilmek için Levitation gücünüzü kullanın. Yukarıya çekin, soldaki odaya girmeyin. Gongları az önce öprendiğiniz sırada calın. Butan rahipler derin konsantrasyon moduna gireceklər. Hipnotize eden heykelin burun deligidən Hypnotic Ceedeerom'u alın. Cui Cui Store'a gitip, sağ taraftaki makianın tizerine daha önce yapıstdığınız sakızı alın. Coh Cott'un evine gidin.

Daha önce bütübüğunüz bitkinin üzerinden geçen oyunun son ekranına gelin. Big Wig'in yanına ulaşmak için önündeki güç duvarını aşmalısınız. Duvara bir kere tıklayınca Master'ı alıp birşeyler daha saçmaya layacak. Duvarın üzerinde Levitation gücünüzü kullanın. Bigwig'le konuşmadan önce SAVE edin. Inv'deki Lid'i Bigwig'in üzerinde kullanın. O siz olabilecek bir deney yapmaya gitirince, Hypnotic Ceedeerom'u hemen katınız üstündeki VCR Player üzerinde kullanın. Hipnotize olan Bigwig'in üzerinde Azimuth'un verdiği viblefrotzen kullanın. Erinen Bigwig'in içinden yaratık çıkaracak ve yukarı kaçacak. Bigwig'den geriye kalan giysileri arayıp keycard'ı alın. Hemen koltugun solundaki Switch'e basın. Yukarıya çıkmadan önce Save edin. Yaratıkla konuşun, içiniye girince Bouzouli'yi yiyin. Ortadaki kançaya Chprotzog'u takın, üzerindeki deliğe de şakıza tikayın. Yaratık tam üzüntüze sıçrayacağı anda, Chprotzog'un altındaki kolu çekin. Yaratık içeriye sıkışık kalacak. Artık tek yapmanız gereken, soldaki kapının üzerinde Bigwig'in elbiselerinden aldığı Keycard'ı kullanmak ve oyuncun son demosunu izlemek. Beni de Bakırköy Ruh ve Sinir Hastalıkları Hastanesinde aradı bir ziyaret etmemi unutmazsınız artıktır.

Schnibble Sect

Schnibble Sect'e gelince, Baş rahiple konuşun. Ortadaki yer sizin. Bütin rahipler sırayla bir şey söyleyecek, sonra size gelince yerinin üzerinde Mantra'yı kullanın. Sağ taraftaki bilgi-

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Homeworld

2. bölüm

**Homeworld'ün senaryo
çözümüne geçen ay
kaldığımız yerden
devam ediyoruz.**

9 - Sea of Lost Souls

Bu bölümde ne olduğunu belli ettiğimizde, bir hayalet gemi ve etrafındaki büyük gemilerle karşılaşacağınız. Neler olduğunu araştırmak için iki-üç tane Probe yapın ve geminin bulunduğu yöne gönderin. Hayalet geminin etrafında bir güç alanı var ve bu alana giren büyük gemiler sizin kontrolundan çok size ateş etmeye başlıyor. Yani hayalet gemi büyük gemilerinizle SAKIN SALDIRMAYIN.

60 tane kadar Fighter/Corvette/Bomber karışımıyla geminin bir miktar uzaklığa gidip durun. Çok ufak bir grubu hayalet gemine doğru gönderip onu koruyan büyük gemileri kendinize doğru çekin, ama saldırmayın. 40 kadar gemiyi oldukça uzaktan hayalet geminin arkasına dolatırın. Ön taraftaki 20 savaşçınız büyük gemileri oyalarken, siz esas kuvvetinizle arkadan hayalet gemiye saldırın. Büyük gemiler geriye dönmeye çalışacaktır, ama yeterince uzaklaşmadıyseniz, hayalet geminin etki alanını zayıflatacak kadar vaktiniz olur. Yaklaşık üç dakikalık bir saldırıdır sonra, hayalet geminin kontrol alanı kalkacak ve etkilediği bütün büyük gemiler sizin olacak. Bundan sonra bir SC gönderip hayalet geminin sırrını öğrenin. Burada sizin hitti ama bir sonraki görevde geçmeden bütün araştırma yapıp kaynakları toplamayı ihmal etmeyin. Bir sonraki görevde hepsine ihtiyacınız olacak.

10 - Super Nova Station

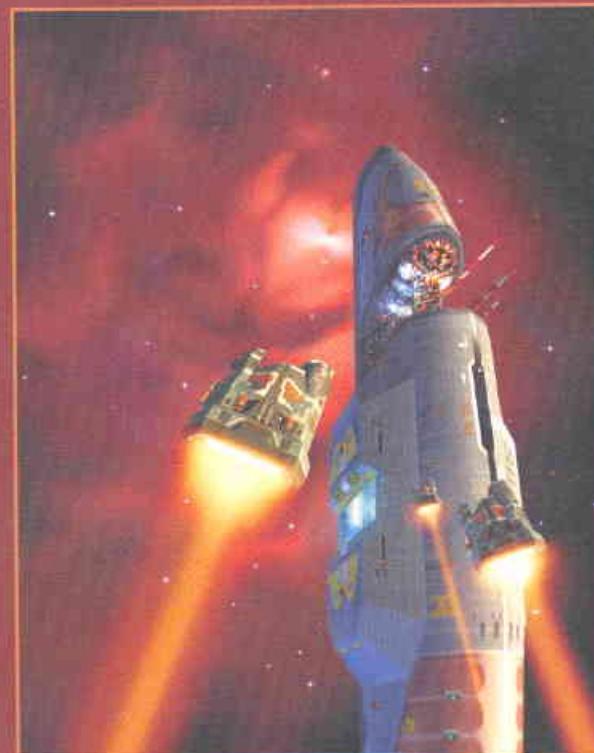
İşte Homeworld'ün en kazık görevlerinden biri. Düşmanın araştırma süresü yok etmeniz lazım, ama etrafı firkateyn ve Destroyer kaynıyor. Ve bu da yetmezmiş gibi bir Supernova patlaması yüzünden gemileriniz sürekli olarak hasar görüyor. Özellikle küçük saldırı gemileri bu radyasyona en fazla on saniye dayanabiliyor, bu yüzden bir tane Carrier yapıp bütün küçük gemileri içine doldurmak en akıllıcası. Büyük gemiler de radyasyondan hasar alıyor ama her gemiye

bir tane Support Frigate atar ve sürekli tamir ederseniz işiniz kolay. Bölümme başladiktan bir süre sonra harita üzerindeki belli bölgelerin radyasyondan etkilenmediğini öğreniyorsunuz. Buralara büyük bir güçle gidip yerleşin ve her ulaşığınız bölgede birkaç tane Probe bırakın ki, sonra buraları hedefleyebilin. Gerekli değilse kaynak toplama işine girişmeyein, çünkü kaynak birimleriniz, çok hızlı olmasa da radyasyondan hasar görecektir.

Ana gücünüzle güvenli bölgelere yaklaşın. İlk bölgede karşısına çıkan Fighter grubunu yok edin. İlerlededen önce Carrier'in en öne çıkartın ve bütün tamir birimlerini onun üzerinde kullanın, çünkü ilerde mayınlar var. Bütün mayınlar Carrier'a çarparaktır, ama üstün zırh ve sürekli tamir halinde olması sayesinde pek fazla etkilenmeyecektir. Oradaki Mine Layer Corvette'i yok edin. Bir sonraki mayın tarlasına gitmeden önce Carrier'in tamamen iyileşmesini bekleyin. Aynı şekilde ilerleyin. Bütün mayınlar bitince, iki tane kaynak toplayıcı yapıp bölgedeki kaynakları bitirin. Güvenli bölgeden çıkmamalarına dikkat edin ama, Toplayıcıların işi bitince RETIRE komutunu hürdaya çıkartın, çünkü RC'ler Carrier'in içinde durmadıklarından bir sonraki güvenli bölgeye kadar hayatı kalmaları mümkün değil.

Bir sonraki güvenli bölgede iki Destroyer ve bir Heavy Cruiser var. Bunu yok etmekten sonra çalışmaya devam et. Bunun için 15 tane SC yapın, iki dörtlü, bir tane yedili grup halinde gruplayın ve düşmanın üzerine gönderdiğiniz Fighter grubunun arkasından vollaşın. Eğer SC'leriniz yok edilir ve gemileri çalınamayacak kadar az sayıda kalırsa, kalan bütün güçlerinizle gemilere saldırın. Eğer gemileri çalabilirseniz, gemiler sizin olduktan sonra ana gücünüzün yanına onları da getirip oyunun sonları için hazırlanan.

Araştırma gemisine bir Probe gönderin. Bu, orada bekleyen Carrier'in kaçmaya başlamasına neden olacak. Bütün gücünüzle saldırıp Carrier'i yok edin. Bütün tamiratları bitirin ve son saldırıyla hazırlanın. Araştırma gemisinin etrafında 40 tane Defender, 4 tane Ion Cannon Frigate var. Eğer araştırma istasyonuna arkadan yaklaşırısanız, ICF'lerin size ulaşması



biraz zaman alır ve Defender'ların çoğunu bu arada yok edebilirsiniz. Bütün savunma duvarını yıkıktan sonra araştırma istasyonuna saldırın ve işini bitirin.

Sıradan kalan kaynakları toplayın ve bir sonraki görev için hazırlı olun, çünkü bölüm başı başlamaz savaşa girileceksiniz. En az 40 Fighter/Corvette, 10 tane de büyük geminiz olsun, gruplamaları tamamlayın ve sonraki görevde geçin.

11 - Tenhauser Gate

Ölükçe hızlı başlayan bu bölümde, düşman ateşi altındaki Bentusi gemisini kurtarmamanız lazım. Birçok Salvage Corvette'iniz varsa, düşman Heavy Cruiser'ını çalmak akıllıca bir hareket olacaktır.

Görev başı başlamaz SC'ler hariç herseyinizle Bentusi gemisine doğru gidin. Fighter grubunu bir Destroyer'i yok etmeye gönderin. Büyük gemi grubunuzla ise teker teker Ion Cannon Frigate'leri yok edin. En son Heavy Cruiser kalınca, Fighter'larınızı saldırın ve SC'leri arkadan yaklaştırın. SC'ler Heavy Cruiser'i aldığı an, diğer gemilerin saldırısını kesin.

Demo ve ticaretten sonra etrafta kâ-

strateji ustası



fan kaynakları da toplayın. Bir sonraki görevde hazır olmak için 10 tane büyük gemi, 10 tane Corvette, 30-40 tane Fighter/Bomber karşınıza hazırlayın.

12 - Galactic Core

Daha Bismillah diyemediğiniz karsımıza oldukça güçlü bir düşman grubu çıkacaktır. Dikkat ederseniz, üç tane Gravity Well tarafından korunuyorlar, yanı küçük gemilerinizi ortağa çıkartmayın, yoksa mahvolursunuz. Bunun yerine hızlı bir şekilde bütün büyük gemilerinizle tek tek düşman gemilerini Missile Destroyer'dan başlayarak ve Ion Frigate'lerle devam ederek avlayın. Düşman Fighter'ları için iki tane Drone Frigate yapmanız akıllıca olacaktır. Düşman çekilince Gray Well Generator'ları yok edin ve hemen Salvage Corvette'leri gönderip bosta kalan Repair Frigate'leri calın. Bütün Gray Well'leri yok edin ve hedefinden size en yakın düşman grubunu kontrol edin.

Bu grup birçok Fighter/Corvette, iki Destroyer, birkaç Ion Cannon Frigate'den oluşuyor. Yani oldukça sağlam. Bütün gücünüzle saldırın ve önden gelen Fighter grubunu karşılayın. Bu arada dikkatinizi çekmiştir, düşman gemileri ateş etmedikçe görünmüyör. Bu da efta bir Cloak Generator olduğunu işaret etmektedir. Mümkin olduğunda çabuk onu bulup yok edin. Bütün büyük gemilerinizle düşman gemilerini yok edin, sonra kalan birkaç büyük gemiyi de平静ly ihanet etmeyin. Birkaç Support



Frigate ile kenar gemilerinizi sürekli tamir edin.

Bu ilk grubu yok ettiğinden sonra kaynak toplayıcılarınıza hizmete geçirip uzayı sömürmeye başlayın. Birkaç Probe yapıp haritadaki diğer kırmızı noktaları araştırmaya gönderin. Bir öncekine benzer iki tane daha Carrier grubu ve tek başına duran birçok MultiGun Corvette göreceksiniz. Zaman geçtikçe bu Carrier'ler ana gemimize doğru yaklaşacaktır, MG Corvette'leri beşaltı Corvette'ten oluşan bir grupta yokedin. Carrier gruplarına saldırıcaksanız da büyük gemilerinizi bir bütün halinde kullanarak yapın bunu, yoksa önden giden büyük gemileriniz birden saldırın düşman gemilerine çok fazla dayanamaz.

Bir süre sonra düşman saflarından ayrılmış size katılmaya gelen bir gemi olduğunu göreceksiniz. Onu ne pahasına olsun korumanız lazımdır. Büyük gemi grubunuzla asıl gemiye saldırılara girin. Hepsiyle sırayla ateş açınsanız, asıl geminin pesini bırakmazlar, o yüzden liglerini çekin. İki Ion Cannon ve bir Destroyer'dan oluşan grubu teker teker avladıktan bir süre sonra, asıl komutanın ana gemiye transfer etildiğini öğreneceksiniz. Bu noktadan sonra isterseniz kalan düşman gruplarını da yok edebilir veya bir sonraki bölümde gecebilirsiniz. Eğer çok az bir düşman kaldıysa, ka-

lip kaynakları toplamak akıllıca olacaktır. Aksi takdirde buralarda daha fazla kalmanız gereklidir.

13 - The Karos Graveyard

İste ilginç bir görev daha. Bir önceki bölümde size katılan komutanı, uzay gemileri mezarlığında iletişim merkezine (Communications Relay) ulaşmanız lazımdır. Ama mezarlığa yaklaşığınız anda iki problem çıkacak karşısına. Küçük gemilerle giderse, görüşmez bile olsanzı, mezarlığın her yanında otomatik savunma silahları sizi parçalar.

Büyük gemilerle giderse, daha kötü, lunkyard Dog adlı bir gemi atlama kapılından çıkış büyük gemileri nizi birer birer caçacaktır,



ve buna karşı yapabileceğiniz hiçbir şey de olmamaktır. Sizin yapmanız gereken en az 40 Interceptor+Scout'tan oluşan bir grup oluşturup bunu onar onar dört gruba ayırmalıdır. Üretim bitince, bütün gemileri gidebildikleri haritada gidebildikleri kadar yukarı veya aşağı gönderin. Daha sonra, Com. Relay'in bulunduğu yerin tam üstünde gelene kadar gönderin. Dört grubun üçünü önden gönderin ve size ateş açan bütün Sentry Gun'ları teker teker avlayın, bu sırada dördüncü grubu da Com. Relay'e gönderin. Bir küçük soldan birimi bile Com. Relay'e ulaşabilse görevi başaracaksınız. Bu görev için size tavsiyem, kaynak toplaymayı, mezarlığa büyük gemilerle girmeyi falaş unutun. Görevi bitirir bitirmez bunadan uzaklaşın.

14 - Bridge of Souls

Bu bölümde amacınız, Hiigara'ya yaklaşığınız atlantayı engelleyen güç alanı jeneratorunu (field generator) yoketmek. Ama söyle minik bir engel var onunuzde: Field Generator yaklaşık yüz tane Ion Cannon Frigate tarafından korunuyor. Üzerlerine direk olarak giderse, kısa yoldan ecelini-

PLAYSTATION Hilekâr

Tomorrow Never Dies

Oyunu döndürün ve sırasıyla Select, Select, O, Tuşlarını basarak hile modunu açın. Sonra aşağıdaki kodlardan istediğinizini girmeniz gereklidir.

Tam sağlık: Üçgen, Select.

Tüm silahlar ve 50 medkit: L1, L1, R1, R1

Görev geçme: Select, O.

Ölümsüzlük ve duvarlardan geçme: Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen.

Tüm arı sahneleri: L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1

G-Police 2

Sınırsız cephe: Yeni bir oyun başlatın.

silah seçim ekranındayken L1, L2, R1, R2, O tuşlarını aynı anda basın.

Tüm bonuslar: Şifre ekranından UTOPIA kodunu girin.

Seviye seçimi: Şifre ekranından PLINTH kodunu girin.

NBA Fast Break

Bu oyunda sınırsız miktar para ya kavuşabilme için takım seçme menüsündeyken Select tuşuna basılı tutarak sırasıyla L1, L2, R1, R2, yukarı, yukarı tuşlarını girmeniz gereklidir.

Nascar Racing 2000

Alan Kulwicki olarak yarışmak için:

Driver Selection ekranındayken sırasıyla L1, R1, L2, R2, Kare, R1, L1, R2, L2, O tuşlarını girin.

Benny Parsons olarak yarışmak için:

Driver Selection ekranındayken sırasıyla L1, R2, R1, L2, Kare, R2, L1, R1, L2, O tuşlarını girin.

Syndicate Wars

Bu oyunda herşeyi almak için giriş filmi esnasında yukarı, yukarı, aşağı, aşağı, sağ, sağ, X, O tuşlarını basın. Eğer doğru yapıyorsanız bir tıpkı sesi duymanız gereklidir.

Medal of Honor

Aşağıda oyunun hile kodları verilmiştir.

BADCOPSHOW Sınırsız cephe.

ICOSIDODEC Seri atış modu.

GORLUE Sezen mermiler.

DENNISIMODE Multiplayer power-upları.

Multiplayer karakterleri:

Winston Churchill FINESTHOUR.

Velociraptor SPIELEBERG.

William Shakespeare PAYBACK.

Bismarck The Dog WOOFWOOF.

Werner Von Braun ROCKETMAN.

Wolfgang HOODUP.

ze kavuşturacığınız muhakkak. O yuzden söyle bir hınlık yapacağız. İlk önce bir tane Proximity Sensor yapın. Bunu kullanarak ICF'leri über beser tuzagımıza çekeceğiz. İsteseyiz, ellinizdeki bütün gücü kullanarak Proximity Sensor'un peşine takığınız ICF'leri kolayca yokedebilirsiniz ama biz söyle bir hınlık yapacağuz: Çalıbildığımız bütün Ion Cannon'ları çapılı kalan son iki bölümde düşmana karşı kullanacağız. Bunun için, altı Salvage Corvette yapın ve bunları dörtlü gruplara ayırin. Prox. Sensor ile peşinize takığınız Ion Cannon'ları teker teker çalın. Bu oldukça vakıt alan ve sıkıcı bir iş ama son iki görevde kolay galibiyet için bunu yapmanız lazımdır. Sabrededildiğiniz kadar ICF'çalın. Field Generator'a belli bir miktar yaklaşığınızda, haritadaki üç Jump Gate aktif hale geçetek ve düşman birlikleri buradan vagonaya başlayacak. İlk kapıyı ve kapıdan geçenleri yokettikten sonra bütün gücünüzle ve yeni kaldığınız Ion Cannon ordunuzu Field Generator'a yüklenin. Onu yokettikten sonra bir sonraki bölüm için hazırlığınızı yapın. En azından 15 büyük geminiz olsun (ICF'leri saymıyorum) 5 Support Frigate, 10 Repair Corvette birkaç tane de Gravity Well Generator da elinizde bulunsun. Ama mutlaka küçük gemilere "Remain Docked" emri verin, çünkü bir sonraki görevde sağlam kalmaları için bu gerekiyor.

15 - Chapel Perilous

Bu bölüm de çok acaip, eger işinizi bilirseniz kolay geçebileceğiniz, aksi takdirde sinir krizlerine boğulabileceğiniz bir bölüm. Bölüm haşlayınca elinizde en azından 15 büyük gemi, 30-40 Ion Cannon Frigate olmalı. Çünkü tizerinize doğru gelen Taiidan filosu yanında büyük bir arkadaş getriyor: Dev bir asteroid! Bolum başlar başlamaz büyük gemilerimi ve Ion Cannon'ları ayrı iki grub haline getirin ve asteroide doğru hızla ilerleyin. Taiidan saldırının gücünü es geçin. Asteroide yanında destroyer, Missile Destroyer ve Assault Frigate'ler bulunacak; bunlarla uğraşmadan asteroide saldırın. Daha önce söylediğim

gibi, en az 15 büyük gemi ve 40 Ion Cannon Frigate ile saldırısız çok geçmeden dev kayayı yokedeceksiniz. Asteroid yokoluğu anda Hyperspace jump edin. Bu bölümde bir saniye bile kaybetmenize gerek yok.

16 - Hilgara

İşte son bölümde ulaşınız. Ama buna sevinmeye hiç vaktiniz olmayacak. Umarım 14. bölümün sonunda üretmenizi söylediğim gemileri üretmişsinizdir. Çünkü herbinde ihtiyacınız olacak. Sırayla üç ayrı grubun saldırısına uğrayacaksınız. Ve ne yazık ki hepsi de simdiye kadar uğraştığınız bütün orduların güçlü olacak. Şimdi bu saldırılara nasıl karşı koymamız gerektiğini açıklayalım.

Biri ana geminizin üstünden, ikinci altından gelen iki ayrı grup, ana gemini yoketmek için saldırılacak. Altı tane grup uğurlu olarak Ion Cannon Frigate'lerden oluşurken; üstten Interceptor ve Corvette taşıyan Carrier'lar geliyor. İki bölüm önce ürettiniz 15 repair Corvette'e (ürettiniz, değil mi?) ana geminizi tamir etme görevi verin. Caldığınız Ion Cannon Frigate grubunu, diğer büyük gemilerinizle birlikte alttan gelenleri karşılamaya gönderin. Üstten gelen Fighter grubuna da Gravity Well ile pek de hoş olmayan bir sürpriz hazırlayın. Ion Cannon Frigate'ler kapsırsın, her düşman ICF'sini tek tek hedef alın. Üstten gelen Fighter'ların tamamı Gravity Well tuzagine düşunce Fighter ve Corvette'lerini gönderip hepsini temizleyin. İki grubunuza da dikkat edin. Düşman gücünün büyük bölümü temizlenince, kalanları çalmak için Salvage, saldırıcı elibinizi tamir etmek için Repair Corvette'leri gönderin. Bu sırada ikinci Taiidan saldırının gücünü geldiğini öğreneceksiniz. Ana geminizin arkasından ve üstünden gelen bu gücü durdurmak daha kolay olacak, çünkü ilk saldırından daha güçsüzer. Ama yine de dikkate değer. Bütün gücünüzde iki tarafa da yüklenin ve filo ana geminize ulaşmadan önce büyük ölçüde zayıflatın. Malesef ikinci saldırın biter bitmez üçüncüü gelecek.

Tomb Raider 4: The Last Revelation

Bu bölümde uygularken dikkat etmeniz gereken en önemli nokta, Lara'nın her seferinde Kuzey yönüne bakıyor olmasıdır.

Bölüm geçme: Envanterde "Load" sicki seçiliyken L1 + L2 + R1 + R2 + yukarı tuşlarına aynı anda basın ve üçgen tuşunu girin. Envanterden önce bir sonraki bölümde geçeceksiniz.

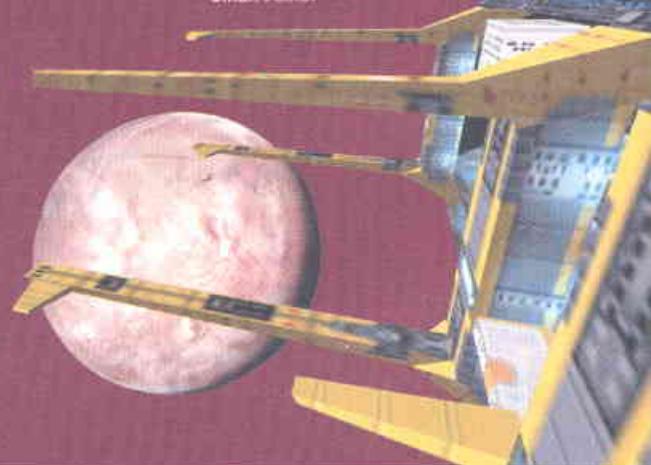
Tüm silahlar: Envanterde büyük medipak seçiliyken L1 + L2 + R1 + R2 + yu-



Tamir edebildiğiniz kadar gemiyi tamir edip, düşmanın üzerine salın. Bir süre sonra, bilinmeyen bir ordunun ana geminin üstünde belirdiğini haber alacağınız. Ama korkmayın, bunda size yardım gelen ası gemileri. Ası ordusunun bir kısmı Taiidan'la bağlı kalacak ama çoğu size katılacak. Yenileri kendi ana gemi grubunuza katın. Üçüncü Taiidan saldırısı gürültü de yokedin ve Taiidan ana gemisine saldırın.

Ana gemiyi koruyan üç Heavy Cruiser, onları tamir eden birçok Support Frigate, büyük bir Fighter grubu ve Corvette'ler ile karşılaşacaksınız. Diğerleri ile uğraşmadan, bütün büyük gemi grubunuzla direkt olarak Taiidan ana gemisine saldırın. Taiidan'ın ana gemisi havaya uçtuğu zaman, Homeworld'u de bitirmiş olacaksınız.

Sinan Akkol



Evil Colonel Muller - BIGFATMAN B-Movie

Tüm gemiler ve silahlar: "Press Start" yazan ekranın sırasıyla L1, R1, L2, R2, yukarı, aşağı, sağ, sol, sol, sağ, aşağı, yukarı tuşlarını girin.

Seviye seçimi: "Press Start" yazan ekranın sırasıyla L1, R1, L2, R2, üçgen, X, O, kare, kare, O, X, üçgen tuşlarını girin. Sonra da "Start Mission" ekranına giderek istediğimiz bölümü seçin.

kan tuşlarına aynı anda basın ve üçgen tuşunu girin.

Sınırsız malzeme: Envanterde küçük medipak seçiliyken L1 + L2 + R1 + R2 + aşağı tuşlarına aynı anda basın ve üçgen tuşunu girin.

Tiny Toon Adventures: The Great Beanstalk

Aşağıda verilen kodları Password ekrandan girerek istediğiniz bölümde geçebilirsiniz.

Downtown: Sneezer, Little Beepers, Furrball, Gogo Dodo, Gogo Dodo, Bus-

ter Bunny, Furrball, Calamity Coyote

Wacky Fairy Tale Kitchen: Sneezer, Plucky Duck, Furrball, Little Beepers, Furrball, Babs Bunny, Elmyra, Sweetie

Wacky Café: Elmyra, Calamity Coyote, Sweetie, Little Beepers, Buster Bunny, Elmyra, Plucky Duck, Little Beepers

Jazz Speakers J-9902

LEVEL
DONANIM
EKONOMİ

Jazz Speakers her ay piyasaya yeni hoparlörler sunuyor. Bu yüzden yeni bir Jazz gördüğümüzde pek şaşırıyoruz. Ama bu sefer tam tersine Jazz'ın yeni hoparlörünü gördüğümüzde oldukça şaşırık. Çünkü bu 4 yan, 1 merkezi hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşan küçük çaplı bir Home Theater sistemi.

Home Theater'in ne olduğunu bilmenler için bu kavramı biraz anlatalım. Bildiğiniz gibi artık video kaset ve Video-CD'ler tarihe karışıyor. Büttün dünya bir DVD şıglığı almış yürüyor. Bunun en önemli sebebi elbette ki DVD'lerin yüksek görüntü kalitesi. DVD filmlerdeki görüntü kalitesi herhangi bir benzerinin çok üzerinde. Ama DVD'lerin görüntü olarak üstünlüğü ses olarak üstünlüğünün yanında hiç kahyiyor. Çünkü DVD'lerde kullanılan Dolby Digital (AC3) ses teknolojisi ile izlediğiniz filmlerdeki sesler gerçek anlamdainema keyfini yaşıyor.

Bir hoparlör setinin Dolby Digital olarak çalışabilmesi için 4 yan, 1 merkezi hoparlör ve bir subwoofer'in yanı sıra Dijital sesleri 5 kanal olarak analoga çeviren Dolby Digital çözücmüne sahip olması gerekiyor. Home Theater sistemlerinin oldukça yüksek fiyatlarında olmasının sebebi kaliteli hoparlör kadar bu ek birim. Piyasadaki en kaliteli Home Theater sistemlerinin fiyatı 10.000\$'ı buluyor.

Daha önce Creative'in piyasaya sunduğu Desktop Theater DTT2500 gibi Jazz Speakers'in J-9902 modeli de Home Theater sistemini oldukça ucuza mal etmenizi sağlıyor. Hem de çok daha ucuzda sadece 175\$. A. Eğer bilgisayarınızda bir DVD sürücü de varsa sinema keyfinin kapılarını aralayabilirsiniz.

Ancak dikkat ederseniz "sinema keyfinin kapılarını aralamak" kavramını kullandık. Sonuna kadar açmak değil. Bunun iki



sebebi var. Birincisi hoparlörle gelen decoder birimi diğeri ise yan hoparlörlerin kalitesi. Decoder biriminde aslında bir sorun yok. Tek sorun bu birimin üç ayrı model olarak bulunması. J-9902 ile gelen ilk decoder'lar Dolby Digital değil sadece Dolby Pro-Logic idi ve stereo sesi geliştirmenin ötesinde bir yararı yoktu (fotoğrafta gördüğünüzde bu). Ancak yeni modeller Dolby Digital'in yanı sıra Sony'nin geliştirdiği ve Dolby Digital'den daha iyi olduğu ıddia edilen (destekleyen bir film bulamadığımızdan test edemedik) DTS formatını destekliyor. Ayrıca ses kartı üzerine entegre edilmiş bir decoder versiyonu var. Böylece ses kartını da bedava getirmiş oluyorsunuz. Şimdi bunları tek tek inceleyelim.

Dolby Pro-Logic versiyonu DVD sürücüsü olmayan ama surround ses'i oyuncularda uygulamak isteyenler için ideal. Buradaki tek dez avantaj çift hoparlör çıkışlı olan SB Live! gibi ses kartlarından yararlanılamaması. Eğer ses kartınız tek çıkışlıysa bu versiyon sizin için ideal olacaktır.

Dolby Digital ve DTS desteği olan decoder versiyonu DVD sürücünün yanı sıra Mpeg çözücü kartı olanlar için daha avantajlı. Zaten J-9902 en yüksek performansı bu konfigürasyonda veriyor. Ancak bu durumda ikinci dez avantajı olan yan hoparlör kalitesi karşımıza çıkıyor. Yan hoparlörler Jazz'in diğer modellerine göre oldukça gelişmiş olsa da Dolby Digital sesler için yeterli frekans aralığını verecek kalitede değil. Gerçi dört tane olmaları bu sorunu bir nebze geri plana itiyor. Ancak her 5.1 sisteme olduğu gibi bir tane olan merkezi hoparlör özellikle filmlerdeki insan seslerini vermek gibi çok önemli bir görevi üstlendiğinden performans olarak sistemin en önemli boşluğunu oluşturuyor. Merkezi hoparlör için daha güdü bir hoparlör seçilmesi çok daha anlamlı olurdu.

Son versiyon olan ses kartına entegre decoder ise oldukça cazip. Çünkü hem oldukça hesaplı hemde ekstradan ses kartı maliyetinin önüne geçiyor. Özellikle Mpeg çözücü kartı olmayan ve DVD'leri yazılım yoluya çözenler için ideal bir çözüm. Sistemle birlikte gelen ses kartı özel bir beş kanal çıkış ile Dolby Digital çözümünüzü sağlıyor. Elbette bu halen Diamond MX-300 veya SB Live! gibi iyi bir ses kartı olanlar için sorun olacaktır. Ancak yeni bir sistem kuruyorsanız ve DVD film izlemek istiyorsanız iyi bir alternatif.

Sistemin en başarılı yönü subwoofer'ı. Ahşap kasaya sahip olan subwoofer 6.5" kapında ve oldukça yüksek ses gücüne sahip. Ses seviyesini abartmadığınız sürece pıllama veya boğulma yaratmıyor. Ses ayarlarının subwoofer üzerinde olması bir dezavantaj ancak ayrı decoder kullanılan iki konfigürasyonda decoder'ların uzaktan kumandaları olduğu için bu sorun olmuyor. Ses kartına entegre çözümde ise ses açıp kapatmak için masanın altına eğilmek zorunda kalabilirsiniz.

Sonuç olarak J-9902 oldukça uygun fiyatla bir 5.1 hoparlör çözümü. Yaklaşık 150\$ daha pahalı olan rakibi Desktop Theater DTT2500 kadar başarılı bir sistem olmasa da fiyatını fazlasıyla hak ediyor. Ancak size uygun olan decoder'in hangisi olduğunu iyi düşünmeden karar vermeyin.

Bilgi İçin
Dağıtıcı: Multimedya
Telefon: (0212) 216 45 68
Fiyatı: 175\$ + % 25 KDV

Teknik Özellikler:

Yan Hoparlör Sayısı:
Ek Hoparlörler
Hoparlör Büyüklükleri

Toplam Ses Gücü

Frekans Aralığı
Magnetik Koruma

4
Center ve Subwoofer
Yan ve Merkezi hoparlörler 3"
Subwoofer 6.5"
Yan hoparlörler 5x5 watt RMS
Subwoofer 20watt RMS
Toplam 45watt RMS
47Hz ile 20.000Hz arası
Var

Creative Labs

Encore 8X DXR3

DVD teknolojisinin maharetlerine bir önceki yazımızda değinmiştık. Ancak orada işin daha çok ses kısmından bahsedildiğinden konuyu biraz daha açacağız. Çünkü ses ne kadar önemli olursa olsun işin ana kısmı elbette ki DVD sürücü ve Mpeg2 formatının çözüm biçimi. Başlıarda standartlaşamama sorunları yaşayan DVD teknolojisi uzun ve sancılı bir dönem geçirdikten sonra son bir, bir buçuk yıl içinde inanılmaz bir hızla yükseliş geçti. Gittikçe artan hızları ve sürekli olarak düşen fiyatlarıyla CD-ROM'ları tarihe gömme yolunda hızla ilerliyorlar. Sonuçta DVD'lerin 2000 içinde veya en kötü ihtimalle 2001 başlarında CD-ROM'ları tamamen piyasadan sileceğini tahmin ediyoruz. Yani bu saatten sonra yeni bir CD sürücü almanın bir esprisi kalmadı. DVD için hazırlanan oyuncuların yaygınlaşması ve DVD film fiyatlarının düşmesiyle kullanım alanları da genişleyecek. Bugün için izlediğiniz filmler ve oynadığınız oyuncular CD-ROM olsalar da şimdiden DVD'lere yatırım yapmak en mantıklı olacaktır.

Bugüne kadar DVD'lerin daha az kullanılmasının iki sebebi vardı. Birincisi CD-ROM hızlarının CD sürücülerin oldukça gerisinde olması, ikincisi yüksek fiyatları. Artık fiyatları 100\$ seviyesinin altına doğru kayıyor (sadece sürücü için) ve bir yandan da DVD-ROM'ların hızları büyük bir hızla artıyor. Bunun en iyi örneklerinden biri de Creative'in kısa süre önce piyasaya sunduğu Encore 8X DVD sürücüsü.

Aşında bu sadece bir DVD sürücü değil. Sürücü ve Mpeg kartından oluşan bir DVD kiti. Sürücü ile birlikte gelen Mpeg kartı elbette Creative'in meşhur DXR serisinin üçüncüsü olan DXR3. Ayrıca paketle birlikte RIVEN'in, National Geographic Interactive '90's ve Compton's Interactive Encyclopedia'nin DVD-ROM versiyonları geliyor. Özellikle Creative'in son birkaç aydır çarkıldığı ürünlerle birlikte verdiği yazılımların seçiminde özenle dikkat çekmekte yarar var. Her ne kadar eskimiş olsa da değerini kaybetmeyen klasik RIVEN'in DVD

versiyonu size CD değiştirmeden adanada yemeğe keyfini yaşatabilir. Belki daha yeni bir oyun seçilebilirdi ama RIVEN paketten çıktığında yüzünüzü güldürüyor. Bence paket dahilinde gelen en hoş sürpriz National Geographic Interactive '90's DVD-ROM'u. National Geographic'in 1990'dan 1997'ye kadar olan tüm sayılarını reklamlarıyla birlikte taramış olarak barındıran bu DVD-ROM'da ayrıca yabancı bir gezgin'in gözlerinden Safranbolu'yu tanıtan küçük bir belgeseli izleyebilirsiniz. Compton's Interactive Encyclopedia ise bir e-ansiklopedi için olabilecek her şeye sahip ve DVD-ROM'un yüksek depolama kapasitesinden yararlanan çok geniş bir içeriğe sahip. Kısacası Creative Encore 8X ile birlikte gelen yazılımlar konusunda bizlerden tam not aldı.

Encore 8X'in bölgesel kilidi daha önceki modellerde olduğu gibi donanımsal olarak işlenmiştir. Ancak bu sefer Mpeg kartına değil DVD sürücünün kendisine entegre edilmiş. Bu yeni tip sürücülerde aynı bölge koduna sahip beş film izlediğiniz zaman sürücü otomatik olarak bu koda kilitleniyor ve diğer bölge koduna sahip filmler izlenemiyor. Bu yüzden sürücüyü alıktan sonra izleyeceğiniz ilk filmlerin kodu belirleyeceğini unutmayın (tilkemizde yasal olarak 2. Bölge filmlerini izlemeniz gerekiyor).

DVD sürücünün performansı oldukça etkileyici. Özellikle DVD-ROM'larda ki 10.8MB/sn transfer hızı bugün bulunabilecek en hızlı CD sürücüsünden bile %30 daha fazla. Bu DVD filmlerin sorunsuz izlenebilmesinin yanı sıra oyuncuların kurulumu ve bölüm yüklemelerinde çok açık bir hız farkı yaratıyor. Ayrıca Creative Encore 8X oldukça sessiz ve kararlı çalışıyor. DVD sürücü ile ilgili tek yakınımız Windows gezğini ile klasörler arasında gezerken erişim süresinin oldukça düşmesi. Ancak sıralı okuma konusunda Encore 8X çok daha başarılı.

Elbette Encore 8X'i diğerlerinden ayı-

ran en önemli özellik DXR3 Mpeg çözücü kartı. DXR3, Mpeg çözümünün yükünü

iş-



lemci üzerinden alınmasının yanı sıra resim kalitesini açık olarak artırıyor. Dynamic X-tended Resolution teknolojisi filmlerde sıkıştırmadan kaynaklanan bozulmaları büyük oranda gideriyor. Filmlerde sadece diagonal düz çizgilerde dikkat edildiğinde bozulma hissedebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra kart üzerindeki SPDIF çıkışı sayesinde eğer hoparlöründe destekliyorsa Dolby Digital ses çıkışı alabiliyorsunuz.

Tüm bunlara karşın ekran kartlarının her geçen gün artan Mpeg desteği Mpeg çözücü ayrı bir kart almayı gereksiz kılmıyor. Ancak şu an piyasada bulunan ekran kartlarının hiç biri DXR3'ün kalitesine karşılaştırılacak bir sonuç vermiyor. Yine de Mpeg çözüm konusunda nispeten daha iyi bir ekran kartınız varsa (ATI Rage Fury gibi) Encore 8X'i sadece DVD sürücü olarak düşünübilirsiniz.

**Bilgi İçin
Dağıtıcı: Multimedya
Telefon: (0212) 216 45 68
Fiyatı: 280 \$ + % 17 KDV**

Teknik Özellikler:

DVD Sürücü Okuma Hizi	10.8MB/sn (8X) DVD 6MB/sn (40X) CD
Erişim Hizi	125ms DVD 90ms CD
Desteklenen Okuma Formatları	DVD-ROM, DVD-R, CD-Audio, CD-I, CD Extra, CD-ROM, CD-XA, Photo CD, CD-R, CD-RW, Video-CD, DVD-Video
Mpeg2 Kartı	1600x1200x32bit ve 75Hz
Desteklenen Max. Çözünürlük	640x480 PAL ve NTSC
TV çıkışı	Dolby Digital, DTS, Stereo
Desteklenen Ses Formatları	Mpeg Audio, PCM

**LEVEL
DONANIM
TEKNOLOJİ**

Creative Labs SoundBlaster Live! Player

LEVEL
DONANIM
PERFORMANS

Ekran kartlarının inanılmaz bir hızla geliştiği ve her ay yenilerinin piyasaya çıktıktı bir dönemde ses kartlarının pabucu tam anlamıyla dama atıldı. Piyasaya çıktıktan sonra olay yaratınan SB Live! ve Diamond MX-300'ün ardından piyasa tam bir sessizliğe büründü. Yaklaşık bir sene dir ses kartları piyasasındaki heyecan verici tek gelişme her ay kartların biraz daha ucuzlamasıydı. Ama bu da zamanla rutinleşti ve olay olmaktan çıktı.

Sonunda aradan bir yıl geçti ve Creative yeni ses kartlarını açıkladı. Karlardan ilk Live! Platinum, oyuncular dan daha çok profesyonellere yönelik. Ancak Platinum'da ki bir iki özelilik bizlerinde işine yaracak yönde. Bunlara gelecek ay ki Platinum incelememizde değineceğiz. Bizi daha çok ilgilendiren kart ise Live! Player. Zaten isminden de bu açıkça anlaşılıyor.

Live! Player'in Live Value'dan en büyük üstünlüğü üzerinde bulunan dijital ses çıkıştı. Bu Platinum ile birlikte gelen Digital-DIN çıkışından farklı olarak bir mini-jack çıkıştı. Mini-jack çıkışının sayesinde DAT ve Mini-Disc'lerinizi bilgisayarınıza bağlayabilirsiniz. Ama dijital çıkışın en önemli avantajı Cambridge Soundworks'un FourPointSurround 2000 ve DesktopTheater 2500 hoparlörlerini dijital olarak bağlayabilmeniz. Böylece seslerin kasa içindeki parazitlerden etkilenmemesini sağlıyor daha temizelde ediyorsunuz. Ancak hoparlörlerinizi bağlayabilmek için bir ucu mini-jack diğer ucu Digital-DIN olan bir kablo ya ihtiyacınız var. Bu kablo FPS

2000'ler ile birlikte geliyor ama DTT 2500'lere bulunmuyor. Görüştüğümüz Creative yetkililerin durumunda oldukça farklı olduğunu ve kısa süre içinde bu kabloların sağlanacağını söylediler. Eğer DTT 2500 ve SB Live! Player'a sahipseniz gelecek ay satın aldiğiniz yerin başını ağrıtarak bu kabloyu edinebilirsiniz.

Live! Player'la birlikte gelen Live!Ware 3.0 oldukça gelişmiş. Ses kartınız ve hoparlörünüzü ait bütün ayarları buradan yapabiliyorsunuz. Buna EAX desteklemeyen oyunlar için hazırlanmış preset'ler de dahil. Ancak Live!Ware 3.0'daki en büyülü değişiklik yapmak istediğiniz herşeyi oldukça basit bir yolla yapabilmeyi. Mesela müzik dinlemek istediğinizde Live!Task ayarlarını "I want to listen to CD with Classical" olarak değiştiriyorsunuz. Creative Play Center açılıp CD'yi çalışmaya başlarken Live! Task'de equalizer ayarlarını klasik müziğe göre ayarlıyor. Burada "listen to CD" yerine müzikiyle ilgili istediğiniz herhangi bir şeyi ve "classical" yerine istediğiniz bir efekti koymayı da yapabiliyorsunuz. Mesela "I want to Play EAX Game with EAX-Light Effects" seçeneğinde EAX destekleyen oyunları hafifletilmiş efektlerle oynuyorsunuz.

Live!Ware 3.0 ile birlikte gelen. Hoş programlardan biri de Lava! isimli görsel efekt programı. Lava! Creative Play Center'e eklenerek CD ve MP3 dinlerken müziğin ritmine göre hareket eden 3D görseller oluşturuyor. Diğer bir ilginç program da MediaRing Talk'99. Bu program ile bilgisayarlarınızdan telefon görüşmesi yapabiliyorsunuz. Üstelik MediaRing'e sahip olan başka arkadaşlarınızla internet üzerinden sesli telefon görüşmesi yapmanız mümkün. Hatta bu pro-



ile internet üzerinden dün yanın herhangi bir yerindeki bir telefon numarasını arayabiliyorsunuz. Ancak bu son özellik için aylık sabit bir ücret ödemeniz gerekiyor. Programın asıl hoş yanı EAX ses efektlerini de desteklemesi. Böylece sesinizi erkekten kadına veya kadından erkeğe çevirerek birilerini işletebilirsiniz. Tabii bunu fidye veya şantaj gibi kötü emellerinize alet ederseniz Creative hiçbir sorumluluk kabul etmiyor. Live! Player ile birlikte ayrıca iki CD'lik Descent 3 ve bir sürü oyun demosu da geliyor. Kısacası Live!Player tam bir yazılım hazinesine sahip.

Live! Player'ı cazip kıalan noktalardan biri de EAX'a oyun üreticilerinden gelen destek. Artık piyasaya çıkan 3D oyunlarının büyük çoğunluğu EAX'ı destekliyor. Kısacası Live! Player özelliklerinden birlikte gelen yazılımlara kadar bir oyuncunun ihtiyacı olan herşeyi sağlıyor. Eğer yeni bir ses kartı almayı düşünüyorsanız şu an için piyasada bulunan en iyi alternatif.

Teknik Özellikler:

Ses İstemcisı
Kullanıldığı Veriyolu
Desteklediği Pozisyonel Ses Standartları
Üzerindeki Giriş ve Çıksılar

Beraberinde Gelen yazılımlar

Minimum Sistem Gereklilikleri

EMU10K1
PCI
EAX ve DirectSound
Ön hoparlör, Arka hoparlör, Mikrofon, Line-out, Digital Out, Gameport
Live!Ware 3.0, Creative Lava, Creative Digital Play Center, Descent 3 (2CD), MediaRing Talk 99
Pentium 133, 32MB RAM, Windows 95 veya üzeri

Bilgi İçin

Dağıtıcı: Multimedya

Telefon: (0212) 216 45 68

Fiyatı: 90\$ +%17 KDV

Yamaha CRW6416S

Piyasadaki donanımlar arasında bugünlerde en mutsuz olanlar CD sürücüler olsa gerek. Çünkü iki ayrı koldan büyük bir saldırısı alındalar. Bir yandan DVD sürücüler bir yandan da CDRW sürücüler performans olarak CD sürücülerini sıkıştırıyor. Herhalde bu yıl sonuna doğru CD sürücüler piyasaya veda etmeye başlayacaklar.

CDRW sürücü piyasasındaki en büyük gelişme kuşkusuz 8x4x24 hızındaki modellerin kendilerini göstermeye başlaması. Geçen ay hatırlarsanız Yamaha'nın CRW6416 model CDRW'sini incelemiştir ve oldukça beğenmişik. CRW6416 bizden Level Performans ödülü almıştı. Aradan bir ay geçmeden elimizde 8x yazma 4x yeniden yazma ve 24x okuma hızına sahip bir Yamaha bulunca oldukça şaşırıldık. Teknolojinin hizina yetişmek oldukça zor. CRW8428S modeli de CRW6416 gibi SCSI arabiriminin kullanıyor. Ancak bu sefer kullanılan SCSI 3 veriyolu veri aktarım performansını artırdığı gibi CD'lerin yanma ihtimalini de oldukça azaltıyor. Elbet-

te bu ekstra performans için SCSI kartının bu veriyolunu desteklemesi gerekiyor.

Yamaha CRW8424S'nin en önemli özelliği 4MB buffer'a sahip olması. Buffer verilerin CD-R'a yazılmadan önce depolandığı bölge. Buna ihtiyaç duyulmasının sebebi yazma işleminin bir kere başladıkten sonra hiç durmadan devam etmek zorunda olması. Eğer işlem aksamaya uğrarsa CD-R bozuluyor ve biz bunu CD-R'in yanması olarak tanımlıyoruz. CD yazılması aşamasında hard-disk veya diğer CD sürücünüzden okunan veride kesilme olursa CDRW sürücünüz buffer'a kopyalandığı veriler sayesinde CD-R'in yanmasını engelliyor. Yamaha CRW8424S'nin 4MB'lık oldukça büyük buffer'i kaynaktan gelen veri üç saniye gibi uzun bir süre için kesilse bile işlemin devam etmesini sağlayabiliyor.

Yaptığımız testlerde Yamaha CRW8424S piyasadaki 8x hızı destekleyen CD-R'ların pek çoğu kopyalama yapmayı başardı. Yani pek çok CDRW sürücüdeki CD-R seçme soru-

nu CRW8424S'de yok gibi gözüküyor.

Tüm özellikleriyle bizden tam not alan Yamaha CRW8424S sayesinde 650MB tıka basa dolu bir CD'yi 6 ila 8 dakika arasında yazmanız mümkün. Eğer sık sık CD yazıyorsanız veya almışken en iyisini almak gibi bir mantığınız varsa Yamaha CRW8424S şu an piyasadaki tek seçenek gibi gözüküyor.

Bilgi İçin
Dağıtıcı: Multimedya
Telefon: (0212) 216 45 68
Fiyatı: 329\$ +%17 KDV



LEVEL
DONANIM
PERFORMANS

Teknik Özellikler:

Arabirim	SCSI-3 (Ultra SCSI)
Ven Kapasitesi	700MB (80 dakika Data ve Audio)
Yazma/Okuma Hizi	1x, 2x, 4x, 6x, 8x Yazma 2x, 4x, Yeniden Yazma 24x maksimum Okuma Disc-at-Once, Track-at-Once, Session-at-Once, Packet Writing
Desteklenen Yazma Modları	Buffer Boyutu Birlikte Verilen Yazılımlar Copier Deluxe
	Minimum Sistem Gereklimleri Pentium 133 işlemci, SCSI arabirim kartı, Windows 95/98/ NT 4.0 ve Service Pack

Hitachi CM 643ET

Gelen iki yıl içinde piyasayı alt üst eden 3D kartları oyun hayalimizi kökünden değiştirdi. Ecran kartlarının 3D performansları da fiyatları da oldukça yükseldi. Eğer ecran kartınız için 200\$'ın üzerinde bir para verebiliyorsanız monitörünüz içinde iyi bir rakamı gözden çıkarmaya hazır olun. Yok ben eski 14" monitörüm değişirmek istemiyorum diyeceğinizde boşuna para harcayıp pahalı bir ecran kartı almayın.

Hitachi CM 643ET piyasadaki tüm ecran kartlarının hakkını verebilecek kalitede. Bunun en önemli sebeplerinden biri 1600x1200 çözünürlükte 75Hz tazeleme oranı verebilmesi. Bu pratikte Hitachi CM 643ET'nin tüm çözünürlüklerde ecran kartınızdan hızlı çalıştığı ve ecran kartının 3D performansı üzerinde bir dar boğaz oluştur-

madığı anlamına geliyor. Eğer monitörünüzün tazeleme hızı ekran kartınızdan düşükse ekran kartınız ne kadar hızlı olursa olsun monitörün hızı onun üzerinde darboğaz oluşturacak ve ecran kartını yavaşlatacaktır.

Hitachi CM 643ET'nin en önemli özelliği 0.22mm yayat nokta çözünürlük oranına sahip olması. Bu sayede CM 643ET piyasada bulabileceğiniz en iyi görüntü kalitelерinden birini sunuyor. Bu da 32-bit renk derinliğindeki harika grafiklerin hakkettiği görüntü kalitesinin monitöre yansımıası demek. Bu CM 643ET'nin üzerinde bulunan kaliteli anti-glare tabakası ile birleşince gerçekten çok iyi bir sonuç veriyor. Bu sayede ortamda ışık kaynakları monitör üzerinde görüntüyü bozan yansımalar oluşturamıyor. Monitörün tüpünün düşük bir eğime sahip olması görüntünün az bozulmasını sağlıyor.

Görüntü kalitesi ve tazeleme hızı olarak oldukça beğendigimiz CM 643ET'nin en önemli sorunu menülerinin kullanışsızlığı. Ayarlar yeterli de

olsa ulaşımı biraz zor. Buna karşın CM 643ET'nin diğer ergonomi özellikleri oldukça iyi. Kasası pek hoş gözükmesine de oldukça küçük.

Sonuç olarak Hitachi CM 643ET'nin kalitesi ve özellikleri oldukça yüksek. Ancak fiyatı hıçde azısanacak gibi değil. Ayrıca piyasayı yavaş yavaş ele geçiren düz ekran (flat screen) monitörler karşısında teknolojisi gitgitçe esiyor.

Bilgi İçin
Dağıtıcı: Bilgıtash
Telefon: (0212) 275 10 70
Fiyatı: 450\$ +%17 KDV



Teknik Özellikler:

Nokta Çözünürlük	0.22mm
Görsülebilir Alan	16"
Tazeleme Oranı	640x480 130Hz 1600x1200 75Hz
Anti Glare Tabakası	Var
Boyutlar	41cm genişlik 40cm Yükseklik x 41,2 Denlik

Mustek Steering Wheel



Piyasada daha çok tarayıcılarıyla tanınan Mustek aslında oyun kontrol cihazları da üreten bir firma. Mustek'in ürünler tam anlamıyla orta seviye diye tanımlayabileceğimiz cinsten. Yani hem hesaplı hem de başınızı ağırmayacak, işinizi görecək cinsten. Ama benzerlerinden farklı olarak Mustek'in ürünler genelde özgün tasarımlar. En azından Mustek Steering Wheel için bu açıkça ortadır.

Resminden de anlayabileceğiniz gibi Mustek Steering Wheel tasarım olarak çok farklı. Farkın ana temeli diğer direksiyonlardaki gibi direksiyonun sabitlendiği geniş bir kaide olmaması. Bunun yerine kaide olarak altına oldukça geniş bir vantuz yerleştirilmiş çok küçük bir kaide kullanılmış. Vantuz kaidesinin üzerindeki bir kol yardımıyla parlak yüzeyler sıkıca yapışıyor ve direksiyonun hareket etmemesini sağlıyor. Ancak vantuz sert hareketlere dayanacak kadar güçlü değil. Ayrıca tam olarak tutunana kadar biraz uğraşmanız gerekiyor. Ekstra sabitlik sağlamak isterken cihazla birlikte gelen metal bir menjeneyi kullanabilirsiniz. Ancak bu parçanın da kullanışlı olduğunu söylemek zor.

Direksiyon ile ilgili asıl şikayetimiz direksiyonun kaidesi ile kendisi arasındaki mesafenin çok uzun olması. Bu onu standart bir çalışma masasına monte ettığınızda direksiyonun kullanılamayacak kadar yüksek olmasına yol açıyor. Bu sorundan kurtulmak için direksiyon ortasındaki eksenden eğilirsiniz. Acak bu durumda hem direksiyonun size bakış açısı hem de masadan uzaklış olmanız sorun olacaktır. Aslında TV-Out kullanırsanız ve cam bir sehpandan varsa bu mesafe sorunu tam tersine bir avantaj haline gelebilir. Çünkü Mustek Steering Wheel'i alalık bir sehpaya monte edip sizde bir koltuğa oturursanız direksiyon olması gerekişi kadar yakın oluyor ve kullanımı rahatlıyor. Zaten koltukta oturmanın sandalyeye göre daha rahat olduğu da gayet açık.

Kaidenin tasarımındaki bu sorunlar haricinde direksiyonun performansı gayet iyi. Ne geçen ay incelediğimiz Genius gibi fazla hafif ne de Dexxa gibi sert. Tam orta karar bir direksiyon sertliği ve oldukça iyi dengelenmiş bir geri toplama ile her türden araba yarışı kolayca oynayabileceksiniz. Aslına bakarsanız

bu iki özellik (sertlik ve geri toplama) bir direksiyonun en kritik noktasıdır. Çünkü bu iki denge iyi tutturulamazsa oyun ciddi bir eziyete dönüsebilir.

Direksiyonla birlikte gelen pedallar ise biraz hafif ama yine de rakiplerinin pek çokuna göre daha dengeli. Ayrıca pedalların bulunduğu kaidenin alt kısmında ayaklarınızı destekleyebileceğiniz kadar geniş alan var.

Sonuçta Mustek oldukça iyi özelliklerine rağmen oldukça kötü özelliklerde barındırıyor. Eğer direksiyonun iyi özellikleri korunarak daha iyi bir kaide çözümü bulunabilirse çok daha başarılı olabilir.

Bilgi İçin

Dağıtıcı: Multimedya

Telefon: (0212) 216 45 68

Fiyatı: 55\$ + %25 KDV

Teknik Özellikler:

Baglantı: Arabirim
Hareket Modları
Tus Sayısı
Ek Özellikler
Birlikte Verilen Yazılımlar
Minimum Sistem Gereksinimleri

Gameport
Analog
2 tuşlu
Pedal
Yok
Windows 95 veya üzeri,
gameport'a sahip ses kartı.

Mustek Scroll Fire



A4 Tech bugünden ilginç oyun kontrol cihazları ile karşımıza çıkıyor. Geçen ay incelediğimiz Racing Easy'yi hepiniz hatırlayacağınız. Hiçbir yere sabitlenmeyen, elinizde tutuğunuz kütük çaplı bir direksiyondur. Pek başarılı değilse de tasarımı oldukça ilginç ve yenilikçi idi. Bu ay A4 Tech'in incelediğimiz joystick'i Scroll Fire ise Racing Easy kadar olmasa da ilginç bir yenilikle karşımıza çıkıyor.

Bu yenilik aslında A4 Tech'in mouse'larından fazlasıyla aşina olduğumuz scroll wheel (kaydırma tekerlek) demeye dilim varmamıştı. Peki bir tekerlek'in joystick'te ne işi var? Aslında bu soru tekerlege tam bir tur daha attırmak zorunda kalabiliyorsunuz.

bir mouse ile FPS oynayanlar için oldukça basit. Silah değiştirme kolaylığı. Cihaz üzerindeki tekerlek sayesinde silah değiştirme oldukça kolay ve hızlı. Özellikle FPS'ler de rakibinize ve size uzaklığınca göre silah değiştirmeniz gerekiğinde klavyede ki bir tuşa ulaşmak oldukça zordur. Ancak bu tekerlek sayesinde bu iş çok daha kolay ve size büyük avantaj sağlıyor.

Buradaki tek sorunumuz tekerlein Microsoft mouse'lardaki gibi basamak basamak dönmemesi. Yani tık tık yaparak tek tek silahları değiştirmek pek kolay değil. Kimi zaman tekerlegi fazla çevirip istediğiniz silahı kaçıramıyor ve tekerlege tam bir tur daha attırmak zorunda kalabiliyorsunuz.

Ne yazık ki cihaz diğer özellikler olarak herhangi bir yeniliğe veya avantaja sahip değil. Gerçi Scroll Fire'in kutusunda ve kullanma kılavuzunda kullanılan mekanik sistemin yeni ve geliştirilmiş olduğu yazsa da biz ekst-

ra bir rahatlık veya konfor hissedemekte. Tam tersine kontrol kolunun hareketleri kaliteli bir joystick'in oldukça gerisinde. Ayrıca kolun sola dağrı yaptığı çıktı ergonomisinden çok şey götürüyor. Tuşların yeri ve kullanılabilirliği de küçük hatalara sahip.

Scroll Fire'in ikinci avantajı ise fiyatı 15\$ için gösterdiği performans oldukça iyi. Eğer joystick'e verecek çok fazla paraz yoksa ve ortalaması bir ürün arıyorsanız Scroll Fire çok iyi bir alternatif. Ustalık rakiplerinin hiç birinde olmayan scrolling wheel'e sahip. Ancak fiyat sizin için ikinci plandaysa tercih etmeniz gereken joystick bu değil. Son olarak söyleyebileceğimiz joystick'e tekerlek yerleştirmenin hiç de fena bir fikir olmadığı. Yakında takipçilerimi görürsek şimdiden.

Bilgi İçin

Dağıtıcı: Multimedya

Telefon: (0212) 216 45 68

Fiyatı: 15\$ + %25 KDV

Teknik Özellikler:

Baglantı: Arabirim
Hareket Modları
Tus Sayısı
Ek Özellikler
Birlikte Verilen Yazılımlar
Minimum Sistem Gereksinimleri

Gameport
Analog
4 tuşlu
Scroll Wheel, Throttle
Yok
Windows 95 veya üzeri,
gameport'a sahip ses kartı.

Donanım Pazarı

Dream Machine

İste parının alabileceğiniz en iyi bilgisayar

İŞLEMCİ

Pentium III 600 Mhz (YENİ!)

Şimdilik Türkiye pazarındaki en hızlı işlemci
Empa (212) 599 30 50
650 \$

ANAKART

Asus PII P3B-F ATX

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

BELLEK

128 MB SDRAM 100 Mhz

Oyuncular için ideal
252 \$

SABİT DISK

Maxtor 9153506 Diamondmax 16 GB

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

EKRAN KARTI

Creative Ga-Force 256 (YENİ!)

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

MONİTÖR

17' Sony 200 GTS

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

CD & DVD ROM

Creative 6X DVD Rom

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

SES KARTI

Sound Blaster Live!

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

Ekonomin Seçimler

Hem iyi hem ucuz bilgisayar isteyenlere

İŞLEMCİ

Intel Celeron 400

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

ANAKART

ABIT BE6

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

BELLEK

64 MB SDRAM 100 Mhz

Oyuncular için yeterli
131 \$

SABİT DISK

Qantum Fireball 13 GB

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

EKRAN KARTI

Creative TNT 2 16 MB

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

MONİTÖR

LG StudioWorks 775N (YENİ!)

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

CD & DVD ROM

Toshiba XM6502B

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

SES KARTI

Sound Blaster Live! Value

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

Yan Birimler

Ve bilgisayarınıza alabileceğiniz en iyi yan birimler

HOPARLÖR

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

TV KARTI

Hauppauge TV Kartı
Radyo ve teletext yayınlarını da alabiliyor
Bilgitaş (212) 275 10 70
275 DM

MODEM

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

YAZICI

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

TARAYICI

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

CD YAZICI

Yamaha CRW6416S-VK (YENİ!)

SCSI arabirimini kullanan bu yeni Writer,
üstün performansıyla göz dolduruyor
299 \$
Multimedya (0212) 212 98 50 .

Düzelme

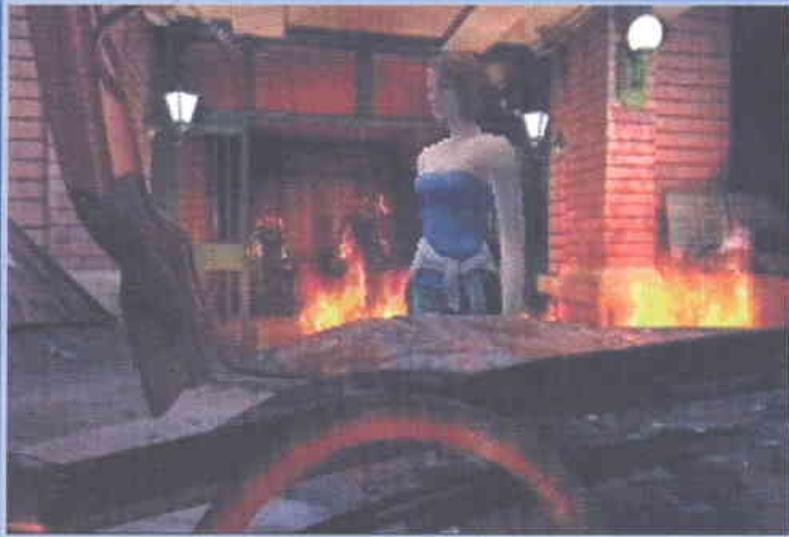
Geçen ay ki Avermedia TVPhone 98 incelememizde ürünün
distributori olarak Pasifik Bilgisayar yazılmıştır. Ancak
Avermedia ürünlerinin Türkiye'deki tek yetkili distribütörü
Multimedya Bilgisayardır. Ürünle ilgili bilgi almak için multi-
medya Bilgisayarnın (0212) 212 98 50 numaralı telefonunu
arayabilirsiniz.

Geçen ay Genius Steering Wheel incelememizde ithalatçı
firma olan Boğaziçi Bilgisayar'ın telefonu yanlış yazılmıştır.
Boğaziçi Bilgisayar'ın telefonu (0212) 217 29 29'dur.



Resident Evil 3 Nemesis

Yılın Playstation Olayı... 3. Bölüm



Kalp atışınızı duyabiliyor musunuz? Oyunumuzun tam çözümünün geriye kalanı işte karşınızda duruyor. Fazla uzatmamak lazımlı. Size iyi eğlenceler. En son nerede kalmıştı? Nemesis di mi... Hadi bakalım.

...köprüden geçin ve Nemesis ile yüzleşin.

6. Kontrol Noktası:

1. Seçenek: Nemesis'i köprüden aşağı atar (KN6-1).

2. Seçenek: köprüden aşağıya atlar (KN6-2).

KN 6-1: Jill, Nemesis'i köprüden aşağıya atacak ve tam karşısındaki kapıya girecek. Buradan düz gidin ve kapıdan girin. Şimdi sadece bir kapı açık. 1.Yol'a devam edin(ağızda).

!!!1. Yola Geri Dönüş!!! : Kilitli kapıda çok amaçlı anahtar kullanın. İçeriye girin. Yedinci haritayı alın. Konsoleün yanındaki sistem anahtarını alın. Doğru gidin ve asansörde aşağı inin. Yol üstündeki yaratıklara dikkat edin. Havuzlu odadan çıkış. Tunelin sonuna kadar gidin. Save odasına girin. 2. Yol'a geçin ve sonra "Devam" a gidin.

KN 6-2: Jill, köprüden aşağıya atlayacak ve ırıktan çıkışacak. Bir merdivenden çıkış. Bir tünele geleceksiniz. Tırmanıp doğru gidin ve save odasına girin. 2. Yol'a devam edin (ağızda).

!!!2. Yola Geri Dönüş!!! : Düz gidin ve yedinci haritayı alın. Kapıdan çıkış. 1. Yolu tamamlayın ve "Devam" a gidin. Burada eğer hiçbir seçenek kullanılmazsanız, Nemesis Jill'e saldırır ve köprüden aşağı atar.

6.Kontrol Noktası Sonu

1. Yol: Save odasına girdiniz. Kabinden çok amaçlı anahtar alın. Devam edip buhar odasına girin. En sondaki makineye ulaşabilmek için bazı düğmeleri açıp kapatmanız gereklidir. Aslında çok basit. Sadece biraz denemeniz gereklidir. Makinenin yanında gittiğinizde birşeyleri açacaksınız. Şimdi buralardan çıkış 1.Yola dönüş'e gidin.

1. Yol'un Sonu

2. Yol: Save odasından mavi ışıkların yanındaki nesneyi alın. Su test odasına girin. Kontrol odasının arkasındaki makineyi kontrol edin. Mavi ışıkların oradan aldiğiniz nesneyi makinede kullanın. Tekrar bir bulmaca ile karşı karşıyayız. Ekranın üzerinde bir örnek göreceksiniz. Üç ayrı parçası var. Bunlar üst üste geldiği zaman üsteki örnek ile aynı olmak zorunda. Biraz uğraşmanız gerekecektir. Daha önce de söylediğim gibi verebileceğimiz kesin bir çözümü yok. Deneyerek bulmalısınız. Biraz sınırlı edici olduğumu ben de kabul ediyorum. Çözdüğünüz zaman birşeyleri kapatmış olacaksınız. Şimdi buradan çıkış ve

havuzun olduğu yere gidin. Asansör kullanarak yukarıya çıkış. 2. Yol düşününe gidin.

2. Yolun Sonu.

"Devam"

Eğer biraz ekstra cephane almak ilginiz çekerse, su test odasına gidin ve çok amaçlı anahtarınızı makinelerden birinde kullanın. Tekrar anahtarınızı kontrol edin.

Sistem diskini yanıtına almayı unutmayın. Asansörün yanındaki tamaamen açılmış olan kapıdan girin. Duvardaki cihazda sistem disketini kullanın. Nemesis le karşılaşmaya hazır olun. Nemesis'i öldürdüğünüz zaman bir cesetten Umbrella Cardkey düşecektir. Onu alın, kilitli kapının yanındaki cihazda kullanın. Kapıdan dışarı çıkış ve sahneyi seyredin. Şehri havaya uçuracak olan misilin hazır olduğunu duydakınız. Eğer ekstra cephane isterseniz buhar odasına dönüp asansörde Umbrella Cardkey'yi kullanın. Asansörden aşağı inin. Ne bulursanız toplayın. Kontrol ettiğiniz anahtar oradaki kasada kullanın ve M66 4'lu roket atanın. Baba bir alet yanı! İkinci kattaki save odasına gidin. Dışındaki kepenkte Umbrella Cardkey'yi kullanın. Şimdi doğru gidip haberleşme odasına girin. Eğer köprüde 2. Yol'u seçeceksiniz. Eğer 1. Yolu seçtiyseniz burada 2. Yolu kullanacaksınız.

1.Yol: Haberleşme odasına girmenizden hemen sonra Carlos siz arayacak. "Devam" a gidin.

2.Yol: Jill radarın başına geçtiği anda bir demo girecektir. Nicholai ile konuşacaksınız.

2.Yol için 7.Kontrol Noktası:

1.Seçenek: Nicholai ile konuş (KN7-1).





2.Seçenek: Nicholai ile kavga edin (KN7-2).

KN7-1: Nicholai kaçar. Ardından Carlos görünür (esas oğlan). Haberleşme cihazının yanındaki merdivenden aşağı inmeye çalışın. Kısa bir sahne girecek. Eğer oyunun sonunu değiştirecek başka bir sahne ilginizi çekerse, çıkış kullanarak odadan çıkış (merdiveni değil), çıkış ve tekrar haberleşme odasına girin. Eğer böyle yapmazsanız "Devam" a gidin.

KN7-2: Jill' in kontrolünü alacağınız, Nicholai' i öldürün. "Devam" a gidin. 2.Seçenek için 7. Kontrol Noktasının Sonu

Devam

Haberleşme odasındaki merdivenden aşağıya inin. Şimdi tüm hazırlıklarımızı yapın çünkü harbi boss' la karşılaşacaksınız. Özellikle herbeleri almanızı tavsiye ederim. Yerde zombilerin yattığı yerin sonuna gidin ve kapidan çıkış. Yol boyunca ilerleyip kapidan girin. "Odada" "eskisi" bir arkadaşınızı göreceksiniz. Trenin yanında olödür. Makineyi çalıştırın. Herşeyi kontrol edecek ve batarya olmadığını haber verecek. Sona birinci pili yerine itin. Nemesis son kez görünecektir. Sona 2 ve 3 numaralı bataryaları da yerlerine itin. Makine şarj olacak ve ateş edecek. Nemesis' i ateşin önüne getirmeye çalışın. Belli bir süre sonra ölecektir. Orayı terkedin. Kısa bir sahne girecek.

8.Kontrol Noktası:

1.Seçenek: Oldur! (KN8-1).

2.Seçenek: Terket (KN8-2).

KN8-1: Jill, Nemesis' i öldürür. Odayı terkedip "Devam" a gidin.

KN8-2: Jill, otomatik olarak odayı terk eder. "Devam" a gidin. Eğer hiç bir şey segmezseniz, Nemo son nefesle saldırır ve nalları diker (ölür yaşı).

8.Kontrol Noktasının Sonu

Devam

Asansör çalışmıyor aşağıya inin. Beni giderek oyunun sonunu getirmiş olmanın o mükemmel hazzıyla tanışın. Oyunun sonlarının farklı olabildiğini unutmayın. Fakat fazla bir şey de ummayın. Duyduğum kadaryla hemen hemen aynı imiş fakat bazlarının sonunda ekstralar varmışmış. Aman da aman. Bi deneyinmis. Hanımış benim Nemesis' im h? Abidibidi! Arada bir olur bana böyle

Carlos: %100 kurşuna dolu makineli tüfek, 15 mermisile beraber Desert Eagle, 105 adet Desert Eagle mermisi ve üç adet kombiné herb (kombiné kırmızı+gözl+ mavı+%100 ilgileştirme ve zehirden kurtulma)

Mikhail: Sekiz roketligle beraber Rocket Launcher, gedi mermisile beraber pompalı tüfek, 28 adet pompalı mermisi, gedi mermili Magnum, 24 adet Magnum mermisi ve bir kombiné herb.

Nicholai: 15 mermisile beraber bir tabanca, büyük mavı herb ve ilk yardım sprayleri.



Koşma tuşunu çok fazla kullanmalısınız. Engelden sonra üç zombi var. Pompalı ile vurun. Yere düşmeleri yeterli, öldürmek için uğraşmayın. Bu arada pompalı silah ile tek kurşulla bazen üç - dört kişiyi bile vurabileğiniz ve aynı anda vurulan düşmandan daha fazla zaman kazandığınızı unutmayın. Bu yüzden de Magnum'u sadece tekli nesne ve zombileri vurmak için kullanın. Kapıdan çıkış. Şimdi önündende iki ayaklı zombi var. Sonra bir tane yerde var, dikkat edin. Son olarak iki tane daha ayakta ve kapıdan çıkış. Burada doğru karşıya koşun ve salon kargaları yakalanmayın. Çok hızlı olmalısınız. Kapıdan çıkış. Şimdi karşısındaki tek zombiyi R1' i kullanarak öldürün. Biraz ilerleyip R2' ye basarak nişan alın ve bekleyin. Bütün zombiler karşısındaki varılın yanında iken tetiği çekin ve 70 - 80 saniye kadar kazanın. Karakterinize göre sağdan gidip kapıdan çıkış. Sol taraftaki kalabalığa birkaç el ateş edip zaman kazanın. Karşındaki kapıdan çıkış. Düz-koridoru koşun, köpeklerle yakalanmayın ve sağa dönerek kapıdan girin. Burada kimse yok, koşun ve gördüğünüz ilk kapıdan girin. Burada Nemesis'e dikkat edin ve haritayı da kullanarak hedefinize doğru ilerlemeyi sürdürün. Dışarıya çıktığınızda üç varatic göreceksiniz. Magnum ile avlamayı tavsiye ederim. Oradan da çıkış. Burada yedekleri pompalı ile avlayın. Çekin. Otoparkta da hemen yanınızda iki tipe öldürün(R1 ile). Sonra biraz ilerleyip R2 ile varile ateş edin. Üçü ölü, üçü kalır. Onları da avlayıp çekin. Biraz bir alanda koşun. Bazan burada Nemesis gelir. Eğer roket atar ile ol-



dürüsenez +120 sinyeniz olur. Çıktın burada da. Burada da üç zombi bir de Nemesis var. Karar sizin. Sağdaki kapıdan çıkm. Burada üç yaratık var. Daşasının ve doğru koşarak oradan çıkm. Burası da kuşlu. Koşup karşı kapıdan girin (Polis merkezine değil ha). Burada da bir varil var, istesiniz kullanıp zantan kazanın. Yok düz dersensez 5 zombiyi vurup çıkm. Buradan da koşarak çıktı çünkü üç tane it var. Böyle bir koridor vacama koşarak çıkmazsanız iki Nemesisinden geliyor. Ammanı dikkat. Sonraki ekranla biri yok, karşılık kapıdan girin. Burada yedi - sekiz kadar zombi var; doğru dersenyip çıkm. Üç yaratıkla karşılaşın ve hala yaşıyorsanz eldenip çıkm. Bir kuşlu bölgeyi daha atlattırın. Sonunda depoya ulaştınız. Burada da yedi - sekiz zombi var. Bunları vurup yukarıdaki save odasına çıkm. İşte bitmiiii....

The Mercenaries: Operation Mad Jackal, yüksek derece yapmak isteyenler için pek de kolay bir oyun değil. Eğer sadece hedefe varmayı amaçlısanız pek zor söylemz ama sonucunda bir "D" ye razi olmalısınız. "A" derecesi yapabilmek, sizin ne kadar çok düşman öldürdüğünüzü ve ne kadar çok insan kurtardığınıza bağlı.

Oyunda daha başarılı olabilmek için arkadaşlarınızın da (Mikhail, Carlos ve Nicholai) içinde bulunduğu sivilleri kurtarmaman gereki. Tabii ki yaratıkları öldürmek de size büyük bir kazanç sağlar. Nemesis' i yol üzerinde öldürmeye çalışın ancak bu Carlos veya Nicholai ile pek de mümkün gibi gözüküyor. Belki Carlos yeten olabilir ancak bu kez de oyunu bitirebilecek kadar cephanesi kalıyor. Zorluk derecesi, hemen hemen Resident Evil 2' deki "The To-Fu Survivor" ile aynı. Sivilleri kurtarmam için bir zaman kısıtlaması içindesiniz. Ömek olarak Brad' i kurtarabilemek için, tünele belli bir zaman içerisinde gitmelisiniz. Eğer bunu başaramazsanız Brad orada oluyor! Aslında insanların kurtarmanın zamanı değil, daha çok sizin yaptığınız işlerle ilgili olduğumu bilden ve bunu gururla söyleyorum arkadaşlar. Brad' i kurtarmak için 90:50:00' in altındaki tünele gitmeniz değil, oraya gidişten ne kadar zaman harcadığınız önemli mesela. Yani sivilleri kurtarmak için belli bir zaman yarışok. Peki ne yapmak lazı? Walla bence elimizden geleni yapın. Mesela aşağıdaki yazdıklarına bakın. Neymiş? Kurtaracak siviller ve yerleri di mi? Hmn, badi bildiniz yine işin kəlavəti, sizi gidi sizin;

olmak üzere toplam altı sivil kurtarıyorsunuz. Soru işaretleri ise sizin sec-

tiginiz karaktere göre değişiyor. Buñlar, Carlos, Mikhail veya Nicholai olabilir. Ornek olarak eğer siz Mikhail'i seçtiyseniz, beşinci Nicholai ve altıncı da Carlos olacaktır. Buñları kur-

Sisko Adam: Benzin İstasyonunda (Gas station)

Genç kız: Gazete binnesinde, hanı üstündə "PRESS" yazan ger vorga, hanı iste orası (Newspaper office)

Brad: Restoranın altındaki tünelde

Marvin: Yeraltındaki elektrik santralinde

Birisi: Dökkanda

Diğer: Barda

İyileştirilen Herbiler

Herblerin iyileştirme miktarı alınan puan

1500-3000 arası	100
2500	90
1500	80
2100	70
2300	60
2500	50
2700	40
2900	30
3100	20
3300	10
3300 den fazla puan	0

Hk. Yarışma Spreyleri

Kullanılma miktarı / alınan puan

1000	100
1	90
2	80
3	70
4 - 9	60
10 - 19	50
20 - 32	40
33 - 44	30
45 - 55	20
56 - 66	10
31900 den fazla puan	0

Zaman Limiti

Harcanan Zaman / alınan puan

1-29:59 arası	100
3-3000: 2-29:59 arası	90
2-40:30 - 2-29:59 arası	80
2-50:30 - 2-29:59 arası	70
3-50:30 - 4-09:59 arası	60
4-09:00 - 5-09:59 arası	50
5-00:00 - 6-09:59 arası	40
6-00:00 - 7-09:59 arası	30
7-10:00 - 8-09:59 arası	20
8-00:00 - 9-09:59 arası	10
10-00:00 ve daha fazla	0

Battle dive bir bölüm açılıyormuş ve Claire sonunda abisini bulabilivorus diye bir duymu aldim. Doğrulık derecesi araştırıp sonucu sizlere bildireceğim.

Umaram birazlık keyif almanıza yardımçı olabilmışdım. Bu oyunu hala almadınız mı yoksa? Hemen alın. Kaçmaz. Oyunla ilgili istek ve görüşlerinizi, incelemesini istediğiniz Playstation oyuları için bana mail atın (hotmail hesabına değil). Bundan böyle okuyuculardan en fazla istek alan bir oyunu ertesi aya incelemek gibi bir düşüncem var. İşte size ırsat. Tekrar görüşene kadar kendimize iyi bakın ve terli terli sakın su içmeyeceğimdi mu? Hadi Bye&Smile...

MegaEmin™

megaemin@level.com.tr

Ace Combat 3

"Electrosphere"

Verdiler altıma trilyonluk aleti ama...

Merhaba arkadaşlar. Bana yolladığınız e-mail'lerde fazla karşı koyamadım ve bu oyunu incelemeye karar verdim. Hemen belirtiyim, bence bu oyuna bu kadar istek gelmesinin sebebi çok iyi bir oyun olması değil, Playstation' da oynanabilecek uçak simülasyonunun çok az olması. Bir Playstation sahibi olmanın kötü yanları da var tabii. Ne adam gibi bir strateji oyunu bulabiliyorsunuz ve de simülasyon. Strateji konusunda en son çıkan güzel oyun Command & Conquer Red Alert Retaliation, 99' un başında çıktı (link ve mouse desteği de var; istek gelirse inceleme). Nadiren çıkan simülasyonların da bence en kaliteliş Ace Combat 3..

Keşke kullanmayı bilmediğimi söyleseydim...

Oyun tamamen el çizimi bir jenerik ile açılıyor. Oyuna girdiğiniz zaman tüm olay tünel gibi bir yerde sizinle iletişim kurup nomohitari ko suküki veya oramakoma buramako şeklinde açayıp kelimeler sırf eden bir takım şahsiyetler ile devam ediyor. Daha sonra ise size görevleriniz anlatılıyor ve kendinizi bir çarpışmanın ortasında buluyor musunuz. Uçanızı kaldırmak ve indirmek gibi gereksiz ayrıntılarla da hiç uğraşmamış oluyorsunuz. Herhalde oyun yapımcıları günümüzde artık otomatik pilot dive bisiyin var olduğunu öğrendiler. Görev bitimlerinde ve başlangıçlarda verilen briefingler size hiçbir şey anlatamıyor ama en azından irili ufaklı birçok video görüntüsü bize ve özellikle savaş uçağı hastalarına bir göz ziyafeti sunuyor.

Oyun grafik olarak oldukça kaliteli. Harita dizaynı ve yeryüzünün görüntüleri çok detaylı. Özellikle gece vakti saldırdığınız zaman, şehrin ışıkları



ları çok mükemmel bir görüntü oluşturuyor. Uçak çizimleri oldukça gerçeğe yakın yapılmış. Aynı özen hedeflere de gösterilmiş. Denizaltılar, hıcum botları, uçak savaları, özellikle de siz bu hedeflere kilitlenince çok güzel görünüyor.

Oyunun kontrolleri fena değil denenebilir ayarda. Analog destekli olması biraz daha iyİ olmuş olmasına ama sağ kolu ucagın gestresini görevlilik için yapmışlar. Çok kritik bir zamanında eliniz yanlışlıkla çok az bile olsa buna degerse, ucagınızın vurulması ya da vere çakılması dışarıdan izlemiş oluyorsunuz. Bir de tam yer hedefinin üzerine doğru dalaş geçtiniz, hedefe kilitlendiniz, havaya uçup yükselmeye başlayacağınız. O da nesin! Tam o sırada usten bir mesaj geliyor ve silahlannız kilitleniyor. Var mı böyle bir olay ya? Ateş edemiyosun abi! Dolayısıyla havaya uçmadan üzerinden geçip yükseliyorsun ama ne fayda... Ekranda kırmızı renkte "Danger! Missile Alert" şeklinde bir mesaj çıkmıyor ve çok değil, yaklaşık bir saniye sonra da vurusuluyorsunuz...

Açıkçası oyunda pek de öyle savaşçı andırır bir hava da yok. Önünüze geleni vuruyorsunuz. Daha çok bir kumesten yeni kaçmış ördekleri avlar gibisiniz (çok mu abartım ne?). Makineli tüfek, güdümlü füzeler ve bu arada silahlara sahipsiniz. Cephane niz sonsuz. Silah seçmek gibi bir özgürlüğünden de var. Fakat Vulcan isimli silah sanki boşuna konulmuş gibi. Bu silah ile hiçbir şey vuruluyor.

Allahum, günahlarımı affet...

Müzikleri de elektronik/techno karışımı ve oyuna tam oturmuş. Ses efekleri de iyi ama bazı hatalar var. Mesele kokpitten duyamayacağımız sesle-



ri duyuyoruz...

Sonuç olarak oyun Namco' dan beklediğimiz üzere klas ve kaliteli. Ancak ben hala Playstation' da çok daha kaliteli simülasyonların yapılabilmesine inanıyorum. İyi eğlenceler. Bye & Smile...

MegaEmin
megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin: www.namco.com

Yapım: Namco

Dağıtım: Namco

CD sayısı: 2

Oyuncu sayısı: 1

Memory blok: 1

Analog Joypad desteği: Var

Dual Shock desteği: Var

PC Versiyonu: Yok

Grafik: 9

Ses / müzik: 8

Atmosfer: 7

Oynanabilirlik: 6

Genel: 7



SUPERCROSS 2000

Ne okuyorsun? Kısa bir yanıt gereklili.

Yalnızca ne okuduğunu söyle...

Bilgisayar oyunu dergisi? Başka bir yanıtın vardır belki... Yoo, profesyonelce hazırlanmış incelemler, değerlendirmeler, poligonlar, kaplamalar ve milyarlarca sayılıktan bahsetme lütfen... Yazılan daha da geriye doğru takip et.. Görüğün mürekkep.. Belki hayatın boyunca hiç bulunmayacağı, nerede olduğunu bile bilmediğin bir basimevinin matbaasından çıktı. O ana dek de 0 ve 1'lerden oluşmuş sayı dizileriydi tüm harfler. Daha geriye, hava karardıktan çok sonra masabasında klavyelerine degen parmaklara ulaşman gereklidir. Beyaz plastiklere basarak anımlar üretmeye çalışan parmaklardan derinin içine ilerlemelisin, sınırları kanallarından yol alıp ilk boz bir sivinin içinden geçmeli... Beynini bir turist kafilesinin ücretsiz gezisine acmış, "Su gördüğünüz sol kıvrımlarda merak, onun az ilerisinde heyecan ve de endişe bulunuyor," diyen müze görevlilerine merhaba de. Buraya kadar gelenlerden gizleyeceğin pek bir şeyleri yoktur. Harflerin içinden bakanlar için maskeler ne ifade edebilir ki?

Gördünüz mü? Hemen sağdaki kıvrımda "kıvrılma" gözü çarpıyor, "çaresizlik"e gelmeden. Bunu elin hareketlerinden de anlayabilirsiniz. Hız ve estetik'i birleştirmeye çalışıyor. Ama elinin sık sık silme tuşuna gitmesi bocaladığını gösteriyor. Kendine gelip işini yapmaya çalışacak, biraz



daha sessiz lütfen, galiba anlatmaya başlıyor :

Motorhead, Motorbreath ve Diğerleri...

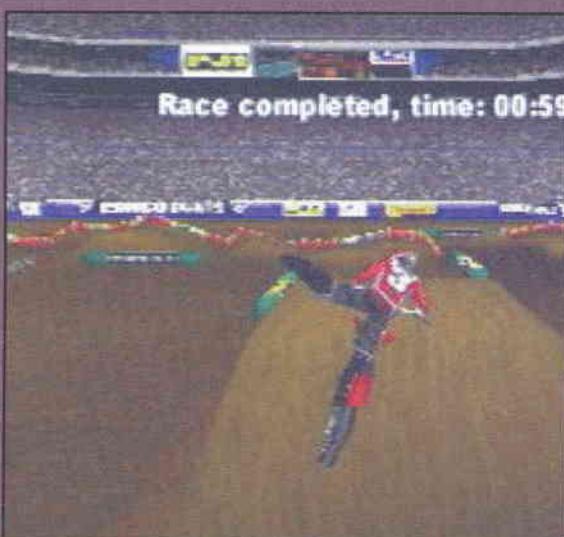
EA Sports'un ihamal ettiği bir spor yok gibi. Çok yakında bedensel sporların sonunu getirip, EA Chess gibi beyin sporlarına yöneltmeleri de olası hani. Motokros üzerinde yapılmış sınırlı sayıda oyundan bir tanesi Supercross 2000. Yalnızca yüksek hızın yeterli olmadığı, aksine sürücünün ve aracın akrobatik yeteneklerinin sonuna dek sınırlı bir spor dalı motokros. 250cc lik motorlarda süspansiyonlanna güvenip çamurlu pistlerde metrelerce sıçrayan adamların dünyası.. Devrilerek virajı alabilmek arasındaki sınırın en çok incediği anılmış sporu... Metal gövdelerin trapez gösterisi...

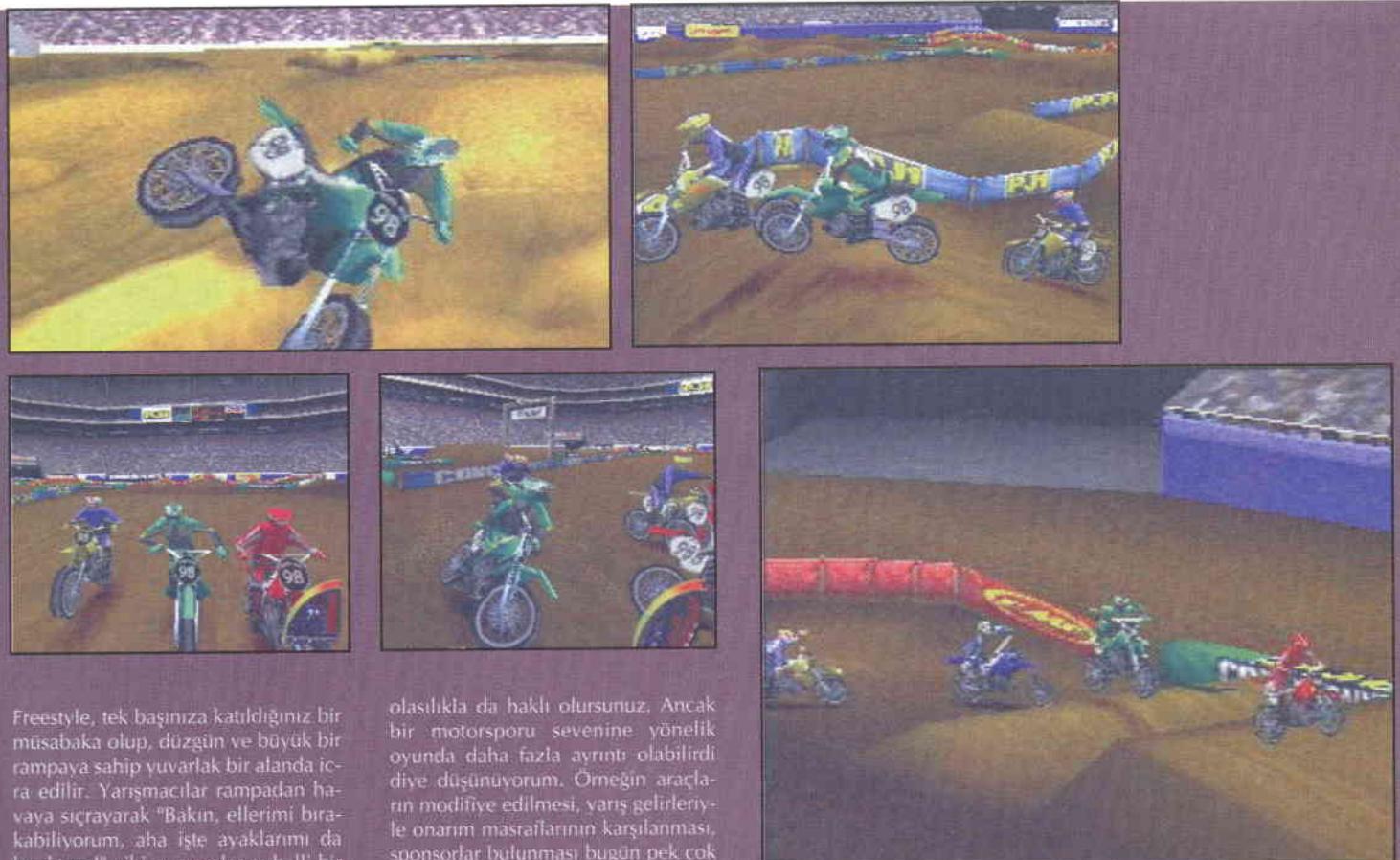
EA Sports'un PACE motor sports ile yaptığı anlaşma sonucu ortaya çıkan Supercross 2000, yine gelenekselleşmiş EA oyun yapısını koruyor. Gerçek yarışmacılar, gerçek pistler, gerçek yorumcular ve gerçek fizik! Bu sonuncusu motorsporlarına gönül verenler için oldukça önem taşıyor. Oyun içinde motorların birbirlerine girdikleri anda oluşması muhtemel pek çok sakatlık olayın programcı-



ların insafıyla ortadan kaldırılmasını saymazsa denge, uçuş, konuş (konağınız) gibi hareketlerin tümü Newton fiziğine düşen bir elma kadar uygun. Seçilmiş (5 amatör) 16 resmi pistte çalışmalarınızı vaparken 24 tınlı yarışçayı (Örneğin: 1998 Freestyle dünya şampiyonu Mike Metzger) ya da kendi yaratığınız bir karakteri yönlendirebiliyorsunuz. Ses, müzik ve atmosferde firmaya güveniniz tam, bu kez de yüzümüzü kara çıkarmıyorlar zaten.

Oyunumuz size üç tür müsabaka seçenek sunuyor: Single Race, Season ve Freestyle. Single race ile bir kerelige mahsus yaptığınız yarışları Season'dan tüm bir yıl yaymanız ve şampiyonaya katılmamanız mümkün. Tabii ki akrobasiye önem verenler için asıl eğlence Freestyle'da saklı. Bilmeyenler için hemen izah edelim:





Freestyle, tek başınıza katıldığınız bir müsabaka olup, düzgün ve büyük bir rampaya sahip yuvarlak bir alanda icra edilir. Yarışmacılar rampadan havaya sıçrayarak "Bakın, ellerimi bırakıyorum, aha işte ayaklarımı da bırakım!" gibi numaralarını belli bir süre içinde sıralayıp hakemlerin gözüne girmeyeve tabii ki yere balıkla ma düşmemeye ozen gösterirler. Verilen artistik puanların toplamı da yarışmacının başarı derecesini gösterir.

Tabii Harley'in Yeri Apayrı...

Oynarken oldukça zevk aldığım bir oyundan olsa da dergimizde saçlarını motor üzerinde aştırmış (şaka diii, hakkaten) bir takım yazarımızı düşünüp "Acaba onların yorumu ne olurdu?" diye düşünmedim de değil hani. Gerçek dünyada doğru durust motora binmemiş (bir arkadaşımın şabeyinin bana bir tur attırmayı denemesi ve üç saniye sonra motorun bozulmasını savmazsa) birisi olarak kendimi ezik hissetmedim değil. Ne var ki şu anda iğneyi kendine batırın ben, oyunu masaya yatırılmış ve çuvadız darbelerine geçmiş bulunuyorum, bakınız:

Öncelikle EA'nın diğer ürünlerine göre Supercross 2000'in pek de kapsamlı olmadığı tartışılmaz bir gerçek. Eğer kıyaslayacağımız oyunlar FIFA ya da NBA olacaksa bana "Motokros'da da 3-5-2 ya da adam-adama savunma seçenekleri koyacak halleri yoktu ya!" diyebilirsiniz ve yüksek

olasılıkla da haklı olursunuz. Ancak bir motorsporu sevenine yönelik oyunda daha fazla ayrıntı olabilirdi diye düşünüyorum. Örneğin araçların modifiye edilmesi, yarış gelirleriyle onarım masraflarının karşılaşması, sponsorlar bulunması bugün pek çok oyunda uygulanmış ve yüksek ölçüde başarılı olmuş yöntemler. Hic degilse Season'da bunların biri ya da birkaççı olabilirdi. Görülüyorki, firma bu kez "yalnızca ve yalnızca" yarış oyunu yapmak istemiş. Motorların manevra, gaz ve darbeye karşı direnç özellikle dışında herhangi bir ayara dokunma şansınız yok. Bir de şu kendi sürücüne kendin varat seçeneği beni pek tatmin edemedi. Diğer EA oyuncularında (bu kez kıyaslama yapacağım) kirpiklerinin kıvrılma açısından dek müdahale edebildiğiniz adamlar varatabiliyoruz. Bu kez tek müdahale edebildiğiniz adamin motornun 250cc.mı, yoksa 400cc.mı olacağı, o kadar! Ayrıca motor ile ilgili ayarları da değiştirebilirsiniz, ama bu ayarları zaten hazır yansıklarda da değiştirebildiğiniz için bu, karakter varatmanın getirdiği bir ekstra özellik olmaktadır.

Ancak tüm bu eleştirileri yaparken insa elden bırakmak gerekiyor. Supercross 2000; ses, müzik ve grafikleri göz önüne alındığında oldukça iyi. Gerçek bir pistte yarışığınızı hissetmeniz için, ellerinden gelen her şeyi yapmışlar. Bizim güç-beğenir hale gelmişim de firmamın ne denli parlak işlere el attığını bilmemizden kaynaklanıyor. Farkındaysanız, oyundan özü hakkında pek de kleskin söz-

cükler seçmedim, bu acımasızlık olurdu. Sürüş, kameraları, kameraların motora olan uzaklıguna göre ses-teki değişimler fazlaıyla etkileyici.. Ama yan özelliklerin arttırlması yönünde olan talebimde isradiyim!

Gerçekçi olmak gerekiyor : Her ne kadar motokros, 60.000 seyirci tribünlerce çekilebilmek gibi rekorlara imza atmış bir spor da olsa da dünyada futbol, basketbol ya da formula izleyicilerini motokros severlere oranlayınca işin rengi değişiyor. Üretici firmalar da tarattarı bol olan dallara yükleniyorlar haliyle. Ne kaa köfte, o kaa ekmek meselesi işte! Gün gelir, milyonlar "motokros" diye bağırırlar, o zaman da motokros adına çok çok iyi şeyler yapılır elbet ! Siz şimdilik iyi şeylerle idare etmek durumundasınız.

Ezra Mergençel & Gökhan Halihoglu
ezra.mergençel@gmail.com &
valence@gmail.net

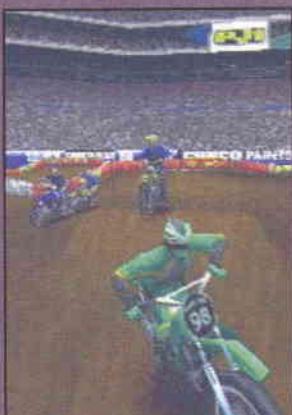
Grafik: 8

Ses / müzik: 9

Atmosfer: 8

Oynamabilirlik: 8

Genel: 8



Tomorrow Never Dies

Bond, James Bond...

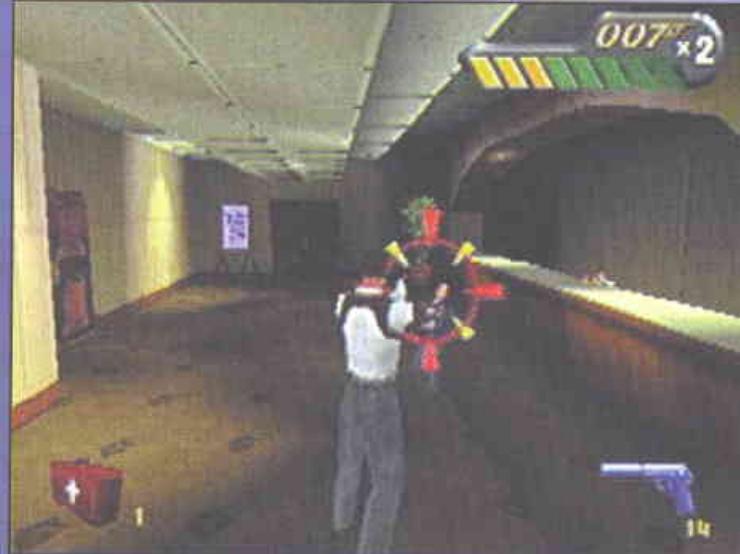


**"İnsanı bir
ajan gibi
hissettiren
bölüm bu
videolar."**

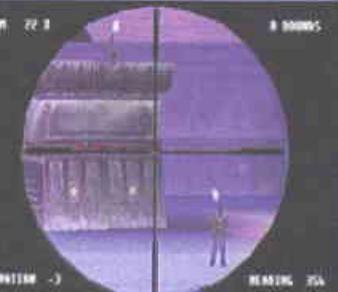
Ve işte sonunda millenium drieve tutturduğumuz olay gerçekleşti. Yeni yıl herkese mutlu olun, sağlık ve en önemlisi de PARA getirmesini dilerim. E' sindi siz yeni milenyumda olduğunuzu göre sizlere birkaç serum olacak. 1- Bir hafta öncesiyle simdi arasında ne fark var? 2- Atom bombası patladı mı, dünyamız sonu geldi mi, marslılar dünyayı istila etti mi, fıravunlar uyandı mı, dünyaya meteor düştü mi, üçüncü dünya savas çıktı mı? 3- En önemlisi de uzaya çıktı mı? Ne o? Bu şey olmadı mı yoksa? Her yıl başında olduğu gibi televizyon başında ya da bir eğlence yerinde 2000' i kutladınız ve bittiğini mi? Tuh yazık oldu. Keske insanlar bu kadar heveslenmeseydi, arında bir şey olmayınca havai kırkılık yaratıyor. Ne ülkenin sordular bitti ne de insanların. Yine devayla sanal dünyada arayacağınız anısları. Gelin beraber vilların eskilemediği James Bond olalım ve maceraya atılıp gerçek hayatın inz dumanından anılsın. Hazır mısınız? Öldürme ehtiyyetinizi yanınızza alındı mı? Biraz da partum söyle, oooh! Güzel hanımlar bizi bekler.

Bana James Bond derler...

Oyunumuz, klasik Bond'un bir objektiften ateş eden videosunun da bulunduğu güzel bir demo ile başlıyor. James Bond'un görevinin, giz hastası Elliot Carver isimli bir maryağını. Dünya Savaşını bakınız yine karşılaştı çikamasını önlemek ve dünyaya tekrar huzur ve barış getirmek olduğunu anlıyoruz. Buralar vay anasını sayın seyirciler dedirtecek kadar güzel. Yürürek ilerlemeyen yanında kayak yaparak da kaçığınız sahneler var. Hele de Rusya'da özel yapım



BMW 7.50i yi kullanacağınızı söylesem... Daha bilmeden ikinci bölüm tamamladığınız zaman karşınızda direkt olarak filmden alınan Tomorrow Never Dies'in jeneriği giriyor. Sheryl Crow' un parçası esliğinde seyredeceğiniz bu muhteşem klübe dayanamayacaksınız. Ben yaklaşır on kez seyrettim zaten. Bir videoyu bir kez açtıığınızda, istediğiniz zaman Options'a girerek seyredilebiliyorsunuz. Silahlar ise James Abime yakısır cinsten. Makineli tüfek, dördüncü tüfek, otomatik 9mm bir tabanca, SMG 45, gaz bombaları, GL 40, roketatar, infrared dördüncü tüfek ve STK mayulan. Oyuncular oldukça eğlendirecek gibi görünen silahlar öyle değil mi? Bunların yanı sıra, uydı bağlantı kamera, parmak izi tarayıcı, STK manyan patlatıcı ve çeşitli sağlık cihazları gibi zimbütlü de sahibiz. Bunları ve silahları kullanmak eğlenceli fakat kontrolleri madalyonun bir başka yüzü. Bir dördüncü tüfek ile nişan alıp ateş edebilmek çok zor. Kaldı ki nişan almanızı rağmen voramama imkanınız var. Zoom olayı da çok az. Tuşların şekillerini hiç beğenmedim



zaten.

007' zorluk derecesini diğerinden farklı olan özeliği ise görevlerin farklı olması değil vapur zekamız da itaali olmasız ve tabii ki düşmanlarımız siz dahi çok vuraklımları.

Gizlilerin gizli adıma...

Tomorrow Never Dies çok güzel bir oyun demek istedim ama maalesef yine olmuyor. Yine başka bir James Bond oyunu olan Goldeneye' i yakalasmamıştım. Yetenice uzun olmayan on bölümden oluşuyor. Bu on bölüm 007 veya Agent zorluk derecelerinde tamamlayabiliyorsunuz. Oyunda gerçekten eksiklikler çok. Bölüm sonu menülerinde sonunda gizli ödüllerden bahsediyor. Oyunda gizlilikin sözü bile edilemez. Nerede kaldı Tenchı The Stealth Assassin' deki habersiz oldumeler. Burada mümkün değil, herifler hemen avıkyor. Ben Bond isminden daha güzel şeyler beklerdim açıkçası. Gizli yerler olmalıydı, her yeni bölümde daha güclenmeliydi fakat açıkça söylememiyim ki kendimi bir gizli ajan gibi hissettiğim havası voktu. Sadece koşup hoplayıp atlayıp ateş ediyordum. Bu işin en önemli yönü bu işleri caktırmadan yapmak ama James bu kez pek de formda değil.

Bond'u bir üçüncü kişi perspektifinde kontrol ediyoruz. Sanki arkasında o nereye gidese gitsin, tek bir adımla bile kaçırımayan bir kamera var. Güzel ama bir vere kadar. Dar bir alana geldiğiniz zaman kamera

WWW.TNE



Bond' un içine giriyor. Hatta öteki tarafından da çırkıyor desem yanlış olmaz. Hiçbir şey adam gibi göremiyorsunuz. Ne yerdeki bir nesneyi görbeliyorsunuz, ne de oradan çıkış yolunu bulabiliyorsunuz. Sağa sola bakabilememiz için bir tuş dahi düşünlmemiştir. Evet, eğilip saklanıp yuvarlanma felan gibi atraksiyonlar da var ama hiçbir işe yaramıyor. Sanki bu işleri yeni öğrenen bir çatılaşın kendi kendine kahramancılık oynaması gibi bir şey. Hatalar kayak ve araba kullanma konusunda da devam ediyor. Siz kayak kaçmaya çalışırken kötü adamlar sizi iterek ağaçlara çarptırmaya çalışıyorlar. Büyük adam James Bond da safak safak onlara kayak sopalarıyla vurmaya çalışıyor. Bana komik geldi. Sanki daha klasik hareketler yapabilir gibi gözükü. Ayrıca onlara vurarak bile zarar vermek çok güç. Bence bu kayaklı bölümde çok güzel ayrıntılar kazınılmış. Yani oturup oyuna motor hazırlayırsınız da oynamanıllığını neden hiç düşünmüyorsun arkadaş? Yazık değil mi o emeklerine? (Ahmet Vardar soruy!!!)

Ben ailenizin kahramanı Bond, çekilin, uçucam...

James Bond için özel aletlerle donatılmış BMW 7-50 i'yi kullanacağımızi bilmek büyük bir heyecan veriyor. Gece görüşü ile düşmanları alt edip Q' nun kulübesine tek parça varamayı başarıyoruz. Ve işte özel yam BMW' mız orada duruyor. Q bize ivir zivirini anlatıyor. Sonra arabaya atlayıp bir konvoyu yok etmeye uğraşıyoruz. Arabanın farlarından makineli tüfek, sunroofundan da missler çıkıyor güzel ama ben hiç James gibi bir gizli ajan böyle av içinde görmemiştim. Bir kere bu cana-

var araba sadece bu kadar mı hızlı gidiyor? Konvoyon ontundu kesip hepşini bir kere öldürsen daha iyi olmaz mı? Nasilsa öldürme ehlisi var. Bir de bu bölüm çok kısa yapmışlar, arabaya doyma fırsatı bile olamadı yanı.

Oyunun tek kazandığı yönü ise müzükler ve iyi sonu. James Bond adının kullanmasının efsinden bahsetmek bile gereksiz zaten. Yürüyebilir, koşabilir ve eğlerek hareket edebilirsiniz. Bunları yaparken ateş edebilir, bomba atabilir, bir yerde havaya uçurabilir, patlatabilir, kısacası Bond' un sevdigi şeyler yapabilirsiniz. Müzik ve sesleri ise heren oyunun başında fark edebiliyorsunuz. Tommy Tallarico Stüdyoları diye cart diye bir tanıtım griviyordu zaten. Ses ve müziklere laf yok. Bond müziklerini oyundaki tonu çok güzel yansitmışlar. Sessiz bir yerde giren ses efekti veya müzik, gecenin sessizliğinde çalan bir çanın sesi kadar berrak. Aferin!



denenmesinde bir sakınca yoktur. Yemek üzerine ve tok karına iyi git der. Atiyet olsun. Bye&Smile...

Bir kuş, bir uçak, yok yaw, bizim Bond bu

Grafiklerde ilk başta tamamlanmış bir oyun olduğu açıkça görülebiliyor. Özellikle kayaklı bölümlerde çok daba detaya ihtiyaç var. Hemen hemen bütün bölümlerde birkaç hata bulmak mümkün. Düşmanların ölmeye animasyonları çok kötü. James Bond' un animasyonları da pek gerçekçi olmamış. Çok sert ve koşeli olmuş. Yapay zeka işi biraz kurtarıyor. Oyun içindeki demolar ve briefingler gerçekten çok iyi. Burada hiçbir hata bulmadım. İnsanı bir ajan gibi hissettiren bölüm bu videolar.

Sonuç olarak bol hatalı ama buna rağmen insanı eğlendirebilen bir oyun. Tomorrow Never Dies. Bence

MegaEmin
megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin: www.tndgame.com

Yapım: Black Ops

Dağıtım: Aral İthalat

CD sayısı: 1

Oyuncu sayısı: 1

Memory blok: 1

Analog Joypad desteği: Var

Dual Shock desteği: Var

PC Versiyonu: Yok

Grafik: 6

Ses / müzik: 9

Atmosfer: 8

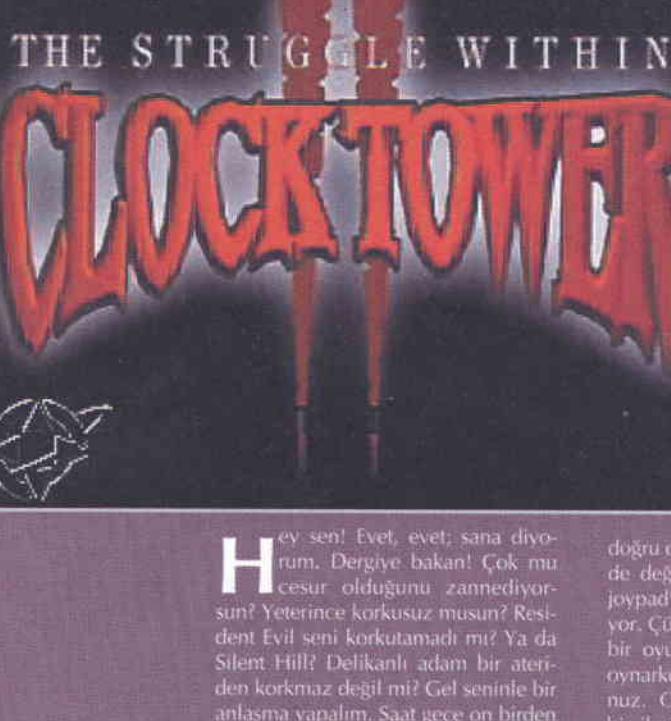
Oynamabilirlik: 7

Genel: 7

**"bol hatalı
ama buna
rağmen insanı
eğlendirebilen
bir oyun"**



007
Tomorrow Never Dies



Hissettiğin
ürperi,
sessizce yanına
sokulmaya
çalışan güzel
duygularını felç
edecek!



doğru olur. Oynarken ürpermek elde değil. Playstation'ın on iki tuşlu joystick'i bu kez pek işimize yaramıyor. Çünkü aslında Mouse'la oynanan bir oyundu. Doğal olarak joystickle oynarken tüm tuşları kullanmamızıza. Oyunumuz Discworld benzeri bir ikon adventure. Kursoru kapılan

nin öldürdüğü korkunç kabuslar görmektedir. Asıl korkunç olsam da uyanlığında bunların gerçek olduğunu anlamasıdır. İçinde, ona istediklerini yapınan bir başka kişilik daha vardır. Bu, son derece soğukkanlı ve ahlaksız olan bir erkektir: Mr. Bates (içim ürperti bel). Sadece Alyssa bu muskayı aldığı zaman bu istiladan kurtulabilemektedir. Alyssa, akıl hastanesinden daha yeni çıktıktı ve bir aile dostluğun yanında kalmaktadır. Eve tekrar döndüğünde korkunç bir şey bulur. Kendi hasta olabilecek bir şey...

Hepiniz öleceksiniz!

Maalesef, oyun hikayeye uygun değil etmemektedir. Örneğin, bu muskanın şeytanı ruha açacağı geçit, biz-

Clock Tower 2 "The Struggle Within"

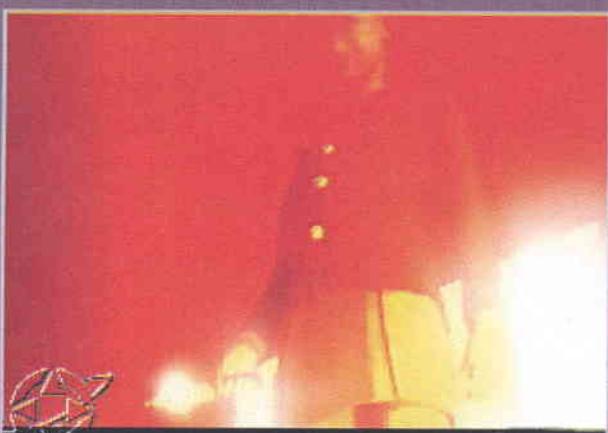
sonra odanda yalnız kalacak. Playstation'ın müzik setine bağlayacağınız. Üzerinde "Bass" yazan düğmeyi sonuna kadar açacağınız ve titresimli joystick'i eline alacağınız. Tüm ışıkları kapatıp Clock Tower 2 oynamaya başlayacağınız. Eğer ki birbirinde uyuyabilersen, rüyana girip sana büyük bir oduł vereceğim. Her şey gayet net mi? Anlaştık mı? Tamam o zaman. Sssst, yavaş ol, duymasınlar!

Clock Tower 2, seni de beni de oynarken yerinden zıplatacak kadar ürkütücü bir oyundur. Aslında geri demek daha

üzerine getirip tıklayarak odaları dolaşır, nesnelerin üzerine getirek de onları incelivorsunuz. Sahip olduğunuz nesneleri almak için önce ekranın en üstündeki gizlenmiş envanteri açıyzorsunuz, daha sonra kullanacağınız nesnenin üzerine tıklyorsunuz. Siz onu bir yerde kullanana kadar da kaybolmuyor. Sanırım Playstation mouse'una sahip pek de kimse yok. Belki nadir çikan strateji oyunlarını sevenlerde vardır. Bu oyunda da size çok kolaylık sağlayacak mouse'un piyasadaki fiyatı beş milyonla yirmi beş milyon arasında değişiyor.

Evde kimse yok mu? O da neydi?

Oyun "-az sonra olacaklardan ben sorumlu değilim" mesajı venicesine ırkutucu bir demo ile açılıyor (en azından ben bu anlamlı çıkardım). Bilin bakalım oynadığımız karakterin adı ne? Alyssa! Bu nasıl istir? Son oynadığım üç korku oyunu ve üç aynı isim: Silent Hill' deki esrarengiz kız, Resident Evil 3' de de bu isimde bir kız vardı (umarım doğru hatırlıyorum) ve son olarak da burada. Birileri benden habersiz sözleşiyor falan mı, ne dersiniz? Hale, okula giden on yedi yaşında bir kız çocuğu. Babası ona bir muska verdirden beri, ailesinin ve arkadaşları





o merdivene ne demeli? Ekranda en büyük yeri kaplayan merdiven nasıl olur da fark edilemez! İşte böyle hasta eden olayın oyunun bütününe sarmış durumda. Oyun bir cesetten geriye kalan parçalarını bulmakla başlıyoruz. Alyssa bu cesedi Ashley olarak tanımlıyor da, kim bu Ashley? Walla ben de bilmiyorum. Eğer oyunun kilavuzunu incelediyseniz (I Love Original Software!) ve açılış dikkatli izlediyseniz, ailenin çocukların olduğunu anımsız olmanız gereklidir. Zaten bunlardan bir tanesi sizin en büyük düşmanınızın yerine geçecek şeytan ruhlu bir velet. Ashley'de (Türkçesi Ashley-Aşlı-Aşlı) bu ailenin artık mepta olan biricik kızları. Hikayenin geri kalanını anlatmıyorum çünkü siz karanlığa terk edip, neler olacağını seyretmek gibi sadist bir istek uyandır içimde nedense, muahahaha!

Annecim, sarı bana korkuyorum

Evet, kontrolü gerçekten basit olan bir oyun ama, saçılmaklar da diz boyu. Bu oyunları test eden takımın aldığı para haybeye verilen para bence. Kapının dibindeyken kapıya tıkıyoruz, fakat karakterimiz içeriye girebilmek için önce arkasını dönüp geriye yürüyor, sonra tekrar dönüp kapadan giriyor, tipki Fifa 99'da boşu bosuna giren kaleci gibi. Bu yanlışlık, aynı zamanda, oyunun farklı on iki sonunu görmemizi sağlayacak zaman merhumunu da kötü şekilde etkiliyor tabii. Alyssa'yı kosturmak için tuşa çift tıklamanız gereklidir ama bu sefer de kız buzun üzerinde koşuyormuş gibi görüntüyor. Zaten tam tıkladığımız yere de gidemiyor nedense; sakat mı ne?

Eğer Option menüsünden sahneleri geçmeye açarsanız, oyun esnasında istemediğiniz sahneleri geçebileceksiniz. Fakat bu kez de heyecanlı bir kaçış sahnesinde olan oluyor. Tam panik noktasında eliniz yanılışla bir tuşa degiyor ve sahneyi geçiyorsunuz. Fakat yanım, saniye evvel korkusundan

olecek olan Alyssa şimdi sanki hiçbir şey olmamış edasıyla ortaklıktan dolanıyor.

Grafiğin anlamda yine mükemmel ile rezaleti çok güzel kaynaştırmış bir oyun var elimizde. Çok net ve yüksek çözünürlük; grafiklerin yanında, animasyonlar çok kötü. 286 PC zamanından kalma; hatta belki de daha kötü. Ancak 'Alyssa'ının suratındaki korku ifadesi kolaylıkla hissedilebiliyor. Çevre çok detaylı ve poligonal ama bir hayatı yok, çok bayağı. Neyse ki kameraları açtılar bir korku oyununa uygun hazırlanmış. Ortalık da derli toplu, en azından insanın kafasını karıştırıyor. Bir evde altı tane banyo olması da ilgimi çeken konulardan. California, Salinas'da geçen bir oyun için biraz fazla Japonya bir ev. Açılış demosunda yağmur yağması gerilimin bütünlüğünü tamamlayan bir unsut olmuş ama oyunda neden hiç yağmur göremedik?

Müzikler hiç de fena sayılmaz. Önemli olan sizi germesi ve bunu rafatlıkla yapıyor (çoğunlukla, zıplıyorsunuz zaten). Kafanızın üzerinden bıçak geçtiği zaman ne demek istediğimi daha iyi anlayacağınız. Ses efekleri de bir o kadar güzel. Fakaaat, bu sefer de insan sesleri alakasız. Görüntüde hiçbir atraksiyon yokken haybeye bir çığlık ortaklığı yıkıyor.

Bu da nes?

Oyunun tüm hatalarını telafi edecek kadar güzel bir özelliği var. Gerçekten çok iyi programlanmış titresim özelliği. Müzik, efekt, çığlık ve titresim insanın içini giçkilüyor ve size resmen adrenalin kokteylli içriyor. Örnek olarak Şeytanı düşmanının size yaklaşmasını sadece pad' inizin kalp atışı şeklinde titremesi ile antlayabiliyorsunuz. İlk defa bir gerilim oyununda bu kadar iyi kullanılmış Dual Shock özelliğine rastladım.

Uzun latış kısası, gerilimden hoşlananların denemesi gereken bir oyun



Alyssa: "Wh-what's that?"



Alyssa: "A human torso!"

bu. Kendinize iyi bakın olur mu?
Bye&Smile...

MegaEmin

megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin: www.agetec.com

Yapım: ASCII

Dağıtım: Human Soft

CD sayısı: 1

Oyuncu sayısı: 1

Memory blok: 1

Analog Joypad desteği: Var

Dual Shock desteği: Var

PC Versiyonu: Yok

Grafik: 8

Ses / müzik: 8

Atmosfer: 8

Oynanabilirlik: 7

Genel: 8

HABERLER

İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı (Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. **Doğduğum Yüzyıla Veda** Murathan Mungan
2. **Güven II. Cilt** Vedat Türkali
3. **Timbuktu** Paul Auster
4. **Fotokopiler** John Berger
5. **İstanbul Bir Masalı** Mario Levi
6. **Kötülük Çiçekleri** Charles Baudelaire
7. **Güven I. Cilt** Vedat Türkali
8. **Öteki Metinler** Biçe Karasu
9. **Kırmızı Gören Kedi** Lilian Jackson Braun
10. **Felidae Akif Pirinçci**

Ve işte geçtiğimiz ay en çok dinlenen 10 albüm (Kaynak: www.billboard.com)

1. **S&M** Metallica
2. **Listener** Dave Matthews Band
3. **All the Way... A Decade Of Song** Celine Dion
4. **Midnite Vultures** Beck
5. **Supernatural** Santana
6. **Anthology: The Sounds of Science Beastie Boys**
7. **MTV Unplugged** Alanis Morissette
8. **When the Pawn...** Fiona Apple
9. **Issues** Kom
10. **Blue Third Eye Blue**

İngiliz bağımsız plak şirketi Creation Records'un sahibi Alan Macgee'nin hisselerini Sony'e satması sonrasında bu plak şirketinin bir keşfi olan Oasis Şubat sonunda çıkacak olan yeni albümleri *Standing On The Shoulder Of Giants*'ı başka bir plak şirketinden çıkarmayı düşünüklerini açıkladılar.



Angela'nın külleri Frank McCourt

"Angela'nın Külleri"; bu kitabın ismi size neyi çağrıştırıyor bilmem ama tahmin ettiğinizden çok farklı olduğunu söyleyebilirim. Benim için öyle oldu en azından.

Kitap aslında Frank McCourt'un otobiyografisi, kendi deyişiyle "hatırlar", Angela da annesi.

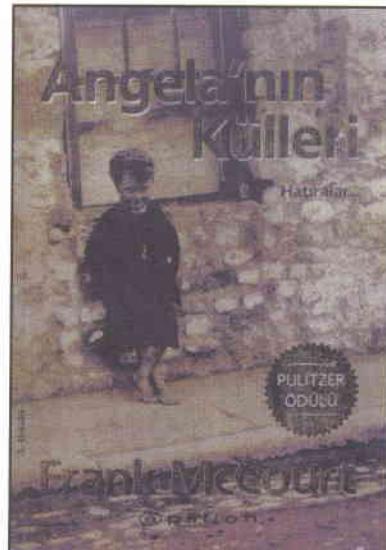
Hem İrlanda'lı hem de Katolik olan yazarın babası, bir türlü bir işe tutunmayı başaramayan bir alkolik, annesi ise yokluk içinde çocukların yetiştirmeye çalışan birisi. Sürekli derneklerden gelen yardımlarla yaşamaya çalışan, akrabaları tarafından reddedilmiş bir aile. Bir de tüm bunlara çocukların birer birer ölümü eklenince, kitabı okurken bir anda "Ben ne kadar da şanslıyım" demeye başlıyorsunuz.

Yazarımız da kabus olarak nitelendirilebilecek çocukluğunu babasının anlatığı, annesine bebekler getiren Yedinci Basamaktaki Melek hikayesiyle geçirir. Once zorluğa, açlığa ve hastalığa karşı hayatı kalmayı başaran McCourt'un yazar olmasındaki en büyük etkenlerden biridir bu hikaye.

Silmarillion J.R.R Tolkien, Christopher Tolkien

Dünya üzerinde en çok okunan, fanatizm derecesinde sevenleri bulunan ve aynı zamanda tartışılmaz bir edebi değere sahip olan çok az sayıda kitap vardır. Bir İngiliz edebiyat profesörü olan Tolkien ustanın Yüzüklerin Efendisi serisi bu kategoride tartışılmaz olarak birinci gelecektir. Tam 35 yıllık bir çalışmanın ardından Hobbit, Yüzük Kardeşliği, İki Kule, Kralın Dönüşü ile Yüzük serisini tamamlayan J.R.R. Tolkien'in Orta Dünya'nın ilk zamanlarını anlatığı ve bitiremeden olduğu Orta Dünya üzerinde notları ve hikayeleri, oğlu Christopher Tolkien tarafından 1976 yılında derlenip Silmarillion üçlemesi adı altında okuyucuların beğenisine sunuldu.

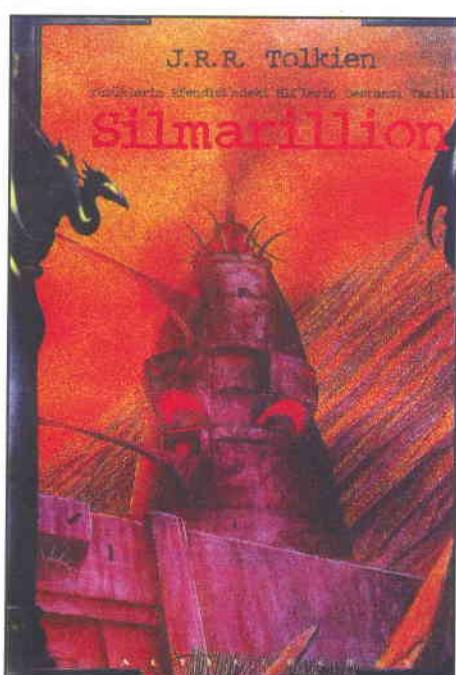
Silmarillion, Yüzüklerin Efendisi üçlemesi kadar büyük bir kesime hitap etmese de, en az onun kadar önemli bir eser. Çünkü Tolkien'in yaratığı ve çoğunlukla İngiliz/İskandinav mitolojisine dayanan Orta Dünya'nın özünü anlatıyor. Üç Güç yüzüklerinin yaratılışı ve çalımı, Orta Dünya'ya kararlığın gelişini, El'lerin tanrılarla baş kaldırmasını ve Orta Dünya'ya sürülöslerini, burada insanları birleşerek tanrıların en kötüsü Morgoth'a karşı verdikleri umutsuz mücadeleyi anlatıyor. Oldukça yoğun bir kitap olan Silmarillion'u okurken, hatırları seviyede Tolkien kültürüne sahip olmanız gerektiğini belirtiyim hemen yoksa kitapta anlatılanlar arasında bir bağlantı kurmanız çok zor olacaktır. Ama Orta Dünya'nın geçmişini, orada yaşayan ırkları, Yüzüklerin Efendisi üçlemesine zemin hazırlayan olayları daha iyi anlamak istiyorsanız, Silmarillion üçlemesini okumalısınız. Üçlemenin son iki kitabı olan Aklabeth ve Güç Yüzüklerine Dair de çok yakında Altıkirkeş Yayıncılık'tan çıkacak.



Son olarak yine bir alıntı:

"Geriye bakıp çocukluğumu anımsadığımda, nasıl hayatı kabul ettiğime hala şaşarım. Kötü bir çocukluk; mutlu bir çocukluğun pek kayda değer bir yanı yoktur zaten."

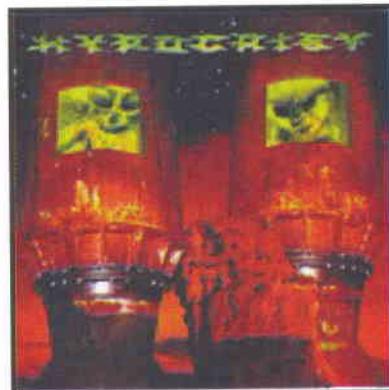
Silmarillion'un yayın haklarına sahip olan Altıkirkeş Yayıncılık hakkında da birkaç kelime söylemek istiyorum. Çok farklı bir tarzları olduğu kesin, kitaplarının orasına burasına düştükleri notlar, çevirilerin üslubu tamamen kendilerine özgü. Ve gerçekten, birşeylere hazırla konmadan, amatör ruhla ve profesyonel çabaya bir yerlere geldikleri anlaşıyor. Kisaca özetlemek gerekirse, Altıkirkeş Yayıncılık, eserlerine kendi ruhundan da birşeyler katıyor.



HYPOCRISY - HYPOCRISTY

Hypocrisy oluşumu 1990'ların başında dayanan bir İsveç Death Metal grubudur. American Death metal tarzında olan ilk albümleri sonrasında çıkan ikinci albüm ile biraz daha atmosferik bir hava yakalayan Hypocrisy, Addicted albümü ile dört farklı ses çıkarabilen Peter ile modern Sci-Fi sound'unu kullandılar. Peter Tägtgren (gitar, vocal ve keyboard), Mikeal Hedlund (Bass) ve Lars Szöke'dan oluşan İsveçli Trio metal'de kulanıkları teknolojik sound ile klasik sound'u çok iyi birleştirmiştir. 1999 başında çıkardıkları canlı kayıt Destroys Wicken 98'den çok kısa süre sonra da şu an kulaklarında çınlayan Hypocrisy albümünü piyasaya sürdüler. Geçen seneler içinde gruptaki köklü değişiklikler, dejekt sound'ların yakalanmasına neden olmuş. Önceki albümlerle kıyaslamadan Hypocrisy'nin sıklıkla

madan dinlenebilecek en iyi albümlerden biri olduğunu söyleyebilirim.

**TYPE O NEGATIVE - WORLD COMING DOWN**

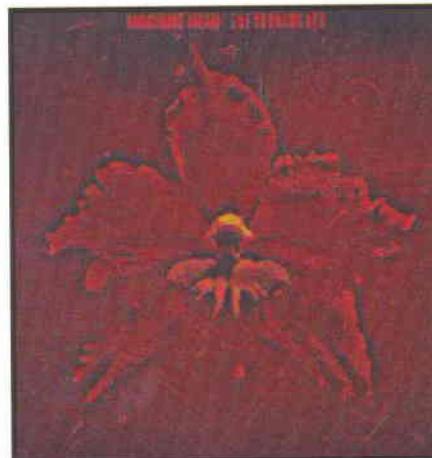
Geçen ayarda sinemalarda gösterilen ve özellikle kalp hastalarının seyretmesinin tavsiye edilmemiği bir film olan Blair Witch Project filminin Soundtrack albümüne de bir parça ile katılan Type O Negative'in son albümü World Coming Down Türkiye'de satışa sunuluyor. Ayrıca Descent 2'de de bir parça ile yer alan Type O Negative dünya Gothic metal piyasasının en önemli gruplarından biridir. Bunda önce yayınlanan albümleri "Bloody Kisses" ile gerek dünya gerek Türkiye'de oldukça geniş bir hayran kitleşine sahip olan grup, World Coming Down ile bu kitleyi daha da genişletecek gibi. Bunun haricinde grubun esas oglanı olan Peter Steele'de dünyanın en karizmatik frontmanı sayılıyor. Sanırım bu nedenle grubun hayranları arasında bayanların yeri oldukça büyük. Sonuç olarak



eğer Gothic müziğe ilgi duyuyorsanız bu albümü mutlaka dinlemeli veya edinmelisiniz.

MACHINE HEAD - THE BURNING RED

Bu albümü dinlemeden önce Machine Head hakkındaki tüm düşüncelerinizi bir kenara bırakmakmanızda fayda görüyorum. Machine Head'in farklı melodileri ve Rober Flynn'ın вокali ile The Burning Red albümünde farklı bir şeyler var. Bass gitarda Adam Duece, gitarda Ahrue Luster, вокal ve gitarda Robert Flynn ve davulda Dave MacLean'den oluşan gruba bu albümlerde dışından bayağı destek gelmiş: Albüm kapağındaki resimler Tool ve Method Man'dan hatırlayaçağınız Dean Karr'a ait. Ross Robinson (Korn, Limp Bizkit) bu kaydın ortaya çıkması sırasında ekstra bir iş karışmış ve Terry Date (White Zombie, Deftones, Soundgarden) ise üstün mix yeteneği ile The Burning Red üzerinde hak sahibi olan insanlar. Albümün belki de bir numaralı parçası eski bir Police klasiği olan Message in the Bottle'ın yeni yorumu, grubun solisti Robert Flynn'ın вокal yeteneklerini açığa çıkarıyor.



Türkiye'de Hammer Müzik etiketiyle yayınlanan The Burning Red albümü metal dinleyenler ama yenilik isteyenler için ideal bir albüm.

HABERLER

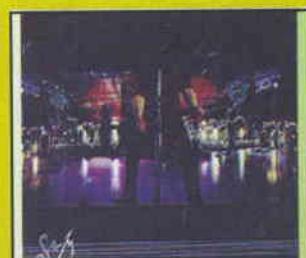
Amerikan Müzik Ödülleri adayları açıklandı. Geçtiğimiz senenin en başarılı isimlerinden biri olan Britney Spears, en iyi kadın pop/rock şarkıcısı, en iyi pop/rock albümü ve yeni pop/rock sanatçısı olmak üzere toplam üç dalda aday gösterildi. Diğer adaylar ise: En İyi Alternatif Müzisyen: Kid Rock, Limp Bizkit, Red Hot Chili Peppers; En İyi Latin Şarkıcı: Enrique Iglesias, Jennifer Lopez, Ricky Martin; En İyi Erkek Pop/Rock Şarkıcı: Lenny Kravitz, Ricky Martin, Will Smith; En İyi Pop/Rock grubu: Backstreet Boys, 'N Sync, Santana.



Glenn Frey (gitar), Don Henley (davul), Don Felder (gitar), Joe Walsh (gitar), Timothy B. Schmit (bas)'den oluşan Eagles yeni bir stüdyo albümü yapmayı düşünüyor. Bunun için çeşitli konserler vererek isimme turları atan grubun bu kararı 17 yıl aradan sonra The Who'nun da albüme çalışma kararından hemen sonra alınması ilginç bir tesadüf olsa gerек.



İki Cd'den oluşan Metallica'nın son albümü S&M raflardaki yerini aldı. Metallica'ya San Francisco Senfoni Orkestrasının eşlik ettiği bu albüm, sadece orkestranın performansı için dahi alınabilir. Metallica'nın müzik kariyerinde geldiği en üst noktayı gösteren bu albüm için rafinizde ve düşünelerinizde yeni bir yer ayırın.



ONLINE GAMING

Bu ay Online Gaming
köşemizde Türkiye'deki
Internet altyapısında
güvenli ve hızlı bir
şekilde oyun
oynayabileceğiniz oyun
sunucularını inceledik.



OLG köşemizden herkese tekrar merhaba. En son çıkan oyunlar de multiplayer dünyası daha da renklendi, uzunca süreden beri beklenen hit oyunlarının çıkışması OLG'inde değişime, hareketlennmesine, yüzlerce yeni ve farklı serverin açılmasına da vesile oldu. Bu hareketlennmeden kısmende olsa ülkemizde payını aldı. Yeni açılan yerli OLG serverlarının tanıtımını bu ay kısa, öntümümüzdeki ay ise çok daha detaylı hale okuyacağınız. Öncelikle yeni çıkan multiplayer destekli oyulara kosaca bir göz atacak olursak, yıllardır beklenen ilk bomba Quake III Arena ve C&C Tiberian Sun şuan serverların gözdesi. Son zamanlarda oldukça hareketlendi ve Avrupa ve Amerika'daki serverlarda yoğun ilgi gören, ülkemizde ise daha yeni tanıtan Unreal Tournament ve Half-Life Server modifikasyonları da revaçta. Bumun yanında artık klasik olmuş Starcraft ve eklentilerinin yanında serverların kanal açıldığı Rogue Spear tarzı oyular da gün geçtikçe OLG dünyasına girmeye. Günümüzde çıkan hemen hemen tüm FPS oyuları multiplayer destekli vermektedir, bu doğrusu stabil olabilmek için vermek zorunda. Multiplayer kavramının bir üst basamagi olan Online Gaming efsane DOOM serisi ile beraber dünyada gerçek patlamasını Quake I ile gerçekleştirdi, binlerce kişiin dünyanın her yerinden istediği oyuncu veya clanlar ile karşılaşı-

olarak maç yapabilmesi ılgınlığı ve potansiyeli yıllardır sorgulanın oyun ticareti manşetim kokundan değiştirdi ve bunun etinden sözden tamamen yataranılarak bir anda binlerce oyuncuya kaldırabilen yüzlerce oyun serveri açıldı ve halen de açılma devam ediyor. Multiplayer ılgınlığının doruk noktası varması kısmı olarak single player oyun kavramında yavaş yavaş yok etti ve bütün oyun üreticileri ID Software'ın Quake 3 Arena'sında ilk duyurulan "sadece Multiplayer destekli" çıkacak haber ile takımları bu alanın kaydındılar. Quake I ardından çıkanın Quake II tam olarak bu kavramın oluşmasını sağladı ve oyunun ilk çıktığında manşet zaman geçtikçe Quake III Arena'nın temellerini açıkça ortaya çıktı. İşte yakın zamanda çıkan Quake III (Q3) bu temeller üzerine oturulmuş ve dünyada multiplayer sektöründe haklı bir yer edilmek isteyen tam bir OLG ürünüdür. Ülkemizde şu an için Q3 tam destekini veren fazla server mevcut değil ama belkide siz bu sınırları okurken cogalınsa ola-

ğınızda. Ülkemizdeki oyun serverları haricinde dünyadaki binlerce serverdan hangisi nedir kimdir, hızlıdır? Vb. Bilgiler alabilmek için artık yapılması sorunlu hale gelmiş yazılmlar mevcut. Bu yazılmalarla yer geldiğince tanıtacağım, bu sayede dünya çapında size en uygun oyun serverlerini bulup onunuzu getiren yazılmalar ile OLG'de ülkemiz sınırlarını aşın dünodaya refeh hızınız yerel oynayabilir oradaki scoreboard lara girebilir hatta clan olarak tanınabilirsiniz.

Dünyada OLG sektörünün birden patlamasını en etkili sebeplerinden birde, AMD, Intel, 3Dfx vb. Donanım üretici firmaların ciddi sponsorlıklar ve organizasyonlar ile multiplayer destekli hit oyular için büyük şeffafliglilikler olusutup büyük teşviklerde bulunması ve yarabın ciddi potansiyelin haliyle yazılım üreticilerine ve en sonunda kendilerine yaraması dönüsü mantıktır. Aynı manşetin ülkemizde işletecek firmaların çıkışması oyun sektörünün kat kat güçlenmesine, ciddi oyuncu profile-

rının ortaya çıkışmasına ve dolayısı ile aynı dönümün sonucunda kazanç artışlarını aramasını sağlayacaktır.

Şimdilik OLG açısından bir inceleme yapacağımız oyun herkesin dört gözle beklediği Quake III Arena; Yeri geldiğinden hemen bir hatırlatma yapmak istiyorum; korsan oyun piyasasının goturulmasını bilen oyun üreticileri bu na ksmarty önlem olarak orjinal olmayan oyunların özellikle kendi serverlarına bağlantı yapmasını ve multiplayer özellikinden taydalantılmamasını engellemiş durumdadır. Bu yüzden sağıkhı bir şekilde multiplayer oyun oynamak istiyorsanız oyunumuzun orjinal olmasının gereklığının altını çizerim...

Ülkemizde şu anda hizmet vermekteden oyuncu serverları:

Sanane.Inc (<http://www.sanane.com>)



Yaklaşık 1 sene kurulmuş olan ve amatör kışkırtıcı yürüttüren sanane.inc'e Ticaret.net destek veriyor. İlk zamanlardaki yetersiz ve oyun oynamaya pek müssait olmayan serverları son zamanlarda oldukça fazla update'lerden geçerek şu an Türkiye'nin kenti portfoliyunda en geniş çapta oyun hizmeti veren serveri konumuna geldi. Quake 2, Quake 3 Arena, Half-Life, Half-Life Counter Strike, Half-Life Team Fortress, Unreal Tournament, StarCraft, StarCraft Brood War, Diablo, Tiberian Sun, WarCraft II BNF oyunları için sunucuları hizmet veriyor. Bu oyuları şu an için sadece sanane.inc altında toplamış durumda. Fakat oyle sanıyorum ki geniş sunucu çeşidinden veya bazı teknik yetersizliklerden, ayar bozukluklarından olsa gerek sanane.inc'de çok sağlam ve istikrarlı bir şekilde oyun oynamayı-

ve oyunlarla oyuncuların büyük bir bölümün lag'dan ve aşıri paket kayiplerinden oyumu bırakıklarına şahit oldum. Eğer sunucularda özellikle Quake II deki oynamayı engelleyici sunucu problemlerini giderirlerse çesitliliği ve bu ige gösterdikleri yoğunluğu sunucu ülkemizdeki en ciddi ve geniş çaplı oyun sunucusu olacak. Ayrıca çok begendigim ve taktir ettiğim çok detaylı oyuncuların istatistiklerinin tutulduğu bir sayfadan var. Gerçekten Türkiye'de yapılabilecek en güzel oyun istatistik hesaplarından güzel bir örnek. Bunun haricinde sanane sunucularında oyun oynamak için önce güvenlik için nick kayit işlemi yapmalısınız daha sonra kendilerinin hazırladığı bölüm packlerini indirmeniz gerekiyor. Lag ve paket kaybi sorunlarının yanında gözlemediğim çok ihtiđi bir negatif durumda bugun artık GeForce kartları çip 200fps sunurlarına dayanmışken hala sanane sunucularında Quake II'yi kartınız ne olursa olsun en fazla 50fps oynayabiliyorsunuz. Rakip sunucular siz bu nedenlerle daha fazla yoğunluğu görüyor. Buna dikkat ederlerse çok güzel bir oyun sunucusu olacak. Son olarak sanane.inc gerilk.net ten sonra açılmış ilk oyun sunucusudur.

half-life.sanane.com

cs.sanane.com:27500

cs.sanane.com:28000

quake2.sanane.com

quake2.sanane.com:27910

quake2.sanane.com:28000

quake2.sanane.com:40000

quake3.sanane.com

quake3.sanane.com:27965
(Quake 3:Demo test v1.09)

Turk.Net

(<http://oyun.turk.net/quake/>)

Ülkemizin köklü Internet Servis Sağlayıcılarından Turk.Net yakın zamanda OLG sektörüne yatırımı yaparak yavaş yavaş oyun sunucularını genişletiyor. Şu anda bildiğimiz yalnızca Deathmatch portu açık, ama çok yakın zamanda diğer Clanting portlarını da açacağını tahmin ediyorum. Turk.Net sunucuları Quake I ve II için hizmet veriyor burası yakında Half Life ve sanıyorum Quake III eklenerek. quake.turk.net:27500 (Quake II)
quake2.turk.net (Quake II)

@Net

(<http://www.anet.net.tr/kali/>)

@Net'te OLG dünyasına giren yerli ISS'lerimizden, Bir süredir test aşamasında olan Q2 sunucuları kısa bir süre önce açılarak multiplayer ustalığının ilgisini çekmeye başlıyor. Ayrıca Kali sunucu desteği veriyorlar bu sayede 100 üzerinde oyun desteği var.

quake2.anet.net.tr

[DeathMatch1-Lithium]

quake2.anet.net.tr:28000

[TeamPlay1-Battle]

quake2.anet.net.tr:30000

[TeamPlay2-GXMod]

quake2.anet.net.tr:35000

[DeathMatch2-Lithium]

quake2.anet.net.tr:40000

(CTF)

Tüm bu sunucularına bağlanabilmeniz için v3.20 Quake2'ye sahip olmanız gerekiyor. Sunuculara nasıl bağlanacağınızı önceki sayılardan vermişlik ama kısaca tekrar edecek olursak klavyedeki " tuşuna basarak açılan console penceresine ömeğin "connect quake2.level.net.tr:30000" formaına uygun olarak verdığın sunucu adreslerini yazmalısınız.

Gelelim bu ayın biti Quake III Arena için nasıl multiplayer oynanacağına...

Aşında değişen birşey yok * tuş ile console indirip connect ip no teger karşınızda sunucunun ip adresini:



biliyorsanız) ile bağlanabilirsiniz. Ip adresi yerine yukarıdaki gibi domain isimlerini girmenizde aynı işi görür. Onun haricinde

<http://www.kali.net/jo/welcome.html>

adresinden server browser yazılımını indirip istedığınız sunucuyu otomatik olarak seçebilirsiniz.

Kendiniz Deatmatch sunucusu açmak istiyorsanız;

quake3.exe -set g_gametype 0
+map q3tourney

+set g_gametype 0 yerine 1 veya 2 yazabilirsiniz

0: "free for all" yani herkes kendine calışır.

1: "tournament play" yani turnuva şeklinde karşılaşmalar.

2: "team deathmatch" ise takım olarak deathmatch modunda oynuyorsunuz

Sunucuların web sayfalarında kendilerine özel map packler veya uyarılar bulunabilir bunun için kendinizin bir gözünden lütfen gözle.

Son olarak Microsoft firmasının home ürünlerinde özellikle oyunculara ciddi atılımları söz konusu olduğu haberlerini aldık, yakın zamanda bu konu ile ilgili detaylı ve sürpriz bilgileri vereceğiz. Önümüzdeki ay full Quake III Arena Online Gaming Guide vereceğiz, bu surede sizde donanımınızı güçlendirin çünkü Q3 oldukça hızlı bir makine istiyor özellikle ekran kartı konusunda titiz olun.



GENERALL STUFF COMPUTERIZE İLİŞKİLER

Ortaçağdan günümüze kadar uzanan bir dönemde aşıkların çektiği çileleri anlamaya çalışıyorum su sıralar. Savaşların, aylıkların, göçlerin, kolayca mahvolan hayatların çok sırada olduğu bir dönemde, insanlar belki de hayatlarında bir kez gördükleri bir insana, belki bir cephe'den dönerine koşuturken su içikleri bir durakta rastladıkları güzele kaptırmazlar mıydı gönülleri? Peki ya sonrası?

Bir mektubun yerine ulaşmasının aylar sürebildiği bir dünyada, insanların birbirlerini beklemelerine neden olan motivasyon neydi sizce? Bir insanın sevdiginden aylarca, yarlaç ayrı kahip ayı kaldı her an sevgisinin daha da cogadığı o eski çağlardan bahsediyoruz şu an. Aşında olayı yüzülla raya yaymaya da gerek yok. Elli yıl öncesine kadar savaşlarla kana bulanan vahşi bir dünyayı bizimkisi ve aşıklar hala aylarca bekleyebiliyorlardı sevdiklerinden gelecek mektupları.

Soruma geri dönmek istiyorum. Bu sorunun cevabıyla belki de teknolojinin bize neler ettiğini görebileceğiz, belki de bir insanın ömrü boyu arayıp da bulamadığı bir başka sorunun, a-

şın ne olduğunu cevabına ulaşabileceğiz ama hangimiz bir durup da düşünüyoruz, hangimiz elli yıl öncesine kadar aşıkların mesafelerle büyüdü, aylıkların ilişkilerdeki ateşi koradığı o eski günlerden bu yana neler değiştigini, niçin ilişkilerimizin kibrı ateşi gibi anlıksızlığını oturup da anlamaya çalışıyoruz?

Soruma geri döndürüm bu kez lafı daha fazla evirip çevirmeden. Bir mektubun yerine ulaşmasının aylar sürebildiği bir dünyada, insanların birbirlerini beklemelerine neden olan motivasyon neydi sizce?

Aşk

Aşıkların birbirlerinden mektup alabilmek için aylarca bekledikleri dönemler geride kaldı. Telgraf, telefonlar, uydular, fakslar derken elektronik posta da gitiverdi hayatımıza. Aşklarımızı paylaştığımız san kağıtlar ve üzerindeki mürrekkep yerine hislerimiz elektronik sinyaller şeklinde depolanıp, dünyanın bir diğer ucundaki sevdiklerimize ulaşıyor artık. Üzüntülerimizi, sevinçlerimizi, özlemlerimizi sevdiklerimizle paylaşmak için yazdıklarımızın haftalarca, aylarca at-

sırında, yelkenli gemilerin güverteinde, binbir firtınayı, bin bir tehlikeyi allatınamı beklemek zorunda değiliz daha fazla.

Bize sağladıkları tüm bu imkanlar için bilim adamlarına teşekkür mü elmeliyiz? Durup bir daha düşünün. Artık hangimiz o romantik dönemlerde kalan aşklardan birini yaşamaya cesaret edebiliyoruz? Hangimiz, sevgilimiz yanımızdan bir günlüğe uzaklaşsa kıskançlık krizlerine girmiyorum? Ve daha kötüsünü söyleyeceğim. Biliyorum bu saptamam çok tepki çekecek, yarası olan herkes gocuşturacak ancak yine de söylemeliyim ki sadece mektupları değil, aşkı da söyleştirdik. Günümüzde erkekler sevgili dertlerinin kabanklığı ile böbürleniken, bayanlar da peşlerine taktıkları aşkların sayısını ile kendilerinden geçmiyor mu? Ne oldu o eski, bir gösterge ömrü boyu süren romantik aşklara? Neden, orta okula başladığımız anda bir sevgili aramaya başlayıp, liseyi bitirirken toplam kaç aşk yaşadığımızı hesaplarız? Neden başlarken kalpleri titreten, dilleri sürtüşen güzel bir aşk, bir telefon görüşmesinde konuşulan bir kaç cumleyle bitiverir?

Teknoloji

Neden elektronik sohbetlerinizde, karşısındaki ekranда her biri ayrı ayrı bir evren olan insanlar bulunduğuunu unutur da, ekranınızda beliriveren cümlelere anlamsız, bazan kırıcı, çoğulukla alıcı yanıtlar veririz? Neden, yüz yüze geldiğimizde konuşmaya cesaret edemeyeceğimiz bir güzele veya bir yakışıklıya ya da tanışık muhtemelen hayatımı değiştirecek, belki de ömrü boyu aradığımız insanın sahip olduğu bir nickname'e alıbildiğine kütreden, nuke atar, ardından iğrenç kahkahalar yazanız beyaz chat ekranına?

Geçen aylarda, kızların chat ortamlarında kendilerine etkili arkadaşlarını anlatıp onların bu davranışları ile dalga geçtiğim yazım için ölüm tehditlerine varan mailer aldığımı hatırlıyorum da, mizah bile hoşgörüsü olmayan bir toplantımdan belki de çok fazla şey beklediğimi düşünüyorum. Belki de bizler düşün-



mek, anlamak için değil, sadece kendi isteklerimizi başkalarına dikte etmek için yaşıyoruz.

Aşk

Ayrılıkların aşkları güçlendirdiği zamanların geride kaldığı, ilişkilerimizin vozlaştığı elektronik çağda bizleri ekran karşısında rol yapmaya iten gerçekleri hayatımıza soktuğları için bilmadıklarını değil, elimizdeki fırsatları mahvetmemeyi çok iyi beneren vahşi içgüdülerimizi, bizi beyaz bir ekrana bile gerçek düşüncelerimizi duygularımızı yazmaktan korkat hale getiren sistemi suçlamalıyız.

Kendimizi sevdiklerinden hattalarca aylarca haber almayan insanların veринé koysak da, elimizdekilerin ne kadar değerli olduğunu antasak, etrafındaki insanların hırslarımızla belirledigimiz bedeflere ulaşabilmemiz için kullanabileceğimiz piyonlar değil de kalpleri ve hisleri olan canlıları olduğunu hatırlasak. Sevgisini, ilgisini bize veren bir insanı kırmaktansa çenemizi kımanın daha yerinde olacağınu anlayıp etmememiz gereken lakkördün etmesek, kalpleri kırmasak... Bir kerecik nefretimizi unutabilsek de hayatın netreşiz daha çekilebilir olduğunu farketsek...

Teknoloji

Hayatını bilime adamış, elektrigi icad edebilmek için karşısına sevgi ve rememiye gözle almış bir mucidin yalnız başına olurken ettiği bir lanetin sonucu mudur bu yaşadıklarımız dersizi! Teknolojiyi kullandıkça, insanlığımızdan kaybetmemiz bir bedel midir? Cep telefonlarının, elektronik postaların olmadığı dönemlerde yaşanan o tukulu, romantik, ıfsanevi aşkları artık yaşayamayacağımız anılarına geliyor tüm bu lanet olası elektronik devreler?

Hangi çukurun içine battığımızı hala göremiyorsanz, bütün bu hayatı da boşuna okudunuz demektir. Elimizdeki tüm bu fırsatları rağmen, hepimiz birer Romeo veya birer Juliet olamayız, vine hepimiz yuh olsun... Sevdigine iki cümlelik bir mektup ulaştırılmak için can düşmanları Capulet'lerin sarayına girebilecek kadar cüretkar bir asığın elindekilerden çok daha fazlasına sahibiz. Gönlütü çalan bir dilberin e-mailini bulmak ve oraya hislerimizi en iyi anlatacak mesajı bırakabilmek için hayatını

tehlikeye atmak zorunda da değilsiniz.

Bu fırsatlar çağında, yaratıcığınız, sevdığınızın kalbini çalışmaya bile yetmiyorsa oturup biraz daha bekleyebilirsiniz. Word'un, sadece isimleri girdiğinizde otomatik aşk mektupları üreten yeni versiyonunun çıkması da uzun sürmeyecektir. Zaten aslında önemli olan o mektubu ne yazdığını değil, sizin o mektubu göndermiş olmanızdır. İşte yüz yıl önce aşıkların bir mektubu ayrıca bekleylebilmesinin ardındaki motivasyona da ulaşınız. BUNDAN YÜZLERCE YIL ONCE BİLE BİR İNSAN DÜNYANIN BİR YERİNDE ONU SEVEN BİRİ OLDUGUNU ÖĞRENEBİLMEK İÇİN SADECE BİR KAĞIT PARÇASINI BEKLEYEBİLİRKEN BUGÜN BİZLER, HER TARAFIMIZ DUYGULARIMIZI ANLATABILMEMEZE VARDIMIZ OLMAK İÇİN, TASARLANMIŞ MUCİZELERLE DOLUKEN BİLE O İKİL ŞARTLARDAKİ AŞKLARIN TUKUSUNA, HEVECANINA ULAŞAMAMIYORUZ.

Tekrar Düşünelim

Oyun oynarken karşısında kendimizi kaybettigimiz bilgisayarımızın hayatımıza nasıl değiştirebileceğimiz, o küçük transistörlerin, chíplerin, yaşamımızı nasıl daha yaşamlı yapabileceğimi de hâhirlamaya çalışalım. Uzun bir şehir içi yolculuk sırasında bile her türlü gereksiz konuşmanız için saatlerce mesgul ettiğiniz küçük cep telefonunuzdan, sevdığınız insanın mail kutusuna tek kelimeli bir mesaj bırakmak için sadece bir dakikamızı ayırmamızın, yaşamımızda mutluluğu yakalamanıza ne kadar yardımcı olacağını bilseniz. Ama korkuyorum ki hepimiz, duygularımızı dile getirmekten korkan birer robot olduk. Teknoloji gelişikçe bizler birbirimize hislerimizi değil, alıcı mesajlarınıza, aşağılayıcı, onur kireç, egolarımı-

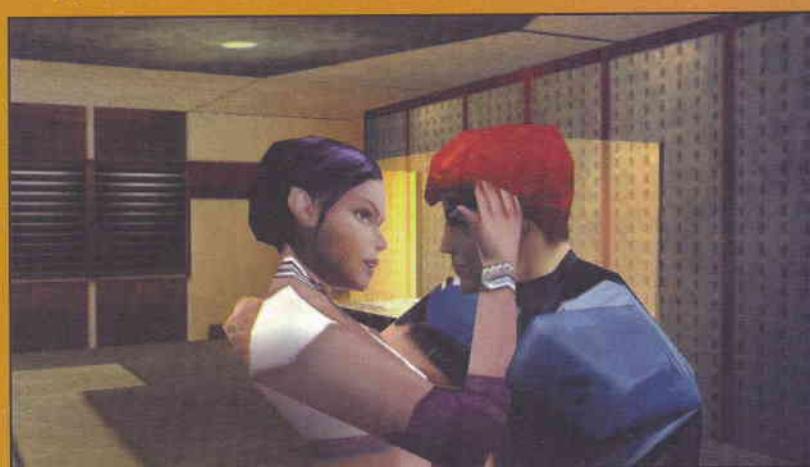
zi, komplekslerimizi taşın edici mesajınızı yolluyor, gittikçe birbirinden daha da uzaklaşıyoruz. Şu küçük hesabı devamlı aklınızda bulundurmanızı tavsiye ederim. Üç yüz yıl önce sete çikan bir askerin, üç yıllık sefer süresince evdeki sevgilisine gönderebildiği bir tek satırda bile, bugünkü bizlerin megabaytlarca büyüğündeki binlerce maillerimizin içinde bulunandan daha fazla sevgi vardı muhtemelen...

Tüm bu yazımı teknoloji düşmanlığı yaptığı düşünerek okumus olabilirsiniz. Ancak eminim birçoğumuz aslında ne demek istediğimi çok iyi anlımışızdır. Tüm bu mucizevi fırsatları, insanların kendimizi soyutlamak için değil, aksine, insanların daha da yakınılaşabilmek için kullanıdığımızı görmek istiyorum. Bize bu içtamları ulaşabilmek için gece gündüz labatuvularına kapango sevdiklerinden uzak kalan insanların çabalarına saygı gösterelim ve teknoloji gelişikçe onu insanlara daha çok yaklaştırınmak için kullanalım. Çünkü, bu teknoloji bir gün chat yapmak için kanalda başka birlerinin bulunmasını gerektirmeyecek bir düzeye de gelecek ve o gün siz, chat odalarından kendinize ancak siber sevgililer bulabileceksiniz.

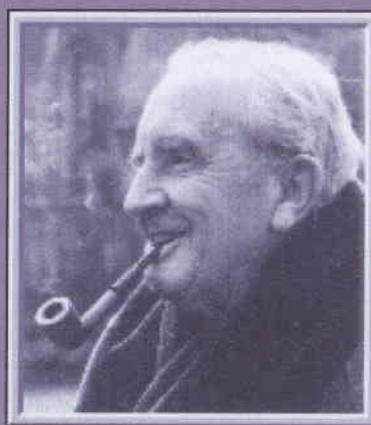
Hoşçakalın

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr

(YIM'in Notu: Hayır, tahmin ettiğinizin aksine Cem'in kafasına böyle bir yazı yazması için silah falan dayamadım, tehdit de etmedim. Ben de sizin kadar şşşkinim...)



Fantasy Role Playing



"Tiyatro insan demektir," demişti hoca, yıllar önce Muhsin Ertuğrul Sahnesi'nde tiyatro dersi verirken. "İnsan kendi başına, mimikleri, hareketleri ve sesleriyle yeterlidir. Tiyatro'nun asıl malzemesi insanıdır."

Böylelikle tiyatronun yaşam da insanla eş tutmakta bir sakınca olmadığını düşündüm. Bildığımız anlamdaki tiyatronun oluşması ise M.O. 14. Yüzyıl öncesine dek uzanıyordu. O dönemler zeminin düzleştirilmiş bir alan ve basamaklı sıralar eşlik ediyordu oyunculara. Ardından taştan, sırtları dağa vermiş tiyatrolar yapılmaya başlandı. Seyircilerin oturduğu kolon, oyuncuların bulunduğu sahne ve



koronun yer aldığı orkestra ile günümüz tiyatrosuna benzer bir şekil kazandı. Ve tiyatro, 20. Yüzyıl başlarında dek oyuncuların oynadığı, seyircilerin izlediği bir gösteri alanı olarak kullanıldı.

Jacob Levy Moreno adı pek çok kişiye uzak gelecektir elbette. Ancak kendisinin dramaya olan katkılarını öğretinizde onun önemini daha iyi anlayabilirsiniz. Kendisi bir aktör ya da oyun yazarı değildi. Moreno, 1892'de doğmuş Amerikalı bir psikososyoji uzmanıydı. Avrupa'da tip ve psikoloji üzerine eğitim gördü. Onu bu sayfalara konu eden ise psikodrama üzerine yaptığı çalışmalar ve bu kapsamında geliştirdiği "rol oynaması testi" oldu.

Tiyatrodan Terapiye

Yavaş yavaş konunun nereye yaklaştığını cogunuz tahmin etmiş olmalıdır. Rol oynama testleri, kişije rol değiştirmesi olasılığını sunar, çünkü Moreno'ya göre benimsenen rol kalıplaşmıştır, sabit bir tavırdır. Oysa rol değiştirebilme gücü, sosyal duruma, kişiler arası ilişkilere uyumayı sağlayabilecektir, dahası her an gerçekleşebilecek davranışlara sahip olma şansını oyuncuya sunacaktır. Hakkınız, çok bilimsel oldu. O zaman Moreno'nun testlerinin nasıl uygulanacağına bir örnek verelim, daha açıklayıcı olacaktır:

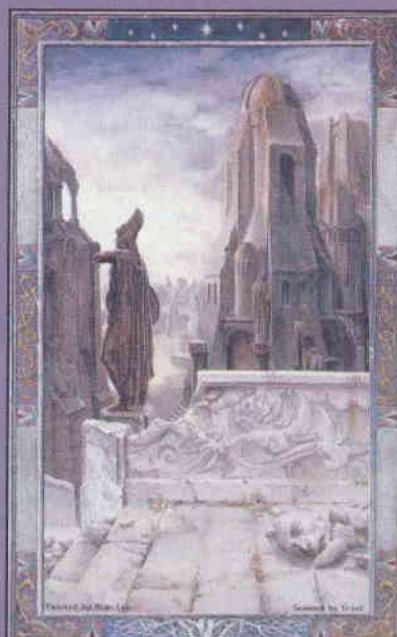
Belli sayıda kişi (bilimsel olarak belli sayıda denek), biraraya getirilir ve her birinden içinde bir kaç kişinin geçtiği

senaryolar yazmaları istenir. Ardından belirlenen senaryolardan biri seçilir ve roller açıklanır. Kişi, tek tek içeri alır ve rollerini sergilerler. Bu sırada senaryonun yaratıcısı olan oyun yöneticisi, oyuncuyu yönlendirek role isimmasını sağlar. Ardından tüm oyuncular birlikte rollerini sergilemeye başlarlar ve öncekine göre daha az olsa da oyun yöneticisi tarafından yer yer yönlendirilirler. Bu sırada karakterler arası etkileşim ve kişinin oynadığı role bakış açısı, o kişinin toplumun diğer gruplarındaki insanların hakkındaki düşüncelerini açığa çıkarır. Bunun yanısıra davranışlarına bakarak, terapiyi yönetenin daha sağlıklı değerlendirmeler yapabilmesine yardımcı olur.

Amerika'da psikodrama yeni yeni ortaya çıkan bir psikoterapi yöntemi olarak ortaya çıkarken, aynı tarihlerde Atlas Okyanusu'nun diğer taratında, adı Jacob Levy Moreno kadar yabancı olmadığı bir bey de çocukların için yazdığı kitabını tamamladı. Hobbit Bay Bilbo Baggins'in maceralarını anlatlığı romanında İngiliz Edebiyat Profesörü J.R.R. (John Ronald Reuel) Tolkien, daha sonra yüzüyünün en çok okunan kitabı yazacağını ve gerisinde zaman zaman gerçelikten aldıkları izinleri hayal dünyasında harcamaktan pek hoşlanan bir kalabalık bırakacağını bileyebilir miydı acaba?

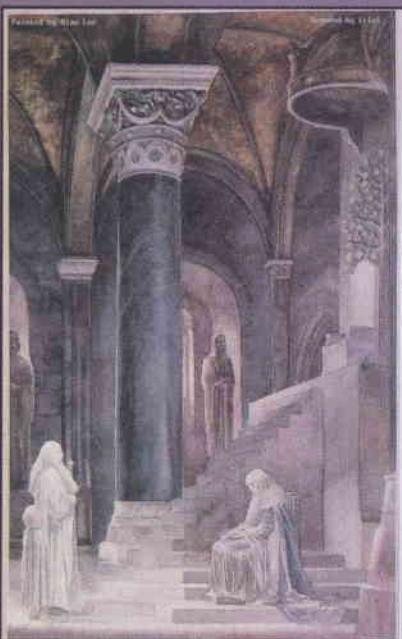
Oyuncaklar

Oykünün devamı çabuk gelişti. Moreno'nun psikodrama yöntemi, yavaş



yavaş tedavi ve deneyim uygulama- dan çok oyun amaçlı kullanılır hale geldi. İnsanlar kendi aralarında roller kararlaştırıyor ve aynen seanslarda olduğu gibi bir oyun yöneticisinin gö- zetiminde rollerini canlandırıyorlar- di. Henüz kuralların ve zarların ol- madığı eski, çok çok eski zamanlardı. 1960'ların sonu ve 1970'lerin başı oyun sanayisinde yeniliklerin yapılmaya başladığı dönemlerdi. Kızma birader, dama gibi basit yapıdaki eğlencelerin yerleri, özellikle universi- telilerin rüşteler etkileri karmaşık kutu stratejileri ile doldurulmaya başlandı. Özellikle Axis & Allies, Squad Le- ader gibi kutu oyunları vazgeçilmezler arasında girdiler. Bu sıralarda Tolkien'in varattığı Orta Dünya'nın ve epik Avrupa oyuklerinin çekiciliğine kapılan kaçıklar (!) kutu oyunlarına omuz silkip hayal dünyalarında büyülere, sovalyelere, ejderhalara ve orman perilerine tekrar yaşam verdi- ler. Kurallar geliştirildi, karakterlerin özellikleri daha kesin sınırlara kavuş- tular. Hayal dünyasında gerçeğe yaklaşmak için uğraşıldı. Yıl 1974 oldu- gunda TSR adlı bir firma Dungeons & Dragons (Zindanlar ve Ejderhalar) adlı rol yapma oyununu piyasaya çi- kartmıştı bile.

Artık ok yaydan çıktı. Gerçek dünyada yapamadıklarına ulaşmak isteyenler, salt iyi ya da salt kötüünün arasında dolaşmak isteyenler, yaprakların altında iyi kalpli cinlerle sohbet etmek isteyenler, resimlerini gördük- leri ejderhaların seslerini duymak, hatta -çok cesur olup- pullarla kapı tıktıktı sirtlarına dokunmak isteyenler



hızla bugün masaüstü FRP'leri olarak adlandırdığımız masaüstü oyunlarına merak saldılar, kimileri oyunculuktan sonra daha üretici işlere giriştiler. Gen Con adlı dünyanın en büyük FRP organizasyonunun yapımcıları oldular. TSR de illüstratör ya da öykü yazarı oldı kimileri. Kimileri de Ed Greenwood (Forgotten Realms) ve Margaret Weiss (Dragonlance) gibi koskoca dünyalar yaratılar, ancak hiçbir de Tolkien ustaya ve onun Orta Dünya'sına olan havranlıklarını dile getirmeyi ihmal etmedi.

Yeni Arkadaşlar ?!

Ancak 60-70'lerin çiçek çocukların soyları tükenirken 80'lerin ve 90'ların akımları da FRP dünyasını (ya da bir kısmını) yanlarına çekmeye başla- di. Kaçınan prensesler, kahramanlar ve destansı savaşlar pek çoklarını tam- min etmemeye başladı. Gerçek dün- yada yapamadıklarını yine gerçek dünya benzerlerinde açığa çıkarmak isteği, eski kafalı (!) oyuncuların masal ormanlarına sürüklərken arka cadde- li, sokak çeteleini, elektronik mü- ziği ve şiddetin yeni toprakları tanış- tırdı. Bazıları gençleri sertlige iten bir yol, bazıları ise bir duyguya bağımlı, gerçeklikte var olan baskı ve şiddetin gerçeğin ötesinde sürdürülüp ruhun sakinleştirilmesi olarak yorumladılar yeni akımları. White Wolf firmasının vampir, kurt adam gibi bildik gotik korku öğelerini günümüze uyarlama- si ile "gotik-punk" FRP'nin de içindi- dyedi artık. Büyücüler birbirlerinin büyütüklərini kopyalamak yerine e- posta kullanıyor, rock müzik arabanın teybinden caddelere sıçrarken vampirler, ellerinde 45'likler sağa sola ateş ediyorlardı (Blade'i anımsayın!). Star Wars gibi hayran kitlesi geniş film ya da çizgi romanlar da FRP'nin kapsamına girmiş, kendini Jedi ya da Örümcek Adam olarak görmek isteyenlere gün doğmuştu. Tüm bu çeşitliliğin arasında şəsirinci olan, dedelerinden kalma topraklarda mutlu bir yaşam süren Orta Dünya sakinlerinin oyunu zindanlar ve ejderhaların hala en çok oynanan oyun olmuştu. Anlaşılan çocukların yeni zevklere sahip olsalar da atalarına sadık kalmışlardı.

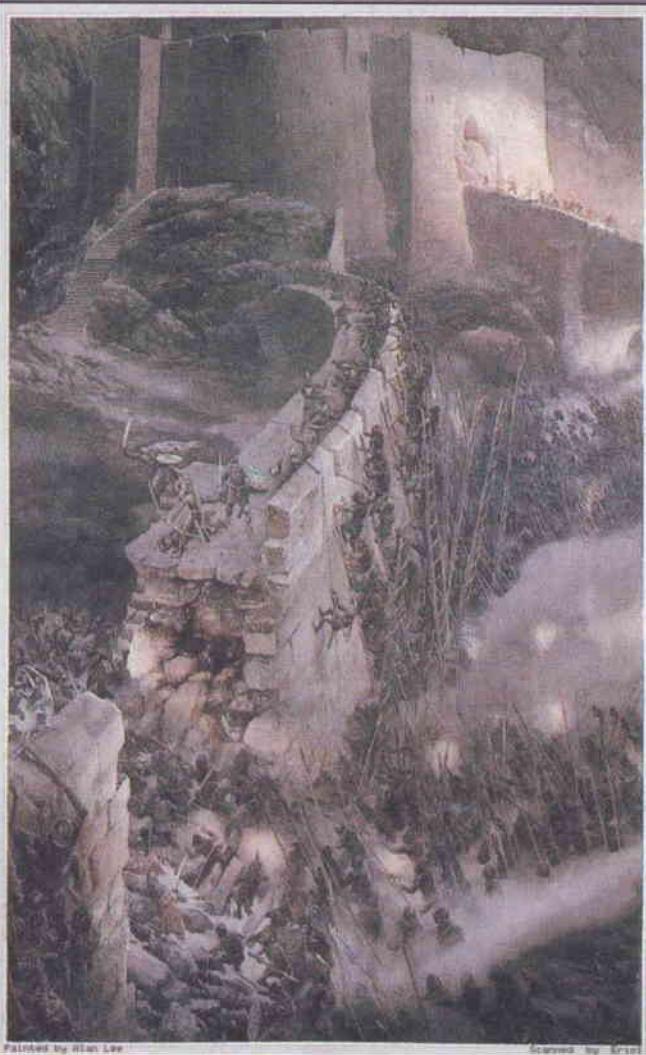
Jacob Levy Moreno ve J.R.R. Tolkien'e ve diğer pek çok adsız üreticiye teşekkürler. Küçük molalarımızda gidebileceğimizi düşündüğümüz- den çok daha uzaga gidebileceğimizi anımsatıkları için. Aklıma Forgotten Realms'in yaratıcılarından olduğunu söylediğim Ed Greenwood'un sözleri

getirdi akıma :

"Her yıl GEN CON'da Elminster'in şapkasını takığında (saçaf bana ait!) sık sık Realms'de en sevdigim şeyin ne olduğunu sorarlar. Yanıt ilk, iştih- anilar, gülüşler, dostlar ve karakter- ilerin komik, zekice ve sıkça soylu davranışlarıdır. Orneğin :

Adını hiç bilmediğim genç bir bayanın 9 GEN CON'da düşük seviye paladının 46 orc'un elinden birini kurtarmaya gideceğini açıklar- ken ki bu karakterinin kesin ölümü demekti - gözleri yaşlarla dolu sessiz- ce söyledikleri: 'Görevim açık. El- veda dostlamm.-sizlerle böyle başarılı maceraları paylaşmış olmak güzel.' "

Batu Hergünel & Gökhan Habiboglu
quedrus@pmail.net &
valence@pmail.net
(AA sagolasın..)



Painted by Alan Lee

Scenics: Greg Stuver

ŞAFAK DEVRIYESİ

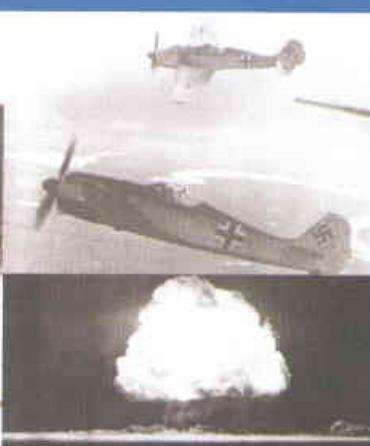
Dünyada ikiden çok süper güçün olduğu bir dönemde, bu güçlerin birbirlerini bogazählamalarıyla başlayan İkinci Dünya Savaşı, günümüzün tek kutuplu (ya da dünün iki kutuplu) dengesiz ve sıkıcı dünyasında yaşayan ve bu durumun farkında olan insanların ilgisini çekmektedir. İkinci Dünya Savaşı manaktarı için geçen ay başladığım yazının bu bölümünde Nazi savaş makinasının çöküşünü anlatacağım, Alman birlikleri doğuda Kuzey Karakalar, Stalingrad ve Moskova önlerine dek ilerlemiş, ancak o noktalarda saplanıp kalmıştı. Kuşatmalarda vıldırım savaşı yerini ilk dünya harbinin yürüttüğü siper savaşına bırakıyordu. Batıda İngiliz-Amerikan bombardıman filoları saldırılmasını gece gündüz sürdürmekteydi. Bir yıl önce İngiltere'yi aynı yöntemlerle dize getirmek isteyen Luftwaffe (Alman hava kuvvetleri) şimdi anayurdunu konumaya çalışıyordu. Bir gün İngilizlerin bir gece akını sırasında Alman radarlarının dalga bozu uzunluğuna göre kesilmiş alüminyum şeritleri gökyüzüne bırakarak savunma radarlarını kör etmeleri elektronik savaş terminini strateji tarihine sokmuş oldu. İlerleyen yıllarda Alman gece avclarına bile radar takılmıştı. Alman avcı ve uçak-savarlarının başarısı müttefikleri, bir araya kayıplarının karşı tarafa verdikleri zarara deyip deymedğini düşünmek zorunda bıraktı. Yine de Avrupadaki Alman sanayisi bombardıman akıntılarıyla çok büyük zararlara uğramıştı. Hitler aynı anda birden çok cephede savasına stratejik yanlığını yaptığı için ülkesinin kaynakları hızla tükeniyordu. Bu arada Norveç'te bulunan ve uranyum zenginleştirme kullanılan bir reaktör müttefik komandolarına

patlatıldı. Böylece Almanya atom bombası projesini ertelemek zorunda kaldı. Pasifikte Japon donanması üstünliği Amerikalılara kaptırılmış. Amiral Yamamoto elektronik Japon şifre cihazının çözülmesi sonucunda bindiği uçak düşürülererek öldürülmüştü. Müttefik bilim adamları Alman ve Japon elektronik şifrelerini çözmek için ilk ilkel elektronik bilgisayarları geliştirmiştir. Almanya, Rusya'nın karşı saldırısıyla savaşın başından beri ilk kez geri çekilmek zorunda kaldı. Hitler geri çekilen komutanları görevden alıp ve bu taktiği yasaklıyan birliklerin elini kolunu bağıladı. Her ne kadar Alman ordusu yaz geldiğinde yitirdiği yerlerin büyük bölümünü geri alsa da artık Rusya'yı istila planı stratejik olarak iflas etmişti. Savaşın bundan sonrası Almanya'nın değişik cepheerde yavaş yavaş erimesiyle geçecektir. Sonunda müttefikler binlerce uçaktan oluşan filolarla desteklenen ünlü Normandiya çatırmaması yaparak Avrupa'ya girdiler. Yıllarca yürüttüğü savaşlarda eriyen Luftwaffe'nin hiç şansı yoktu. Müttefik yer birlikleri toprak kazandıkça kurulan hava alanlarından kalın filolar Alman avcılarına göz açtırmıyor, bombardıman dalgaları sonucunda tepelerin yükseklikleri değişiyordu. Ancak savaşlarda pişmiş Alman komutanları, gereğinden hızlı ilerleyen Yankı generallerine karada son bir kaç ders vermedi de değil. Hayvanın bozulması beklenerek yapılan Ardenler karşı saldırısı neredeyse Amerikan gücününin önemli bir kısmını sararak imha ediyor ama hayvanın düzeltmesiyle müttefik uçakları buna engel oldu. Doğu Sovyetlerin, batıda Anglosaksonların ilerleyişi sonucunda yenileşeceğini anlayıp iyice

manyaklaşan Hitler şu anda dünyaca ünlü bir Alman firmasının yaptığı firarlılarla giderken artan sayılarında insanı yaktırmaya devam etti. Hitler gittikçe bütün umidini başta stratejisini savaş bir yilda kazanmak üzerine kurduğu için onem vermediği yeni teknolojilere bağlıydı. Anayurdunun da ısralle ugradığını görüp hiç bir zafer olasılığının kalmadığını anlayınca kendini öldürdü ve Almanya bir süre sonra teslim oldu. Japonlar ise maddi olarak bitmelerine rağmen yurtlarının işgaline karşı durmaya ve Kamikaze saldırularıyla Amerikalıları moralini bozarak onları bundan vazgeçmeye çalışmaktadır. Artık pilot kalmadılarından öğrenciler kamikaze olarak yazılıyor, savaşa karşı olanlar ise Hara-Kiri yaparak atandıkları görevde gitmivordular, bir Japon için başka yol yoktu. İşgal edilen bir Japon adasında Amerikan askerleri tek bir canlı bulamadılar. İnsanlar önce çocukların ve hayvanları sonra da kendilerini öldürdü. Amerikalılar ise Japonları yalnız yenmek değil güçlerini ve onurlarını tamamen yıkmak istiyorlardı. Bu arada fikri Almanlardan aldığına yeni oyuncakları da deneyebilirlerdi, o kadar milyon dolar sayımları kullanılmazsa yazık olurdu dimi ama. Ve 15 Ağustos 1945 günü Hiroshima adındaki bir kente insan etiyle yaratılmış bir güneş doğdu... Yerittiği için Hitler'in mucize gizli silahlarını gelecek yaşı bırakıyorum.

NOT: Geçen ay Battle of Britain için 1941-1942 arası demisim 1940-1941 olacaktır.

Ozan Simitçiller
ozans@level.com.tr



Maymunluk Had Safhada

|| Nedir bu kopya oyunlarından çektiğimiz ya? Hayır, eskiden bir ractnu vardı bu işin. "Oyunların altın CD'lere kopyalanıp, oyunun isminin keçeli kalemlle üzerine karanlandıgı zamanlarda bile bu kadar eziyet çekmediğiz. Girderk bir dükkanı, adını bile bilmemişiz bir iki oyunu gönül rahatlığıyla alır getirirdik evimize, takardık 486'ımıza, keyfimize bakardık. O zamanlar haberimiz yoktu ki, bu CD'lerde her türlü virüsü, boku püsürü yarmış, el altından kopyalanmış, O CD'lerdeki oyunları hazırlamak için insanların emeğini çalıştırmış: bilmiyorduk ki bunları! Alıyordu, oynuyorduk ne güzel, değil mi? Sonra Nereden geldiği belirsiz abuk subuk bir dergi çıktı ortaya, Level midir nedir? "Emege sayı", "kopya oyunlarına son", "insanlar arasında kardeşlik, dostluk, eşitlik, dağlar oooy oooy oy!" vs. gibi saçmalıklarla bulundurdu denizi! Gidin kardeşim başımızdan, istemiyoruz siz! Biz razıyız bu bok çukurunda olmaya, bırakın bizi betamızla, kopyamızla, crackimizle paşa paşa yaşayalım. Rahat huzur bırakmadınız adamda bel..."

Diyeceğim, diyemiyorum. Ayyuka çıktı bu kopya oyunların salaklıkları artık, farkına varamadınız mı hala? Aylardır kopya oyunlara karşı sürdürdüğümüz haklı mücadele, arkamiza doğru yolu bulan diğer bazı derfileri de katarak devam ediyoruz.

Beta, Crack, Kopya... Nereye kadar?

Neden, kendiniz bir sorun, neden aldığınız bir Fifa 2000 kopyasını çalıştmaya kalktığınızda sizden ısrarla zaten CD Rom'un içindeki Fifa CD'sini istiyor? Neden alırken ağzınızdan akan suları dolduracak kapasitede legen bulamadığınız kopya Quake 3 ile uluslararası sunuculara bağlanıp Frag'ınızın Frag katamıysınız? Neden? Çünkü, sevgili arkadaşlar, kopya oyun piyasası artık eline iki tane CD Writer ele geçen her zevzinin giriştiği bir iş olmaktadır çıktı. Antik uzakdoğuda sırf yasal olmayan kopya CD üretimi üzerine çalışan hayvan fabrikalar var. Ve artık işin içinden çıktıktan farkeden oyun üreticileri de sorunu köktünden çözecek alternatif korunma yöntemleri geliştirmeye başladılar. Hadi adım da söyleyim, Secu-Rom adlı ve Apple Technologies'in geliştirdiği bu koruma sistemi, CD üzerindeki her bir dosyanın içine taşıyerek çalışır. Kontrol programı da oyunu çalıştırın ana EXE dosyasının içine kodları. Yani bu koruma sisteminde kurtulmak su anki teknolojik imkanlarla pek mümkün değil. Durum böyle olunca, geçimlerini hırsızlıkla sağlayan bu kopya oyun üreticilerinin paçaları tutuştu tabii. Uzun süre düşündükten sonra (çünkü iki ile ikisinin dört ettiğini anlamak için birkaç saat düşünmesi gerekebilien) insanlar bunları, önlérinde iki alternatif olduğunu anlıyorlar: Ya oyunları daha bitmeden önce çalıp, hatalı ve eksik, ama Secu-Rom koruması eklemememiş halde piyasaya sürecekler, ya da bu koruma sisteminde kurtulmanın bir yolunu bulacaklar. Açıkçası koftehorlar içsini birden becermiş gibi görünüyor.

Kurtuluş Yok Mu Bunlardan?

Ayrıca kopya piyasasında iki tür oyun var: Birçok yönden eksik ve hatalı olan BETA kopyaları ile, Secu-Rom'un bulunduğu anahtar EXE dosyasının kirilmiş halinin de üzerinde bulunduğu CRACK kopyalar. Beta'tardan daha önce uzun uzun bahsettim, ama Crack'lı kopyaların da eşşelikte onlardan aşağı kalır vani yok hani. Bir kere, eğer aldığınız kopya bir oyunu kirarak çalıştırmanız gerekiyorsa, daha baştan kaybedileceğiniz demektir. Mesela piyasadaki Omikron kopyalarını ele alalım, oyunun Savage 4 ile bir uyumsuzluğu var ve bu sorunu Internetten çekerkeniz ufacık bir yama dosyası ile halledebilirsiniz. Ama oyunun kirilmiş kopyasını kullanıyorsanız, sadece avucunuza yalarsınız, çünkü Crack dosyası, ana EXE'nin üzerine yazılmış ve oyunun yapısını değiştirmiştir bir kere. Yama dosyası bu kirilmiş EXE dosyasının üzerinde değişiklik yapamaz. Hadi oyunu hatalı bir şekilde oynamayı göze alındırmış oluyelim, sonrasında okacak olan ek görev disklerini de direkt olarak unutuyorsunuz, çünkü onlar da orijinal, kirilmamış EXE dosyasını aralar. Ve bu Crack EXE dosyasının virüsü olmadığından asla emin olamazsınız. Nasıl, çok hoş değil mi? Bu sorun piyasadaki Fifa 2000, Age of Empires 2, Half Life Opposing Force ve yaklaşık yüz tane daha yeni oyunun kopyası için geçerli. Geçmiş olsun diyorum.

Alternatifiniz ne peki? Alternatifiniz şu: Ayda 20 tane kopya oyun alacağınız, 2 tane orijinal oyun alın, adam gibi, zevk alarak oynayın. Ne bunun kıvırıysınız? Şimdiye kadar aldığınız o yirmi kopya oyunun içini sonuna kadar oynadıysanız bileğimi keserim, bu kadar da iddialı konuşuyorum işte. Aksini iddia eden varsa, işte meydani, çıksın ortaya...

Sinan Akkol
Sakkot@level.com.tr



READ COMBAT. PLASTIC MEN.

Okuyucu Mektupları

Eveeeetttt, yeni bir sayı ve yeni okuyucu mektupları, hayat bazen kendini biraz fazla tekrarlıyormuş gibime geliyor, ama tabii aslında sorun hayatın kendisinde değil, onu yaşayan bizlerde. Ya siz, hep aynı şeyleri mi yapıyorsunuz? Yarın gidip yüksek bir tepeden gökyüzüne ve ufka bakın, kollarınızı açıp tüm gücünüzle haykırın, ağlamak gelirse içinizden tutmayın gözyaşlarınızı, gülmek gelirse çığın kahkahalarla şaşırın martıları. Belki evrenin dokusunu etkilemez bu yaptıklarınız, ama insan olduğunuzu hatırlarsınız.

Gelelim mektuplara...



Sayın Level Çalışanları,

Biliyorum, çok resmi bir giriş oldu; fakat zaman zaman en güzel yazıların da biraz resmi nitelikte olması içeriğinin ortadan kalkmasını önlüyor diye düşünmekfeyim. Derginizi ilk "Tiberian Sun"ı tanıttığınız Eylül ayında aldım ve hayran kaldım. Derginin Ekim sayısında da bu hayranlığın devam etmesi size bir an önce bir yazı gönderme hevesi duymama ve görüşlerimi sizinle paylaşma isteği hissetmem etki edince de hayranlığının nedenlerini sıralayan bu yazıyı size gönderiyorum...

Bop bop bop, Brooooooo... (Yazımı doğratan motorlu testere efekti, heh heh heh...Bu meret altın makastan daha iyi iş çıkartıyor.)

...Bütün bunların dışında sizden istedigim ise, dergiyle birlikte verdığınız disketlerde PSX oyunlarının demolamanın da yer alması (orijinal, tam sürünen oyun vermenizin zor olduğu konusunda size sonuna kadar katılıyorum)

Sizden birşey istiyorum, Omega Boost'un tam bir açıklamasını. Bu oyun bana çok sevdigim Robotech çizgi filmini anımsatıyor ve bitirmek istiyorum.

Uzun mektubun kısası sizi ve Level'e katkı veren tüm arkadaşları, fiyatını sonuna kadar hak eden bir dergi hizırıldığınızdan ötürü tebrik etmek istiyorum. En içten sevgilerimle..

Gökhan METİN
Sosyal Antropolog

gabolge@superonline.com

LEVEL Farkettiğin gibi mektubunu biraz kısalttım, övgülerini biz kendi aramızda pay ettiğimizde kabardı. Gelelim isteklerine, bildiğim kadlarıyla PC ve PSX CD'leri farklı formatlarda basılıyorlar, ayrıca PSX demolarının hazırlanması da PC için harcanandan çok daha fazla emek (ve malivet) gerektiriyor. İki makmanın demolarını tek CD'de toplamamızı istemiysem ama bir PC CD'sinin üzerinde PSX oyunu demosu basmanın mümkün değil, yanı mecburen PSX için ayrı bir Demo CD vermemiz gereklidir, bunun için de sponsor bulmamız gereklidir. Omega Boost konusunda ise nerede takıldığını pek anlamadım doğrusu, çünkü o oyun tam bir Arcade, yani genelde bölümleri aşman için tüm yapmanız gereken karşısına çıkanları temizlemek, tabii farklı düşmanların farklı saldırı şekilleri ve yayılı noktaları var filan ama, sonuçta iş tetik parmağına bağlı yani.

Başlamayan mektup,

Bu o kadar garip bir şey ki... Neden yazdığını bile bilmemişim sözcükler için bile. Ne yazmamışım yada ne yazacağım? Belki de sadece saçmalamalıyım. Sadece böyle uzun bir yolun kiyısında olduğumu fakat bir adım bile gitmeye üşendığımı yazmamalıyım. Belki de günlük tutmamalıyım. Belki ikinci baharımı yazmamalıyım. Bilmiyorum. Sadece saçmalıyorum...

Eski günlere dönmek isteyip ama dönmemek ve acısını yavaş yavaş tattmak. Ya da yapmadığın bir şeyi yapmak istemek. Bilmiyorum, belki senin ya da sizin hiç başınıza gelmedi ama, oluyor böyle şeyler.

Birisini sevdigini bilmek ve ona söylememek. Yavaş yavaş düşüşünü görmek. Onu büyütmek, ilahlatırmak. Ve sonuç. Aslında kimse o kadar büyütse bile hiç bilmediğiniz bir yön yüzünden en aşagılık varlıklar kadar saygı ya da sevgiyi hak etmeyen birisi olabilir. Nereden bileyebiliriz ki? O kadar saf bir dünyada yaşıyoruz ki, insanlar sadece mutluluk arar oldular. Ve bazı kişiler haricinde bunu bilen çok az birey var. Evet, saf bir dünyada yaşıyoruz. Bazıları için.. Aslında çevremizde o kadar kötülük ve karanlık var ki göz gözü görmüyor. En ufak ışık bile güneş sayılıyor insanlarca. Ve bu ışığı gören ve güçünü kullanan çok az kişi insan olarak sayılıyor.

Yaslı günler birbirini kovalıyor. Sararmış yüzler karanlığı aydınlatsa bile biraz, hiç sevginin ve barışın kaldığı şu günlerde aşık olmak bile çok zor bir şey insanımız için.

Aşk, sevgi, tutku yok olmak üzere iken, en ufak şeyleinden bile şüpheleyen korkak kişilerin onur arayışları, onursuz birer şövalyeyi getiriyor gözlerim önune. Ünvan arkasına saklanıp insanları yiyan onca yaratığın arasına sığınıp, bize gülen kişilerin olduğunu bilmek bile zorlaştırıyor her şeyi.

Bütün bu monotonluğun ve içerençiliğin yakasından kurtulmak için başvurulması gereken çok az şey kaldi. Belki hayatın acılarından ve üzüntülerinden azıcık olsa bile sıyrılmak isteyen (erkek yada kadın) gençlerin uğraştığı bir makine. Evet duyuorum seslerinizi "Sadede gelsene be!" diye yırtınıyorsunuz. Geldim tamam. Evet o makineyi hepimiz biliyoruz.

Bazıları 'çocuk oyuncası' diye tanımlasa bile dünyada en çok kullanılan ve her saniyede gelişmekte olan bir alet. Bazen merak ediyorum o 'acızları'. Madem çocuk oyuncası, neden chat yaparak milletin midesini bulanlırlırsın ya da erkek veya kadın avcısı olmak istersin ki sanal ortamda? Bırakın bizi!!! Kendi bildiğimiz gibi 'OYUNCAĞIMIZLA' oynayalım. Zaten yeterince midemiz bulandı salflantıdan ve bu karmaşanın içinde bizzat bulunmaktan.

Bu makinenin ne yapacağını sadece hayal etmek bile aşar o acızları. İşte böyle bir şey bu. Neden yapıldığı ya-

da nasıl bu kadar çok yaygınlaştığı hakkında coğumuzun bilgisi olmamıştır, evimizde durmaktadır bu makineler. Sadece biraz eğlence ve hayatın içerenliklerinden sıyrılmak için...

Dikkat!!! Bu mektup kimseye hitaben yazılmamıştır! Ama üstüne alınmak isteyen bir gerzek varsa alınabilir.

Sevgilerle
Berker 'Epilepsy_Ray' Oztuna

LEVEL Hmmm, sanırım kafan biraz fazla karışmış dostum, ama bazen olur böyle. Dur ben sana "yanlışın" nerede olduğunu söyleyeyim, tabii ilgilenen diğer herkese de. Biz "insanoğulları" çok uzun zamandır kendimizi büyük kristal bir fanusun içine hapsedettik, kendi kendimize oyunlar ve kurallar icad edip duruyoruz. Fakat unuttugumuz bir şey var, biz ne kadar saçmalarsak saçmalayalım aslında evrenin minik bir parçasından başka bir şey değiliz. Ve evrenin kendi kuralları vardır, yaşam da evrenin her köşesinde ancak bu kurallar dahilinde var olur. Bu temel kuralları utan ya da inkar edenlerin sonu gerçekten açıklıdır, tipki bizim gibi. Para, silah, güç, imtiyaz, nüfuz, makam gibi kavramlar yaptığımız binaların ne denli çirük olduğunu gizleyemez mesela, özellikle toprağın öfkesi ulyanmışsa. İşte her yapılanın bir karşılığı, bir bedeli vardır kısacası. Ve o yüzden ektiklerimizin ne tohumu olduğuna dikkat etmemiz gereklidir hayatın her yanında, çünkü rüzgar eken fırına biber çok sonra.

Sevgili Level Çalışanları

1 - Jagged Alliance 2 yi deliler gibi oynuyorum. Fakat hala çözemediğim bazı sorunlar var. Örneğin oyundaki tankları bir türlü kullanamıyorum. Adamlarımı Toolkit verdigim zaman bir anahtar resmi çıkıyor ve tanka bir şeyler yapmaya çalışıyorum ve bu işlem her zaman olumsuz oluyor abaca yapmam gereken başka bir şey daha mı var. Ayrıca oyunda onların havalandalarına ve samsitelerine ulaşım bölgeyi temizledigim zaman yapmam gereken başka bir işlem daha var mı. Çünkü ne kadar temizlesem de buralardan tekrar adamlar çıkıyor. Oyunda temizlemedik bölge kalmasına rağmen oyun hala bitmedi. Ayrıca bazı item ve silahlının nasıl kullanılacağını bilmiyorum. Örneğin Quick Glue , X-ray Tube , Rocket Rifle (mermisi olduğu halde hala ateş edemiyorum.) Compound 18 v.s. Yardımcı olursanız çok sevinirim lütfen beni debelenmekten kurtarın.

2 - Zonguldak Çaycuma'da oturmaktayım. Prince of Persia 3D'yi aldım (Tahmin edeceğiniz gibi kopya utanarak söylüyorum ama buralarda orijinal oyun satan yer yok.) Oyunu bir iki ay önce makineme kurdugumda oyun çok güzel bir şekilde çalışıyordu. Daha sonra anakartım yanmıştı. Yenisini takip herseyi baştan kurduktan sonra bir daha bu oyunu oynamadım. Oyunu sorunsuz kuruyorum. Demoyu da seyyertikten sonra loading ekranı geliyor ve daha sonra bizi Prince siyah bir ekranla aşağı doğru düşmeye başlıyor. Nedeni ne olabilir? Makineye virüs taraması yaptığım bir şey bulamadım. Her türlü çözünürlükte denedim olmadı. (Makinem Celeron 333 ,Gigabyte 2000 Bx anakart, 128 MB 100 MHz. SDRAM, Creative Graphic Blaster Riva TNT 16 Mb ekran kartı ,Soundblaster Live! ses kartı, 8,5 GB HDD Western Digital, Samsung 15' monitör)

3 - Yukarıda yazmış olduğum sistem beni ne kadar daha idare eder upgrate ederken öncelikle neye önem vereyim?

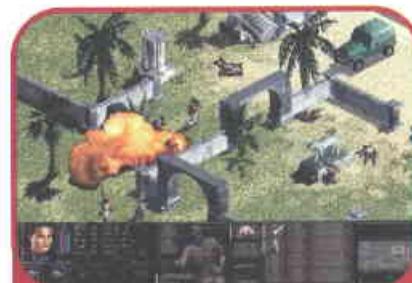
4 - Son olarak Tiberian Sun da GDI'larla oynarken Mammoth MK2 ve NOD'larla oynarken de Cyborg Commando'dan birden fazla üretim yapabilme imkanım var mı varsa nasıl?

Sorularım şimdilik bu kadar. Beni kırmayıp cevaplayacağınızı umarım sizlere çok teşekkür ediyorum ve artık kesiyorum çünkü kızar gibi olduğunuz farkındayım. Tekrar yayın hayatınızda başarılar diliyorum.

Recep KARTAL
Çaycuma ZONGULDAK

LEVEL 1- Öncelikle boşuna uğraşma çünkü tankları kullanamazsin, bu mümkün değil. Temizlediğin kasaba ve SAM sitelerine gelince, buralarda halkı eğitiş silahlı direniş oluşturman lazımdır, çünkü bir zaman sonra kraliçenin ordusu baskına geliyor. Temizlediğin sektörde adamlarından ikisine Train Militia komutunu ver, biraz zaman ve biraz da para gereklidir. Her sektörde en fazla 20 askerin olabilir, ama bunlara bir savaş anında kumanda etmiyorsun, çarşıma otomatik oluyor. Malzemenin çoğunun nasıl birleştirilip kullanılacağını ben de bilememiyorum, ancak Compound-18'i zırhlara uygula, onları daha da sağlamlaştırır. Rocket Rifle ise parmak iziyle çalışan bir silahdır, hiç kul-

lanılmamış olanlarını bulup adamlarına dağıtırsan faydalanabilirsin ancak. Oyundaki gizli bir silah fabrikasında var onlardan bolca, ama yerini kendin bulman gereklidir.



Jagged Alliance 2'deki araçları sürmek gibi bir şansınızın olmasına çok kötü.

2- Ekran kartının ayarlarını ve Bios versiyonunu bir gözden geçir, anakartını değiştirdiğine göre ayarlarında bazı değişiklikler yapmanız gerekebilir, mesela grafik kartı saat hızı arasında filan. Bu mesafeden ancak bu kadarınlı söyleyebiliyorum, kusura bakma.

3- Sistemin şimdilik iyi, bir altı ay filan bekle, sonra şu yeni nesil ekran kartlarından birini al. Bu yeni kartlar grafik oyunını tamamen kendileri halledebilirler, bu yüzden işlemciye hem hiç iş düşmüyordur, fakat şu an ortam sisli o yüzden biraz sabret. Yanında bir de 17 inch monitör alırsan tadından yemez.

4- O birimlerden sadece bir tane üretebiliyorsun, hilesi varsa da benim haberim yok.

Sevgili Level

Sizi 15 aydır izliyorum. Dergideki gelişmeler beni çok sevindiriyor. Bende hem PC hem de PSX var.

Şimdilik sorularıma geçiyorum.

1-)PC ve PSX için (Grim Fandango hariç) iyi bir adventure söylemisi var.

2-)FIFA 2000 hilelerini Hilekar sayfada vericeksiniz değil mi?

Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim.

PC IRMAK

LEVEL Nihahahahaaaa, 15 ayın zaman yahu, hiç sıkılmadın mı? Arada bir gözlerini dirlendirdim derim,

yoksa yakında benim gibi çapraz bakmaya başlarsın. Tabii benim kendime has sebeplerim var ama olsun. Rah rah rah, gelelim sorularına, pek fazla bir şey de sormamışsınıs ama olsun.



Adventure sever misiniz? O zaman Gabriel Knight 3'ü almamak gibi bir alternatifiniz olamaz.

1- Valla şu aralar çok iyi diye biliceğim iki Adventure var piyasada: Gabriel Knight 3 ve Faust Playstation'da ise çok az şansın var, bu aralar Broken Sword 2 gelecek, o zamana kadar başka bir şansın yok.

2- Bilmem, verecek miyiz? Bulursak veririz, senden kıymetli mi?

Herkese Selamlar,

Çok iyi bir dergi olduğunuz için sizi kutularım. Hemen kısa kesmek istiyorum.

Benim PentiumIII 450'im var ama Win98 bunu PentiumII olarak görüyor. Ve bir yerde okuduğuma göre daha PentiumIII' e güncellenmemiş yazılımlar PII avantajlarını kullanamamış. Yani ben şimdi PII 450 ile aynı hızda falan mı çalışacam.

Pentium III'ün nimetlerinden yararlanmak için ne yapmalıyım? Çoğu okuyucunuzun bunu merak ettiğini düşünüyorum. Bir yerden Update falan mı çekmeliyim?

Utku

LEVEL Ben de seni iyi bir okuyucu olduğun için kutularım, böyle özlü soru sor gel ciğerimi ye, hrah hrah hrah... Gelelim derdine, sen Windows'a bakma, ne de olsa kimse beklemiyor. Demek istediğim şu, eğer kurduğun oyun ya da herhangi bir program P3 işlemcisinin özel komut setlerini kullanırsınza zaten bunu kendiliğinden yapıyor, Windows'a danışmıyorum. Bunun dışında P2 ve P3 işlemciler arasında neredeyse hiç sürat farkı yok denebilir. Yani senin işlemcin zaten genelde P2-450 ile aynı hızda çalışıyor, tabii o esnada çalışan program özel komut setinden faydalani-

yorsa o başka. Ancak henüz her program da faydalamıyor. Bu konuda senin yapabileceğin hemen hiçbir şey yok, o yüzden sıkma canını.

Selam,

Kasım ayında, "Siz süpersiniz, en büyük Level, yalarm, yutarım, şimdi sorular" şeklindeki mektubumu yayınladınız. Sağolun. Ama bu sefer ki mektubum biraz farklı olmasını istiyorum. Kopya oyunlardan falan da hakkımı olmadan bahsederim belki.

Öncelikle "Cehalet HAD SAFHADA" yazına tamamen katlıyorum. Gerek depremde, gerekse satanist olayında görüldü ki şu an Türkiye'nin başına ne geldiye cehaletten (bu arada depremde hayatlarını kaybeden kişilere Allah'dan rahmet, geride bırakıklarına baş sağlığı diliyorum). Cehaletten kurtulmazsa daha başımıza çok şeylerin geleceğini söylemek için kahin olmaya gerek yok.

Kopya oyunlar konusunda ise benim biraz farklı ve sizin hoşlanmayacağından düşündüğüm bazı görüşlerim var. Bir kere bu oyunların nasıl kopyalandığı ve bunu nasıl izinsiz yaptıkları beni oldukça düşündürüyor. Burda kimseyi suçlamak istemiyorum ama bu kadar büyük ve geniş bir piyasayı oyun şirketlerinin görmemesi bana çok saçma geliyor. Bir EA, bir Sierra istemese oyunlarının değil piyasada kopya olarak satılmasına, şirketlerinden dışarı çıkışmasına izin vermez, en azından vermemeli. Tekrar söylüyorum, elimde kanıtlar falan yok (!) kimseyi de suçlamıyorum, sadece kendi düşüncelerimi söylüyorum. Bence kopya oyun piyasasında oyun şirketlerinin bir çıkarı olmaması çok ilginç. Eğer gerçekten yoksa (ki umarım öyledir) bunu önlemleri gerekmey mi? Bir de geçen aylardan berinde ki, "Şu an Türkiye piyasası oyun şirketleri için ölü pazar durumda, halbuki orjinal oyunların fiyatları 500000'a kadar düşse herkes onları alır, böylece hiç beklemedikleri bir pazardan gelir elde etmiş olurlar" konulu mektuba da kesinlikle katılıyorum. Bana göre çok doğru ve şirketler tarafından değerlendirilmesi gereken bir düşünce. Bu konuda sizlere çok büyük iş düşüyor.

Neyse, bu konuda daha değişik (yada benzer) düşünceleri olanlar bana yazın:

mkentel@superonline.com

Mehmet Kentel

LEVEL Bak gördün mü bu mektubunu da yayınlıyoruz, yani ille de yağlama-yıkama yapman gerekmey, ve fakat kopya oyunlar hakkındaki düşüncen bana hoş bir dumur yaşıttı. Oyle bir mantık yürütürsun ki, buna göre belki cüzdanı yürütülen bir adamın bu soygundan bir çıkarı olmasına şaşırıcı olmalı! Öncelikle EA ya da Sierra büyük şirketler olabilirler, ama sandığın kadar güclü değiller, ayrıca kopya oyun piyasası bir ya da iki ülkeyle sınırlı değil. Oyunlarının çalınması ve kopyalanması onları öyle büyük zarara sokuyor ki, tüm yazılım piyasası düşünüldüğünde rakamlar milyarlarca doları buluyor. Sence herhangi bir battı böylesi bir zarara göz yumacak kadar keriz olabilir mi? Kusura bakma ama kapitalizm denen hali kerizlikle icad etmediler. Bir oyun piyasaya çıktığı anda tüm yapman gereken yasal bir versiyonu 50 dolar verip almak, sonra da kırıp çoğaltmak, korsanlık bu kadar basit yürüyor, bunu tamamen önlemenin tek yolu ise oyun üretmemek. Tabii bu da pek mantıklı bir çözüm sayılmaz. O yüzden yasal yollardan savaşır duruyorlar, ama insanlık tarihi boyunca kimse korsanlığın ve hırsızlığın önüne geçemediğinden haliyle onları da pek fazla şansları yok.

Sevgili Level

Derginizin oyun açıklamaları ve posta kutusu bölümlerini zevkle okuyorum. Bu arada Sinan abinin başına gelenlere çok üzüldüğümü belirtmek istiyorum (Allah kimseye böyle bir son nasip etmesin :))). Ben lafi daha fazla uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum.

1- Benim 32 MB 3Dfx Riva TNT 2 Value bir ekran kartım olduğunu sanıyorum, çünkü Carmageddon 2 oyununun 3Dfx ile ilgili seçim ekranında o sık seçilemiyor. Altta da 3Dfx Failure gibi bir not yazıyor. Acaba TNT 2 Value'nun 3Dfx özelliği yok mu? (korkulu rüyam!)

2- Indiana Jones Infernal Machine'in tam çözümünü verecek misiniz? Verriseniz Ozgür sevinir!

3- Tam sürüm oyun vermemi bırakıp sayfa sayısını artırtısanız, hepimizi sevindirirsiniz desem beni linç etmeye kalkar mısınız?

4- Woodruff'ın tam çözümü iyi de adam benden sert taş istedikten sonra Meteor'un düşeceği yere çarşı atıyorum sonra taş düşeceğini yağımur yağıyor. Yokska bir hata mı yapıyorum? Diyerek sorularıma son veriyorum ve yayın hayatınızda başarılar diliyorum.

**Mete Han Arıtürk
UŞAK**

LEVEL Maddog abiniz aşırı kafein + nikotin alan birisi. Bu aylık ona ayrılan nefes kontenjanı onu buraya kadar getirebildi ve yiğildi kaldı. Kalan mektupları ben cevaplıyorum (Word Count: 2331). Ben kim miyim? Size bir ipucu, genellikle antreferde bulunurum, üzerinde her daim mont, ceket, şapka bulunur...

1 - Mete, senin ekran kartları konusunda aklın fena halde karışmış, veya biz ayılarım boşuna konuşuyorum, veya sen bizim yazdıklarımızı hiç okumuyorsun, veya okuyorsun da anlamıyorsun, veya ben saçmamıyorum ve dünya zaten bir hayalden başka birşey değil. Sorun ne olursa olsun, büyük bir yanlış içindesin. Nedir o yanlış, nedir? Çocuğum, senin kartın 3Dfx değil ki oyunlarda 3Dfx seçeneğini kullanabilesin. Adı üstünde, TNT, T-N-T, 3Dfx'in kartlarından birçok yönden daha iyi bir kart. Hadi hadi, üzülmeme gerek yok. Bundan sonra oyunlarda 3Dfx yerine Direct3D seçeneğini işaretlersin, olur biter.

2 - Aa, Özgür dedin mi akan sular durur. Özgür'e canımız kurban, eğer Özgür sevinecekse, onümüzdeki ayıarda Indiana Jones'un başka bir yerde göremeyeceğiniz şekilde detaylı tam çözümünü hazırlarız (bu arada, Özgür kim?)

3 - Sana birtek şey söyleyeceğim: 55. sayfadaki imajiner reklam var ya, sizin ve bizim için çok büyük şeyler ifade ediyor. Ne olduğunu öldürseniz söylemem, Şubat ayına kadar sabredin.

4 - Neden çocuğum, neden meteor düşünün istiyorsun? Çok mu önemli vani bir oyunu bitirmek, hayatındaki bütün sorunlar çözülecek mi? Babandan daha fazla harçlık mı alacaksın? Sevgiğin kız üzerine mi atlayacak? Veya daha önemlisi, etrafımızı kaplayan ruhsuz insanların kafasına birşeyler "Dank" mı edecek? Hayır, sadece sen mutlu olacaksın, bu da benim için geçerli bir sebep (Word Count: 2711). Senin yapman gereken, Tobozon'da "Şu şu mekanda Meteor Shower bekleniyor" deninceye kadar Meteor Channel'ı izlemek, sonra da şu şu mekana gidip Weather Watch'u kulmak.

Sevgili Level,

Ben tam bir RTS hastasıyım. Fakat bana göre piyasada kaliteli RTS sayısı çok fazla değil. Tiberian Sun, Starcraft'ın katılı dediniz ama bence Starcraft karşısında sönükk kahyor. Şimdi gelelim sorulara;

1- Geçen gün bilgisayarcıda Starcraft Insurrection diye bir CD gördüm. Bu CD hakkında bir bilgin var mı?

2- Battlenet'e giriyor musun? Giriyorsan nickin ne?

3- Diablo 2 tam olarak ne zaman çıkacak, tahminen aç CD olacak?

4- Oyunları eleştirirken biraz geyik yapmazsanız daha iyi olacak (Kızdır mı?)

Izmir'den selamlar
Fırat Toprakdeviren
İzmir

LEVEL Daha önce de itiraf ettiğim gibi, Tiberian Sun'a Starcraft'tan daha iyiydi demekle yazارlık hayatımın en büyük hatalarından birisini yaptım. Bence de Starcraft daha iyi bir oyun diyerek vicdanımı az da olsa rahatlatacak ve soruların cevaplarına geçiyorum.

1 - Var, Blizzard harici bir firmadan hazırladığı bu görev paketi, yapanların başına çok bela oldu ve satılması yasaklandı. Sadece yeni görevler olan paket, aşırı zor ve sadece orijinal Starcraft birimlerini kullanabiliyorsun.

2 - Girmem. Girene de karışmam.

3 - Diablo 2, 15 Şubat'ta Avrupa ve Amerika'daki şanslı gençlerin sabırsız ellerine gelecek. Bize ise ne zaman gelir, kopyacı bavulkuların insafına kalmış. 4 CD olacak.

4 - Ben öyle kolay kolay kızdırılamazsan (yalana bak!). İstedığınız hersey ve çok daha fazla Şubat sayısında olacak. Aklinız şaşacak, dumurlara uğrayacaksınız. Bekleyin. (Word Count: 4317)

Neyse, bu ay da bu kadar sanırım. Kendinize iyi bakın, çayı, kahveyi, tütünü boşverin, bolca meyve ve egzersizle genç kalın. Unutmayın, güzel bir oyundan zevk alabilmenin başlica kuralı öncelikle onu oynayabilecek kadar sağlam olmaktır. İflas etmiş bir bünyeyle ekranı bakmak bile izdirap verici olabilir. Kalın sağlıcakla...

Mad Dog & Blaxis

Alaca Geyik Kuşağı

Dergiye gelirken yaptığıımız şebekliklerin önü Kamçıka'ya kadar yayılmış. Hafta bölgelerden dergi binasına turistik geziler düzenlemeye bile başladılar. İlk günlerden bir gün kardeş dergi IT Business'in editörlerinden Q da (kendisi bireyden rezil olacak bir bayan olduğundan, ben de henüz yaşamaya devam etmediğimden ismini vermiyorum) bu muhabbet ortamına katılmaya çalıftı. Sonra oylanın varın siz düğünün...

Q: Arkadaşlar, size geçen gün gazetedede gördüğüm bir çizgi film'i anlatabilir miyim?

Sinan: Nasıl olsun o? Anime-gazete yani? Gazetenin kənarını böyle eline alıp "tint" diye hızla çevirdince mi oynuyor çizgi film?

Q: Çizgi roman... Çizgi roman diyecektim...

Sinan: Peki...

Q: Bakın şimdil Birinci karede adam ofisinde, bilgisayar ile çalışırken arkasında patron bellir. "Şu sayfayı biraz daha Webleyelim" der.

Takım: Eee?

Q: Ikinci karede patron "Ama çok da Webleyelim" der.

Takım: Eee?

Q: Son karede ise patron "Ne kadar süre bu iş?" der.

Takım:

(iç dakika sonra)

Q: Arkadaşlar, gülmединiz? Niye gülmediniz? Komik değil mi?

Takım:

(30 dakika sonra)

Q: Cenin pozisyonu almış ve uzun süreli bir sessizlik seansına girmiştir. Bir nevi küsmüşür yanı.

Birkaç saat sonra ilk şoktan sıyrılan insanların verdiği tepkiler şöyle sıralanır...

Sinan: Suradan bir tren geçse de baksam doya doya...

Kadir: Abi, sorun bende mi?

Banu: Ben zaten Matrix'i de anlamamışım..

Mahony: Ikinci karede uyumuşum. Birşey mi kaçırdım?

Gökhan: Sanırım gazetede görünce komik oluyordur (tam ona yakışır, politik bir cevap)

Siz Sizsiniz Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlarından gina mi geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içınızı kemiren, ortalığı haykırmak istediğiniz birşey mi var kafanızda? Yazın bize...

Poşta Kattısına Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Caddesi 231/3

80380 Kasımpaşa / İstanbul veya

mektup@level.com.tr

Level Editörlerine Ulaşmak İçin

Sinan Akkol	sakkol@level.com.tr
Berker Güngör	gberker@level.com.tr
Cem Şancı	cemsanci@level.com.tr
Ozan Simitçiler	ozans@level.com.tr
Gökhan Habiboglu	gokhab@level.com.tr
Batu Hergünel	batuher@level.com.tr
Emin Barış	megaemin@level.com.tr
Kağan Ünalı	kunalidi@level.com.tr
Ozan Ali Dönmez	ozand@level.com.tr