

MART 2001

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr • 2001/03 • ISSN 1301-2134 • 2.950.000 TL (KDV Dahil)

WARCRAFT III

Blizzard'in en büyük projesi en sonunda tamamlanıyor

Metal Gear Solid 2

Oni

America

Pool of Radiance

Diablo II: Lord of Destruction

Starship Troopers



TAM SÜRÜM OYUN
REQUIEM



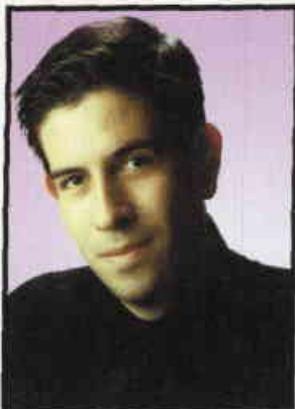
9 771301 213116

Burada birşeyler oluyor!

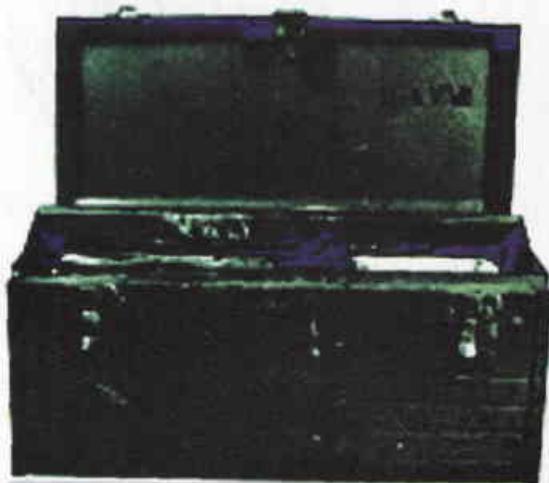
"Her güzel şeyin bir sonu vardır" derler. Galiba bu bizim için geçerli değil. Level'in tarihini bilenler, uzun zamandır bizimle birlikte bu yolda yürüyenler... Kapağında Red Alert olan, 24 sayfalık o ilk sayımızı alıp, son sayımızın yanına koyduğunuzda ne fark görünsünüz?

"124 sayfa daha fazla bir dergi" diyenler, sınıfta kaldınız... Tekrar bakın, ne görünsünüz? Ben, hepsinin arsında 2 sene fazla bir bilgisayar dergiciliği tecrübesi olan, Türkiye'nin en yetenekli genç insanların görüyorum. Gecelerin gündüzlere karıştığı, her yorgun ayın sonunda matbaadan gelecek ilk dergiyi, doğumhanenin önünde çocuğunu görmeyi bekleyen babanın heyecanıyla bekleyen insanlar görüyorum. Sürekli yenilenen, "yerinde saymak, gerilemeyecektir" ilkesini benimsemiş insanlar görüyorum. Okuyucusundan gelen tek bir sitemle asılan, takdir edildiğinde gülümseyen yüzler görüyorum. Amatör bir heyecanla, ama profesyonel bilinçle çalışan bir düzine savaşçı görüyorum. Ve, bu gençlerin bitmek bilmeyen emeklerinin sonucu olan buluşma noktamızı, saplantımızı, tüm insanı değerlerimizin bilgisayar oyunları aynasından sizlere yansımıştı dergimizi görüyorum.

Ve artık, bu birlikteki bir sonraki seviyeye taşıma vaktinin geldiğine inanıyorum. Bizi bu yeni seviyeye taşıyacak yeni dizayn ve daha dolu içerik için çalışmaya başladık. Normalde çok iddialı konuşmayı sevmem, ama etrafında bennimle birlikte çalışan dostlarımıza olan inancım o kadar sağlam ki, 1 Nisan'da bayinizde bulacağınız Level'in, sizleri büyüleyeceğini rahatlıkla söyleyebiliyorum. Ve daha fazla söyle gerek duymuyorum. Daha yapılması gereken çok iş var. Bu noktada, hazine sandığını kapatıyorum. Gelecek ay sandığı açığınızda, içinden çıkacaklara siz bile inanamayacaksınız.



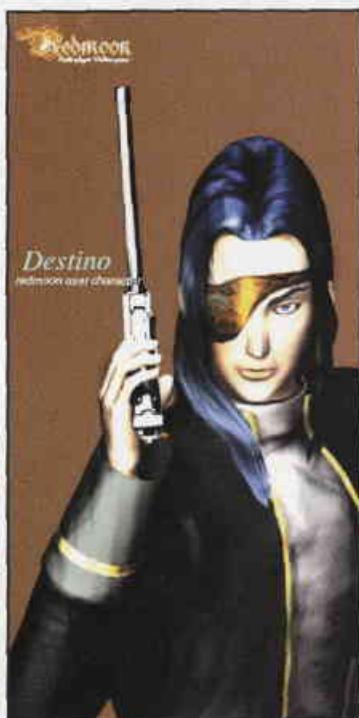
Sinan AKKOL
Genel Yayın Yönetmeni





Yeni bir Online Oyun

Su anda Amerika'da beta test aşamasında olan Red Moon isimli oyun Kore'de satışa sunuldu bile. 800x600 çözünürlükte kolayca oynanabilen ve aylık 9.95\$ karşılığı oynayabileceğiniz oyun konusunu adını aldığı çizgi roman serilerine dayandırıyor. Oyundaki amacınız içinde bulunduğuğunuz dünyanın geleceği ve geçmişinde dolaşarak evrene yeniden ha-



yat getirmek. Oyunu oynamak için internetten 175 MB lik bir dosya çekmeniz gerekiyor. Ama ondan sonra her şey kendisinden halloluyor. Oyun klavyeden genellikle

mouse ile oynanıyor. Ayrıca oyun kendine has bir savaş dinamisi içermektedir. Bunun yanında oyunda ki dengevi PK kuralları da dikkat çekici. PKler için arenalar bile var. Kendi karakterinizi yaratmak yerine oyunda olan karakterlerden birini seçerek ona göre önemli olan yeteneklerini geliştirmeye başlıyorsunuz. Oyun kendi



mantığı içerisinde çok başarılı bir şekilde ilerliyor. Olunce experience kaybediyorsunuz ve leveliniz düşebiliyor. Rakiplerinizi öldürdükçe kazandığınız paralarla alışveriş yapabiliyorsunuz. Red Moon herhangi bir 3D kartı gerektirmiyor. Bu değişik online oyun iddialı bir MMORPG olma yolunda ilerleyecek gibi görünüyor.

Warcraft III: Reign of Chaos ırklarına en sonunda karar verildi

Okadar spekülasyondan sonra ırkların kesin olarak belirlenmesi iyi oldu. Büyüleyici savaşlardaki denge ve senaryolar hakkında az da olsa bir fikrimiz olabilecek. Uzun zamandır oyunun bu bölümyle ilgili kesin karar bir türlü vermememişti. Hatta oyunun yapımını baltalayacak ve oyunun hayranları arasında ateşli tartışmalara yol açacak kadar uzun bir zamandı bu.

Fakat en sonunda karar verildi ve işte size ırkları açıklıyoruz: Orcs, Humans, Undead ve Night Elves... Bu dört ırk içinden Undead ne kadar ırk olarak sayılabilir o başka bir konu tabii ki. Ya

da Dwarf'ların zın bir ırk olmaktan çıkartılması kaç kişiye hayal kırıklığına uğradı. Fakat Dwarf'ları insan ırklarının altındaki birimlerde kullanabileceksiniz. Yani İnsanların altında Dwarf Gunman gibi birimlerin olacak. Dört ırk dışında onlarla etkileşimde olacak fakat oyuncuların kullanamayacağı bir beşinci ırk ise Demons olacak.



Firma ırkları açıklarken oyunun tam ismini de en sonunda koydu Warcraft III: Reign of Chaos.

Her ırkın kendine has birimleri, büyü yetenekleri ve silahları olacak. Ayrıca daha önceki oyunlarda olan efsanevi kahramanları gene yönetebileceksiniz.

Yönetilen ırkların dışında etrafta öylece gezenin yaratıklar, tarafsız kasabalar, kaleler ve tapınaklar da olacak.

Bizler Level ekibi olarak büyük bir sabırsızlıkla "yes milord" sesini bir an önce duymak istiyoruz: ya siz?



Bizden Duymuş Olmayın

Izak Operasyonlar Start aldı!

3D Animasyoncu, grafiker çizer aranıyor! Yeni bir oyun var da!

Türkçe oyun Türkçe oyun diye sizlannanlara iyi bir haberimiz var. Level'dan ayrıldıktan sonra uzun zamanın üzerinde çalıştığı oyun projesini hayatı geçiren Cem Şancı, ilk demosunu hazırladıkları strateji oyunu için 3D animasyoncu, grafiker ve karakalem çizim yapabilecek çizerler aradıklarını bildirdi.

Oyun nasıl bİşey mi? Hepiniz Cem Şancı'nın yazılarını, romanlarını biliyorsunuz. Bu strateji/rpg tadındaki oyunun senaryosu için yeni bir roman yazmaya kalkan Cem'le birlikte Level'dan Sinan Akkol ve Gökhan&Batu'da oyunun senaryosu ve müzikleri için çalışıyor. Programcı da Kemal Akçam, Hatta biliyoruz şaşıracağınız ama Tibette bir manastırı çekerek dünya ile bağlarını koparmayı planlayan MadDog bile bu projeye katılmak için Katmandu hava limanından (daha doğ-

rusu küçük pirpirların inip kalktığı, içinde küçük bir külbenin olduğu minik bir alandan...) geri dönüp, "ekibi topluyor muşunuz! Duydum geldim!" dedi...

Oyunun konusu, detayları, neler yapıp yapamayacağı spekülyasyona neden olmamak için şimdilik gizli tutuluyor. Ama oyun hakkında aldığımız her haberin sıcak sıcak akıl taracığımıza emin olabilirsiniz. {Bu arada, sayfadaki resimler başka oyulara aitt.}

Başvurmak için cemsancı@level.com.tr veya sak-kol@level.com.tr adreslerine mail atmanız yetecek.



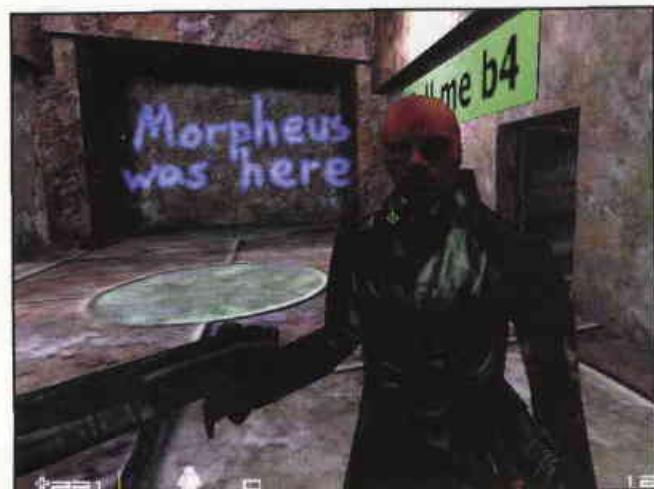
Matrix'in oyunu geliyor

The Matrix filmini seyretmeyen çok az kişi vardır. Filmi beğenmeyip burun kıvrın, tek tük insanların yanında çoğulluk filmi beğeniyor. Zaten o aksiyon ve heyecanı beğenmek mümkün mü? Şimdi bilgisayar dünyasıyla ve oyularla yakın-

dan alaklı bir olarak düşünün. Bu hareketi oyunda da en iyi şekilde yansıtabilecek firma hangisi olmalı? Akılınızdan Sierra ya da Electronic Arts gibi devlerin geçtiğini tahmin edebiliyoruz. Aslında geçtiğimiz Kasım ayında çok yüksek bir fiyatla oyunun lisansını

alan Interplay bu işi anlaşmalı şirketi Shiny'e yaptıyor.

Geçtiğimiz günlerde filmin yönetmen kadrosu Wachowski kardeşler Shiny'nin üssünü ziyaret edip oyun hakkında bilgi aldılar. Bizlere verilen bilgi ise oldukça kısıtlı fakat bir o kadar da değerli. Oyunun Messiah ve Sacrifice motoru üzerinden yola çıkılarak yapılacağı ve third-person 3D türünde tasarlanaceği söylendi. Bu iki oyunu düşününce oyunun neye benzeyeceği az da olsa gözünüzde canlanıyor olmalı. Tasarım aşaması 18 ay sürecek ve bu süre sonunda ilk önce PlayStation 2 daha sonra da PC ve diğer platformlarda oyun piyasaya sürülecek. En iyi sabretmek ve daha taze haberleri beklemek. Daha fazla bilgi ariyorsanız www.interplay.com sitesini sık sık ziyaret etmenizi tavsiye ederiz.



■ Geçen ay 2000 senesinin en güzel oyunlarını seçmişik. Şimdi ise bir aydan beri sizden gelen oylarla belirlenen 2000'in en iyi 10 oyununu sunuyoruz sizlere.

1. Counter Strike
2. Diablo 2
3. Metal Gear Solid
4. The Sims
5. No One Lives Forever
6. Deus Ex
7. Escape From Monkey Island
8. Hitman
9. Baldur's Gate 2
10. Red Alert 2

■ Şimdiye kadar yaptıkları oyunlarla yeri çöktün sağlamıştıran Interplay işi daha da ileriye götürerek ellerindeki oyun arşivinden bir online role playing hazırlarsa bunun çok iyi olacağından kimsenin bir şüphesi olduğunu sanmıyoruz. Baldur's Gate motorunu çok daha geliştirerek Icewind Dale gibi daha savaş ağırlıklı bir oyun yapan firma aynı motoru kullanarak bu oyuların online versiyonları üzerinde daha ileri gitmeyi planlıyor. Böylelikle oyunculara "esson bir fantazi oyunu" sunabileceklerini söyleyiyorlar. Eğer firma bu planını Ultima Online gibi bir massively multiplayer, yani herkesin aynı oyunda olabileceği dev bir program haline getirirse bizde şimdiden ıssız bir adaya yalnızca bilgisayarınızı alarak gidebiliriz.

■ Settlers ve Battle Isle serilerini yapan Alman Blue Byte Software firması Ubisoft tarafından satın alındı. 1988 de kurulan Blue Byte Almanya'nın önde gelen oyun firmalarından birisidir. Amerika, İngiltere ve Almanya olmak üzere üç büyük ülkede faaliyet gösteren firmanın 64 çalışarı var. Firma ayrıca Almanya'da online portal açan tek kuruluş olma özelliğini de taşıyor. Şimdiye kadar yaptıkları en başarılı çalışma olan Settlers serisi Almanya da 700.000 tüm dünyada ise 2.7 milyon adet satmış, devam oyunu olan Settlers IV ise şimdiden 300.000 ön sipariş almış durumda. Blue Byte bu iki ünlü oyunu arasında Sturmovik ve Dragon's Lair 3D ile de tanıyor.

Ubisoft başarılı iki seriyi devam ettireeceğini açıkladı. Ubisoft daha önce Rainbow Six serisiyle ünlü Red Storm Entertainment'ı almıştı. Ne dersiniz bu ünlü oyuları artık orijinal olarak ülkemizde de görebilecekmiz? İthalatçısına duyarular...

■ NBA 2001 in gelmesini beklerken basketbolla ilgilenenler için özel bir haberimizde var. DigiTurk 3 şanslı NBA.com TV üyesini, NBA liginin son maçını izlemek için New York'a götürüyor. DigiTurk'ün 1 Şubat-10 Mart tarihleri arasında geçerli olan kampanyasından yararlanan herkesin bu şansı var. Daha ayrıntılı bilgi için www.digturk.gen.tr ziyaret edebilir ya da 0 212 473 73 73 ü arayabilirsiniz.



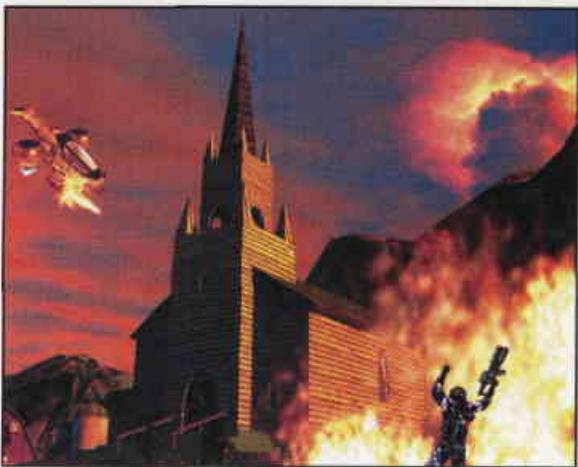
C&C Renegade'den yeni haberler var

Westwood merakla beklenen oyunıyla ilgili yeni bilgiler açıklandı. Meraklılarının bildiği üzere bir 3D shooter olacak olan Renegade'de Command & Conquer evrenindeki bir komandoyu canlandıracıız. Gene elimizden altın da hafifinden ağırlına bir sürü si-

lah olacak. Ayrıca oyundaki araçları da kullanabileceğiz. Yani tankınıza attayıp düşman piyadelerini kalbura çevirebileceksiniz. Fakat diğer 3D shooterlardan farklı olarak, tipik bir C&C stratejisi oynarken meydana gelen etki-tepkisi olayını burada da görevleceğiz. Örneğin bir SAM site'i yok ettiğि-

nizde birimleriniz daha yakınlara bir orca tarafından indirilebilecekler ya da düşmanın enerji üreten ünitesini yok etmeye başarısızsanızda kargahında da enerjinin gittiğini göreceğiz. Tabii siz enerji üreten birime saldırığınızda çıraklığınız gürültü başında bir sürü düşman ünitesinin yiğilmasına sebep olacak. Etrafınızdaki her şey tipki stratejisinde olduğu gibi işliyor olacak. Siz ise kendinizi stratejinin içerisinde koşturuyor olarak bulacaksınız. Kisacası evren tamamen canlı olarak oyunu yansıtacak.

Bunun yanında oyuncunun mul-



tiplayer özellikleri de on planda tutuluyor. Klasik death match ve capture the flag gibi modların yanında geliştiriciler çok daha özel bir mod üzerinde de çalışıyorlar. Fakat bunun ne olduğunu anda gizli. Westwood'daki tasarımcılar bir aya kadar oyunu bitirip test aşamasına geçmeyi düşünüyorlar. Umarız söz verdikleri gibi sonbahara oyunu yentirebilirler.

Yeni Oyunlar..

O çok beklediğiniz oyun ne zaman geliyor acaba? İşte gelecek olan ve iptal edilen oyun projeleri

Oyun Adı	Yayımcı	Çıkış Tarihi	Morrowind	Bethesda	İlkbahar 2001
Alien vs predator 2	Fox Interactive	İlkbahar 2001	Myst III: Exile	Mattel	İlkbahar 2001
Alone in the Dark 4	Infogrames	İlkbahar 2001	Mthy III	Bungie	Sonbahar 2001
Anachronox	Eidos	Mart 2001	Neverwinter Nights	Interplay	İlkbahar 2001
Arcanum	Havas	Kasım 2001	Pool of Radiance II	Mattel	Mayıs 2001
Black & White	EA	Mayıs 2001	Return to Castle Wolfenstein	Activision	İlkbahar 2001
C&C: Renegade	EA	İlkbahar 2001	Star Trek: Away Team	Activision	BU AY
Civilization III	Hasbro	İlkbahar 2001	Stupid Invaders	Ubisoft	Mart 2001
Commandos 2	Eidos	İlkbahar 2001	Simsville	EA	Mayıs 2001
Doom III	Activision	Kış 2001	Team Fortress 2	Havas	İlkbahar 2001
Duke Nukem	Forever Infogrames	Yaz 2001	The World Is Not Enough	EA	Yaz 2001
Emperor: Battle for Dune	EA	Haziran 2001	Tropico	Take Two	Yaz 2001
Fallout Tactics	Interplay	İlkbahar 2001	Ultima Online: Third Dawn	EA	İlkbahar 2001
Halo	Microsoft	Yaz 2001	Unreal 2	Infogrames	Yaz 2001
Hidden&Dangerous 2	Take Two	Yaz 2001	Worms World Party	Virgin	Kasım 2001
Hostile Waters	Rage	Nisan 2001	X-COM: Alliance	Hasbro	Yaz 2001
Icewind Dale: Heart of Winter	Interplay	BU AY	X-COM: Enforcer	Hasbro	Kasım 2001
Masters of Orion	Hasbro	İlkbahar 2001			



Siz Majestic'le değil, o sizinle oynayacak

Hani bir aralar "The Game" diye bir film vardı. Başrolünü Michael Douglas oynuyordu. Adamcağızın hayatında bir sürü anomalş şey oluyor, biri-leri onu takip ediyor, kaçıyor, rahatsız ediyor, öldürmeye çalışıyordu fakat o bir tür bunlardan kurtulamıyor ve birden bire hayatı değiştirdi her şeyini kaybetmesine neden olan bu zincirleme olaylara hiçbir mana vermemiyordu. Sonunda ise her şeyin aslında bir oyun olduğunu anlıyordu. İşte Majestic de tam olarak böyle bir oyun. Hatta oyunun kendisi bu! Oyuna dahil olduğunuzdan itibaren her an çevapsız telefonlar, garip fax mesajları, e-mailler ya da mektuplar alabilirsiniz.



Hic ummadığınız alakası kişiler sizi arayabilir ve sizinle konuşabilir. İşin daha eğlenceli ve birazda ürkütücü yan ise bilgisayarınızı kaçırsanız bile bu oyundan kurtulamamanız. Her zaman oyunun içinde olacaksınız. Bir on-line oyun olarak etkileşimin bu kadarı da fazla diyebilirsiniz ama oyun çoktan test aşamasına girdi bile. Tabii ki şu anda sınırlı bir kesimde, mesela yalnızca İngiltere'de oynamabileceğini düşünüyoruz. Oyun tam olarak oynamaya bir başlasın size daha çok ayrıntılı bilgi ve interesan haberler verebileceğimize emriniz. Ama inanın ofisimizde oyunla ilgili bir sürü speküasyon yapmaya başladık bile.



Chris Langre ile Röportaj

Emperor: Battle for Dune hakkında ayaküstü sohbet ettik

Westwood'un gerçek zamanlı stratejileri yüksek derecedeki oynanabilirlikleriyle meşhurdur. *Dune: Emperor*'da bölgeleri kaybedip geri alma gibi yeni özellikler olacağını biliyoruz. Bu *Dune*'daki oynanabilirliği nasıl etkileyec? Gerçekçilik mi, yoksa oynanabilirlik mi?

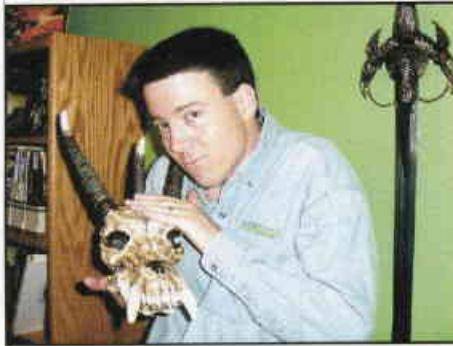
Biz biri için ötekinden vazgeçmenin doğru olmadığını düşünüyoruz. Her ikisini de bir arada tutmanın en doğru ve en isabetli karar olacağını biliyoruz. *Emperor*'da oyunun oynanışını daha çok kolaylaştıran ve eğlenceli hale getiren öğelerin yanında birimlerin ve evlerin tasarımında ve stratejile rin hazırlanmasında çok ayrıntıya indik.

2) *Dune* ile Westwood'un 2D izometrik gerçek zamanlı stratejilerinin sonu mu geliyor? C&C'evrenini de 3D'ye çevirmeyi düşünüyor musunuz?

Aşında bu konuda kesin bir karar vermiş değiliz. Çünkü her iki motorun da kendine göre avantajları var. 3D grafikler çok güzel ve oyuna çevreyide katabiliyor fakat 2D oyunlar da yavaş sistemlerde çalışabiliyor.

3) Westwood kendi oyunları için ara filmler yapmakta gittikçe daha başarılı hale geliyor. *Dune*, *Red Alert* hatta bir C&C filmi yapma planlarınız var mı?

Şu anda herhangi bir oyunumuzu filme çekme gibi bir planımız yok. Fakat oyunlarımızdaki hikayelere destek olması amacıyla çektiğimiz filmlerin Hollywood yapımlarıyla aynı düzeyde olmasına çalışıyoruz. Mesela *Emperor* için Michael Dorn ve Vincent Schiavelli gibi ünlülerle çalışıyoruz.



719\$

Soltek 133 MB, Celeron 633 işlemci, 64 MB 133 SDRAM, 10 GB HDD, 32 MB TNT2, 15" Monitor, ATX kasa, 52X CD-ROM, Creative Vibra ses kartı, 56K fax modem, 350 W speaker, Windows 98 ME işletim sistemi

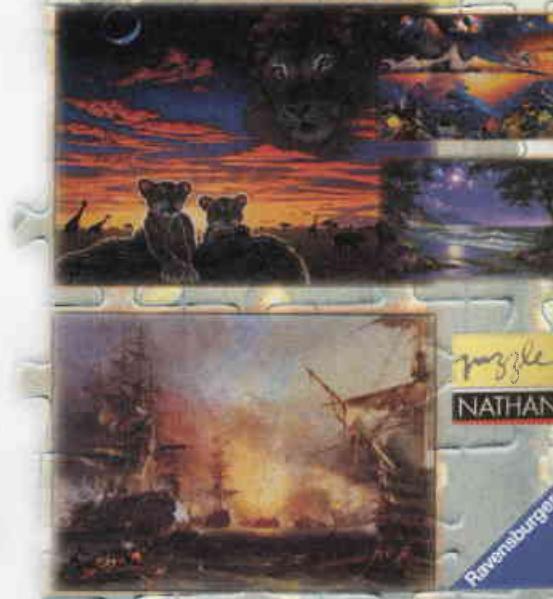
Pentium III 800	859\$
Pentium III 866	889\$
Pentium III 933	939\$
Pentium III 1000	989\$

Fiyatlara KDV dahil değildir.
Ürünlerimiz sistem bazında 1 yıl garantisidir. ECEM Bilgisayar LTD. fiyat değiştirme hakkını saklı tutar.
DİĞER URÜNLER VE FARKLAR İÇİN FİYAT SORUNUZ...

Dünyayı saran puzzle çalınaklı size de bulaşacak!

10 parçadan 12.000 parçaya geniş türün yelpazesi. Geceleri parlayan puzzle'lar.

Altın yıldız kaplamalı özel koleksiyonlar. Yeni 2001 modeller...



Cevizlik mhi. Hüsviye sk. Biberoglu İy. Mrk. Zemin kat No: 1 Bakırköy/İST.

Telefax: 0212 572 93 97

ecembil@ixir.com



Bir Efsanenin Dönüşü: Doom III

Heşimiz biliyoruz ki şimdilik piyasadaki en güçlü 3D shooter motorlarına sahip olan Quake ve Unreal'ı tehdit edebilecek tek oyun vardır ki o da Doom serisidir. Her ne kadar kendi içerisinde bir takım problemleri olsa da id firması uzun süredir bu klasik ile ilgili bir haber ortaya çıkartmamıştır. Fakat en sonunda Japonya da ki Macworld 2001 deki NVIDIA GeForce3 ekran kartının tanıtımı John Carmack tarafından Doom III moturu ile yapıldı ve biz de kendi

gözlerimizle meraklımıztı gidermeye fırsat bulduk. Tanıtmadaki video sayesinde elimize birkaç resimde geçti ve beklediğimiz değişimi anladık. Gerçekten çok etkileyici ortamlar ve aynı zamanda grafikleri karşılaştırıldı. Yapılan tanımda Carmack kullandıkları motorda tipki gerçek hayatı olduğu gibi her ışığın kendi aydınlığını sahip olduğunu ve her yüzeyinde gerçek bir gölgelendirmeyi yansıttığını anlattı. Carmack şimdiden kadar alındıktan sonuçlardan son derece memnun olduğunu söyledi. id



firmasının başkanı Todd Hollens her ne kadar "ön görülebilir bir gelecekte" başka bir Doom III malzemesinin bizlere sunulmayıcağını söylese de bu resimler bile bizi gerçekten sabırsızlandırmaya başladı.



Marmara Üniversitesi'nde Bilgi Teknolojisi Günleri

Marmara Üniversitesi İ.I.B.F. İngilizce Ekonomi Kulübü Marmara Community ve Teknik Eğitim Fakültesi Elektrik Kulübü tarafından 26-30 Mart tarihleri arasında düzenlenecek olan Bilgi Teknolojisi Günleri ile bir çok öğrencide ulaşılması hedefleniyor. Organizasyon Komitesi, Fuar ve Seminerler olmak üzere iki aşamada gerçekleştirilecek olan etkinlikte amaç, düzenlenecek fuar ile gelişen sektörü hedef kitle olan üniversite öğrencilerine en iyi şekilde tanıtmak ve seminerler ise akılarda kalan sorulara cevap vermek olacak. Fuar Göztepe Kampüsü Kapalı

Spor Salonu'nda düzenlenecek. Seminerler ise İbrahim Üzümü Konferans

Salonu'nda organize edilecek. Fuara Marmara Üniversitesi'nin diğer Kampüslerindeki öğrencilerin ve İstanbul'daki diğer Üniversite öğrencilerinin katılımını sağlamak amacıyla ulaşım sponsorlarının desteği alınıyor. Bilgi Teknolojisi Fuarının Basın Sponsoru Milliyet İş Yaşamı Gazetesi, İletişim sponsoru www.setretv.com, Radyo Sponsoru Best FM ve Hot Station, Ulaşım Sponsoru Metro Turizm ve Kokteyl Sponsoru ise Mado olacak. Seminerlerin ana sponsoru ise Turkcell olacak.

Bu sene ilk defa düzenlenecek olan Bilgi Teknolojisi Günleri'ni ileriki yıllarda geleneksel hale getirilmesi planlanıyor. Fuara katılan şirketlere değişik boyutlarında stand kurma imkanı tanınıyor. Katılan şirketlerin genel profili ise ISS, GSM ve Bilgisayar sektörünün önde gelen şirketlerinden oluşuyor. Fuar ve Seminerlere katılım için Marmara Community'e telefon yada e-mail ile ulaşmak yeterli olacak.

Marmara Community

Marmara Üniversitesi İ.I.B.F. İngilizce Ekonomi Kulübü Göztepe Kampüsü İ.I.B.F. Binası Kat:2-3
81040 Kuyubası/İstanbul
Tel&Fax: 0 216 349 09 09.
418 13 43, 418 15 76
www.marmaracommunity.com
bilgi@marmaracommunity.com



POOL OF RADIANCE

Sişin (ve onlann bünyesinde çalışan Stormfront Studios'un) en büyük şansı nedir diye soracak olursanız, yaptıkları simülasyonları bir kenara koyar, "Masadüstü FRP oyuncuları gibi zor beğenir bir kitleye oyunlarını sevdirmiş olmamalıdır," derim. Bilgisayarda FRP adına yapılan pek çok deneme arasında iz bırakılanın çoğu SSI oyunlarıydı. Death Knights of Krynn, Dark Queen of Krynn, Pool of Radiance gibi gerçek AD&D kurallarıyla oynanan, grafik kalitesinin düşüğünne rağmen rağmen oyuncuya kendine bağlayan pek çok yapımlı, SSI ve TSR (AD&D'nin mucitleri) firmalarının işbirliği yaptığı dönemde piyasaya çıktı. SSI'ın sözleşmesi süresi bitince bu ünlü ikili yollarını ayırdılar. TSR, AD&D'nin isim haklarını Interplay'e verdi. SSI da simülasyon yapımına geri döndü. Bir süre durgunluk yaşayan FRP alemi, Interplay'in Baldur's Gate ile başlayan bir dizi sıkı oyunu peşpeşe piyasaya sürmeyle tekrar canlılığını kazandı (Bu hikayeyi de kim bilir kaçını kez anlatıyorum). SSI ve TSR "tipik eski güzel günlerdeki gibi" yeniden birlikte çalışmaya karar verdiler. Tam bu sırada TSR'in AD&D'nin yeni versiyonu olan D&D 3rd Edition'u piyasaya sürecek olması da SSI için uygun bir geri dönüş ortamı sağladı. Böylece ilk SSI FRP'lerinden Pool of Radiance'in yenilenmiş hali, orjinal oyunun da ya-

pimcişti Stormfront Studios tarafından D&D kural sistemine göre hazırlanmaya başlandı. Bir-bir buçuk yıl önce Pool of Radiance'a ait ilk haberleri sizlere duyururken elimizde siyah beyaz eskitlerden başka hiçbir şey yoktu. Üstelik TSR, D&D 3rd Edition sistemini gizli tuttuğu için SSI yetkilileri de oyunla ilgili pek az ipucu verebiliyorlardı. Yazın D&D'nin piyasaya çıkması ile oyunun üzerindeki gizlerin çoğu da ortadan taktı. Buyurun size dolu dolu Pool of Radiance :

Orada bir Myth Drannor var uzakta...

Öykümüz Myth Drannor kentinin harabeleri arasında geçiyor. Bilenleriniz vardır başlangıçta bir elf kenti olarak kurulan Myth Drannor'un, diğer irkların da katılımıyla nasıl bir uygurak merkezi olduğu, ardından gelen Karanlık Ordus'la istilası, can veren kahraman savaşçılar ve kentin düşüş harabeye çevrilmesi tümüyle aynı bir öykü olarak anlatılabilir. Ancak konumuz bu olaylardan yılan sonra, "İşti Küyüsü"nun bulun-



duğu New Phlan'da Başlıyor. Kentininkin altındaki kuyunun yeniden aktifleştirilmesi ve son zamanlarda sıkça görülmeye başlayan Undead'lerin nedeninin de bu kuyu olduğunu tahmin eden Elminster, bir grup serüvendiyi olay yerine yolluyor. Ancak gişenlerden bir haber okuyamınca bizim deneyimsiz ekip, diğerlerinin başına ne geldiğini bulmak üzere yola çıkarıyor ve olayları kendilerini Myth Drannor'a kadar sürüklüyor (Bildik bir FRP altın kuralı : İş ne kadar güçse, işi yapmayı gönderilen elemanlar o kadar gücsüllerdir).

Her sandık, dekor değildir !

Stormfront, Baldur's Gate'in izinden giderek oyunu izometrik olarak tasarlıyor. Ancak tüm karakter ve yaratık modelleri 3D hazırlanmış. Bu da size oyunda nesneler arasındaki yükseklik farkını kullanabilmenizi sağlayacak. Orneğin rakibinizin durduğu yerden daha yükseliğe çıkararak atığınıza +2'lük bir bonus

alabileceksiniz. Ayrıca -Ültima'daki kadar olmasa da- ortalıkta bulunan çeşitli nesnelerle etkileşime girmeniz mümkün. Orneğin bir masayı çırıp kapının arkasına dayamak, kutuların üzerine çırıp savaşta avantaj sağlamak gibi seçenekleriniz olacak. Karakter animasyonları ise üzerinde bulunan eşyalara göre değişiklik gösterecek. Hatta her zırhın aynı bir sesi ve aynı bir animasyonu olacak. Grafikerler oyunun gerçekçi görünümesi konusunda o kadar titiz davranışları da dikkatle bakıldığından karakterlerin nefes alındıkları bile görülebilir (Dalgınlıkla aynı animasyonu Undead'lere de koymasınlar sakın). Her silahın boyu, aynı zamanda o silahın ulaşabileceğii uzaklığı da belirleyecek. Bu sayede mızrak kullanan bir karakter, elinde bıçak tutan bir diğerinden çok daha geriden vuruş yapabilecek.

3 puanlık sistemde şansımız daha yüksek !

D&D sistemine göre hazırlandıktan sonra Pool of Radiance'da karakter özellikleri 18 üzerinden bir sayı ile belirlenmeyecek. Büyüülü eşyalar ve benzeri desteklerle bu özellikleri 20'lere 30'lara çıkarabilmeniz prensipte mümkün. Daha önceki irklara ek olarak





half-orc gibi yeni bir ırk ve yeni sınıflar arasından (Fighter, Barbarian, Paladin, Ranger, Cleric, Sorcerer, Monk, ve Rogue) seçim yapma şansınız olacak. Experience point sisteminin daha kullanışlı hale getirilmesinden dolayı da multi class karakterlerin takibi kolaylaşacak. Ornek vermek gerekiše tüm karakterler birinci seviyeden ikinci seviyeye aynı Experience Point ile geçeceklər. Her üç seviyedə bir karakter özelliklerinden birini +1 yükseltibileceksiniz. İrkler için de sınıf sınırlaması olmayacak, ancak eğer o ırk için önerilen sınıflardan birini seçmezseniz, aldigınız tecrübe pu-

Bazı harabeler turistlerin ilgisini çekmeyebilir!

Oyunda Forgotten Realms'in en tehlikeli mekanlarından Myth Drannor'u karış karış gezeceksiniz. Myth Drannor harabeleri arasında pek çok eski ve ünlü yapı da ziyaret etme şansınız olacak. Bunların arasında dwarfların bir zamanlar toplantı salonu olarak kullandığı "Mucevher Evi" ve üzerindeki koruyucu büyüler sayesinde savaştan daha az hasarla çıkan "Cormanthor Kalesi" gibi yapılar da bulunuyor. Son gelen haberlere göre Cormanthor Kalesi'nin yükseklerinde ej-



yan multiplayer seçegi de Pool of Radiance'da eksik bırakılmış. Oyun modemle dört, network altında ise 6 oyuncuya kadar destek verebiliyor. Ayrıca oyuncuların grubu paylaşma gibi de bir seçenekleri bulunuyor. Örneğin network altında her oyuncu üçer karakter yönetebileceğini gibi bir oyuncunun beş, diğerinin tek karakter yönetmesi de mümkün olacak.

FRP oyunlarının başladığı yoksunlığın yalnızca Interplay yapımlarıyla değil, farklı kollardan gelen girişimlerde sürdürüğünü görmek çok güzel. Kim bilir, belki

SSI, ikinci Pool of Radiance'ın

da içinde olduğu

ünlü

"Gold Box Games"

serisi

gibi yeni bir FRP derle-

mesi yap-

maya

hazırlanıyor. Eğer tahminim doğrusa, bu kuyu, gördündünden çok daha derin olacak!

Batu & Gökhan

POOL OF RADIANCE

Yapım : Stormfront Studios

Cıktı tarihi : Bahar 2001

Tahmini sistem ihtiyaçları :

PII 233, 64MB RAM, 8X CD-ROM, 3D kartı

İlk izlenim : Odetmişsiniz kendinizi...

Bize Göre: SSI gibi FRP engin

FRP deneyimine sahip bir firmayı

tekrar TSR ile el sıkışması, klasik

FRP'lerin ufkunun açık olduğunu

gösteriyor. Interplay- SSI çekişme-

sinde karlı çikan yine oyuncu ola-

cak elbet !



derha yu-
vaları gö-
rulmeye
başlamış.
Aklinızda
bulun-
sun!

Baldur's
Gate ile başla-



CLIVE BARKER'S UNDYING

EA, ilk FPS denemesi ile bizleri yerimizden zıplatacak

i İlk Bakış sayfalarında henüz çıkmamış oyunlar hakkında bilgi verirken, pek az oyunu gerçekten oynadıkten sonra yazma şansımız oluyor. Sağolsun Electronic Arts, bize bu şansı veren sayılı firmalardan. Ve bu ay bize gönderdikleri Clive Barker's Undying, kesinlikle hepinizin bilmesi gereken bir oyun. Türkiye'de piyasaya çıkış tarihi 8 Mart olan Undying'i oynarken hepimizin aklına ilk gelen soru şudur: "Bu kadar kaliteli oyunları daha sık yapısalar, uyuyacak vakit bulabilir miyiz acaba?"

Gerçek Dışı Grafikler

Unreal Tournament grafik motoru kullanılarak hazırlanan Undying, tam anlamıyla bir dizayn ve atmosfer sahnesi. Grafiklerin de aşağı kalır yanı yok tabii, ama oyun esas ağırlığını atmosferi korukleyecek inceliklenile gösteriyor. Adamımız Patrick hem silah kullanan, hem de büyü yapabilen bir zat. Ve bu ikisini aynı anda gerçekleştirebiliyor (sol elinde silah, sağ elinde büyü koşturuyor). Ve bu büyülerden bir tanesi var ki oyunun atmosferini mühüm etkiliyor. Scrye denen bu büyü, karanlıkta görmeniği sağlıyor. Ama hepsi bu değil, aynı zamanda bulunduğu mekanda geçmişte gerçekleşmiş olayları, normalde göremediğiniz tuhaftıkları da görmeni sağlıyor. Bu tür geçmişle ilgili bir mekana gelince "See", "Look Around" gibi fisiltılar duyuyorsunuz. Çok ilginç bir düşünce.



The Haunting

Undying'in konusu, lanetli bir şato etrafında dönüyor. 1. Dünya Savaşında, birliğinden geride kalan Kahramanımız ve emrindeki askerler tuhaftır grupla karşılaşır. Büyü yapan ve görünüşte şeytana tapan bu tiplerle savaşır-

gelişmesi sayesinde Patrick, sahastan sonra aranan bir paranormalite adamı olur. Ama sık sık kullandığı taş, şeytanı bir yarıtiğın kuyularında sık sık karşısına çıkmasına neden olmaya başlar. Korkudan derhal küçük diliyi yutan Patrick, taşı evinin duvarına asar ve bu işlerden elini eteğini çeker. Yıllar sonra, İrlanda'daki asker arkadaşı ve komutanı Jeremiah, ondan yardım isteyen bir mektup yollar Patrick'e. Hayatını borçlu olduğu Jeremiah'in derdini araştırmak için yeminini bozar, büyülü taşını eline alır ve İrlandaya gider... Ve kısa zamanda hâc de iyi yapmadığını anlar.

İl araya giren script edilmiş olaylar ve huzursuz edici bir ortamı var. Atmosfer olarak Half Life ile başa çıkabilir, hatta bazı yönlerden ondan daha iyi denilebilir ki, bunların başında grafik detayı geliyor. Unreal Tournament motorunun nimetlerinden sonuna kadar yarınlımlı. Karakterler, mekanlar, ışık ve gölgelik efektleri son derece güzel. Belki karakter animasyonları olması gerektiği kadar gerçekçi değil, ama bunu pek fazla hissetmiyorsunuz.

Oyundan akımda kalan bir diğer ince noktayı hemen yazıyorum. Herhangi bir yaratık sizin öldürülebilir ise, çot diye yere düşmeyorsunuz. Eğer yakınındaysa ve size yetişebilse, Finish Him misali bir öldürücü hareket çekiyor. Ve her yaratık için ölüm animasyonunuz da oldukça farklı olacağını söylememiyim. Howler'lar kellenizi alıp lüp diye yatarken, iskeletler kalbinizi sokuyor. Cult Sorceress'lar ise önce kur yapıyor, sonra da Patrick'ı operken bacağı diyaframına sokuveriyorlar. Yani, bu oyun 16 yaşından küçüklerle göre değil pek, umarım beni dinler ve uzak durursunuz, çünkü oyun oldukça huzursuz edici sahnelerle ve atmosferi sahip. Ama bu kategorinin dışındakileri uzun zamanlarından beri hasret kaldıkları bir korku şöleni bekliyor.

Hazır Animasyonlar

Oyunun birçok noktasında, tipik Half Life'da olduğu gibi önceden hazırlanmış animasyon ve sahnelerle karşılaşacaksınız. Neden bahsettiğimi anlamamanız için



kén, grubun lideri Patrick'e bir büyü yapar ve Patrick iptal olur. Komutanı Jeremiah tarafından kurtarılır ve kendine geldiğinde, tarikat liderinin ona büyü yapmakta kullandığı tuhaftır, yeşil taşın elinde olduğunu fark eder. Bundan sonra ilginçlıklar başlar, tuhaftır görüntüleri, diğer insanların duyamadıklarını duyma yeteneği ve altıncı hissini mühüm

Korkuu, Dehseeet

Hikaye kimilerine klise, kimilerine çekici gelebilir. Ben her zaman içinde klastrofobik bir ev ve bilinmeyen olan hikayelere çekilmiştim, yanı ikinci gruba girmiyorum. Undying, az önce de söylediğim gibi, birçok ince noktalar ile atmosferin oyuncunun içine işlemesini sağlıyor. Bol bol kullanılan oyun içi demoilar, müzikler, sürekli





bir örnek vereyim. Ben oyunu oynarken, Onur, Batı ve Burak da omuz üstü muhabbetine girmislerdi. Neyse efendim, yıkık dökük bir manastırından içeri girdik. Akabinde, tüylen diken eden bir kadın sesinin şarkı söyleliğini duyduk. Merakımızı yenemeyip, şarkıya doğru gitmeye başladık ve ilk actışımız kapının arkasında büyükçe bir alanda dört-beş Howler (kurt adam çarşı Aliení düşündür) ve üzerinde karşılaşacağımız bir Boss olan hattın çıktı karşımıza. Silahımızı hazırlayıp odanın tahtanına adımlımızı attığımız anda ne oldu tahmin edin? Taban çöktü ve bir kat aşağıya düştük Howler'lar ile birlikte. Geldiğimiz yer yukarıdan daha korkunçtu, her yer kemiklerle kaplıydı. Birden, her yönden tuhafta gülme sesleri gelmeye başladı. Ardından ayaklarınıñ altında çırıldayan kemiklerin pek de tahmin ettiğimiz kadar yatalak olmadıklarını anladık, çünkü her taraftan iskelet savaşçılar çıkmaya başladı. "Amanını neler oluyor?" diyecek kaçmaya hazırlandığımız ve bundan daha kötü ne olabilir diye düşündüğümüz sırada ne oldu tahmin edin bakalım? Evet, buranın da tabanı çöktü. Geldiğimiz mekanı ise kelimelere siddetle quçluk çekiyorum. Däracık ve iğrenç, yeşil bir sisle kaplı kondolarda sıkışık kalmıştık. Tam kendimize gelme-

ye çalışırken aşağıya beraber düşduğumuz Howler ve iskeletlerin homurtuları, pençe sesleri her yonden yaklaşmaya başladı. Sisten göz gözü görünüyordu. Ne olduğumuzu anlamaya çalışırken, kafamın 5 cm. uzaklıından gelen bir uluma sesi bardağı kaçıran son damla oldu. Gerisini tahmin ediyorsunuzdur herhalde, tam anlamıyla PANIK. Dördümüz birden bağıyor, çıkış yolunu bulmaya çalışıyoruz deliler gibi Yusuf Yusuf Had Safhada idi. Ve bu olayın gündüz vakti, kalabalık bir ofiste ve dört tanrı kazık kadar adamın başına geldiğini de düşünürseniz, gece evde yalnız iken Undying oynamanın ne kadar sajılıcı olduğu hakkında bir düşünce belirin kafanızda sanıyorum.

Korkuyorum Anne!

Clive Barker'in ilk bilgisayar oyunu, Electronic Arts'ın ise ilk FPS'si olan Undying, beklediğimizden daha iyi bir oyun olacak gibi görünüyor. Benim oynadığım versiyon %99 tamamlandı, bu da demek oluyor ki bir anti-muçize olmazsa bu oyun 2001 yılının en büyük hitlerinden biri olmaya aday. Bu yazıyı okuduğunuz sırada piyasaya girmiş olma ihtiyatlı oldukça yüksek olan Clive Barker's Undying, orijinaline vereceğiniz her kuruşu hak edecek gibi görünüyor. Yine de gelecek ayki incelememizi bekleyin isterseniz, son kararımızı o zaman vereceğiz.

Sinan Akkol

Clive Barker's Undying

Yapım: Dreamworks Interactive

Çıkış Tarihi: 8 Mart

Tahmini Sistem:

400Mhz İşlemci, 64MB Ram, 16MB 3D E. K.

İlk İzlenim: Tam bir korku şöleni!

Bize Göre: Artık klüşeleşmiş bir konuya bir sürü incelikle bir dehset senaryosuna kim dönüştürebilir? Tabii ki Hall Raiser, Nightlong gibi eserlerin yaratıcısı Clive Barker. Bunu, piyasanın en güçlü firmalarından birisi olan Electronic Arts'ın tecrübesi ile birleştirince, elimizde kaybetmesi mümkün olmayan bir oyun var demektir. Tamamını görmek için sabırsızlanıyoruz.

www.
• merlininkazani
.com
Online Oyun Derginiz

Oyun almıyor
Oyun almadan önce
mutlaka ugrayın

Oyun incelemel
Oyun incelemeleri, hileler,
ön incelemeler, günün
haberleri, tam çözümler.

Donanım incelem
Donanım incelemeleri.

Tartışma forumla
Tartışma forumları

Her gün güncel
Her gün güncellendiyor.

PC, PlayStatio
PC, PlayStation,
PlayStation 2,
DreamCast

www.merlininkazani.com
Team One! yönetiminde

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

Hala doyamadıysanız yeni bir Diablo çılgınlığı Haziran ayında başlıyor



Her şey Diablo 2 çıktıktan hemen sonra, meraklı bir oyuncunun Diablo 2 dosyalarının içerişinde oyunda görmemişti bilgiler bulduğunu fark etmesiyle başladı. Bu dosyalarda Druid ve Assassin isimli iki karakterin tüm yetenekleri, oyunda bulunmayan çeşitli yaratıkların özellikleri, yine oyunda bulunmayan çeşitli silah ve giysilerin isimleri bulunuyordu. Tabi bu haber hemen ortağa yayıldı ve bir Expansion söyleşisi nette hüküm summeye başladı. Blizzard North ilk önceleri konuya ilgili bir açıklama yapmamasına rağmen uzun süre dayanamadı ve 1 Eylül 2000 tarihinde Diablo II: Lord of Destruction'ın haberini basına duyurdu. Elbette bu haberin herkes beklediğinden (hatta expansion'da neler olduğunu bile bildiği) Blizzard North'un umduğu kadar surpriz yaratmadı.

Diablo öldü, yaşısan Baal

Diablo 2'yi bitirdiğimizde hepimizin akında aynı şey olmuştu

sanırırm: "E tamam iyi güzel de Baal'ı öldürmedik ki. Oyun yarıda kaldı". Evet, Mephisto ve Diablo olmuştu ama üçüncü kardeş, Lord of Destruction, Baal hala yaşıyordu ve Barbarian Highlands'te bulunan Arreat Dağı'nın içindeki dev kristal Dünya Taşının gücüne sahip olmak için karlı bölgelere doğru yola çıkmıştı. Dünya Taşı, Ölümlülerin dünyasını Cehennem'den ayıran, sıhırlı güçlere sahip bir taşıdı. Bu taşına gücüne hakim olmadıklarından, Diablo ve Mephisto gibi en güçlü şeytanlar bile ancak dünyamıza sızdıktan sonra minyonlarını überimize salabiliyorlardı. Eğer Baal bu taşı ele geçirmemi başarabilirse, şeytani güçler istediği gibi dünyamıza ulaşabilecek ve katliam yaratabilecekler. Bunu engellemeye görevinin kime düşüğünü de hepimiz çok iyi biliyoruz.

Act Five'daki asıl amacımız Baal'ı yakalamak ve varlığına son vermek olsa da yolumuz üstünde yine çeşitli questlerle karşılaşacağız. Eğer Diablo 2'yi bir kez bitir-

ve, yaklaşık olarak Act I veya Act II büyüklüğünde, çok zor bir bölüm. Ama bu sefer Baal'a karşı kullanabileceğim-



dışınız, bu karakterinizi kullanarak Act Five'a devam edebileceksiniz. Veya isterseniz yeni karakter sınıflarından birini seçerek oyuna en baştan da başlayabilirsiniz. Diablo'yu öldürdüğünüzde Tyreal belirecek ve hikayenin devamı sağlanacak. Büyük bir şımartı, Act Five'ta da diğer Act'lerde olduğu gibi altı tane ana quest olacak ve bunların bazıları tamamen opsiyonel olacak. Act Fi-

miz iki yeni karakter sınıfımız da-ha var. Druid ve Assassin. Diablo II: Lord of Destruction da biz bekleyen ve kesin olan diğer üç yenilik ise şunlar:

I) Expansion'da birkaç yeni shrine cinsi bulunacak. Bunlardan yalnızca bir tanesi Blizzard tarafından resmi olarak açıklandı. Bu yeni shrine'a dokunduğunuz

da tüm eşyalarınızın durability'leri dolacak. Yani hepsini birden tamir etmiş gibi olacaksınız.

II) Expansion'da büyüklüğü oldukça tepki toplamış olan stash'ımız de büyütülecek. Blizzard yeni büyüklik için şimdilik iki kat ile sınırlı kalmayı düşünüyor. Stash küçük olduğu için çoğu kişi bulduğu set item'ları saklayamamış ve satmak zorunda kalmıştı. Set'terde de yenilikler yaklaşımdan Blizzard bu sefer işi sağlamaya almak istiyor. Ayrıca stash'te saklayabileceğiniz altın miktarı da iki katına çıkarılmış.

III) Diablo 2'deki Gem'lerin yanı sıra Lord of Destruction'da Jewel ve Rune'ler bulunacak. Jewel'ler aynı Gem'e benzeyen, ama verdiği buyulu özellikler tamamen random olan mücevherler. Rune'ler ise çok orijinal bir fi坑. Bulduğunuz Rune'leri belli kombinasyonlarda kullanacaksınız ve bunları doğru soket sayılı bir eşye, doğru sıra ile doğru eşya cinsine taktığınızda o eşya kullanlığınız 'rune kelimesine' göre altın renkli rare bir eşya olacak.



Yeni karakterler

Hadi birazda oynayabileceğimiz yeni karakterleri tanıyalım. Hoş Blizzard açıkladığı özelliklerini tekrar tekrar düzeltmekten ve değiştirmekten vazgeçmiyor ama sanırım şu an elimizde olan bilgilere çok yakın, hatta aynı karakterle karşılaşacağız.

Assassin

Blizzard Assassin karakterinde Sorceress'in uzaktan saldıruları ile Barbarian'ın yakın saldırularının bir karışımı yaratmak istemiş. Bunun yanı sıra Assassin kurabildiği tuzaklarla sayesinde birçok düşmanla aynı anda da başa çökabilecek bir karakter (Barbarian gibi değil yanı).

Oyunda Assassin için yeni bir silah sınıfı yaratılmış Hand to Hand silahları. Bu pençe benzeri silahları yalnızca Assassin tarafından kullanılabilir ve her iki ele de taktik olarak aynı Barbarian gibi dual-wield yeteneğine sahip olunabiliyor. Assassin'in güvendiği saldırının şekillerinden biri olan Kick (Tekme) için ise bu yeteneğini artıracak botlar da bulunacak. Gelelim Assasin'ımızın yetenek ağaçlarına

Dövüş Sanatları

(Martial Arts)

Bu ağaçta Assassin için çeşitli teknelerin ve yumrukların yanı sıra, pasif yetenekler de bulunuyor. Ağacın sol tarafı yumruklu, sağ taraf ise teknelere ayrılmış. Blizzard yetenekleri tam olarak açıklamamakta israr ediyor. Me-

kullanarak birçok düşmanı aynı anda sersemletebileceksiniz.

Tuzaklar (Traps)

Geldik Assassin'ın en ilgi çekici yetenek ağaçına. Assassin'ın kurduğu tuzaklar diğer oyuncular tarafından görünebilecekler ama kamuflajlı olduklarından fark edil-



sele Iron Fist, Iron Block ve Iron Drain yetenekleri hakkında hiç bir bilgi yok. Ama Dragon Tail (Clvl 6) ile Zealimsi bir tekme atarak birden çok yarıtiجا vurabilecek. Dragon Breath (Clvl 24) ile Frost Nova tarzı çevrenizdeki zarar verecek enerjili bir tekme atabileceksiniz. Bu ağaçta Dragon yetenekleri tekme ile, Tiger yetenekleri ise yumruk ile ilgili olacak ve her ikisinde de hızlı saldırılar, birçok düşmana aynı anda vuracağınız saldırılar ve bù yumsu saldırılar olacak.

Gölge Disiplinleri

(Shadow Disciplines)

Bu ağaç daha çok Amazon'un Pasif ve Büyü ağaçına benzeyen ama burada özelliklerini artırmaktan ziyade daha çok gerçekten zarar veren savaş tarzı yetenekler bulunuyor. Bu yeteneklerin çoğunlu Tuzaklar (Traps) ağaçındaki yeteneklerle birlikte kullanıp yarıtklarını hazırladığınızda ateş veya elektrik tuzaklarına doğru çekeceksiniz. Orneğin Lure (Clvl 6) bu tarz bir yetenek. Lure'un henüz ismi koymulmamış iki üst versiyonu daha bulunuyor. Bu nün dışındaki yeteneklerden Focus (Clvl 12) vuruşunuzla rakibi sersemlete yüzdenizi artıran pasif bir yetenek. Bunu Tiger Claw gibi bir yetenekler birlikte

meleri oldukça dikkat isteyecek. 12. levele ulaşmış bir Assassin bile ekranda istediği yere ölümcul tuzaklar kurabilecek. Bu ağaçta tuzaklar üç şekilde ayrılmış durumda: Bıçaklı tuzaklar, ateş tuzakları ve elektrik tuzakları. Orneğin Fire Spike (Clvl 1) ve Fire Spike Sentry (Clvl 12) tuzakları eklenen her yetenek puanıyla artan bir süre ve menzilde etrafı alev mızrakları atacaklar. Aynı burlara benzer şekilde Charged Blot Sentry (Clvl 12) tuzağını da istediğiniz yere dikenlediğiniz ve sürekli Charged Bolt buyusu yapan minyatür bir Sorceress gibi düşünebilirsiniz. Tek farkı bu Charged Bolt'ların daha zayıf olmaları.

Druid

Doğanın efendileri olan Druid'lerin en bariz özellikleri şekillerini değiştirmeleri. Druid'ler bu sadece çeşitli hayvanların şekillerine burunup, onların yeteneklerini kazanabiliyorlar. Druid'lerin Element büyülerini ateşe, toprağa ve rüzgara hükümlerini sağlarken, doğaya olan bağları çeşitli yarıtk ve hayvanları kontrol etmelerine, isteklerini yaptırmak için kurtlar, sarماşıklar, hatta ruhlar çağırmasına olanak veriyor. Herhalde diğer karakterler için dev bir ayya dönüştükten sonra bir suru kurdu kendisine



Element (Elemental)

Burada Sorceress'inkilere benzer büyüler görüyoruz. Ancak Druid'in Sorceress kadar çok manası olmayacağından, bu ağaçtaki büyüler daha çok destek amaçlı kullanılacak. Yine de bu ağaçta çok ilginç büyüler bulunuyor. Mesela Molten Boulder (Clvl 1) ile önüne geleni ezerek yuvarlanan ve en sonunda da patlayan bir kaya yaratabileceksiniz. Cyclone Armor (Clvl 12) ile tüm element saldırınızı absorbe edebileceksiniz. Volcano (Clvl 24) ile bir yanardağ yaratıcasınız ve onun yanı sıra yerden birkaç minik yanardağ daha çıkışa ateş püskürtecekler.

Şekil Değiştirme (Shape Shifting)

Başa hiç bir karakterin, hiç bir yeteneğine benzemeyen bir yetenek aacı. İnsanın hayvana veya hayvandan insana dönüşürken mana harcayacaksınız. Druid'in dönüşebileceği hayvan turlerinden ayi ve kurdu kesin olarak biliyoruz, ama Blizzard üçüncü tür olan kuzgundan vazgeçti ve yerine yeni bir hayvan konulup konulmayacağı bilinmiyor. Şekil değiştirdiğinizde çeşitli özelliklerinize bonus alacaksınız; kurt şeklindeyken artan hız ve aylı şeklindeyken artan güç gibi. Bu ağaçtaki bilinen yetenek isimleri ise kurda dönüşmenizi sağlayan Dire Wolf ve aıyla dönüşmenizi sağlayan Shift Mammoth.

Çağırma (Summoning)

İste Druid'in Necromancer'a göz kirptiği yetenek aacı. Druid aynı anda 5 farklı tur çağrıbiliyor (kurt, aylı, kuzgun, sarımsaklı ve ruh) ve bunlardan da bir tane çağrımak zorunda değil. Ayrıca kendisinin de bir hayvan şekline dönüşüp savaşa gitabileceğini düşünürsek Druid'in Necromancer'dan çok farklı olduğunu görebiliriz.

Druid'in Summon Plague Poppy (Clvl 1) ve Cycle of Life (Clvl 6) gibi sarımsaklı çağrıma yeteneklerini kullandığınızda yeratıldan ilerleyen bu sarımsıklar düşmanın yanında ortaya çıkacak ve aniden saldırıp tekrar yaralına donecekler. Aynı anda yalnızca bir sarımsaklı çağrıbile-

yardım etmesi için çağrıran bir Druid'le karşılaşmak pek de istenilecek bir şey olmasa gerek. Druid'in yetenekleri arasında Assassin ve Sorceress'ta olduğu gibi çeşitli element büyülerinin yanı sıra, Necromancer'ımsı çağrıma ve yönetme yeteneklerine de rastlıyoruz. Ama Druid bu çağrıma yetenekleri için Necromancer gibi cesede veya herhangi bir şeye ihtiyaç duymuyor. Sadece mana kullanarak kurtlar, kuzgunlar ve aylar çağrıabileceksiniz. Ayrıca Dru-

id, Necromancer gibi 'kenarda duran' bir karakter olmayacak. Çağırıldığı hayvanlar çok fazla güçlü olmasa da, bunlara destek olan element saldırınızı ve şekil değiştirme yeteneklerini sayesinde savaşa da rahatça dahil olabilecek. Blizzard North'tan Tyler Thompson, "D&D'nin yarattığı iyileştirici büyüler yapan Cleric tarzı bir karakterden çok daha saldırgan ve güçlü bir karakter yaratıktı" diyor. Druid hakkında. Druid'in yetenek aacıını mı istediniz?

ceksiniz ve ilk yetenek düşmana zehir zararı verirken, ikinci ceşitlere saldırıp size hayat kazandıracak Spirits of Barbs (Clvl 6) Paladin'ın Thorns'u gibi size verilen zararı rakibe döndürün. Oak Sage (Clvl 30) ise Druid'in ve grubundakilerin HP'lerini yükseltten yetenekler olarak gözümüze çarpanlar arasında.

Beklemekten başka şansımız yok

Bu çekici özellikleri ve yepeni karakterleri biraz tanıyınca insanın acayıp şekilde Diablo II: Lord of Destruction' oynası geliyor aslında ama bir süre daha beklemek zorundayız.

Blizzard kesin bir tarih açıklamamakla birlikte oyunun 2001'in ilk yarısında piyasaya sürüleceğini belirtmiş ve sənirim Haziran 2001 gibi elimizde olacak. Sonuçta bu expansion 2 sene sonra çıkışa bile yine hepimiz alıp deliller gibi oynayacağım ama ne kadar erken çıkışa o kadar iyidir.

Son olarak söyleyebiliriz ki Diablo 2: Lord of Destruction da izleyeceğimiz sinematiklerden alınan birkaç ekran görüntüsü bile ağızımızın suyunu akitmaya yetti. Asıl oyunun koparacağı firtınaları şimdiden tahmin etmek hiç de zor olmasa gerek.

Eser Güven

Diablo II

Yapım: Blizzard

Çıkış Tarihi: Haziran 2001

Tahmini Sistem İhtiyacları:

Bilinmemiş

İlk İzlenim: Cehennemvarı

Bize Göre: Sadece bir Act'den oluşması, Lord of Destruction'in çok kısa olacağı şüphesini doğurduğumuzda. Ama iki yeni karakter, yeni büyü ve yetenekler, yüzlerce yeni ve mühüm item, tuzak karma gibi eylenceli görünen artıları Lord of Destruction'i bize deliller gibi oynatacak sanıyoruz.

İLK İZLENİM

MAGIC & MAYHEM : THE ART OF MAGIC

Bethesda'nın bug'sız ilk oyunu olacağını ümit ediyoruz.

Bir bilgisayar oyunun ikinci bölümünün farklı bir firma tarafından yapılması pek de alışık olmadı umuz bir durum değil. Ancak zaman zaman karşımıza Magic & Mayhem : The Art of Magic gibi örnekler de çıkabiliyor. Kimileri hatırlar, orijinal "Magic & Mayhem" 1998'de Mythos etiketiyle piyasaya sürülmüştü (Mythos'tan bahsetmişken, orların efsane oyun X-COM'un altında da imzaları olduğunu hatırlatmama bilmem gerek var mı?). Magic & Mayhem'in oldukça orijinal bir fikrin ürünü olduğu, hatta geçen ayların en sağlam RTS'lerinden "Sacrifice" a öncülük ettiği belli söylenebilir. Ama oynanışın gereceği kadar akıcı olmaması ve bölümlerin bir süre sonra birbirlerini tekrarlamaları nedeniyle yeterli ilgiyi görememişti. Magic

& Mayhem'in devam bölümü M&M : The Art of Magic ise Charybdis tarafından baştan sona yenilenerek geri dönmeye hazırlanıyor.

Büyüdü abası ...

Oyunun baş karakteri olan Aurax, on sekizinci yaş gününün ardından tüm hayatı değişen bir delikanlı. Her şey, Ormanın derinliklerinde konuşduğu abası Nadia'nın ona kendisinde bulunan büyülü gücünün varlığından bahsetmesi ile başlar. Gözleri aç-

edebileceğiniz gibi, notral tilsim la birleştirerek "Dryad Summoning" buyusunu üretebileceksiniz. Oyunda yapacağınız her şey, hatta ordularınız bile büyülü gücünüzle orantılı olacağı için seçimlerinizi çok dikkatli yapmanız gerekecek. Büyü gücünüz hammaddesi olarak da elbette "mana" kullanacaksınız. Harcadığınız manayı yeniden kazanabilemek için ya "Mana Sprite" adlı perileri toplamanız, ya da Places of Power adlı güç alanlarını elinizde tutmanız gerekecek. İşte



Ian Aurax, elinde bir asa, cebinde öğrendiği bir kaç büyülü koyne geri döner. Fakat kodyde kimil kimil iskeletler, goblins, bilumum kötü yaratık kaynamaktadır. Ablasının ve yeni güçlerinin yardımlarıyla koyu "şimdilik" kurtaran Aurax, otuz bölüm surek maceranın sadece en basındadır.

...artık büyülü de yapıyo...

The Art of Magic'de her bölümün başında kendi büyülerinizi yaratabileceğiniz sınırlı bir zaman dilimi olacak. Bu sure içinde elinizde bulunan malzemeleri yarım saat kısık ateşe uç aynı tilsimla (kaos, düzen ve notral) birleştirip farklı büyüler elde edebileceksiniz. Örneğin ay taşını düzenin tilsimıyla birleştirerek -başınızın üzerinde dönen bir kılıç oluşturarak- "Excalibur" buyusunu elde

oyunun en stratejik yönlerinden biri de bu güç alanlarının kontrolü üzerine olacak. Az sayıda güç alanını elinizde tutmanız daha kolay olsa da, mana miktarınız buna oranla düşüre gelecek. Ya da tersine, çok fazla güç alanını ele geçirip mananızı hızla doldurmak isterseniz, bu kez güçlerinizi dağıtmış olduğunuz için karşı saldırlara daha açık olacaksınız.

Üstelik efektleri de pek güzel evladım!

Oyunun getireceği bir diğer özellik de RTS'lerde yeni moda olmaya başlayan karakter geliştirme sistemi. Hayatta kalan birimleriniz, deneyim kazanarak Chief ve Lord seviyelerine yükseltebilecek, yükseldikçe de yeni özellikler kazanacaklar (Yani artık rush yapıp, bozuk para gibi birlik har-

camadan önce iyi bir düşünmeniz gerekecek). Ha, ufak bir ayrıntı da 2D olan ilk oyuna karşın yepen bir grafik motoru ile The Art of Magic'in 3D olarak tasarılanması ve DirectX8 (event, yazılım sekiz) ile güçlendirilmiş efektlere olması. İçimden bir ses Baldur's Gate 2'deki kadar kaliteli büyülü efektleri göreceğimizi söylüyor. Yalnız kepenkleri indirmeden şunu da eklemeliyim ki, aynı ses, grafik mücadeleinden, "Sacrifice" galip ayrılacak diye de usulca fisildiyor kulağıma !

Batu & Gökhan

Magic & Mayhem

Yapım : Charybdis

Cıktı Tarihi : Bahar 2001

Tahmini Sistem İhtiyaçları :

P233, 32MB RAM, 3D Hızlandırıcı

İlk İzlenim : Saad ikin mi büyüğ, böyü içini mi sansa?

Bize Göre: İstilip tekrar masaya

gelmiş bir devam oyunu değil, ana

fikir dışında her yönü yenilenmiş

orijinal bir yapım. Eğer Charbydis,

senaryo ve oynamabilirlikte başarılı

olsrsa, boyraz kulağı gececek de-

mektir!

RETUN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Herşeyi başlatan oyun, başka ellerde yeniden şekilleniyor.

Kamera yavaş yavaş bilgisayarın içine yaklaşmaya başlar. Görüntüye Quake II gelir. Bir windows penceresinin arkasına saklanmış, avuçları terli, railgun'una sıkı sıkı sarılmıştır. Kesik kesik nefes alarak bulunduğu yerden çıkar, çıkışıyla da Doom'ın shotgun fişeklerini kafasına yemesi bir olur. Gulusùrlar, Quake II, tekrar respawn olur, kardeşleriyle oynamaya devam ederler. Arkadan id software'in "Yapmayın çocuum,

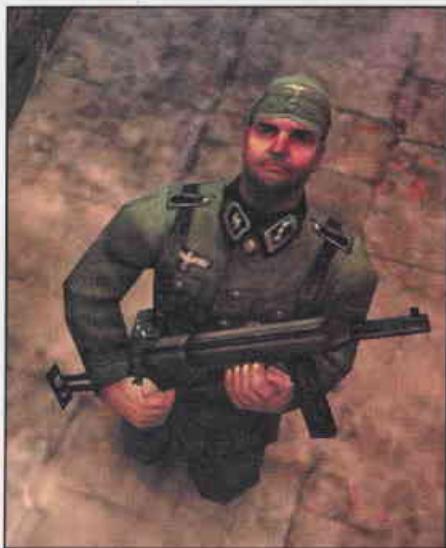
biriymi anne ?

Id : Anlaşıldı, sorularınız bitmeyecek, o zaman kulağınızı bana verip iyice dinleyin ! Sizin babanız bir klasikti yavrularım. O, tipki sizler gibi bir FPS idi, ama yaşadığınız rekabeti hiç yaşamadı, çünkü turunda tekti. Hala daha çoğu bilgisayar oyuncusu onu unutamaz. İlk 3D hissini, ilk başağırını, ilk strafe'lerini, hatta belki ilk atış talimlerini birçokları babanızla öğrenmiştir. Bugün, dışarı çıkip "Castle Wolfenstein"

Id : Sessiz olun biraz ! Hayır çocukların, durum düşünüldüğünden biraz daha farklı. Ben, babanız üzerindeki tüm haklarımdan vazgeçtim, babanızın isim hakkını Graymatter Interactive adlı başka bir kadına sattım. Bu anlaşmaya beraber, Quake III, senin motorunu da ona verdim. Yani Graymatter, babanızı Quake III motoryyla yeniden tasarılayacak. Böylece içinizde babasına en çok benzeyen sen olacaksın ! Bu ayrılığın pek çoklarınız için sürpriz olduğunu biliyorum, ama inanın böylesi daha iyi.

Hexen : Peki babamızı onca değişiklikten sonra nasıl tanıyalım ?

Id : İşte sizinle konuşmak istememin bir diğer nedeni de buydu. Babanız, işe ismini Return to Castle Wolfenstein olarak değiştirmekle başladı. Ama bununla kalmadı elbet, tamamen çığa ayak uydurdu. Örneğin yeni grafik motoru sayesinde saniyede 70 frame'e kadar çıkabiliyor, üstelik bu hızda karşın grafik kalitesinden de ödün vermıyor. Konusuna gelince, o hala aynı denedir. Oyuncular, yine muttefiklerin zehir gibi ajanı William "B.J." Blazkowicz'ı yönetip Nazi kaleşinin altını üstüne getirmeye çalışırlar. Ama adamın işi bu kez çok daha zor olacağı benzer, çünkü Nazi askerlerinin yapay zekalarında yapılan çok büyük yenilikler var. Örneğin her asker artık durumu kendi açısından değerlendirebilecek ve ona göre bağımsız kararlar alabilecek. Diyalim ki oyuncu, bir makineli tüfek yuvasının yakınından düşman askerleriyle karşı karşıya geldi, bu durumda askerlerin ilk hefi sanılanın tersine oyuncu olmayacak. Askerler, makineli tüfek



jin kendilerine sağlayacağı avantajın farkında olduklarıdan önceliği bunun gibi stratejik noktalara verecekler. Aynı şekilde oyuncunun da onlar makineli tüfge yaklaşmadan kontrolü ele alması gerekecek.

Askerler, aynı zamanda kendilerini savunma durtusıyla de hareket edecekler. Üzerlerine bir el bombası fırlatıldığında kaçmak ya da bombayı yerden alıp gerisin geri fırlatmak arasında bir karar verebilecekler. Tabii oyuncu kafasını kullanıp fünyeyi kısa tutarsa bombanın askerin elinde patlaması da mümkün olacak. Ayrıca gruplar halinde gezerek işbirliği yapabilecekler. Kısacası çocuklar, babanız eskisinden çok daha zorlu olacak !

Quake : Diyorlar ki babanın zamanında multiplayer diye bir şey yokmuş. Doğru mu anne ? Ben bütün popüleritemi multiplayer'daki başarımı borçluken babam Castle Wolfenstein nasıl oldu da sadece single player oynanarak bu kadar ün kazandı ?

Id : Evet, yavrum, dedikleri doğru. O zamanlar multiplayer, aynı bilgisayar üzerinde bir oyuncunun klavyenin sağını, diğerinin ise solunu kullanarak oynadığı oyuncular anlamına geliyordu. Internet teknolojisinin bugüne geleceğini, her köşe başının internet cafe olacağını nerden

diye bağırlığınızda, eski oyuncuların pek çokunun titrediğini, parmaklarının hevesle kaçınmayı başladığını görebilirsiniz. Ama sizler buraya toplamamain asıl nedeni çok farklı bir haber verecek olmam : Babanız geri dönüyor çocukların I

(Gulusùrlar, sevinç çığları, İki el BFG sesi, bir baltanın havayı yarip hızla yere inmesi, tekrar gülüşmeler)

Doom : Yani her şey eskisi gibi olacak, o ve sen tekrar birlikte mi yaşayacaksınız ?

**Dekor : 3D hızlandırıcılı bir bilgisayarın içi.
Kişiler : Doom , Quake , Hexen ve kardeşleri
Doom II, Quake II, Quake III, Hexen II. Anne
rolünde id software**

kardeşinize headshot çekmeyin, kimden öğreniyorsunuz bunları ? Size o Counter denen cocukla görüşmeyi yasaklıyorum !" sesleri gelmektedir. Bir sure daha oynamalarına izin verdikten sonra hepsini masaya çağırır, konuşacakları vardır.

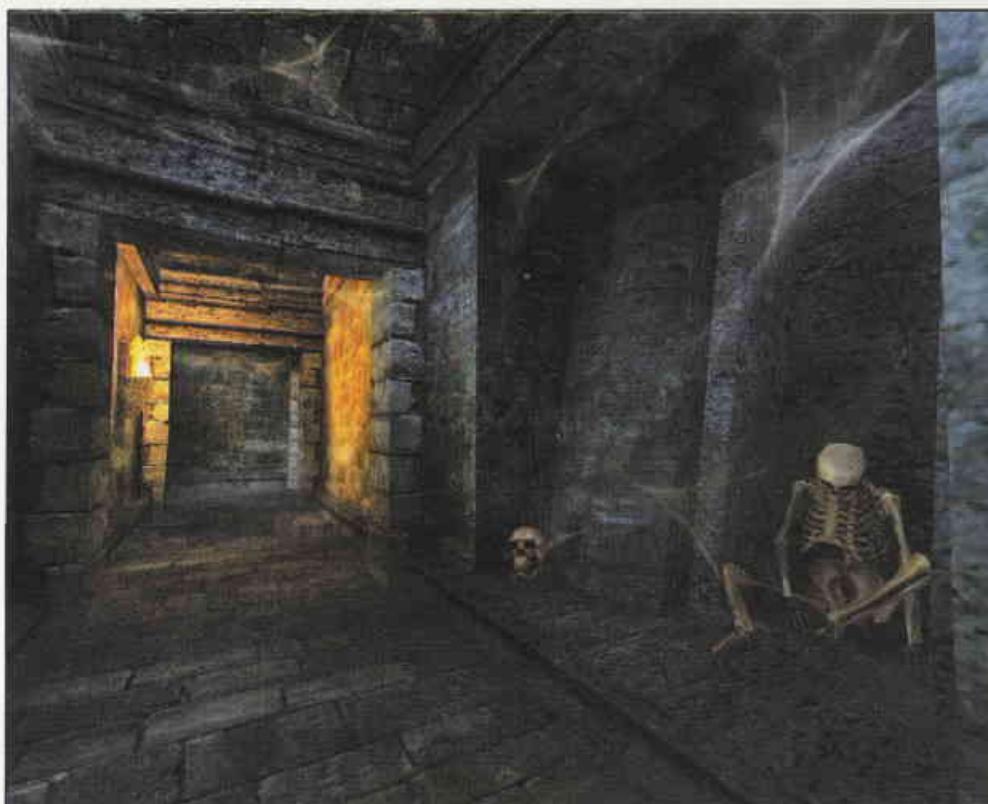
Id : Yaklaşın çocukların, size anlatamam gereken şeyler var.

Hexen : Babamız hakkında mı anne ?

Quake II : Ne zaman geri dönecek anne ?

Doom : Bizim babamız nasıl





bilebilirlerdi? Bilselerdi de ellerindeki teknoloji yeterli miydi? Ama bugün iyi bir oyun için hem Valve ve Hanım'ın oğlu Half-Life gibi çok sağlam bir single player atmosfer ve senaryosuna ihtiyacın var, hem de onun kuzeni Counter-strike gibi multiplayer'da insanları zevkten bayıltman, saatlerce başından kaldırılmaman gerekiyor. Elbette Graymather Hanımfendiler de bunun farkındalar ve babanın single player olduğu kadar multiplayer olarak da oyನamasını isterler. Hem ellerindeki motorun da bunun için birebir olduğunu unutma!

Hexen: Peki anne, multiplayer neye de single player'i nasıl daha ilginç hale getirecekler? Hadî ben mistik atmosferimden biraz yirtiyorum ama babamın öyle bir şansı da olmayacağı!

Id: Yanlıhyorsun bî tanem, elinde silah kardeşlerini kovalamak yerine derslerine biraz daha ağırlık verseydin nazillerin 2. Dünya Savaşı sırasında yaptıkları deneylerden haberin olurdu. Sonraları bu deneyler hakkında söylenceler oyle yayıldı ki hangilerinin hayal ürünü, hangilerinin gerçek olduğu bilinmemez oldu. Bu deneylerin senaryoya katacağı gizemi tahmin edebilirsin. Ayrıca oyuncular aklına gelen pek çok nesneyle etkileşime girebilecekler. Örneğin, sandalyeleri kaldirıp fırlatabilecekler, kutuları kırabilecekler, ateş edip varilleri

delebilecekler. Devrilen varilden yağ sızması, hatta sızan yağın üzerinde koşarken oyuncunun ayağının kayması gibi ayrıntılar bile ihmâl edilmeyecek. Koşmak dedim de, artık öyle saatlerce durmaksızın koşmak gibi bir olaşılık da olmayacağı. Ekranda bir kondisyon çizelgesi bulunacak ve koştuğça yorulacak, çizelge sıfır geldiğinde ise tekrar koşabilmek için dolmasını beklemek zorunda kalacaklar. Görüyorsun ya, babanı daha gerçekçi kılmak için elleninden geleni yapıyorlar. Başka bir örnek vereyim: Eskiden bir gizli oda bulabilmek için oyuncuların her duvarın onunde durup kapı açma tuşuna basmaları gerekiirdi. Ya gizli bölümleri önemsemeyip geçmek, ya da

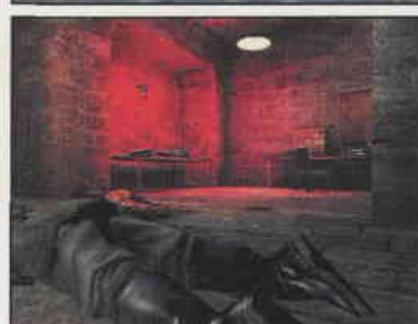
bükmeden usanmadan tüm duvarları denemek zorundaydın. Gizli geçitler, odalar hala önemli tutacaklar, ama onlar bile mantıklı bir yerleşim gösterecekler. Zaten ben de hep böyle olmasını istedim

İd annenin gözleri dolmaya, sesi titremeye başlamıştır. Arkada "love story" filminin müziği eşliğinde Wolfenstein ile yasadıkları güzel anılar, topladıkları çiçekler, buldukları health pack'ler, bitirdikleri bölgeler aklına gelir. Çocukların sesleriyle kendine gelir.

Hepsi birden: Peki babamızı ne zaman göreceğiz anne?

İd software gülümser, "Çok soru sordunuz bu akşam, geç oldu, haydi yatin artık!"

İşigi kapatır. Başka bir yazının



konusu olacak minik tekneler hisseder karnında.

Doom I ve II'ye kardeş gelecektir.

Batu & Gökhan

RETUN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Yapım : Graymather

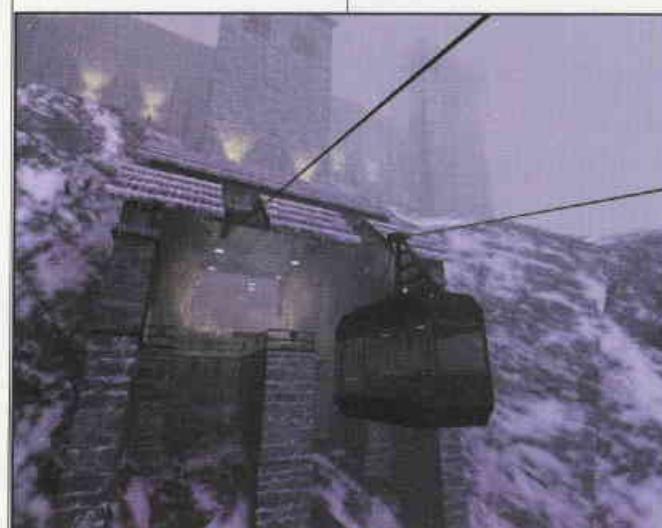
Çıkış Tarihi : Belli Değil

Tahmini Sistem İhtiyaçları :

Belli Değil

İlk izlenim : Devam, devam, devam!!!

Bize Göre: Graymather'in sorumluluğu çok büyük! Belli ki Id software'in bu unutulmaz oyununun adına leke düşmemesi için elleninden geleni yapacaklar. Biz ise her zaman yaptığımızı yapacağız: Bekleyeceğiz!



İLK İZLENİM

CINEMA

P R E S

80'li yıllarda Defender of the Crown ile bir gecede ünlenen, kısa sürede pek çok klasiğe imzasını atan ve beklenmedik çıkış gibi beklenmedik kapanışı ile de bir zamanlar hepimizi hayrete düşüren, ilk göz ağrımızdan CINEMWARE tekrar aramızda !

CINEMWARE KLASİKLERİ

DEFENDER OF THE CROWN

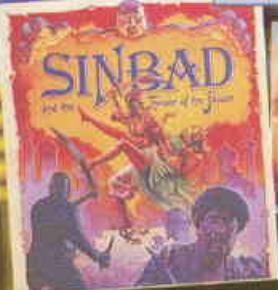
Çıkış tarihi: 1986, Amiga,
Atari ST, C64, NES

DEFENDER OF THE CROWN
CINEMWARE

Bir dönem Amiga kullanıcıları tıpkı etmek omzuya meşkinin yanında verilen oyun, çok geçmeden ürünün klasikleri arasında yer almaya başlamıştı. 2002'de geri dönüş kutlamalarına bekliyoruz !

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

1987 - Amiga, C64 ve PC için.

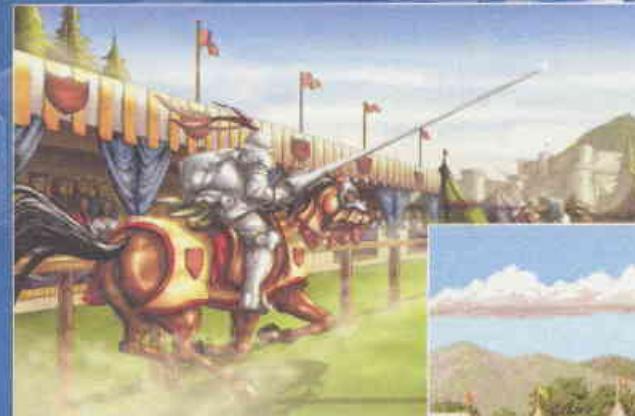


1001 gecenin ömrini kurdığı bu oyuncularla Cinemware'in eski Sebil filmlerinden etkilenen ilk başta belli oluyordu.

AWARÉ

ENTS

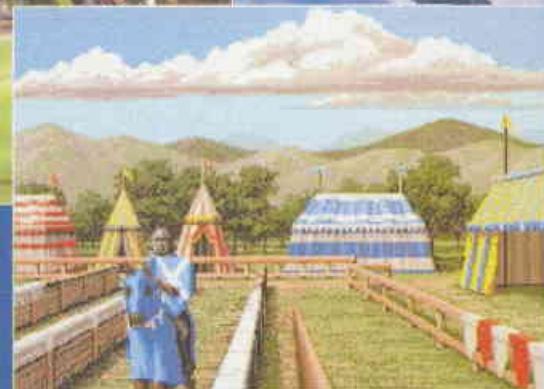
Commodore 64'lerin yerlerini yavaş yavaş Amiga'lılar teslim etmeye başladıkları zamanlardan kalan birkaç oyun adı var akımda. Biri, Commodore sahiplerinin oynaması şansı bulabildikleri, oynamamış olanların bile adını muhakkak duydukları "Defender of the Crown". Diğer ise C64 kasedi çekmek için gittigim bilgisayarlarada hayran hayran seyrettigim, ama Amiga'm olmadığı için içimde hep bir ulke olarak kalan "Wings" (Ah o pırılın sesleri, pilotların yüzünü yalandan geçen rüzgar, ilk kez bir I. Dünya



Artık turnuvalar sadece at üzerinde mızraklarla yapılmayacak. Yeri goldiginde Gürzler, topuzlar, kılıçları da seslerini duyacağınız.

Savaşı uçak simülasyonu görmemin verdiği heyecanı! Belki de o sıralar Wings oynayabilmiş olsaydım bugün bir simülasyon tutkunu olup çıkacaktım. Hiç Wings oynamadım ve simülasyonlara Tie Fighter hariç hiç el sürmedim.

Aynı dönemin dillere destan şirketi de bu iki oyunun yapımcısı Cinemaware idi elbet. Tıpkı bugünün Sierra'sı, Blizzard'ı gibi Cinemaware de, adının telaffuz edilmesi oyunun alınması için yeterli olan şirketler arasında yer alıyordu. Belki de Cinemaware'in bu başarısının arkasında sırada Hollywood melodramlarını, o



Hatırlar misin Wilbur Abl, sene 1986, gene Amiga'nın başındayız, turnuvaya katılmıyoruz...

nemin düşük bütçeli bilim-kurgu senaryolarını, tarihinin önemli olaylarını, özellikle klişe olan, ama bir türlü takip etmekten kendimizi alamadığımız olayları konu etmesi yatiyordu. Bugün nasıl siyah beyaz Filiz Akın-Ediz Hun filmleri seyredip mutlu oluyorsak, Cinemaware oyunları da benzer

bir tad bırakıyordu damagımızda. Zaten firmannın kurucuları Bob Jacob ve eşi Phyllies de oyuncularını hep interaktif filmler olarak gördüklerini söylerdi.



Cinemaware ekibi Sherwood Ormanı'ni dizmeye etmek için "konuya" yerinde incelerken...

THE KING OF CHICAGO
1987 - Amiga, Atari ST, C64 ve PC
ION

Kumar, iki yosofi, rüyəvi... Kisacasi 30'lu Amerika'da yaşanan her türlü konusundan The King of Chicago'da kerpmaza bulduk.

THE THREE STOOGES
1987 - Amiga, C64, NES ve PC için.
ION



Bizim molaüstü bu nelerin pek tanınmış ama Amerika'da 1930'lardan 70'lere kadar en popüler dizi karakterlerinden oradan ayrıldılar. Eh, bu da Cinemaware'nin gözünden kaptanızı dövdü elbet!



**"CINEMAWARE'IN SANKİ ARADA
HİC KOPUKLUK OLAMAMIŞCASINA
ESKİ ISİLTİLİ GÜNLERINE
GEZİ DÖNMESİSİ İSTİYORUZ."**

1986 yılında Cinemaware'in kurucu üyeleri arasında miydiniz?

Hayır, ne yazık ki değilim. 80'lerin ortalarında daha firma kuracak kadar yaşamı başımı almamıştım. Ama o zamanlar benim için "Cinemaware" adı çok sey ifade ediyordu. Herkes gibi ben de oyunlarına bayılırdım!

Peki sizi bilgisayar oyun endüstrisine çeken ne oldu?

1991'de Üniversitede öğrenciyken Cinemaware'ın çalışmalarına son verdiğiini okumuş, saskına dönmüştüm. Ama o birinci sınıf oyunlarından öyle etkilenmiştim ki, meslek seçimimi de bu doğrultuda yapmaya karar verdim. Okulu bitirdikten sonra Activision'da çalışmaya başladım. Mech Warrior 2'nin yapımı sırasında şimdiki ortağım Sean Vesce ile tanıştım. Daha sonra Interstate '76 ve bazı Playstation oyunlarının yapımında görev oldum.

S:Neden Cinemaware gibi bir firmayı hayatı döndürmek istediniz ?

Uzun zamandır bu sektörün içindeyim ve pek çok yetenekli, tecrübeli kişiyle birlikte çalışma fırsatına sahip oldum. Ancak o zamanlardan bugüne oyun dünyasının gözle görülür şekilde değiştigine, yiyimci dağılıma ilişkilerindeki bozukluklar nedeniyle pek çok projenin daha fikir aşamasında yarı yolda kaldığını tanık oldum. 1999'da kendi projelerimi gerçekleştirebilmek amacıyla Activision'daki işinden ayrıldım. Aynı zamanda bunun Cinemaware'in geri dönüşü için de uygun bir zaman olacağını düşündüm.

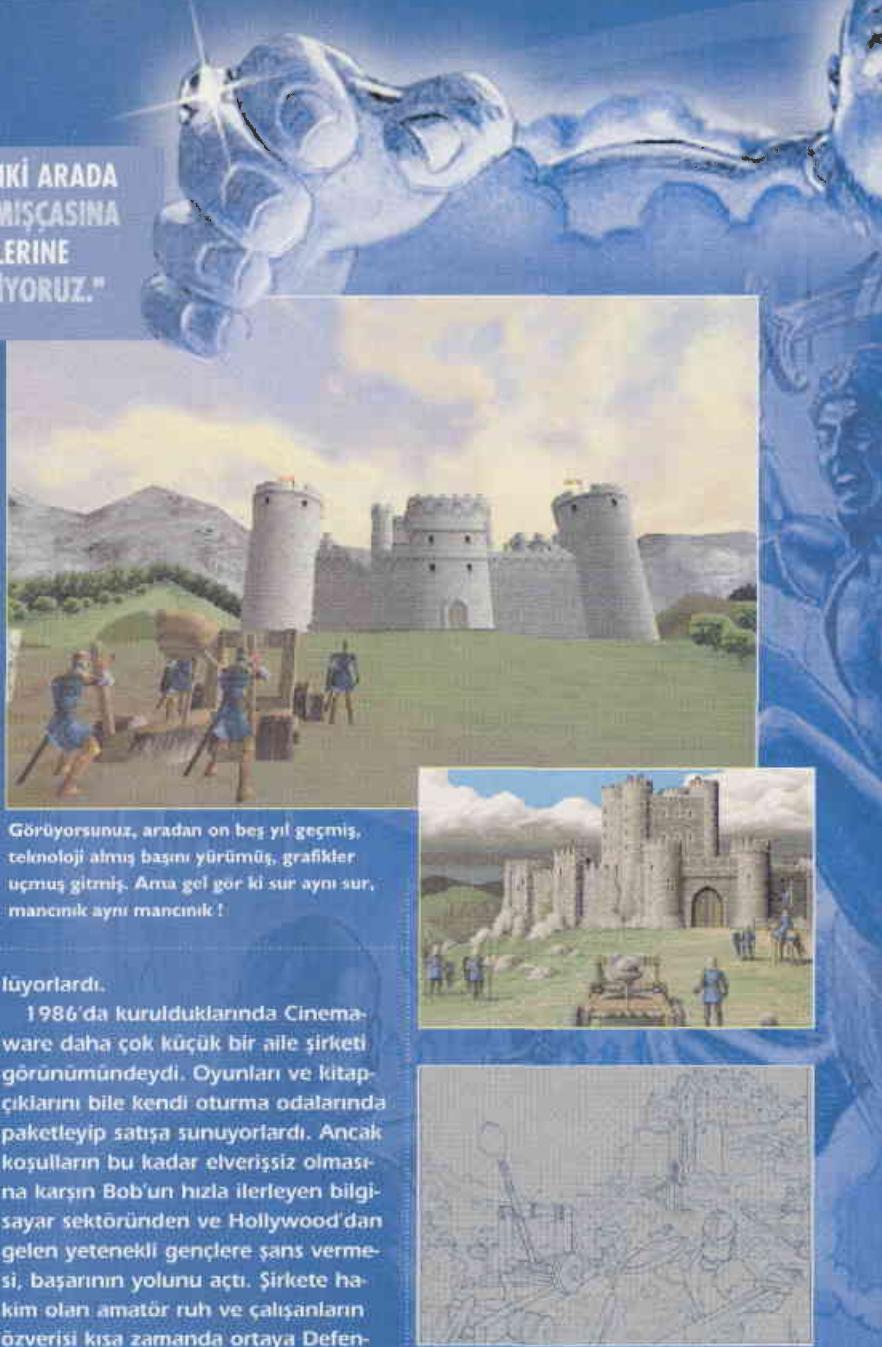
Robin Hood : Defender of the Crown dışında da geleceğe dönük somut projeleriniz var mı?

Cinemaware'ın sanki arada hiç kopukluk olmamışcasına eski ışılıhı günlerine geri dönmesini istiyoruz. Hem eski hayranlara, hem de yeni oyunçulara hitap edebilecek klasiklerin yeni versiyonları da projelerimiz arasında yer alıyor elbette.

O halde Rocket Ranger, Lords of the Rising SuN ya da It Comes from the Desert gibi vapımlarla da yakında karşılaşabiliriz.

Y: Kim bilir ? Robin Hood : DotC'in ardından bir de bakmışsınız dev karıncalar şehirleri istila ediyorlar ya da ekranda raket adamları uçuyorlar !Burada hayranlarımıza da seçim şansı tanıyacağız. Daha sonraları için de yine klasik Cinemaware çizgisinde ama tümüyle yeni bir yapım düşünüyorum.

Tesekkür ederiz.

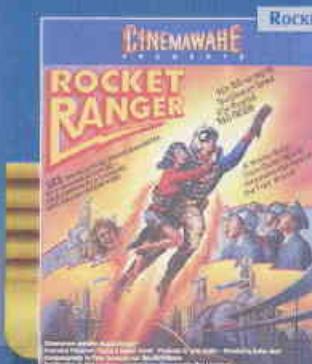


Görüyorsunuz, aradan on beş yıl geçmiş, teknoloji almış başını yürümüş, grafikler uçmuş gitmiş. Ama gel gör ki sur aynı sur, manenin aynı manenik!

luyorlardı. 1986'da kurulduklarında Cinema-ware daha çok küçük bir aile şirketi görünümündeydi. Oyunları ve kitapçıklarını bile kendi oturma odalarında paketleyip satışa sunuyorlardı. Ancak koşulların bu kadar elverişsiz olması na karşın Bob'un hızla ilerleyen bilgisayar sektöründen ve Hollywood'dan gelen yetenekli gençlere şans vermesi, başarının yolunu açtı. Şirkete hakim olan amatör ruh ve çalışanların özverisi kısa zamanda ortaya Defender of the Crown gibi bir klasik çıktı. Daha "bilgisayar oyunu" kavramının bile yeni yeni oturmaya başladığı bir zamanda Defender of the Crown'un tüm dünyada bir milyondan fazla satmış olması, sizi Cinema-ware'in bulunduğu yer hakkında bir fikir sahibi yapacaktır sanırım. Benzer türde bir oyun olan, ancak Ortaçağ Avrupası yerine 13. Yüzyıl Japonyasında geçen Lord of the Rising Sun

da Amerika, Avrupa ve Asya'daki bilgisayarcların raflarında dört yıl boyunca yerini korudu. İşler büyüyordu.

Cinemaware oyunlarının böylesine tutulmalarının bir diğer nedesi de, farklı sistemlere yönelik olarak tasarlanmalaydı. Once Amiga'da hazırlanan oyunlar, sonradan Atari ST, PC gibi diğer platformlara da aktarılıyordu. Tabii bu, bazı teknik çevrelerin



ROCKET RANGE

1988- Amigo, Aten ST.



CINEMWARE'İN YETENEKLİLERİ

Cinemware'ın elemanları sürekli diğer yazılım firmalarına kopyaladıkları biliniyor. Electronic Arts söz konusu olduğunda da bu durum değişmedi. Cinemware'deyken üç kafadar -Steve Quinn, Will Robinson ve Jim Simmons- TV Sports Football'a imzalarını attı, ilk kez sahada 22 oyuncunun birden bulunduğu (Amerikan futbolu da on birer kişilik takımlarla oynanır!) bir oyun üretmişlerdi. O sırada John Madden Football adlı bir oyun yapıp çeşitli platformlarda piyasaya sürmek isteyen EA da bu ümidi güvündüz Amerikan futbolu oyunlarına öncülük ederek ikinci bir hit üretme şansı tanındı. Böylece Cinemware, kapandıktan sonra bile fikirleriyle diğer firmalara öncülük yapmaya devam etti!



Şekilde de görüldüğü üzere kılıç kullanmak belli bir deneyim ister. Bakın 1986'da arkadaşlar kazık gibi duruyorlar, oysa yıllar süren eğitimin ardından nasıl da istenen kıvraklığa ulaşmışlar!

yeni gelişen PC pazarının da geleceği parlak görünümekteydi. Durum, Bob Jacob'u konsol ve PC arasında bir tercih yapmak zorunda bıraktı. Ama çevresindekilerin önerilerine alındı etmeyen Bob, PC yerine NEC TurboGrafx sistemini getirme işine atılarak belki de hayatının en pişmanlık verici kararlarından birini aldı.

Bob Jacob yanlış seçim yapmıştı. Diğer taraftan Cinemware, yayınıyla da başlamış, ama bu şirkete ek masraflar getirmekten başka bir işe de yaramamıştı. Şirketin belli zaten baskı giderleri ve pahalı yatırımları bükmüşken, hızla artan yazılım korsanlığı son darbeyi indirdi. Bu efsane oyun üreticisi 1991 yılında kepeneklerini kapatığında hala pek çok Amiga'da Wings oynanıyordu!

Aradan geçen zamanda PC piyasası-



Bugün bile kimi eski Cinemware çalışanları EA için oyun yapıyorlar!

sindaki gelişmeler, Bob Jacob'un hatasının büyüklüğünü gösterirken, bizler de bağırmızda da bastık, biricik Cinemware'imizi unutmaya çalıştık. Ama Lars Batista ve Sean Vesce adlı iki eski Activision çalışanı onu unutamamış olmalılar ki 3 Eylül 2000 tarihinde bir basın toplantısı ile Cinemware'i tekrar hayatı döndüreceklerini, el bilgisayarları, PC ve online sektörleri için bu bildik isim altında yazılım üretelerini açıkladılar. Projelerine, bazı eski Cinemware oyunlarının yeni uyarlamaları da



de kıskançlığını neden oluyordu. Örneğin Apple firması, o dönemlerde yeni çıkan Cinemware oyunlarını hemen masaya yatırdıklarını, programlarının nasıl diğer sistemlere uyarlandığına araştırdıklarını itiraf etmekten çekinmiyor.

Hem estetik, hem de teknik açıdan işinin ehli bir kadro ile yoluna devam eden Cinemware'in üzerinde ilk kara bulutları, 90'lardan başında dolamaya başladı. Çünkü yaygınlaşmaya başlayan Nintendo, Sega ve NEC'in oyun konsolları dönemin ev bilgisayarları olarak kabul edilen C64 ve Amiga için ciddi bir tehdit oluşturmaya başlamışlardı. Bunların yanı sıra,

S.D.I.
S.D.I. 1987. Amiga, Atari ST ve PC için.

Cinemware'ın maleficislerden kaçındığını söyleyelim. İşte soğuk savaş ortasında geçen bu oyun da genç bir Amerikan generali ile güzel bir Rus komando bayının umutsuz oynaması konusuydu!

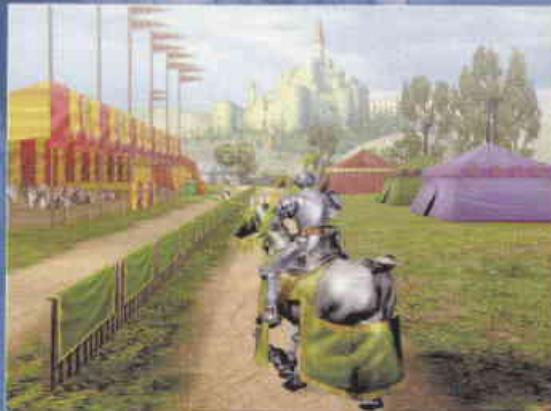
TV-SPORTS SERİSİ

1988-1991 Amiga, TurboGrafx ve PC için

Basketbol ve Amerikan Futbolu'nun piyasaya okumasından sonra buz hokeyi ve beyzboli de hazırlayan firma, son ikisini tâdeder NEC TurboGrafx için geliştirmiştir.

ROBIN HOOD

DEFENDER OF THE CROWN



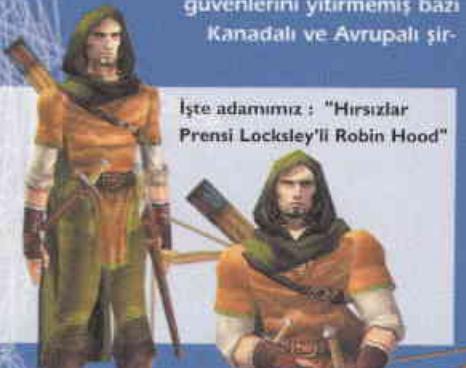
Turnuvadan önce farklı mızrak tiplerinden birini seçebilirsiniz (Uğurlu mızrağım hiçbir şeye değiştirmeyenlere!)



En stratejik anlardan biri : Kale kuşatması..



dahili. Kafalarındaki fikirleri ilk olarak eski şirket çalışanlarına açan Lars ve Sean, onlardan da destek alınca hemen on kişilik bir ekip oluşturup işe Defender of the Crown'la başlamaya karar verdiler. Geçen on koca yıldır rağmen Cinemaware adına olan güvenlerini yitirmemiş bazı Kanadalı ve Avrupalı şir-



İşte adamımız : "Hırsızlar Prens Locksley'li Robin Hood"

ketlerden de finansal yardım alınca eski dost, dimdik karşımıza çıktı. Ne de olsa hala siyah-beşaz filmlerden hoşlanan birileri kalmıştı.

DEFENDER OF THE CROWN : ROBIN HOOD

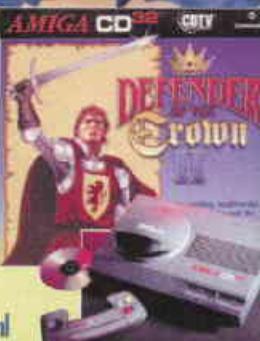
Orijinal Defender of the Crown'un ilham kaynağı Hollywood'un 1930-1940-1950'li dönemlerinde çektiği filmler olsa gerek. Ama 1952 yapımı, başrolünde Errol Flynn'ın oynadığı "Ivanhoe" nun hepsinin içinde farklı bir yeri olduğunu söyleyebiliriz. Belki insanların ilgilerinin değişmesi, belki de yenilik yapma dörtüsüyle Cinemaware, 2000'li yıllar için kahraman tercihini Locksley'li Robin Hood'dan yana kullanmış. İlk oyunda bir yardımcı karakter olarak karşınıza çıkan Robin, bu kez olayların tam ortasında yer alacak. Kardeşi Kral Richard'in Haçı Seferleri dönüşünde esir düşmesini fırsat bilen Prens John'a karşı direnen Robin ve adamları, bir taraftan da İngiltere birligini sağlamaya çalışacaklar.

Tıpkı ilk oyun

gibi DoC : Robin Hood da hem strateji, hem de aksiyon öğeleri içerecek. Büyük bir harita üzerinde orduları hareket ettirme, düşman katerelerine veya topraklarına saldırma gibi taktik kararları verebileceksiniz (Yalnız bu kez real-time olarak!). Stra-

DEFENDER OF THE CROWN II

1993 yılında ilk 32 bitlik video konsolu olan Amiga32 için yapılan bu oyunun tam anlamıyla bir devam bölümü olduğu söylenemezdiz. Şirketin iflasından iki yıl sonra orijinal oyunun sanat yönetmeni ve efektlerinden sorumlu adamı James D. Sochs, grafiklerin üzerinde biraz oynayarak ve yeni senaryolar ekleyerek günümüzün ek görev paketlerine benzer bir yapımı ürethmeyi başarmıştı.



CINEMWARE
IT CAME FROM THE DESERT

1989 - Amiga, TurboGrafx ve PC için.



Hansı Hollywood'un vezir korku filmleri varır ya, hansı hororuzsan da, hanı böylesi... Heyse, unutünsz sunum, ICOF de onda gibi bir sayık işin...

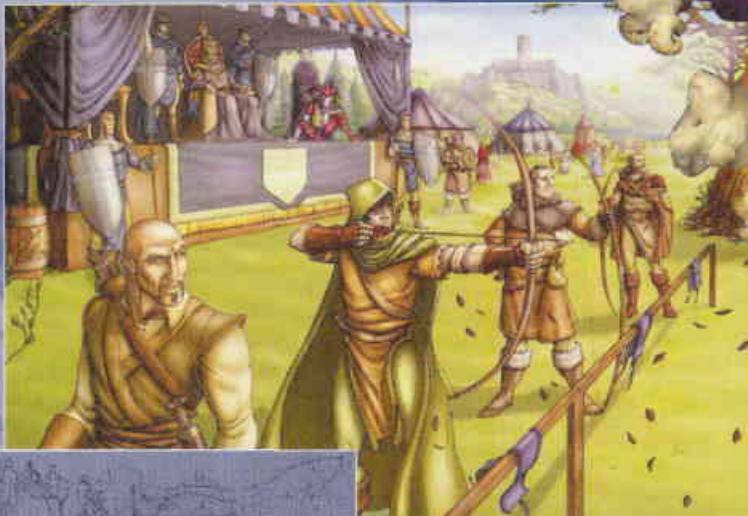


CINEMWARE
LOD OF THE RISING SUN

1989 - Amiga ve TurboGrafx için.



13. Yüzyıl Japonyası'nu konu alan Lord of the Rising Sun için Shogun : Total War'ın büyük büyük boyutlarıyla dikkat çeken çok yarlılıkla karşılaşır borcudur.



Yukarıda gördüğünüz sahne şimdilik yalnızca kağıt üzerinde yer alıyor. Yarın bir gün bilgisayarınızda da görmemeniz dileğinde!

tejınızı belirledikten sonra kimisi ilk oyundan uyarlanmış, kimisi de tamamen baştan hazırlanmış el çabukluğu maharet gerektiren bölümlerde mücadelenizi südüreceksizez. Örneğin tur nuvalara ya da okçuluk müsabakalarına katılabilecek, burada sağladığınız başarılarla gelir düzeyinizi artıtabileceksiniz.

Cinemaware, Robin Hood'u hazırlarken geleneklerinden de ödün vermeme niyetli gibi. Kendilerini biraz uğraşracak olmasına karşın oyunu hem PS2, hem PC, hem de Xbox için hazırlamaları hala "multiplatform" alanında iddialı ol-



duklarını gösteriyor. Tabii bu çalışmının bir diğer amacı da "Bakin dönüşüm muhteşem oldul" diyerek tüm oyunculara aynı anda ulaşabilmek. Kisacası eski günlerdeki gibi Cinemaware adını duymayan kalmayacak!

Oyunun hazırlanma aşamasında, isten mümkin olduğu kadar eski ekipkeletalmanlarca yapılması isteniyor. Bu nedenle oyunun müzikleri için bile ilk Defender of the Crown'un bestecisi Jim Cuomo bulunmuş, getirilmiş, stüdyoya kapatılmış Robin Hood'a müzik yapması istenmiş. O da hem eski oyunun müziklerini, hem de yeni bestelerini karıştırarak bir senfoni orkestrasına teslim etmiş. Geriye oyunun genel yapısını tasarlama kalmış. Bu işi hafife alıyar gibi anlatlığımıza bakmayın, asıl meşakkatli kısım bundan sonra başlıyor. Yapımcılar, PS2'ye hitap edebilecek bir motor geliştirmişler, hatta oynamaları bir prototip bile geliştirmişler, ama oyunun toplamda yalnızca yüzde otuzu bitmiş durumda. Toplam oynanış süresinin 20-35 saat olması bir stratejiye göre oldukça kısa görünebilir, ama merak etmeyin, oyun akışı lineer değil. Yani oyun ilk bitirişinizde belki İngiltere'yi tek bayrak altında toplayacak

ama yeterli parayı kazanmadığınız için Kral Aslan Yürekli Richard'ı özgürüğe kavuşturamayacaksınız.



1990 - Amigo

İste Wings! Küçüküğün efsanelerinden biri dalo! Ne diyebilirim ki, o zamanlar "simülasyon" sözcüğünü duyduğumda okuma basıka oyun gelmezdi!

IVANHOE

1952 yapımı, Sir Walter Scott'un romanından sinema uyarlanan film, Defender of the Crown'a da fikir bobalığı yaptı.

CINEMWARE INTERACTIVE MOVIE

ERROL FLYNN

Hollywood'un kahraman yokisliği, 1959 yılında geçirdiği bir kalp krizi sonucu 50 yaşında hoyer gözlerini yundu.

CINEMWARE INTERACTIVE MOVIE

THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD

1938 yapımı, ilk Robin Hood filmlerinden biriydi. Başrollerde Errol Flynn ve Olivia de Havilland.

CINEMWARE INTERACTIVE



Kahramanımızın cezaevinde çekilmiş resimleri...

Yaptığınız her hareket farklı sonuç vereceği için, siz de oyunu tekrar tekrar oynayıp çeşitli sonları bitirebileceksiniz. Ama şimdiden heyecan yapmayın, Robin Hood'un 2002'nin başından önce Sherwood'dan bir adım bile kırıdamaya niyeti yok!

Onur Bayram - G&B İşbirliğiyle

WARCRAFT

III

Sinan AKKOL

PC denilen bu belaya bulaşmadan çok önce, fanatik bir Amiga'ciydım. Kralın Amiga olduğu, PC'lerin ise sıkıcı, siyah monitörleri ile oğullarının işyerlerinde oturduğu zamanları görmüş biri olmak, 1990'ların ortasında yaşanan PC devrimi oldukça canımsaklıydı. Etrafındaki herkese PC'lerin nasıl bir para tuzakları olduğunu, Amigalarını bırakmalarını gerektiğini anlatıp propaganda yaparken, bir yanдан da içim kan ağlayarak daha önce Amiga'da görmemişim güzellikte yeni oyunları PC'de ortaya çıkışı seyrediyordum. Wing Commander, Doom, Alone in the Dark elimi sallayarak geçtiğim, ama içim için kuskandığım insanların olarak kalmıştı hep. Çünkü hizb-i kalbimdeki o oyunumunini tutmamıştı: Dune 2'nin. Bu oyun oldukça Amiga'mı terketmeyecektim. Kararlıydım. Ama bu türden hep özlemi çektiğim bir oyunun PC'de ortaya çıkışına târiklik edip Amiga'da bu oyunu oynamayacağımı öğrenmek bardığın lasıran son damla olmuştu. Evet, bu oyun Warcraft'tı.

Ve işte, keçi inadımı duvara asıp hayatımın akışını değiştiren kararı vermeme ve PC almama neden olan Warcraft'ın üçüncü bir yıla kadar geliyor. Ben ise kıvrım kıvrım kıvrıyorum. Oyun hakkında elime geçen her bilgi kirintisini yuttup, her resmi piksel piksel inceliyorum. Daha şimdiden oyunda karşılaşacağım müthiş olaylar hakkında tahmin yürütüp, kendime işkence yapıyorum. Kabul ediyorum, yavaş yavaş da zıvanadan çıkyorum. Geçen ay W3'ün resimlerine yüzüncü kez bakarken birden "Hey! Neden bu hastalığımı okuyucularına da bulastırıyorum ki" diye bir düşünce geçti aklımda. Tabii ya, ben deliydim belki, ama onbinlerce insanı da bu batığa sürüklüyor isem, coğunluk da benim gibi olursa, deli sayılmazdım artık. Sonuçta, delilik göreceli bir kavramdı değil mi? Eğer herkes deli olursa, geriye kalan aklılıları timarhaneye tıkıp... Neyse, Warcraft 3 diyordum...

Thrall'un Hikayesi

Warcraft I ve II'de barbar Orc'ların onurlu insanlara karşı yürüttüğü kaotik savaşa şahit olduk. Orc'ların Azeroth kitasındaki diğer "akilli" ırkları tamamen yoketmeye yönelik savaşları, hem kendilerine, hem de diğer ırklara ağır hasar vermişti. İlk iki oyunda kaba saba ve düzensiz



bir grup olan Orc'ların aslında onurlu bir geçmişe sahip olduğunu ve eski hallerine geri döndüklerine şahit oluyoruz Warcraft 3'te.

İlk Warcraft'tan çok önceleri, Orc'lar Dreanor gezegeninde kendi halinde yaşayan, avcılıkla uğraşan şamanistik bir kültüre sahipti. Ama şeytanı bir güç tarafından (Burning Legion) içlerine kötülük tohumları ekliп durdurulamaz bir orduyu, The Horde'a dönüştürülüldü.



The Legion'un amacı, Orc güçleri Azeroth'taki diğer ırkları iyice yıprattıktan sonra, direnişle karşılaşmadan dünyayı işgal etmektı. Ve ilk iki oyunda gördüğümüz üzere, amaçlarına oldukça yaklaştılar da.

Warcraft II'nin hikayesi bittiğinden yıllar sonra, Thrall adında genç bir Orc'un hikayesi başlıyor. Daha bebekken insanların eline düşen ve bir esir olarak büyüyen Thrall, insanların mantığına ve Orc'ların cesaretine sahipti. İnsan efendilerinden kaçmak için uzun süre uğraşan Thrall, sonunda bunu başarır. Savaşlardan yorgun düşmüş Orc klanlarını bir araya getirmeyi başarır ve onun üstün liderliğinde Orc'lar, Burning Legion'un kötülük tohumlarından kurtulurlar ve onurlu, şamanistik kökenlerine geri dönerler. Artık Orc'lar onuna gelene saldıran barbar bir ırk değil, sadece hayatı kalmak için olduren ve onuru için yaşayan bir ırk haline dönmüştür. (Blizzard'ın uzun zamandır takip eden okuyucular Thrall'un hikayesinin, dört sene önce yapımına başlanan ama teknolojik



yetersizlikten iptal edilen Warcraft Adventures'da anlatıldığı hatırlayacaklardır.)

Ta bil bu arada insanlar, geçirdikleri iki savaşın etkisiyle, kendi içlerinde bölünmüş ve iç savaşlarla boğuşmaktadır. Daha önceden onur için yaşanan insanlık, artık güç için vardır. Kisacasi, insanlar ve orc'lar birçok yönden artık eşitlenmiştir.



Burning Legion Geliyor

Bu arada, amaçlarına büyük ölçüde ulaşan Burning Legion, esas istila için Azeroth'a doğru yola çıkmıştır. Tamamen şeytanı güçlerden oluşan ve daha büyük bir kötülüğe hizmet eden Burning Legion, kainatın yaratılışından bu yana varlığını sürdürmektedir. Sayısız yaratıktan ve korkunç canavarlardan oluşan Burning Legion, insanların bilmemiş bir boyuttan gelmektedir.

Warcraft I'den onbin yıl önce, Azeroth'u işgal etmeye



ve dünyadan tüm büyük gücünü emmeye çalışmıştır. Bilimseyen bir ırk (veya güç) tarafından yenilmelerine rağmen, geri çekilmiş ve bir gün geri dönüp başladıkları işi tamamlamak için korkunç yeminlerini etmişlerdir.

Ve şimdi, Burning Legion durdurulamaz bir güç şekilde Azeroth'a geri dönmek üzere. Zeki, korkunç ve sinsi şeytanı yaratıklardan oluşan ve ilk yeniliklerini hiçbir zaman unutmayan Legion'un amacı bu kez daha farklı. Azeroth'a sadece buyu gücünü ele geçirmek değil, aynı zamanda üzerindeki her canlıyı yoketmek için geri dönüyorlar.



Nereden çıktı bu Blizzard?

Evet, neredeyse fanatizm denebilecek bir derecede bağımlılık yaratan bu oyunların sahibi olan Blizzard, zirt diye bir günde bu haline ulaşmadı. Blizzard'in arkasındaki hikaye budur...
1991, Allen Adham adlı bir genç iki arkadadını (Mike Morhaime ve

Frank Pearce) kafalayıp onları kendin ruyasına dahil eder: oyun yapma işine sokar. Daha ilk başlarda ellerinde bir oyun yapmak için gerekli

herşey vardır: Mükemmel oyular yapma isteği, dehşet fikirler, müthiş bir azim. Yani para harcı, herşey. Silicon & Synapse isimli bir oyun yapım şirketi kurarlar. Ellerinde nakit hiçbir şey olmadan sadece konsol oyunlarını PC'ye çevirirler. İlk oyularından kazandıkları üç beş kuruş hemen yeni fikirlerin yeşermesi için firmalarına katarlar. Tam 2 yıl Allen'in cebine beş kuruş girmez ve

boğaz ve tokluğuna çalışırlar. Rüya-larına olan inançları yılmalarını engeller. İlk oyuları Rock'n Roll Racing ve The Lost Vikings'dır. Kendi çaplarında çok iyi olan bu oyular güvenilir piyasa olabildiğine gelişir. Kanada'da Blizzard North adlı ikinci bir firma kurulur. Ve 1997'de, Blizzard North, Diablo isimli minik bir oyunu piyasaya çıkarır... Vee, sanırım gerisini hepiniz biliyorsunuz. Demek ki neymiş? Bu oyun yapım işleri kolay değilmiş, eğer azim ve sevk yoksa elde

1993	Rock'n Roll Racing
1993	The Lost Vikings
1994	Warcraft
1994	Black Thorne
1994	Warcraft 2
1995	Diablo
1997	Starcraft
1998	Starcraft: Brood Wars
1999	Diablo 2
2000	

WARCRAFT III



Hmm, bakalım, bakalım. Warcraft 3'e ilk defa Ekim 99'da şöyledir bir İlk Bakış atmış. O zaman demiz ki oyunun çıkış tarihi 2000 kişi. Şu an 2001 kişinin sonundayız ve henüz Warcraft 3 oynayabildiğimi hatırlıyorum. Demek ki neydi, firmaların, özellikle de Blizzard'in verdiği çıkış tarihlerine güven olmazmış. Bu arada Warcraft 3'de büyük değişiklikler oldu. Blizzard oyunun yeni bir tür, Role Playing Strateji olacağını söylemiş. Ama proje ilerledikçe gördüler ki W3 giderek daha fazla "hoş, stratejik noktalar içeren bir role play" oyununa dönüyor. Bu nedenle oyunun strateji yanını ağırlaştırmak için başta alındılar radikal kararların bir kısmından dönmek zorunda kaldılar. Tabii bunu öğrenen oyuncular da başlarında ding dövmeye başladı. "Neler oluyor bakalım orada, yoksa sadece 3D olan bir yeni Warcraft'la bizi kandırabileceğinizi mi sanıyorsunuz?" konulu mailer artınca, Blizzard da ne yapacağını şaşırıldı. Oyunun gecikmesinin sebebi budur sevgili okuyucular, Blizzard şu anda oyuncuların ağızını ~~çalıştırıyor~~ bir parmak balın bedelini odılıyor ve Role Playing ile Strateji türleri arasındaki dengeyi kurmaya çalışıyor.

Baştan başlayalım. İlk iki Warcraft'tan çok farklı olacak W3, belki de en büyük farklılık ise üç boyutlu olması. Tabii bu savaşlar sırasında kamerayı evirip çevirip uygun bir açı ~~yakalayamak~~ denemek olacaktı. Oyuncunun kamera ile uşraşmasını istemeyen Blizzard, kamerayı 45 derecelik bir açıda sabitlemiş, açıyi değiştirmek ~~üçmeye~~ zoom etmek şansınız artık yok (oyunun ilk beta versionunda ~~vardı~~ vardı). Bu oyuncuya kısıtlamak gibi görünse de, della unetur bir çok 3D strateji oyununda gördük ki kameraya uşraşmak insanı çıldırtıyor. Ve bu sonucu Blizzard, insanı esir eden oyuncuların ~~ustası~~ ~~değeri~~ olduğuna ~~inanmasalar~~ yapmazlardı.



Oyunda beş farklı ırk bulunuyor. Birinci se ne önce ilk bakış attığımızda bu sayı altı mı? Ama Dwarf ve Elf'ler artık insanın içine dahil edildi. Night Elves denilen yeni bir ırk eklenen. Ayrıca Burning Legion'in da oynanabilir bir ırk olmasından vazgeçildi, yerine tek kişilik oyuncular düşman olarak karşılaşacaksınız. Burning Legion ile Oynanabilir ırklar ise Human, Orc, Undead ve Night Elf. İnsan ve Orc'ların bütün ünitelerinin detayları, buyulleri tamamlanmış durumda. Undead ve Night Elf'lerin ise senaryolarının %70'ü, ünitelerinin %50'si tamamlandı. Yani nefeslerimizi tutmak için daha zaman var.



Bölümlein daha küçük, karakterlerin ise daha büyük ve detaylı olması, yönetimeiniz asker ve kahramanlarınızla bütünlüğünüzü sağlıyor. Zaten Warcraft 3'ün güzelliklerinden birisi de onlarda birim yapıp düşmanı ~~saldırmak~~ yerine, bir kahramanın liderliğindeki ufak grubu yönetecek olmanız. Savaşların mantığı "Bu 30 Footman'ın peşinden 10 tane de Paladin mı gondersem acaba?" yerine "Bu altı adamımı nereye yerleştirsem de stratejik üstünlük sağlasam?" üzerine kurulmuş.

Kahramanlar, evet Warcraft 3'te, Heroes of Might & Magic serisine benzeyen bir kahraman sistemi bulunuyor. Her ırkın sahip olduğu altı ila sekiz kahraman var. Özel bir bina yaptıığınızda o kahramanı uretebiliyorsunuz, üretilenen kahramanın rastgele belirlenen bir adı oluyor. Kahramanlar Level atlayabiliyor, yeni yetenek büyüler oğrenebiliyor, yeteneklerini geliştiren buyulu eşyalar kullanabiliyorlar. Bu yetenek ve eşya sistemi biraz Diablo'ya çok benziyor ki,

bu da bizim ağımızdan çok güzel bir şey. Normal ünitelerin saldırısı ve defans özelliklerine ek olarak, kahramanların güç, çeviklik ve zeka özellikleri de var.

İlk başlarda normal ünitelerini bir kahramana bağlarsanız, bağlı üniteler o kahramanın yeteneklerinden faydalana bilirdi. Blizzard bunu da değiştirmiştir. Tipik Diablo 2'deki Paladin'ın Aura'sı gibi, kahramanların büyüğü yakın çevresindeki bütün dost birimleri etkiliyor, kendi askerleri olsun olmasın.

Senaryo ve görev şekli de bayağı değişmiş. Strateji oyunlarındaki tek bir amacınız olan ~~bu~~ %95 düşman ~~üssünün~~ yenilmeden silinmesidir görevlerin yerine, gitmekle dalaşan buradakiler. Karşan bir senaryo ve bunu uygun görevler olaçak ~~tabii~~ bir örnek ile daha rahat açıklayabilirim. Mesela, ilk göreviniz ~~bir~~ para bir asker kampını bulmak olsun. Kampı bulduktan sonra kampın Eder ile konuşurken size birkaç gün önce kaybolan bir kahramanın haliş decek. Tam bu sırada kamp Orc'ların saldırısına uğradıktan sonra askerlerle birlikte Orc'ları püskürttükten sonra, ister seniz kahramanın pesine düşecek, ister seniz kampa saldıran Orc'ların kayıtsızca ateşlemeye gidebileceksiniz. Tabii bu arada o kahramanın sahibinde, Orc'ların ~~üssüne~~ gidecek gizli bir geçidiği şimdilik ~~olduğu~~ kahramanın ise siz tam oraya ulaşğıınız anda Harpy'ler tarafından kaçınıldığını söylemeliyim.

İlk Real Time Larda, zamanın %60'ı ~~üç~~ yapımı ve ~~kahraman~~ yönetimile, %40'ı ise savaşta gerer. Bu oran Warcraft 3'te %70 savaş, %30 üretim olarak belirlenmiş. Bu da demek oluyor ki, alıntılmış RTS'lerden daha fazla aksiyon içerecek Warcraft 3.

Multiplayer olaylarına gelince. Blizzard, oyuncuların her şeyden çok birbirlerini online olarak tepelemeyi sevdigini farketmiş ve oyunun Multiplayer yönünü buna göre geliştiriyor. Capture the Flag gibi modlar bulunmayaçak, onun yerine ikiye iki veya üçe üç karşılıklı Deathmatch olacak. Tabii, Warcraft 3'un savaşlarının daha küçük ve taktik ağırlıklı olması, büyük savaşlardan hoşlananları itebilir. Bunu düşünerek, savaş alanlarının NPC yaratıklarla doldurulmasını sağlayan bir seçenek de Multiplayer oyunlara eklenecek. Bu aynı zamanda herkesin giçik olduğu, Rush taktiklerinin de fos çıkışmasına neden olacak.

Multiplayer'in bir diğer güzel yanı da, farklı ırkların beraber oynaması halinde büyüler değişik sonuçlar vermesi. Mesela Orc Shaman'ın bir buyusu canlıları olumlu etkilerken, Undead savaşlarını olumsuz etkileyebilecek.

Evet, ilk haberlerini almamızdan bu yana bir buçuk sene geçti ve hala tık yok. Bu Blizzard oyunları söz konusu olduğunda alıştırmız bir şey tabii. Ama ben onlara güveniyorum. Gerçi, bağımlılık yaratacağız diye işin suyunu biraz karışıklıkları da olmuyor değil (bkz. Diablo 2) ama Warcraft 3 cephesinde şimdilik hersey yoluunda görünüyor. Eğer sözlerimde dururlarsa 2002'in ilk günlerini sıcak evlerimizde salep içip Paladin keserek geçeceğiz. (Long Live the Horde!)



İNSANLAR

Kahramanlar

Paladin

Warcraft 2'deki haline göre bayağı değişen Paladin'ın atı ve kılıcı yok artık. Onların yerine çok güçlü bir çekirdeği taşıyor ve iyileştirme/güçlendirme etkileri olan güçlü büyülere sahip. Ayrıca Divine Intervention ile, oldukça güçlü bir meleği kendi yanında savaşmak için çağrıbilir. Yetenekleri: Exorcism (Retribution), Resurrection (Restoration), Divine Intervention, Faith (Devotion, Fanaticism)

Arch-Mage

Hem büyüğü hem de yakın dövüş ustası: Siyah bir unicorm'un üzerinde, elindeki asası ile savaşan Arch-Mage, aynı zamanda çok güçlü taktik büyülüyü yapabilir. Mesela, Wizard Mark büyüsü ile hedef aldığı bir düşmanın gördüklerini görebilir. Ama en önemli büyüsü, bir grup dost birliği istediği bir yere ışınmasını sağlayan Mass Teleportation büyüsü olacak gibi görünüyor. Yetenekleri: Time Stop, Teleportation, Mass Teleportation, Meteor Shower, Wizard Mark, Brilliance



Dwarven Mountain King

Khaz Modan dağlarının derinliklerinden gelen bu kahraman, tam bir kas yumağı. Bir elinde balta, bir elinde kılıç ile düşmanlarının kabuslarına giren Dwarven King, özellikle Giant sınıfı yaratıklara karşı çok etkili olacak. Ayrıca, seviyeli atlaklıca görünüşü değişim büyünün Dwarven King'in derisi de taşımı bir renk alıyor.

Yetenekleri: Avatar, Thunderbolt, Thunderclap, Giant Slayer, Hammer Throw

Crusader

Alliance'ın doğal lideri gibi görülen Crusader, bir elinde mızrak, diğer elinde büyülü bir kılıç ile savaşan bir süvari. Yetenekleri de bu liderlik özelliğini yansıtıyor zaten, mesela Seal of Nobility büyüsü ile etrafındaki herhangi bir sahib olmadıkları büyülerini kısa bir süre için yapabilmesini sağlar. Seal of Nobility büyüsü daha uzun süremesi için Seal of Lords ve Seal of Kings'e upgrade edilebilir. Yetenekleri: Seal of Nobility (Seal of Lords, Seal of Kings), Seal of Courage (Seal of Valor, Seal of Fortitude), Seal of Fire, Swiftness Aura

Half Elven Ranger

Warcraft 2'deki Elven Ranger'ların gelişmiş şekli. Elindeki büyülü okun verdiği hasar etkileyen yetenekleri var. Özellikle Black Arrows korukuncu bir büyür. Isabet ettiği düşmanın enerjisini bire düşürür ve komaya sokar. Yetenekleri: Evasion, Flaming Arrows, Cold Arrows, Black Arrows

Normal Birimler

Footman

Tipki Warcraft 2'deki gibi, ilk güveneciniz askerler. Tek tek dövüş haricinde yapabileceği yegane büyü, defans büyüsündür.

Yeteneği: Defence

Knight

Lordaeron söyleyeleri, Alliance'ın en korkulan savaşçısıdır. Tepeden timaga zırhlı kaplı olan söyleyeler at üzerinde savaşan ve silah olarak topuz kullanan hızlı savaşçılardır.

Yeteneği: Charge



Dwarven Riflemen

Dwarf'lar beraber artık binaları kendileri ile birlikte havaya uçurmak için kullanıyorlar. İki cüceden oluşan Riflemen ekibi güçsüzdür, ama menzilli saldırın sayesinde hayatı kalabilirler.

Yeteneği: Signal Flare

Elven Sorceress

Dalaran'daki büyüğün konseyi Magocrats tarafından Alliance'a destek olması için gönderilen kadın Elf büyüğü. Fiziksel saldırın yapamaz, ama güçlü büyüler



sayesinde savaş alanında teror estirebilir. Özellikle belli bir alanda büyü yapıldığında patlayan Mind Bomb büyüsü (bir çeşit mayın), ona taktik avantaj sağlar.

Yetenekleri: Slow, Invisibility, Mind Bomb, Summon Water Elemental

Mage

Hakkında henüz fazla bilgi yok, ama W2'deki Cleric'in görevi de Mage'e yüklenmiş gibi görünüyor. Hem dost birlikleri iyileştirme gücüne (ki bu otomatik olarak gerçekleşiyor) hem de güçlü saldırın büyülerine sahip.

Yetenekleri: Dispel, Inner Fire, Polymorph, Blizzard, Fireball, Flame Shield

Dwarven Mortar Team

Çok güçlü ve uzun menzilli bir birim. Starcraft'taki Siege Tank'ları gibi, Splash Damage da veren Mortar Team bir yaşı, biri genç ikisi Dwarftan oluşuyor. Kendi aralarında sürekli tartışan bu tipleme oluyor. Komikler. Ve gereklilikte, intihar komandoları olarak da kullanabileğiniz (Demolition).

Yeteneği: Demolition



ORCLAR

Kahramanlar

Blade Master

Henüz hakkında çok fazla bir bilgi yok. Ama yüksek ihtimalle hızlı bir savaşçı olacak. Ninja tipi bir savaşçı. Hantayı açmak ve düşman hatlarını hizlita yarmak için kullanılabilen bir tipe gibi görünüyor. Combat Moves yeteneği ile seri bir tekme yumruk kombosuna girişebilecek.

Yetenekleri: Combat Moves, Critical Strike, Mirror Image



Warlord

Doğal bir lider olmasına rağmen, savaş yetenekleri çok fazla değil (büyük ihtimalle koca göbeği yüzünden). Bir elinde mahmuzlu topuzu, diğer elinde kalkanı ile savaşan bir orc kahramanı. Savaş sırasında çırılıkları ile etrafındaki birlikten güçlendirirken, düşmanlara ağız hasarları verebiliyor. Özellikle tam olurken attığı Death Scream, dosta birlikte mühüm moral veriyor()

Yetenekleri: Command Aura, Raging Scream, Death Scream, Blood Rage, Howl of Fury



Forest Troll

Bir troll'den daha fazla korkulması gereken bir yaratık varsa, o da evini yokedenlerden intikam almaya yemin etmiş bir troll'dür. Elindeki çift taraflı balta ile dehşet saçan bu kahraman hakkında pek fazla bir bilgi henüz yok.

Yetenekleri: Biliyor



Tuaren Chieftain

Tam anlamıyla bir dev olan bu yaratıktan yakın dövüşte kaçınılmazı gerekiyor. Özellikle Reincarnation büyüsü ile ölümden tekrar dönenin korkunç bir özellik.

Yetenekleri: War Stomp, Blessings, Reincarnation



Farseer

Bu orc kahramanı uçan bir birim. Ölü bir ejderhaya binen Farseer büyücü sınıfı bir kahraman. Hikayede önemli bir rolü olacak sanıyoruz, çünkü Thrall'in danışmanı ve geleceği görme gücüne sahip.

Yetenekleri: Lightning Storm, Lightning Bolt



Shadow Hunter

Warcraft 3'deki Troll Axe Hunter'a benzeyen bu birim, balta yerine mızrak atıyor. Hakkında çok fazla bilgi yok henüz.

Yetenekleri: Biliyor



Spirit Walker

Öldükçe etkili bir kahraman. Esas gücü savaş alanında ölmüş orclann ruhlarını geri çağırmak. Böylece savaşan diğer orclara moral desteği sağlıyor. Büyüleri hayvan ruhları ve rüyalar üzerine kurulu. Banish büyüsü ile Demon ünitelerine çok ağır hasarlar verebiliyor.

Yetenekleri: Regeneration Aura, Banish



Normal Birimler

Grunt

Horde'un ön saflarında savaşan temel savaş birimi. Ellerindeki savaş baltaları ile savaşırlar. İlk iki oyunda tamamen vahşi ve ölümcül olan Orc erleri, artık Thrall'in yönetiminde atalarının savaş mentalitesini gen kazanmış durumdadır. Ölümcül ama arik onurlular. Beserk yetenekleri ile iki kat hasar verirler, ama sağlık kaybederler.

Yetenekleri: Berserk

Raider

Şeytani büyünün üzerindeki etkisini kaybetmesinden şamanistik kökenlerine dönen Orc'lar, karlı bölgelerin vahsi kurtları ile çağlar öncesinden gelen bağılarını yeniden kurdular. Bir kis kurduna binen Raider birimi, hızlı vurma taktikleri için ideal. Ayrıca, Net Throw yeteneği ile tek bir düşmana hareksiz kılma kabiliyeti de var.

Yetenekleri: Net Throw



Troll Witch Doctor

Asasına dayanarak yürüyen ve fiziksel olarak güçsüz olan bu birim, adından da anlaşıldığı üzere, orcların büyüğü birimlerinden. Özellikle Shadow Pact ile dost birimleri kısa sürede ölümsüz yapabilmeleri onu önemli bir dost (veya düşman) birim haline getiriyor.

Yetenekleri: Shadow Pact, Bloodlust, Evil Eye



Shaman

Orcların şamanizme geri dönmesi ile birlikte şamanların da yeniden ortaya çıkması da kaçınılmazdı. Buyucu bir karakter olması yüzünden fiziksel saldırın ve savunmasını çok zayıf. Hatta, oyunda yer alacak en zayıf karakterlerden birisi olacak. Ama yaptığı buyuler bu açığını fazlaıyla kapatıyor.

Yetenekleri: Soul Steal, Lightning Storm,

Chain Lightning, Earthquake, System Shock, Blind, Tornado



Tauren

Daha önceden Minotaur olarak adlandırılan karakterin ismi artık Tauren. Tauren Chieftain'e göre çok daha zayıf olan bu devler yine de herhangi bir insan savaşçısının suyunu çaptarabilecek kapasitede.

Yetenekleri: Bull Rush



Troll Head Hunter

İnsanların elinde yıllarca acı çektiğinden sonra, "düşmanın düşmanı dostumdur" mantığıyla Horde'a katılan Lordaeron Troll'ları, ilk iki oyundaki rollerinden farklılar. Balta yerine artık mızrak taşıyan Head Hunter'ları, toprak üzerindeki sıcaklık izlerini görüp takip edebilmek gibi ilginç bir yetenekleri var.

Yetenekleri: Tracking



Wyvern Rider

Hem ejder, hem de Gryphonlar ile akrabaliği bulunan Wyvernler, Orcların eski onurlu hallerine geri dönümlerinden sonra Horde'a katıldılar. Orcların sırtlarına binmesine izin veren Wyvern'ler hava hedeflerine karşın pence ve gagalıyla saldırtırken, yer hedeflerine saldırılabilirler için yere inmeleri gerekiyor. Böyle sürücüsü elindeki mızrak ile düşmanını dörebiliyor.

Yetenekleri: Poison Attack



UNDEAD

Necromancer

İlk Undead kahramanımız Necromancer. Ölülerin diriltmesinin ve canlıları kurban edip mana kazanmasını sağlayan sayısız büyünün yanısıra, Undead binalarının yapımını da üstleniyor. Yapıtı binalara uyguladığı büyüler ile Undead kasabalarının korunmasını sağlayabiliyor. Ayrıca, bütün Undeadırkını etkileyen Global buyulere sahip.

Yetenekleri: Raise Dead, Summon Structures, Creeping Plague, Winds of Woe, Haunting, Ashes to Ashes, Global Spells, Drain Mana

Abomination

Dev sınıfı bir yaratık. Diğer cesetlerin parçalarından oluşturulmuş bir hilkat garibesi olan Abomination, bir elinde satır, diğer elinde birkaç tane kanca ile savıyor. Tasarımı tamamlandıında düşmanı zehirleyen, boğan gazlı büyülere sahip olacağını zannediyoruz. Simdilik yetenekleri belli değil. Yetenekleri: Belli değil

Lich

Lich Undead'ların en güçlü büyüğüsü. İnsanların Arch-Mage'ı kadar güçlü olan Lich, buz ve ölüm büyüleri yapabiliyor.

Yetenekleri: Cold Spells, Death Spells

Anti-Paladin

Adından da anlaşıldığı insanların Paladin biriminin kötü karşılığı. Şimşekler çakan siyah bir bulutun üstünde, elindeki mavi kılıç ile savaşan Anti-Paladin ile Paladin, senaryo gereği birçok kez karşı karşıya gelecek. Unholy Aura büyüsü ile dost birliklere yapılan saldırılarda bir kısmını düşmana yansıtabilecek.

Yeteneği: Unholy Aura

Dread Lord

Vampir benzeri bir kahraman ve cool büyülere sahip olduğu haricinde pek bir bilgi yok henuz. Diğer Undead büyücülerini güçlendiren bir yeteneği olduğunu biliyoruz.

Yeteneği: Spell Casting

Crypt Fiend

Yarı kadın, yarı örümcek olan bu yaratık örümcek bacaklarının üstünde kadın bedeni düşünün, iyikli hem yakın dövüş hem de büyü yapan bir kahraman. Buyulerinin çoğu örümcek, böcek ve sürüngen çağrımak üzerine kurulu.

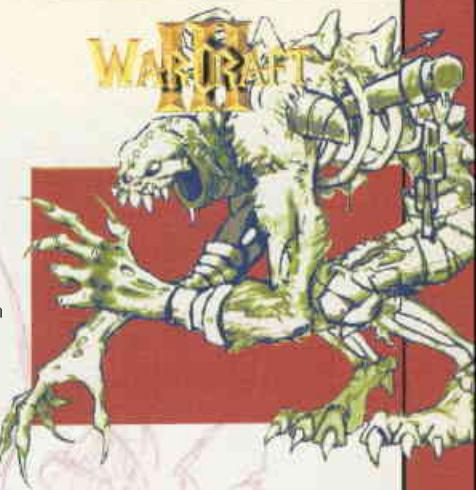
Yeteneği: Arachnid Control



Normal Birimler

Death Knight

Necromantic yetenekleri olan Death Knight, Warcraft 2'deki kardeşinin atı elinden alınmış hali. Büyüden çok yakın dovuş için kullanılabilecek bir karakter. Yetenekleri: Bilinmiyor



Cold Wraith

Siyah bir cübbe içinde, elindeki orakla dolaşan Cold Wraith ölüm ve dondurma büyüleri yapan bir büyucü. Chill Touch ile düşmanlarını dondurma, Life Tap ile uzaktan yaşam gücünü emme yeteneğine sahip.

Yetenekleri: Chill Touch, Ice Blast, Life Tap

Ghoul

Undead'ların temel savaş birimi, hemen oyunun başında üretilebilecek ve dört farklı tipi olacak. Hızlı ve yakın dövüş için ideal bir birim.

Yeteneği: Disease



Banshee

Uçan bir birim. Sadece büyü yapabilen bir karakter, ama büyüleri hakkında fazla bir detay henüz yok. Özellikle Death Wail adındaki çağrı ile geniş bir alandaki herkeste ağır hasar verecek.

Yeteneği: Death Wail



Skeletons

İskeletlerin W3'e ne şekilde dahil edildikleri henüz çok kesin değil. Büyük ihtimalle W2'deki gibi cesetlerin içinden çağrılabilecekler.

Yetenekleri: Bilinmiyor



Frost Wyrm

Gerçek bir dev. Beş normal birim boyunda olan Frost Wyrm, savaş alanında göz alabildiğine kaçışlı bir düşman olacak.

Yeteneği: Frost Breath

Shade

Bu ve bundan sonraki Undead birimleri henüz açılışa kavuşmadı. Shade'ler istediği düşman biriminin şecline girip onu taklit edebilen bir karakter. İlginç görünüyor.

Yetenekleri: Bilinmiyor



Dredge

Her tarafından hortumlar sarkan bir yaratık. Ne işe yaradığı belli değil.

Yetenekleri: Bilinmiyor

Gargoyle

Kanatları olduğuna göre uçma yeteneği olan bir yaratık. Tipik Gargoyle özelliklerinden olan taş dondurme yeteneğinin olacağı söyleniyor, ama kesin değil.

Yetenekleri: Bilinmiyor



NIGHT ELVES

Kahramanlar

Arch Druid

Night Elf'lerin en güçlü kahramanı olan Arch-Druid, buyucuden çok teke tek dövüş ustası. Tabii bir druid olarak koltuğunuñ altında bazı büyü numaraları da var, yok değil. Özellikle Sleep, etki alanındakileri tatlı, ama uyanışı olmayan bir uykuya yatırması açısından çok kullanışlı.

Yetenekleri: Sleep, Spore Cloud



Keeper of the Grove

Yarı elf, yarı at olan bu kahraman, tuzak kurmadan ve yakın dövüşlerde çok etkili. Daha fazla bilgi yok. Barkskin ile derisini kalın bir ağaçın derisi kadar güçlü yapabilir ve defansını artırır.

Yetenekleri: Barkskin, Strangle Fortify



Demon Hunter

Ozellikle Burning Legion askerlerini durdurmakta birebir. Büyü yapılması engelleyen Mind Lock yeteneği sadece büyü kullanan düşmanlar için çok sınırlı bozucu olacak.

Yetenekleri:
Soul Syphon,
Mind Lock



Moon Priestess

Dev bir baykuş üzerinde, gümüş zırhlar içinde savaşan elf komutanları.

Ellerindeki okları havadan saldırılabilir. Büyüleri ise daha çok dost birliklere yardım etmek yönünde.

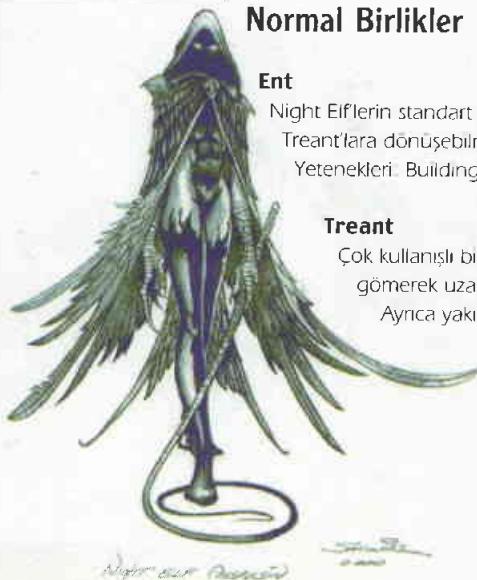
Yetenekleri: Searing Light, Sunset

Normal Birlikler

Ent

Night Elf'lerin standart saldırın birimi. Binalara ve Treant'lara dönüştürme yetenekleri var.

Yetenekleri: Building Morph, Treant Morph



Treant

Çok kullanılan bir birim, koklerini yere gömerek uzaktan saldırılabilir.

Ayrıca yakından da savasabiliyorlar.

Yetenekleri: Bilinmiyor

Archer

Çok uzak menzilden ağır hasar verebilen bir yayı olan Archer'lar, Night Elf'lerin standart yeteneği olan Shadow Meld'e sahip. Bu yetenek ile, yerinde sabit duran bir Dark Elf gölgelerin arasında kaybolabilir, ama bu yetenek sadece gece vakti işler.

Yeteneği: Shadow Meld

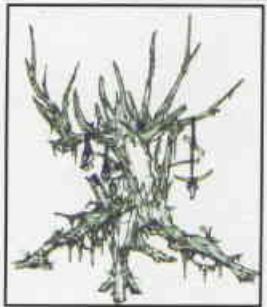


Sentinel

Night Elf'lerin elit savaşçısı olan Sentinel, bumerang benzeri silahı Moon Glaive ile menzilli saldırır yapabilir. Keşif amaçlı da

kullanılabilir, Night Elf'lerin çok güçlü birimlerinden biri.

Yetenekleri:
Shadow Meld,
Directed Scout



Assassin

Menzilli bir savaşçı olmasının haricinde fazla bir bilgi yok. Slow Poison ile düşmanları ağır ağır zehirlerken, Blink ile savaş alanında bir noktaya işinlanabilir.

Yetenekleri: Slow Poison, Blink,
Shadow Meld



Druid of the Talon

Diablo 2: Lord of Destruction'daki Druid karakteri gibi, çeşitli hayvanlara dönüştürülebilir.

Yetenekleri: Transformation, Cyclone

Dryad

Üstü elf, altı keçi karışımı ucubik bir yaratık olan Dryad'lar zehirli mızraklar taşıyorlar.

Yeteneği: Weakness

Druid of the Claw

Kocaman bir ayıya dönüşebilen Claw Druid, ayrıca Roar ile muthiş hasar da verebiliyor.

Yeteneği: Transformation, Roar



Hippogryph

Warcraft 2'nin Griffin'lerine fazlasıyla benzeyen Hippogryph, Night Elf tarafından yapılan ama Elf olmayan tek karakter.

Yetenekleri: Belli Değil

Starship Troopers: (Ciiiiiiiy) —Baba, bi dakka! —Ne var kardeşim? —Yillardır süründürüyorsunuz gariban okuyucuları, artık itiraf et, Mad Dog sensin değil mi? Hadi hadi, itiraf et biliyorum, sensin. —La havle, sen de nerden çıktıñ be adam, görmüyör musun büyük bir böcek problemimiz var burada? —Ha evet, şu Verhoeven amcamızın filminin yillardır beklenen oyunu değil mi bu? —Çekiiiiii, böcekler geliyor, ÇEKİEEEL! —CİİİYYKK! SLASHH (kanlı ve etli bir ses efekti) —Abi? Abi? Tuh...

Oni: —Of puf, huf puf! —Tuğbek gel buraya, —Whoa! Sen de kimsin be adam... RISING FURY! —Oy anam, belim bikinim! —Pardon, öyle birden karşıma çikincı refleks şeyettim —Önemli değil, zaten Klendatu'dan yeni geldim, alışkinim. Bu arada Mad Dog'un sen olduğunu anladım. Nasıl, super değil mi? —Nasıl ya? Dayamadım, amanın 6 kişi geliyorlar —ÇAT ÇOTAA ÇUT ÇOTANNG! —Hmmm, yerde boş çuval gibi yattığına göre sen Mad Dog olamazsan... Hey durun bi... —ÇAT ÇOTAA ÇUT...

Kingdom Under Fire: —Adaletin ve onurun gücünü kılıçının ucunda hissedin iğrenç Orc'lar! —Psst, Gökhan abi! Bi dakika bakacan mı? —Sen de kimsin ey ezik Peasant —Abi Mad Dog sensin değil mi? —Sen benim gibi yüce bir savaşçıya nasıl deli köpek dersin bire gafil! —Abi tamam... —Bire kendimi bilmez, rezil cüce —Abi tamam bışey demedim, ABI ARKANA BAK —Kelle ni kılıçının ucunda görmek... —SWISSSS, TROK! —Vah vah vah! Gitti kelle

Amerika: —Ve bu topraklara majesteleri kraliçenin adına Hindist... —Aha yakaladım seni! —Seni tanıyor muyum? —Bilmenden gelme Gökhan, zorlama kendini, biliyorum ki sensin Mad Dog! —Sanki daha önceden, çağrılar öncesinden seni hatırlıyor gibiyim ve pek hoş duygular uyandırmıyorsun içimde —Evet, haklısan da arkandaki kızılderili kabilesine... —Sanki karşıma daha önce çıkmışsan da, sonra ölümüm gibi geliyor —Ah be abicim arkana baksan... —Yok ya, arkama bakacam, sen de saplayacak hançeri —Beyaz adama lanet! FLOSH-HH —Tuh tüh tüh, yine mi?

Typing of the Dead: —Yoksa siz Çekoslovakyalılaştırıldınız... —Omurcuğum, ne haber? —Sen kimsin be, Allah! Zombi geliyor, hemen yazı yazıp onu öldürmem lazım. —Hi? Yazmak, öldürmek? Yoksa sen Mad Dog musun? —...misaklasak da mı saklasak? Al şu takatukaları... SUS BE SUS, ikimizi de yiyecekler şimdü, dikkatimi dağıtmı —Kim yiyecek? —Zombiler —Nasıl yanı, tam şu arkandaki gibi biri mi yanı? —Oooh shiiiil!

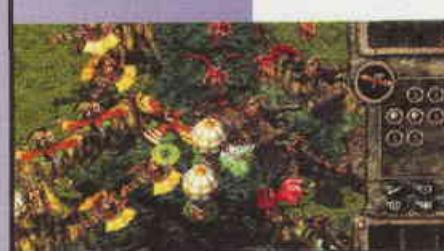
Gunlok: —Oluyor, oluyor. Ses kartını transpolatörlerin arasına koyduk. Hmm, şu power supply'ı da enerji ünitesine bağladık mı robot tamamdır —SİNAN ABİEE! —HÖÖÖYL! Kalbime iniyordu be adam, ne arıyorsun burada? Görmüyör musun Gunlok için robot toplayorum —Abi bana verdığın görevi yerine getirmeye çalışıyorum, bütün yazarlara Mad Dog olduklarını itiraf ettirmeye çalıştım, —E sonuç? —Şey, bir iyi bir kötü haberim var sana —Kötü haber, hiçbirini Mad Dog olduğunu kabul etmedi. İyi haber ise, ehöm, bundan sonra daha az telif ücreti ödeyeceksin yazarlara... —Abi, vurma abi, aciieee —Gel buraya geeel, sana iş verende kabahat!



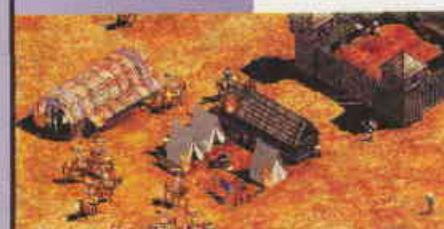
46



58



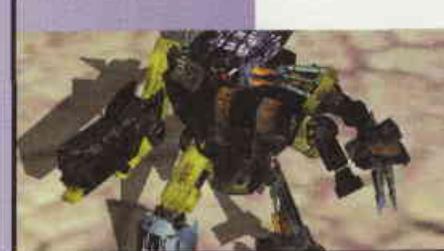
54



70



52



64

Yapım: Microprose

Dağıtım: Hasbro Interactive

Tür: Taktik Takım Strateji

Bilgi için: www.microprose.com

STARSHIP TROOPERS™

TERRAN SCENDANCY

Böcekler çoğu insanın
gözünde en iğrenç ve
tahammül edilmez
yaratıklardır. Küçük, mide
bulandırıcı, üzerine basılışı
yaratıklar...

MICRO PROSE®



Ama gerçekten de bu kadar basit midir? Ben böcekbilimci değilim, ne var ki bu yaratıklar hakkındaki kısıtlı bilgi beni onlara hayran olmaya itmemi da değil. Oncelikle boyalarına göre inanılmaz güçlüler, öyle ki insanlar onların orantılı gücün sahip olsayıdı, vincilere ve kamyonlara pek ihtiyacımız olmazdı. Bunun dışında inanılmaz derecede dayanıklılıklar. Mesela herhangi bir insanı üzerine basılmış bir hamamboceği gibi portretebilecek dozlardaki radyasyona maruz kalmak, hamamboceklerini ancak gidiyor. Buntun da ötesinde insanoğlunun en büyük zayıflıklarına onlarda rastlanamaz, kesinlikle bencil ya da ihtişamı değildirler. Türen devam için korkunç bir uyum içinde çalışır, oldumek ya da ölmek gerektiğinde tereddüt etmezler, tek vücut halinde hareket ederler. Tüm bu sebepler ve daha birçoğu yüzünden, böcekler bu dünyada insanlığın henuz varolmadığı çağlarından beri yaşıyorlar. Büyük ihtimalle de bizler kendimizi o büyük gurur kaynağımız olan icatlarımızla yeryüzünden sığlığımızda ve

yapıklarımızdan geriye bir fısıltı bile kalmadığında, onlar bu gezegenin her köşesinde varolmaya devam edecekler. Bir daha ki sefer yüzünü buruşturarak yerde yiyecek arayan karıncalara baktığınızda bunları da bir düşünün. Ve bu gezegeni hızla yok eden "İnsan şövenizmi" tuzağından kendinizi kurtarın. Çünkü biz buranın sahipler değil, sadece sayısal kırıclarından biriyiz...

Büyük Böcekler...

Ehhh, gene daldım oyun anlatacağıma mesaj felan veriyorum. Sanki dinleyen var da... Bugünlere özerimde bir karamsarlık var ama herhalde bu o kadar da bana özel bir durum değildir. Neyse, gelemiş şu oyuna, belki bilmediğiniz vardır. Starship Troopers aslında çok uzun zaman önce yazılmış bir kitap. Bundan 4-5 sene kadar önce de filmi yapıldı, kanaatimce fena bir film de değildi. Ama zaten ben çok uyduruk olmadıkça bilim-kurgu filmlerine sırtını dönmemen bir adamım. Filmin hemen ardından Microprose bu filmi konu alan bir oyun yapmaya başladığını duyurdu. İlk başlarında oyun o zamanın modaşına uygun bi-

cimde FPS olacaktı. Neden sonra olay hem FPS, hem de strateji tadi almaya meyletti. En sonunda kısa zaman önce oyun geldi. Ve tamamen taktik takım stratejisine tarzına dönmesini gördüm. Aslında çok da umutlu değilim, ne de olsa film ya da romanlardan uyarlanan bilgisayar oyunlarının büyük bir kısmı bıspara etmez şeylere dönüştürülüyor. Ama Starship Troopers fena olmamış, hiç fena olmamış. Hayır, mükemmel bir oyun değil ve bu tür için ciddi sayılacak eksikliği var, ama vasatın üzerinde olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

Çok Büyük Böcekler...

Şimdi burada uzun uzadıya filmin konusuna ve neler olduğu girmek istemiyorum, çünkü uzun hikaye. Ancak şu kadannı anlatayım, gelecekte bir gün insanlık uzaya yürüterken acayıp bir böcek ırkıyla karşılaşır. Başta bunların karınca ırısı aptal ama inanılmaz vahşi yaratıklar olduklarını düşünürler. Bu yüzden onların olduğu gezegeni pas geçip yılmaya devam ederler. Ni var ki bu dev böcekler aptal felan değildir, aksine milyonlarca yıllık evrim sonucu ortaya çıkan çok gelişmiş canlılardır. Akıllı ve tıpkı lepkek güçleri olan bir yönetici kast tarafından idare edilmekte, ustalık kendi geliştirdikleri ilginç bio-teknolojiler sayesinde evrene yayılmaya çalışmaktadır. Sonuç olarak insanlar ve böceklerin yolları çakışır. İnsanlar ilk birkaç karşılaşmadan sonra ne sandıkları kadar akıllı, ne de güçlü olmaklarını gayet acı bir biçimde anlarırlar.



İste siz bu kanlı savaşta görev alan yüz binlerce Mobile Infantry askerinden biri olarak olaya göbekten daliyorsunuz. Tabii siz de değilim aslında savaş alanında siz temsil eden bir subay, ama diğer tüm askerlerin tersine o adamı ya da görev için özel önemi olan bir elemanı kaybederseniz görev başarısız olur. Oyun tur olarak taktik takım stratejisine giriyor. Simdi içinden "O ne ola ki?" dilebilirsiniz. Demeyin. Uykusuz geçen yıllar insanların psikolojik güçlerini geliştiriyor ve kafanın içinde düşüncelerin yanıklanmasını duyarlıyor. Ya da ufak tozutuyorum. Evrende her şey mümkün dır.

Gerçekten Büyük Böcekler Ama...

Bu oyun bir strateji ve siz komutanız altındaki sayıları 12 ile 21 arasında değişen adamları kullanarak verilen görevin yenilemeye çalışıyorsunuz. Oncelikle sunu hemen söyleyeyim, filmi seymış olanlarınız orada böcek sürülerinin nasıl dalga dalga geldiğini, M.I. saflarının nasıl darmadağın ettiğini hatırlayacaklardır. Burada o tur bir kapişma genellikle yaşanmıyor. Sebebi de çok fazla, filmdeki gibi binlerce askere kumanda etmiyorsunuz ve o türden binlerce böcekle karşılaşmanız halinde bu oyunu anıksa 3 saniye oynayabilirsiniz. O yuzden böcekler çok nadiren bü-





yük grupları halinde geliyorlar ve nasıl davranışlarını bilirseniz işiniz çok zor olmuyor.

İste oyunun en zayıf yanı burada ortaya çıktıyor. Görevler ve haritalar sabit, tabii bu hemen her bilgisayar oyundan böyle denemelisin. Ancak oyundaki düşmanların yerini ve geliş rotalarını da sabit, bu yüzden ikinci ya da üçüncü tekrarda görevi ezberlemiş oluyorsunuz. Haliyle görevin yaratıcılık isteyen bir tarafı da kalmamış oluyor. Ancak burada bir nokta var ki belirtmem şart. Asla görevde başarısız olursanız "Retry" seçeneğini kullanmayın. Çünkü hem kaybettığınız elemanları geri getirmiyorum, hem de görev sonunda daha güçlü silahlar almaktan kullanacağınız prestij puanlarını vermiyor. O yüzden her zaman için "Restart" seçeneğini tercih edin.

İnanılmaz Büyükk Diyorum...

Oyunda görevlerden önce yalnızca alacağınız adamları ve onların donanımlarını briefing ekranına bağlı menülerden ayarlıyorsunuz. Burada da bazı önemli eksiklikler var. Adamların istatistiklerini görebiliyorsunuz ve tabii ki yanınızda almanız gerekenler her zaman için en yüksek seviye olanlar. Çünkü adamlarınız her görevle tecrübe kazanıyor ve daha da güçlü silahlar, ağır zırhlar giyebiliyorlar. Ne var ki bu seviye atlama oyunının neye göre olduğu ya da adamların nereye kadar seviye atlayabileceğini pek belli değil. Aynı sey silahlar ve zırhlar için de geçerli. Tamam, briefing ekranındaki "Xenograph" size o bölümde karşınıza çıkabilecek böcek türlerini ve hangi silahlara karşı zaafan olduğunu bildiriyor. Ama ne yazık ki silahlann kimler tarafından kullanılabileceği, ne kadar hasar verdikleri ya da menzillerile ilgili hiçbir bilgi yok. Bu yüzden adam donatma işini



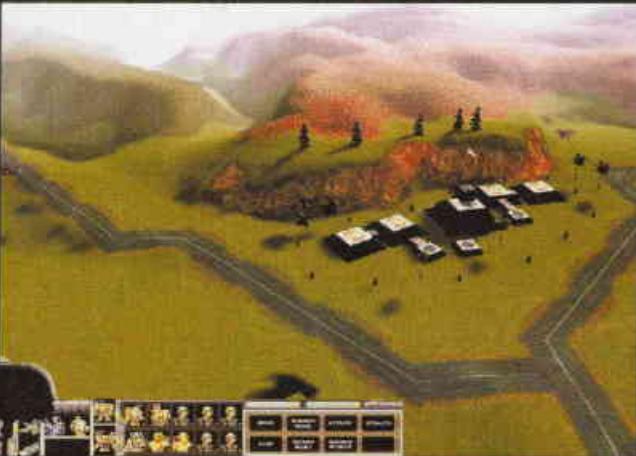
ya ezbere yapıyorsunuz, ya da doğrudan otomatik donatma seçenekini kullanıyorsunuz. Bu oldukça rahatsız edici, ancak yine de çok olumlu bir hata değil.

Silah ve zırhlara gelince, adamlarınız Smart Rifle'dan Plasma Cannon'a kadar farklı silahlar kullanabiliyorlar, tabii mümkün olduğunda. Silahlar farklı düşmanın farklı seviyelerde hasar veriyorlar. Mesela Combat Shotgun MK 2 uçan Hopper böceklerinin canına okurken, böcek yuvalanı hızlı bir şekilde yokedebilmek için ya Rocket Launcher kullanmak, ya da elemanlardan birini yakına sokup içine zehirli gaz kapsülü attırmak gerekiyor. Zırhlar ise üç tip ve ancak belirli seviyelerdeki elemanlar zırh giyebiliyor. Bu zırhlar Command, Marauder ve Scout olarak üç sınıfta ayrılmıyor, ayrıca herbirinin üç farklı modeli var. İlk modeller (MK 3) sadece fazladan koruma sağlarken, sonrakiler hem suratı etkiliyor, hem de farklı özellikler kazanıyor. Command Suit kısa mesafelere zıplamayı sağlayan Jump Jet ve geçici koruma sağlayan bir Shield Generator kazanıyor. Marauder Suit omuzdan atılan

Mini Rocket podları ve Scout Suit ise haritada dolasabilen bir casus kameraya kavusuyor. Bu arada komandanın bazen hava desteği isteyebildiğini ve zırh giymeyen askerlerin ağır makineli yuvalanı kullanabileceğini de belirtiyim.

Bildiğiniz Gibi Değil Yani...

Bunun dışında oyun ilerledikçe saflarınızda savaş alanından kurtardığınız yeni elemanlar katılıyor ve ayrıca özel asker sınıfları kullanıminiza sunuluyor. Bu sınıfların donanımları sabit, yanı onları değiştiremiyorsunuz. Medic adamlarınızı iyileştiriyor ve ölümcül yaralananları kurtarmak için kurtarma aracı çağırabiliyor, yanı çok gerekli. Combat Engineer kardeş adamlarınızın zırhlannı ve senaryo gereği onarılması gerekken binaları onarıyor, ayrıca etrafı çok etkili mayınlar döşeyebiliyor. Mist Suit giyen eleman ise tam bir suikastçı haline geliyor, geçici olarak görünmez olabiliyor, ayrıca taşıdığı Morita Sniper Rifle'en sağlam boceği bile tek atışta indiriyor. Son olarak da saflarınızda telepatik yeteneği olan özel ajanlar katabiliyorsunuz. Bunlar özel güçlerini kullanarak





görünmeyen böcekleri sezebiliyor, grubu görünmez edebiliyor ve benzeri özel yetenekler sergiliyor.

Adamlarınızın savaş alanında tıkmalar halinde yönettiyorsunuz ve klavyeden SPACE tuşuna basarak kamerayı seçti. Adam ya da takımı takip etmeye ayarlıyorsunuz. Genel oynanış StarCraft'tan çok farklı değil, tıklayın gitsinler, tıklayın yapınsanlar, tıklayın olsunlar. Evet, yanlış bir tıklama ve adamlarınız ne olduğunu anlamadan darmadağın olurlar. Belki oyun da böcekler sayıca çok fazla değil, ama özellikle gruptan biraz uzaklaşan bir elemanın sağ kalma şansı sıfır bile değil. O denli sağlam geliyor yani böcekler ve

türler de az değil. Bu yüzden hemen tüm oyun boyunca adamlarınızı toplu bir formasyonda tutmanız ve gerekmedikçe takımını dağıtmamanız gerekiyor. Ayrıca böceklerin üzerine saldırmak da pek akılçıl değil, o yüzden mümkün olduğunda savunmada kalmanız gerekiyor ki, bu bazdan için sıkıcı olabilir.

Bir Dudağı Yerde, Bir Dudağı Gökte...

Oyunun en güçlü yanı atmosferi diyebilirim. İlk birkaç görev olayların filmdeki akış çizgisini izliyor, filmin braklığı yerden devam ediyor. Burada görevlerin içeriği özellikle insanların yönetenler ve politikaların hakkın-

da oldukça detaylı bir tablo çiziyor. Bu da haliyle oyuna detaylı bir hava katıyor. Görevleri tek tek açıklaması değilim, her seyden önce tadını kapsamak istemem, ama özellikle konusmlara dikkat edin derim. Bazı görevlerde karşınızda seçenekler çıkabiliyor ve her ne kadar oyun aksını etkilemese de, bunlar olaya bir miktar lezzet katıyor.

Grafikler ve ses efektleri de oldukça iyi, oyun gözü yormuyor ve kendini oynatıyor. Müzikler bir noktadan sonra tedreke olmaya başlıyorlar, ancak yine de oyunun havasına olan katkıları inkar edilemez. Arabirim tasarımda nispeten düzgün, ancak çoğu komutun klayyeden verilmesi ve maalesef yetersiz kalan eğitim görevlerinde burulara yeterince degindirmesi oyunu biraz yorabiliyor. Fakat bir defa kaptırdınız mı kolay kolay da başından kalkamıyorsunuz.

Doğrusu bu oyun hakkında kafam biraz karışık direğimiz.



Tüm oyunu çabucak bitirdim, 20 görev pek fazla sayılır. Ve simdi durup geniye baktığında özellikle X-COM serileri gibi oyuncularla kıyasladığında bu oyun ne çok detaylı, ne de çok özel olmadığı kanısına kapılıyorum. Ama öte yandan, asla bir klasik olmayacağı olsa bile bu oyuna karşı bir sempati beslediğimi söyleyemem. Belki filminden de hoşlanmış olmanızın bunda etkisi büyük. Ama herseye rağmen kötü bir oyun değil, sadece her zevke hitap etmiyor. Bu yüzden en iyi alım ve oynamın, sonra da kendiniz karar verin. Çünkü hic olmasa bir denemeye hak ediyor.

M. Berker Güngör

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Genel olarak grafikler fena değil. Ancak askerlerde biraz daha fazla poligon kullanılmış iyi olurdu.

Ses ve Müzik

Ses efektleri fena sayılır, özellikle bazı bölümlerde havayı lütfen geriye. Müzikler de idare eder.

Oynanabilirlik

Arabirim iyi tasarlanmış ve kullanımı kolay, ancak oyunun yapay zekası pek güclü değil.

Atmosfer

Görev senaryoları çok ilginç oluyor, alışık olmadığı temizleme görevlerinin sayısı bu oyunda pek fazla değil neye ki.

LEVEL Notu

75

İnceleme: İki arada bir derecede

Minimum: P-2 100, 64 MB RAM, 16 MB 3D

grafik kartı

Önerilen: P-3 300, 128 MB RAM, 32 MB 3D

grafik kartı

Multiplayer: Yok

Dosya: Küçük İletişim

FORD RACING 2001

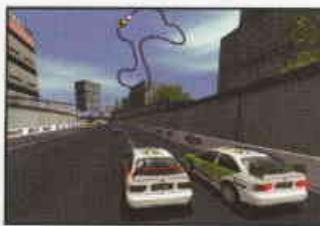
Yolların fatihi sanal ortamda sadece patinaj çeker biliyor...

Yapım: Elite Systems Dağıtım: Empire Interactive Türkiye Distribütörü: Odyssey Entertainment Tür: Araba Yarışı Bilgi için: www.empireinteractive.com

Arabalardan o kadar iyi anlamam ve hiçbir zaman büyük bir Mustang hayranı olmamışım ama Ford'a karşı bir sempati duyduğumu söyleyebilirim. Belki bunun 1971 model bir Ford (hani şu 6 silindirli ve el freni direksiyonun yanında olanlardan) ve bir Taunus 1.6 kullanmış olmamla bir alakası vardır. İki de rahat ve geniş, tabiri yerindeyse yayla gibi arabalardır. Hatta iyorum da düz kontağın nasıl yapıldığını ilk bu Ford'lardan biri sayesinde öğrenmiştim (tahmin edin hangisi?); insan o kadar yolda kalınca ister istemez teknik detaylara girmek zorunda kalmıştır. Aslında Ford tasarım anlamında da gözüme giren markalardan, Ford'un 'Ka' modeli bilmemne tarafından yılın en iyi tasarımları odulunu almıştı. Tüm bunlara rağmen ben hala Ford'un neden böyle vasat bir serile PC alemine bir giriş yaptığına anlaşılmış değilim.

Alırsın Ford...

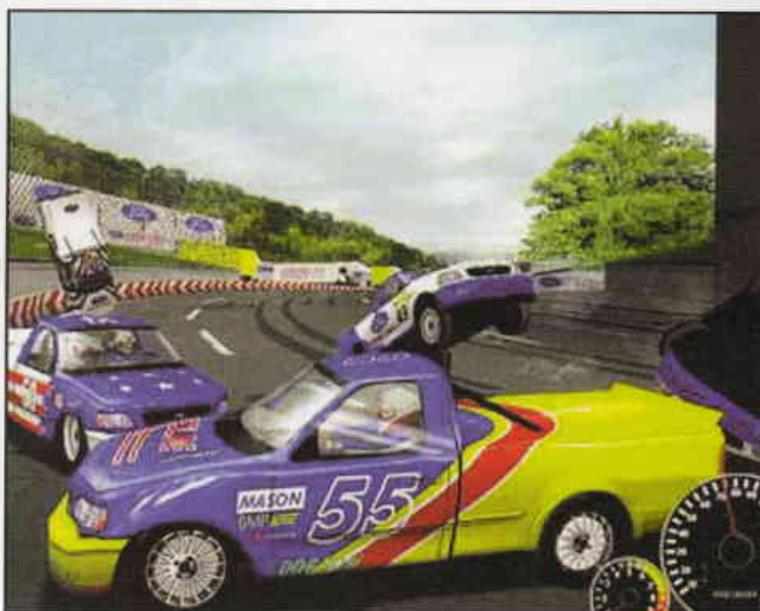
Ford Racing 2001, Empire Interactive'in şansını zorladı baş-



ka bir yarış oyunu. Oyunumuzda 12 farklı model Ford bulunmakta. Modellerin arasında F serisi gibi sadece fuardarda görebileceğiniz yarış arabalarından tutundan NASCAR pistlerinin gözdesi Taurus'a kadar birçok çeşit bulunmaktadır. Tabii bir Ford klasiği olan Mustang'ı ve GT90 gibi konsept modellerini de unutmamıştır. Bu yelpazeye ekleyelim. Oyunun grafikleri hiç fena değil, yüksek çözünürlükli poligonlar, dokular ve takım renkleri gerçekten görülmeye değer. Bu açıdan bakarsak, serinin ilk oyununa göre gelişme kaydedildiğini söyleyebiliriz. Ayrıca Ford Racing 2001 ile seride birçok yeni kamera açısı kazandırılmış.

...Olursun Zort!

Kariyerinizin başında tabii ki bir çaylaksınız. Daha sonra yarış kazandıkça unleniyor, daha büyük yarışlara girmeye hak kazanıyor ve daha farklı Ford modellerini test edebiliyorsunuz. Career Mode denilen olayda 3 farklı Şampiyona serisi mevcut; Class, Closed ve Open Class, benzer arabaların yarışıldığı bir Şampi-



yonu türü (Escort'la Escort'un karışması gibi). Closed, Class'a benziyor, bu sefer aynı arabalar yerine benzer güçteki arabalar birbiriley yarışıyor (Ka, Fiesta gibi). Açık (Open) turnuvada ise her türlü araba herhangi bir sınıflandırma yapılmadan birbiriley yarışabiliyor. Gerçi Ka ile Puma'nın aynı yarışta yer alması biraz mantık dışı ama oyunda sadece Ford modellerinin yer aldığı düşünürse, bu kaçınılmaz bir seçenek. Daha önce de söylediğim gibi oyunun pastoral grafikleri günü kurtarmak için yetenekli ama yapımı firma hava şartlarını ve hasar modellemesini pas geçmem çok daha iyi olurdu. Empire Interactive foto gerçekçi görüntüler yaratıbmaktı ve yüksek çözünürlükli grafiklerin ve dokuların hakkını verebilmek için Ford Racing'e yeni bir grafik motoru lasarlama. Lens flare efekti yeni motorun beraberinde getirdiği yeniliklerden biri. Sesler inanılmaz derecede kotu. Size şiddetle yarışa başlamadan önce anınızı kapatmanızı tavsiye ediyorum (tabii eğer kulaklarınıza acı çektmek istemiyorsanız). EAX ve A3D desteği boşuna konulmuş. Yine de micrada patinaj çekerken çıkan ses fena sayılırmaz.

Oyun kendine gerçekçi bir yarış simülasyonu olmayı amaç edinmiş ama açıkça söylemek

gerekirse kaçıñ gibi giden Ford Ka'yı simüle etmek insana pek zevk vermiyor. Ford bence reklamını yapmanın başka yollarını aramalı.

Güven Çatak

Grafikler

Yüksek çözünürlükli poligonlar ve dokular güzel gözükmek ama hasar modellemesinin oyunda yer almaması önemli bir eksik.

Ses ve Müzik

Sesler gerçekten rezalet; insanların kulaklarını irritiyor. Mümkünse oyunu oynarken sesi devre dışı bırakın.

Oynamabilirlik

Genellikle istediğiniz arabayı seçememek dışında arayüzün bir sorunu yok. Kontrollere alışmanız çok uzun sürmüyör.

Atmosfer

Atmosfer ne suya ne de sabunu dokunuyor. Pastoral grafikler eşliğinde tipik pistlerde dönüp dunduyorumuz.

LEVEL Notu

Ford tutkunlarının baştan sona zevkle oynayabileceği bir oyun ama iyi bir yarış oyunucusunun Ford Racing'e prim vereceğini pek sanmıyorum.

Minimum: Pentium II 266, 64 MB bellek, 3D Accelerator

Önerilen: Pentium III 300, 128 MB bellek, 3D MS kabit disk alanı

Multiplayer: Yok

Grafik Destekli: Makineleri 1600x1200 ve 32 bit renk destekli

LEVEL KARNESİ

63

THE ROAD TO EL DORADO

Gemi kalkıyor, herkes binsin!

Yapım: Ubisoft

Tür: Adventure

Web: www.ubisoft.com

Aşağıda ilk bakışta yüzde trilyon Walt Disney'in yeni bir platformu değil, ama her zaman haklı çıkma gibi bir şansım olmadığından, sevgili oyuncumuz basit, bol ek-

yorsunuz, bu da oyunun sıkıcılık puanının düşmesini sağlıyor. Ote yandan seslendirmeler de gayet ve gayet açık, net ve uygun olunca bu geyik eğlenceli bile olabiliyor bazen. Ayrıca oyundaki

çok canlı bir yapı çalışıyor. Ve bunların yanında da konudan düşmememizi sağlayan aynen oyuncunun çizgi filminden kesitler olarak sunulan bölüm arası demoları veriyoruz.

Yaklaşın yaklaşın, kulağınızı iyice açın. Dünyanın altınını isteyen, büyük altın şehrin peşindeki iki şapşalın hikayesini anlatacağım sizlere. Aynı anda sıkı bir dostluğun da hikayesi olacak bu. Tropik rüzgarların vahşi ormanlarla seviştiği sahillerde bir iki ayak izi bırakmayı da unutmayacağız. Tatlı rüyalar görmeyi sağlayacağınız, ama kasıtlı gemi kazalarından da herhangi bir sorumluluk kabul etmeyeceğiz. Mavili mercanları keşfetmeden önce evcil balinalarla tanışacaksınız. Avare avare gezip şarkı söylemek ise hiç keyifli olmayacağı, çünkü altından duvarların akustiği hiç bir zaman iyi olmadı, olmayacağı. Hem belki bu arada zengin olursunuz kazara.

sıkı, kısa ama eğlenceli bir adventure olarak çıktı karşımıza. Adventure dediysek, öyle harbi kastırın, oyuncuyu köle yapan, hasta eden, saçma sapan bulmacaları olan cinsden değil. Bila-kis (efendim? -BLX), olağanüstü mütevazı basit yapısı, çizgi karakterleri, adventure tarihindeki en kolay bulmacaları, klavye kontrolyüle gerçek bir adventure'den bir hayli uzak bir oyun.

Benzer adventure'lardan en büyük tek farkı oyun boyunca iki kişiyi yönetmeniz. Yani karakteriniz olaylar hakkında oturup tek başına sesli bir şekilde yorum yapmıyor. Devamlı Tulio veya Miguel'den biri olarak geyik yapı-

tum arka planlar rengarenk ve kaliteli renderlandığından ortaya

epoxy donuk ve yapay yapmış (bi-iir). Ne demiş eski bir oyun kah-



ramanı. "Güzel renderlanmış bir arka planda oynamaktansa, kötü grafikliler kendimi yalnız hissetmeyeceğim sosyal bir ortamda oynamam daha iyi." Ayrıca oyundaki bulmacalar en fazla 3-4 ekrana yayılmış bulmacalar, ve herhangi bir objenin yakınına geldiğinde o objeyi kesinlikle kullanmanız gerektiğini belli eden parlama efekti ve her ekranada en fazla bir ya da iki obje olduğunu düşünürsek, her bulmaca neredeyse bebek oyuncuğun hale geliyor. Ve yapımcı firma bazı zekadar uzak hoplamalı sıçrama-miniminnacık labirent varyerleri koyarak, oyuncunun kalitesini düşürmesinin yanında, aslında

oyuncunun 7 süalesini anmış bence. İhbar belki oyun 7-8 yaşındaki için yapılmıştır diyecek, ama o yaşta bile 5-6 tane kablumbağa sırtını sıçrayarak gözün karşa tarafına geçmekten çok zevk alınmaz. (İkinci). Oyunun klavye kontrolü kesinlikle yetersiz ve başarısız, kimi zaman ekranın adlı kitabı okuduysanız, hemen her şeye kanmamak gerektiğini öğrenmişinizdir. Çünkü bu adventure lakaplı oyundaki her şey çok basit. Neler mi? Oncelikle tüm mekanlardaki tüm canlı sayısı çok az ve bu bazı yerleri

daldıyonun öteki yüzü adlı kitabı okuduysanız, hemen her şeye kanmamak gerektiğini öğrenmişinizdir. Çünkü bu adventure lakaplı oyundaki her şey çok basit. Neler mi? Oncelikle tüm mekanlardaki tüm canlı sayısı çok az ve bu bazı yerleri

epoxy donuk ve yapay yapmış (bi-iir). Ne demiş eski bir oyun kah-

Altını üste koymak, altını üstüne getirmek

Oyun hakkında söylemesi gereken herşeyi söyledim. Son kararı ise oyuncunun güzelliklerini ve eksiklerini anlatan yukarıdaki paragrafların uzunluklarından anlayabilirsiniz.

Ha bu arada,
Bence komik.

Gökhan & Batu

Grafikler

Cizgi film kalitesindeki demolar çok güzel. Yine de bazı yerlerde donukluk ve yapaylı var.

Ses ve Müzik

Müzik böyle bir oyunda çok daha iyi olabilir. Bazı yerlerde fazla pocukça. Ses efektleri ise durumu biraz kurtarıyor.

Oynamanabilirlik

Her şey çok basit ileri, eşya parlaşır al, en fazla iki ekran otede başka parlayan bir yerde kullan. İşte oyunun zorluğuz.

Atmosfer

Demolar atmosferi artırır da, bölüm arası konu geçişleri kimli zaman anlatılmıyor.

LEVEL Notu

Cizgi filmleri severim, 58'den daha fazlasını hak etmemen bir oyun olsa da beni eğlendirdi ve herçadığım 4 saatte de pişman değilim.

Minimum: Pentium II-333, 32MB Bellek, 456MB HDD, 8MB Ekran Kartı

Önerilen: Pentium II-500, 64MB Bellek, 666MB HDD

Multiplayer: Yok

Özeti: 640 x 480 çözünürlük ve 32 bit renk destekli

58

THE TYPING OF THE DEAD

Oynamak için bütün(!) klavyeyi kullanmak...

Yapım/Dağıtım: Sega

Tür: Aksiyon

Bilgi için: www.sega.com

Sinan bu oyunu ilk banaya verdiğinde kısa bir açıklamada ile oyunun ne olduğunu anlatır. Şimdi o açıklaymayı aynen yazıyorum, bakalım siz de olarak neler düşüneceksiniz. "Onur, bu oyun Resident Evil gibi. Fakat zombileri vurmak yerine üstlerinde yazan yazıyi hemen klavyede yapıp öldürünsün!!!!!!" Buyur bakalım şimdiden bundan ne anlaysın? E ben de haliyle hiç bir şey anlamayıp, "Nası? Yani?!" şeklinde bir tepkiyle eve gelip konuk gerçekle kendim karşılaştırm.

Çok sıkılmış olmalar

İlk olarak karşınıza oyun içi motora hazırlanan bir demo çıkarıyor. Buradan oyunun konusunu az çok çıkarabiliyorsunuz. Sonlara doğru kesinleşen konu söyle: Çığın bir profesör bi virus yaratıp bunu yayarak bir şehri ele geçirmeye çalışıyor. Bu virusten etkilenen herkes zombiye dönüşüyor. Siz de bir ajan grubuna uyesiniz ve bu çığın profesörü yok edip şehri kurtarmaya çalışıyorsunuz. Şimdi burada biraz durmak lazım. Sinan'ın dediklerinin ilk kısmı bu noktada açılığa kavuşuyor. Ama ikinci kısmı da neyin nesi? Ana menüde biraz gezinirken bu kısimların da Resident Evil ile benzerlik gösterdiğini farkettim. Options bölümünde can sayınızı, ölüdükten sonra tekrar oynayabil-

mek için hak sayınızı, oyunda kan olup olmadığını ve buna benzer birkaç şeyi ayarlayabiliyorsunuz. Görüntü ayarlarında ise tam anlayımla dalga geçilmiş. Ekranın enerjini gösteren objelerin 1 santim aşağıda mı yoksa yukarıda mı duracağını seçebilmek sanırım biraz eğlenme sınıfına girmeye. Esasında bu oyunu alsanız mı? Her yeni adımda karşınıza başka bir sürpriz çıkıyor. Ama yok yok, okuyun biraz daha.

Ana menüde Drill, Arcade ve Original isminde 3 mod var. Bollandan ilkinde girmeye niyetleniyorum ve sonunda olayı anlıyorum. Bu mod bir anlamda tutorial mod. Sizi alıstırıldığı şey ise klavye kullanımı. Kahramanınız size uzun uzun 10 parmak klavye kullanmanın inceliklerinden bahsediyor. Yani hangi tuşun üstünde hangi parmağın durması veya hangi tuşa hangi parmağın basması gibi. Sonra alıştırmalar başlıyor. Önce teker teker karışık harfler geliyor sonra daha uzun kelimeler ve cümleler. Başka alıstırma modlarında ise zombileri deneme tahtası olarak kullanıyorsunuz. Gerçekten Sinan'ın dediği gibi zombilerin üzerinde bir kutu var. Kutunun içinde bir kelime veya cümle iki kere yazılmış. Birine bakarak yazıyorsunuz. Harfleri doğru yazdıktan sonra bir harf siliniyor. Yazılması gereken

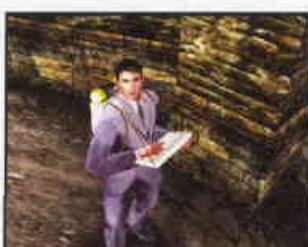
şeyi tamamen yazığınızda ise zombi oluyor.

Ne yaratıcı insanlar var...!

Sanırım neler demeye çalıştığımızı biraz daha iyi anlamışsınızdır. Oyunun Original modunda da alıstırma bölgelerindeki gibi bir taktikle ilerliyorsunuz. Yon veya ateş tuşu kullanıyorsunuz. Sadece klavye ile yazıları yazıyorsunuz. Karakter otomatik olarak yürümesi gereken yerde yürüyor. Karakteriniz sirtında bir küçük bilgisayar onunde de klavye var. Tü, tu, guzelim Resident Evil ile ne biçim dalga geçmişler.

Hikayeyi takip ettiğiniz modda değişik varyasyonlarla karşılaşıyoruz. Örneğin bölüm sonu canavarının üzerindeki yazı bir görünüp bir kayboluyor siz de fitil oluyorsunuz. Ya da başka bir bölüm sonu canavarı size bir soru soruyor ve siz doğru cevabı hemen yazmak sorunda oluyorsunuz. Zaten kelimelerin hemen hemen hepsi İngilizce. Arada saçma sapan kelimeler, rakamlar ve noktalama işaretleri de var. Örneğin "Whoal" veya "Nyunyunu" şeklinde şeyler de gelebiliyor. Bazı bazı çıkan tek harflik power-up'ları da bir süre benzer kelimeler gelmesini sağlayabiliyor veya extra yaşam veriyorlar. Ne yaratıcı insanlar var! Şaka bir yana klavyeye bakmadan yazamayanlar için oldukça zor bir oyun. Çünkü kafanızı eğidiğinizde ekranın bir zombi sizi isırıyor olabilir.

Oyunun teknik özelliklerinden bahsetmeye gerek bile duymuyorum. Bu oyuna fazla bile gelen bir 3D konsol motoru ve komik



zombi sesleri teknik sınıfına girmiyor. Şimdi benim anlamadığım şey bu oyunun amacının ne olduğu. Çocuklara klavye kullanımını öğretme amaçlı bir oyun diyeceğim ama çocukların zombilerle, yarasalarla ne iş var? Hangi çocuk ustune zombi yürüken üzerinde yazan kelimeyi acele ile yazarak birşeyler öğrenebilir? Açıkçası oynarken eğlenmedim değil. 10 dakikada bitti. Yine de komik bir oyundu. Ama para vermeye kesinlikle değmez. Evet arkadaşlar son nokta bu olmalı. Bu adamlar iyice yüzşüleşip sonrasında civittiler.

Onur Bayram

Grafikler

3D konsol motoru kullanılmış ama ne gecek vardı ki? Zaten bu oyna ne gecek vardı ki? Çok mu sıkıldınız?

Ses ve Müzik

Ne müziğ? Ne sesi? Ses mes yok. Hadi dağılmak istiyorum. Ben ne diyorum siz ne diyorsunuz. IQ'nun sesleri daha güzel.

Oynamabilirlik

Hakkını vermek lazımlı. Oyun zor! Hem de bayğı bir zor. Yani 5, saniyede 1 satır harfi yazmak kolay değil.

Atmosfer

Klavye üzerinde 10 parmak çalıştırılmak için nasıl bir atmosfere ihtiyaç duyarsınız? Zombiler ve degenik yaratıklar yeteni mi?

LEVEL Notu

Veya %83. Veya %50. Ne ki bu yaa? Bu kadar yaratıcı olmak ya da bu kadar sap malamak zorunda misiniz? Bence ne koysak oynuyorlar diye düşünümler.

Min.: Pentium 233, 32MB RAM

Önerilen: Pentium 300, 64MB RAM

Multiplayer: Var, hem de 2 kişi

Extra: Münz klavyeler



MICROSOFT GOLF 2001 EDITION

Bilgisayarda golf oynamak artık o kadar zor değil...

Yapım: Microsoft

Dağıtım: Microsoft Türkiye

Tür: Spor

Bilgi İçin: www.microsoft.com/games

Bildiğiniz gibi Microsoft iki türlü golf oyunu çıkartıyor. Bir usta golf oyuncularına hitap eden ve en iyi golf simülasyonu olarak kabul gormüş 'Links' serisi. Diğer ise teknik detaylarla boşalmak yerine sadece eğlencem isteyen oyuncuların vazgeçemediği ve Links'e göre daha sınırlı bir kapsama sahip olan 'Microsoft' Golf serisi. Sanyo'rum bu ikisi kısaca yukarıdaki gibi özetlenebilir. Ama olay şu ki Links serisi, Sierra'nın PGA Championship Golf'u ve Activision'in Jack Nicklaus'u sayesinde golf tutkunları üzerindeki gücünü bir hayli kaybetmiş durumda. Links 2001 yeni özelliklerle ümit vaat etse de PC golf dünyasının zirvesine artık biraz zor oturacak gibi gözüküyor. Links gerileye dursun Microsoft Golf kendini geliştirmeye ve Microsoft'un kasasını doldurmaya devam ediyor.

Her şeyin bir 'Light'ı vardır...

Microsoft Golf 2001 Edition'da, PGA Championship'ın artık standart özellikleri olmuş es zamanlı golfçü animasyonları ve senkronize oynanış gibi sık olayları bulamayacaksınız ama Links'de yaşadığınız deneyime çok daha pratik bir şekilde ulaşabileceksiniz. Microsoft Golf tabiri yerindeyse adeta Light Links'e dönüşmuş. Oyunun görüşün ve çoklu vuruş seçenekleriyle Links LS 2000'e bir hayli benzediğini söyleyebilirim. Örneğin, geleneksel ikili ve üçlü tıklama vuruşları bağımsız bir Links filtre-

sinden geçmiş gibi; son iki Golf Edition'da yer alan yay vuruş sistemi (vuruşlarda golfçünün etrafında beliren yaydan bahsediyor) bu oyunda kaldırılmış. Aynı şekilde mouse hareketiyle yapılan vuruşlar yerini Links'in ünlü Powerstroke'una bırakmış durumda. Po-

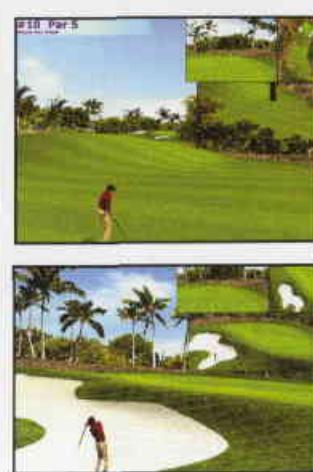
Sıcak bir Temmuz ögleden sonrası...

Vuruş teknikleri dışındaki yenilikler gelince, özellikle yavaş hard disklerin can çekişmesi son buluyor diyebiliriz çünkü artık tek bir sağa tıkla atınızı sil baştan tekrarlıyabiliyorsunuz. Ayrıca artık yeni

Ve artık oyuncular atışlarını birçok açıdan izleyebiliyor; bakiş açılarının çoğu zoom bile yapabiliyor sunuz. Tam yedi parkur sizi bekliyor California'dan Hawaii'ye kadar golf çantasınızı peşinizde sürtükleyebiliyorsunuz. Golf 2001, profesyoneller için biraz hafif kal-



werstroke teknigi ile mouse'u dikey hareket ettirmek yerine soldan sağa veya sağdan sola çekerek vuruşu gerçekleştirebiliyorsunuz. Kısacası vuruş teknikleri, hız ve kesinlik kriterlerine daha fazla önem veriyor; ama serinin daha önceki konfigürasyonlarına göre oyuncuya daha az tolerans gösteriyor. Neyse ki Microsoft Golf çaylak kitlesini unutmadı ve yazı-schema destekli oyun kılavuzlarını, Quick Start turlarını ve pratik vuruş seçenekini bünyesinde barındırmaya devam ediyor. Küçük bir hatırlatma, pratik vuruş (easy swing) seçeneği sizden sadece hedef almanız istiyor, vuruşun hızını ve açısını kendisi ayarlıyor. Size de sadece arkanıza yaşılanıp gösteriyi izlemek kalmıyor. Tüm bu yeni vuruş tekniklerine rağmen oyunun temposu gerektiği ivmeyi kazanamamış gözükmüyor ama belki mouse hassasiyet ayarlarıyla oynamak durumu biraz kurtarabilir.



delikler de çözünürlük farkı gözetmeden bir çırıplıda yükleniyor (1280x1024 oynamama rağmen oyunda tık yok). Arayüze şöyle bir bakınca oyun içi ve oyun dışı menülerin de yenilendiğini ve seçenek sayısının artırıldığını görebilirsiniz. Ama özellikle canımı sıkın bir nokta var ki söylemeden edemeceğim Powerstroke ikonunun ekranındaki yerini gerçekten deli ediyor. Adamlar ikonu öyle bir yere yerleştirmiş ki her Powerstroke girişiminizde ister istemez ekranın altına gizlenmiş menüler devreye sokuyorsunuz. Kazaya o menüler kaç kere açtığını inanın bilmiyorum (oysa ki tek yapmak istediğim sadece topa vurabilmektıl).

sa da golf severlerin almakta teşeddüt etmeyeceği bir oyun.

Güven Çatak

Grafikler

Arka planla ön planı birbirinin içinde çok iyi entelektüel, 3D grafiklere dijital fotoların monte edildiğini anlamak çok zor,

Ses ve Müzik

Etrafindan bortu böceğin çıktıığı sesler gerçekten çok hoş, insan açık havada olduğu izlenimine kapılıyor.

Oynamabilirlik

Getirilen yeni vuruş teknikleriyle oynamabilirlik bir hayli geliştirilmiş. Arayüz sil baştan tasarlanmıştır.

Atmosfer

Güneşin altında circa böceklerin电路ları ve şapkanızın gölgelerinin altındaki yüzümüzü tatlı bir mehmetin yaladığını hayal edin.

LEVEL Notu

81

Links'de anımadığım detaylara bogulmakla sıcak bir Temmuz öğleden sonrası isabetli atışlar yaparak geçirmeyi tercih ederim.

Minimum: Pentium 166, 32 MB bellek, 20MB HDD

Amerikan: Pentium II 400, 64 MB bellek, 4GB HDD

Multiplayer: Internet üzerinden maksimum 8 kişi, LAN, Modem

Grafik Desteği: Maksimum 1600x1200 ve 32 bit renk destekli



KINGDOM UNDER FIRE

Bir grup bilgisayar programcısı düşünün ki, açıldığından Warcraft yemiş, susadığında Diablo içmiş.

Yapım: Phantagram

Dağıtım:

Tür: Real Time Strateji

Web: www.kingdomunderfire.com



En sonunda iş öyle bir noktaya varmış ki, sevgililerini daha iyi gösterebilmek için bu oyunlara benzer bir oyun yaratmak istemişler ve Blizzard'in en hit iki oyunu olan Warcraft'la Diablo'yu karıştırıp içine de bir tutam sanksi evrensel sabıtmış gibi her yerde geçmiş ve gelecek bir konu sıkılmışlar ki, sormayın gitsin. Ama ne yazık ki kıvamı tutturmuş olsalar da, oyunun genel yapısındaki bayaklı dozu normalden çok olduğundan ve bölümler de o kadar kolay lokma olmadığından oyunumuz tarih yazmaktan bir hayli uzak ve "küçük bir yel gibi geçti" filminin başrolünü kapacak kadar mütevazi ve özellsiz olmuş.

Aslan köylüm, koçum elfim

Hani bazı şeyler sabittir, değişmezdir, kapıcınız her gün gazeteyi getirir, annenizden hep aynı azarı iştırsınız, okul da herkes aynı kızdan hoşlanır, Level hep mükemmel falan, işte bilgisayar oyunlarındaki bazı konular da bir o kadar aynı ve size 100. dejavunuza yaşatacak kadar benzerdir. Bu yüzden hiç kimse size artık "Bersiah adlı bir krallıkta iyile kötü bir yüzül önce savasmıştır ve uzun bir süredir barış vardır. Ama Rick Blood adlı çok yaratıcı bir isim) bir kötülükler lordu ortaya çöktüp yeniden karanlığın ordularını toplamıştır ve insanlara tekrar sal-

dirmaya hazırlanıyor." derse şaşırmasınız.

Konusu gibi oyundaki her karakter, her birlik, her öğe o kadar tanındık ki inanın ortalama bir Real-time stratejisi oyuncusu hiç mi hiç yabancılık çekmeyecektir. Normal bir Real-time oyunundaki tüm kuralı buna da uygulanır. Yani madenleri toplarsınız köylülerinizle, ve binalannızı diker, bazı Upgraderler yapar, ürer, sonra da saldırısınız. Elbette bir kaç marjinel kısımları da var oyunun (aksi takdirde Blizzard'a telif odemeleri gerekebilirdi çokkul). Oncelikle her bölümde sahip olduğunuz en azından bir tane kahraman var ve tahmin edeceğiniz gibi bu diğer tüm birliklerden daha güçlü bir karakter. Tabii ki kazandığı savaşlar ona experience olarak geri dönüyor ve bu da zamanla atak, defans ve HP gibi özelliklerinin artmasını sağlıyor. Ama diğer RTS'lerde çok gözükmenen diğr önemli ufak bir ayrıntı bu exp. sisteminin oyunda yaratığınız her birlik için geçerli olması. Yani birlikleriniz zamanla Level atlayıp daha üst seviyeler çabasırlar (bunu o birtliği seçtiğinizde altındaki halının farklı renkte olmasından anlayabilirsiniz). Ama bu yine de adamlarınızın ölmesinde çok büyük bir fark yaratacaktır, çünkü bu oyunda herkes normalden daha çabuk ölüyor! Hero'larınızın ölmesinin de kaybetmeniz anlamına geldiğinden bir gözünüz ne

olursa olsun Hero'larınızı üzerinden olmalı. Hele ki oyunun bir RTS'e hiç yakışmayacak sadece bölüm aralarında kaydetebildiğiniz iğrenç bir save-sisteminin olduğunu düşünürsek bu konuda bir gözünüz bile yeterli olmayıabilir (ki zaten oyunu bazen bayağı zorlaştırmış olan da bu özellikimesela Human'ların 7. bölümünü tüm gün baştan oynamak zorunda kalırsanız şaşırmanız).

Ogre amca, orc dayı

Aslına bakarsanız oyunu benzerlerinden ilginç kılan tek değişik ana özellik her iktaki 13 bölümün 3'ünün Diablo tarzında Third Person Arcade'de dönüşmesi. Bu yukarıda bahsettiğim kahramanlardan (ki bunlar karanlık tarafta 4 taneyken insanlarda 3 tane bir rahip, bir büyüğücü ve bir şovalye) bir tanesini hiç bir tadi tuzu olmayan karanlık labirentlerden olmuş zindanlarda, dehliz-

lerde gezdiriyor, avınızı avlıyorsunuz. Oyunun farklı bu bölümünden Diabo'ya bir çok bakımından benziyor, ama tüm klasmanlarda onun epey altında. Gerek üzerinde giydirilen eşya çeşitsizliğinden, karşınıza çıkan yaratıklara, levellerin dizaynına, adamlının eşya değiştirdiğinde görünüşünde bir değişiklik olmamasına kadar her şey çok geride olması gerekiyor yerden. Yine de sınırlı sayıda da olsa bulduğunuz eşyalar bölüm sonunda iyi bir şekilde yerleştirin, çünkü Real-time kisimlarında herhangi bir eşya değişikliğine giremiyorsunuz ve Hero'nuz bir sonraki zindan bölümüne kadar aynı şekilde kalıyor. Zindan bölümlerinde tüm harita-yi karış karış dolaşmaya kasmanıza gerek yok, ama o zaman da bazı güzelliklerden mahrum kalmayılsınız. Yine de bu çok eğlenceli olmayan bölümleri bir an-



Once bitirmek isteyebilirsiniz ve eftakti tüm exp'ları toplamadan çıkabilirsiniz. Ama unutmayın ki bu exp ların hepsi bir sonraki level'da taşınamaktır ve karakteriniz güçlerini koruyacaktır. Özellikle de oyunun ilerleyen bölgelerinde Herolar bir kaç Herolarla beraberken rahatlıkla koça bir ordunu devirebilecek bir düzeye gelipolar ve oyundaki diğer yarattılarınız tüm birlikler böylece neredeyse işlevsiz oluyor ya da tamamıyla savunma amacıyla kullanılıyor.

Kırmızı başlıklı undead

Oyunun grafik yapısı kesinlikle güzel. Ama günümüzde göre değil, ortalama 3-4 sene öncesine göre! Ses efektleri ise nispeten daha iyi ve daha atmosferik, Arka planda çalan müzik ve şarkı ise herhalde oyunun en iyi tek kısmı. Keşke bu güzelleşme sırasıyla söylediğimiz özelliklere oyunun yapay zekasını da ekleyebilseydik ama maaleshf bazı konularda inanılmaz hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. En basitinden 4 birliği seçip bir yere göndermeniz istendiğinde bunlardan biri veya bir kaçı rahatlıkla haritada bir yere takılıp kalabilir. Ya da herhangi bir adamınızın etrafını diğer adamlarınızın çevrelediyse onu hareket ettirmek istediğinizde hiç biri yol vermeyebilir. Düşman nispeten hava birliklerinde



biraz daha akıllı davranışlar size farklı yerlerden saldırılabilir. Gerçek gerek düşman yapay zekasını gerekse de hareketlerle ilgili sorunları yokeden patch'leri bulabilseniz, ama yine de değişiklikler istenen boyutta değil.

Oyunu inanların olduğu taratıa oynarsanız Human, Elf ve Dwarf'ları, karanlık orduları seçerseniz de Orc, Ogre ve Undead'ı yöneteceksiniz. İnsanlar konusunda genel olarak dwarfları pek kullanmanız söyleyebilirim. Ve göreceksiniz ki Elf okcularının menzillerini psikopat uzun yapmışlar iyak-



laşık bir ekran boyuncular. Dolayısıyla yapabileceğiniz en iyi saldırı timi Herolarından, ortalama 4-5 tane Healerden, 4 tane Elf okucusundan ve 6-8 tane de normal okucandan (hava birlikleri için) oluşur. Tabii ki bu sayılar karşı tarafın gücüne göre değişebilir ve düzenli olarak yenilemeniz gereklidir. Burada dikkat etmeniz gereken tek önemli nokta sevgili Level halkı, kahramanlarınızın rühunun ve tüm üzüvlüklerinin sağlığı! Ufacık bir dikkatsizlik (özellikle de büyüğün gibi daha zayıf olanlar için) hızlı bir ölüm olacağında ve bunun cezasını da o bölümün baştan oynayarak ödeyeceğiniz düşünülürse gruptaki Healer sayısının hiç bir koşulda düşmemesi saşlayın.

Kingdom Under Fire'ı ilk olarak gördüğümüzde eğey umutlarla oyunu yüklemiştik aslında, ama oyunun neredeyse hiç bir yenilik içermemesi, grafiklerin beklenenin altında olması, normalden çok daha zor bir oyun olması, saçılı bir save-sistemine sahip olması aslında tam olarak hayal kırıklığına uğradı. Yine de, tıslımı ortağın açıklanamayan ama olmadığı da inkar edilemeyecek

garip çekiciliğini böyle yaşamak bile güzel geliyor kimi zaman.

Sonuç itibarıyle sır Warcraft ve az buçuk Diablo'ya benzemeyle çalıştığı için alınabilecek bir oyun. Ama orta halli ve hardcore real-time stratejisi olmayan vatandaşların uzak durması gereken bir oyunda aynı zamanda. Onlar için tozlu bir saklı altlığı olmaya mahkum çünkü sadece.

Gökhan & Batu



Grafikler

Olmalar gerekenin altında, 21. yy. oyununa yakışacak慈nsen değil.

Ses ve Müzik

Grafiklere göre biraz daha iyi ses efektleri (özellikle binaya tıklandığında) ve atmosferde daha uygun müzikler var.

Oynamanabilirlik

Çok kötü bir save sistemi olması oyunun zorluğunu çok yükseltilmiş. Ama oyunun kontrolleri yaklaşıktır 0-4 yaş arası için.

Atmosfer

Ara ara oyun stiliinin değişmesi biraz tatVERSE de oyunun orijinalliğinden yoksun yapısı bir kaç minik güzellikleri gölgeliyor.

LEVEL Notu

Daha iyileri oldu, oluyor, olacak

LEVEL KARNESİ

63

HELLBOY

Amca senin neden kuyruğun var? Hem de kırmızı?

Yapım/Dağıtım: Ubisoft

Tür: Action

Web: www.ubisoft.com

Konsol piyasasında hersey yolunda gidiyor. Yeni konsol makinaları bir taraftan, daha iyi oyular diğer taraftan işi rayına oturtuyorlar. Bu sonucunda biz sürekli daha doyurucu oyunları oynayabiliyoruz. Şimdi düşünüyor olmalısınız. Bu yazı Play bölümünde değil. Neden konsoldan bahsediyorum ki? Amacım uygulanan yanlış bir stratejiden bahsetmek. Konsol pazarı kendi yolunda PC pazarı kendi yolunda giderken yapılan bu uyarlama oyunları da neyin ne? Hadi yine iyi uyarlanabile bir derece kabul görebilir. Ama sadece olmuş olsun diye yapılanlar aracınızın aynasına asabileceğiniz cinsten öteye gidemiyor.

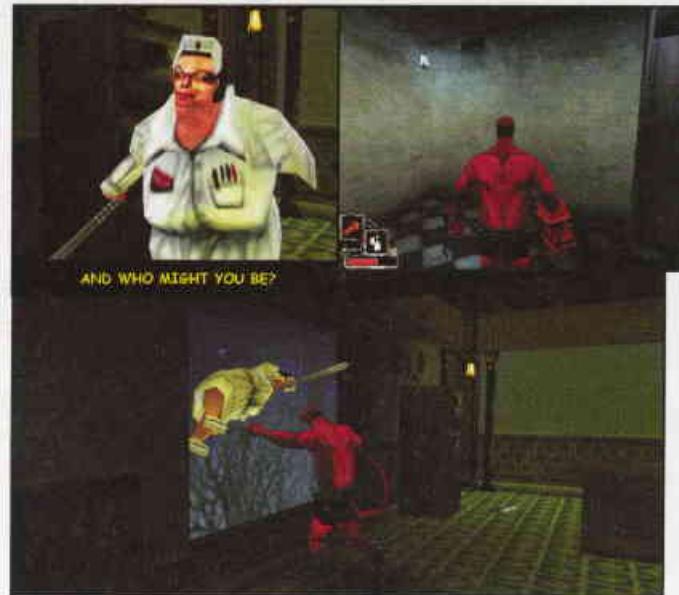
HellBoy bir kısmının da bilden gibi Mike Mignola'nın yarattığı ünlü bir çizgi roman Kahramanı. İlk önce Playstation için çıkan oyun, tabii ki, PC için de piyasaya sürüldü. Cryo imzasını taşıyan oyun keşke konsol makinalarında hatta sararmış çizgi roman sayfalarında kalsayıdı. Bilmeyenler için kısa bir açıklama yapmak gerekiyor HellBoy cehennemin iyi huylu zebanilerinden biri. Resimlerden de gördüğünüz gibi garip bir kafası, kırmızı derisi ve sırin bir kuyruğu var. Ayrıca ellerinden biri de diğerinden fazla gelişmiş ve bu sayede düşmanlarına güçlü yumruklar sallayabiliyor. Neyse bu kadar tasvirden sonra biraz oyundan bahsedelim. Oyna bir kadınla beraber başlıyorsunuz. Amacınız kaybolan bir arkadaşınızı bulmak. Fakat bu sırada basınıza binbir tehlike geliyor ve hikayenin seyri olabildiğince değişiyor. Tahmin edebileceğiniz gibi oyun boyunca

binbir değişik yaratıkla savaşıyorsunuz. Hatta son zamanlarda çok revaçta olan zombiler de var.

Bu değişik yaratıkları alt etmek için önce ellerini daha sonra da değişik silahları kullanırsınız. Ellerinizden bahsetmişken demin bir elinizin bir garip gözüktüğünü söylemiştim. Action tuşuna basılı tuttuğunuzda sol elle birkaç yumrukta sonra daha kalın olan sağ elinizle kuvvetli bir yumruk atırsınız. Kahramanınızın kırmızı olmasından başka bir özelliği de bu. Kullandığınız silahlar da bildiğimiz atesli silahlar. İlk başta bir tabanca ile başlıyorsunuz. Çok fazla silahları kurcalayamırsınız çünkü kurşun hiç bulunmuyor.

Hormonlu sağ el?

Oynamış 3. sahız gözünden ölçüde Tomb Raider'a benzettilebilir. Fakat yer yer biraz daha değişik kameraları kullanılmış. Combat anında siz sürekli takip eden hoş bir kamera görüntüsü var. Ayrıca ister istemez Playstation'dan kalma alışkanlıklara rastlıyoruz. Orneğin merdivenleri çıkmak için onune gelmeniz yetiyor. Dana sonra karakteriniz merdiveni kendi çıkıyor ve ortasında bir yerinde duramıyor. Ya da tuş dizimi ve kontroller tipik bir Playstation oyunu gibi. Hikaye boyunca karşınıza birçok alt düzeyde bulmaca çıkıyor. Mantığı ve anlamı olmayan bulmacaların ya 3 saniyede çözüp geçtiğiniz, ya da hiçbir mantığa uyduramayıp bir sürü kombinasyonu dakikalarca deniyorsunuz. Orneğin bir kapıya aşmak için çok bariz gözüklen iki simetrik taşa dokunmanız gerekiyor. Silahlardan başka çeşitli eşya-



ları yanınızda taşıyabiliyor ve kullanıbiliyorsunuz. Save edebilme ise sadece haritaların belli yerlerindeki save noktalarında mümkün.

Herhangi bir oyunun Playstation'dan uyarlama olduğunu duydugunda daha görmeden grafikleri konusunda yorum yapabiliyorum. Bu yorumlarım HellBoy'da da farklı çıkmadı. 3D kaplama ve modelleme kalitesi oldukça düşük. Herşeyin köşeli olması can sıkıcı. Sesler de grafiklere bir o kadar yardımcı oluyor. Zaten ülkemizdeki kopyalarda birçok sorun var. Bunlar kopya olmasından dolayı mı yoksa uyarlama olmasından dolayı mı çözemedim. Ama ana menüden arabirime kadar her yerde birçok sorunla karşılaştım. Orneğin oyunun install dosyası yok ve çalıştırma için olduğu gibi harddiske atmanız gerekiyor.

Anlamış olduğunuz gibi her açıdan birçok eksixe sahip bu oyunu sizin öneremek için çok

da fazla neden bulamıyorum. Gerçekten çok aradım ama yok! Belki bu çizgi romanın bir fani sizin görmeden edemeyebilirsiniz. Ama piyasada HellBoy yerine bir çok action oyunu var. Onun yerine zor da olsa çizgi romanı bulun ve okuyun.

Onur Bayram

Grafikler

Konsoldan alınma oyunlarındaki grafik sorunları burada da var. Düşük çözünürlük kaplamalar ve köşeli modelllemeler can sıkıcı.

Ses ve Müzik

Bazı midilleri kaliteli yapsaydım. Ya da zombiler biraz daha gerçekçi başarısızı kesinlikle can sıkıcı.

Oynamabilirlik

Tipik bir action oyunu. Tuşlar son derece basit. Ama yine de gözle hoş gelmeyen birşeyler var.

Atmosfer

Zombiler ve yaratıklar arasında korkuttucu bir ortam yaratılmaya çalışılmış ama hiç mi korku oyunu görmediğim.

LEVEL Notu

'52

Güzel in kahramana yapıp edilmiş. Artık uyarlamaların sadece kodları alıp çevirmekten öteye götürmemeler. Yoksa biz dehâl nice kahramanları terketmek zorunda kalacağız.
Min: Pentium 300, 64MB RAM, 6MB 3D

Ekran Kartı:

Önerilen: Pentium III 500, 128MB RAM, 32MB

3D Ekran Kartı:

Multı: Yok

Extra: Yok



SCREAMER 4X4

Bu araçları sevmeye başladım...

Yapım: Ubisoft

Tür: Adventure

Web: www.ubisoft.com

Ücüncü dört tekerlekli oyunumla bu ayı kaptıyorum ve köşeme çekiliyorum. İyki en sona en eğlencelini bırakmışım. Geçen ay incelediğim 4X4 EVO'dan sonra bu ay Screamer 4X4'ü oynamak daha da eğlenceli oldu. Artık normal arabalar bir yana arazi vitesli araçlara karşı da ayrı bir yankınlık hissetmeye başladım. Bu konuda giderek kendimi aşıyorum. Bir yandan bilgilenirken bir yandan da Colin Mc Rae gibi bu işin ustalarıyla tanışıyorum. Yanda bir kaporta açarak işe başlamayı düşünüyorum. Siz de okuyucularım olarak birleşip bana 40.000\$'a bir BMW X5 alırsınız fena olmaz hani...

Ne dersiniz?

Adrese göndermeyin, bir yere çağırın ki surpriz olsun. Geçen ay piyasada doğru düzgün 4X4 oyunu yok derken tam anlayımla 4X4 olan Screamer geldi karşıma. Birileri beni duyar galiba. Tam anlayımla 4X4'ü oyunda hız yapmak yok. Sadece aşılmayı bekleyen engeller var.

Her zamanki gibi sıkıcı bir videodan sonra ana menü karşısında. Gerekli ayarları rahat-

lıkla yaptıktan sonra bir takım yaratıyor ve oyuna giriyorsunuz. Takım yaratırken sürücü ve co-pilotun şışmanlıklarını bile belirleyebiliyorsunuz ama ne yararı var çözemedim. Benim gibi gobekiller kendilerini rahat hissetsin diye olabılırlı mı acaba?

Tek yarışlar veya zamana karşı yapacağınız turların yanında istedığınız bir haritada serbestçe dolasabilirsiniz. Şampiyonaya girdiğinizde ise birçok farklı etapla karşılaşıyorsunuz. Her etap birkaç parkurdan oluşuyor. Etapları sırayla oynayabiliyorsunuz çünkü bir etabı geçince diğer açılıyor. Zorluk seviyesi ilk başlardan kendini belli ediyor. Bir etabı geçmek için o etabin parkurlarında aldığıınız puanlar genel sıralamada ilk üçe girmiş olmak zorunda. Bu da çok kolay olmuyor. Herhangi bir yerde kaybedeceğini ufak bir saniye bile sizi birkaç sıra

geriye düşürebiliyor.

Oyunu tam anıyla off-road oyunu yapan şey parkurlarda belli bir yol olmaması ve parkurların dizaynı. Parkuru bitirmeniz için geçmeniz gereken kapılar yanı direktler var. Bu direktler oldukça geniş haritalarda birbirlerine çok yakın veya çok uzak konmuş olabiliyor. Haritaların yüzeyi tepeler, yükseltiler, kayalar ve su birikintileriyle dolu. Bünlar oynarken kontrolü kaybetmeniz için o kadar güzel kullanılmış ki, birkaç saniye bile hızlanmaya çalışmanız kendinizi tepetaklak bulmanızla sonuçlanabilir. Bazı yerlerde kapılarından ceza puanı almadan geçmek için milimetrik hesaplar yaparak geçmeniz gerekebilir.

Toz, kum, çamur

Araçların modifikasyonları çok fazla ayrıntıya bırakılmamış. Başlangıçta sadece iki araç seçebiliyorsunuz. Bu araçların lastiklerinin havası amortisörlerinin sertliği gibi kaba ayarları yapabiliyorsunuz. Araca yeni parçalar satın almak gibi bir opsyonunuz yok. Çünkü oyunda para kavramı yok. Bunun yerine iyi yarıritikçe size bazı parçalar hediye ediliyor.

Örneğin V8 bir motor, geniş dişli lastikler veya diferansiyel tutucular gibi parçalar alabiliyorsunuz. Fakat zaten bu parçalar olmadan yeni geçtiğiniz bölgeleri oynamamanız da pek kolay olmuyor. Fazla hasar almamaya da dikkat etmek lazım. Örneğin çok fazla takla atarsanız tekerlekleriniz bir sağa bir sola yalpalıyor ve yarıı bırakmak zorunda kalıyorsunuz.

Bir off-road ortamında olması gerek şeylerin başında çamur ve toz gelir. Ama nedense Screamer'in grafik motoru buna izin vermemiştir. Sırf toprak bir parkurda tozu dumana katmanız gere-

kirken hiçbir efektle karşılaşmak oyunun en ciddi eksikliği sayılabilir. Araç modelleri de mükemmel değil ne yazık ki ama diğer efektler kadar eksikliği duyulmuyor. Bu noktada oyun biraz atmosferinden kaybediyor. Seyirciler yine 2D fakat şimdide kadar gördüğüm en saçma seyirciler. Haritanın alakasız bir yerinde ortada bir karton duruyor ve çarpıtmamak için resmen uğraşıyorsunuz. Bunu bu kadar anormal yapan şey ise seyirci ezerseniz diskalifiye olmanız. Sesler ise normal seviyede. Co-pilotunuzun konuşmaları açıklayıcı ve anlaşılır oluyor. Onunuzdeki yolu nasıl olduğu konusunda faydalı bilgiler veriyor.

Multiplayer modu da bulunan oyun fazla abartıya kaçmadan herşeye dokunmuş. Kolay arabirim ve oynanış off-road heyecanı ile birleşmiş. Piyasadaki off-road zevkini en iyi veren oyun kesinlikle Screamer 4X4. X5 konusunu ise bir sonraki aya konuyoruz.

Onur Bayram

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Oyunun en büyük eksikleri ne yazık ki bu rada, 2D komik seyirciler ve çok özenli olmayan araç modelleri.

Ses ve Müzik

Co-pilot seslerinden başka kayda değer söyleyen bir şey yok. Menü müziği iyi.

Oynamabilirlik

Oyunun oynanışı kolaylaşmak için herşey yapılmış bir yandan da takipler zorlaştırılmıştır.

Atmosfer

Grafik atmosferden çok şey görmüş. Yine de bir off-road yarışının heyecanını sonuna kadar hissediyorsunuz.

LEVEL Notu

*80

Piyasadaki off-road rüslü, heyecanlı ve zevkini verebilen en iyi oyun. Eksiklerin tamalanacağına düşündüğümüz şimdiden donanımı beklemeye başlayabiliriz.

Minimum: Pentium II-333, 32MB Bellek,

128MB HDD, SVA Ekran Kartı

Önerilen: Pentium II-300, 64MB Bellek,

256MB HDD

Multiplayer: Yok

Çoklu Desteğin: 640 x 480 çözünürlük ve 32 bit renk derinliği!

ONI



Oyun dünyasının büyükbaşları, etsane isimleri bizi esnetmenin oteline gidemeyen silici oyuncular yapadursunlar. genç kuşak tasarımcılar ortağın kasıp kavurmayı devam ediyor. Half-Life ile Valve'ın açiği yolu, Homeworld ile Relic otobana çevirmiş ve ardından gençlerle dolup taşan yeni oyun geliştiricileri mantar suruleni misali coğalmıştı. Bu süre içinde diğerleri arasından sıyrılan genç firmalarından birde Myth serisi ile bambaşa bir RTS'nin kapılannı bize açan Bungie idi.

Bungie uzun süredir iki proje üzerinde çalışıyordu. Multiplayer taktik kombat oyunu Halo ve anime esintili Oni. Her ne kadar Halo'yu daha büyük bir umutla beklesek de Oni de uzun süredir

meraklı beklenen oyular listede yer alıyordu. Oni üzerine çok fazla şey söylendi ve sürekli ertelendikçe bizi daha da heyecanlandırdı.

Oni'nin adını ilk defa duyanlar için en baştan başlayalım. Yazının girişinden de anlayabileceğiniz gibi Oni içinde pek çok farklı oyun türünden esintiler içeniyor. Aynı geçen ay incelediğim Giants, Citizen Kabuto gibi onu da belli bir sınıfta altına koymak pek kolay değil. Bu yüzden biz şu aralar adını Koyamadığımız hemen her türde olduğu gibi Aksiyon Adventure diye geçelim. Bizi ne olduğundan çok nasıl olduğu liglendiriyor. Zaten ilk seneye kalmaz akıllanız oyle bir kışkırtıcı ya oyun türlerinin sayısı 30'a faran çıkaracağız ya da tüm den onlardan kurtulacağız.

2000'in Kadını

Oyun karakterinizi dışardan görürsünüz. Gördüğümüz bu sık karakterimizin ismi Konoko. Diğer oyun karakterlerinin tersine, hafif kabank ve kırık mor saçları, üniformaglymediği zamanlarda tercih ettiğim sade ama modaya uygun kıyafetleri ile 2000'lerin kadını temsil ediyor Konoko. Yani şu uzun koca sıratlı, uzun saçlı, kısa sırtlı veya tayıtlı, 80'lerin içrenç pembe dizerinden firtamış, Sue Ellen kılıklı Lara'dan, Julie'den değil. No One Lives Forever'in Cate Archer'ından sonra bir kez daha sağlam bir bayan karakter görüyoruz. Sanının tasarımlarında yaratılan karakterlerden sıkılmaya başladık.

iki çay bardağı Mortal Kombat'ın içine dört tane Tomb Raider'ı kirip iyice karıştırın. Daha sonra içine bolca Anime ekleyip hamur kıvamına gelene dek yoğunur ve derince bir tepsiye yerleştirin. Firında yarım saat kaldıktan sonra dilimleyerek tatlı tabaklarına yerleştirin ve üzerine çok az Metal Gear Solid serpin. İşte Oni'niz hazır.

Konoko, teknoloji suçları ile mücadele için kurulan TCTF için çalışıyor. Daha doğrusu O, TCTF'in yeni gizli silahı, Sebebini başta anlayamayorsunuz ama bir şekilde önemli olduğunuz size faz-

laıyla hissettiyor. Bütün dünyayı kurtarmak her zamanki gibi sizin omuzlarında da olsa oyun boyunca size sesileşlik eden bir destunuz olacak. Başında yerleştirilen bir alici ile sizinle irtibat kurulan yan robot arkadaşınız Shinatama. Onunda yardımıyla şehrde dehşet saçan Muro'nun şeytanı planlarını durdurmak için çalışacaksınız. Ama hikaye hiç de ummadığınız şekilde gelişecek. Aynı Metal Gear Solid'de olduğu gibi hikaye ilerledikçe çok farklı noktalara sapacak ve sizin şaşırtacak.

Everybody Kung-Fu Fighting

Nerde kalmıştık? Evet oyunda karakterimizi dışardan görüyorum. Zaten içinde dövüş olan her oyun böyle olmak zorunda değil





midir? Eğer oyunu Konoko'nun gözlerinden oynasak oyun boyunca yaptığı o akıl alımsız hareketleri, sık vrouşan, paren denen falan göremezdik. Oyun içinde silah kullanma şansımız daima olsa da oyun genelde yumruk yumruğa geçecek. Zaten uzak doğulu bir karakter söz konusu olunca aksini beklemek anlamsız

Ama yumruk yumruğa deince Urban Chaos'da olduğu gibi iki yumruk ve iki tekme ile öne nüze geleni indireceğinizi düşünmeyin. Oni'de dövüş işi en az Mortal Kombat'ta ki kadar cittide alınıyor. Hem Konoko hem de rakipleri onlarca değişik hareket yapabiliyor. Bunların içinde olumcul kombolar da bulunuyor. Oyun boyunca Konoko sürüklü yeni hareketler öğrenec. Gittikçe yapılması daha zor olsa da çok daha olumcul olan yeni kombolara kavuşacaksınız. Aynı şey silahlar içinde geçerli. Ancak oyunun çok ilginç bir yanı yeni edindiğiniz bu hareketler ve silahların sadece eskilerine alternatif olması. Pek çok oyunda olduğu gibi yeni bir silah edinince eski hemen unutuyorsunuz. Özellikle dövüş hareketlerinde nerede ne yapacağınıza çok ty-

maklannız bir birine dolanıp kalmıyor. Gezin görün ki oldukça iyi tuş ayarlamalarına rağmen en basit kombolar için bile çok iyi bir zamanlama yapmanız gerekiyor. Mesela Rising Fury yapmak için tek gereken eğilip, ayağa kalkarken mouse'a tıkmanız. Ama bu kadar basit bir hareket bile öylesine keskin bir zamanlama gerektiriyor ki her istedığınızda yapamıyorsunuz. Hatta oyle kombolar var ki 4-5 denemeyle bir beceremiyorsunuz. Bu yüzden zamanlama yeteneğinize bağlı olarak oyun siz belli bir tarz geliştirmeye zorluyor.

Mesela zamanlaması benden daha iyi olan Sinan kombolar ve sık hareketlerle Jet Lee tarzi bir oyun oynarken ben daha çok Sylvester Stallone gibi ilk yumrugu çakan olmaya çalışıyorum. Mesela dört kişinin ortasında kaçıncı Sinan Twister Kick ile hepsi ni dağıtırken ben onları tutup fırlatarak birbirlerinin üzerine yığmaya çalışıyordum. Sonuçta oyu-

nu ben çok daha önce bitirdim ama Sinan'ın oynayışını izlemek daha zevkliydi.

Mimari Tasarıma Giriş

Yazımızın bu noktasında Oni'yi bir yana bırakıp mimardan bahsedeceğiz. Oyununun 10 senesini mimarlilik eğitimi vermiş biri olarak artık bu konudan da bahsetmenin vakti geldi. Yoksa 10 yıllık eğitim bana ITU'nun Kesintisiz En Uzun Süre Okuyan (Ve bir türü mezun olamayan) Lisans Öğrencisi payesi dışında bir şey getirmemiş olacak.

Oni hemen hemen tamamen kaplı alanlarda geçiyor. Oyun-



bilmeliiniz. Kimi zaman basit tek bir yumruk Rising Fury kombosundan etkili olabiliyor.

Bungie bunca çok hareketi mümkün olan en az tuş ile gerçekleştirmeyi başarmış. Bu yüzden tuşlar arasında bogulmuyorsunuz. Hızlı aksiyon içinde par-



**BUNGIE
ONI**



ONİ

da kullanılan binaların mimarları bir oyuncu için çok iyi. Proje derslerinde hikayeleri garibeleri tasarılayacağına bunlar gibi binalar yapamam her halde dört senede derece ile mezun olurdum. Oni'de ki mekanlar kesinlikle bizim profesörlerle göre. Son derece sağlıklı,

hijyenik, soğuk, boş, sıkıcı... Zaten bu yüzden ofiste benim dışında kimse seymedi mekanları. Bende mimarlık eğitiminin ne denli insanın ve zekten uzak olduğunu anlama fırsatı edindim.

Mimaride ki mekanların başarısının sebebi tasarım ekibinde gerçek iki mimarin bulunması. Mekanların bu denli sıkıcı olmasının sebebi de bu. Mekanların biraz daha canlı, renkli olması oyunun çehresini değiştirebilirdi. En azından bir iki mobilya fena olmazdı. Bir odaya giriyorsunuz sadece bir iki kutu ve bir sonraki kapıya açan konsol. Bir başkasına giriyorsunuz buntar da yok. Bir oda. Uzun köridorlar. İçerde anlamsızca dolan NPC'lere bile rastlamak çok zor. Bütün o harika binaların böylesine boş ve soğuk olması oyundan çok şey götürüyor.

Dövüş Sanatı

Mekanlardaki bu dengesizliği bozan tek şey çok iyi tasarlanmış karakter model ve animasyonları. Oyun boyunca karşınıza pek çok düşman rızkıyor. Hepsinin gönüllü ve güçlerinin yanı sıra dövüş





me tarzları da oldukça farklı. Hemen hepsi özel hareketlere sahipler ve bunlar oldukça can yakıyor. Yapay zeka hıç fena değil. Hemen hepsi üzerinize deli gibi koşular da düşürdüğünüz bir silahı kılıp üzerinize basıtmayı akı ediyorlar. Kimisi elinizde silah varsa üzerinize zig-zaglar çizerken geliyor, silah onlarda ise üzerinize koymaktansa sizinizi uzaktan bitiriyor. Kaçmaya veya saklanmaya çalışırsınız sizi yakalayanın kadar takip ediyorlar.

Dövüşürken yaptığınız hareketler çok estetik. Bazen kavganın ortasında yaptığınız hareketlere dalıp gidiyorsunuz. Mesela bir düşmanı boğazından kavrayıp destek alarak havalandığınız, bir yandan garibin boynunu krarken bir yandan da çevredeki herkesin suratına tekmeyi bastığınız Lariant,

Kick: Tek kelimeyle nefes kesici. Benim favori hareketlerinden biri de elinde silah olan birini bittiginde tutup silahı kamına sokup şerjoru basıltığınız hareket. Ne yazık ki bu hareket çok zor ve genelde silahlı birine üçün tekme atmak daha güvenli.

Kanatsız uçak. Hörgücsüz deve

Oni'de ki en büyük eksiklik multiplayer desteklememesi. Bana son zamanlarda oynadığınız oyunlar içinde multiplayer'i olmayan bir tane söyleşenize. Hiç de kolay değil değil mi? Benim ilk aklıma gelen Oni. Çünkü oyun doğası gereği multiplayer'a çok uygun. Üstünlük, zeka, iyi refleksler ve sağlam bir zamanlama gerektiren her oyun çok iyi multiplayer oynanışa sa-

hip olabilir. 8-9 kişi genis bir mekanda bir birine girdiğinizi düşünün. Veya 2-3 kişi bir bölümü baştan sona omuz omuza sürü halinde gelen düşmanları yarak oynadığınız. Bence çok zevkli olabilirdi. Zaten dövüş oyundan en çok multiplayer oyuna oyuntular değil midir? En azından oyun salonlarında.

Oni'nin multiplayer modu olmaması çok ama çok büyük bir kayıp. Ama bana sorarsanız Bunge'e bunun tarkıda. Çünkü oyun ilk tanıtıldığında multiplayer olacağının söylendiyor ama oyun piyasaya çıkmadan birkaç ay önce multiplayer'in olmayacağı açıklandı. Sanırım oyun sürekli geçiktikçe ve ertelendikçe tasarımcılar zaman olarak daralar ve multiplayer'dan vazgeçmek zorunda kaldılar.

Oyun çok fazla lineer ilerlediğinden ikinci bir kez oynamayı da hak etmiyor açıkçası. Çünkü tek yaptığınız bir mekanlarda düşmanları dove dove ilerleyip kapılan açan konsolları bulmak Adventure oğesi takip etmeye değer bir hikayeden ibaret.

Oyunun sadece bir noktasında size nasıl devam etmek istediginiz soruluyor. Ama burada iki seçenekten çok bir doğru bir yanlış cevap söz konusu. Çünkü cevaplardan biri oyunu bitirebilmenizi hemen hemen imkansızlaştırıyor.

Tatlı Ama Eksi

Renksiz atmosferine rağmen Oni fazlaıyla zevkli bir oyun. Ortalıkta kostürüp onunuzu getirmek pataklamak ve bunu Jackie

Oni'de ki hareketlerin bir kısmı açıkladı. Hepsine yemin yetmedi!

Jump Flip: Özellikle yerdeki rakiplere vurmak için çok kullanılır. Zamanlama gerektirmiyor, sadece havadayken eğilmeye basin.

Running Throw: Rakipleri sırtlanmanın birkaç yolu var ama en etkili bu. Rakibin üzerinde koşun ve çok yakın da tekme ile durdurabilirsiniz. Önce geriye basin sonra aynı anda ileri ve tekme.

Disarm: Silahlı rakipler için en etkili çözüm. Farklı yönlerden yaklaşınca farklı etkileri

oluyor. Silahlı birinin yanındayken ileri ve yumruğa aynı anda basin.

Backbreaker: Sessizce düşmanlarını arkasından yaklaşın ve tek harekette ileri birinin çok az rakip bundan kurtulabilir. Zamanlama önemli, ileri ve tekme aynı anda basin.

Willow Kick: Düşmanları çok yaklaştırmadan sağlam bir tekme ile durdurabilirsiniz. Önce geriye basin sonra aynı anda ileri ve tekme.

Crescent Moon Kick: Oni-nuzde ve arkasında ki kimse ayakta kalamaz. Zamanlaması

oldukça zor, sıratla iki kez tekmeye basin, üçüncü tekmeye basısan ileri basin.

Devil Spin Kick: Yakınınızda ki herkesi yere yatar. Hareket çok kolay ama zamanlama çok zor. Eğilin, tekrar ayaga kalkarken tekmeye basin.

Running Lariat: Kalabalık ortamlarda çok etkili. Kurbağının boynunu krarkanın çevredekileri yere serersiniz. Koşarak birime yaklaşın ve yumruğa basin. Zamanlama zor.

Rising Fury Punch: Devil Spin Kick'in yumruklu versiyonu. Daha fazla hasar veriyor.

ama sadece daha yakındakilere. Eğilin, ayaga kalkarken yumruğa basin. Zamanlama zor.

Twister Kick: Hem iyi bir kaçını hareketi hem de çevredeşeklerin canını oldukça yakıyor. Kaçmak istediginiz yere gide sağa veya sola basin, sonra aynı anda ileri ve tekme. Zamanlama zor.

Stepping Disarm: Silahlı birinden silahını alırken aynı anda yüzüne sağlam bir tekme atarsınız. Silahlı birinin onunde ieri ve tekmeye aynı anda basin.



Cham filmelerinde gördüğünüz gibi yapmak çok eğlenceli. Eğer oyunda ki auto save noktaları bir birine daha yakın olsa ve multiplayer desteği olsa çok daha zevkli olabilirdi. İlginç yapısı, sağlam aksiyonu, manga estetiği ile benzersiz bir oyun. Bence hemen herkesin seveceği bir oyun.

Özellikle yeni kuşak oyuncuları sevenerin. Birde bu oyunu Mortal Kombat ve Street Fighter hayranlarının mutlaka oynaması gereki. Önerimde yeni bir ufuk açacağına garanti edebilirim.

Tugbek Ölek

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Karakter modelleri ve animasyonları çok iyi. Ancak pek çok grafik hatası var.

Ses ve Müzik

Cok iyi değil ama oyuna ve aksiyona çok iyi uyuyor.

Oynamabilirlik

Zamanlamayı saymazsa daha iyi olmasa beklenemezdi.

Atmosfer

Oyunesine boş ve sıkıcı ki nefes alamıyorsunuz.

LEVEL Notu

81

İyi yanları oylasına sağlam. Bu oyunu herkes oynamalı. Ama kötü yanları da affedilmeli değil. En iyisi Bunge ile elde edilen Oni'ye basılsın.

Minimum: Pentium III 800MHz, 64MB RAM,

800MHz kart, 800MHz hard-disk alanı

Önerilen: Pentium III 1200, 128MHz RAM, 16MS

Etran Kartı, 800MHz hard-disk alanı

Multiplayer: Yok. Oyun yok.

Grafik Destekli: 3D OpenGL

classic

VIRTUA POOL 3

Ödetmesine oynayan var mı?

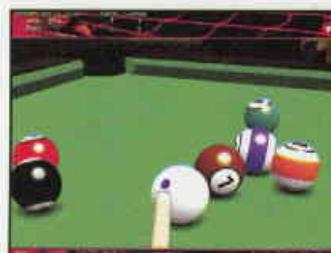
Yapım: Celeris/Digital Mayhem

Dağıtım: Interplay

Tür: Spor

Bilgi İçin: www.interplay.com

ortaokul yıllarımın yeni heyecanlarından biriydi bilardo oynamak. Daha boyum masaya yeni yetişmeye başlamış, artık masanın üzerine abanmadan toplara vurabilmenin keyfini çıkartıyordu. Fakat kısa süre içinde toplara vurabilmenin herşey olmadığını, biraz da düzgün vurmak gerektiğini acı bir şekilde anladım. Butün paraları ödeyince acı bir şekilde anlıyorsun haliyle. Daha sonraları hayatımı bilgisayannı girmesile hem yeşil masalardan uzak kalmış, hem de eksik bilardo deneyimlerimi sanal ortamda denmeye başladım. Başlarda bilgisayarda oynaması daha kolay olduğu için hoşuma giden bilardo daha sonra gittikçe burası için de zor olmaya başladı. Sonuçta sanırım

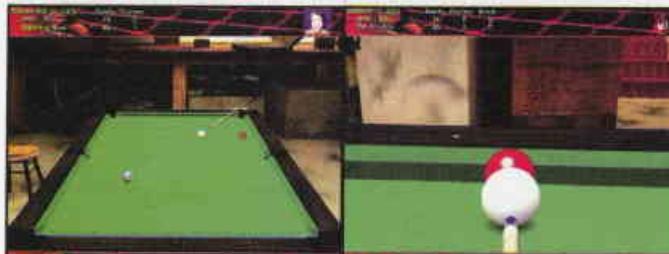


larda video çıkıyor. Bunların çoğu training bölümünde bulunuyor. İstediğiniz atış seçip önce Jeanette'yi izleyorsunuz. Sonra aynı atış siz deniyorsunuz. Bu bölüm oyunu öğretmekte çok bilardo oyuncuları eğitmektedir. Zaten oyunun tamamında bir oyundan çok bir simülasyon havası var.

Ayarlarda biraz zorlanabilirsiniz çünkü bazları fazla detay içeriyor ve de bilardo oyuncularına göre. Hiç dokunmamak ve olduğu gibi

ze dükkandan daha iyi bir istaka da alabilirsiniz. İstakalar da belirli bir fiyattan başlayıp ucuk fiyatlarla doğru gidiyor.

Kontroller ilk başta biraz zor gelebilir çünkü neredeyse bir uçak simülasyonundaki gibi bütün klavyeyi kullanıyorsunuz. Tam 51 farklı komut kullanıyorsunuz. Bir çok tuş değişik ayarlamalar yapmak ve farklı atışlar için kullanılıyor. Fakat kısa süre içinde kullandığınız tuşlar belli oluyor ve alıştıyorsunuz. Atışın şiddetini ayarlamada biraz alılsızmadık. "S" tuşuna basılı tutup mouse'u ileri geri salayarak atışın şiddetini sanki elinizde istaka varmış gibi ayarlayabileceğiniz mümkün. Bu da biraz daha gerçeklik için düşünülmüş öğretilerden sadece biri. Tuşların yarıda değişik işlere örnek vermek gereklidir, istakanın topun neresine vuracağı, görüş açınızı, istakanın vuruş açısını ve kariyer dışında topun izleyeceği yolun çizimi için kullanılan tuşlar söylenebilir. Diğer ayarlarda olduğu gibi kontrollere de bir değişiklik yapmadan olduğu gibi oynamak ve alışmak en iyisi.



ben iyi bir bilardo oyuncusu değilim. İşte o dönemlerden kalmadır Virtua Pool serisi, ilk iki oyuncunun başarısı üçüncüyle birkaç katına katlanıyor. Virtua Pool serisi

oynamak en iyisi. Ana menüde tek oyun oynayabileceğiniz ve kariyer yapabileceğiniz iki mod bulunmaktadır. Kariyer modunda istediğiniz tip oyunu ve onunla ilgili ayarları seçip belli bir paraya barlarda oynamaya başlıyorsunuz. Şimdiye kadar ismini bile hiç duymadığım bir sürü bilardo tipinden birini seçin ama önceden alıştırmalarını yaptığınız bir tanesi olsun çünkü karşınıza kurallarını hiç bilmediğiniz bir tip çıkarsa zorlanıyorsunuz. Oncelikle iki bara girebiliyorsunuz. Sizinle belli bir paraya iddiaya giren tiplerden birini seçip onu yenmemelisiniz. Başta 50\$'la oyuna başlıyorsunuz ve bu durumda bu paraya sizinle iddiaya gireceğiniz tipleri seçebiliyorsunuz. Paranızın tümünü kaybederseniz oyun size burada yardım ediyor ve "masanın kenarında 30\$ buldu" gibisinden bir mesajla size maddi yardım yapıyor. Parayı kazandıkça daha büyük bahislere girmek dışında kendini-

duyuyorsunuz. Kayda değer bir müziğe pek rastlayamadım. Oynarken bir şekilde MP3 calabilmek hoş olurdu diye düşündüm. Dakikalarca süren videolarda olabildiğince iyi hazırlanmış.

Multiplayer modu da bulunan oyun şimdiden kadar yapılmış en iyi bilardo oyunu. Bilardo oyunu yerine bilardo simülasyonu demek daha doğru olur. Oyunun eğlencesi bir yana bilardo oyuncularının



retici özelliği de var. İlgiilenenlere ve benden iyi oynamak isteyenlere şiddetle tavsiye edilir. Bizim zamanımızda niye yoktu ki böyle şeyler?

Onur Bayram

Grafikler

Bir bilardo oyununda olabileceği en iyi grafikler. Verilmek istenen kusursuzca aktarılmış.

Ses ve Müzik

Muzigin eksikliği hissediliyor. Fakat sesler yeterli düzeyde. Ortamı doğallaştırmak için eklenen sesler hoş bir hava yaratmış.

Oynamabilirlik

Kontrolere alışması biraz zaman alabilir. Aşağıdan sonra bırakması kolay değil. Takip kalyorsunuz.

Atmosfer

Masanın etrafındaki hissettiğiniz heyecanı benzer bir heyecanı hissediyorsunuz. Ortam oldukça iyi dizayn edilmiş.

LEVEL Notu

'92

Bilardo oyunları arasında en iyisi. Bilardo oyunundan çok bilardo simülasyonu. Erkeklerde dynamikten çok eğlenceli. Klasik oynamaya aday.

Minimum: PII 233, 32 MB RAM

Önerilen: PII 350, 64 MB RAM, 3D ekrان kartı

Multi: Var

Extra: Yok

LEVEL KARNESİ

HIT

NHL 2001

Buz üzerinde kemik kırmaya tam gaz devam!

Yapım: EA Sports Canada

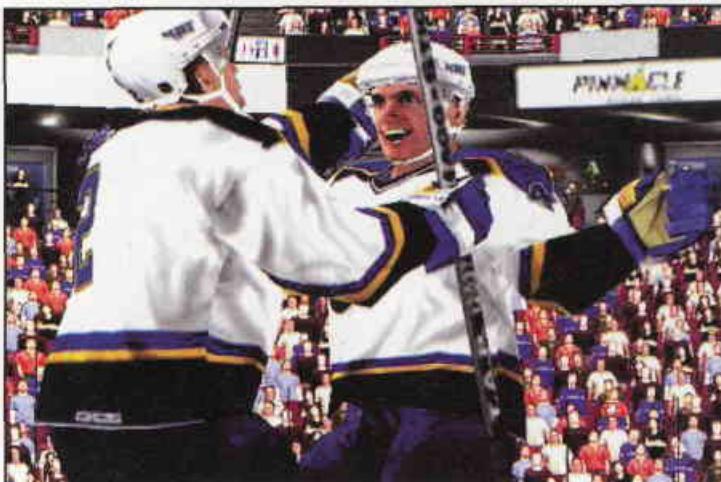
Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Spor/Buz Hokeyi

Bilgi için: www.easports.ea.com

Aslında buz hokeyinden pek anlamam ve kurallarını da bildiğim pek söylememem. Sonuçta ülkemizde rağbet görmeyen bir spor; gerçi futboldan başka hangi sporanın hakettiği yerde olduğu da ayrı bir tartışma konusu. Ama buz hokeyi hakkında bildiğim bir şey var ki o da maçlarını izlemenin ve bilgisayarda oynamanın çok zevkli olduğu. Kuralların çoğunu anlamam da o tempoyu izlemek gerçekten çok keyifli.

NHL 2001'de bir hokey oyundan bekleyebileceğiniz her şey mevcut. Oyunda NHL liginde dahil olan tüm takımları (30 tane), 20 adet uluslararası takımı ve yıldızlar karması all-star takımlarını görebilirsiniz. Ayrıca Minnesota ve Columbus takımları da oyuna bonus olarak dahil edilmiş. NHL takımlarının neredeyse tüm lisans hakları satın alınmış. Oyuncu portföylerinden, güncelleştirilmiş istatistiklere kadar her şeyi bulmak mümkün. Ayrıca işin içine biraz menajerlik de bulaşmış; oyuncuları

**Kendi düşen ağlamaz...**

Oynamanabilirlik bakımından NHL zirvedeki günlerini yaşıyor. Tabii bu başarının temelinde oyunun sağlam bir grafik motürüne sahip olması yatıyor. Hokey oyuncuları buzun üzerinde adepta dans ediyor; o kadar hızlı gidiyorlar ki bazen onları takip etmekte zorlanabiliyorsunuz. Artık kontroller hiç olmadığı kadar kolay; tabii yapay zeka da bir o ka-

bir oyun ama bu sakin gözünü zı korkutmasın. Tabii tüm sezonu ancak çayla modunda bitirebiliyorsanız, o zaman durum başka...

Oyunda herkese uygun bir mod var, Quick Game ile doğrudan aksiyona dalıyor ve Season Play ile tam bir yıl sürecek bir maratona giriyorsunuz. Tournament-Playoff'un zaten ne olduğu malum. Ne kadar iyi (veya ne kadar kötü) olduğunuzu test etmek için Shootout modunu da deneyebilir hatta kasabılırsınız! Online oynarken ise diğer oyunculara karşı ya doğrudan ya da EA'ın eşleşme opsyonunu kullanarak mücadele edebiliyorsunuz.

Dikkat, canlı yayındasınız...

Bence NHL 2001 kesinlikle zıvanadan çıkışmış hokey fanatikleri düşününlere geliştirilmiş bir oyun. Yüksek çözünürlüklerde oynarken bile oyun bana misin demiyor. Grafikler o kadar akıcı ki NHL 2001'in bir PC oyunu olduğunu ilk 5 dakikadan sonra unutuyorsunuz. Kullanılan hareket yakalama tekniğini ve oyuncuları oluşturan poligon sayısını göz önüne alırsak, oyunun bazı açılardan televizyondaki hokeyden bile daha iyi gözüktüğünü söyleyebiliriz. Her maç öylesine bir açılışla başlıyor ki kendinizi bir anda canlı yayına çıkışmış bir hokey takımı koçu gibi hissediyorsunuz. Çoklu spor oyununda bu tarz şovlara yer verilmek; hatta bu klasmana girebilecek hatırlarım.



rınızı satıp yerlerine yenilerini alabiliyorsunuz. Takımınızın forma rengini değiştirebiliyor (deplasman için ayrı, kendi sahanızda oynadığınız maçlar için ayrı renk) ve eğer forma stiliniz demode olduysa yeniden tasarılayabiliyorsunuz.

dar zorlu. Bilgisayar kontrolündeki kalecilerin altıncı hisse sahibi olduğunu söyleyebilirim. İnanılmaz şutları bile bloke edebiliyorlar. Ama merak etmeyein yenilmez değiller. NHL 2001 gerçekten mücadeleyi sevenlere göre

ladiğım tek oyun Amiga'nın gözdesi TV Sports Basketbolu idi (hey gidi günler). Neyse ki NHL 2001 böyle bir misyonu şimdilik üstlenmiş gözüküyor.

EA Sports geçen yıl çıkarıldığı Face özelliğini de bir hayli geliştirmiş. Artık hokey fanatikleri rahatlıkla kendilerini ve arkadaşlarını modelleyebilir; sanırım bu durum oyun modlarına mahalleler arası tur nuvaraların da dahil olmasını gerektirecek. Bu olay istatistikleri kullanarak yeni bir

oyuncu oluşturmanın gerçekten ötesinde bir şey. Ayrıca NHL 2001'in web sitesine gerek oyuna kendi seçtiğiniz müzükleri de yükleyebiliyorsunuz. Harika değil mi? Mozart eşliğinde hokey oynadığınızı bir düşünseniz EA Sports her anlamda esnek ve temposu yüksek bir oyuna imza atarak iyi bir iş çıkarmış. Hokeyle işim olmaz diyenlerin bile bir göz atmasını tavsiye ederim.

Güven Çatak**Grafikler**

Grafikler özel hazırlanmış. Hemen her hareket için yakalama teknigi kullanılmış. Çözünürlük adeta üçüyor.

Ses ve Müzik

Sayırcının gürültüsü, spikerlerin birebir mac anlatısı ve buz üzerinde alınan davranışların oynanışları oldukça gerçekçi.

Oynamanabilirlik

Oyun arcade tarzı bir oynamanabilirliği sahip ama elinizin altındaki ayarları kutlamak mümkün tabii.

Atmosfer

Tempo yüksek, sayırcılar koltuklarında yitirmiyor, spikerler hararetli yorumlar yapıyor.

LEVEL Notu

87

EA Sports bir kez daha klasını konuştu. Her yönden kendini açmış ve aşmayı çalıyan bir oyuncu. Yeni başlayanları biraz (1) kasacaç bir oyuncu.

Minimum:

Pentium+II 200, 32 MB bellek, 150MB HD

Önerilen: Pentium+II 400, 64 MB bellek, 3D hızlandırıcı

Multiplayer: Internet, LAN, Modem

Grafik Destekli: Maksimum 1600x1200 ve 32 bit renk derinliği

GUNLOK

Şincüü, bu badadızleriiii, ince inceee, giyiyoruuuk...

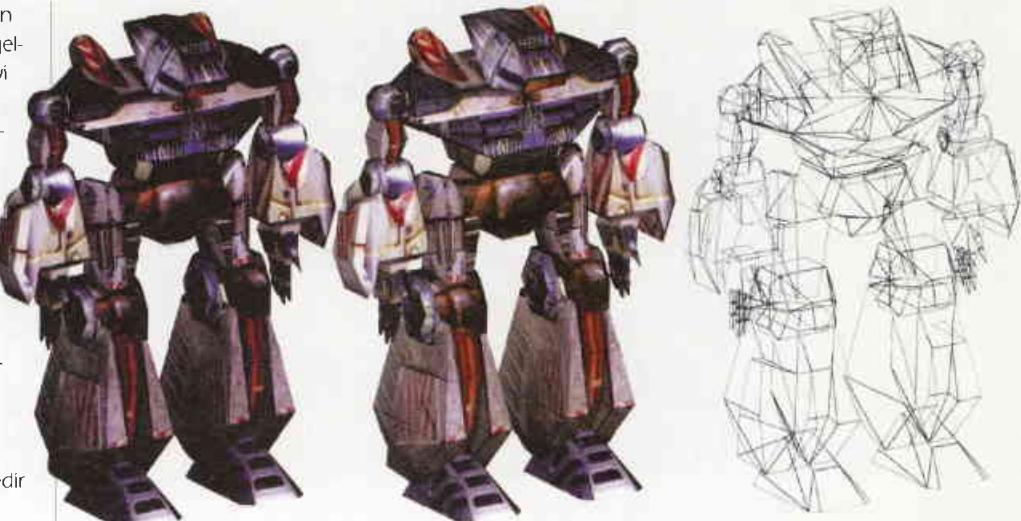
Yapım: Rebellion

Dağıtım: Virgin Interactive

Tür: Aksiyon

Web: www.rebellion.com

Duruun, Obez Usta'nın sabah programına gelmediniz yanlışlıkla. İyi bir oyunun da tipki iyi bir yemeğe benzediğini söyleyecektim, o yüzden böyle bir giriş-gah oldu. "Ne yemeği, ne ustası, orada neler oluyor? Tomatiliiz!!!" diye bağırdığınız duyuyor gibiyim şu an (belki de bir daha 26 saat aralıksız Counter Strike oynamamam gerekiyor) Siz ne kadar güzel bir yemek yaparsanız yapın, ufacık bir ayrıntılı unutmanız ondan alacağınız damak zevkini mahveder. Nedir bu ayrıntı? Tabii ki baharat... Tuzsuz bir et yemeği düşünemiyor musunuz? Bende öyle... Aynen et yemeği-tuz ilişkisi oyunda da oyun ve atmosfer arasında vardır. Siz yıllarınızı verip kendinizi mükemmel bir oyun yap-



mış olduğunuzu inandırsanız da, o oyuna kabul edilebilir dozajda atmosfer enjekte etmemi beceremezseniz, bütün emekleriniz boş gider. Bu

bağlamda düşünürsek (bağlamda düşünmek?) Gunlok, boşa gitmiş 13 aylık bir emektir arkadaşlar.

Ayıptır Gunahtır

Emniyet kemeriñiz sıkısa, içimi dökmeye başlıyorum... Her şeyden önce, bu oyun 2000AD gibi köklü bir bilim kurgu çizgi roman şirketinin denetiminde yapılmış ve onun adını taşıyor. Yani beklersiniz ki söyle elle tutulur sağlam bir konusu olsun. Hadi Hadi yal Alın size yaratıcı konu: Efendim gelecekte robotlar insanların yaptığı bütün işleri üstlenmişken, insanlar da rahat içinde yaşarmış. Bir gün robotların topu birden insanlığa karşı ayaklanır ve insanlığı yorungeden atıkları nükleer roketlerle yokederler. Geriye sadece bir avuç insan kalır, bunlardan en saf olan Gunlok ise... YETEEEEE! Bu hikayeyi belki bin, belki de yüzbin kere her türlü film ve kitapta gorduk! Ne ki bu şimdidi? Judge Dredd gibi birçok kult çizgi romanı imzasını atmış bir şirket nasıl olur da bu bayat makarna salatasını bir oyuna, üstelik de kendi adını taşıyan bir oyuna senaryo olarak laylık görür?

Neyse, oyuna geçelim. Ana karakterimiz anlayacağınız üzere Gunlok. Dünyayı robotların elinden kurtarmak için yola çıkmış yalnız bir kahraman. Ama yolculuğu boyunca bulacağı iptal edil-

miş robotları tekrar hayatı döndürecek ve onları birlikte yolculuğuna devam edecek. Konu budur. Açıklası konu kadar, konunun işlenisi de bayık. Bir bölümde başladığınızda Gunlok ve robotları arasındaki, "Ulaşmamız gereken lajım borusu 100m. ilerde, ama çok iyi korunuyor. Dikkatli olmalıyız" cinsi iki satır diyalogtan başka konuyu iletletecek veya bir şeyler katacak hiçbir şey yok. Bu yuzden oyuncunun başından sonuna kadar "Neden buradayım, bu robotlarla ömrümün 40-50 saatini neden geçireyim ki?" diye düşünmekten kendinizi alamıysınız. Gunlok'ta oyuncuya oynamaya teşvik edecek hiçbir şey yok. Ne bir ilerleme hırsı, ne devamını öğrenmek isteyeceğiniz bir hikaye. Sadece güzel grafikleri veya müzikleri için oynamak isteyebilirsiniz, ama bir süre sonra kendinizi o güzelim grafiklerin içinde boğuluyor gibi hissetmeye başlıyorsunuz.

Yazicktır Bunca Emeğe

Grafik bakımından Gunlok'un ilk basta hiçbir problemi yokmuş gibi görünüyor. 3D bir mekanda, karakterlerinizi üstten göreberek oynuyorsunuz. Karakter ve mekanların grafikleri çok güzel. Özellikle zoom olayını abartmışlar, karakterleri bir fasulye boyutu kadar görebildiğiniz bakış açısından, göz bebeklerini gorene kadar zoom yapabiliyorsunuz.





Tanrı oynanış açısından bunun bize pek bir faydası olmuyor.

Günlok ve diğer robotları yöneterek, genellikle kaçırılarak gizlenerek, ayağınız ulaşmaya çalışıyorsunuz. Oynamış tarzı olarak Com-mändos'a yakın olduğunu söyleyebilirim. Yolunuza gelen bütün robotların bir görüş açısı ve mesafesi, bir de duyma mesafeleri var. Etrafta görevdeğiniz çöp yığınlarını araştırarak çeşitli silah ve cihaz bulacaksınız. Büyük ve daha güçlü silahları sadece Günlok ve Frend isimli robot kullanırken, belki tıpkı cihazları diğer robotlar kullanabiliyor. Yani bir denge söz konusu. Birin, koruma mekanizmalarını etkisiz hale getirip, hâsar gören robotları tamir ederken (bu arada yakından bakarsınız Elint'in

kötü toplanmış bir PCye benzeyenini göreceksiniz), Hark hızı ve daha az ses çıkartması sayesinde ileri gözünüz olacak. Oyunu istediğiniz anda SPACE'e basarak durdurabiliyor ve robotlarınıza aynı emirler verebiliyorsunuz, tipki Baldur's Gate gibi. Ayrıca, silahlar ve çöp yığınlarının içine gizlenebiliyorsunuz. Düşmanlarınızı şimdilik için hologramlar ve ses çıkışları kullanıyorsunuz. Yani Günlok'ta başarılı olmak için gizlilik ve strateji önem taşımıyor, öyle patır kütür oynamaya başlasanız, bölüm sonuna ancak konsern kutusu olarak ulaşırınız söyleyelim.

Mekanlar üç boyutlu ama derinlik hissi pek iyi verilemediğinden bazen hangi düşman sizinle

aynı hızda, hangisinin yukarıdan ateş ettiği karışabiliyor. Mekanlarda ise banz bir "sterililik" söz konusu. İbu son zamanlarda 3D'nin her türlü oyuna bu-



düşününce ona bayağı benziyor. Ama Günlok Syndicate Wars'un temagi bile olamaz.

Ağıkça Günlok'dan çok daha fazlasını beklerdim. Alien vs Predator gibi bir sahnesere imza atmış olan Rebellion'dan çok daha iyisini beklerdim. Eğer iyi grafikli, birçok çeşitte siyah kulananı bekleyeceğiniz ve düşünerek oynamak zorunda olduğunun bir oyun oynamak istiyorsanız, Günlok'u deneyebilirsiniz. Ama bir süre sonra hedefinizi zamanla değiştirdiğinizi düşünmeye başlayabilirsiniz. Çünkü siz bir bölüm sonrası görmeye gideleyeceğin hiçbir şey olmadığını göreceksiniz. Bana soracak olursanız da sadece yenilahilar ve güzel grafikler görmek için bir oyuna oranımdan çok fazla ayıramam, özür dilerim. Hala bu arada, bir daha robotlara yapay zeka eklerken kapatma düşmesini de yakınlarında bir yerlere koymayı unutmayın.



laşmasıyla karşılaşmaya başladığınız bir problem. Grafiklerde ve kaplamalarda doğal olamayacak bir temizlik, pinil pinilik söz konusu: Özellikle düşman robotlarının kaplamalarında gerekli bir çok detay eksik. Karakterlerinizin görüş alanı da oldukça sınırlı, oyuna başladığınızda göreviniz gibi 2 m'den sonrası karantik bir sistem kaplı, gezdikçe buraları açıyor ve Fog of War yok. Ama daha önce gitmediğiniz mekanlarda 2 m'den ötesini görememek çok sıkır bozuyor.

Eski Dostlar, Eski Dostlar...

Muzik yönünden ne eksi ne de artı veremiyorum. İnsanı gaza getirecek bir müzik söz konusu değil. Arka planda sureki var olan bir korku filmi temali arka plan müziği var. Bazen anlamasızca korkutucu olabiliyor bu müzik. Robotlarda dolu bir dünyada bu denli korkunç bir arka plan müziğine ne gerek vardı ki? Bu müzikler bana eskimin Syndicate Wars'ını hatırlatır, hatta 3D oynanış fatan da simdi

Grafikler

Güzel, anıslar ve temiz üç boyutlu grafikler var. Kendimizi hastane kordonunda koşturuyor gibi hissedebilirsiniz.

Ses ve Müzik

Ses efektleri görevini yerine getirmekten öteye gidemiyor. Müzikleri ise güzel ama bir korku oyunu için güzel.

Oynanabilirlik

Üç boyutlu her oyunda olduğu gibi, Günlok'da da kamerası ile bogüşmanız gerekiyor.

Atmosfer

Normalde %7 Nitrojen, %25 Oksijen, %4 Karbondioksit ve diğer gazlardan oluşur. Bu oyunda ise yoktur.

LEVEL Notu

Sıkı bir hikâyeyi sıyah bir ekranla, beyaz yazıları okumayı, bana hiçbir şey ifade etmemeyen boş 3D grafiklere tercih ederim.

Minimum: Pentium 265, 64MB Ram, 16MB HDD, 3D Ekran Kartı

Önerilen: Pentium III 800, 128MB Ram, 160GB HDD, GeForce Ekran Kartı

Grafik: Direct 3D ve OpenGL ile 32 bit renk derinliğinde max 1024x768 çözünürlük

Multiplayer: Internet üzerinden

Extras: Yok

49



DRACULA 2 THE LAST SANCTUARY

İnanın bana, basit bir efsandan çok daha fazlası var bu yazının arkasında.

Yapım: Elite Systems **Dağıtım:** Empire Interactive **Türkçe Distribütörü:** Odyssey Entertainment **Tür:** Araba Yarışı **Bilgi için:** www.empireinteractive.com

Beyninizde akan her kan damlasını donduracak kadar soğuk, vücutunu boş bir cuvala benzetecek kadar kan emici bir hikayeden bahsediyoruz size. Bu gölgeler lord, şeytanın oğlu, vampir evreninin en ünlü kahramanının kokusu ise şimdiden etrafınızı sarmış, farkında misiniz? Son bir iki eşyanızı toplayın, ve dualarınızı yanınızda getirin. Hayır, sarılmışa ve haca gerek yok, ihtiyaçlarınızın en önemlisi ruhunuz olacak. Ama uyarayım, yolculuguğumuz lanetlenmeye karşı sigortalı değildir.

Bir vampir, kurbanının...

Dracula: Resurrection bundan tam tâmina 1 sene önce piyasaya çıkmış zamanının süper bir adventure'ydı. 1897 yılında Bram Stoker'in yazdığı Drakula'nın devamıydı bu oyun. Kitabın bittiği yerden başlıyor, ve kimi zamanlar muhteşem görsel şölenlerle devam ediyordu. Oyunun sonunda karımız Mina'yı Drakula'nın mekanından kıl payı kurtarıp Londra'ya dönmeye başarıyorduk. Hollywood filmlerinden farksız bir demoya biten oyun, bu sefer aynı demoya açılıyor ve bu maceranın en az aynı dozda devam edeceğini haberini veriyor.

Drakula eczane'den alınabilecek bir iki şırınga ilaçla yok edilebilen bir Vampir Tann'si (?) kadar kolay lokma olmadığından; varlığını Londra'da sürdürmeye devam eder. Transilvanya'dan doğan kahramanımız Jonathan Harker ve o zamanlar ölçülerine uygun iç çamaşırı bulmakta zorlanabilecek güzeller karısı Mina



ise bunun farkına varırlar. Mina hala geçirdiği yoruğu esirlik zamanının etkisinden kurtulamamıştır. Jonathan ise eğer o bir şey yapmazsa Drakula'nın bulunduğu yerde oturup ılgın kan partileri yapmakla yetinmeyeceğini biliyor. Yapılması gereken ortadaydı. Peşine düştü. Bu sefer son kez.

...kanını emeren neden kulağına...

Dracula: The Last Sanctuary her şeyle ilk Drakula'yla aynı. Görünüş, oynanış, atmosfer, kalite, bulmaca tarzları, karakter animasyonları ve diğer tüm ayrıntılarıyla yarı eksik bir puzzle'i tamamlar edasıyla Drakula serisini bitiriyor. Oyun hakkında bir inceleme yazısında söylenebilecek ise iki tane şey ver. Bunlardan birincisi, oyunun atmosferi konusunda gösterilen inanılmaz uğraşı, ve ikincisi de bu uğraşdaki ufak gedikler. Oyun hazırlanırken 19. yüzyıla ait bir çok bilgi toplamış ve Transilvanya, fotoğraflanıyla, mimari yapılarıyla ve tarihi dokümanlarıyla kokusuna kadar tüm minik ayrıntılar ortaya çıkarılmış (biliyorsunuz şeytan ayrıntılarında saklıdır ve Drakula Romence "drac" kelimesinden türemiştir ve bu da şeytan anlamına gelir). Bu bakımdan gerekçinizin tüm ayrıntılar ve ses efekleri konusunda gerçekçilik açısından herhangi bir hayalkırığına uğramazsınız. Özellikle karakterlerin 3D renderlenmesi sırasında gösterilen muazzam çalışma insanın gözünü yaşıyor.

Tüm bunlara yaklaşık 100 tane animasyon ve 30 dakikalık diyalog (ki her biri karakterlerin o anki ruh halini tamamen yansıtıyor ama ne yazık ki alt yazı olayı yok, dinleyip anlayacağınız yanı) da eklenince de oyun, kimi zamanlar gecenin bir yarısı siz etkileyip sandalyenize yapışmanızı neden olurken, ote yandan ilklerinizi uruperti sandalyeye yapışma konusunda çelişkile de duşürtebiliyor.

..."Ara Başlık" diye fııldır? - YİM

Ufak gedikler gelince, oyun her ne kadar 360 derece dönülebilir ve her zaman her yere bakabileceğiniz ayrıntılı ve gerçekçi bir dünya içinde geçse de, kimi zaman sotuk bir fotoğraf albümünde baklığını hissini de verebiliyor. Yani oyundakî ekranları kare kare geziyorsunuz ve araya demolar girmediği sürece bu ekranların hepsi çok statik ve dinamik olmayan ekranlar. Mekanların bir çoğundaki bu donukluk, diğer yonlarda neredeyse eksiksiz olan bir atmosfer kayığına, bir çok delik açıp su almasını sağlıyor. Gerçi ilk bölümdeki bu sorunu yapımcılar da görmüş olacak ki, bu sefer oyuna bazı aniden çıkabilen, supriz tehlikeler ve belki bir süre içinde yapılması beklenen real-time hareketler koymuşlar. Böylece oyun, kimi zamanlar adrenalini beklenen seviyeye çıkartabiliyor.

Oyun hakkında daha ayrıntılı bilgiyi ve gerekli tam açıklamayı önmüzdeki sayılarda bulabilece

ğınızı hatırlatıaaaaaaaarrrrrrr-
ggggggghhhh.....

Gökhan&Batu

**HAHAHA! Ne yani ger-
çekten yok olabileceğimi ve
bunu 20bin kişiye inandıra-
bileceğini mi sanıyor bu iki
zavallı ölümlü! Yazıyı kanla-
rina bulamak ise tatlarına
bakmak kadar eğlenceli ola-
cak!!!**

Grafikler

Demolar ve animasyonları türünün çok çok iyilerinden. Grafikler de epey güzel, ama biraz donuk ve hankesiz.

Ses ve Müzik

Neredeyse eksiksiz (game over müziği hariç)

Oynamabilirlik

Kolaydan öte bir oynamabilirlik, kıvamında bulmaca zorluğu.

Atmosfer

Demolar ve efektler atmosferi yeterince yükseltirken, genel donuk ekranlar biraz baltalıyor.

LEVEL Notu

Kaliteli bir adventure'un başarılı bir devamı.

Minimum: Pentium-II 266, 64 MB bellek, 30 Hz ekran.

Önerilen: Pentium-II 300, 128 MB bellek, 450 MB sabit disk alanı

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Maximum 1024x1024 ve 32 bit renk destekli

MICROSOFT PLUS! GAME PACK: CARDS & PUZZLES

Masaüstüne şenlendirmenin tam zamanı...

Yapım: Microsoft

Dağıtım: Microsoft Türkiye

Tür: Kart Oyunu/Bulmaca

Bilgi için: www.microsoft.com/games

Herhalde Windows işletim sistemini kullanan herkes soliter (kart fali) veya mayın tarlası oyunlarını bilgiyor. Bunlar Windows ile bilgisayarımıza yüklenen küçük uydruk oyunları. Özellikle ofis bilgisayarlarında bu iki masaüstü oyuna rastlamak çok kolay (personelin her boşluğununu bu iki oyun dan biriyle neden harcadığını hala anlamış değilim). Şu ana kadar bu tarz desktop oyunlarıyla uzaktan yakından bir alakam olmamıştır (ve olacağını da sanmadım) ama Microsoft'un Game Pack: Cards & Puzzles seti elime geçince işler biraz değişti.

Hile yapanın canına okurum!

Oyunumuz üç bölümünden oluşuyor (oyunun içinde oyun var hesabız); kart oyunları, bulmaca seti ve pandoranın kutusu. Kart oyunlarında bize hic de yabancı olmayan tam 12 farklı oyun var, çögünün bildiğimiz oyunlardan sadece isimleri ve birtakım kuralları değişik. Örneğin 'Go Fish' ismindeki oyun bizdeki 'Eşek'e çok benziyor. Nasıl mı? Oyunda amacınız dörtlü seriler yapmak,

örneğin dört tane kız veya vale gibi. Oyun bir desteyle oynanıyor için her kart farklı bir türden olmak zorunda (kupa, maça, karo ve sinek). Tabii 'Eşek'de olduğu gibi her dörtlü yapısızda, monitöre bir tane geçirmiyorsunuz. Sekiz tane dörtlü yapan oyun kazanıyor (daha az veya daha fazla da olabilir). Oyundaki kart döngüsü oyuncuların birbirinden kart istemesi üzerine kurulu. Sorduğunuz kart karşılaşıkinde varsa, bir soru hakkı daha kazanıyorsunuz. Eliniz boş dönene kadar bu sorgulama devam ediyor. İstediğiniz kart rakip oyuncunun elinde yoksa sen bu oyunları bırak da en iyi balığa çık' veya kısaca 'go fish' kalibiyla karşılaşıyor ve ortadan bir kart çekerek sırmanız savorsunuz. Elleri iyİ takip ederseniz kimin hangi kartı topladığını anlayabilir ve buna uygun bir strateji geliştirebilirsiniz. Sonra Hearts oyununu da 'kupa almaz'a benzetebiliriz (king oynayanlar bilir), yalnız bu sefer kupaların dışında bir de maça kızından kurtulmaya çalışıyorsunuz (diğer kart oyunlarına da siz bakarsınız artık).

Oynadığınız masanın zemin temasından, destelerin stiline kadar her şeye müdahale edebiliyorsunuz. Örneğin Antik Roma'yı veya Vahşi Batı'yi masaya yatırılabiliyorsunuz. Ama şimdiden söyleyeyim, tavşan kızların yer aldığı bir deste düşünüyorsunuz, sadece düşünmeye devam edin (bu bir aile



oyunu). Karakterleri (baldırı çıplak bir Socrates mi olmak isteriniz, yoksa kirli sakallı bir Clint Eastwood mu?) ve çalan şarkıları da aynı şekilde değiştirmeniz mümkün. Tüm bu görsel ve işitsel değişikliklerin yanı sıra her kart oyununun detaylarına linip kuralları keyfinize göre değiştirebilirsiniz. Oldukça esnek bir yaklaşım; bir oyunu pekala bildiğiniz bir tanesine dönüşürebilirsiniz. Kart oyunlarının her biri için detaylı bir yardım bölümü hazırlanmış. Sıkıştığınızda yardım bölüm hemen yardımınıza yetişiyor.

Şu Pandora'nın bir dili olsa...

Pandora's Box ise kendi başına bir oyun zaten. Game Pack'in içine sizi yeterince kızıltıracak kadını dahil etmişler (İadimlik). Pandora's Box Trial Version'da dünyaca tanınmış Tetris ustası Alexey Pajitnov'un imzasını taşıyan bulmacalardan sadece sekiz tanesini bulabileceksiniz. Dahasını istiyorsanız (ki isteyeceksiniz) pamuk eller cebe. Oyundaki boz-yap türü bulmacalar gerçekten çok sık; sizi adeta dünya başında bir yolculuğa çıkarıyorlar. Kendinizi birden Eiffel Kulesi'nin altında veya Broadway'in en işlek caddesinde bulabiliyorsunuz. Deforme edilmiş ünlü resimleri ve anıtları eski halere döndürüyorsunuz. Pandora's Box temposu gittikçe artan bir maraton gibi. Sadece parçaları bir araya getirmekle kalmıyor, kaydırarak yerlerini değiştiriyorsunuz (büyükme-

kültürme yaptığınız bile oluyor). Game Pack adından da anlaşılabileceği gibi tam bir oyun paketi. Birine hediye almak istiyorsanız, hiç durmayın derim.

Güven Çatak

Grafikler

Grafikler yeterli bir seviyede. Özellikle pandoranın kufusundaki bulmacalar çok güzel.

Ses ve Müzik

Müzikler arada sırada bayıyor ama ses efektleri ve seslendirme çok iyi.

Oynamabilirlik

Oyunun arayüzü gerçekten iyi kotalanmış. Yardım sayfaları siz bir bile yalnız bırakmıyor.

Atmosfer

Yorgun bir günün ardından birkaç el Crazy 8 oynamak veya Notre Dame'ın parçalar ile uğraşmak iyi geliyor insana.

LEVEL Notu

71

Game Pack sizinki günlük için biscuits kaftan. Stres atmak için çok uygun bir oyun. Özellikle hediye niyetine alımbilecek türden bir oyuncu.

Minimum: Pentium 100, 32MB bellek, 150MB HD

Önerilen: Pentium-II 233, 64MB ekran kartı, 32-64 kba modem

Multiplayer: internet (MSN Gaming Zone), LAN, modem

Çalışık Destek: Microsoft DirectX 6.0 ve 7.0, Tura denetleyici

LEVEL KARNESİ

STCC 2

Yarış oyuncuları ülke ülke, marka marka geziyor.

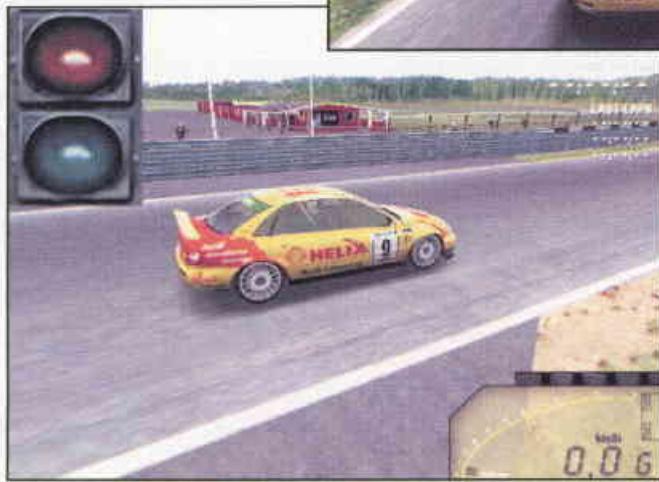
Yapım: Celeris/Digital Mayhem

Dağıtım: Interplay

İşte bu ayki ikinci yarış oyunum. Başlıkta bahsettiğim şey, oyunun asıl ismini görünce daha iyi anlayacağınız. STCC 2: Swedish Touring Car Championship 2. Yarış oyunu sekiz eserlerin klasiklerinden Lotus gibi hangi araba ile nereye gittiğiniz bile belli olmayan oyuncuları çöktün aştı. Artık yarış oyundan istedigimiz arabayı seçmek bir yana istedigimiz markanın veya şampiyonanın oyunu alır olduk. Need for Speed serisine yapılan Porsche marka araçlara özel oyundan sonra bu işin ciddiyetini kazandığını için yaptığı STCC 2 de İsveç Şampiyonası baz alınarak hazırlamış bir oyun.

Araba yarışı değil,

Oyuna girerken bizi hareketli müzik eşliğindeki video görüntülerinden oluşan klasik bir demo karşılıyor. Demodan sonra girdigimiz ana menünün arkasında video görüntüleri oynamaya devam ediyor. Her türlü grafik, ses ve oyuna ilgili aydın kolayca yapılabildiği rahat bir ana menü tasarlanmış. Ayarları yaptıktan sonra sıra üç adet yarış modundan birini seçip oyuna girmeye geldi. Bu modlardan biri zamanla karşı yanıtınız, istediğiniz pisti, hava şartını ve aracı seçtiğiniz Time Attack modu. Pratik yapıp oyuncunun kontrollerine alışmak için burada vakit harcayabilirsiniz. Single Race modunda şampiyonanın istediğiniz bir ayagınızı tüm kurallarıyla oynuyorsunuz.



Şampiyonaya girdiğinizde ise arka arkaya tüm parkurlarda yarışarak yüksek puan almaya çalışıyorsunuz. Bunun için her parkurda önce sıralamalara daha sonra da asıl yarışlara katılmalısınız. Oyun İsveç Şampiyonası üzerine yapılmış olduğu için bu şampiyonadaki parkurların ve araçların hepsi var. Toplam 10 model aracın farklı skinleri de olması değişiklik katıyor. Her aracın performansı ve teknik özellikleri birbirinden farklı. Bunu araçları manuel vitesle kullanınca daha iyi anlıyorsunuz. Ayrıca çok ayrıntıya girmeden araçların amortisör, şanzıman ayarlarını, lastik tiplerini ve direksiyon seriliği gibi değişiklikleri yapabiliyorsunuz. Hava şartları bu oyunda da sürüse oldukça etkili oluyor. Aşırı ve yağmurlu olmak üzere iki seçenek var. Yağmurlu havada uygun lastiği seçmek gerekiyor. Bu arada tıavisiyem araçları manuel vitesle kullanmanız çünkü manuel vitesi iyi kullanabilen oyuncuların biri.

Karınca yarısı bile oynayacak,

Arayüzde dijital kadran ve gerelli bilgiler var. Tepeden aracı gösteren görüntü biraz kullanışız ve gereksiz. Orun yerine pistin neresinde olduğumuzu gösteren bir görüntü daha iyi olabilirdi. Birçok kamera açısından oyun içinde sadece bir iki tanesini kullanabiliyorsunuz. Görüşü diğerlerine göre biraz daha kısıtlı olmasına rağmen kokpit kamerası herzaman favorimdir. Aradın hasarları oynaması etkisini yeterince belli ediyor. Arayüzdeki bir semadan aracın neresinin hasar gördüğünü anlayabiliyorsunuz. Toplam 13 hasar noktası var. Binalar, akslar, tekerlekler, ön, arka ve şanzıman olarak toplarılmış. Şanzıman dağınık mi bütün vitesler birbirine karışıyor ve arası kullanılamak oldukça zorlaşıyor. Hasar aldiğinizde pite girip tamir olmalısınız. Tabi fazla

bizi bu gerçek trafikte yapmaktan caydırabilir. Son olarak yine 2D seyirci tiplerinden vazgeçilememiştir. Zaten bundan vazgeçilemeyeğinde spor oyundarında yeni bir çağ'a girilmiş olacak. Her zamanki gibi grafikleri tamamlayan unsurlar olmalıdır. Müzikler hareketli ve güzel. Ama her zaman söylediğim gibi yanlış içinde müziğe pek gerek duymuyorum. Motor sesi, fren, çarpışma gibi efektlər yerli yerinde. Özellikle motor sesi bunların arasında can alıcı. Manuel vitesle kullanınca ne dediğimi daha iyi anlayacağınız.

Halim kalmadı.

Yarış oyuncuları Multiplayer oynamanın zevki başka oluyor. STCC 2'nin de multi desteği mevcut. Parkur yansın içerisinde adı anılacak bir oyun daha listemize girdi. STCC 2 hiçbir şekilde abartıya kaçmadan, her açıdan yeterli sayılabilecek, yüksek kalitede bir yarış oyunu. Sevlerin kaçırılması gereklidir.

Onur Bayram

Grafikler

Eşitlerden çok modellemeye önem veren bir grafik motoru kullanılmış. İhtiyacları cevap verebilecek düzeyde. Hasarlar da-

Ses ve Müzik

Ana menüde ve aralarda hasarlı ve güzel müzikler çalışıyor. Oyun içinde müziğe gerek yok. Motor sesleri yeterli. Hasar-

Oynamabilirlik

Bu tarz bir oyundan beklenen herşeyi sahipsiniz. Utan söyle oynayabilir sıkıldığınızda acıp iki tur atıp kapatabilirsiniz.

Atmosfer

Belki oynarken rüzgarı hissetmeyecek, kendinden geçmeyecek ve rüyalarımızı süslmeyecek ama yine de pliyasadaki

LEVEL Notu

Şampiyonaya katılmış gibi bir heyecan beklemeyin. Fakat yarış ve hız duygusu tam anlamıyla bulunuyor. Yarış oyuncu fanatikinden içim "en iyi" değil ama kesin-

Minimum: PII 350, 128MB RAM, 128MB ekran kartı

Önerilen: PIII 450, 256MB RAM, 32MB ekran kartı

Müttis: Var

Extra: Force Feedback Wheel

H.I.T.

GROUND CONTROL: DARK CONSPIRACY

Krig yorungesine giriyoruz kaptan

Yapım: Sierra

Dağıtım: Sierra Studios

Tür: RTS

Bilgi için: www.sierra.com

ları durduracak Order gücü kalma- yinca Cray- ven gezegenin

Her yanına yayılmaya başladı, çevremiz sa- rındı ve askerlerimizi birbirini öldürmekten güçlükle alıkoyuyoruz. Savaş bitmedi, aksine daha yeni başlıyor.

Order Of The New Dawn ile Crayven Corporation Krig dokuları uygarlık kalıntıları için çarşıyorlar. Sarah başta Crayven için Jarred ise Order için savaştı ama Enrica ile Aegerı'nın Xenofactları ele geçirmemesi için birleştiler ve gördüler ki her iki taraftan da hainler vardı, kimseye güvenemezlerdi. Crayven, Sarah'ı emirlerce uymadığı için hain ve terörist ilan ederek olayları örtpas etmeye çalışır. Order ise yeteneklerinden dolayı Jarred'i canlı ele geçirmeye ve yeniden kazanmaya çalışır. İşte görev paketi burada başlıyor ve biz ilk oyunda olduğu gibi Sarah Parker'ı ve emrindeki birimleri çeşitli görevlerde kumanda ediyoruz.

Kaptanlığın gözleri korkuya faltaşı gibi açıldı. Krig dek Order'ı ussunun yerinde duran krateri görünce. Bu arada dev Crayven kruvazöründen çıkan sayısal gemi gezegeni bombarlıyor, orduları yüzeye indiriyor du. Kaptan sadece 'Neden?' diyebildi, 'Neden bu ömensiz gezegen?'

Ground Control çıktıği anda bi klasik olmuştu, mükemmel 3D grafikleri, hanka ses efektleri, ayrintılı ve mükemmel oynanabilirlikle birleşen taktik detayıyla bu oyunun ardından bir görev paketinin gelmesi kaçınılmazdı. Ve nihayet o görev paketi geldi, aynı oyun motoru kullanılarak yapıldığı için GC'nin mükemmel atmosferi aynı kalmış, ama yepyeni görevler ve derinleşen olaylar zinciriyle.

Alien Xenofacts

Sarah Parker:
Durum değerlendirmesi

Enrica ve Aegerı'yi alien xenofactlarını (Alien xenofact: yabancı uygarlık kalıntıları) hârekte geçirmeden öndeki Jarred Stone, ama bu esnada gezegen-deki Order gücünü dağıttık ve tek kaçış yolumuzu yokettik. On-

genel olarak bakarsak

Plasma Grenadierler ise sırtlarında içinde dengesiz plasma parçacıkları bulunan çantalar taşıyor, bu silah havan gibi çalışıyor ve en ağır zırhları bile tereyağı gibi比重yor ama her an havaya uçma tehlikeleri var. Phoenix ünitelerinin isimleri mitolojiden alınmış. Bu paralı asker tipleri çok güzel olmuş. Ayrıca artık her tarafın çeşitli power armorları var. Bu zırhlar StarCraft'taki Goliathlara benzeyen. Ayrıca Crayven'in Radar Terradyne ve Order'in da yeni üniteleri var.

adamlarının arasına bir ordu bırakabiliyor! Ama sonuçta bu görev paketi yenilikler ve ilkinin kaldığı yerden devam eden senaryosu ile oldukça başarılı.

Ali Güngör



Grafikler

Ground Control ile aynı, 3D ve harika. Mühim zoom özelliği devam ediyor.

Ses ve Müzik

Sizi hemen oyunun havasına sokuyor. Seslerin uzaklık hissi çok güzel ve sınırsız.

Oynanabilirlik

Mükemmel kamera kontrolleri ve kolaylanan basit arabirim.

Atmosfer

Sesler, müzikler, grafikler ve konusuya hanka bir atmosfer sağlanmış.

LEVEL Notu

80

Taktik strateji severlerin GC ile birlikte alıp oynaması gereken bir oyundur, en büyük eksisi çok zorlaştırılmış olması.

Minimum: Pentium 350; 32MB Ram; 400MB HDD; 8MB Ekran Kartı

Önerilen: Pentium 400; 128MB Ram; 1GB RAM; 8MB Ekran Kartı

Multiplayer: LAN, Internet ve Deathmatch

İki drop-in game

Çalışık Desteği: DOSX ile ve 32-bit



AMERICA no peace beyond line

...ve beyaz adam onlara hastalığı getirdi... İhanetle birlikte

Yapım/Dağıtım: Databasecker

Tür: RTS

Web: www.databasecker.com

Sadece bir kaç yüzil önce okullarda dünyadaki kita sayısının üç olduğu öğretmenler, insanların derileri sadece sarı, beyaz ve siyahın tonlarına bulanırken çok uzak topraklarda, iki deniz ötede ayrı bir gezegen vardı. Yesilin hükümdarlığını kurduğu bu topraklarda yaşayan insanlar yapaylıktan uzak, onurlu bir yaşam için yaşarlardı. Doğaya da birbirleriyle de kardeştiler. Barış tohumları yetiştirirler, huzur isterlerdi.

Sonra uzaklarda, batı sahilindeki ufuğa doğru su üzerinde giden bir şey belirdi. Bu, onların küçük kanolarından çok daha farklı ve gorkemliydi. Mavi, beyaz, kırmızı bayrakları gökyüzün-

Bize verdikleri hiç bir sözü tutmadılar.

Bir tanesi dışında.

Topraklarını alacaklarını söylediler.

Ve aldılar.

- Kızılderili Şefi Kırmızı Bulut

de rüzgarla dans ederken sanki basit ve kaçınılmaz bir sonun ışığını çalıyordu.

Artık bu büyük adadaki tek renk kızıl olmayacağı. Ve belki de hiç bir renk kızıl olmayacağı.

Colomb bir de bakmış ki...

Son zamanlardaki real-time strateji furyasına bu sefer daha karizmatik ve gerçekçi bir oyunla devam ediyoruz sevgili Level izleyicileri. Tarz olarak Age of Empires'a benzeyen oyumuz yaklaşık 90 yıl süren Amerika'nın işgali ve sivil savaşlarını konu alıyor. Grafik ve ses konusunda ayrı bir tat yakalayan oyunun kesintiksiz garip bir çekiciliği var ve benzerlerinden kesintiksiz daha yüksek

olan zorluğuna rağmen oyunu oynamaya devam edebiliyorsunuz

Oyun başladığınızda siz pepey güzel hazırlanmış ve konunun anlam ve önemini anlatan bir demo karşılaşacak (bu güzel demoları her campaign'e başlarken ve onu bitirdiğinizde de izleyebilirsiniz) Oyunun geçtiğinizde ise seçebileceğiniz 4 tane ırk daha doğrusu insan topluluğu olduğunu göreceksiniz : Native American (kızılderiller), Mexican (şu geniş büyük şapkalılar), Outlaws (kanun kaçağı) ve U.S. (diğer bir deyişle birleşmiş eyaletler). Bunlardan Native American 8, diğerleri ise toplam 6'şar bölgümlük campaignler. Size tavsiyem (aslında oyunun da tavsiyesi) bu campaign'leri size yazdırırım sırayla oynamanız. Aksi takdirde zaten zor olan oyunun yapısını iyice kazıklasınsanız

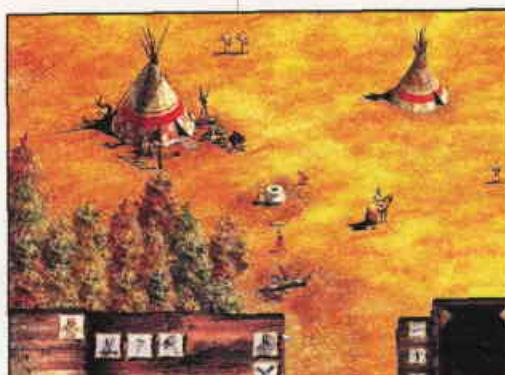
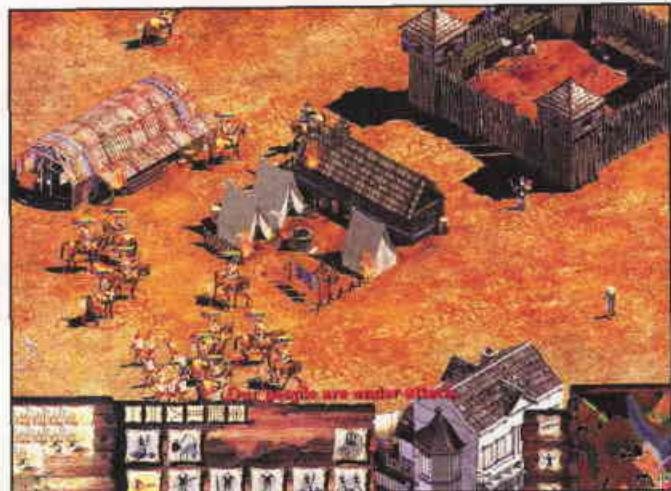
Aslına bakarsanız bu ırklar için en büyük ayrim görünüşleri ve çıkan efektler. Elbette her birinin farklı birlikleri, farklı avantaj ve dezavantajları var, ama yine de tüm binalar o kadar şirin renderlanmış ki ve askerlerinizin ve binalarınızın üzerine tıkladığınızda çıkardığı sesler o kadar gerçekçi ve atmosferik ki, sif o ses ve görüntülere ulaşmak için oynuyorsunuz oyunu.

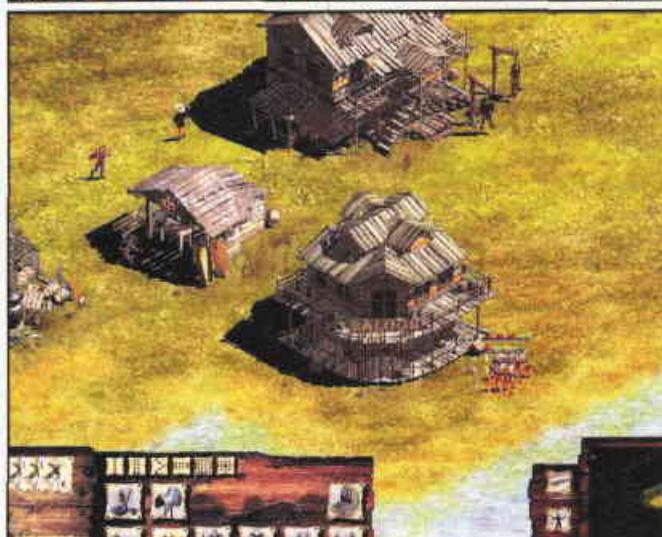
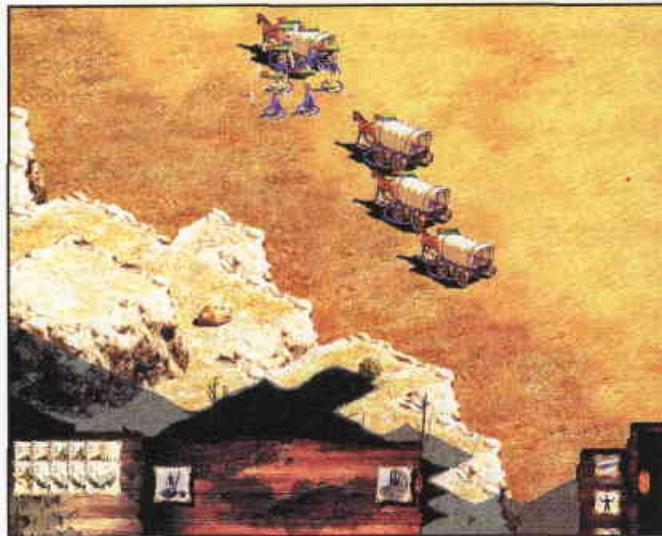
Her real time stratejide olduğu gibi burada da odun kesmeli altın çıkartmalı ve yiyecek bulmalısınız. Her ırkta iki tane bu işleri yapan biri kadın bir erkek birlik var. Bunlardan biri bina yapma/odun kesme/altın çıkarma/tarla oluşturma işlerinin bir kısmını yaparken diğeri de arta kalan işleri yapıyor (hangisinin ne yaptığı ise hangi campaign'de oynadığınıza göre değişiyor)

Ama unutmayın ki bunlar sizin tüm kaynaklarınızı oluşturan birlikler ve bunların sayısını düşürmeye bakın. Oyunun ortalarından sonra yaklaşık olarak en az 6 tane kişiyi odun çıkarmaya, 2 kişiyi de altın madenine yollayın. Yiyecek için ilk bölümlerde 2 tarla ve 10 kişiyle idare edin, ama sonlara doğru çok birlik üretmeniz gerekebilirinden 3 tarla/15 kişiye de qabilisınız, daha fazlasına da gerek duymuyorsunuz zaten. Yiyecek konusunda tek alternatifiniz tarlalar değil tabii ki, ortamda boş boş gezinen bizonların da (Tatonkal Tatonkal (hatırlayınız var mı?)) yahnisini yapabilirsiniz. Yalnız onların avlayıp pişirme işini bazı atıcılarınız yapıyor (kızılderillerde normal okçular mesela). Bunların haricinde her ırkın menzili ve menzilsiz birlikleri var, eğer atlı birlikler yetiştirmek istiyorsanız, ya ortamda gezinen tek tuk vahşi atları alıp ahıra gotürecksiniz (ki zaten atı almak için atın üzerine çökmeniz gerek ve o zaman da ahıra gerek kalıyor) ya da ahırdı 150 yiyeceği karşı yetiştireceksiniz. Eğer tüfekli birlikler yapmak istiyorsanız bunun için haritanın belli yerlerinde olan Warehouse'ları (depo) bulup yük taşıyan birliginizle oradaki tüfekleri merkezinize götürmeniz lazım.

...kabile reslinin cadırının üstünde...

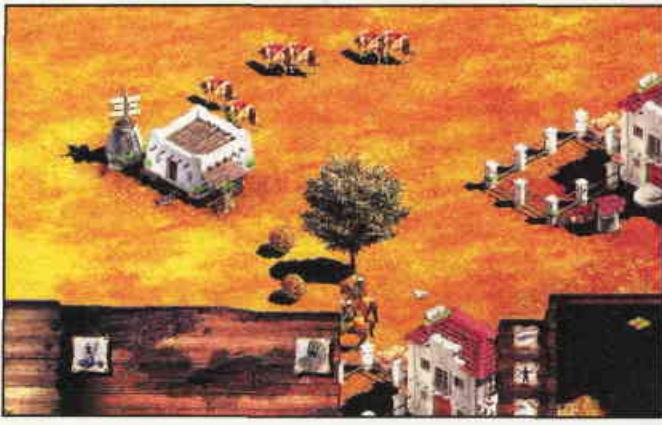
Diğer RTS'lerden farklı olarak her birliğinizin HP ve büyütücü nın yanında bir de moral puanı var. Bu da hangi durumlarda nasıl davranışacağını belirleyen bir kriter, ama açıkçası oyun üzerinde bariz bir etkisi yok, o kadar





sallamasanız da olur. Oyunun ilerleyen campaignlarında göreneksiniz ki (diğer ırkarda yanı) birlikleriniz daha güdü ama daha pahalı bir hale gelecek. U.S'te bir top yapabilmekle, kizilderillerde bir okçu yapmak arasındaki fark nerdeyse Level'la en yakın rakibi arasındaki fark kadar, düşünen yanlı. Ama bu o kadar sorun olmuyor çünkü çok sayıda okçu her zaman bir toptan iyidir (kaldı ki kiziderillerin tuzak cukurlarını doğru yerlere çok sayıda yerleştirdiğinizde iki son bölümde yap-

bilmeye başlayacaksınız) toplardan korkmanızı hiç gerek kalmayabilir (her zaman iki kiziderili hanunu hazırladı bulundurun ama, yenilenebilir). Onun haninde bazı birlikler de (ki bunlar basit birlikler değil) çok gerekli degiller. Yine kiziderillerden bahsederek, tüm tüfekli birlikler ve buyucu bentice hiç de şart değil. Tüfek zaten üretilemediği için zahmetli ve sınırlı bir daya力, buyucu ise öyle aman aman etkili değil (yine de bir bölüm de zorunlu olarak kullanılabilir). Sonuç itibarıyle kiziderili



campaign'ında size verebileceğim en büyük tavsiye, ateş okçularından bolca yapmanız ve mümkün olduğu kadar ala bindirmeniz, yani bir kaç tane de yerden mızraklı verdiniz mi, dağıtamayacakları ordu yok (eger su olan bir hanizada oynuyorsunuz iki-üç tane kano yapın inanılmaz faydasını göreceksiniz).

...ara başlık atalım yazıyor - YİM

Gelelim oyunun zorluk konusundaki bir kaç ufak aynılığına. Size şu kadarını söyleyim: bu oyun gerçekten ZOR! Herhalde size "zorluk ayarlarında normal üstünde sadece "zor", altında ise "kolay" ve "çok kolay" var" ve "tutorial bölümlerinden bazılarını bitirmeyebilirsiniz bile" desem herhalde biraz fikriniz olur. Ben oyunu normal oynamış ve bazı bölgelerde epey baştan oynamak zorunda kaldım. Tabii zamanla ne yapmamız gerektiğini de öğrenmiş (bu konudaki en basit tavsiye oyunun başında olabileceğinize hızlı bir şekilde odun ve yiyecek rezervini artırarak alt yapıyı oluşturmak, herseyden önce bunu yapın itarla ve balta upgradelerini de unutmayı). Sonuçta bir çok kişinin canını sıkarak ama atmosferinden de odun vermeyecek bölgeler olacaktır. Eminim ki hiç biriniz zorluk seviyesini düşürüp oynamaya hatasını yapmayı yaktır. Oyun Tannıların gözünde hiç bir şekilde o oyunu bitirdiğinizin söylemez yoksa, bilmem anlatabildim mi?

America kimdir zaman bir kizideri-kovboy oyununa dorse de sonuçta size yaramak istediği tarihi verecek kadar başarılı bir oyun. Müzikleri ve aradaki detayları ise oyunun bütünlüğünü

tamamıyor ve ortaya "güzel" denemeyecek zaman ve zevkli bir oyun çıkarıyor. Her ne kadar kimzi zamanlar sanki hiç hanitarın değişimliğini düşünse de (biraz daha farklı hanitarlar yapabilirlər) ve birlikler gözünüzü küçük ve bazıları da birbirinin aynı gibi gözükse de, yine de bunlar oyunun atmosferini herhangi bir şekilde baltalamıyor. Bölüm içerisinde yapmanız gereken görevin bir anda tamamen değişebildiği gibi sürpriz özelliklerin de olduğu oyun bence denemeye değerler listesine rahatlıkla girer.

Gökhan & Batu

Grafikler

Binalar güzel renderlanmış, demolalar ise epey güzel ve etkileyici. Genel olarak fena değil.

Ses ve Müzik

Müzikleri çok iyi. Biraklara ve birliklere tıkladığınızda çıkan efektler de süper yapılmış.

Oynanabilirlik

Oyunun oynanabilirliği hiç zor değil (zaten bir RTS'nin zor bir kontrolü olması beklenmem)

Atmosfer

İstenen tet yakalanmış, barış çubuklarının durağında top seslerinin yok olduğu kuzi mi kizil bir oyun.

LEVEL Notu

Genel hatlarıyla bariz bir kusur olmamasına ve bazı bakımlardan da epey güzelleşti.

Minimum: Pentium 266, 84 MB bellek, 330

MB sabit disk, 32 MB CDROM, 16 MB 3D ekran kartı

Önerilen: Pentium 300, 128 MB bellek, 450

MB sabit disk, 32 MB CDROM, 16 MB 3D ekran kartı

Multiplayer: 8 kişi TCP/IP

Grafik Desteği: 1024 X 768

78

SUPER 1 KARTING

Araç küçüldükçe kullanım kolaylaşmamış

Yapım: Midas

Düzen: Midas Entertainment

Türkiye Distrobütörü: Alsan Interactive

Tür: Araba Yarışı

Bilgi için: www.midas.com

Geçen gün arkadaşla Eminönü'ne gidiyoruz. Unkapanı köprüsünde bir 280'e vurmuşum kadrarı ki sorma. Balıkçıların oltaları toplandı rüzgarından. Bu Subaru'ları da çok şekilsiz yapıyorlar canım. Olmaz ki ama Mesela geçen gün bindi-

- Sinan, bu ay bana yarış oyunu vermeyeceksin değil mi?
- Hah Onur, sen mi geldin?
- Sinan, senin bu Onur diyişini hiç beğenmedim ben.
- Sana şu oyunları teslim edeyim...
- Sinan aylardır araba yarışı oynuyorum. Ne kadar değişik yarış türü varsa elimden geçti. Bu ay almayam ne de-
- Sinan Biraç değişiklikte ihtiyacın var benim de.
- Sunu, sunu bi de sunu al bakalım.
- Sinan ama bunlar ne? Yine 3 tane yarış oyunu mu?
- Sinan bu ne? Karting oyunu da mı varmış?!**

ile karşılaşmadan on menüye giriliyor. Arcade veya simulation ismindeki iki moddan birini seçip ana menüye giriyorsunuz. Simulation Mode, diğerine göre daha ayrıntılı. Orneğin kartınızda ince değişiklikler yapabilir, şampiyonlara katılabilirsiniz. Arcade Mode

ise daha çok çabuk oyuna girip biliriler ile yarışabilmek için kullanılıyor. Simulation Mode'da kartınızda ince değişiklikler ya-

mayaçına emin olabiliriz.

Oyun orjinal şampiyonaya uygun yapılmış. Yani öğrendiğim kadar ile karting yarışları 3 sınıf üzerinden değerlendiriliyor. Bu sınıfların özellikleri kartınızın donanımını etkiliyor. Simulation Mode'da bu şampiyonlardan istedigine katılıp 10 parkurda yarışabilirsiniz. Oyun içinde hava şartları, hasar alma gibi bildik şeylerin dışında karting yarışlarına özel aksiyonlar da var. Orneğim motor aşırı ısınınca onu belli bir biçimde havalandırmanız ge-

yonlarına sahip olması gibi. Müzikler audio formatında ses efektleri ise çok özenli değil. Ama zaten motor çok gürültülü bir şekilde bağınyor ve bunu da daha iyi yapamazlardı.

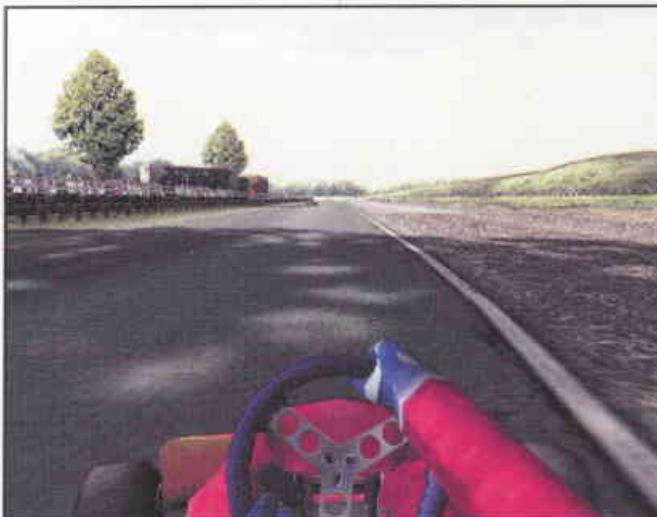
Sekiz kişiye kadar destekli multiplayer modu denemeye değer. Oyun genel olarak profesyonelce hazırlanmış. Yer yer aynı zamanda oldukça fazla girişim. Fakat biraz daha kullanıcının yönelik bir arabirim ve kullanım kolaylığı sağlayabildi. O da bir daha ki oyunu En kısa zamanda denemek

şim Camaro'nun bir far dizaynı var ki sorma... ", şeklindeki muhabbetlerimi duyan arkadaşlarım artık beni hiç yadrigamayıp "Tabi Onur, haklısun Onur!" gibi sözlerle geçistirmeye başladılar. Evet arkadaşlar, özellikle dergideki yazılarımları dikkatle takip eden arkadaşlar için bu ay yine 3 adet yarış oyunu ile karşınızdayım.

Bu ay ilk defa bir karting oyunu oynuyorum. Hani şu ehliyeti olmayanların şehir merkezine yakın yerlerde binebileceği, minicik motorlu, dört tekerlekli araçlar var ya, işte onlar. Her tür tekerlek üzerinde gitmekten sonra karting pistine de çıkışmasam olmamacaktı.

Kart'ın ne kadar ayrıntısı olabilir ki?!

Orjinal kutudan Türkçe olmayan bir kitapçık ve CD çıkıyor. Kurulumdan sonra giriş demosu



pabileceğinizi söyledim. Fakat içeriğin ayarı biraz fazla kaçmış. Bir çögümüzün araba yarışlarındaki ince ayarlardan bile uzak durduğumu düşünürsek bir karting aracının motoru, şasisi veya lastikleriyle ilgili ayarlara dokun-

rekiyor. Karting araçları çalıştırınca sürekli sabit bir hızda gidiyor bu yüzden frenleri çok iyi kullanmak gerekiyor. Hava şartlarına ve pistin özelliğine göre lastik seçimi araba yarışlarından daha önemli. Emin olun kart kullanmak araba kullanmaktan daha zor

Varmış...

Ayarlarla ilgili menüden kontroller ve kartınızla ilgili ayarların dışında grafik ve seslerle ilgili ayarları da yapabiliyorsunuz. Super 1 Karting yüksek çözünürlüklerde orta düzeyin üstünde grafiklere sahip. Araçların modellemesi güzel yapılmış. Sadece iki adet kameralı açı olması ve grafik motorundaki bazı eksiklikler dışında fena değil. Bu eksikliklerde hasar efektlerinin yeterli olmaması ve sürücünün vücudunun yüzde yetmişbesi gözükmesine rağmen sadece el anima-



istiyorum. Ama Karting'in Eminönü'nde gitmekten zor olduğunu kesin.

Onur Bayram

Grafikler

Piyasadaki birçok oyunдан iyi modelleri ve kaplamalar kullanılmış. Göze hitap ediyor.

Ses ve Müzik

Müzikler audio formatında ve hareketli yarış müziğinden öte değil. Ses efektleri çok başarılı değil.

Oynamabilirlik

Kartları kullanmak zor. Rakipler de çok kolay değil. Ince ayarlarla girip kaybolmazsanız eğlenebilirsiniz.

Atmosfer

Maximum 50 mph basan aletlerle yere 5 cm yakınıktan gitmek. Ve de hiçbir güvensiz olmadan.

LEVEL Notu

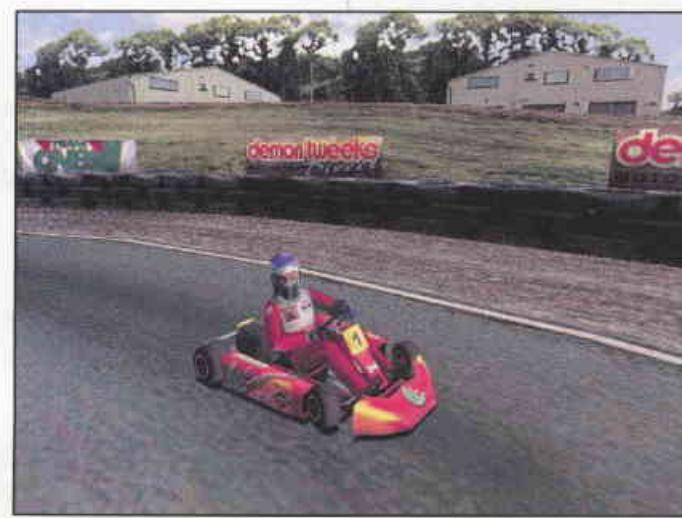
İyi bir karting simülasyonu, bu kadar çok araba yarışından sıkılmadan devamlı olabilir. Hala ortada çok da karting yokken.

Min: PII 233, 64MB RAM, 16MB 3D kart

Önerilen: PIII 350, 128MB RAM, 32MB 3D Kart

Multimedya: 8 klavye klavye, network ve modem

Extra: Force Feedback & Direksiyon



BUGS BUNNY & TAZ TIMEBUSTERS

Looney Tunes karakterleri PC alemine baskın yapıyor...

Yapım: Artificial Mind+Movement

Dağıtım: Infogrames

Tür: Arcade

Bilgi İçin: www.infogrames.com

Looney Tunes çizgi filmlerine gerçekten bayılır- dim, o kadar renkli ve eğlenceli diller ki insana tüm dertlerini unuttururlardı (en azından ben bir hayli rahatlattılar). Yanılmıyorum artık oynatılmıyor. Ancak televizyon kanallarının birinin kafasına eserse boşluk doldurmak için araya birkaç tane sıkıştırılmıştır (acı ama gerçek). Neyse ki Bugs Bunny & Taz Timebusters sayesinde Looney Tunes karakterlerini televizyonda olmasa bile ekranımızda görebilceğiz. Aslında Timebusters bir devam oyunu sayılabilir. Bugs

Granny ona bu işin üstesinden ancak ekip çalışması ile gelinebileceğini anlatır. Ve macera başları! Zaman taşıni bulmak için dört farklı zaman diliminde mücadele etmeniz gerekiyor; Aztek Dönemi, Viking Dönemi, Arap Geceleri ve Transilvanya. Herhalde temaları duyduktan sonra ne tip düşmanlarla karşılaşacağınızı tahmin edebiliyorsunuzdur. Looney Tunes karakterlerinden Yosemite Sam, Elmer Fudd, Babba Chop ve Count Bloodcount da size engel olmak için elliinden geleni yapacaklar.

Oyunu ilkyle karşılaşırınca gö-

diği de gökten zembille inermişcesine yanına düşüyor. Düşmanlar hangi karekteriniz yakınısa ilk ona saldırıyor, görüş açısı dışında olan karaktere saldırıyor. Anlayacağınız olay tam bir ekip çalışması. Bugs Bunny bulmacaları çözüyor, kapları açıyor ve Taz ise hortum gibi dönmesiyle düşmanların içabına bakıyor.

Kimse bu ikiliyi durduramaz!

Oyun Granwich'de (Greenwich+Granny) başlıyor. Kahramanımız öncelikle zaman düzlenleyicisinin etrafa dağılan par-

ıracı yerin altından ilerleyebiliyor. Taz ise suratını acayıp şekillere sokarak düşmanlarını korkutabiliyor (tabii sadece küçük olanlarını) ve sakız balonlarına takılarak uçabiliyor. Daha bunlar gibi birçok detay siz de keşfedebilirsiniz.

Teknik aksam...

Oyunun sınıfta kaldığı tek nokta günümüz teknolojisine göre ilkel sayılabilen grafikleri ve kontrolü zora sokan kamera açıları (bir de Bugs Bunny'nin bıyük-ları felaket). Yine de grafiklerin Grinch'den çok daha iyi olduğunu söyleyebilirim. Ara demolar

da gayet eğlenceli. Müzikler bulunduğu nuz zaman dilimine göre değişiyor ve karakterler orijinal sesleriyle konuşuyor. Bu yüklerin birkaç saatte bunalabileceği ama küçüklerin uzun süre başından kalkamaya çağrı bir oyun

Güven Çatak

Grafikler

Grafikler ve kamera açılmasına biraz daha özenliseydi bu oyun çok daha iyi olabilirdi.

Ses ve Müzik

Müzikler zaman dilimlerine göre değişiyor; örneğin Arap Geceleri'nde oryantasyonel kıvama geliyor.

Oynamabilirlik

Kamera açıları ve mouse kullanımındaki ıslaklığı biraz daha zorlaştırmıyor. Menüler çok renkli.

Atmosfer

Ara demolar ve renkli karakterler sayesinde kendinizi zaman zaman bir Looney Tunes çizgi filminde hissedebilirsiniz.

LEVEL Notu

75

Looney Tunes hayranlarının şiddetle tavsiye edebilir. Bugs Bunny ve Taz ilk defa Timebusters'ta birlikte.

Minimum: Pentium 233, 32 MB bellek, 4 MB ekran kartı, DirectX 7.0+

Önerilen: Pentium II 266, 64 MB bellek,

OpenGL uyumu 8 MB ekran kartı

Multiplayer: 2 kişi (çift ekranlı)

Craftik Destek: Makinum 1024x768 ve 16 bit renk derinliği.



Bunny Lost in Time yeterince tutmuş olsa gerek ki Infogrames böyle bir oyun yapma ihtiyacını duymuş.

Ördek Daffy yine ortağı karıştırıyor...

Ördek Daffy, 'Jet Age Pest Control' firması adına böcek-savarlık görevini icra ederken, sahne sayesinde Granny'nin (şu moruk var ya) zaman düzenleyicisini bozar ve aletin güç kaynağının çok değerli bir taşla birlikte zaman içinde kaybolur. Bu tasi geri getirip zamanı tekrar düzene sokma görevi de Bugs Bunny ile Tazmania Canavarı'na yanı sıra veriliyor. Bugs her ne kadar 'ben yalnız çalışırım' dese de

zümüze çarpan ilk şey Taz'ın oyuna eklemiş olsa. Aslında bu önemli bir adım; çünkü Taz'ın eklenmesiyle hem Bugs Bunny'ye bir arkadaşlığı, hem de oyuna kooperatif mod gelmiş oluyor. Bu mod sayesinde iki kişi tek klavyeden ve aynı ekranдан oyunu oynayabiliyor. Karakterlerden biri kamera açısının dışına çıktıığı zaman diğer onu rahatlıkla yanına çağırıyor. Tabii yine oyunu tek başına oynamanız mümkün; yalnız iki karakteri birde idare etmek durumundasınız. Single-player oynarken tek bir tuşla karakterler arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Eğer karakterler birbirlerinden çok uzaksa, biri 'büyülü aynayı' kullanıyor ve

THE GRINCH

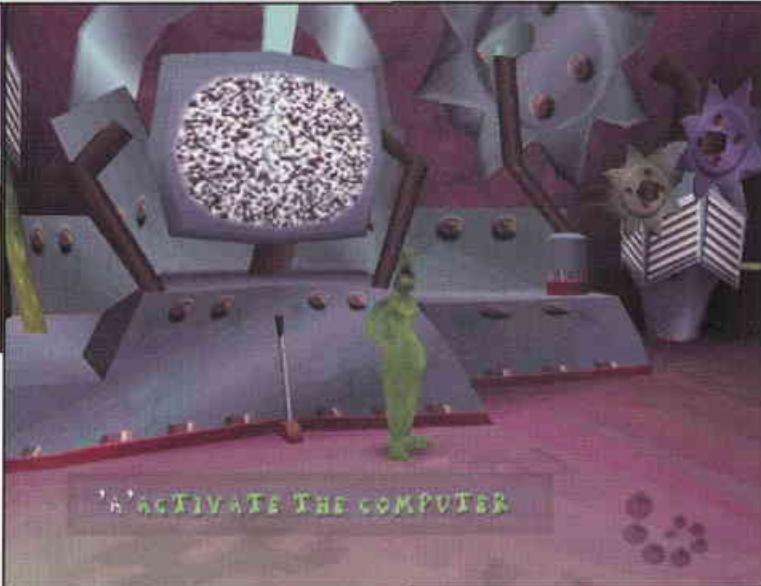
Keşke Grinch yerine Jim Carrey sanal aleme adım atsaymış...

Yapım: Artificial Mind+Movement

Dağıtım: Konami

Tür: Aksiyon

Bilgi için: www.konami.com



Süphesiz Noel haftası yılın en güzel günleridir. Herkes büyük bir heyecanla yeni yılı kutlamaya hazırlanır. Hediyeler alınır, çam ağaçları ozenle süslenir ve hep birden ağızdan mutluluk şarkıları söylenilir. Kulağa hoş geliyor, değil mi? Bence değil! Ve böyle düşünden yalnız ben değilim; Amerika'nın popüler yazarlarından Dr. Seuss'un yarattığı Grinch karakteri de benim gibi düşünüyor. Ren-garenk kıyafetler giyen ve hepbir ağızdanımızın yeni yıl şarkuları söyleyen korolara kim gidić olmaz ki? Aslında Grinch için bir anti-noel baba denilebilir, insanlara karşı hiçbir art niyeti yok. Sadece yeni yıl için yapılan bunca maskaralık onu deli ediyor!

Başlıyorum hediyele!

Bu üçüncü şahıs aksiyonda (ve sözde adventure'da) oyuncular, kötü yürekli Grinch'in rolünü üstleniyor. Grinch'in tek bir amaci var, o da karla kaplı sevimli Whoville kasabasında yeni yıl kutlamalarının yapılmasını engellemek. Peki, Grinch bu işi nasıl

mi yapıyor? Oncelikle gelen hediyelerin üzerinde tepinerek onları bir güzel tarumar ediyor, sonra kasabaya gelen mektupları karıştırıyor, kötü kokan nefesiyle (sarışın+pastırma) küçük çocukların kaçırıyor, evlerin camlarına çırık yumurta atıyor, kardan adamları bozuyor, valinin posterlerine bıçık yapıyor, kasabanın saatini ileriye atıyor ve önemli de Whoville'in mutluluk içindeki düzenini bozacak alet edavatlar icat ediyor (yuru bel). Rotten Egg Launcher (Çırık Yumurta Atıcı), Smite Shooter (Çamur Sıçratıcı) ve Grinch Copter bu cihazlardan bazırları.

Bu 'yaramazlık' oyuncakları yapabilmek için oyundaki dört büyük bölümü (Whoville Merkezi, Who Ormanı, Who Çöplüğü ve Who Gölü) arşınlayarak cihazların planlarını bulmalısınız (bulmaca olayı). Daha sonra Crumpit dağındaki ıssızlığına geri donevre planları bilgisayarınıza yüklemelisiniz. Tabii bu göründüğü kadar kolay değil; çünkü bir planı meydana getiren parçalar farklı böümlerde yer alabiliyor.

Planları bulmak dışındaki görevlerinizi akıl defterinizden öğrenebilirsınız.

İnsanın en sadık dostu...

Tüm bu zorlu görevlerde sadık dostunuz Max sizin yalnız bırakmıyor; sıkıştığınız zaman bir ışık çalmamanız yeterli. Köpeğiniz Max giremediğiniz yerlere girebilir, terliklerini getirebilir, platformların üstüne çıkar makarnızmaları çalıştırabilir ve buna benzer birçok getir-götür işinin üstesinden gelebilir. Grinch'in hareketleri, aşağı yukarı her 3D aksiyon konsol oyunu için standartlaşmış durumda, yanı adamımız koşuyor, atlıyor, tırmanıyor, parmak üzerinde yürüyor, ateş ediyor ve poposyla ezme yapıyor (tamam, bunu sadece Grinch yapıyor). Oynamanıza gerek yok.

Başlangıçta gözünüzü ilk takılacak şey oyunun grafikleri olacak. Tamam, grafikler oyunun PlayStation versiyonundakilerden daha güzel gözüküyor ama bu kesinlikle iyi oldukları anlamına gelmiyor. Grafikler temiz birkaç yıllık; karakterler uyduruk duruyor ve çevrede herhangi bir detaya rastlamamanız imkansız gibi bir şey. Renk paleti çok renkten oluşmaması bile oyuna o çizgi fil-

mimsi havayı vermeyi başarmış. Değişen kamera açıları da çoğu zaman görüşünüzü engellese de oyuna hafiften bir sinematik havा katıyor. Uzun laflın kısası noel ile derin bir bağınız yoksa bu oyunun yanından bile geçmeye.

Güven Çataklı

Grafikler

Grafikler birkaç yıl önceinin oyunlarının hatırlatıyor. Tabii oyunun PS versiyonundan uyandığını da söylemek lazımdır.

Ses ve Müzik

Müziksiz gerçekten güzel; uyuz noel şarkılarından bir derleme yapılım. Ses efektleri üzerinde konuşmak biraz zor.

Oynamabilirlik

Oynamabilirlik PS versiyonu için iyi olabilir ama bu formül PC için işlemiyor. Kesinlikle gamepad ile oynaması gereklidir.

Atmosfer

256 renk ile ancak doruk bir atmosfer yaratılabilir.

LEVEL Notu

55

Grinch sineması iyi bir oyun yapmış olabilir ama PC alanında "çerez oyun" dedigimiz kategoriye gitmeye mahkum gözükmektedir.

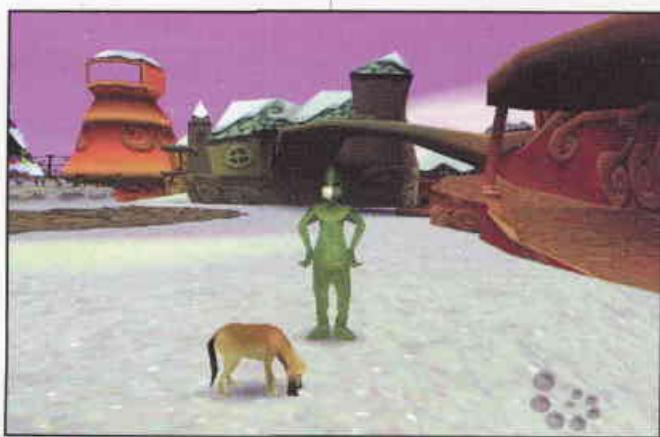
Minimum: Pentium III 800, 32 MB bellek, 16GB HDD

Önerilen: Pentium 4 1.800, 64 MB bellek, 30GB HDD

Multplayer: Yok

Grafik Destek: Maksimum: 1024x768 ve 16 bit renk derinliği

LEVEL KARNESİ



BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

Hayır, bırakın beni! İstemiyorum! Bana bunu yapamazsınız...

Yapım/Dağıtım: Blue Byte Software

Tür: Sıra Tabanlı Strateji (STS)

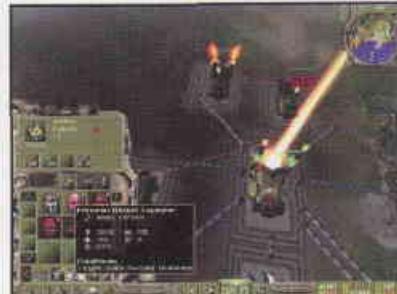
Bilgi İçin: www.bluebyte.com

Eski zamanlardan kalma ünlü "Çin İşkenceleri" vardır. Bilirsiniz işte, arada sırada biri bir taneşini duyar okulda bütün arkadaşlarına söyle herkesin içi ürperir. Battle Isle: Andosia War bu işkencelerden biri olmalı. Sevmediğiniz bir arkadaşınız varsa "Aman abi sen Level okumuyodon di mi? Bak bu oyunu al çok güzel oyun manyak oyun sabahılar kadar oynarsın!" diye butun hincınızı bir kerede çkartabilirsiniz. Mesela ben Cem'e vermemi düşünüyorum. Daha gişten oyunu neden bu kadar ko-tulediğimi merak ediyorsunuz sanırım. Aşağıdaki yazımı okuyunca çok eğleneceğiniz kesin.

Battle Isle serisini onceden oynamış olanlar bilirler. Oyun bir turn-based strateji seri. Onceki oyunlardan zamanında ödül almış olanlar bile var. Fakat sıra serinin son oyunu Andosia War'a gelince biraz duraksamak gerekiyor. Oncelikle oyunu ilk elime alındığında kapağında turn-based ve real-time strateji kavramlarını 3D olarak birleştirdiği yazıyordu. 3D kısmı çok anormal gelmedi hatta beni bir derece sevindirdi. Çünkü strateji oyunlarının 3D'ye donmesi başta kötü gibi gözükse de çeşitlilik arttıkça eksikler eninde sonunda kapanacak. Fakat bu iki kavram nasıl birleştirilir ya-hu? FRP'de artık combat'lar real-time demek gibi bişti. Meraktan hemen oyunu kurduum.

Ayakatımı İstiyorum

Oyunun konusunu anlayacak kadar vaktim olmadı. Zaten açısından o kadar oynamaya nefesim yetmedi. Ya yükum geldi, ya başım ağrıldı. Sonuçta oyuna yeterli vakit ayıramadım. Fakat bir süre oynadıktan sonra anladığımı oyna ayrılmak yeterli vakit normal bir oyunun yaklaşık kırkbeş(45) katına denk geliyor. Bu durumda size konuyu okuduğum bir yerden özetleyeceğim. Battle Isle önceki oyunlar da kullanılmış bir mekan. Yeni çağın 345. yılında büyük savaşlar geride kalmış ve orata yeniden bir tarikat çıkmıştır. Hanışın çocukları adlı tarikat An-



dan sürekli kaynak toplanıyor ve bina yapılıyor. Bu denge herkese eşit turn süresinin verilmesi ile sağlanmış. Yani siz turn'unuzu erken bitirirseniz sizin zararınıza oluyor. Bunun sıktı taraflarından biri kendi turn'unuzde yaşanırken diğer de karşı tarafı beklerken yaşanıyor. Bilgisayarın düşünme ve oynama süresi ile sıktıdan pörtleyeceğiniz dakikalardan sizi bekliyor. Tam real-time olmayan kısımları olmasına rağmen, tam turn-based bir oyun da değil.

Sizi mahkemeye vereceğim

3D motorun getirişi görsel güzellik. Yani unitelerin ve binaların aynınlıklarını görebilmek, etrafın görsel açıdan güzelliklerini görebilmek iyi bir şey. Fakat her zaman karşımıza çıkan "kamera açısı" sorunu burada ayrı bir oyun konusu olacak şekilde bizi karşısına Kaynak toplama ve bina yapımları real-time, combatlar turn-based işliyor. Action pointler birimlerin ilerlemesini ve saldırmasını sağlıyor. Fakat bu sırada bir yan-

dosa adlı kimyasal ve zararlı bir maddeyi üretebilmektedir. Bu madde bi tarikatın insanlarına gizli güçler ekleyebilmektedir. Bu şekilde dünyayı ele geçirmeye çalışan tarikata karşı çıkışın oyunu oyunun konusunu oluşturuyor

Oyun real-time ile turn based birleştiriliyor demiştim. Bunu nasıl olduğunu oynadığım tutorial bölümünde acı bir şekilde anladım. Kaynak toplama ve bina yapımları real-time, combatlar turn-based işliyor. Action pointler birimlerin ilerlemesini ve saldırmasını sağlıyor. Fakat bu sırada bir yan-

sonra gelen arabirim kulanımı ve birim yönetimi ile combatlar zaten dayananlar için vurucu darbe. Oyunu geçmek isteyen var mı?

Multiplayer modunun da olduğu söyleyen oyun serisinin yüz karası gibi gözüküyor. Daha öncekilerden sonra

karanlık bir döneme girdiği açıkça belli olan serinin eski haline dönebileceği konusunda kuşkularım var. En azından arabirim ve grafik motorundaki hataları çözmeli. Bir de oynanışındaki real-time, turn-based şeklindeki saçılımlıktan bir şekilde vazgeçmeleri ya da daha uygun ve bir şekilde dizayn etmeleri gerekiyor. Bakın biz de önumüzdeki ay yeni versionumuzu çakıyoruz ama hiç böyle şeyler yapıyor muyuz? Önumüzdeki ay yeni jenerasyon LEVEL'da görüşmek üzere.



Grafikler

Kalite açısından iyi bir 3D motor kullanılmış. Modellemeler ve animasyonlar açısından doyurucu.

Ses ve Müzik

Müzik için bu kadar uğraşacaklarına biraz daha uygun bir arabirim kullanıllırdı. Ses efektleri ise orta seviyeli.

Oynamabilirlik

Bu kadar uzun alışma süresi, oynama süresi ve gereksiz kaybedilen vakit hiçbir oyunda oynamabilirlik dâmen seyden bırakır.

Atmosfer

Ortam güzel çizilmiş ve göz dolduruyor. Birini oynarken izlerseniz atmosferin güzelliğini düşünebilirsiniz.

LEVEL Notu

35

Kısayla real-time ile turn-based türünü karıştırma çabaları başarılı olmadı. Bu oyun hakkında ise söylemeyecek tek şey zaman kaybından başka bir şey olmadığını.

Minimum: PII 350, 128MB RAM, 3D ekran kartı

Önerilen: PII 350, 128MB RAM, 3D ekran kartı

Multiplayer: (Ne gerek?) Varsa

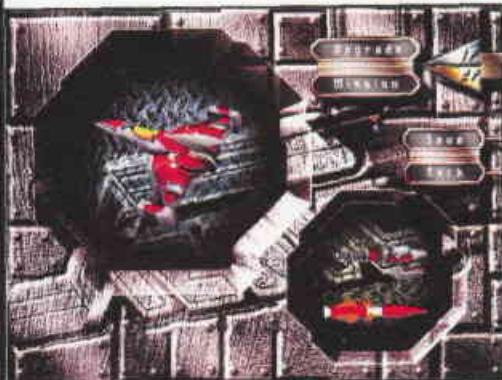
Extra: Yok

KISA KISA

Cem, hayat oyununu geçen ay kaldığı yerden anlatmaya iñatla devam ediyor... (Bu ay valla son-Cem)

XENIC

Sonra aylar boyunca soñaga okmaya ret ettim. Garip bir güç beni hep sevdiğim kadını karşılaştırıyor sonra da acımasızca ayıryordu. Kendimi odama kaptırmış. Evinde çıkmadığım sürece hayatı min kadını, unutmadığım aşkıma da bir daha göremeyecektim ve gözden irak olan gönülden de irak olacak, bu acı veren askı sonsuza kadar unutacaktım. Bir ara rahmetli babam benimle erkek erkeğe konuşmak ve problemini anlamaya çalışmak istedi ama ona cevabımı kesin bir dile verdim. "Bu bir erkeğin ancak kendi kendine çözebileceği ve kendi içinde halledebileceği bir problem. Ama bir şey yapmak istiyorsanız bana bir Atarı alın. Canım çok sıkılıyor..."



İki gün sora Atari 2600 oyun konsolunu elimdeydi. İlk oyunlarım arasında, dönemin ünlü oyularından, bugün bile adı hatırlanan Pole Position vardı. Bir yarış oyunu olan Pole Position'da arabalar sadece arkalarından görünen iki kalın çizgi şeklindeydi. Ve biz onların sağından solandan geçmeye çalışıyorduk.

Bir ay kadar bu oyunla oynadıktan sonra fena halde bunaltı vermeye başlamıştı. Kendimi kizgin kumillardan, korullere atı yormuş gibi hissediyordum. Ziyaretimde gelen arkadaşlarım karşısında yeni bir videocu dükkanı açıldığını ve pek çok yeni Atari oyunu da bulunduğu haberini veriyorlardı. Hatta Xenic isimli bir uzay savaş oyunundan israrla

Firma: Midas

Tür: Shoot'em-up

Puan: 51

bahsediyorlar, o oyunu mutlaka alıp oynamam gerektiğini söyleyordular. Benim için de sokağa çıkıp Xenic'i alarak oynamak isteği daha ağır basıyordu. Evet, galiba yememiştim. Kalbimde kor bir ateş gibi içten içe yanmaya devam eden aşkin küllerı yavaş yavaş sönmeye yüz tutuyordu.

Her ihtimale karşı tedbirini kiyafet giyinip, yeni açılan videoçuya uğrama kararı aldım. Dikkatli adımlarla ve prensesime yediden rastlayıp aşkimin depremesine engel olmaya çalışmak için gözlerimi yerden ayırmadan videocuya girip, "ben Xenic istiyorum" dedim. Ancak "tabi yavrum" diyen sesi tanır gibiydim. Başımı yukarı kaldırımdım, bu Necati Bey'in karısıydı. Sonraları annemin misafirlerindeki dedikodulardan duydugum kadın ile Fabrikatör Necati Bey'in işleri kötü gitmeye başlamış ve karısı da kasasına yardımcı olup evin masraflarını çökmek için mahalle-

de bir videocu dükkanı açmıştı. Ama işin trajik yanı, annesinin yanında oturup acı ve kin dolu yeşil gözlerle bana bakan prensesi görmüş olmadı. Tam unutmaya başlamışken her şey mahvolmuştu.

İlyice açık kahve olmuş kumral saçları omuzlarının altında kesilmişti. İnce kaşlarının altındaki gözleri bana sitem dolu ve ruhunda çektiği acıları anlatmak istemiş gibi bakıyordu. Koşar adımlarla o dükkanından çıkararak eve kendimi nasıl attığımı bilmiyorum ama ilk işim Atarı'mı pencereden fırlatarak parçalamak olmuştu. Gerçi komşumuzun arabaşının üzerine düşüğü için bambadan sıkı bir azar işitmiştim ama kader işte...

WAR DRONES

Firma: Midas

Tür: Shoot'em-up

Puan: 54

Prenssemi unutma çabam başarısızlığı sonucanmıştı. Ama işler iyice kötüleşen Necati Bey pilini pırtısını toplayıp memleketinde babasından katan arazisinde yaşamaya gidince prenessemi de artık göremeyeceğim kadar uzaklaşmıştır.

Gel gelelim bilgisayar oyunu olmadan duramıyorum. Ancak Atarı'mı pencereden atmışım. Ben de anaokulunu bitirdiğim yaz, ilkokula başlamadan önce kendimi atarı şalonlarına, oyun merkezlerine vurdum. O oyun senin bu oyun benim, gece gündüz atarı salonlarından çıkışmaz olmuşum. En beğendigim oyunlar-

nandığını sorması aramızdaki elektriklerimden doruk noktasına ulaşmasına yol açtı. Ona Joystick'i nasıl tutacağımı gösterirken, sağa sola nasıl kaçacağını anlatırken eleni avuçlarımın arasına alımmam sonucunda ellerimden yayan kırılcımlar pattamaya hazır sıvı bir yakıt gibi bütün vücudumuza kapılmış olan ihtişas ve sehvet şintisini alevlere vermişti.

Arzu dolu, alev alev yanın bedenlerimiz hasrete daha fazla dayanamadı ve kendimizi Atarı salonundan hemen dışarı atıp en yakın dondurmaciya gidiip birer külah dondurma almamızda neden oldu. Mualla ona dondurma ismarladığım için beni yanağımdan ıslak ve şekerli dudakları ile yapışkan yapışkan öperken bir kaç metre otemizden geçen, Necati



dan biri ise War Drones isimli, uçaklı savaşlı bir oyundu.

Bu sırada, Atari salonuna devamlı gelen bir arkadaşın beraberinde getirdiği küçük kız kardeşinin ilgisinin üzerimde yoğunlaştığını hissetmeye başladım. Adı Mualla olan bu güzel her fırsattha bana muhabbet koymaya çalışıyor, aramızda bir samimiş cereyan etmesi için çaba harciyor gibiydi. Ancak, belki de Mualla'nın davetkar tacizlerine dayanamamaktan belki de beni terk edip uzaklara gitmen ve hiç aramayan prenessemi tamamen unutmak istemeden oturu Mualla'ya karşılık vermeye başladım.

Bir gün, masumca bana doğru yaklaşıp, War Drones'un nasıl oy-

Bey'in karısı değil ama annesinin eline yapmış şekilde sokacta yürüyen kalbimin prenesesi de yine o unutmadığım nefret ve acı dolu baklılarıla bana bakiyordu.

"Bana bir de gazoz ismarılsan seni bir daha operim!" diyen Mualla'nın suratının ortasına elimdeki dondurma külahını yaptırdıktan sonra koşarak oradan uzaklaşım ve kendimi yine haftalarca odama kapadım.

Sonradan öğrendiğim kadırya kızlarının okul dönemi geldiği için Necati Bey ve ailesi ikamet ve nüfus işlemleri için bir kaç günlüğün İstanbul'a geri dönmüşlerdi. Ben ne kadersiz bir adamdım.

SUPERBIKE CHALLENGE

B ilgisayarlardaki motosiklet oyunlarını hep garip bulmuşumdur. Gün geçtikçe grafikleri gelişse de aslında çoğu gelişmiş grafiklerden daha fazlasını veremez oyuncuya. Dolayısıyla yapım yılı ne zaman olursa olsun, bir motosiklet yarışı, aşağı yukarı aynı tadi verir. Zaten garip bir şekilde bu oyunlarda bir türlü yere de düşemeyiz. Oysa iki tekerli araçlar potansiyel bir yere düşme tehlikesi taşırlar ki, ben de ilkokulun birinci sınıfının ilk döneminde karne mi pekiyi dolu getirince babamın bana aldığı bisikletten nasıl düştüğüm ve nasıl sokağın ortasında avaz ağıladığımı hala hatırlıyorum, bu oyun da o anıma hatırlamama vesile olmuştur, neylan söyleyim.

Firma: Midas
Tür: Motosiklet Yarışı
Puan: 59

bul'dan taşınan, kalbimin prensesi, hayatımın aşkı, ilk göz ağrısının annesinin sesini duyar duymaz elimde olmadan, ağlamayı kesmiş, korka korka gözlerimi açlığında ağlamaktan yanıkları islanmış, burnundan akan sümükleri neredeysse ağızına girecek suratıma donuk bir ifadeyle bakan onunla karşılaşmıştım. Küçük beyaz elleriyle annesinin eteğine yapmış, her zamanki kin ve acı dolu gözlerle bana bakıyordu. Tanrı şimdiden bana kadınımın gözü onünden bir kez daha rezil olma cezası mı veriyordu yoksa?

Şule Hanım'ın elimden tutup beni evime götürmesi ile bir an şarşan sonra panikleyen annem, durumu anlatan Şule hanımı içeri buyur ettiğinden sonra üstümü çıkartıp, yaralarımı bantladıkten sonra dinlemem için yatağa yatırmıştı. Salonda Şule hanımımla annemin konuşmalarını duyabiliyorken, odamın kapısından içeri süzülen küçük gövdeli farketmem geçmedi.

Yatağımın başına gelip, güzel yeşil gözlerini gözlerime diken kalbimin prensesine, ona karşı olan aşkımlı itiraf etmemin tam sırasıydı belki de. Gözleri mimikleri,

butun vucudu bana olan kırgılığını dile getiriyordu. Onu altı buçuk yıl önce bir hastane odasının ilaç ve bebek pıslığı kokan odasında terk etmiş ve sonra da elimde geçen her fırscatta başka bir kadını aldatmamıştı. Şimdi ise pişmanlığımdan başka bir şey yoktu elimde. Bir de ona karşı olan sevgim. Uzanıp elini tuttum, büyük bir cesaretle. Ve suratımda, yıllarca önce hak ettiğim o tokatı hissettim. Evet buna hakkı vardı.

"A yavrum, sen Saime Hanım'ın oğlu değil misin?" diyen ses, şu rastlantıya bakın ki, Fabrikator Necati Bey'in karısı Şule hanıma aitti. Bir kaç ay önce İstan-

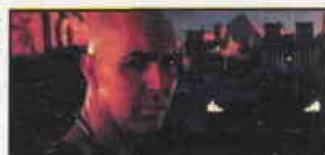


THE MUMMY

Firma: Rebellion
Tür: Çıldırtan Saçmalıklar Sırsası
Puan: 12

Ya Rabbim! Kısa Kısa da incelemek için elimde geçen Lara croft kopyası The Mummy'i tam kırarak asımlı edecektim ki hayretler içinde kaldığım o gün akıma geldi.

İlkokulun dordüncü sınıfında hocamız sınıfı yanındada bir kızla gelmişti. Bizim yaşlarımızda, saçları saçlı, mavi gözlü, uzun ince, tam anlamlı bir piliçti. Sınıftaki bütün erkeklerin yarı yarıya kapalı gözleri bir anda kocaman kocaman açılmış, herkes sıralarında dikili oturuşuna çekti düzen vermişti. Afyon'daki bir okuldandan, okulumuza transfer olan kız, Ceylan, ar-



tık sınıftımızda okuyacaktı. Hepimiz çok sevinmişük.

Ancak sınıftaki bütün erkeklerin ağızlarının suyunu akıtan, uyuşuk futbol manyağı adamları bir anda romantik şairlere dönüştürüveren bu kız çok kısa bir sürede kabusum haline gelmişti.

Bahçede, sınıfta veya koridorda, her kesin gözü önünde, yanından geçerken birden yere düşüp zıplamaya başlıyor ve çevresindekilere benim ona çelme taktiği söyleyerek etrafındaki kilerin nefretini kazanmama, hocamdan dayak yememe neden oluyordu. Tam bir kabustu. Tam bir alacakaranlık kuşağydı.

Beşinci sınıfta bir gün, hayat bilgisi dersinde hocamız misir piramitlerini ve firavun mumyalan hakkında bizi bilgilendirirken, yanındaki boş yere yavaşça süzülen Ceylan'ı gordüğümde yine tokat yiyeceğimi düşünmüştüm. Yine bir oyun yapacak ve başımı belaya sokacaktı. Ama hayır, hiç bir şey söylemiyor, sadece gözlerime bakıyordu. "Ne var be, pş! Git şuradan!" şeklindeki tepkime, "beni tanımadın mı?" diye cevap verdiği bir elini gözüne goturup mavi lensini çıkarmıştı. Evet. Bu oydum. Yesil gözleri ile kalbimin derinlerinde demir atan hayallerimin prensesiydi. O kadar hissiz, o kadar anlamsız bir yaşıntı vardı ki, o bir yıldır yanı başımdayken ben bir kor gibi davranışımışım.

"Nasıl tanıyalım ki? Bir gün kelsin, sonra esmer, sonra kumral, sonra sanığın oluyorsun. Göz renklerini ve boyunu hiç saymıyorum bile." Dedim. "Bu kadar hızlı değişirsen seni nasıl tanıyalım."

"Sen benim kalbimdeki prensin. Benim kahramanımdın. Ama aradan geçen zaman da senin nasıl bir adı olduğunu öğrendim. Beni nasıl aldıttığını gördüm. Beni ilk terkedip gitmeni hatırlıyor musun? Sen gittilken sonra günlerce dayak yedim o hemşireden. Hep gelip beni kurtaracağıını umdum ama sen gelmediğin gibi seni her gördüğümde de başka bir şirfinti ile karıştırıyordun. İntikamımı beğendin mi?"

"İnanamıyorum. Ceylan... Seni her zaman sevdim," diyebildim.

"nayır!" dedi. "Artık çok geç. Kalbimi bir daha kırmama izin vermeyeceğim. Korkma artık onunde düşüp dayak yemene neden de olmayacağımdım. Sadece bilmeni istedim. Elveda..." ve tekrar gişip yere oturdum. Kosarak çıktım sınıfından. Eve gittim, odama girdim. Haftalarca çıkmadım. Hocam geldi, arkadaşım geldi, okul müdürü hatta Kaymakam bile geldi. Ama ben çıkmadım. Hala da o odada yaşamı Allah sizin inandırın.

İşinla beni Skati.

CEM ŞANCI

play

METAL GEAR SOLID 2

Sons of Liberty

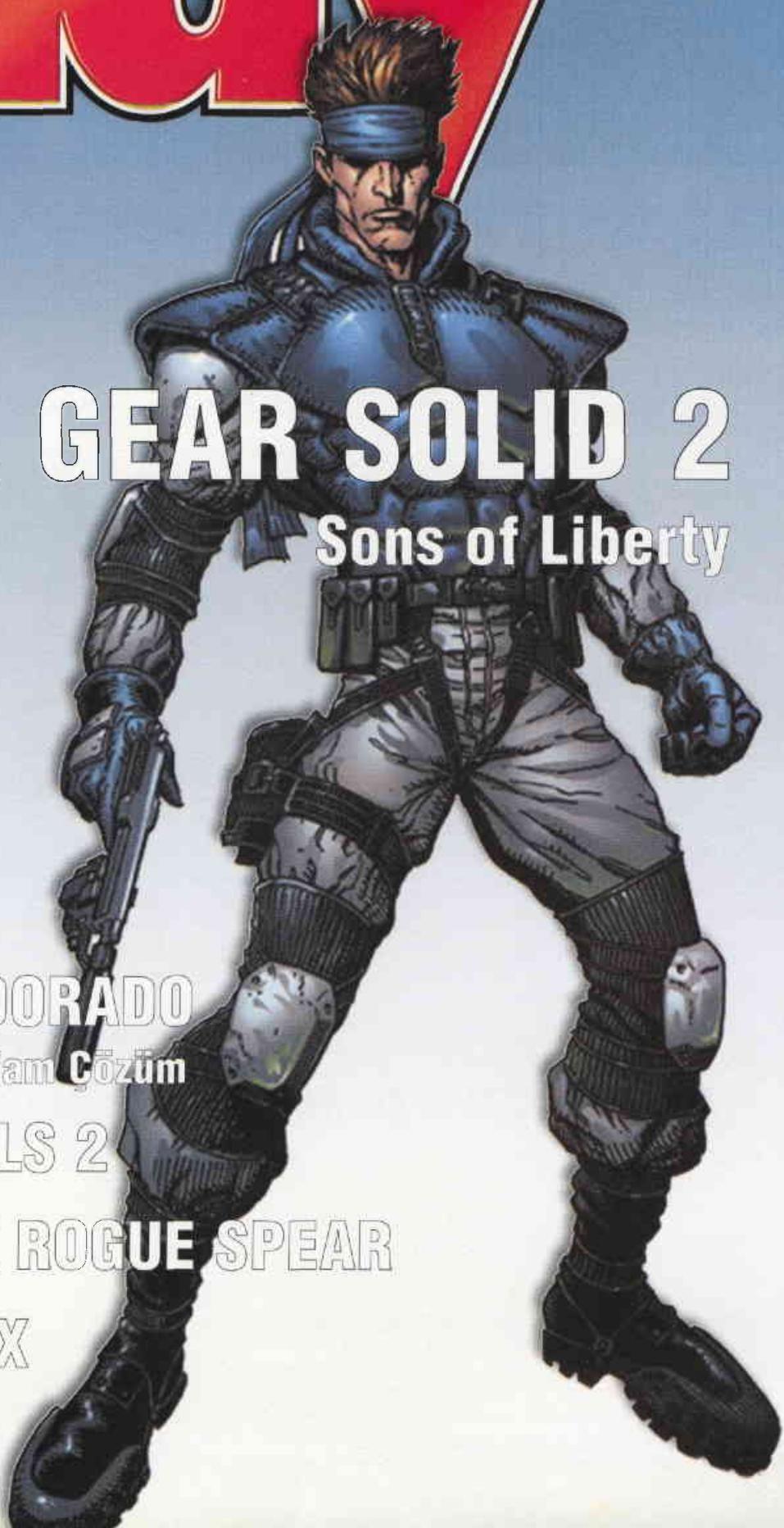
ROAD TO EL DORADO

Tam Cozum

RIVAL SCHOOLS 2

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

METAL SLUG X



PLAYNEWS 02

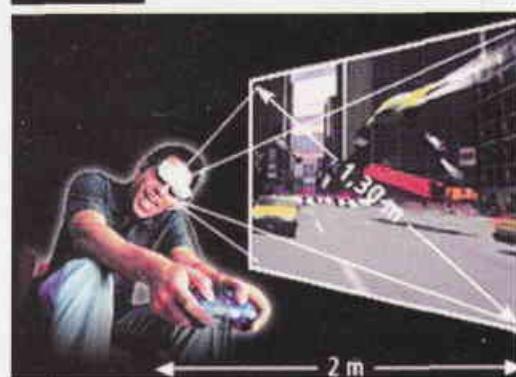
PS2 Multimedia gözlük



Olympus firması Eye-Trek FMD-200 PS isimli bir multimedia ürünü piyasaya sürdü. Adının sonundaki "PS" harflerinden de anlaşılacağı gibi alet, PlayStation ve PlayStation 2 ile tam uyumlu bir multimedia gözlük. Bu gözlük stereo ses ve mükemmel görüntüsü ile rakiplerinden ayrılıyor. Eye-Trek FMD-200, Plug&Play desteği sayesinde kolay ve hızlı bir şekilde PS2'nuza takılabilir. Oyun oynamanın yanı sıra DVD de izleyebiliyorsunuz. Şahit olacağınız

video görüntüsü sizin bu alete hayran bırakmaya yeterli oluyor. Prism sistemi sayesinde resimler özel bir optik filtrelemeden geçiyor, keskin renklerin ve net görüntülü kalitesini garantiyor. Şimdi sıkı durun, bu gözlük 130 ekran bir televizyonu yalnızca 2 metre uzaktan izliyor hissini yaratıyor.

Bu alet sadece size özel. Örneğin o kadar para saydınız ve gözünüz gibi saklıyorsunuz, fakat yaramazça da bir kardeşiniz var. Tanrımsız, her şeyinizi kurcalıyor; deliriyorsunuz. Ama gözlüğünüzün dokunulmazlığı var.) Özel bir şifreleme sistemi sayesinde sahibinden başka kimseye hizmet vermiyor. Yine de henüz parçalanmaya karşı bir koruması yok.) Ha normalden büyük bir kafaya sahipseniz üzülmeyin, frakteşteynə bile olacak şekilde ayarlanabiliyor. Sonuç olarak evinizin bir köşesinde ortalığı aşağı indirebilirsiniz ve ne annenizin ruhu duyar, ne de komşular duvarları parçalar. Sadece bir güneş gözlüğü boyutundaki gözlük bir Walkman' den bile daha hafif. Daha ayrıntılı bilgi için: www.eyetrek.co.uk

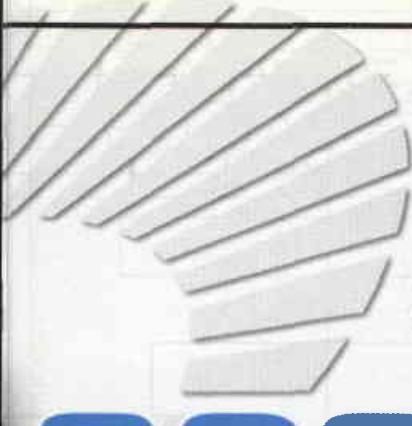


PS2 için DVD Uzaktan kumanda

Play Station 2'nin DVD destekli gelmesi herkesi sevindirmiştir. Makineye filmi takip arkanızda yaslanıyorsunuz, oh kebab walla. Acaba bir şeyler mi eksik? Bir uzaktan kumanda olsa ne güzel olurdu değil mi? Interact ve Saitek firmaları daha önce bu konuya çözmeye çalıştilar fakat az fonksiyonellik yüzünden pek tutulmadılar. Sonunda Sony olaya el koydu ve kendi ürettiği uzaktan kumandayı piyasaya sürdü (SCPH-10170).

Üzerindeki otuzdan fazla düğme ile DVD oynatırken ihtiyaç duyabileceğiniz her özelliği kontrol edebilmenize imkan sağlayan cihaz, diğer bilinen kumandalardan gibi kızıl ötesi ışınları ile çalışıyor. Port 2'ye takılan ufak bir infra red alıcısına komutları yolluyor. Bu kumanda daha farklı versiyonu ve sürücülerile Japon PS2' lara da uyum sağlayacak fakat fiyatı biraz daha tuzlu olacak. 22 Aralık gibi Japon piyasasında 3500 Yenden satılmaya başlanacak olan cihazın Avrupa için piyasaya sürüleceği tarihi ve fiyatı hakkında bir açıklama yok.





2001

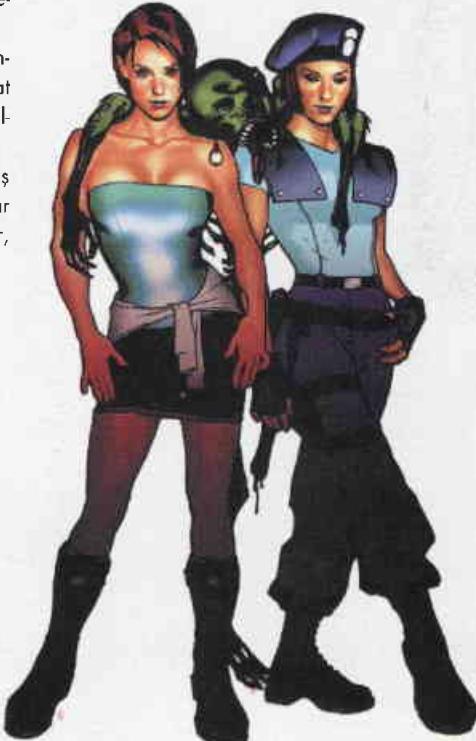
Resident Evil da beyaz perdede!

Capcom, böyle bir film yapılacağını ima ettiğinde sene 1997 idi. Kimlerin rol aldığı açıklanmadı ama Internet raporları her zamanki gibi yine ortaklı kariştırdı. Bahsedilen isimler Samantha Mathis, Jason Patric, ve Bruce Campbell idi. Bir de Spawn filmindeki senaryosuyla ilgileri üzerine toplayan kabiliyetli senaryo yazarı Alan McElroy'dan, aynı başarıyı yaratacagini umarak Resident Evil için iş birliği istendi. Bir sene sonra McElroy'u bırakmaya, onun yerine hem yazması hem de yönetmesi için George Romero ile çalışmaya karar verildi. Bu amcamızın seçilmesinin sebebi "Night of the Living Dead" adlı filmdeki korku sahneleriyle iyi puan toplamış olmasıydı. Resident Evil fanatikleri bu olaya sevindiler çünkü Romero çevirdiği zombi filmlerinde çok az harcamayla bile tüyler ürpertici sahneler

ve görüntüler yaratıyordu. İşte Romero'nun söyledikleri: "Umarım aynı oyunu gibi bir film yaratılabilir, oyundaki o karanlık ve ürkütücü ortamı filme de yansıtılabiliriz. Tabi bunun için iyi zombiler, iyi makyaj ve iyi efektlerle ihtiyacımız var. Onceki zombi filmlerimi ucuza çıkarmıştım. Ama sanırım bu sefer pahalıya oynanacak ve ben de bunu izleyicilere hissettiğim."

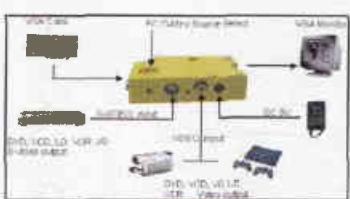
Capcom yetkililerinden öğrendiğimize göre ellerinde kullanılmak için bir senaryo taslağı var, fakat henüz yazıyla bile dökülmüş değil. E bu koşullar altında haliyle filmin çıkış tarihi belli değil.

Sonuç olarak Capcom en iyisini yaratmak için iş başında, ve henüz yılmış değil. Umarım bu kadar beklediğimize değerçek bir eser ortaya çıkarırlar, ne dersiniz?



PS2 Peynir Video Box...

Çoğunuzun kişisel bilgisayarları var. Peki yüksek çözünürlüklü monitörlerinizi neden video oyunlarınız için de kullanıyorsunuz? Hem herkesin televizyonundan daha keskin ve net bir görüntü elde edersiniz, hem de ailinizin "kapat artık, rozalında başlıcak sindi" leri-ne maruz kalmazsınız. PlayStation ve PS2 oyun konsollarınızı herhangi bir görüntü cihazına kolaylıkla bağlamanızı sağlayan bir peynirden bahsediyorum. Şekli bir peynir



Sarı renkteki alelin iki giriş jaki, iki DB9 bağlantısi, güç jaki, anahtarı ve led indikatörü var. Direk monitör yerine PC Video karta da bağlantı imkanı sunuyor. Bu alet boyuna göre biraz fazlaca da zeki. Sinyal yokken mavi ekran gösteriyor ve NTSC M, veya PAL gibi sistemleri de otomatik olarak tanıyor. Anahtarlama

özellikleri sayesinde kablo tak derdi de kalibini andırdığı için cihazın adını "Cheese Video Box" koymuşlar, alemler walla. yok. Her yönüyle süper ama birazlık Çin yapımı olduğunu söylememeliyim sanırım.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

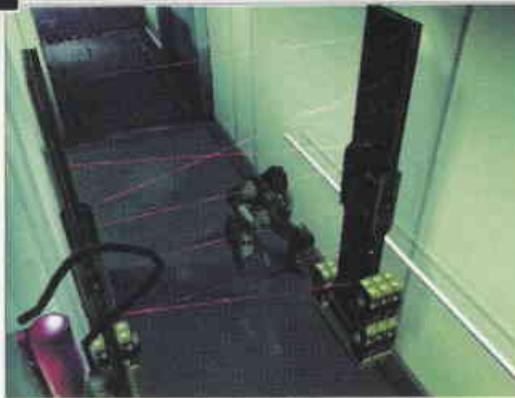
METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

Snake Abinin yeni maceraları...

PlayStation 2

Oyuncu sayısı:	1
Tür:	Aksiyon Macera
Yapım:	Konami



E3 Fuarında karşılaşılan tüm platformların en etkileyici oyunu Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty idi. Oyun hala sürükleyici ve hala Solid Snake görebileceğiniz en karizmatik kahraman. Küçük ve orta büyülükteki doğları ve bilumum lepecikleri yaratığına inanılan Snake, bu kez de kendisini politik kargasalar içerisinde bulur ve bir an evel duruma el koymaya New York'a gider.

ZORLU BİR MÜCADELE DAHA

Orjinal Metal Gear Solid yaklaşık olarak 6 milyon adet satmış ve PlayStation dünyasındaki en iyi oyunlar listesindeki yerini almıştı. Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty'ın DVD demosu dergiye ulaşlığında herkes biraz heyecanlanmıştı. Çalışırmamızdan sadece saatler sonra bile milletin gözü yerlere sarkmış ve oyuna hayran kalmışlardı. Eh, Level'ın editörlerini beğendirmek de kolay iş değildir hani. Grafikler ve atmosfer o kadar gerçekti ki, sonika izlediğimiz bir oyun değil, sinema saheleriydi. Sadece gariban bir PlayStation2 oyunu, beklenileri biraz aşmış olsa gerek ki, bir iki kişinin "yaw bu çizim mi yoksa aktarma felan mı?" dediğini hatırlıyorum.

Müziklerinden tutun da kamera açılmasına ve en ince detaylarına kadar şahit olunan her şey, oyunu milyonlarca dolarlık bir Hollywood

od filme çevirmiş sanki. Hani bu tür Hollywood filmlerinin başlangıcında önce ağır çekimde bir kumru sürüsü geçer ya, işte demo'da böyle bir an da olsaydı, o zaman üstüne bir de bahse girerdiniz "-abi bu kesin John Woo basyapit" falan diye.

BİZE DE Bİ SNAKE LAZIM...

Her şeyden önce oyundaki grafik efektlerine hayran kalıyorsunuz. Yağmur efekti nefes ke-





siyor; video oyunları tarihinde hiçbir oyun bu denli bir hava efektiyle gurur duyamadı. Bu konuda MGS2'yi geçmek güç gibi görünüyor. Hareket ettikçe yağmur taneleri vücudunuzda patlıyor ve attığınız adımlardan su sesi geliyor. Eğer görevdeki bir Snake olmasaydınız, koşarak eve gidip kurulanırdınız. Burada da bitmiyor, oyundaki kurşun deliklerine kadar en ufak ayrıntıyı bile neredeysse mükemmel yapmışlar. Ha diyeceksiniz ki diğer oyunlarda grafiklere çok abanınca oynamabilirliği düşüryorlar; bu kez pek de öyle olmamış. Grafik detaylar, oynamabilirliğe de direkt etkide bulunmuş. Bunun en iyi örneklerinden birisi de süper ışıklarımdır. Aynı MGS2'deki kar ayak izleri gibi, burada da yarattığınız gölgeler sizin için çok önemli. En baba yere saklandınız, ama birbeklenmedik ışık geliyor ve gölgeleniz ortaya seriliveriyor, bağırrıyor ben buradayım diyre. Habir de, bu sefer öldürdüğünüz adamların cesetlerini saklamanz gerekebiliyor. Sürükleyebiliyor, ve hatta dolaplara bile kapatabiliyorsunuz. Snake'in saklanması ve gizlice ilerlemesi daha önce olduğundan çok daha önemli. Örneğin geçen oyunda kullanılmaya bile gerek görmediğimiz karton kutular, bu kez Snake'ı en büyük yardımcı olacak.

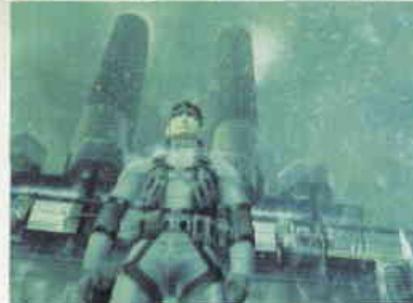
Çevreye yapılan bütün bu olağanüstü eklemler, aynı zamanda taktiksel kararlarda da büyük rol oynuyor. Eğer tehlike geliyorsa ve tansiyon yükseksse, sadece bir cesedi dolabca saklamak değil, kendinize de saklanacak bir göz bulmak zorundasınız. Aynı zamanda bu dola-

bin kapağını çatışmada kalkan olarak kullanıbilirsınız. İhtimaller sınırsız ve zaten Metal Gear Solid 2'yi kaliteli yapan da bu gerçekçilik, ilk oyunu toplantı masasına koyup ortaya fikirler yağıtlımsız gibi gözüküyor. Eski oyundaki en güzel öğeler bile düzeltilmiş veya yeniden inşa edilmiş.

En büyük değişikliklerden birisi, oyunda nişan almayı çok kolay bir hale getiren ve artık daha fazla kullanılacak olan first person moda gelmiş. Keskin nişan almak sadece yeni bir özellik değil, aynı zamanda oynamabilirliğin de tümleyici bir parçası. Örneğin oyuncunun bir bölümünde Plexiglas kurşun geçirmez yelekleri olan işyançı polislerle karşılaşınız. Onlara direk ateş etmek, sadece yeleklerinde iz bırakacaktır. Diğer taraftan dikkatli nişan clip dizlerinden vurursanız, onları kolaylıkla yere yıkalırsınız. İyi nişan alma ile ışık ampullerini vurabilir, buhar dolu borulara kurşun delikleri açabilir, duvarlardan kurşunları sektirebilir ve böyleselike de düşmanlarınızı şaşırtabilirsiniz. Bunun yanı sıra sürekli çevrenizi gözlöüyor olmalı ve değişik çözüm arayışlarına girmelisiniz.

BU MUDUR? BUDUR!

Ne yazık ki bu büyük gelişmeler sadece bizim için yapılmamış. Düşmanların yapay zekaları da inanılmaz derecede geliştirilmiş. Biz büyük dedik mi siz dev anlayın, PlayStation2'nin harika Emotion Engine'inin üste biri, sadece bu yapay zeka için ayrılmış. Askeri takıtlar için yığınla araştırmalar yapılmış. Gardlar artık takım ve tuzaklar kuruyorlar, acil durumda veya destek çağrısında sessizce sıvışıyorlar; tabii siz ellerindeki telsizleri vurmadsanız;) Düşmanlar ne yaparsa yapın, karakterlerin animasyonları süper ölesi, düzgün ve hepsinin ölesiinde çok gerçekçi. Tam da şu günlerde beklenen yüksek kaliteyi veremeyen oyuncular varken, Metal Gear Solid 2 rakipsiz olacak gibi. Bu oyun dünyayı sallayacak ve bence en çok satanlar listesinin birincilik koltuğuna oturacaktır. Metal Gear Solid 2, 2001 yılında PlayStation



on 2 için hazırlanan bir numaralı oyun olacak. Aslında PS2 ile beraber çıkış vurgusu etkisi yarıtmamıştı ama olmadı. Bu arada MGS2 serisinin son oyunu olacakmış fakat Metal Gear serisinin mi, yoksa Solid oyunının mı, orası henüz bilinmiyor. Biraz da siz merakla bırakıp veda edeyim. Geçen oyuncunun sonunda Snake hastayı biliyorsunuz, neden hala hayatı sizce? Oyunda bir üçüncü kardeş var mı? Varsa adı Gas Snake mı? Bye&Smile...

Megaemin

İLK İZLENİM

★★★★★ — Klasik olmaya aday

Bu görselliği, bu atmosferi ve bu senaryoyu başka bir oyunda daha görmemiz mümkün değil.

TAMAMLANMA

% 80



GOLD AND GLORY: THE ROAD TO EL DORADO

Tam Çözüm

ESCAPE FROM THE TOWN

PART 1

Wanted Poster'ı alın. Yandaki satıcıdan 1 Peseta karşılığında corn satın alın. Corn' u adamın arkasındaki sahipsiz tavuğa kullanın. Tavukçunun yanına gidip ona tavuk satın. Sağda görünen kapıdan girip adamları kumar oynayın. Oyunu kazandığınızda size El Dorado haritasını verecektir. Dışarıya çıkip tavukçunun diğer tarafındaki adama gidein. Oyna başladığınız yerdeki kapı serbest kaldı, gececerek dosdoğru Great Malezo'ya ulaşın. El Diablo hakkında konuşun. Sonra geri dönüp El Diablo' nun tutulduğu yeri bulun ve oradaki adamlı Great Malezo

hakkında konuşun. Sonra tekrar Great Malezo ile konuşup El Diablo' nun yanına götürün. Kapıyı açın. Saklandığınız yerdeki küçük kapıdan girin, merdivenleri çekin ve sondaki kapıya girin. Çocuk sapanı kullanınca fiçilere göz atın. Çocuğu korkutup sapanını alın. Karşındaki kapıdan devam edin. Tahta çitlerin olduğu yere gelince çitlere göz atın. Boğanın yanına gidip sapanı kullanın. Wanted Poster'ı çitlere yapıştırın. Elbiseyi alın. Tavukçunun yanındaki adama gidein. Kontrolü alınca R2' yi kullanıp eğilerek adamlı arkasından geçin.

PART 2

Eşeğe ve önündeki tahtalara göz atın. Sonra içine gireceğiniz fiçiyi bulun ve Guard' lara görünmeden havuçları alın. Yakalanırsanız tekrar deneyin. Havucu eşeğin önündeki tahtaya takın. Sağda gidip duvarlı kolu bir kez çekin. Merdiveninden çıkip fiçuya girin.

VOYAGE TO THE NEW WORLD

Elmayı alın ve Miguel' in arkasındaki kalaşa tırmanıp ata verin. Boat hook' u sağdaki merdivene kullanın ve yukarıya çekin. Kapının yanındaki bisküvileri çalın ve maymuna seslenin. Ona bisküvi vererek mavi ve kırmızı anahtarları alın. Tavandan karşıya ge-



PlayStation

Tür:	Adventure
Yapım:	Ubisoft
Dağıtım:	Ubisoft
Bilgi için:	www.ubisoft.com

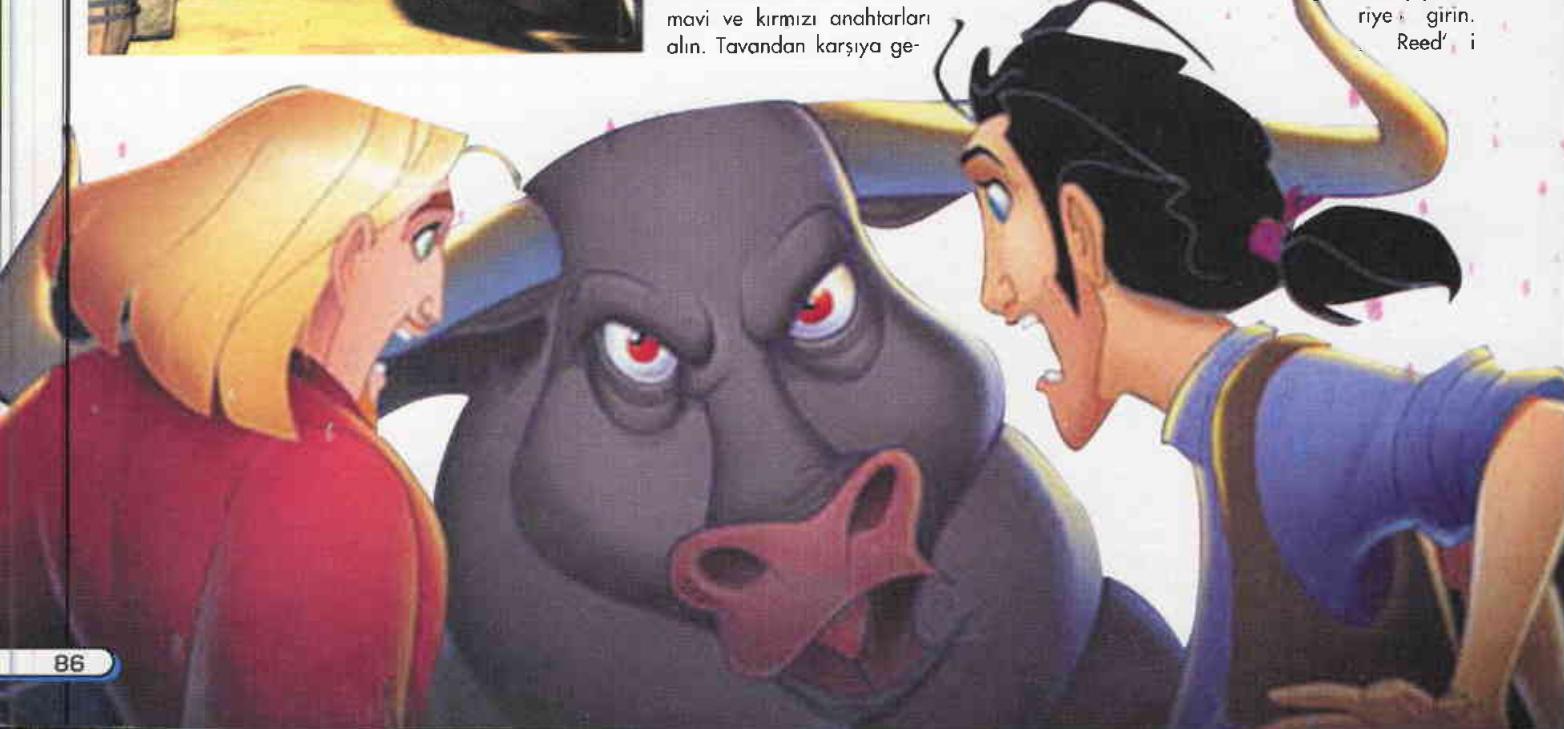
çip kapıyı açın. Adama yakalanın. Sonra ip merdivene bakın ve arkadaşınızla konuşup adama yakalandığınız yere gidelin. Bu kez Ondan en uzaktaki topun yanına eğilerek gidin ve yerdeki kırmızı kumaşı başınıza bağlayın. Adamdan Pair of socks, ve Biscuits alın. Tulio' nun yanına dönün ve yerdeki kapağı açmaya çalışın. Boat hook' u kullanılarak izgarayı açın. İçine bisküvi koyn ve fareyihapsedin. Sonra fareye socks' u kullanıp yakalayıın. Adama Rat in sock' u kullanın. Socks' u gaza bulayıp gaz lambasına kullanın. Tulio ile yukarı tırmanın ve Metal ring' e, Rope bağlayarak Miguel' i yanınızda alın. Hemen yan taraftaki halatı Miguel çözebilecektir. Altivo' ya (kendisi birazcık at olur) elma verin.

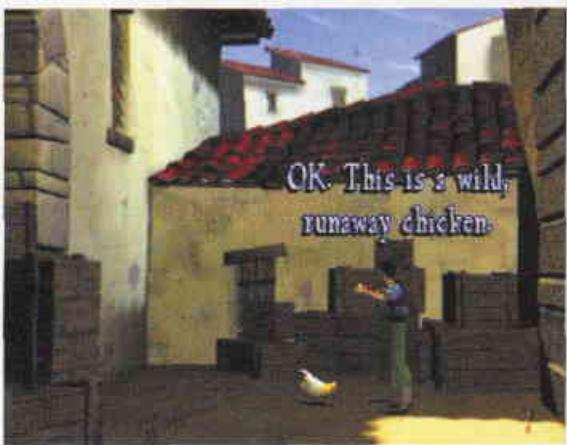
THE SEARCH FOR EL DORADO

PART 1

Yerdeki kılıcı alın. Altivo' nun arkasındaki taşı inceleyin ve Miguel' i tırmandırıp sword' u kullanılarak Vine' i almasını sağlayın. Yan taraftaki yap-

ıkları Sword ile temizleyip içeriye girin. Reed' i





olın ve yılana kullanın. Miguel' e ağaç tuturun ve Vine' i Bibo' ya bağlayın. Bibo'yu da ağaçbağlayın. İpe tırmanıp ağaçtan stick' i alın. İlerideki kayalara kullanın. Karşıya geçin. Miguel' in son açılığı atlaması için yanındaki taşı kullanın.

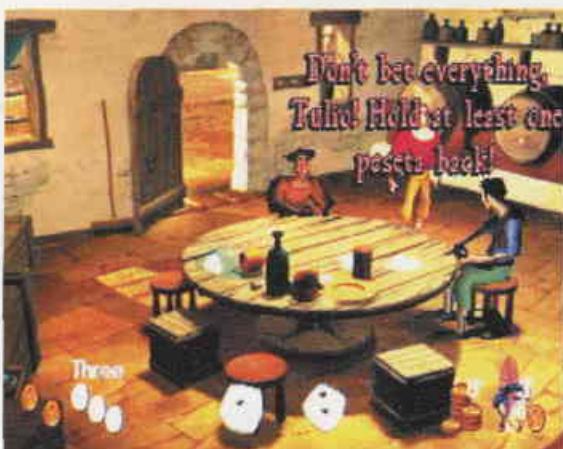
PART 2

Kolu çekip kapıyı açın. İçeriye girince yılana balık kolunu çekip yılan kapısına girin. Baykuş&yılan kolunu çekip baykuş kapısına girin. Baykuş&kus kolunu çekip kuş kapısına girin. Tekrar yılana balık kolunu çekip yılan kapısından girin. Zaten açık olan balık kapısından da gecip kurukafaya girin. Miguel ulyanacak. Şimdi ise balık&kus kolunu çekip balık kapısına girin. Balık&yılan kolunu çekip yılan kapısından girin. Baykuş&balık kolunu çekip baykuş kapısından girin. Tekrar balık&kuş kolunu çekin, baykuş kapısından, sonra da kuş kapısından gerek kurukafaya girin. Miguel' i sağdaki kurukafanın üzereine getirin ve üçgen tuşuya Tulio' ya gecip kolu çekin. Soldaki kurukafaya gelin ve Miguel' e gecip aşağıdaki kolu çekin. Sağdaki kurukafaya gelin ve Tulio' yu seçip diğer kolu çekin. Miguel' i soldaki kurukafaya getirip Tulio ile aşağıdaki kolu çekin. Aşağıya inerek kolu çekin. Duvardaki deliğe baktın. Soldan devam ederek deliğe bulun. Parmaklıklar açıkkı Bibo' yu içeri yollayın ve taşları devirin. Heykeli dışarıya çıkarın. Alıp daha önce gördüğünüz duvardaki deliğe yerleştirin. Tekrar soldan girin ve merdivene tırmanın.

ROAR OF THE STONE JAGUAR

PART 1

Yürüdüğünüzde heykellerden bazlarının ışıkları yanacak. Sol alttakine sock' u, sağ alttakine reed' i, sol üsttekine ortada bulacağınız shiny plate' i ve sağ üsttekine biscuits' i kullanıp köprüden geçin. İlerleyerek Miguel' i en sağdaki platforma ultiştirin. Kolu çekin ve Tulio' yu soldaki platforma ultiştirip oradaki kolu çekin. Merdivenden çıkışın.



PART 2

Kolu çekin. Platforma geçip kolu çektirin. Merdivenden inip custard apple' i alın. Kolu çekin ve diğer adamınızı platforma getirip kolu tekrar çekin. Aynı şekilde yukarıda yukarıda çekip merdivenden tırmanın. Kolu çekip kalkan taşın altına custard apple' i kullanın ve kaçın. Örümceğin size yaklaşmamasına dikkat edin. Sonra aşağıdaki kolu tekrar çekip örümceği ezin. Sağa ilerleyip örümceğin sağa gitmesini sağlayın ve kolu çekin. Örümcek deliğe girince kolu tekrar çekin ve sağa devam edin. Diğer adamınızı alıp aynı kolu çekin ve diğer örümceğin aşağıya inmesini sağlayıp yukarıya çıkışın. İki adamınızı da tepseye çıkarın.

son odaya gidin ve yaratık yerdeki kapının üzerindeyken duvardaki kolu çekin. Miguel ile de aynı şeyi yapın ve geri dönüp açmadığınız son su kanalını da açın. Diğer odaya girip kolu çekin. Binadan çıkışın. İşte başardınız!!! Bye&Smile..

Megaemir

EL DORADO IN PERIL

Sağdaki kapıdan geçip cog' i alın. Diğer odaya gerek sol taraftaki cog' u alın. Diğer odadan diğer cog' u da alın. Bölümü başladığınız yere geri dönüp soldan devam edin. En sondaki odada cog'ları kullanın. Tavandan düşen gold item' i alın. Açılan kapıdan girin. Parmaklıkları zırlayın. Miguel ile ilerleyip soldaki su kanalını kilicinizle açın. Bir sonraki odaya girip duvardaki şekele kilici kullanın ve Tulio' ya doğru koşun. Oradaki diğer kapı açılacak. Kilicinizle su kanalını açın. Diğer kanalı da açtığınızda Tulio' ya gelecek. Koşarak diğer taraftaki



RIVAL SCHOOLS 2 FIGHTING DIARY

**Okullar arası dövüş
turnuvaları devam ediyor...**

**Hocam, kalemimi aldım!!!
Öğlüm tükürmesene arkadaşına!**

Beat-em Up türü oyunların basit bir konsepti vardır, kendin dövülmeden rakibini döverisin ve bu şekilde oyun devam eder. İyi dövüş oyunlarında bu basit konsepti destekleyen sağlam senaryolar, derinlik ve karakter dizaynları vardır. Rival Schools bize senaryosunu sağlamak üzere apikal karakterleri olan ve derinliğin sıfır olduğu bir oyunun, kaliteyi o kadar da taviz vermeyebileceğini gösterdi. Rival Schools Fighting Diary 2, Rival Schools' un tam olarak devamı söylemaz ama hala iyi olduğu söylenebilir. Olaylar yine çok eskiden beri birbirleri ile sert ilişkileri bulunan beş eğitim enstitüsünün üzerinde yoğunlaşıyor. Tabii ki hangi okulun



daha iyi olduğu sorusunun yanıtını bulabilmek için dövüşlerin olması gerekiyor; ne alakaysa. Her üniversitenin beş civarında dövüşçüsü var ve kendi okullarının atletizm dalıyla diğerlerinden ayrılıyorlar. Futbolcu bir karakter tek melerde kuvvetliyken, bir yüzücü rokibini kendile beraber ölene kadar yüzdürebiliyor. Ana ekranдан seçilebilen sadece iki yeni karakter var. Ama demoya bakacak olursanız beşen fazla da gizli karakter olduğunu fark edeceksiniz. Grafikler daha iyi değil, hatta önceye göre biraz bozulmuş bile denebilir. Belli bir mesafede 3D modellemeler çok tatlı gözükürken, yakınlığımızda parça parça textureları ve kırılan poligonları hissediyorsunuz. Öğrenci dolap odaları, futbol sahaları gibi mekanlar çok egzotik olmasa da, iki boyutlu arka fonlar yeterince iyi. Load ekranlarında karşılaştığımız ilginç çizimler ise yüklemenin sıkılığını biraz olsun azaltıyor. Açılış ve bitiş dışında müziklerde pek iş yok. Sesler ise bir dövüş oyunduda klasik olan sesler: bam, güm, abi dur izah edeyim, bir dakka, yapma, aarrgh gibi...

Oyunda Tekken Tag Tournament' da olduğu gibi biri osl, biri yedek iki dövüşçi seçiyarsınız. Takım saldırılanı, sizin yedek olarak kimi seçtiğinize bağlı oluyor. Tekken Tag' in aksine, odam değiştirmek için raundun bitmesini beklemeniz gerekiyor. Kontroller çok kolay. Özel bir hareketleri sadece LT veya



ALTERNATİF

Oyun	Genel
Tekken 3	% 98
Street Fighter EX2 Plus	% 93
Street Fighter Zero 3	% 87

SONUIC

Oyunun su anda sadece Japon versiyonu var. Eğer Japonca sizi de benim gibi sinir ediyorsa veya Rival Schools 1 de olanlarından daha fazla yenilik ariyorsanız, Capcom' un hazırlayacağı diğer oyunları bekleyin. Aksi takdirde bu oyunu deneyin derim. Bye&Smile...

ARTILAR

- ### • Kalorikontroller

EKSİLER

- Grundlagen

GRAFIK

SES  **%69**

GENE

© 1998

GENEL  % 76



L2 ile yapılabılırken, takım saldıruları için iki düşmeye aynı anda basmanız yeterli oluyor. Böylece oyun, el kabiliyeti fazla olma yanılırlar da hırçın etmiş oluyor. Oyunun edit mode, survival mode, training mode, ve eve koşma derbyi, penaltı yarışması, voleybol gibi-bazi mini oyunları da var.



PlayStation

Tür:	Aksiyon
Yapım:	SNK
Dağıtım:	Agetec
Bilgi için:	www.agetec.com



METAL SLUG X Super Vehicles 002

SNK'ın 2D aksiyon ve platform oyunlarını unutabiliyor musunuz? Oyunlardaki o rengarenk havayı ve canlı grafikleri? Başka konsollardan bilmeyenler bile en azından tarzının en iyilerinden olan Metal Slug oyunlarını PlayStation' dan bilirler. Çok yönlü bir aksiyon platform oyunu olan Metal Slug' da, yönettiğimiz küçük askerlerimizle sağa sola ateş eder, önumüze çıkan her şeyi parçalar, esirlerimizi kurtarır, tanklara biner ortağı dağıtırız. Savaş ile esprinin dozunu çok iyi tuturan oyunda değişik güçler ve silahlardan toplayarak ortağı duman ediyoruz. Oynamabilirlik çok iyi ve silahları kullanmak keyif verici. Silahlar mı; ağır makineli tüfek, alev tabancası, pompalı tüfek, lazer ve dahası...



SNK, coğumuzun hala sevdiği fakat artık göremediği bu tarzı öldürmemek için direnmeye devam ediyor. PlayStation için çıkan Metal Slug X, samanın aksine Metal Slug 3 değil, 2' nin üzerine ekleme ve düzeltmeler yapılmış bir versiyonu. Oyundaki bölümler değiştirilip geliştirilmiş, yeni bosslar, gizli yerler ve daha önce görülmemiş düşmanlar eklenmiştir. Bunun yanı sıra bir çok teknik aksaklı da giderilmiş. Orjinal versiyonda olan yavaşlama ve uzun yükleme süresi problemleri de, PlayStation' in hafızasına göre tekrar ayarlanarak ortadan kaldırılmış. Oyun, bu ayarlamalar yapılmadan gelseyi bir hayal kırıklığı olabilirdi ama şu haliyle sizlere eğlenceli saatler vadediyor. Bye&Smile...

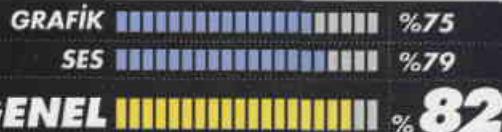


ARTILAR

• Atmosfer

EKSİLER

• Yok gibি



RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

İyi bir takım, güvenilir askerler ve zekice bir plan... Sizi kimse durduramaz!

PlayStation saklı kalmış bir yönünü daha PC' deki stratejik savaş oyunu Covert Operations' in devamı olan Rogue Spear ile su yüzüne çıkartıyor. Rainbow, başta Rus Mafyası ve Orta Doğu terörist gruplarına karşı kurulan ve operasyonlar düzenleyen başarılı bir askeri özel timdir.

Oyunda Rainbow' un bir kolunu yönetiyorsunuz. Göreve başlamadan önce video briefing alıyor ve mekanın üç boyutlu haritası üzerinde çalışıyorsunuz. Alanlarında en iyi askerleri seçip takımları kuruyorsunuz. Silahlarını donatıp, plan yapıyorsunuz. Harekata göre esnasında da ulaşabiliyorsunuz.



Görevler ise bomba imhadan rehine kurtarmaya kadar geniş bir yelpaze oluşturuyor. Adamlarınız M16 ve Beretta 90-Sniper Rifle gibi silahların yanı sıra gece görüşü ve el bombası gibi ekipmanlara da sahip olabiliyor. Üçü sadece PlayStation' a özel olan toplam on altı görev var.

Oyun gerçekçi mekan dizaynı ve tutarlı oynanışı ile iyi bir performans sergiliyor. Oyunun en büyük eksisi yavaşılığı. Nişan alırken yarı saat uğraşıyorsunuz. Otomatik nişan alma ise çok iyi değil. Oyunda mouse desteği de yok. Açıkgözü PC versiyonunda göre sürünen ama artık yaşanan PlayStation'

a bu kadarını yapmak bile mucize. Hem sıkılısanız bile multiplayer özelliğini kullanırsınız. Bye&Smile...

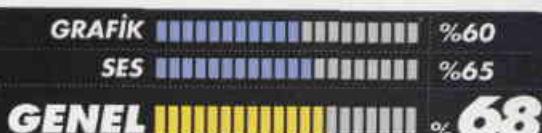


ARTILAR

• Atmosfer

EKSİLER

• Düşük Frame rate





CONSOLE MASTER ►

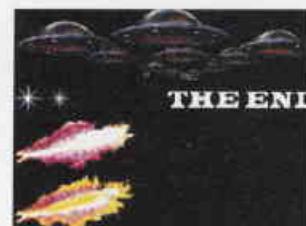
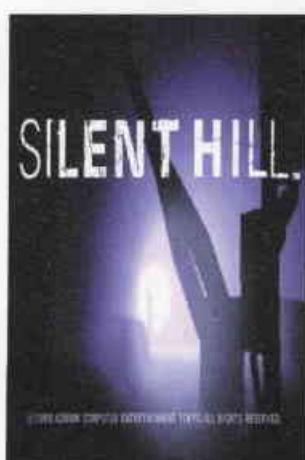
Mart ayına hoş geldiniz

Damlaların kedilerle dolduğu, kapıdan baktırıp kazma kürek yakıtran bir Mart ayında daha sizlerle beraberiz işte. Bir ay daha uğraşıp PlayStation sayfalarını hazır ettim. Bu kez elimden geldiğince isteklere daha doğru yanıt vermeye çalıştım. Mesela Tekken Tag Tournament'ın hareketlerini verdim. Tabi yine popüler olanlarını, malum, hepsinin hareketlerini vermeye gazete kağıdı yetmez. Yerden kalkma, koruma ve Tag özellikleri de kesintiden nasiini aldı. Yine de işinize yarayacağına eminim. Aklımdayken hemen söyleyeyim, Tekken Tag Tournament veya Tekken'ın başka yeni bir versiyonu PlayStation için çıkmayacak! Piyasada Tekken 4 adı altında kopya oyunlar dolaşıyor ve bu oyunlar Tekken 3'ün tüm gizleri açılmış halinden başka bir şey değil. Boşu boşuna paranızı kaptırıp kopyacılığa da destek vermeyin. Bir de uzun zamanındır ilk kez bir tam çözüm hazırladım. O kadar tam çözüm isteyen e-mail geldi ki, dayanamayıp iki sayfaya sığdırabileceğimiz bir oyun buldum. Ama

ne oyun bulmuştum: artık pek üzerine düşülmeyen icon-adventure tarzı oyunların PlayStation'daki en iyilerinden birisi olan The Road To El Dorado. Walla yani tam çözüm yazdım diye demiyorum, süper oyun, nefis nefis, wundeba hatta. El Dorado adında kimseının bulamadığı Altın Şehri'nin harmasını bir kumar masasında ellerine geçiren iki kafadarın, yolda başlarına gelen olayların anlatıldığı bir oyun. Tam çözüm de lazımmış hani, ben bile bazı yerlerde takıldım biraz. Çok sugar bir oyun, size şimdiden iyi eğlenceler.

Bu arada gelecek ay derginiz Level yeniden doğuyor. Hem içerik, hem sayfa düzeni olarak çok daha öteye gidecek olan Level'daki bu değişikliklerden,

Play' de nasibini alıyor. Play, yerini tekrar PlayStation sayfalarına bırakıyor. E bu da bana farklı bir şeyle yapma imkanını veriyor. Artık okur mektuplarının bir sayfası da konsola ayırlıyor. En güzel sorulardan seçerek yayınlıyorum. Poster olayına daha sık girmeysi de planlıyoruz. Bu arada artık PSX tam çözümler için bana e-mail atmak zorunda kalmayacaksınız çünkü web sitemize yakında PlayStation ile ilgili bir link de eklenecek; yakında ama:) Başka sürprizler de olabilir ama şu an için henüz çok erken. Bu arada ICQ muhabbetiniaya da bire indiriyorum. 7 Mart 2001 Çarşamba günü saat: 22:00 - 24:00 arası 61718306 numaradayım. Of, yine çok uzattım galiba. Neyse, son olarak yetenekli bir okurumuzun ortaya çıkardığı görüntülere deyiniyorum ve bitiriyorum. Daha önce Tekken 3'deki Ling'in etekini çıkartan?! ram kodunu yapmayı başaran okurumuz Gökhan Muharremoğlu, bu kez de Silent Hill ve Resident Evil cd'lerinden, bizim görmediğimiz ekraneleri bulup çıkardı. Acaba Silent Hill'da uzaylıların parmağı mı vardı? Bu resimleri daha önce gören varsa lütfen bana haber versin. Kendinize iyi bakın, turp gibi kalın, Bye&Smile...



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr



Rival Schools 2 Fighting Diary

- Alay etme: maç sırasında "Select" e basın.
- Zafer görüntüsünü kontrol etme: kazandığınızda yön tuşlarını kullanın.



Metal Slug

- Hile modu: Options ekranında X, yuvarlak, kare, üçgen(2), yuvarlak ve kareye basın.
- Mini oyun: oyun tamamlandıktan sonra Another Story' yi seçin.



Silent Hill

- Extra options: options seçenekinde L1 veya R1 e basın.
 - Gerçek son: oyunu en iyi dereceyle bitirip "Channeling Stone" u alın. Bu taşı beş ayrı yerde kullanıp gerçek sona ulaşabilirsiniz.
- 1- Diğer okulun çalışinda



- 2- Hotel Parking Lot' da
 - 3- Botun kabininde
 - 4- Diğer Hospital' in girişinin dış tarafında
 - 5- Fener kulesinin tepesinde.
- İlk dört yerde sıra önemli değil ama girer girmez kullanılmalısınız. Beşinci yer ise taşı kullanacağınız son yer olmalıdır.

Street Fighter EX Plus Alpha

- Gizli karakterler: Practise Mode' un üzerine gelin ve select, yukarı, sağ, aşağı, sağ, select yapın.
- Priestess Hokoto: Options' tan Alpha modu seçin. Tuşları default yapın ve daha önce açtığınız Evil Hokoto' yu R1 ile seçin. Hemen ardından maç başlayana kadar L2+Start+Kare+Üçgen yapın.
- Finalde Akuma ile dövüşme: en az üç perfect alın, hiç round kaybetmeyin ve en az beş süper kombo birliği yapın. M.Bison' un ardından Akuma gelecektir.
- Street Fighter 2' den mini oyun: Practise' e gelip start, yukarı(2), sağ, yukarı, sağ, yukarı, start yapın. Japon versiyonu için yukarı(2), sağ, yukarı, sağ, yukarı, select' i deneyin.

NOT: Oyunun Japon versiyonuna sahipseniz "Select" yerine "Start" tuşunu kullanınız.

Street Fighter EX 2 Plus

- Gizli karakterler: Bonus(2), Director(4), Practise, Arcade(5), Garuda, Shadow Geist, Kairi ve Hayate açılacak.
- Bonus oyunları: Bonus(5), Option(3), Versus, Director(2).
- Maniac Mode: Practice(5), Arcade(5), Versus(3), Option, Bonus, Practice(4).
- Sample data: Practice, Director, Versus, Arcade, Option, Bonus, Director, Versus, Arcade, Practice.
- M.Bison 2: Bonus(13), Director(4), Bonus(13).



NOT: Oyunun Japon versiyonuna sahipseniz "Select" yerine "Start" tuşunu kullanınız. Ana menüde kodla alaklı olmayan seçenekin üzerine gitmeyiniz, örneğin iki yukarısı için bir aşağı yapınız. Kisaltılmış yerlerdeki sayılar select' e {veya start' a} kaç kez basacağınızı ifade etmektedir.

RAM KODLARI

THE X - FILES

- To-fu 800D1FB6 - 000F
- To-fu (Japon vers.) 300D162E - 000F
- Mercenaries modda To-fu ile oynamı 800D3D3E - 000F
- 800D3D54 - 000F

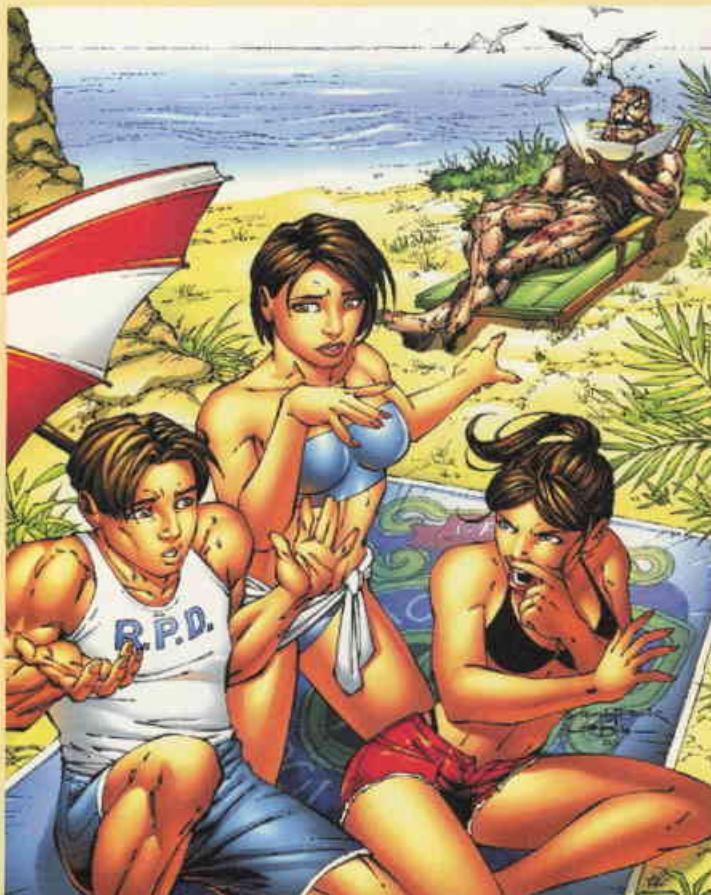
Eagle One: Harrier Attack

- Tüm bölümleri: 8010E7D0 - 0005
- 8010E2D0 - 0005
- 8010E350 - 0005
- 8010E3D0 - 0005
- 8010E450 - 0005
- 8010E4D0 - 0005
- Sınırsız roket: 8003D408 - 2400
- Sınırsız havadan havaya missile: 80018960 - 2400
- Extra armor: 80038A44 - 2400

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Ace Combat 3: Electrosphere

- Tüm jetler açık: C1000000 - 5000
- 500000A02 - 0000
- 800DBD12 - 0101
- Hasar kapaklı: 80136956 - 0064
- Sınırsız zaman: 8013B438 - 0000
- Rapid fire missile: E0070230 - 0004
- 80070230 - 0001



TEKKEN TAG TOURNAMENT

HAREKETLER

play
CHEATSTATION

TUŞLAR

Kare	.Sol Yumruk
Üçgen	.Sağ Yumruk
X	.Sol Tekme
Yuvarlak	.ağ Tekme
Tag	.Omuz düğmeleri
f	.İleri
d/f	.Aşağı ve İleri
d	.Aşağı
d/b	.Aşağı geri
b	.Geri
u/b	.Yukarı geri
u	.Yukarı
u/f	.Yukarı İleri
F	.İleri basılı
D/F	.Aşağı İleri basılı
D	.Aşağı basılı
D/B	.Aşağı geri basılı
B	.Geri basılı
U/B	.Yukarı geri basılı
U	.Yukarı basılı
U/F	.Yukarı İleri basılı
qcf	.İleri çeyrek daire (aşağıdan İleriye)
qcb	.Geri çeyrek daire (aşağıdan geriye)
hcf	.İleri yarım daire (geriden İleriye)
hcb	.Geri yarım daire (ileriden geriye)
n	.Yön tuşlarını serbest bırakın
FC	Eğerdir vaziyet
BT	Rakibe arkancı dönük
ws	.Ayağa kalkma
ss	.Yana adım
ssl	.Sola yan adım
ssr	.Sağa yan adım
,	.Birbirini izleyen
+	.Aynı anda
~	.Öncekinin hemen ardından
	.yeni komutları girin
"	.Böülümlere ayrılan komutlar
[tag]	.Diğer karakteri çağırma
any	.Bir tuşa basın
M	.Orta seviye vuruşlar
H	.Yüksek seviye vuruşlar
L	.Alçak seviye vuruşlar
!	.Blok alınamayan vuruşlar



HEIHACHI MISHIMA

play
CHEATSTATION

Temel Vuruşlar

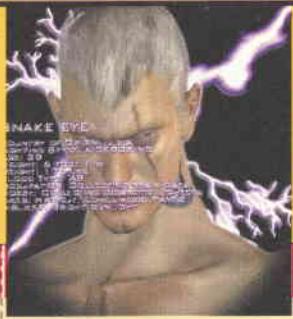
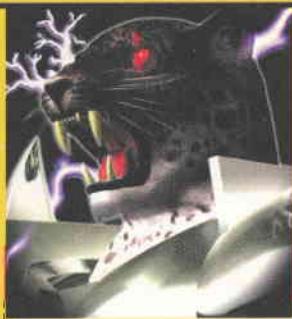
Hareket	Komut	Özellikler	Hasar
Shining Fist	Kare, Kare, Üçgen	H H M	18
Demon Slice Kick	f, n, d, D/F+X	L	21
Three Hell Sweeps To Thunder Godfist	f, n, d, D/F+Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare	M	21
Alter Splitter	b+Kare	M	22
Demon Breath	Kare+Üçgen	M	22
Dark Thrust	ws+Üçgen	M	24
Split Axe Kick	f, F+X	M	24
Wind Godfist [tag]	f, n, d, D/F+Üçgen, [tag]	M	25
Electric Wind Godfist [tag]	f-n-d-D/F+Üçgen, [tag]	M	25
Demon Boar	b+Üçgen	M	25
Mishima Stomp	d+Yuvarlak	L	25
Demon Scissors	Yuvarlak-X	M	25
Demon Axial Kick	F+Yuvarlak	M	27
Demon Godfist [tag]	f, f+Üçgen, [tag]	M	30
Deathfist	qcf+Üçgen	M	30
Leaping Slash Kick	f, f, f+X	M	30
Thunder Godfist	f, n, d, D/F+Kare	M	31
Demon Gut Kick	f, n, d, D/F+X	M	35
Demon Tile Splitter	d+Kare+Yuvarlak	L	70
Demon Backhand Spin	Üçgen, Üçgen	H H	12, 21
Tsunami Kick	ws+Yuvarlak, Yuvarlak	M M	12, 21
Tile Splitter To Deathfist	d+Kare, Üçgen	M M	15, 26
Three Hell Sweeps To Tsunami Kick	f, n, d, D/F+Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, n, Yuvarlak, Yuvarlak	L L M M	17, 13, 13, 18, 21
Two Hell Sweeps To Tsunami Kick	f, n, d, D/F+Yuvarlak, Yuvarlak, n, Yuvarlak, Yuvarlak	L L M M	17, 13, 18, 21
Two Hell Sweeps To Thunder Godfist	f, n, d, D/F+Yuvarlak, Yuvarlak, Kare	L L M	17, 13, 21
Hell Sweep To Tsunami Kick	f, n, d, D/F+Yuvarlak, n, Yuvarlak, Yuvarlak	L M M	17, 18, 21
Hell Sweep To Thunder Godfist	f, n, d, D/F+Yuvarlak, Kare	L M	17, 21
Hell Axe	w/F+X, Yuvarlak	M H	17, 22
Demon Backhand	F+Üçgen, Kare+Üçgen	H M	21, 22
Rising Sun	w/F+Yuvarlak, Yuvarlak	H L	25, 15
Double Punch To Roundhouse	Kare, Üçgen, Yuvarlak	H H H	5, 8, 18
Demon Slayer	Kare, Üçgen, Üçgen, Kare+Üçgen	H H H M	5, 8, 18, 22
Deman Massacre	F+Kare, b+Üçgen, Kare	H M M	6, 21, 25
Demon Loir	F+Kare, b+Üçgen, Yuvarlak	H M M	6, 21, 30
Twin Pistons [tag]	d/F+Kare, Üçgen, [tag]	M M	8, 21
Shadow Step	b, b, n+X+Yuvarlak	Özel hareket	Özel hareket
Auger Satsuma	Üçgen+X+Yuvarlak	Satsuma	Satsuma

Atmalar

Hareket	Komut	Koç	Hasar
Neck Breaker	Kare+X	Kare	30
Power Bomb	Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	30
Stone Head [tag]	f, f+Kare+Üçgen	Kare+Üçgen	33
Head Butt Carnival	f, f+Kare+Yuvarlak	Kare+Üçgen	29
Tile Splitter Guillotine	(rolün solundan) Kare+X veya Üçgen+Yuvarlak	Kare	40
Free Fall	(rolün sağından) Kare+X veya Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	40
Atomic Drop	(rolün ortasından) Kare+X veya Üçgen+Yuvarlak		45

10 lu kombolar

d/F+X, Üçgen, Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Üçgen, Yuvarlak	H H L M H B M M	17, 5, 6, 8, 8, 5, 10, 5, 6, 35
d/F+X, Üçgen, Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Üçgen, Üçgen	M H H L M H B M M	17, 5, 6, 8, 8, 5, 10, 5, 6, 30
d/F+X, Üçgen, Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen	M H H L M H M M M	17, 5, 6, 8, 8, 5
F, F, Üçgen, Kare, Üçgen, Üçgen, X, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Üçgen	H H H M M L H M M	7, 8, 6, 7, 6, 11, 5, 5, 8, 30



ARMOR KING play

BRYAN FURY play

Temel Vuruşlar

Hareket	Komut	Özellikler	Hasar
Croch Attack	f,f,n+Üçgen	L	6
Rising Knife	ws+Kare	M	10
Gul Punch	d/f+Üçgen	M	10
Frankensteiner [tag]	d/f+X+Yuvarlak,[tag]	H	15
Elbow Sting	d/f+Kare	M	15
Flying Cross Chop	f,f+Kare+Üçgen	H (dalma ile bağlantılıksa L)	15
Drop Kick	d/b+Yuvarlak	L	16
Launching Upper [tag]	f,f+Üçgen,[tag]	M	20
Dynamite Upper [tag]	FC,d/f+Üçgen,[tag]	M	20
Toll Kick	b+X	H	20
Black Uppercut [tag]	f,n,d,d/f+Üçgen,[tag]	M	21
Corporate Elbow	d+Kare+Üçgen	M	21
Swipe	ss+Üçgen	M	22
Blind Kick	BK X	M	25
Black Rising Knee	f,n,d,d/f+Yuvarlak	M	25
Jump-in Moon Drop	u/f,n+Kare+Yuvarlak	!	25
Convict Kick	f,f+Yuvarlak	M	26
Black Arrow	b+Kare+Yuvarlak	H	30
Black Speer	f+Kare+Yuvarlak	M	30
Exploding Kick	f,f+X+Yuvarlak	H	30
Closeline	f,n,d,d/f+Kare	H	32
Knuckle Bomb	u/f+Kare+Üçgen	M	35
Double Jump Knuckle Bomb	u/f,n+Kare+Üçgen	M	35
Elbow Drop	u/f+Üçgen+Yuvarlak	M	35
Double Knee Drop	u/f+X+Yuvarlak	M	40
Spinning Exploding Kick	f,f,f+X+Yuvarlak	M	40
Neck Cutter	X+Yuvarlak	H	42
Burning Knuckle	u/f+Kare+Üçgen~D	!	45
Jump-in Burning Knuckle	u/f,n+Kare+Üçgen~D	!	45
Low Jab Quick Uppercut	d+Kare,n+Üçgen	M M	12,12
Straight Right Upper	Üçgen,Kare	H M	12,12
Ali Kicks	d+X+Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak	L L L L	17,7,7,4,3
Jump-in Ali Kicks	u/f,n+X+Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak	L L L L	17,7,7,4,3
Double Punch To Chin Bruiser	Kare,Üçgen,Kare	H H M	6,10,10

Temel Atmalar

Hareket	Komut	Kas	Hasar
Coconut Crush	Kare+X	Kare	30
Jaguar Driver	qcf+Kare	Kare	25
Giant Swing	f,fcf+Kare	Kare	70
DDT	d/b,D/B+Kare+Üçgen	Kare+Üçgen	45
Suplex	Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	30
Steiner's Screwdriver	" d,j,D+Kare+Üçgen		35
Ultimate Tackle	D/B+Kare+Üçgen		5
Ultimate Punches	" Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Kare		5,5,5,5,5
Piledriver	d/b,F+Üçgen	Üçgen	58
Armor King's Driver [King ile]	D/B+B+Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	32
Frankensteiner [tag]	d/f+X+Yuvarlak,[tag]	Alçak korunma	45
Death Valley Bomb	(rakibin solundan) Kare+X or Üçgen+X	Kare	40
Jumping Reverse DDT	(rakibin sağından) Kare+X or Üçgen+X	Üçgen	40
Reverse DDT	(rakibin arkasından) Kare+X or Üçgen+X		55
Mount	(yerdeki rakibe) d/b+Kare+X		
Mount Punches	" Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Kare		5,5,5,5,5
Mount Punches	" Üçgen, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen		5, 5, 5, 5, 5

Çoklu Atma

Hareket	Komut	Kas	Hasar
Choke Sleeper	f,n,d,d/f+Kare+Üçgen	Kare+Üçgen	32
Funeral Suxplex	" Üçgen+Yuvarlak,Kare+Üçgen,Kare+Üçgen	Kare	25
Pickpocket Sleeper	" X+Yuvarlak,X+Yuvarlak,Kare+Üçgen	Üçgen	15
Triple Mounted Punches	" Kare,Kare,Kare+Üçgen	Kare	20
Stretch Muffler	" X,Yuvarlak,Kare+Üçgen,X+Yuvarlak	Üçgen	23

10 lu kombolar

Kare,Üçgen,Kare,Kare,Üçgen,Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak,Kare,X	H H M M H L L M M	6,10,10,6,6,5,5,7,30
f+Üçgen,Kare,Kare,Üçgen,Yuvarlak,Yuvarlak,Yuvarlak,Kare,X	H M M H L L M M	10,10,6,6,5,5,7,30

Temel Vuruşlar

Hareket	Komut	Özellikler	Hasar
Thin Low Kick	d-X+Yuvarlak	L	15
Snake Edge	d/f+X	L	17
Quick Knee	b+Yuvarlak	M	17
Snake Upper [tag]	ws+Kare, [tag]	M	18
Stomach Lift	d/b+Üçgen	M	18
Vulcan Punch	d/f+Üçgen	M	18
Chin Smash	qcb, Üçgen	H	21
Orbital Heel	u/f+Yuvarlak	M	21
Meteor Blow	f+Kare+Yuvarlak	!	21
Snake Slam [tag]	b+Kare, [tag]	M	22
Power Axe	d/f+Yuvarlak	M	23
Rolling Driver	u/f+X	H	25
Orbital Flip Drop	b, b+Yuvarlak	H	25
Side Step Elbow	f+Kare+Üçgen	H	26
Shell Shock	ss+Üçgen	H	26
Cheat Trick	ss+Kare~Üçgen	M	28
Spin Kick	ws+X+Yuvarlak	H	28
Mach Breaker	f, f+Üçgen	H	30
Leaping Slash Kick	f, f, f+X	M	30
Mach Kick	f, f+Yuvarlak	H	32
Headhunter	ss+Kare	H	33
Slash Kick	f, f+X	M	36
Meteor Smash	b+Kare+Yuvarlak	!	60
Can Smasher	D/F+Kare, Kare, Kare, Kare, Üçgen	M M M M M	10, 15, 12, 11, 18
Double Body Blow	d/f+Kare, Üçgen	M M	10, 16
Hammer Driver	Kare+Üçgen	M M	14, 21
Doom Knuckles Mach Punch	b+Üçgen, Kare, Üçgen	H H H	16, 17, 21
Doom Knuckles Side Step Mach	b+Üçgen, Kare-u, Üçgen	H H H	16, 17, 21
Doom Knuckles Wolff Bite	b+Üçgen, Kare, Yuvarlak	H H M	16, 17, 23
Doom Knuckle Wolff Bite	b+Üçgen, Yuvarlak	H M	16, 23
Fake Out Doom Knuckle	b+Üçgen-f+Kare,	H	17,
Mach Punch	b+Üçgen-f+Kare, Üçgen	H H	17, 21
Wolf Bite	b+Üçgen-f+Kare, Yuvarlak	H M	17, 23
Bruce Special	X, Üçgen, Kare, Yuvarlak	M M M L	18, 11, 10, 12
Gatling Rush	X, Üçgen, Kare, Üçgen	M M M M	18, 11, 10, 14
Running Blind	f+Yuvarlak, X, Yuvarlak	H M H	18, 14, 18
Quick Spin Kicks	X, X	M H	18, 16
Gut Punch to Chain Slam	ws+Üçgen, b+Üçgen	Atmak için M	18, 21
Run for Cover	b+X, Üçgen, Kare, Yuvarlak	H H M L	20, 12, 11, 12
Bruce Rush	b+X, Üçgen, Kare, Üçgen	H H M M	20, 12, 11, 14
Twin Knee	ws+X, Yuvarlak	M M	22, 16
Punch Kick Cross	Kare-Yuvarlak,	H H	6, 15,
Southern Cross	Kare-Yuvarlak, X, X	H H M H	6, 15, 17, 16
Lair's Dance	Kare-Yuvarlak, Üçgen, Kare, Üçgen	H H H H	6, 15, 21, 17, 21
Side Step Lair's Dance	Kare-Yuvarlak, Üçgen, Kare-u, Üçgen	H H H H	6, 15, 21, 17, 21
Cremation	Kare-Yuvarlak, Üçgen, Kare, Yuvarlak	H H H M	6, 15, 21, 17, 23
Atomic Dance	Kare-Yuvarlak, Üçgen, Yuvarlak	H H H M	6, 15, 21, 23
Bruce Low Rush	Kare, Üçgen, Kare, Yuvarlak	H H M L	6, 8, 11, 12
Bruce Rush	Kare, Üçgen, Kare, Üçgen	H H M M	6, 8, 11, 14
Northern Lights	Kare, Üçgen, X	H H L	6, 8, 13
High & Mid Punch Parry	b+Kare+Üçgen, Üçgen	Reversal	Reversal
Low Parry	d+Kare+X veya Üçgen+Yuvarlak	Reversal	Reversal
Salsasma	Kare+X+Yuvarlak	Salsasma	Salsasma

Atmalar

Hareket	Komut	Kas	Hasar
Full Neck Swing	Kare+X	Kare	30
Gravity Brain Buster	Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	30
Chains of Misery	FC, d/f, d, d/f+Kare+Üçgen	Kare+Üçgen	45
Gravity Blow	(rakibin solundan) Kare+X or Üçgen+Yuvarlak	Kare	40
Knee Blast	(rakibin sağından) Kare+X or Üçgen+Yuvarlak	Üçgen	40
Hummer Neck Wringer [tag]	(rakibin arkasından) Kare+X, [tag] or Üçgen+Yuvarlak, [tag]		60

10 lu kombolar

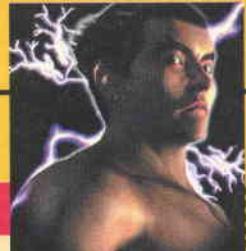
b+X, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Kare, Yuvarlak, Üçgen	H M M H H H H M H	20, 12, 5, 7, 3, 8, 5, 5, 10, 21
b+X, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Yuvarlak	H M M H H H M	20, 12, 5, 7, 3, 8, 5, 26
b+X, Yuvarlak, Kare, Üçgen, Kare, Yuvarlak, X	H M M H H M H	20, 12, 5, 7, 3, 8, 17, 16



HWOARANG



KAZUYA



Temel Vuruşlar

Hareket	Komut	Özellikler	Hasar
Body Blow	d/f+Kare+Ügen	M	10
Crippler	d/b+Yuvarlak	L	10
Reverse Shot	b+Ügen	H	12
Rejection	u/f+Yuvarlak	H	15
Rusty Knife Righty	f+Ügen	M	15
Rusty Knife Lefty	F+Ügen	M	15
Flamingo Kick	u+X	M	20
Plasma Blade [tag]	BT Yuvarlak, [tag]	M	20
Doggie Lift	f+Yuvarlak	H	20
Rude Boy Righty	Yuvarlak, f+Yuvarlak	HH	20
Ecoli	f, n, d, d/f+X-X	M	22
Ecoli	f+X-X	M	22
Sky Rocket [tag]	f, n, d, d/f+Yuvarlak, [tag]	M	23
Windmill Kick	ws-X	M	28
Nose Bleeder	b+Yuvarlak	H	28
Repeater	d/b+Yuvarlak-Yuvarlak	M	30
Spiral Trap	f, f-X	M	30
Leaping Slash Kick	f, f, f-X	M	30
Torpedo Kick	f, f+Yuvarlak	H	30
Dynamite Heel	d/b+X+Yuvarlak	!	40
Rejected	Ügen, X	HM	10, 16
Rejection	Ügen, Yuvarlak	HH	10, 25
Knee Buster Dodge Lift	d-X, Yuvarlak	MH	12, 13
Rude Boy Lefty	Yuvarlak, Yuvarlak	HH	14, 10
Toe Jam Flamingo	Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak	HHH	14, 10, 10
Blizzard Kicks	Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, X	HHHL	14, 10, 10, 10
Hot Feet	Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak	HHHM	14, 10, 10, 20
Toe Jam Righty	Yuvarlak, Yuvarlak, f+Yuvarlak	HHH	14, 10, 25
Axe Murderer Lefty	Yuvarlak, f+X	HM	14, 17
Axe Murderer Righty	Yuvarlak, X	HM	14, 20
Party Hearthy	X, X, X, Yuvarlak	HMMH	15, 12, 10, 20
Total Outrage	X, X, X, Yuvarlak, Yuvarlak	HMMHM	15, 12, 10, 20, 15
Machine Gun Kicks [tag]	X, X, X, X, [tag]	HMMH	15, 12, 10, 25
Disorderly Conduct	X, X, Yuvarlak	HMH	15, 12, 20
Bad Menace	X, X, Yuvarlak, Yuvarlak	MHM	15, 12, 20, 15
Menace	X, X, d+X	HML	15, 12, 7
Menace to Society	X, X, d+X, Yuvarlak	HMLH	15, 12, 7, 20
Double Menace to Society	X, X, d+X, Yuvarlak, Yuvarlak	HMLHM	15, 12, 7, 20, 15
Hunting Hawk	u/f+X, Yuvarlak, X	MHH	15, 14, 25
Tsunami Kick	ws+Yuvarlak, Yuvarlak	MM	15, 15
Flying Eagle	X-Yuvarlak	MH	15, 28
Public Enemy	d/f+X, Yuvarlak	M	17, 21
Short Outrage	f+Yuvarlak, Yuvarlak	HM	20, 15
Rejected	Kare, Ügen, X	HHM	5, 10, 16
Rejection	Kare, Ügen, Yuvarlak	HHH	5, 10, 25
Home Surgery	Kare, Kare, X, X	HHLH	5, 8, 10, 18
Fire Cracker [tag]	d+Yuvarlak, Yuvarlak, [tag]	LH	7, 22
Cancel	d/b+X+Yuvarlak, b, b	Iptol	Iptol
Low Parry	d+Kare+X	Reversal	Reversal
Disrespect	Kare+Ügen	Stance	Stance
Stance Change	X+Yuvarlak	Stance	Stance
Left Flamingo Stance	f+X	Stance	Stance
Right Flamingo Feint	f, n+Yuvarlak	Stance	Stance
Sola Dönükken			
Right Side Kick	d/f+Yuvarlak	L	12
Teaser Trip	X	L	15
Chainsaw Flamingo	Yuvarlak-f	H	15
Plasma Blade	BT X	M	20
Grand Theft	f+Yuvarlak-Yuvarlak	M	20
Pirouette Kick	f, f+Yuvarlak	M	20
Cheap Shot	f+X, b	H	25
Ripoff	f, f+X	H	25
Misdemeanor	b+X	H	28
Snap Spin Kick	d+Yuvarlak	H	32
Backlash	X-Yuvarlak	H	36
Migrane	Kare, Kare	HM	10, 12
Jab Spin Kick	Ügen, b+Yuvarlak	HH	10, 32
Chainsaw Kick	Yuvarlak, X	HM	15, 20
Double Hook	Yuvarlak, Yuvarlak	HH	15, 27
Teaser Trip - Wild Roundhouse	X, X	LH	15, 40
Teaser Trip	f+X, Yuvarlak	HL	18, 20
Screw Pirouette Kick	f, f+Yuvarlak-X	MH	20, 20
Big Fists	Ügen, Kare, Kare	HHHM	6, 10, 12
Jab Chainsaw Flamingo	Ügen, Yuvarlak-f	HH	6, 15
Jab Chainsaw Kick	Ügen, Yuvarlak, X	HHM	6, 15, 20
Jab Double Hook	Ügen, Yuvarlak, Yuvarlak	HHH	6, 15, 27
PK Combo	Ügen, X	HH	6, 25
Right Flamingo Stance	f+Yuvarlak	Stance	Stance
Sağ Flamingo			
Righty	N	Stance	Stance
Spin Back Fist	Kare	M	12
Right Jab	Ügen	H	12
Teaser Trip	d+X	L	12
Right Cutter	d+Yuvarlak	L	13
Right Snap Kick	f+Yuvarlak	M	18

Özellikler

Hasar

Temel Vuruşlar

Hareket	Komut	Özellikler	Hasar
Middle Kick	f, n, d, d/f+X	M	10
Gut Smash	d/f+Kare	M	17
Stature Kick	d/b+Yuvarlak	L	17
Gut Punch	d/f+Ügen	M	21
Split Axe Kick	f, f+X	M	23
Wind Godfist [tag]	f, n, d, d/f+Ügen, [tag]	M	25
Demon Gut Punch	ws-Ügen	M	25
Demon Scissor	Yuvarlak-X	M	26
Glorious Demon Fist	f-Kare+Ügen	M	27
Axe Kick	f+Yuvarlak	M	27
Thunder Godfist	f, n, d, d/f-Kare	M	29
Soul Thrust	f+Ügen	M	30
Leaping Slash Kick	f, f, f-X	M	30
Tsunami Kick	d/f+Yuvarlak, Yuvarlak	MM	10, 18
Hell Sweeps	f, n, d, D/F+Yuvarlak, Yuvarlak	L	12, 12
Twin Pistons [tag]	ws+Kare, Ügen, [tag]	MM	12, 15
Demon Backhand Spin	Kare, Ügen, Ügen	HH	12, 18
Quick Tsunami Kick	ws+Yuvarlak, Yuvarlak	MM	13, 18
Spinning Demon	u/f+Yuvarlak, Yuvardak, Yuvarlak, Yuvardak L L M	25, 15, 12, 25	
Thunder Godfist	f, n, d, d/f+Kare, X	MM	29, 10
Hell Sweep	f, n, d, d/f-Kare, Yuvarlak	M L	29, 12
Double Punch	Kare, Ügen, Yuvarlak	HH L	5, 10, 17
Demon Slayer	Kare, Ügen, Ügen	HH H	5, 10, 18
Shining Fists	Kare, Kare, Ügen	H H M	5, 8, 18
Kozuya Mist Step	f, n	Özel hareket	Özel hareket
10 lu kombolar			
F, f+Ügen, Kare, Ügen, Ügen, X, Yuvarlak, Yuvarlak, Kare, Ügen, Kare			
f, f+Ügen, Kare, Ügen, Ügen, X, Yuvarlak, Yuvarlak, X, Ügen, Kare			
HHHHMMLHM 7, 8, 6, 7, 6, 11, 5, 5, 8, 30			
HHHHMMLLM 7, 8, 6, 7, 6, 11, 5, 5, 25, 30			
Atmalar			
Hareket	Komut	Kacma	Hasar
Bitch Kicks	Kare-X	Kare	30
Hip Toss	Ügen+Yuvarlak	Ügen	28
Stone Head [tag]	f, f-Kare+Ügen	Kare+Ügen	33
Ultimate Tackle	d+Kare+Ügen	!	5
Ultimate Punches	Kare, Ügen, Kare, Ügen, Kare	5, 5, 5, 5	
Steel Pedal Drop	(Reklimin solundan) Kare+X veya Ügen+Yuvarlak	Kare	40
Skull Smash	(Reklimin sağından) Kare+X veya Ügen+Yuvarlak	Ügen	40
Reverse Neck Throw	(Reklimin arkasından) Kare+X veya Ügen+Yuvarlak	50	
Sol Flamingo			
Left Jab	Kare	H	12
Right Back Hand	Ügen	M	12
Left Cuter	d+X	L	12
Teaser Trip	d+Yuvarlak	L	15
Left Snap Kick	f+X	M	18
Right Heel Lance [tag]	b+Yuvarlak, [tag]	M	21
Flamingo Hop Kick	Yuvarlak	H	28
Snap Spin Kick	b+X	H	32
Power Blast	Kare+Yuvarlak	!	80
Menace to Society	X, X, Yuvarlak	MMH	12, 10, 20
Bad Menace	X, X, Yuvarlak, Yuvarlak	MMHM	12, 10, 20, 15
Machine Gun Kicks [tag]	X, X, X, [tag]	MHM	12, 10, 25
Public Enemy	X, Yuvarlak	M M	12, 21
Side Step	u veya d	Özel hareket	Özel hareket
Flamingo Steppin'	F	Özel hareket	Özel hareket
Flamingo Back Dash	B	Özel hareket	Özel hareket
Atmalar			
Hareket	Komut	Kaos	Hasar
Pick Pocket	Kare-X	Kare	20, 10
Falcon Dive Kick	Ügen+Yuvarlak	Ügen	20, 10
Roll & Choke	f, f+Ügen	Ügen	30
Door Mat	qcb+X	Ügen	40
Leg Hook	d, d/b+Kare+X	Kare+Ügen	30
Human Cannonball [tag]	f+Ügen+X, [tag]	Ügen	18
Deed End	(Reklimin solundan) Kare+X veya Ügen+Yuvarlak	Kare	38
Neck Snapper	(Reklimin sağından) Kare+X veya Ügen+Yuvarlak	Ügen	22, 22
Slaughter House	(Reklimin arkasından) Kare+X veya Ügen+Yuvarlak	55	
10 lu kombolar			
(from Left Flamingo) Ügen, Ügen, X, Yuvarlak, X, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, X MHHLMMLHMH 12, 7, 10, 7, 7, 8, 7, 10, 21, 42			
(from Right Flamingo) Kare, Ügen, X, Yuvarlak, X, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, X MHMLMMLHMH 12, 7, 10, 7, 7, 8, 7, 10, 21, 42			

RED ALERT 2

Gecikmeli olsa da Red Alert 2 Tam Çözümü sizinle

Evet sevgili Level halkı, nihayet uzun zamandır ihtiyacınız olan Red Alert2 strateji ustasına hoş geldiniz. Bize ayrılan 6 sayfa boyunca size en iyi hizmeti sunmaya çalışacağım. Oyunun single player'ının kolay olduğunu düşünüdüğümüzden ve oyunun asıl zevkinin multiplayer olduğuna inanlığımızdan daha çok, çok ince multiplayer trick'leri üzerinde yoğunlaşmak isterdim. Ama sizlerden gelen emaillerden anladığım kadariyla, campaign bölümlerinin her biri hakkında da bilgiler verip, tüm birliklerin analitik incelemelerini de yapmam gerecek.

Multiplayer üzerine olan uzun tecrübelerimi sizlerle paylaşmadan önce single player bölümlerinde ne yapmanız gerektiğini aradan çıkartalım isterseniz.

Allied Bölümü

M1: Lone Guardian

Tanja'yla tüm Dreadnaught'ların cüccüğünü hızla dürdükten sonra paratropları öldürmüş GI'larla birlikte kuzeybatıya gidin ve saat yönünde dönerek Fort Bradley'e ulaşın. Barracks kurun ve yaklaşık 20 GI ve 1 Engineer'la sovyet üssüne doğru ilerleyin. Sentry Gun ve düşman askerlerini oradaki bidentalara ateş ederek havaya uçurun. Sentry Gun'ların işi bitikten sonra üsse girin ve barut kokusunun tadını çıkarın.



yakınındaki duvarları yok edin. Tesla Ractorleri yok ederken GI'larınız da deploy edilmiş olsunlar. Gerisi zaten bebek oyuncağı.

M3: Hail To TheChief

GI'ınızı IFV'ye koyun ve Jefferson Memorial'ı onarın. Ortaya çıkan sandıklardan soldakini alınca tüm adamlarınızın rank'i bir artacak. GI'larınızı doğudaki ilk köprünün yakınında deploy ettiginizde ve daha sonra zamanla tesla ractor'e yaklaşır-

dığınızda gelen tüm birlikleri rahatlıkla durdurabiliken, aynı anda war factory'İ de ele geçirebilirsiniz. Yaklaşık 10 tane Rhino Tank v 6 IFV ile kuzeydoğuya gidip Psychic Beacon'a arkadan yaklaşın. Böylece büyük bir Sovyet defansıyla uğraşmadan bölümü geçeceksiniz.

den gelecek bazı Flak Track'lere karşı hazırlıklı olun.

M5: Dark Night

Casuslarınız kılık değiştirdikten sonra güneye götürün ve Sovyet üssünün yakınındaki hiz-sandığını alın. Tanja civardaki köpekleri temizlerken, casuslardan bir tanesi üssün elektriklerini

kessin(tesla reactor'un içine sokun). Bu sırada Tanja tüm asker ve köpekleri öldürsün. 2. casus da aynı şekilde elektrikleri kesik tutarken, bu sefer de tüm tesla coil'leri yok edin. Kuzeydeki Tesla'ları civardaki fiçilara ateş ederek yok edin. Batıya doğru gidin ve oradaki birlikleri Tanja'yla kurtarın. Tankla Silo'nun etrafındaki duvarları yok edin, ki Tanja içeri girebilsin.

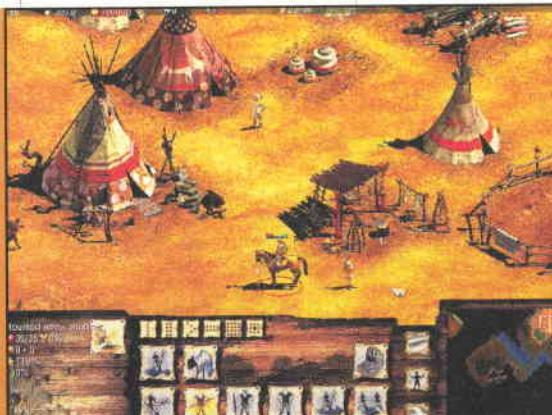
M6: Liberty

3 köprünün her birinin güneyine yaklaşık 10 tane GI koyn. Tecrübeleri arttıkça tanklar bile oradan geçemeyecek. Üssünüzü Prism'lerle korurken bir sürü tank yapın ve kuzeydeki köprüden doğuya doğru gidin. Bu sırada başka bir grup tank ve asker ordusu yapın ve bunları da turuncu düşman üssüne güneyden yaklaştırin. İki ordunuzla da aynı anda saldırın. Bir kaç Harrier'la düşman üssündeki Tesla Coil'leri zayıflatıbilsiniz, ki tanklarınız rahatlaşın. Gerisi ise çocuk oyuncağı zaten.



M4: Last Chance

Büyük kanyonu Rocketeers'la rınıza temizledikten sonra Sovyet Shipyard'ının doğusuna yaklaşın. Destroyerleriniz Tesla Reactor'ları yok ederken futbol sahasına kadar gidin ve üssünüzü oraya kurun. Kuzeydoğunuzda koprünün yakınındaki binalara GI'larınızı sokun. Tank yapımlıyla uğraşmayın ve yeterli miktarla GI'ü tererek yavaş yavaş deploy ede ede köprüden geçin ve Psych Amplifier'ı yok edin. Bu sırada batı ve kuzey-



America

Kod
gimmemoryfirepower
goldinmypockets
iwontfastfood
icanwinneverthingnow
iwantareallybadguy
iwantareallystronger
woodisverygood
itangeleverything 5000 Food, Wood, Altın (100 Guns, Horses)
horsesorecrazy
iwantanamericanhero
cpoun
cpouff

Soviet

Firepower
1000 Altın
1000 Food
Bölümü Kazandırın
Billy the Kid
Goll
1000 Wood
10 At
David Crocket
Yapay Zekayı Acır
Yapay Zekayı Kapat



■ M7 : Deep Sea

Bölümün başında yapabileceğiniz tek şey olabildiğince hızlı bir şekilde destroyer üretip düşman gemilerini karşılaşırken grizzly tanklarınızla da kıyıda durup gemilerinize olabildiğince destek vermek. İşler sakinleşince destroyerlarınızı doğuya götürün. Bir sürü destroyer ve Harry'la düşmanın nuke atmasını engelleyin. Son olarak yaklaşık 7 ya da 8 transpor'u ful Grizzly'lerle doldurup kuzey sahilinerine güneş banyosu yapmak üzere yollayın. Sonra da şenliği izleyin.

■ M8 : Free Gateway

Köprüden güneydoğuya giden ve rütbeli GI'larınızla üssün güneybatısındaki Tesla Coil'leri yok edin. Tanja'yla yağ figalarını havaya uçurun, Tesla Reactor'ları ve Psychic Beacon'u yok

edin. Base'ınızı geliştirin ve yetenekli sayıda prism tank üretmeye başlayın. Bu sırada bir kaç grizzly tankla desolator'ları yok edin. Sonra da prism tanklarınızı büyük bir zevkle sovyet üssünün yakınına götürün ve partiyi izleyin.

■ M9 : Sun Temple

Güneye yüzüp sahildekileri öldürün. Kuzeybatıdaki askerleri ve 2 grizzly'i kurtarın. Güneydeki üsse doğru gelin ve buradaki nighthawk'a tüm engineer'leri nükleer bomba yükleyip dikkatli bir şekilde haritanın en sağına üçün. Sonra geri dönüp aynı şekilde SEAL'leri toplayın. Daha sonra bir tane engineer'i aynı bu şekilde sola uçurun ve düşmanları öldürdüğünüz yerdeki tüm yağlıklarını havadan yok edin. En doğudaki Maya tapınağına engineerinizi soktuksen sonra da

se ve diğer engineer'larla alabildiğiniz tüm binaları ele geçirin. Ve hemen tüm tanklarınızı olay yerine getirin ki, savaş da çabuk bitsin.

■ M10 : Mirage

Defansınızı GI ve Grizzly yaparak kurun. Bir iki tane de Einstein'in Lab'ını koruyan Mirage Tankların yanına yollayın. Hızlı ve kolay kazanmak için devamlı spy ve prism tank üretin. Spy'larla önce para kazanın, sonra barracks ve war factory'e sokarak veteran birlik yapın ve en sonunda da elektrikleri keserek prism'lerle saldırın. Casusları köpeklerden korumak için SEAL'leri kullanın.

■ Mission 11 : Fallout

Bu bölümde çok hızlı olmak zorundasınız. GI'ları güneybatıdaki refinery'ye korumaya yollayın.

Bir iki tane oradaki hotele yerlesin. Grizzly'leri ve GI'ları kuzeybatıya diğer refinery'yi korumaya yollayın. Ve bir sürü Patriot Missiles yapmaya başlayın. Nuclear tehlike anons edilince hemen bir kaç prism, grizzly ve 4-5 transport yapın. Destroyer ve dolphin'lerle koruduğunuz bu transportları adanın kuzey batısına çıkartın ve chronosphere'in de yardımıyla tüm düşmanın cüccüğünü dürün.

■ Mission 12: Chrono Storm

Tesla Reactor'u havaya uçurduktan sonra rehineleri kurtarın ve engineer'lerinizi oil derricklere yollayıp üssünüze kurun. Kuzey doğuda bir havaalanı ele geçirebilirsiniz (bir iki tankla korumayı unutmayın ama). Nuke saldırılardan çok etkilenmemek için le geçirdiğiniz derricklerin yanına war factory'ler kurun ve spy'lar göndererek geri sayımı resetleyin. Bir sürü IFV ve Patriot Missile yapın ki, Kirov'lara karşı bakakalmayın. Bir sürü Chronolegionnaire yapıp güneye işinlanın. Buradaki elite birlikleri chrono'larla yok ederken tesla coil'den uzak kalmaya çalışın.

Sovyet Bölümleri

■ M1 : Red Dawn

Bebeğin elinden şeker almak daha kolay olmuştur herhalde. Köprüden geçip barracks'ı ele geçirin. GI yapmanızı bile gerek kalmayacak. Köprüyü Engineer'la onarip devam edin. Tank yardımı gelince Amerikalıların oyununu bitireceksiniz.

■ M2 : Hostile Shore

Başa verilen tanklar bir sürü sizi idare edecektir. O yuzden



Battle Isle: The Andosia War

Dünyanın sırısında hile modunu açmak için "olaynya" yazın.

Kod

Alt+E

Alt+M

Alt+U

Sonuç

Dünyanın birimlerinin sağlığı 1 olur

Gerevi konumuzsunuz

Açılımdayızdaki tüm ilk taskler biter

öncelikle para kazanmaya bakın. 2'şer tane war factory ve shipyar yapın. Conscript'lerinizle civardaki binaları ele geçirin ve rhino tanklarınızla düşman tanklarını bu binalara çekin. Bu sırada yaklaşık 8 tane submarine yapın ve denizleri keşfe çıkarın. Aynı anda da yerden yaklaşık aynı sayıda tankla destek verin.

■ M3 : Big Apple

Engineer'larla yakınlardaki oil derrick'leri alın ve oil derrick'lerin yakınındaki binalara da conscript'lerinizi sokun. Bu sırada bir iki yuriyi de köprüünün başına götürüp bekletin. 2 ya da 3 tane war factory yapıp bir suru rhino, V3 ve flak track ya-

pin. Rockeeters'e karşı dikkatli olun. V3'lerle pillboxları, barracks'ları ve war factory'leri temizleyin.

■ M4 : Home Front

Düşman uçakları için Flak Tropers'a ve Flak Guns'a ağırlık verin. Tesla Troopers'la üssünüzü korurken, 1-2 Typhoon'la da Shipyard'ınızı koruyun. Daha sonra başka Typhoon'lar yaparak rakip Shipyard'ı yokedin. Son olarak da bir rhion-V3-tesla trooper ordusuya kuzey-kuzey-doğudaki düşmanların cüccüğünü dürün.

■ M5: City of Lights

Devamlı binadan binaya gi-

reciniz bir bölüm. Düşman askerlerinin yerlerini belirleyin ve onları menziline alan binalara girin. Yağ fişlarını yok derek Tesla Trooper'lara yer açın. Eyfel kulesine en iyi sığdan yaklaşın. Crazy Ivan'lar pek tkili olmuyor, kullanmayın. Eyfel kulesine ulaştıktan sonra ise gerçek bir şenlik bekliyor siziz

■ M6 : Sub Divide

Birliklerinizi bir kaç conscript ve tesla trooper'la üssün batısına savunmaya yerleştirin. Hızlıca radarınızı kurun ve denizaltılarınızı üretmeye başlayın. Bir iki tansını batıya yollayarak gelecek olabın gemilere karşı pusuda bırakın. Daha sonra dreadno-

ughts'larınızla yeterli bir mesafeden ateş ederek geçti temizleyin. Giriş açıldığından bir sürü denizaltı pompalayıp ve yelkenlerinizi rüzgara doğru yöneltin.

■ M7 : Chrono Defense

Rafinerinizi kurarken hızla üssünüzüñ kuzybatısına ve güneydoğunuza birer sentry gun yerleştirin. Conscript ve tesla trooper yaparken 2 tane de Flak Guns yerleştirin. Tanklarınızı yapın ve rakibin toplamda sadece 3-4 tane olan atağını savuşturun. Ayrıca doğudaki evleri yok edin, orada güney doğuya gitip çadırları yok edin ve oradan da kuzeye gidin. Tech drill'leri engineer'lerinizle alın ve flak

ALLIED BİRLİKLERİ

G.I.

Maliyeti : 200
Gücü : 125
Hizi : 4
Görüş Alanı : 5
Zırhı : Yok
Elite Özellik : hız, zırh ve ateş gücünde %250 artış, kendini iyileştirme, binaları vururken ekstra güç (kabus gibi)

Chrono Miner

Maliyeti : 1400
Gücü : 1000
Hizi : 4
Görüş Alanı : 4
Zırhı : Orta
Elite Özellik : Mümkünlen yok.

Engineer

Maliyeti : 500
Gücü : 75
Hizi : 4
Görüş Alanı : 4
Zırhı : Yok
Elite Özellik : İmkani yok.

Grizzly Battle Tank

Maliyeti : 700
Gücü : 300
Hizi : 7
Görüş Alanı : 8
Zırhı : Ağır
Elite Özellik : daha iyi g (güç), ag (atış gücü), ah (atış hızı) ve ki (kendini iyileştirme)

Amphibious Transport

Maliyeti : 900

Gücü : 300

Hizi : 6

Görüş Alanı : 6

Zırhı : Hafif

Elite Özellik : Kapasitesi kurtarmıyor.

IFV

Maliyeti : 600

Gücü : 200

Hizi : 8

Görüş Alanı : 10

Zırhı : Hafif

Elite Özellik : daha iyi g, ag (4 roket gibi), ah ve ki

Attack Dog

Maliyeti : 200

Gücü : 100

Hizi : 8

Görüş Alanı : 9

Zırhı : Yok

Elite Özellik : Daha iyi g, ah ve ki

Destroyer

Maliyeti : 1000

Gücü : 600

Hizi : 6

Görüş Alanı : 7

Zırhı : Ağır

Elite Özellik : daha iyi g, ag, ah ve ki

Harrier

Maliyeti : 1200

Gücü : 150

Hizi : 8

Görüş Alanı : 14

Zırhı : Hafif

Elite Özellik : daha iyi g (güç), ag (atış gücü), ah (atış hızı) ve ki (kendini iyileştirme)

Screamer 4x4

Tüm Trophie'lerde giriş yararlanırsınız

Sonuç

Tüm Trophie'lerde giriş yararlanırsınız

Tüm Lettikler

Tüm erka differentials

Tüm ön differentials

Tüm motorlar

Roba Truck

Toyota Hilux Bigfoot

Tüm arabalar

Elite Özellik : Daha iyi g, ag ve ah

Rocketeer

Maliyeti : 600

Gücü : 125

Hizi : 8

Görüş Alanı : 9

Zırhı : Yohtur.

Elite Özellik : daha iyi g, ag, ah ve ki

Spy

Maliyeti : 1000

Gücü : 100

Hizi : 4

Görüş Alanı : 9

Zırhı : hafif

Elite Özellik : daha iyi g, ag, ah ve ki

Aegis Cruiser

Maliyeti : 1200

Gücü : 800

Hizi : 4

Görüş Alanı : 8

Zırhı : Hafif

Elite Özellik : daha iyi g, ag, ah ve ki

Tanya

Maliyeti : 1000

Gücü : 125

Hizi : 5

Görüş Alanı : 8

Zırhı : Pek değil.

Elite Özellik : Olmadı.

Aegis Cruiser

Maliyeti : 1200

Gücü : 800

Hizi : 4

Görüş Alanı : 7

Zırhı : Ağır

Elite Özellik : Daha iyi g, ag, ah ve ki

Prism Tank

Maliyeti : 1200

Gücü : 150

Hizi : 4

Görüş Alanı : 8

Zırhı : hafif

Elite Özellik : Daha iyi g, ag, ah ve kendini iyileştirme

Dolphin

Maliyeti : 500

Gücü : 200

Hizi : 4

Görüş Alanı : 8

Zırhı : hafif

Elite Özellik : Daha iyi g, ag, ah ve kendini iyileştirme

MVC

Maliyeti : 3000

Gücü : 1000

Hizi : 4

Görüş Alanı : 6

Zırhı : ağır

Elite Özellik : eyfel klesi oluyor

Chrono Legionnaire

Maliyeti : 1500

Gücü : 125

Hizi : Teleport!

Görüş Alanı : 6

Zırhı : brakmışlar.

Elite Özellik : daha iyi g, ag, ah ve ki

Psi Commando

Maliyeti : 1000

Açıklaması : Eğer Spy'ınıza

Savvet Battle Labı'na soka-

bilirseniz yapabilirsiniz. Yeni

gibi davranışlar arma binaları

cok hızla yok edebilen C4 de

tası.

Chrono Commando

Maliyeti : 2000

Starship Troopers:

Terran Ascendancy

Daha fazla Tercibe İçin

Her sevşen sonra "star units" directory'e

giden st_ db_ altı dosyasını notepad ile

open ve 26. satırı giđin. Satır sayele olsun:

26 1 0 0 1 5 0 0 1...

Bu satır

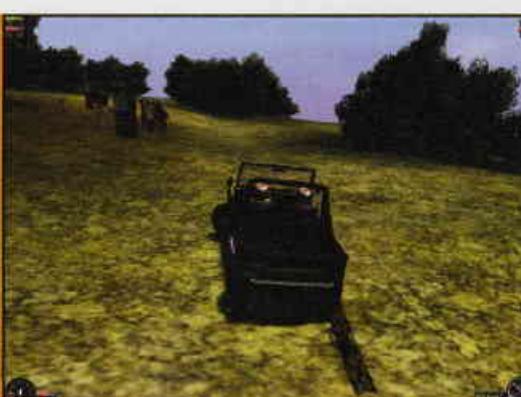
26 1 0 0 2 0 0 0 1...

Olasılık değiştirin. 200 roketinini boşka

rakamlarla de değiştirilebilirsiniz. Bu sizin

birliklerinizin tercibe puani olma yüzdesi

ni artıracı.





Açıklaması : Eğe Spy'ınızı Allied Battle Lab'ına sokmayı başarabilirseniz yapabilirsiniz. Haritada istedığınız yere isıtılabilirsiniz bir SEAL düşünün!!

SOVYET BIRLIKLERİ

Conscript

Maliyeti : 100

Güçü : 125

Hızı : 4

Görüş Alanı : 5

Zırh : akışı yoktur.

Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah ve ki

Flak Trooper

Maliyeti : 300

Güçü : 100

Hızı : 4

Görüş Alanı : 5

Zırh : Kullanılmıyor

Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah ve ki

war miner

Maliyeti : 1400

Güçü : 1000

Hızı : 4

Görüş Alanı : 4

Zırh : ağır

Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah ve kendini iyileştirme

Enginner

Maliyeti : bkn. Allied

Güçü : bkn. yukarısı

Hızı : bkn. gerisi

Görüş Alanı : bkn. başları

Zırh : bakanmaz

Elite Özelliği : söylemiyorum

Rhino Heavy Tank

Maliyeti : 900

Güçü : 400

Hızı : 6

Görüş Alanı : 8

Zırh : ağır

Elite Özelliği : Daha iyi g, ag, ah ve ki

Amphibious Transport

Maliyeti : yukarıda.

Güçü : aşağıda.

Hızı : derinlerde.

Görüş Alanı : göremiyor, kör bunlar.

Zırh : Zırh? Zırh? Zırh...

Elite Özelliği : hebelübelülembek!

Attack Dog

Maliyeti : Söylemiyorum

Güçü : kardeşim

Hızı : sapık misin

Görüş Alanı : nesin ya?

Zırh : yakarda oynışından

Elite Özelliği : var işte!

Typhoon Attack

Maliyeti : 1000

Güçü : 600

Hızı : 4

Görüş Alanı : 4

Zırh : ağır

Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah ve kendini iyileştirme

Enginner

Maliyeti : bkn. Allied

Güçü : bkn. yukarısı

Güçü : 180

Hızı : 8

Görüş Alanı : 8

Zırh : hafif

Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah ve ki

terror drone

Maliyeti : 500

Güçü : 100

Hızı : 10

Görüş Alanı : 4

Zırh : çok özel

Elite Özelliği : elîte olmuyor garibanlar

V3

Maliyeti : 800

Güçü : 150

Hızı : 4

Görüş Alanı : 7

Zırh : hafif

Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah ve ki

Tesla Trooper

Maliyeti : 500

Güçü : 130

Hızı : 4

Görüş Alanı : 6

Zırh : plate

Elite Özelliği : daha iyi g, ag (sıçrayan elektrik gibi), ah ve ki

Sea Scorpion

Maliyeti : 600

Güçü : 400

Hızı : 8

Görüş Alanı : 8

Zırh : hafif

Elite Özelliği : daha iyi g,

tracks'ınızı oraya rocketeers için korumada bırakın.

▪ M 8: Desecration

Ussunuzu kurarken tüm birlüklerinizi kuzeye Lincoln Memorial'ına doğru götürün. Ve bir tane desalator'u üssünüzde radyokatif verecek bir şekilde bırakın. Üssün solundaki köprüyü tanklarla havaya uçurun. Böylece düşman sadece tek bir noktadan gelebilecek. Orayı da

tüm askerlerinizi ve zırhlı araçlarınıza için rally noktası yaparsanız rahatlıkla savunurursunuz.

Mammoth tankları ve V3'leri yaptıktan sonra iş kukla oynamak kadar basit olacak. V3'lerin köprünün obur tarafından da düşman binalarına saldırabileceğini unutmayın.

▪ M 9: The Fox and The House

Bir IFV kontrol ederek diğer dolaşan IFV'yi yok edin. Eğr kurultusa başladığınız yerin kuzeydoğusundaki GI'ları kontrol ederek işini bitirin. Bu üsteki iki engineer'i kontrol ederek. Barracks'ı ve Battle Lab'ı ele geçirin. 3 tane Spy yapın (biri yedek).

Hızı : 8

Görüş Alanı : 5

Zırh : hafif

Elite Özelliği : adha iyi g, ag, ah ve ki

MCV

Maliyeti : bakınız

Güçü : yukarıda

Hızı : bu konuda

Görüş Alanı : her şeyi

Zırh : bulmanız

Elite Özelliği : mümkün.

Yuri

Maliyeti : 1200

Güçü : 100

Hızı : 4

Görüş Alanı : 12

Zırh : h?

Elite Özelliği : daha iyi g, ag, ah ve ki

Yuri Prime

Maliyeti : 2000

Açıklaması : Spy'ınızı Sovyet Battle Lab'ına sokabilseniz yapabilirsiniz. Yur

i'nin oynasında ama menzili çok daha fazladır ve sadecə ama sadece 1 tone yapılabılır!

Chrono Ivan

Maliyeti : 1400

Açıklaması : Spy'ınızı Allied Battle Lab'ına soktuğunda yapabilirsiniz. Is

tediği yere isıtılabilen çığın bir Ivan işte!

NHL 2001

Super Oyuncular Oyunun credits bölümündeki programcılar adlarını oyuncu olarakken isim krimino yazarınsız maksimum yeteneklere sahip oyuncularınca olsa.

Alay etmek için her topa calmadan, golden ya da karşı takım foul atıldan sonra V tuşuna basın

Hilleler

Asagidakı kodları belirtilen ekranlarda girin:

Oyuncular konarı

Credit Ekranı - Broken Tomato

Home team'a gol yazar

Oyun sırasında - HOMEGOAL

Away team'a gol yazar

Oyun sırasında - AWAYGOAL



Yuri'leri saat yönünün aksinde hareket ettirerek (kuzeyden) SEAL'li üssü bulun. Onu kontrol dince girişteki GI'ları yok edin. Tank'ı kontrol ederek kuzeyden SEAL'e bir çıkış sağlayın. Geri dönün ve SEAL'le Prism Tower'ın menziliine girmeden GI'ları temizleyin. Sonra 1 tane Spy'ı elektrikleri kesme üzere yollayın. Böylece SEAL'ınız bodyguard'ları öldürbilir siz de rahatlıkla başkanı kontrol edebilirsiniz.

■ M 10 : Weathered Alliance

Tanklarınız radar ve Tesla Reactor'ları korurken yaklaşık 10 tane Flak Trooper ve 5 tane Tesla Trooper yapın, ki defansınız kuvvetlensin. Miner'larınızı daha doğuya daha değerli madenlere yollayın. Deniz ordunuz Dreadnoughts, Sea Scorpions, Submarines ve Giant Squids'lerden oluşan dengeli bir orduya sahip olmalısınız. Doğuya doğru gidip Dreadnought'ırla kıldırın prism tower ve diğer hayatı binaları yok ederken, diğer su birlüklerinizle deniz SEAL'lerine ve yunus balıklarına karşı dikkatli olun. Rhino, Apocalypse ve V3'lerle yaptığınız son çatışma ise düşman askerlerine dua tme fırsatı bile vermeyecek.

■ M 11 : Red Revolution

Conscript'lerinizle öünüze çikan her binanın içine girin ve gereklse daha fazla conscript yapın. Üssünüzü hemen kuzeyindeki Tesla Coil'i yok ederken 2 tane Tesla Ractor yapın ve kendi Tesla Coil'lerinizi yapın. Mümkün olan her binayı ele geçirin ve hepsinin çevresine Tesla'lar yapın ki, devamlı gelen Yuri'ler cızdırásınlar. Terror Dro-

ne'larla doğudaki yolu temizleyin ve havaaalanını ele geçirin. Kirov'ı üssünü zün solunda ve sağında tutarak defansiv bir şekilde kullanın. Nuke Silo'yu yaptıgı anda bir sürü Kirov'un üssünüze akın ettiğini göreceksiniz. O yüzden mutlaka Silo'yu yapmadan önce bir sürü anti-air defans yapın!

■ Mission 2 : Polar Storm

İlk saldırınızı atlatsanız bir sorun kalmayacaktır. Bunun için yaklaşık 10 tane Flak Trooper ve 6 tane Tesla Trooper yapın, barracks'ınızın kuzeyine 4 tane sentry gun yerleştirin (choronolegionaire saldırısına karşı). War factory ve bir iki tane war miner yapmaktan sonra iki tane de Flak Cannon yapın ki, Harrier'lar avucunu yarasın. Duşman gemileri için de 2 ya da 3 tane V3'ü hızında bulundurun. Rhino yaparak zaman kaybetmeyin, Apocalypse ve bir tane de MCV yapın. Tüm deniz birlüklerinizle diğer tarafa deniz yolunu açın ve buraya yeni bir üs kurun. Tesla Coil ve Flak Cannon'ırla koruyun. Yuri'leri kullanarak kuzeydeki tankları yavaşça temizleyin. Iron Curtain'le tanklarınızı Prism Tower'lara saldırırken koruyun ve en sonunda kuzeydeki havaaalanını ele geçirin. Bir anda 3 tane Kirov'unuz olacak. Tek yap-



manız gereken batıya doğru son yolculüğünüzü başlatmak olacak.

GENEL STRATEJİLER

Bu stratejileri ister bilgisayara karşı ister de multiplayer'a karşı kullanabilirsiniz. Her birini maddeşler şeklinde vereceğim. Hepinizin içlerinde bildikleri olacaktır, ama bazıları uzun tecrübeyle sabittir ve eksiksiz yapıldığında sizin mutlajk zaferde götürecek:

- Oyunda bina kurma sırasında çok önemlidir. Ne olursa olsun ilk power plant'ten sonra barracks yapın ve hemen 2 tane dog yapıp etrafına keşfe gönderin. Dünyadaki tüm real time stratejilerde olduğu gibi düşmanın ne yaptığı ve nerede olduğunu hemen bulmak çok önemlidir. Refinery'iniz kurulduktan sonra war factory'ınızı yapın. Eğer Allie oynuyorsunuz hemen bir tane daha miner yapın. Eğer sovyet iseniz önce 2

tane terror drone yapın ve sonra 2. bir miner yapın. Bu 2 drone düşmanın miner'ına gönderin. Eğer karşı taraf sovyetse war miner'i ilk drone ona ulaşmadan yok debilir ama 2. drone'a vakti olmayacağı (tabii miner'in çevresinde başka birlükler veya sentry gun'lar falan yoksa). Buradaki püf nokta miner'a arkadan yaklaşmak. Böylece miner, turrent'ını size döndürenе kadar zaman kaybedecektir. Bunlar olurken siz radar'ınızı ve 2. refinerinizi çimş olun. Haritanın büyülüğüne göre miner üretin. Küçük veya orta büyülükteki bir haritada 3-4 miner yeterlidir. Battle Lab'ı çıkmakta sakın geç kalmayı. O andan sonraki bina sıralaması tamamen haritaya ev sizin stratejinize gör değil, ama önemli olan başlarda ne kadar hızlı ve seri davranışlarınızdır.

- Eğer harita deniz haritasına ne yapıp yapıp deniz kontrolünü ele geçirmeniz lazım de-

Requiem: Avenging Angel

CSVHWH – God mode
CSMILTON – Hile modu açılır.
C\$HEALTH – Full health
CSSHROUD – Full armour/rehealth
CSGUNS – Tüm silahlar
CSAMMO – Cephane
CSSTIGMATA – Medibomb pass
CSROSARY – Kazı esyalar
CSANGEL – Tüm angelic güçler
C\$TEMS – Tüm esyalar

CS\$SENCE – Essence recharge

CS\$DOWNTION – 3DNOW desteklenen ekrar
CS\$DOWNTOFF – 3DNOW desteklenen kapat
C\$HOST – Üçüncü modu
CS\$VERBOSE – Verbose modu
CS\$MAP – Haritayı değiştirin
CTIME – Oyunun hızını 0-255 arası değiştirin. 100 normal hızdır.
CS\$CLIPMOUSE – Pencere içinde oynarken mouse'u açın.



mektir, yoksa kazanmanıza imkan yok. Bunu için refineriden hemen sonra, ve radarla war factory'den önce shipyard'ı yapıp hemen en kuvvetlez deniz birlüğinden üretin (elbetteki bu anti-air olan olmasın). Buna rakibinizin nerede olduğunu belirlemeye çalışırken, aynı birlikten üretmeye devam edin. Rakibi bulduğunuz zaman hemen tüm dneiz birlüklerini oraya götürüp hiç bir birlik yapmasına fırsat vermeden shipyard'ını yok edin. Böylece deniz kontrolünü ele geçirmiş olursunuz. Yalnız bu taktik daha çok küçük haritalarda kullanılır. Daha büyük deniz haritalarında ve Allied'sanız ilk Battle Lab'ı yapıp dolphin ordusu kurun kazanır.

- Hangi haritada olduğunuzu iyi bilin. Eğer bir haritada iddialısanız o haritanın her santi-metresini biliyorsunuz demektir. Neresinin tepe neresinin düz olduğunu bilmeniz lazım. Tüm önemli geçitleri ve sandıkların yaklaşıkları nerelerde çıktıığını iyi bilmelisiniz.

- Eğer sandıkların olduğu bir bölümde oynuyorsanız, mutlaka 1-2 tane kopek ve drone'unuz hazırda bekliyor olsun. Bunları haritaya yayıp ve sık aralıklarla bulundukları alanın çevresine bakarak sandıkları kontrol edin. Özellikle küçük haritalarda oyunu kazanmanızı sağlayacak çok önemli bonus'lar alabiliyorsunuz (mesela tüm haritanın açılması gibi). Sandıkların kimilerinin haritanın en uç noktalarında çıktığını unutmayın.

- Düşmanın Tank Rush yapacağına inanıyorsanız, bolca tesla trooper yapın. Eğer allied'sanız bir grup mirage tank çoğu tank rush durdurur.

- Genelde (allied'larda) uygulanan özel stratejilerden biri de, helikopterinizle düşman üssünün en savunmasız kısmına bir Tanya indirip bir kaç bomba talmi yapmasını sağlamaktır.

- Eğer superteknoloji açık oynuyorsanız, olabilecek en hızlı şekilde chronosphere'i yapın ve süri dolarken 6-7 prism tankla 2-3 tane de mirage tank yapın. Düşman Construction Yard'ının hemen yanına işinlayıp sadece Con Yard'a nişan alın. Tank'larınızın yok olmasını hiç bir onemi yok, eğer siz Con. Yard.'ı, ar-

dından War Factory'ler'i yok etmeye başarısızsanız, olay biter.

- Pek prism tower ve tesla coil yapmayın. Unutmayın en iyi savunma ilk ataktır. Savunmada sadece düşman engineer'ları, tanja'ları ve miner'ları drone'lardan korumak için bir iki stratejik turret ve eğer düşmanın hava gittiğini düşünüyorsanız bir iki de anti-air defans binası olsun.

- Küçük haritalarda uygulanan genel olarak iki tane atak vardır. Bnlardan ilk tank rush'ıdır. Bunu bir çok kişi yapar, düşmani bir iki tane ucuz stratejik birlikle oyalarken (drone'lar gibi) devamlı tank basarlar. Battle Lab falan yapmazlar ve tankların sayısı 8-10'u bulunca aynen üssünüze yollarlar. Siz ise bu sırada mütevazi bir savunmaya battle lab'ınızı ship yard'ınızı kurmaya çalışıyorsunuzdur. Bazıları radar bile yapmaz. Bu gibi taktikleri uygulayabilirsiniz, ama tank rush karşısına ne yapacağını bilen bir insana çok etkilemez. Diğer önemli ve ladder'da ilk 1000'deki bir çok insanın uyguladığı taktik ise Libya'yu seçip olabildiğince hızlı bir şekilde demolition truck yapmaktır. Normalde bir truck'ı hrhangi bir refinery, war factory, barracks veya battle lab'ın yanında patlatığınızda binayı tamamen yok edebilir. Ama en son eklenen 1.04 patch'inde bu zarar kapasitesi azaltılmış. Bu RA2 ilk çıktığında kullanılan bir taktiktir. Herkesin gözü açılıp bir drone'la veya harrier'la, truck war factory'den çıkar çıkmaz yok ettiklerini farkedince daha farklı taktikler geliştirdiler. Bnların en büyüğü ve uzun süre en etkili olanı unholy alliance'de oynamak ve aynı demolition mantığıyla hareket etmekti. Ama bu sefer Libya olmak zorunda değildiniz. Ne demek bu? Unholy Alliance'in mantığı aynı anda hem sovyet hem de allied olmak demektir. Her iki tarafın da nimetlerinden yararlanabilirsiniz yani. Eğer IFV'نize Crazy Ivan bindirseniz ise, Libya'nın demolition truck'ını elde etmiş olursunuz. Bunun Libya olmaktan avantajlı olmasının nedeni ise 1 IFV'nin ve 1 Crazy Ivan'ın Temolition Truck'tan hem daha hızlı hem de daha ucuz olması.



Ayrıca IFV, Truck'tan çok daha hızlı hareket ediyor. Düşman üssine 2-3 taneyi çok hızlı bir şekilde ard arda yollayabilirsiniz. Dikkat edin de biri patlarken diğerini patlatmasın.

- Crazy Ivan'ları unholy alliance taktiği haricinde hiç kullanmayın işe yaramıyorlar.

ÖZEL HARİTA STRATEJİLERİ :

- Official Tournament Map A: Bu söyleyeceğim taktik dünyanın en iyi RA2 oyuncuları tarafından uygulanmış ve hala uygulanan bir taktiktir. Eğer kusursuz bir şekilde yaparsanız, yenilme şansınız hiç yok gibidir. Özellikle Fransa'yı seçmek zorundasınız, çünkü tm strateji Grand Cannon üzerine dayanıyor. Oyunu başladığınızda MCV'inizi haritanın ortasına gotürün (Haritanın sağ tarafında mı, sol tarafında mı olduğunuzu başladığınız yerdeki çarpı şeklindeki yoldan anlayabilirsiniz, çarpanın merkezinden sağdaysanız sağda, soldaysanız da soldasınız demektir haritada). Haritanın tam ortasında bir maja tapınağı var. İşte o tapınağın hemen altında, daha değerli madenlerin olduğu yerin hemen yanında bir ağaç var. İşte o ağacın gölgesinin altına üssünüz kurun. Çok hızlı bir şekilde power plant'ınızı sonra da barracks'ınızı yapın. Burada anahtar nokta şu: Siz haritanın hangi tarafında başladığınız, binalarınızı tam ters yöne doğru (düşmana doğru) yapın. Refinery'iniz yapıldıktan sonra 3 asker bir engineer yapın. Askerlerden ilkini hemen yukarınzda-

ki tapınağa yollayın. İkincisini hmn aşaçınızda büyük kulubeye yollayın. Engineer ise kulubenin yan tarafındaki oil derrick'e girsin. Burada ikinci çok önemli puf nokta rakibinizin hangi tarafta oynadığı. Eğer allied oynuyorsa, sizi bu taktikle tek durdurma imkanı bir sürü rocketeers yapıp siz son kozunu (az sonra geliyor) oynarken sizi durdurması. Eğer sovyet oynuyorsa da 3-4 tank'la gelir, ki 3-4 tanesi de yeter zaten size. O yüzden siz refinery'izin yapıldıktan aynı anda bir tane pill boz yapıp üssünüzü düşmana yönük tarafta yerleştirin. Bu sırada refinery'iniz bitmiş olmalı. Onu yerleştirdip Air Force Command Center yapın ve aynı anda eğer rakip Allied'sa bir tane Patriot Missile Turret, sovyetse de ikinci bir tane pill box yapıp Air Force'un yanına yerleştirin. Air Force bitince artık Grand Cannon yapmaya başlayacağınız (air force'u olabildiğince düşman tarafına doğru yerleştirmeyi unutmayın). Grand Cannon yapıldıktan sonra devamlı rocketeers basarın, bir tane daha power plant yapın. Bunu da iyice düşman tarafına doğru yerleştirin. Artık bulunduğunuz tepenin sonuna gelmiş olmalısınız ve hmen aşaçınızda düşman üssü olmalı. Grand Cannon bittiğinde ise, onu da düşman üssünü görebilecek bir şekilde yerleştirin. İlk olarak con.yard'a nişan alın ve sonra da war factory'e. Böylece hiç bir birlik kullanmadan, direk uesten üsse saldırısı yaparak ve büyük bir rahatlıkla adamı yene-



bilirsiniz. Eğer adam oyundan çıkış yapmazsa hemen ikinci bir Grand Cannon ve Power Plant yapın. PP'yi bu sefer tepeye değil direk aşağıya yerleştirin. GC'yi de onun hemen yanına koyun. Böylece lince rakibinin üssünün içine girmiş oluyorsunuz. Kutlarımlı, bir kişiyi daha yendiniz! Yalnız benden söylemesi, ben bu taktikle çok küfür yedim karışırın. (bu arada eğer bu taktik size karşı yapılrsa yapabileceğiniz tek şey yine Fransa'yı seçip hemen olduğunuz yerde üssü kurup rakipten önce ortadaki tepeye doğru bakan kendi Grand Cannon'unuzu kurmak, adam MCV'sini ortaya getirmekle zaman kaybedeceğinden ondan daha avantajlısınız, grand cannon'la da ya power plant'ine ya da air force'una ateş edin ki, o da bir tane yapamasın, yapsa da çalışmasın)

- Little Big Lake: Bu çok küçük ve üslerin birbirine çok ya-

kin olduğu bir harita. Karşınızda muhtemelen tank rush yapmayı deneyecektir. Ama siz yapmayacaksınız. Bu haritada Irak'ı seçin ve sandıkları açın. Sırasıyla tesla reactor-barracks ve ore refinery yapın. (eğer yukarıda çıkış yaparsanız daha değerli madenler açıksa sağ tarafta bir tane tepenin üzerinde; aşağıda çıkarısanız ise hemen solda burnunuzun dibinde). 2 köpek yapın. 1'ini direk düşman üzerinden yollayın ve maksimum derecede üssünü açmaya çalışın. Diğerini de gölün arkası tarafından dolaştırın ve üssün arkasından dolasarak oradan da açın. War factory'yi yaptıktan sonra, 3 drone, 1 tane de miner yapın. Drone'lardan 2'sini gölün arkasından dolasıtmakla rakip miner'a saldırın. Diğerini de gölün arkasında bırakarak ve devamı burayı kontrol ederek sandıkları toplatın. Bu sırada rakibin olaşı zırhlı ataklarına tesla tro-

oper, askerli ataklarına karşı da desolator yapın. Tesla Ractor ve hemen ardından Battle Lab yapın. Bunlar yapılrın devamlı tank pompalayın ve Battle Lab bitir bitmez, Kirov yapma emri verin. Oyunun bu aşamasında kimse böyle ağır bir hava saldırısı tahmin etmediğinden 99% hazırlıksız yakalayacaksınız. Harita küçük olduğundan Kirov bitir bitmez, hmen saldırın. Kolay oldu, değil mi?

Yalnız yiyeğiniz küfür-

lere dikkat.

Eğer bu haritayı megawalth'de oynarsanız ilk yapacağınız şey sizinle rakibinizin üssü arasındaki derrick'leri ele geçirmek, sıkın önce üssünüzün hemen yakınındaki derrick'leri alarak zaman kaybetmeyein. Oyun başlar başlamaz oraya önc iki köpek yollayın ve sonra engineer'la ele geçirin. Hemen 2 tane Sentry Gun yerleştirin ve war Factory'ınızı de hmen bu derrick'lerin yanına kurun ki, sonra yapacağınız Kirov'un yolu kısalsın. Ayrıca gölün hemen arkasında da 2 tane Derrick var. Buraya 2 tane Enginner'i ve 1 tane de Desolator'u Flak Track'le götürün ki, gelen düşman askerlerine hem havadan hem de karadan savunmanız olsun.

- Official Tournament Map B: Bu haritanın çok özel bir taktiği yok. İster Tank Rush gidin ister de yine en kısa sürede Kirov'la gidin; ama dikkat edecekleriniz bir

iki ufak ve önemli noktalar var. Bunlardan ilki üssünüze, eğer haritanın sol tarafındaysanız yukarı doğru, sağ tarafındaysanız aşağı doğru yapmanız. Böylece daha değerli madenleri toplayacaksınız. Haritanın yukarısında veya aşağısında oil derricklerden size yakın olanı hemen ele geçirin (soldaysanız yukarı, sağda yasınız aşağıdakii) ve war factory'yi bu derrick'in yanına kurun. Derrick'in hemen ar-

kasındaki bozuk köprüyü başka bir Engineer'la onarıp köprünün arkasındaki Derrick'i de alın. Bunları yaparken Con. Yard'ın çevresi çok boş kalacak, ve rakip buraya Engineer tıktırdığı IFV veya Flak Track'lerle gelebilir. O yüzden bir kaç drone veya sentry gun'la orayı korun. Rakibin tank rush'ınakarşı tesla trooper'lara dikkat. Ayrıca Kirov denemesinden hemen sonra (eğer tutmazsa) derrick'inin yanına bir Shipyard kurup Dreadnaught'larınıza ufak gezintilere çokin.

- El Dorado : Allied olmanız sizin için avantaj olacaktır. Amerika veya Kore olun. War Factory'de ilk işiniz bir tane helikopter yapmak olsun. İçin 3 Engineer ve bir kaç köpekle doldurup hemen yanınızda olan ama havadan gidilebilen düşman üssünün arkasına indirin. Engineer'larınız önemli binaları ele geçirirken, köpeklər de olası tehlikeleri temizleyecektir. Eğer rakibiniz bu taktiği biliyorsa, hazırlıklı olacaktır ve anti-air savunma yapıp helikopterinize izin vermeyecektir. Bu durumda rakibinizi normal taktiklerler yemek zorundağınız. Bu konuda size verebileceğim tek taktik hemen altınza 1 tane havaaalanı olduğu ve daha aşağıda da 2 tane sizin için 2 tane de rakibiniz için oil derrick olduğu. Olabildiğince hızlı bir şekilde bunları ele geçirin ve derricklerin yanına yeni refinery ve war factory'ler kurun. Tek püf nokta, hızlı olanın kazandığı.

- Mount Olympus : Kazanmak istiyorsanız kesinlikle Sovyetler' den biri olun ve ne yapıp edip haritanın tam ortasındaki derrick'i ele geçirin (diğer derricklerden daha önce yapın bunu) Bunun için oraya hemen başlar başlamaz 2-3 köpek yollamak yeterli olacaktır (köpeklərinizden bir tanesiyle düşman üssüne doğru keşfe çokin). Eğer rakip de aynı şeyi yaparsa daha fazla köpek yollayın, ama napıp edip orayı alın. War Factory'ınızı oraya kurun ve sonra normal bir şekilde oynayın (Kirov yine böyle bir konumda çok stratejik bir birlik olacak). Eğer rakibiniz Fransa'yı seçmişse üssünüzün biraz yanında tepenin aşağısında olan ele geçirilmeyi bekleyen





Nuclear Reactor'u iyi koruyun, çünkü eğer burayı rakip alırsa hemen yanına Grand Cannon yapıyor ve oradan üssünüze ateş edebiliyor.

▪ Depth Charge : Bir deniz haritası olmasına rağmen en kısa sürede Shipyard'ı kurduktan sonra hemen Destroyer yapıp keşfe yollamayacağın. Amerika'yı seçin ve ilk işiniz shipyardınızda transport yapmak olsun. O yapılırken 3 engineer ve 1-2 köpeği de hazır da bulundurun. Sonra bu birlikleri Transport'la hemen yakınızdaki büyük kara parçasına taşııp güneydeyseñiz gündeki, kuzeydeyseñiz kuzeydeki 3 oil derrick'i alın. Köpekleri de adanını diğer tarafına doğru yollayın ki, eğer rakibiniz harita yi biliyorsa buraya yollayacağı Engineer'ların cüccüğünü düşersiniz. Bunlar olurken Destroyer yapıp rakibinizin bulunduğu yeri keşfetmeniz lazım. Derrick'leri alıp adamın derrick'leri almasını

engellediyseniz zaten oyunu kazanmışınız demektir; sizi hiç bir şekilde durduramaz. Battle Lab'dan sonra, hızla bir sürü Shipyard ve Aircraft Carrier yapın. Astala Vista.

▪ Sinkhole : Sakın herkesin yaptığı gibi üssünüzü olduğu yere kurmayın. Haritanın biraz ortalarına doğru ilerleyin ve en ortadaki değil de oyunda çıktıığınız yere daha yakın olan değerli madenlerin yanına kurulun. Bir sürü rocketters yapın ve rakibin ilk olarak elektrik kaynaklarını kesin. Mirage ve Prism tank yaparken yoğun radyasyona dikkat! Eğer yeterince beklerseniz haritadaki tüm radyasyon kalkacaktır.

ÇOK ÖZEL BİRLİK BİLGİLERİ

- IFV : Burada IFV'nin içine hangi birlikleri koyduğunuzda ne gibi değişiklikler olduğunu öğreneceksiniz.
- + G.I. = daha iyi bir silah
- + Sniper = bayağı uzun men-

zilli bir silah

- + Tanya = çok seri ve etkili bir silahınız olur (insanlara karşı işler daha çok)

- + Spy = GI'la aynı etkiye gösterir.

- + Crono Legionier = legionier'in kendi silahından daha iyi bir silaha sahip olursunuz.

- + Crono Commando = insanlara

- + Conscript = GI gibi olur.

- + Flak Trooper = Hava-ya karşı ateş eden bir silaha sahip olursunuz.

- + Tesla Trooper = Rusların tesla tank'ı gibi olur.

- + Psi commando = GI etkisi.

- + Yuri = Yuri'nin yaptığına yarabiliyorsınız (mind control yani)

- + Yuri prime = Yuri'yle aynı etki

- + Desolator = Radyasyonlu bir silahınız olur.

- + Crazy Ivan = Demolition Truck gibi bir etkiye sahip olur, çok kuvvetlidir (1.04 patch'te gücü düşürüldü ama)

- + Crono Ivan = Crazy Ivan'la aynı etki

- + Terrorist = C.I.'la aynı etki.

- + Engineer = Tankları ve diğer zırhlı araçları onarabileceğiniz bir araç haline gelir.

- + Black Eagle : Korellerin bu muhteşem hava aracı hakkında bilmek istediğiniz herşey:

- 1 BE'la IFV, Flak Track, Demolition Truck, Terror Drone, Prism Tank veya Mirage Tank, 2 Black Eagle'da bazı elite tanklar ve apocalypse hariç tüm diğer zırhlı araçları yok edebilirsiniz. 4 Black Eagle 1 Aircraft Carrier'ı veya 1 Dradnaughts'u yok edebilir.

- Binalara gelince bu uçan şeytanardan 2 tanesiyle herhangi bir Battle Lab, Barracks, Powerplants, Airforce Command veya Radar center; 4 tanesiyle Gap Generator, Prism Tower, Tesla Coil; 6 tanesiyle refinery, miner'lar, war factory ve son olarak 8 tanesiyle de con.yard yok edebilirsiniz.

- 5 BE'la da rakibin

const.yard'ını yok etmeniz mümkün. Bunun için rakibin Üsünde anti-air defans olması lazım. Tüm bombalarınız biraktıktan sonra BE'lerinizi seçin ve alt tuşuna sonra da rakip Const. Yard'ının üstüne basın. Bu onları CY'ın üzerinde uçmaya zorlayacaktır. Böylece savunmasız kalan BE'lerinizi rakibin anti-air ile birbir düşürülecektir. Ama rakip bilmiyordur ki, BE düşürüldüğü yere de biraz zarar verir ve zaten çok yara almış CY'ları buna dayanamaz.

- Desolator : Desolator'ler tüm insanlara veya hafif zırhlı araçlara karşı etkilidir.

- Eğer rakibiniz Allied'sa Flak Track'ın içine 3-4 tane desolator koyn ve düşmanın tanklarını hazırladığı yerin yakınına götürün. Sonra da hepsini deploy edin, tüm tankları ne kadar hızlı bir şekilde eridiğini izleyin.

- Rakibiniz Desolator yapıyorsa, yok etmenin en iyi yolу ya terror drone'dur ya da havadan saldırmaktır. 1 tane Harrier/Black Eagle desolator'u yok ederken, veteran veya elite bir desolator için 2 tane Harrier/Black Eagle gereklidir.

Tesla Tank

- Tesla Tanklar hızlı birlikler olduğundan rakibin bazı önemli binalarına ya da harvest'larına saldırlıp, rakip sabunma yoladığında kaçmak için uygun birliklerdir.

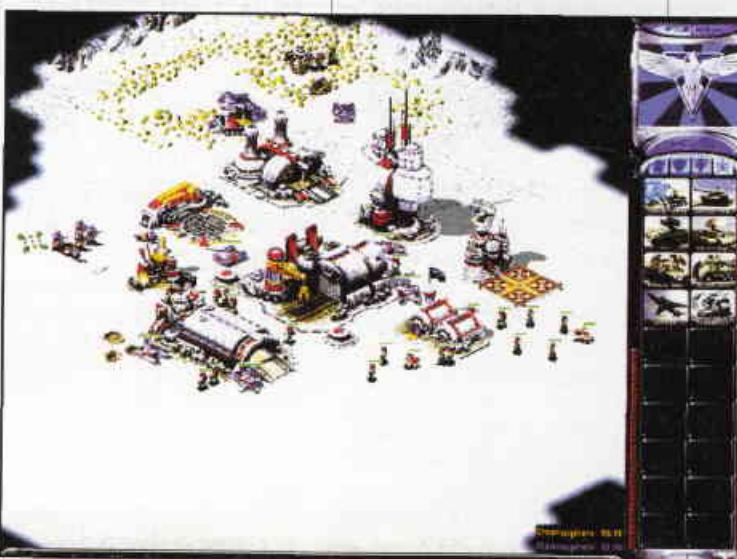
- Duvarların arkasına ates edebildiklerinden duvarları çevrelenmiş CY'lara karşı da etkilidirler.

- Elite bir Tesla Tank'ın atış menzili epey artarken atışı da çatallanıp bir rakipten diğerine sıçrayacaktır.

Evet, Sevgili Level halkı, böylece yazınızı sonuna geldik. Level tarihinin en kapsamlı strateji ustası olduğunu ve bu kadar çok yazabilmek ve Sinan'ı ikna etmeliyim için (her ne kadar hoşnutsuz da olsa) ne kadar uğraştığım düşünülürse, bence kıymetini bilin.

Elbette sorularınız olacaktır, beklerim efendim.

- Gökhane & Batu



TOMB RAIDER CHRONICLES

Tüm zamanların en popüler ve en cansız kahramanı son macerasıyla bizimle

Bir kez daha Lara'nın maceralarıyla baş başayız. Bunun son olmasını :) dileyerek iki ay sürecek çözümümüzün ilk bölümüne başlıyoruz. Bu çözümü takip ettiğinizde oyunda bulunan 36 Secret'i de bulabilecek ve Special Features kısmını açabileceksiniz.

Bölüm 1 : ROME

Streets of Rome

Bölümü başladığınızda isterseñiz sol taraftaki bölgeye giderek yeni hareketleri deneyebilirsiniz. Burası biraz antrenman alanına benziyor yani girmenize gerek yok. Ama Secret 1 burada olduğu için girmek isteyebilirsiniz. Bu antrenman bölgesinde ilerlediğinizde bir havuz bulacaksınız. Suya dalın ve tünelde ilerleyin. Sudan çıktıktan sonra karşıya geçmek için kullanabileceğiniz bir ipে geleceksiniz. İpi boş verip aşağıya atlayın. Buradaki iki tane boş rafı ittiğinizde gizli bölgeler ortaya çıkacak.

Şimdi oyuna başladığınız yere geri dönün. Sağ taraftaki ara sokağa gelene kadar ilerleyin. Bu sokaktaki çesmenin yanına geldiğinizde köpek saldıracak. Sağa gitince duvarda bir deliже rastlayacaksınız. Deliğin içindeki kolu çekince ilk sokağın sonundaki kapı açılacak. Tekrar ara sokağa dönün ve açılan kapıya geçtiken sonra sola gidin.

Duvardaki deliğin içindeki ikinci kolu da çekin. Hemen geri kaçarak yarasaldan sakının. Ortaya çıkan kubे tırmanarak balkona çıkışın. Üç penceresi olan yere inin. Burada gördüğünüz pencereleri kirabiliyorsunuz. Üçüncü pencereden tırmanın ve diğer tarafa atladiktan sonra ilk sola girin. Yukarıya tırmanın ve Golden Key'i alın. Aşağı inin ve yolu sola doğru takip ederek balkona ulaşın. Burada anahtarları nerede kullanacağınızı göreceksiniz.

Kafenin üzerindeki tenteye ziplineyi ve köpeği öldürün. Aşağı inin ve kapıyı açarak ilerleyin. Diğer bölgeye geçerken silahınızı hazır edin, Larson soldaki balkonda. Köşeyi döner dönmez ateş et-

meye başlayın ve kaçana kadar kurşunlarından sakının.

Karanlık yerleri araştırap girişi bulun ve ilerleyip sola dönün. Yolu takip edip Garden Key'i alın. Yokuştan yukarı çıkışın ve sağa doğru çıkan yola girin. Burada Larson'u görürseniz ateş edin. İpi kullanarak diğer tarafa ulaşın ve ara sokağa atlayın.

Kolu bulup çekin. Daha önceki kirdiğiniz üç pencerenin olduğu yere gelin. Yukarı tırmanın ve aşağı gitme

cıkın. Yokuştan çıkışın mavi kapıya ulaşın.

Soldaki Lazer Scope'u alın ve Revolver ile bireleştirin. Odanın diğer yanındaki kapıya gidin ve Revolver'ı kullanarak kilide ateş edin, içeri girin ve Garden Key alın. Faller geleceğinden hemen oda dan çıkışın.

Önceki sokağa geri dönün, kapalı kapıları geçin ve sonda sola dönerek iki Garden Key'i de kullanabileceğiniz delikleri bulun. Az

dan içeri girin. Odanın sonuna gidin ve sola dönün. Duvardaki kolu çekerek önceki odadaki kuş heykellerinden birini kırın. Heykelde dönüp Action tuşuna basın. Şimdi diğer kuş heykelinin yanından geçin ve ölümcül bir tuzağa giden yolu izleyin. Kenara kadar yürüyün, arkanızı dönün ve kendandan aşağı sarkın. Tuzağı geçin ve tekrar yukarı tırmanın. Buradaki kolu çekerek diğer heykeli de kırın. Aşağı atlayın ve ikinci kuş heykeline gidip Action tuşuna basın.

Yarasaların size saldırdığı kör-dora gidince gizli bölmelerin açılığını goreceksiniz. Birinde Secret 2 bulunuyor. Yanından geçtiğiniz tahta kapıyı hatırlıyor musunuz? Eğer oraya giderseniz kapının açık olduğunu göreceksiniz. Köpeği öldürün, rafları araştırap Secret 3'ü bulun.

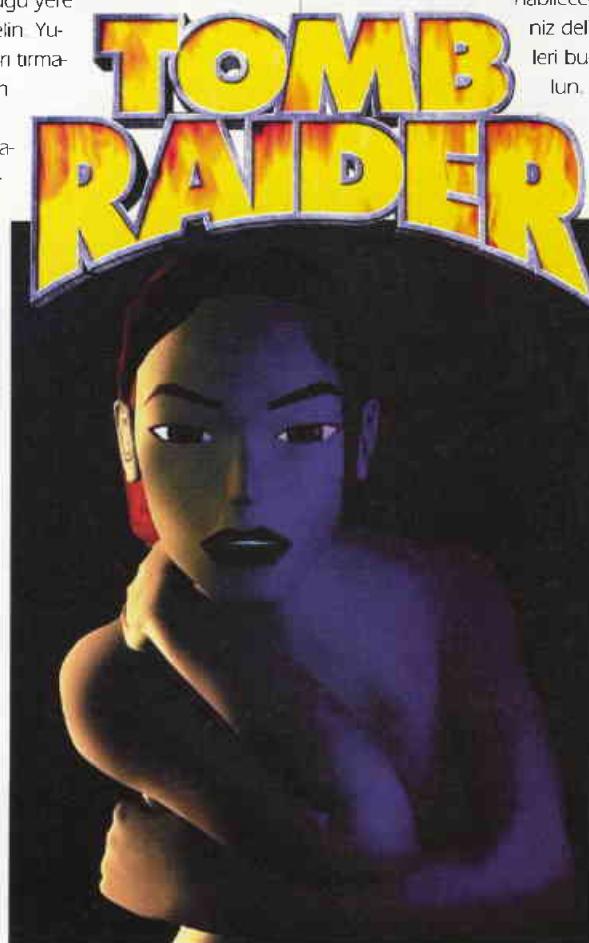
Çanlı binaya gidin ve binanın önündeki yeni kısma girerek Ga-teway Key alın, ilk bölüm bitticek.

Trajan's Market

Soldaki binaya girin ve kutuya ateş edip içindeki Crowbar'ı alın. Dışarı çıkışın ve sağ taraftaki metal kapıyı Crowbar kullanarak açın. İkinci kata tırmanın, ipi kullanarak karşıya geçin. Sağdaki açıklığa ulaşmak için yerdeki kırık bölgelere ziplinein, kapıya doğru ilerleyin ve sağa dönerek eğimli duvara doğru dönün.

Once bu duvara, oradan da ilerideki küçük çıkışına atlayın ve binaya girin. Aşağı inin ve diğer çıkışına tırmanın. Filmden sonra aşağıya inebilirsiniz. İlerleyin ve çıkışları kullanarak içinde ip olan odaya ulaşın. İpi üç kere çektiğinizde film başlayacak. Dışarı çıkışın ve yine çıkışlarını kullanarak bir başka ip bulunduran odaya ulaşın. Bu ipi çekince açılan yeni yeri gösteren film başlayacak.

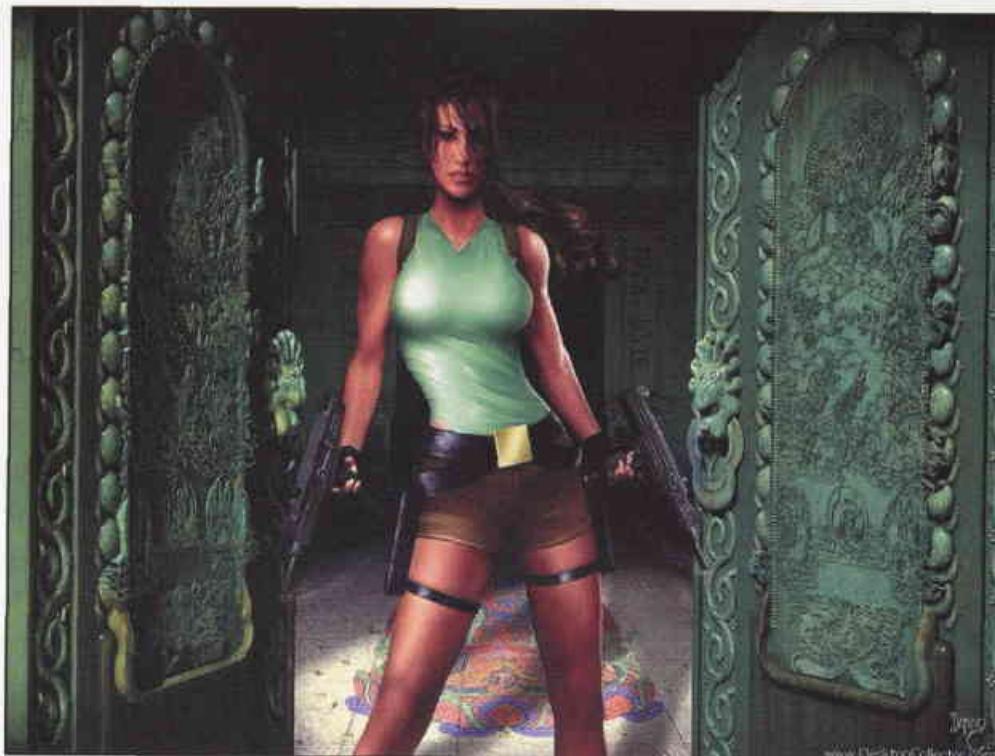
Aşağı ilerleyin ve ipi kullanarak açığınız odaya girin. Heykelin yanındaki malları aldıktan sonra kapıya doğru ilerleyin. Kapıya geldiğinizde fenerinizi yakın ve sağda karanlıkta kalmış çıkıştı bulun. Yukarı tırmanın ve küçük odaya inerek crowbar yardımıyla duvar-



daki odaya atlayın hemen köpeği öldürün. Kapıyi açın ve hemen geri ziplineip köpeği öldürün. Odaya girin, karşı taraftaki kapıdan geçin ve kolu bulana kadar yolu izleyin. Kolu çekince çesmeye dönen kapı açılacak. O bölgeye gidin ve açılan kapıdan geçin. Yol ayrimına gelince sola dönün ve girişten ilerleyin. Sağa dönüp uzun yoldan gidin, soldaki kilitli tahta kapıyı daha sonra açacakınız. İlerleyin ve merdivenlerden

önce geçtiğiniz kapılar artık açık, yeni bölgeye girebilirsiniz. Binanın yanına gelince film başlayacak. Ana binanın sağındaki ara sokağı takip edin, sonra sağa dönüp çan kulesine ulaşın.

Çana ateş ederek kapıları açın. Kulenin soluna gidin ve artık açık olan küçük yoldan geçin. Tırmanın ve diğer taraftaki yola ziplinearak tutunun. Bu yoldan aşağı koşun, kolu çekin ve hemen geri kaçın. Çan kulesinin açılan kapısının



dan Coin alın. Hemen dönüp heykeli odaya ulaşın. Heykelin altındaki deliğe coin'i atın ve diğer bölgeye giden kapıyı açın. Şimdi bahçedeki kapağı giderseniz bunun da açık olduğunu göreceksiniz. Aşağı inip Secret 4'ü alın. Yukarı tırmanın ve bölümün başındaki sokağa dönerken yeni açılan kapıya gidin.

Selaleli mağaraya gelene kadar yolu takip edin. Suya dalın ve şelalenin altından geçerek yukarı çıkmak. Geniş kapıdan girince film başlayacak. Yaratığın gözlerine revolver ve laser scope kullanarak ateş ederek onu yenebilirsiniz. Yaratığı yendikten sonra Mars Symbol'ü alın ve odanın gerisine giderek yükseltilmiş platforma çıkışın. Yukarıdaki izgaraya tutunun ve kendinizi yukarı çekin. Kırmızı makinenin üzerine ziplayın ve Secret 5'i alın. Aşağı inin ve yuvarlak kapağı yanına giderek açın. Aşağıdaki kanala atlayın.

Makine odasına ulaşana kadar yüzün ve crowbar yardımıyla Valve and Wheel'i söküñ. Kırmızı makineye geri dönün ve wheel'i kullanın. Tekrar suya dönün ve içindeki dönen bıçağın durmuş olduğu tünele girin. Akıntıyı takip edince yukarı çıkabileceğiniz bir yere geleceksiniz. Sudan çıkışın ve odadaki vanayı çevirin. Diğer pervane de durdu, artık suya dalıp onu da geçebilirsiniz. Yüzmeye devam edin ve sonraki odaya ulaşınca

sudan çıkışın. İlerlediğinizde kapılar kapanarak çıkışınızı engelleyecekler. Shotgun'u alın ve yeni silahınızı elinize alarak büyük odaya girin.

Gladyatörü Shotgun kullanarak öldürdüğünüzde iki kapı açılacak ve pencere kırılacak. Platformu kullanarak arenadan çıkışın ve yola atlayarak ana yol ayrımlına kadar dönün. Bölüm başında açtığınız metal kapı sağınızda kalacak şekilde solda içinde Secret 6 olan kapının açıldığını görecesiniz.

Şimdi şelaleli mağaraya dönün ve soldaki yeni yeraltı pasajına girin. Yolunuz üzerindeki Venus Symbol'ü alın ve oyunu kaydedin. Filmden sonra yaralanana kadar Larson'a ateş etmeniz gerekecektir. Şimdi bölümün son savaşına geleceksiniz. Kapı gardiyalarının saldırınları sonucu alev alırsanız havuza girip alevleri söndürebilirsiniz. Ağaçlarla sokak lambaları arası, saldırı için en uygun nokta. Size alev saldırısı yapmadan hemen önce ağızlarını alevle doldurup başlarını geri atıyorlar, tam bu anda onlara ateş etmelisiniz. İlk önce birisi üzerinde yoğunlaşın.

İkisi de öldüğünde anahtarlarınızı kullanarak kapıyı açın ve içeri girin. Platformlardan ziplayın, sonucusuna ziplayınca çukura düşecektir ve diğer bölüme geçeceksiniz.

Colloseum

Kulplu kübü görene kadar odalardan ilerleyin. Kübü duvara doğru itebildiğiniz kadar itin ve açılan yerdeki Secret 7'yi alın. Yoldan aşağı gidince yerin kırılmaya başladığını gösteren film çıkacak. Açılan yarıktan koşarak ziplamalı ve diğer tarafta ulaşmalısınız.

Kırık yere dönün ve geri gidecek kenardan aşağı sarkın. Yanığı sola doğru tutunarak geçin ve yukarı çıkıp çömelerek ilerleyin. İçerdeki düğmeye basarak önceki odadaki kapıyı açın. Geri çıkışın, şimdi yine sarkarak tutunmalı ve bu sefer sağa doğru ilerleyerek büyük odaya geri dönmeniz.

Aslanı öldürdükten sonra duvardaki düğmeye basın, açılan kapıdan başka bir aslan saldıracağ. Onu da öldürüp sonraki yere girin. En üsté ulaşana kadar duvara tırmanın, buradaki Gemstone Piece 1'i alın. Odaya girin ve yeni açılan kapıdan gelen gladyatörü öldürün. Yokuşu izleyince yeni bir kata ve gladyatöre geleceksiniz. Gerideki duvarda bulunan düğmeye basın. Yukarı gidin, sağa dönün, tekrar yukarı gidin ve gladyatör ile aslanı öldürün.

Bir önceki kata inin ve büyük odaya bulup girin. Bu odada yapmanız gereken ipi üç kere çekmek ve yükselen pedestalin üzerinden Gemstone Piece 2'yi almak. Ama bu düzenek zaman

ayarlı olduğundan biraz zorlanacaksınız. Birkaç kere demeyerek en kısa sürede bu platforma nasıl ulaşabileceğinizi bulun. Burada Lara'nın neredeyse tüm ziplama becerilerini kullanacaksınız. Parçayı aldıktan sonra girişinizin kapının karşısındaki kapıya gidin. Yerdeki kapak açılacak ve aşağı düşeceksiniz. Burada Gemstone'un peşinde olan Pierre ile karşılaşacaksınız.

Şimdi ikinci parçayı aldığınız odaya geri çıkışın. Az önce düşüğünüz kapağın üzerinden atlayın ve odadan Secret 8'i alın. Tekrar kapaktan aşağı düşün ve çıkışa doğru gidin.

Gemstone'un iki parçasını birleştirin ve deliğe takın. Yer kırılma ya başlayınca hemen geriye dönün ve koşarak odanın karşı tarafındaki çıkışına ziplayın. Şimdi yine koşarak ziplama yoluya açılığın üzerinden geçin ve çıkışından sarkarak ilerleyerek aşağıdaki kapının olduğu yere düşün.

Kübü kullanarak yukarıdaki odaya ulaşın ve buradaki gladyatör-aslan ikilisini de halledein. Bu odada asıl savaşın olacağı odayı açacak olan Colloseum Key'i bulacaksınız.

Bu son gladyatör de öncekilere benzeyen, yalnızca çok daha güçlüsü. Bu son savaş olduğundan tüm cephanelizi çekinmeden kullanabilirsiniz. Onu öldürdükteden sonra karşı tarafta çıkış açılabilecektir.

Sonraki odadaki masanın üzerinde başka bir Colloseum Key bulacaksınız. Önce odaya dönün ve anahtarları kilitle kullanarak yolu açın. Garip ışığı olan mağaraya inin. Koşup ziplayarak ikinci çıkışına ulaşın ve efüller ile ilerleyip Secret 9'u alın. Şimdi çıkışlarından geri dönün ve crowbar yardımıyla duvardaki Philosopher's Stone'u söküren Roma bölümünü bitirin.

Bölüm 2 : Spear of Destiny

Naval Base

Depoya giden kapıyı bulana kadar merdivenlerden aşağı inin. Film bittikten sonra hemen içeri koşun ve karşı duvardaki metal dolaplara doğru gidin. Kontrol odası penceresinin hemen solunda dolabın içinden Silver Key'i alın ve depoya koşarak kutuların arkasındaki kilitli kapıya ulaşın. Kapıyı açın ve büyük pencereye ulaşana kadar merdivenlerden yukarı çıkışın. Kontrol odasındaki nöbet-

da dolabin içinden Silver Key'i alın ve depoya koşarak kutuların arkasındaki kilitli kapıya ulaşın. Kapıyı açın ve büyük pencereye ulaşana kadar merdivenlerden yukarı çıkmak. Kontrol odasındaki nöbetçileri öldürün ve birisinin düşürüdüğü Access Card'ı alın. Köşedeki dolabin içinde Uzi var.

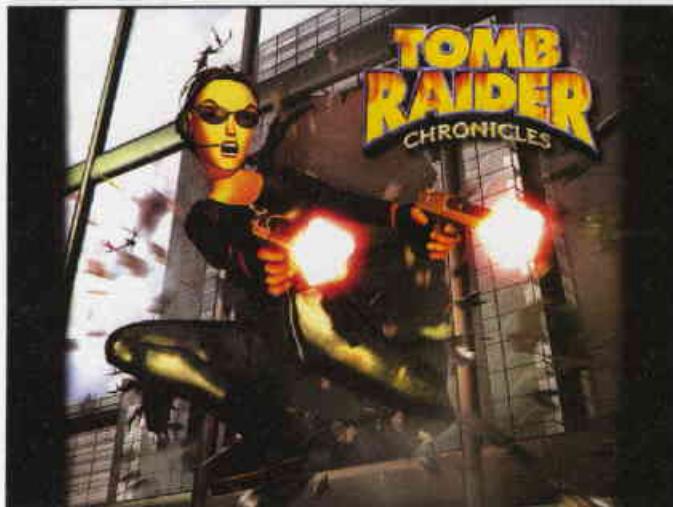
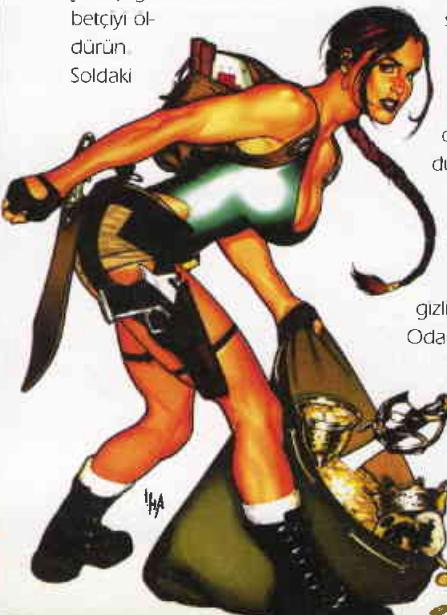
Merdivenlerden aşağı inin ve anahtarı bulduğunuz dolaba dönen. Soldaki kilitli kapıda Access Card'ı kullanın. Köpeği öldürün ve kapıyı açık havalandırma deliğini bulana kadar ilerleyin. Kapıyı açın ve içерiden Secret 10'u alın. Dolaba dönün ve bu sefer Access Card'ı sağdaki kapıda kullanıp içeri girin.

İllerince büyük mekanik pendençen kaçıracak kutular üzerinde ziplamanız gereken bir yere geleceksiniz. Burada birkaç yerde koşarak ziplama tekniği uygulamanız gerekiyor. Acemi Tomb Raider oyuncuları burada biraz zorlanacaklardır. Karşıya ulaşmaya çalışırken bir iki kere pençeye burun buruna geleceksiniz, ama zamanlamaları iyi yapar ve hızlı olursanız kil payı da olsa kurtulacaksınız. Karşıya ulaştığınızda duğmeye basın, kapılar açılacak ve film başlayacak.

Şimdi çıkışın yerini biliyorsunuz. Düğmeye basarak diğer kapıyı da açın ve sandıklara ziplamaya başladığınız noktaya geri dönün. Artık pençe tehlikesi olmadığınıza göre sandıkların üzerindeki malları toplayabilirsiniz. Hazır olduğunuzda açılan çıkışa doğru gidin.

Geniş yolu takip edin ve sona yaklaştığınızda saldırın iki nöbetçiyi öldürün.

Soldaki



yola girin, dışarı çıkmak ve karla kaplı kutuya tırmanın. Duvara bitişik olan en alçak sandığa ziplayın ve oradan yandaki sandığa tırmanarak Secret 11'i alın. Aşağı atlayın ve Access Card'ı kullanarak kilitli kapıyı açın.

İçeri girin ve nöbetçiyi öldürerek Silver Key'i alın. Makinede sarı sigortanın eksik olduğunu fark ettiğinizde sola dönerken dışarı çıktıığınız yola geri dönün ve bu sefer karşısındaki yola giderek anahatınız yardımıyla kilitli kapıyı açın. Film sayesinde bu bölümün kötü adamlarını göreceksiniz. Denizaltıının yanındaki çıkışına ulaşın ve Laser Scope ile Desert Eagle'ı aldıktan sonra kenardan aşağı sarkın ve yere düşüğünüz gibi yuvarlanın. Böylece en az miktarda zarar alacaksınız.

Access Card yardımıyla kilidi açın ve nöbetçi köpeğini öldürün. Buradaki dolaplardan çeşitli mallar bulabilirsiniz. Fuse almayı sakın unutmayın. Duş bölgesinde girin ve uzak sağ köşede deliğin yerini bulun. Şimdi secret bulmaya gideceğiz ama bu zor bir yüzüş olduğundan boğulma ihtimalinin var. Oyunu kaydettikten sonra içeri dalın ve tünelde yol ayrimına gelene kadar yürüyün. Sağa doğru gidin ve gizli odaya çıkana kadar yüzün. Odadan Secret 12'yi alın. Tekrar suya girin ve az önceki yol ayrimına geldiğinizde sola dönerken tekrar duş bölge sine ulaşın.

Düğmeye basarak soldaki kapıyı açın, şimdi ana yola geri döndünüz. Karşadaki yoldan ilerleyin ve

sandığın yanına ulaşın. Yukarıdaki pencerede bekleyen iki keskin nişancıyı aldiğiniz Laser Scope ve Desert Eagle'ı birleştirerek kolayca temizleyebilirsiniz.

Bu iki keskin nişancı da öldüğünde makinelî odaya girin ve Fuse'u deliğe sokarak makineyi çalıştırın. Bir kapı açılacak ve saldırın köpeği hemen öldürmek zorunda kalacaksınız. Yeni odadan düzmeye basarak kutuyu denizaltına çabuklaştığınız şekilde yerleştirin. Kırmızı sandıktan koşarak ziplayarak bu kutuya asılı kalabileceksiniz. Yine koşarak ziplayın ve denizaltına ulaşarak bölümün son filmini izleyin.

Submarine

Ranzalar arasındaki demiri söküp, sağ köşedeki havalandırma boşluğunun kapığı üzerinde bu demiri kullanın ve merdivene ulaşana kadar havalandırma boşluğunu takip edin. Merdivenden yukarı çıkmak ve deliğe ulaşana kadar ilerleyin. Delikten aşağı sarkın ve basamakları kullanarak aşağı inin. Yolun yarısına geldiğinizde sol tarafta kısa bir tünel göreceksizez. Bu tünele girin ve Secret 13'ü alın. Tekrar yukarı çıkmak.

Pervaneyle doğru gidin ve sonraki merdivene tırmanın. Buradaki delikten de dusun ve sallanarak sola doğru ilerleyip, çıkışına ulaşınca yukarıya çıkmak. Havalandırma deliğini açın ve aşağıdaki odaya atlayın. Buradaki rafları araştırın ve Battery'ı alın. Tekrar yukarı tırmanın ve merdivene doğru ilerleyin. Merdivenin tepesine ulaşığınızda Amiral ile Sergei arasında geçen konuşmayı duyacaksınız. Bu tunelin sonuna ilerleyin

ve sonraki merdivenden aşağıya inin.

Cömelerlek ilerleyin ve deliğe açarak mutfağın bölgüsüne inin. Burada oyunu kaydettikten sonra aşağı doğru sessize yaklaşın ve arkasından demirle vurun. Eğer açıcı siz görürse saldıracaktır ve sonuç olarak öleceksiniz. Aşçıdan Bronze Key'i alın ve kilerin kapısını açın. Rafları araştırıp Silver Key'i ve cekmeceden tabancanızı alın. Silahlarınızı donanın ve kırmızı telefonun yanındaki kilitli kapıda anahtarınızı kullanarak ilerleyin.

Koridora girer girmez silahlınızı hazırlayın ve saldırın iki kişiyi öldürün. Soldaki kapıdan tuvalette girerek içerisindeki nöbetçiyi temizleyin. Koridora dönün ve tuvaletin karşısındaki odaya girin. Yolda önce sola, donra da sağa ilerleyip nöbetçiyi öldürün. Yolun sonuna kadar ulaştıktan sonra sağa dönün ve hava valfini açın.

Merdivenden tırmanın ve iki nöbetçiyle daha karşılaşacağınız depo odasına ulaşın. Onları öldürdükten sonra sandıkları arastırın ve Aqualung'u alın. Köşedeki kırmızı sandığı demirinizle parçalayın ve içindeki Secret 14'u alın. Ana koridora geri dönün ve televizyonun sağındaki hava valfini açın.

Yanıp sönen ışığı olan odaya ulaşana kadar koridoru takip edin. Nöbetçi öldürdükten sonra sandığa tırmanın ve yukarıdaki deliğe ziplayarak tutunun. Kendini yukarı çekin ve ikinci dar boşluğa ulaşana kadar ilerleyip ayağa kalkın. Sağ üstteki gizli bölüme ziplayın ve buradan Secret 15'i aldıktan sonra sol köşeden döndüğünüzde göreceğiniz delikten eğilerek geçin. Kapığı açın ve aşağıya atlayın.

İçeri giren nöbetçiyi hemen öldürün ve cekmeceleri araştırıp başka bir Battery daha alın. Koridoru takip edin ve yerdeki deliğe ulaşana kadar ilerleyin. Aşağıya inin ve nöbetçiyi öldürün. Soldaki hava valfini geçin ve yolun sonundaki alana gidip hava valfina ulaşın. Valfi açıp içeri girdiğiniz gibi nöbetçiyi vurun. Merdivenden yukarı çıkararak dalış bölgесine ulaşın.

Şimdi kullanabileceğiniz dört kapı bulunuyor. Sağdaki kapıya doğru gidin ve içeri girin. Denizciyi öldürün ve Suit Console'u alıp ana koridora dönün. Koridorun sonundaki kapılara ulaşın ve açık



olan kapıdan girin. İçerideki nobetçi öldürdükten sonra koridorun karşısındaki kapalı kapıya gidin ve içeri girin. Yerdeki Diving Suit'ı elinize alamıyzınız ama onu aktif hale getirebiliyorsunuz. Suit Console ile Aqualung'ı birleştirin, sonra da iki Battery'yi bunlarla birleştirin. Şimdi EDS güssesinin göğüs kısmasına yaklaşın ve birleştirliğiniz bu şeyleri kullanarak bir sonraki bölümde geçtiğinizinizi müjdeleyen filmi başlatın.

Deep Sea Diving

Denizaltından çıktıktan sonra aşağı doğru inip düz ileriye gidin. Gidebileceğiniz iki yol olan yere geldiğinizde sağa seçin ve batığa ulaşana kadar ilerleyin. Batık gemiye yaklaşırken sürekli yanlara doğru yüzerseniz roketler size kilitlenmeyeceklerdir.

Gemiye yaklaşığınızda küçük bir sualtı açılığı fark edeceksiniz. İçeri yüzün ve kısa tünelden geçerek Secret 16'yi alın. Buradan çıktıktan sonra sizi dışında bekleyen mini-denizaltının saldırısından hemen kaçın. Yol ayrımlına geri dönün ve sola doğru gidin. Buradan çıkışmaya çalışırken akıntıının ters yönüne yuzechinizden kolay bir hedef olacağınız. Gerekçinde Chaff kullanmaktan kaçınmayın. Düz ilerleyerek açık alana ulaşın.

Bu yeni alana girdiğinizde sağa doğru dönerken daha fazla batık bulun. Batığa doğru yüzerseniz yeni mini-denizaltı size saldıracak. Batığın üzerinde yürüken sol köşede küçük bir açılık göreciksınız. Bu küçük delikten yüzün ve bu sırada Chaff kullanarak gelen roketlerden kurtulun. Yeni bölgeye ulaştığınızda etraf kararmaya başlayacak. İlerideki kaya oluşumundaki ufak tünelin yerini bulun ve tünele gerek yuzün. Burada önce aşağı, sonra ileri yuzun, sola dönün ve ileri doğru yüzmeye devam ederek yukarıdaki açılığı bulun.

Açıklığa doğru yuzün ve sağa dönerken yeni bölgeye ulaşın. Şimdi hemen soldaki açılığa doğru ilerleyin. Burada Spear of Destiny'i aldığınız gösteren bir film seyredeceksiniz. Ama dalış güssizi zarar gördüğünden bölümüm sınırlı oksijen ile tamamlamalısınız. Hemen oyunu kaydedin, çünkü zorlanabilirsiniz.

Geriye doğru yürüken duvarlara çarpmamaya çalışın. Duvara çarptığınızda daha fazla oksijen harcısınız ve büyük ihtimalle denizaltına ulaşmadan ölürsünüz. Denizaltınıza ulaşığınızda alt tarafına giderek havayı valfina erişin. Defolken yukarı doğru yüzerek bu bölüm bitirin. Tekrar nefes alabilmek hoş, değil mi?

Sinking Submarine

Arkanızdaki merdivenden aşağı inin ve silahlarınızı çekin. Fuzelerin yanındaki nöbetçileri öldürün ve bırakıkları cephaneleri alın. Bu bölüm bitirdikten sonra cephaneleriniz yenileneneğinden kurşun harcamaya çekinmeyin.

Filmi izledikten sonra en yakın masaya zipline. Elektrikli suyu geçmek için burada birkaç kez durarak ziplama hareketini kullanmanız gerekecek. Artık ziplamalarınızın sonuna geldiğinde havadayken tutunma hareketini yapın, böylece kafanızın vurmasını engelleyecik ve suya düşmeyeceksiniz. Akan suların içinden zipline ve koridora girin.

Sağda gidin ve yolu sonundaki depo odasına ulaşın. Odaya girildiğiniz gibi ateş ederek arkası size dönük olan denizciyi sorun çıkaramadan öldürbilirsiniz. Üzerinden Access Card'ı alın. Şimdi koridora geri dönün, alevleri geçin, önce sağa, sonra da sola döndükten sonra yolu

kullanın. İleri doğru gidin ve merdivenden tırmanın. Soldaki su basmış odayı geçin ve kontrol odasına ulaşana kadar yolda ilerleyin. Uzak duvardaki havayı valfini açın ve karanlık odaya girin. Admiral'le konuşmuş olduğunuzda size Silver Key verecek. Kontrol odasına geri dönün ve havayı valfindaki hasar görmüş kapağı ateş edin.

Masaya çekin ve havalandırma sistemini yakalayıp kendinizi yukarı çekin. Yerdeki kapağı ulaşana kadar ilerleyin, kapağı açın ve aşağıdaki odaya atlayın. Duvarın üst tarafındaki düğmeyi bulun. Zipline düğmeyi tutun ve çekerek elektriği kesin. Bu odadaki kapı kilitli ama arkasında bölümün son secret'i bulunuyor, o yüzden burayı unutmayın. Havalandırma deliğine girin ve kontrol odasına geri dönün.

Az önce içeri girmeniz tehlikeli olan su basmış odaya artık girebilirsiniz. İçeriden Nitrogine Canister'i ve silahı alın. Koridora dönün ve sağa dönerken en yakındaki merdivenden aşağı inerek onceden elektrikli olan yola ulaşın. Admiralin verdiği anahtarla yolu sonundaki kapıyı açın ve dolabın içindeki Oxygen Canister'i alın.

Odadın çıktığınız anda bir çift denizci saldırılacak, bunlardan bir tanesi olduğunda Bronze Key bırakıyor. Şimdi tekrar önceki koridora dönüp alevlerden ziplinearak soldaki kapıdan mutfağa dönün ve ondan aşağı sıç-



ledığınız yerin hemen yanında yerde bulunan Secret 17'yi alın.

Kontrol odasına geri dönün ve havalandırmaya tırmanın. Elektrikli kestiğiniz odaya geri dönün ve kilitli olan kapıda Bronze Key kullanarak odaya girin. Çekmeleri araştırın ve Secret 18'i bulun.

Tekrar kontrol odasına dönün ve Admiral'ın o



NO ONE LIVES FOREVER

Güzeller güzel Cate Archere'in hayatı kalması artık sizin elinizde

Kimse sonsuza kadar yaşamaz. Cate Archer da öyle. Ama bu yararı stratejileri okuyarak güzel ajanımız Cate Archer'ın en azından oyunun sonuna kadar hayatı kalmasını sağlayabilirsiniz.

tülü olanlar. Görevlere bu iki çeşit silaha da sahip olarak başlamalısınız, ama yine de görev boyunca özellikle susturuculu olanları kullanmaya özen gösterin. Oyunun başlarında Shepherd Arms P38 9mm en iyi arkadaşınız olacaktır. Sabit hedefler üzerinde son dere-

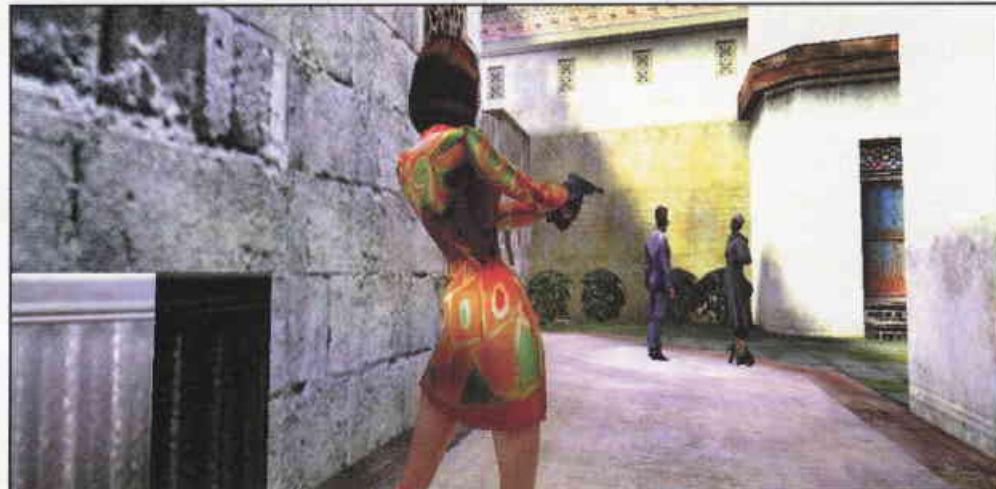
bilir, hem de kısa doldurma süresini sahiptir. Ancak bu silahın cephanesi çok sık bulunmadığından bazı bölümülerin sonuna doğru işe yaramaz hale gelebilir. Eğer cep hane sizin için önemliyse, o halde Morris Model 14 Spear Gun veya Sportsman EX Crossbow tercih

gücü ise, o halde susturuculu silahları bir kenara bırakmalı ve ya AK-47 Assault Rifle ya da Hampton MPL 9mm SMG tercih etmelisiniz. Hampton, diğerinden biraç daha sessizdir ve daha isabetli atışlar yapabiliyorsunuz. Ama yine de tercih size kalmış.

M79 Grenade Launcher ile düşmanlarla dolu bir odayı cıfla temizlemiş gibi tertemiz yapabiliyorsunuz, ama bunun için değerli envanterinizi kullanmanız asla pek de gerek olduğunu sanmıyorum. Zaten eğer gerçekten bu silaha ihtiyaç duyacağınız yerde, bu silahı bulacaksınız. Aynı durum Bacalov Corrector için de geçerlidir. Dürbunu ve yüksek ateş gücü olmasının yanı sıra doldurması çok uzun sürer, çok sınırlı sayıda cepfane taşıyabilir ve aşın derecede gürültülüdür. Yanı tamamen gereksiz bir silah.

Aletler

Oyunda başarılı olabilmek için silahlar kadar önemli bir ekipmanınız da aletlerinizdir. Bazı görevleri bitirmeniz için belli aletleri taşmanız gerekiyorsa, bunlar sizin için seçilecektir. Bu durumda yine de fazladan bir iki şey almak için



Yararlı Ön Bilgiler

Kanıtlar

Kanıtların tümünü bir bölümde ilk oynadığınızda toplamanız mümkün olmayabilir. Oyunda ilerledikçe daha önceki erişiminiz olmayan aletleri alabileceksiniz. Eğer bu aletleri aldıktan sonra önceki tamamlamış olduğunuz bir bölüme giderseniz, daha önceki alamadığınız bazı kanıtları da toplayabildiğinizi fark edeceksiniz. Böylece hem ajanlık puanınız artacak, hem de oyunun senaryosu hakkında daha derin bilgilere kavuşabileceksiniz.

Silahlar

NOLF her tarafa çığlıklar gibi ateş edebileceğiniz bir oyundur, bu oyunda özellikle gizli olmanız hem hayatı daha uzun süre kalabilmek, hem de bonus ve ödüller alabilmeniz için gerekli. Oyunda sağlığınıza artırabilecek ilk yardım çantaları bulunmuyor, sizi ateşten koruyacak tek şey arada bir bulduğunuz zırhlar ve bunları da tüketirseniz ınızı iyice zorlaşıyor.

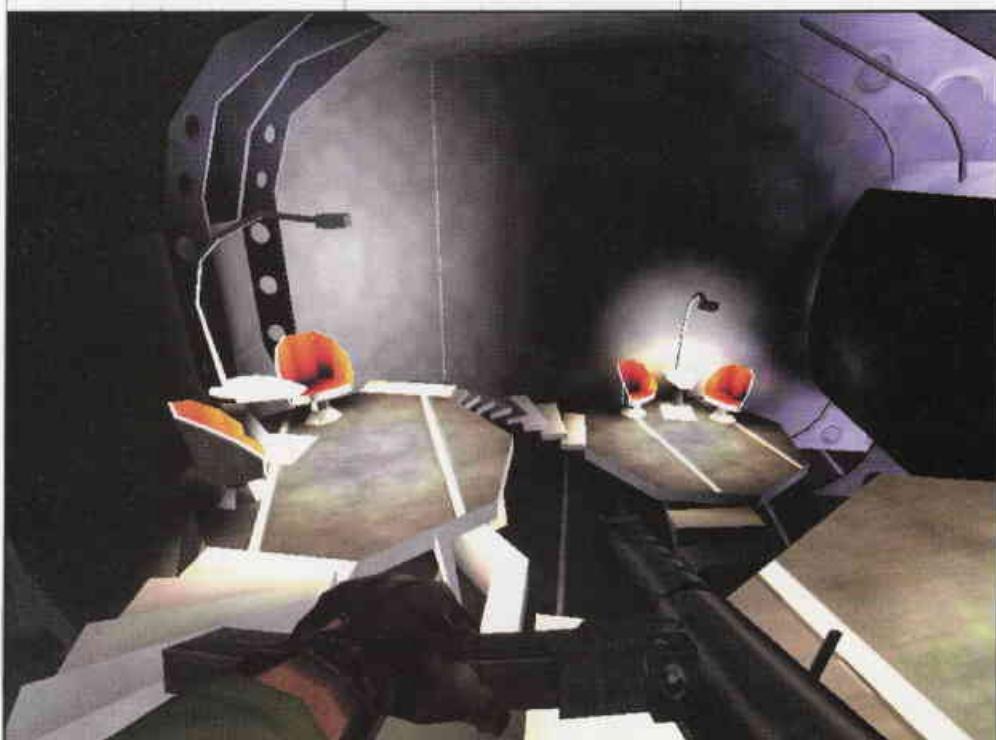
NOLF'de iki çeşit silah bulunuyor: susturuculu olanlar ve gürül-

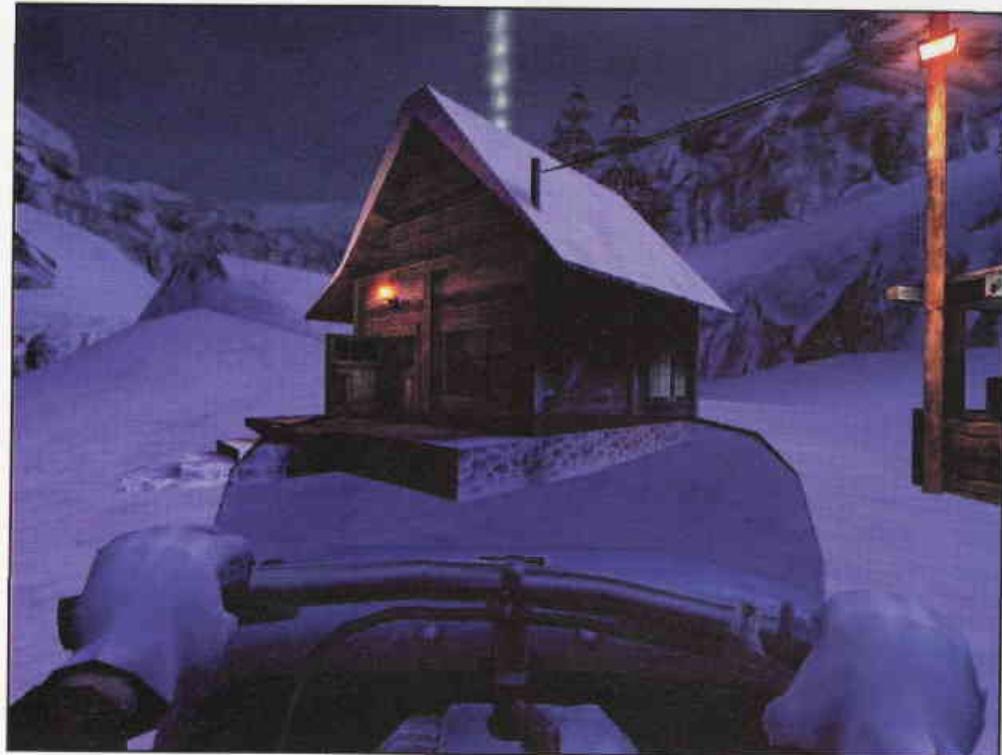
ce ölümcul olan bu silah için birçok kurbanınızın üzerinde cepfane bulabileceksiniz.

Eğer hedeflerle aranız uzaksa, o zaman Hampton Carbine .45 sniper tüfeğini kullanın. Bu silah hem çok isabetli atışlar kaydede-

edin. Bu silahların menzilleri diğerleri kadar geniş olmasa da, düşmanınızı öldürmek için kullandığınız zipkinleri, yine onların cesetleri üzerinden alıp tekrar kullanabiliyorsunuz.

Eğer ihtiyacınız olan şey ateş





yeterli envanter slotunuz olacaktır. Bu yüzden neyin ne işe yaradığını bilmek, bu slotların verimli kullanımlarından çok önemlidir.

Barette (saç tokası) iyi düşünülmüş bir alet olsa bile, çok da kullanışlı olduğu söylememez. Anahatlar deliği olan kilitleri açabilir, ama bunları zaten ateş ederek de açabilirsiniz. Diğer işlevi olan zehirli silahı kullanıbmak için ise düşmanın neredeyse burnunun dibine girmeniz gerekiğinden, kesinlikle işinize yaramayacaktır. Bu aleti hiç kullanmadan, oyunu rahatça bitirebilirsiniz. Tabi bu durum robotic poodle (robot köpeği) için de tamamen geçerli. O da en az barette kadar gereksiz bir alet olarak yerini almış.

Arada sırada bir nöbetçinin dik-

katını çekmek için coin (bozuk para) fırlatmak işe yarasa da, beyinin ortasına susturuculu silahla bir delik açmak çok daha etkili oluyor düşüncesindeyim. Explosive lipstick (patlayıcı ruj), özellikle de proximity tetiği olanı uzak mesafeden atılabilir ve oldukça işe yarıyor. En büyük dezavantajları ise çok gürültülü olması ve çok az bulunması. Aynı şekilde perfume bottle (parfüm şişesi) da etrafta birden çok düşman varsa işinizi oldukça kolaylaştırabilir.

Aletler arasında en çok işe yarayanlar ise body removing powder (ceset eritme tozu) ve camera diablers (kamera etkisizleştirici). Toz ile öldürdüğünüz tiplerin cesetinin bulunmasını engelleyebilirsiniz, ne kadar az ceset bulunursa

bölüm sonunda alacağınız puan da o kadar yüksek olacaktır. Benzer şekilde kamera etkisizleştirici yardımıyla etraftaki kameralardan kurtulursanız çok daha rahat ettiğiniz göreceksiniz. Elbette bunlar olmadan da oyunu rahatça bitirebilmek mümkün.

Sunglasses (güneş gözlükleri) veya cigarette lighter (çağmak) gibi bazı aletlerin görevlerde kesinlikle kullanılması gerekiyor, böyle durumlarda bu aletler size verecektir. Oyundaki çoğu kilit kapıya açmak için code breaker (şifre kırmıcı) gerekiyor, ama bu tür kilitleri olan kapıların neredeyse tümünün yakınında bunlardan bir tane bulacaksınız. O yüzden bununla envanter slotunuzu işgal etmenizi

de önermiyorum.

Stratejiler

Savaş Stratejiler

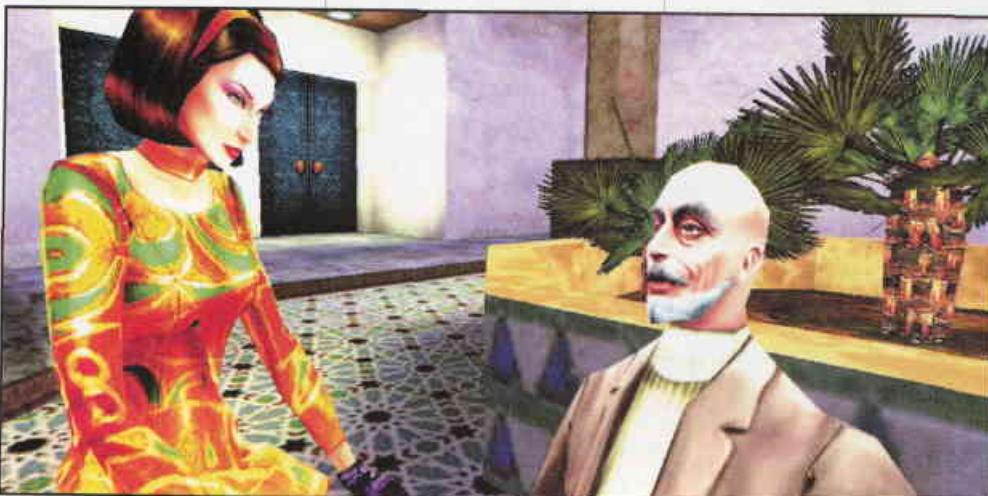
Gizlilik her zaman tercih edeceğiniz bir durum olmayabilir. Oyunu bir çok çalışma ortamına girebileceğinizden, görevlere başlamadan önce Cate'i olası savaşlara hazırlarsanız pişman olmazsınız. Bu kısımda size önemli savaş stratejileri ve H.A.R.M. düşmanlarını (ve elbette onların yanı sıra çok oyunculu oyunda karşılaşabileceğiniz insan düşmanları) da alt etmenin çeşitli tekniklerini anlatacağız.

- Daima kafalara ateş edin. Tamam belki biraz canice gelmiş olabilir ama kafalarında vurulan düşmanlarınızın anında ölüdüklerini göreceksiniz. Kafaları haricinde vurulan düşmanlar hem bağıraarak başkalarının da olay yerine gelmesine neden olabilir, hem de kaçip siper alarak işinizi zorlaştırbilirler. Eğer etrafınızda birden çok düşman varsa ve bunlar hâreketyeler kafalarından vurmanız pek mümkün olmayıpabilir, ama özellikle uzak mesafede düşmanlarınızı kafalarından vurarak cephanelizi de tutumlu kullanmış olacaksınız.

- Tabancalar tek başına dolaşan düşmanlar için oldukça iyidirler, ama eğer birden çok nöbetçi size saldırıyorsa bu silahlardan şarjörleri yeterli olmayacağındır. Siz şarjör değiştirmeye çalışırken, düşman vücutunuzda önemli delikler açabilir. Bu yüzden çok sayıda düşmanla karşılaşacağınız yerlerde mutlaka makineli tüfekler kullanın.

- Daima siper almaya çalışın. No One Lives Forever'da karşılaşacağınız düşmanların etraflarıda ne bulurlarsa arkasına saklanmaya çalışıklarını fark edeceksiniz. E onlar da kadar akıllı davranışları varsa, siz de davranışın. Kendinizi mümkün olduğunda zor bir hedef haline getirmeye çalışın. En yakınında siz koruyabilecek ne varsa (masa, sütun, sandık vs.) hemen arkasına geçin ve çömelin. Kafanızı dışarı çıkarıp düşmana ateş edin ve tekrar siperinize geri dönün. Bu sayede daha uzun yaşadığınızı göreceksiniz.

- No One Lives Forever'da kullandığınız silahlardan şarjörler ve bu şarjörlerde de sınırlı sayıda kurşun vardır. Şarjördeki kurşun tükebildiğinde, şarjörü değiştirmek





zorunda kalırsınız ve bu sırada ateş edemezsiniz. Düşmanın bu sırada size çok fazla zarar verememesi için bir eşya ile siper alın veya geri çekillin. Çatışmanın en heyecanlı yerinde bu duruma düşmemek için gözünüz ekranın sağ alt köşesinde olsun. Kurşun azaldığı anda bitmesini bekleyeden silahınızı doldurun.

▪ Zırhları bulduğunuz anda almayın. Eğer o andaki zırh seviyeniz yeterince yüksekse oyuna devam edin, nasıl olsa zırh orada duracaktır. Daha fazla zarar gördüğünüzde istediginiz zaman bu zırha dönüp onu alabilirsiniz. Bu sayede sağlığınıza yeterince doluyken değerli zırhları alarak boşu boşuna harcamamış olacaksınız. Daha sonra buna pişman olabilirsiniz.

▪ Eğer gizliliği gerçekten hiç takmıyorsanız kapı girişleri veya dar kridorlar gibi kaçış noktaları yanında gürültü yapın. Bu noktaları görebildiğiniz bir yerde siper alın ve düşmanlar koşarak geldiğinizde bir otomatik silah kullanarak onları temizleyin. Biraz fazla gürültülü olsa da hiç yara almadan birçok düşman öldürmiş olacaksınız. Yaptığınız bu iş alarmların çalışmasına neden olabilir, ancak eğer düşmanın gelebileceği tek yön sizin kontrolunuzdeki nokta ise, bu daha çok işinize gelecektir.

▪ Sahip olduğunuz cephe-

türlerini denemekten çekinmeyein. Oyun sırasında çeşitli cepheaneler (fosfor kurşunları, yüksek patlayıcı kurşunlar, dom dom kurşunları gibi) bulacaksınız. O anda karşınızda bulunan düşman türü üzerinde hangisinin en etkili olduğunu öğrenirseniz, düşmanlarla daha rahat başa çıkabilirsiniz. Ama bazı cepheanelerin, diğerlerinden daha ender bulunabildiğini de unutmayın.

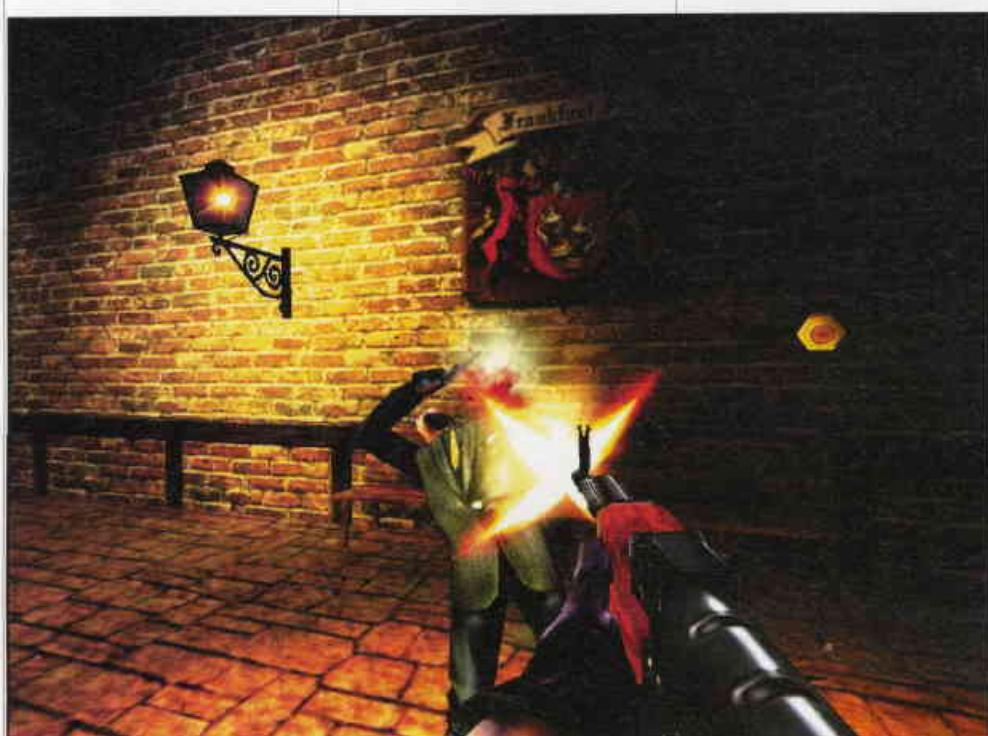
Gizlilik Stratejileri

Aslında bir casus olarak, oyle her yere gurültülü patırtılı bir şekilde girmemem gerekiyor. Bunun yerine işinizi gizlice halletmeli ve ortalıkta kanıt bırakmamalısınız. Hem bu şekilde davranışınız bölüm sonrasında daha iyi puanlar almakla kalmayacak, çok gerekli durumlar için cephanenizi korumuş olacak ve siz takip eden silahlı nobetçilerle de karşılaşmaya-

caksınız. Ayrıca oyundaki bazı görevleri başarıyla tamamlayabilmeniz için, fark edilmeden hareket etmeniz zorunlu olacak. Oyunda gizliliğinizi koruyabilmek için kullanabileceğiniz bir çok yöntem bulunuyor. Çeşitli aletleri kullanabilir, susturuculu silahları tercih edebilir ve arkalarına saklanacak objeler bulabilirsiniz. Bu kısmda size gizli kalmanın ve çatışma durumlarına girmekten kaçınmanın yollarını anlatacağız.

▪ Düşman nobetçileri arasındaki konuşmaları dinleyin. Bu konuşmaların çoğu hem oldukça eğlenceliler, hem de nobetçiler konuşmaları bittiği zaman sakince bölgelerinden ayrılıyorlar. Genellikle konuşma bitiminde nobetçilerden biri başka bir yere gitmek için yürümeye başlarken, diğer baktığı yönü değiştiriyor. Böylece az önce iki nobetçinin durduğu yerden fark edilmeksiz geçebiliyorsunuz. Eğer konuşma sırasında gizlice ilerlemeye çalışırsanız, nobetçiler o an konuşuyor olsalar bile sizi fark edebilirler.

▪ Bazı nobetçileri öldürmek için alet ve silah kombinasyonlarını kullanmaktan çekinmeyin. Meşela ilk olarak nobetçiyi bayıltma gazıyla etkisi hale getirip, sonrasında birçak yoluyla yaşamını sona erdirebilirsiniz. Ya da bir bozuk para yardımıyla dikkatini çektiğiniz nobetçiden uykuya gazi parfümunuz yardımıyla kurtulabilirsiniz.





Yalnız bunu yaparken nöbetçinin sizi kesinlikle görmemesine özen gösterin. Aksi halde sizi görunce bağıracak ve onu duyan diğerleride sizi haklamak için peşinize düşeceklere.

▪ Eğer bir düşmandan uzak mesafedeyseniz, susturuculu bir silahla kafasına ateş edin. Eğer temiz bir atış yaparsanız hedefiniz anında ölüp yere düşecek, ve eğer varsa yakındaki nöbetçiler ölen arkadaşlarının durumuna bakmak için olay yerine koşacaklardır. Kontrol için gelen nöbetçiler de susturuculu bir silah yardımıyla temizleyin. Böylece başkalarının dikkatini çekmeden yeterince gizli bir şekilde etrafı temizleyebilirsiniz. Gürültülü bir silah kullanırsanız, uzaktaki nöbetçilerin bile sizi duymasına ve alarmı çalıştırmasına neden olabilir-

sınız.

▪ Güvenlik kameralarının hareketlerine çok dikkat edin ve kamera başka bir yöne doğru baktığında hareket edin. Eğer kamera lensinin odaklanma sesini duyduysanız, bu fark edildiğiniz anlamına gelir ve görüş menzilinden hemen çıkışmanız gereklidir. Eğer görev öncesinde aklı edip de kamera etkisizleştirici aldıysanız, kameralar üzerinde bu aleti kullanarak bir çok yerde rahatça ilerleyebilme imkânına sahip olacaksınız.

▪ Yeni bir bölgeye girdiğinizde ilk olarak siper alabileceğiniz objelere ve olası kaçış rotalarına özen gösterin. Belki de bir nöbetçi es geçmiş olabilirsiniz ve en beklemedığınız anda onu karşınızda bulabilirsiniz. Bu yuzden girdiğiniz bir bolgede çevreniz

azaltmak için görevlere başlarken terliklerinizi de yanınızda almayı unutmayın. Böylece düşmanlarınızın arasından kuş gibi sessizce geçebileceksiniz. Yine de bu terliklere çok güvenip etrafta deliller gibi koşturmayın.

▪ Fark edilmek istiyorsanız bir kameranın görebileceği yerde ölü bir beden bırakın. Elbette bunu istemiyorsunuz, o yuzden ya öldürmeden önce nöbetçiyi kameradan uzağa çekin, ya da eğer bunu yapmanız mümkün değilse kamera diğer tarafa bakarken nöbetçiyi susturuculu bir silahla öldürün. Hemen ceset eritme tozunu alın ve ceset üzerinde kullanın. Böylece o nöbetçinin ölümünden kimsenin haberi olmayacağından emin olun.

▪ Her zamanki silahlar yerine crossbow veya zipkin silahı alın.

dekilere dikkat ederseniz, böyle anlarda neyin arkasına saklanacağınızı veya here'den kaçacağınızı düşünmek zorunda kalmazsınız.

▪ Oyunun ilerlerinde tuylu terlikler bulacaksınız. Hareketlerinizin sesini



Bu silahların her ikisi de hem güçlü, hem de sessizdirler. Ayrıca cephe bulmak da sorun olmaktan çıkar. Gizlilik gerektiren görevlerde daha iyisini bulamazsınız.

▪ Büyük bir ihtimalle oyunu Always run (daima koş) seçeneği açık şekilde oynuyor olacaksınız. Ama koşarken oldukça fazla ses çikitliğinizi sakin unutmayı. Yeni bir bölgeye girerken ya yüreklerek ilerleyin. No One Lives Forever'daki nöbetçiler en ufak bir ses kaynağını bile inceleyecek kadar meraklıdırlar, eğer ses yükselse bunun bir tehlike işaret olduğunu düşünecek ve size doğru geleceklere. Daha kotuslu ses duyan nöbetçiler alarm vererek başınıza daha fazla bela açabilirler.

▪ Eğer bir alarm düşmesinin etrafında nöbetçiler varsa, ilk olarak düğmeye en yakın olanı öldürün, daha sonra diğerleriyle ilgilenin. Eğer ilk olarak düğmeden uzak olan nöbetçiyi öldürürseniz, büyük bir ihtimale yakın olanı susturmaya vakit bulamayacaksınız ve nöbetçi alarmı ulaşacak ve çalıştıracaktır.

Artık adımlarınızı daha dikkatli atabilecek ve daha yüksek puanlar toplayabileceksiniz. Unutmayın, Cate Archer'in ve Unity'nin kaderinin farenizin ucunda taşıyorsunuz.



Online RPG'ler nasıl oluştu?

Artık Türkiye'de, hala test aşamasında olsa da, ağır aksak işleyen bir Ultima Online serverımız olduğunu herkes biliyor sanırırmı. Tüm dünyada ülkemize benzeyen bir çok Ultima Online veya en büyük rakibi Everquest serverları her gün dünya üzerindeki birkaç yüz bin oyuncuyu bir araya getiriyor. Internet'in en önemli özelliğini olan "sınırsızlık" kendini belki de en çok bu tip oyunlarda gösteriyor.

Aslında bu heyecan çok uzun zamandır MUD (Multi-user domain) denen yazı temelli oyunlarda yaşanıyor. Grafikler yerine insanların tamamen yazı yazarak anlaştıkları bu serverlarda amacınız herhangi bir RPG oyunundan farklı değildir. Gene görevler alır, hazine arar ya da dünyada oylesine dolasabilirsiniz. Karakterinizi başardığınız görevlere göre geliştirebilir ve hayal gücünze göre her şeyi yapabilirsiniz. Ama bu tip oyunlar çoktan modasını grafik ara yüzlü oyumlara kaptırdı. Şimdi yaşamını sürdürmen bir kaç ise yenilik olarak eski versiyonlarını up-



date etmekten başka bir şey yapmıyorlar.

İlk grafik oyun Meridian 59'du. 3DO'nun çıkışlığı bu oyunda grafikler felaket olsa da önemsi oyuncuların diğer oyuncula-

rı ve düşmanlarını görebilmeleriydi. Resimlerini bu sayfanın ortasında görebilirsiniz.

3D olarak ilk oynan multiplayer oyunlar Doom ve Quake 1'in çıkışıyla bir devrim yaşanmıştır. Artık oyular daha özgürdür ve etkileşim inanılmazdır. Bu değişim ayak uyduran RPG'ler de grafik araya geçtiler.

Bu noktada Mplayer.com, Microsoft Gaming Zone ve Heat.net gibi servisler ortaya çıktı. Kendini tamamen multiplayer'a odaklayan bu isimler daha hızlı internet bağlantısı gerektiriyordu. Özellikle Diablo'nun gelmesiyle Battle.net ilk defa sözünü ettigimiz türde bir topluluğun oluşmasına öncülük etti. Artık internette klanların ve toplulukların varlığından söz ediliyor, online oyular için kişisel siteler dışında tamamen online oyulara adanmış siteler açılıyordu.

Yalnız grafik ara yüzlü oyunlar değil, bildiğimiz sıradan kağıt ya da satranç gibi oyumlarda birbirinle zaten etkileşim halinde olan tüm dünyadaki multiplayer oyuncuları bu kez bir araya geterek ufak ufak



rika dışında da serverlar açmaya başladı. Bugün Avrupa ve Japonya dan Avustralya'ya kadar bir çok noktada 25'i lisanslı olmak üzere onlarca yerel server bulunuyor.

Günümüzde işler nasıl yürüyor?

Bu konuda en iyi örnek olan Ultima serverları 1995 senesinde açıldığında en fazla 15.000 üyesinin olacağı öngörülüyordu ve alt-

rini çok kısa bir zamanda aştı ve o zamanın rakiplerinin önünde pazarda büyük bir yer kaptı. O zamanlar Everquest ve Asheron's Call yapım aşamasında idi. Oyun gerek yapısal gerekse teknik olarak bir çok sorunla karşılaşmıştı. Hatta davalarla bile uğraşmak zorunda kaldı. Kisaca si bir öncünün çekceği tüm zorlukları yaşadı. UO sayesinde oyunculara yepyeni bir dünya firmalara ise yepyeni bir pazar açılmış oldu. Fakat Pazar dar ol-



yapıda buna göre yapılmıştı. Oyunun Beta versiyonu test için açıldığında ise ilk sene içerisinde 50.000 kişi üyelik için imza atmıştı 1997 senesinde tam olarak hizmete açıldığında ise 100.000 sını-



Bunları anlamıyorum

Sote: Bir köşeye gizlenip önünden geçenleri vurma.

Spawn Point: Oyuna başladığınız nokta

Rush: Toplu halde bir yerden saldırma

Clan, Guild: Beraber oyun oynayan fakat bunu bir araya getirek takım haline yapan oyuncu toplulukları. Genelde içerisinde gruplaşmayı daha heyecanlı bulan, tecrübeli ve daha iyi oyulan oyuncuların yenilere doğru uzanan bir hiyerarşiye sahip olurlar.

Headshot: 3D shooter'larda rakibini başından vurmak.

Frag: Oldurdugunuz rakip sayısı. Gene 3D shooterlar için kullanılır.

Bunları hiç anlamıyorum

IP Adresi: Bilgisayarınıza bağlı olduğunuz internet servis sağlayıcısının tarafından atanmış kimlik numarası. Eğer modem ile bağlıyorsanız her seferinde değişir.

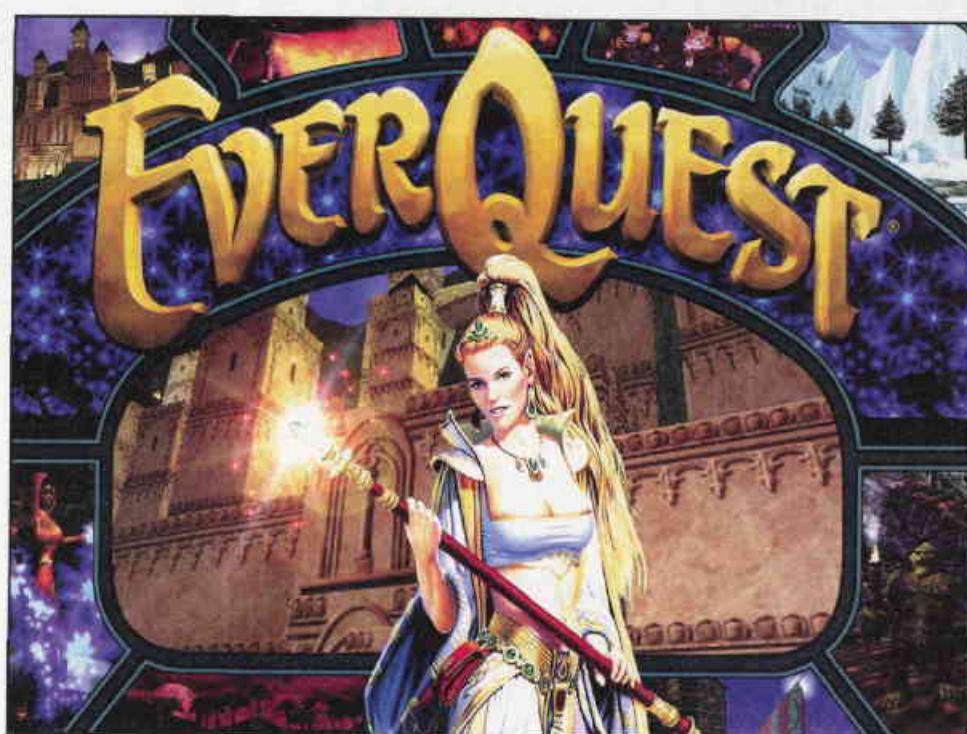
Ban: Oyundan atılma. Eğer IP adresiniz sabitse bir daha kesinlikle o oyuna giremezsiniz.

Kick: Oyundan geçici olarak atılma.

Lag: Bilgisayarınız ile oyuncu serveri arasında bilgi paketlerinin gitmemesi. Bu durumda siz oyunda görünürsünüz ama yapıyor gördüğünüzü hiçbir hareketi yapamazsınız.

Latency: Bilgisayarınız ile server arasında bilgilerin ne kadar süre içinde gittiğini gösterir.

SECRET LEGION



dujudan Middle Earth gibi planlanan bir çok oyun hırsına karşılaşı ya da yapım aşamasındayken iptal edildi.

Su anda UO ya en sık rakip ise Verant'in Everquest'i. Oynamış ve grafik olarak UO ya göre daha gelişmiş bir oyun olan Everquest'te aynı teknik problemlerle karşılaşı.

Online oyuncularla ilgili en ilginç gelişme ise oyunların içindeki az bulunan malzemelerin veya başarılı oyuncu hesaplarının belli fiyatlar karşılığında Ebay.com da satılmaya başlamasıydı. Bu durum oyuncuların zevk için oynayanlar ve profesyonelce para kazanmak için oynayanlar olarak iki gruba ayırdı. Saticilar her yerde genede satıcıydı.

Online oyuncularla ilgili bir başka ilginç gelişme ise oyun başladıkten sonra çeşitli grupların oluşması ve bunların oyun içinde ve hatta dışında beraber hareket etmesi ve örgütlenmeye gitmesiydi. Bu gruplar oyun oldukça bir araya geliyor fakat eger oyun kapanırsa birbirleriyle sıkı arkadaşlık kurmak yerine kolayca dağılıp bir başka oyununda başka gruplarla bütünleşiyorlardı. Bu kural sanırım Türkiye için pek geçerli değil. Çünkü bizde daha devamlı clanlar var.

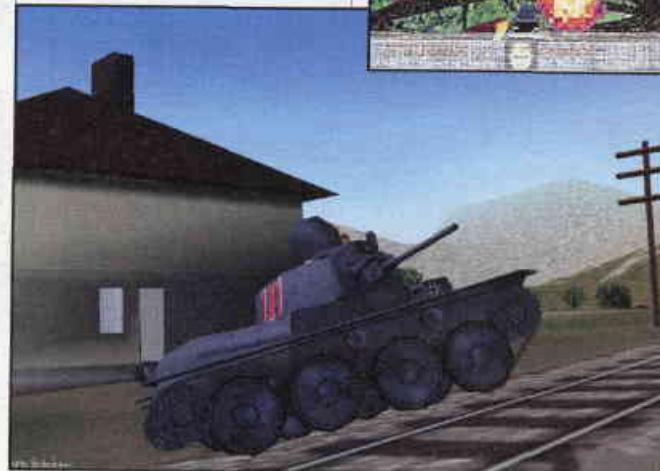
Gelecekte ne olur?

Oyun motorları daha gelişmişce rekabet edemeyeceğini gören UO, UO2 için çoktan çalışmalarına başladı. Oyun 3D olarak oynanacak ve klasik ultima kurallarına bağlı olacak. Bunun dışında daha bir çok rakterde ufukta gözüküyor. Everquest 2 yapım aşamasında. Ayrıca oyuncular kendilerini devamlı olarak güncelliyor ve içeriklerini dinamik tutarak oyuncularını kaybetmemeye çalışıyorlar. Yeni rakiplerden ise özellikle Starwars, Startrek, Anarchy Online ve World War II online çok ümit verici görünüyor.

Bilgisayar ve internetin geçmiş gibi, henüz 1995 senesinde başlayan bu çok genç online oyun piyasasında gelecek 5 sene

hakkında bile yorum yapmak gerçekten çok zor. Fakat daha çok hızlı internet bağlantısı ve yüksek sistem gereklilikleri isteyen oyunların geleceğini öngörmek hıçte zor değil. RPG oyularına belki de doyan oyuncular simulasyon ya da 3D shooter gibi oyulara daha çok kayabilirler. Fakat ne olursa olsun RPG oyuları her zaman belli bir sadık oyuncu kitleşine sahip olacaktır. Özellikle masa üstü oyuncular her zaman kendilerine daha çok özgürlük veren oyumlara yönelerlerdir.

Burak Akmenek



Bu ay Secret Legion klanıyla ufak bir röportaj yaptık. Şimdiye kadar hiç bu kadar organizelmiş ve kalabalık bir klan daha görmemiştim. Ufak Röportajımızı yaptığım kişi klanın halkla ilişkiler sorumluluğunu yürüten ya da klanın rütbelendirmesiyle Ambassador (elçi) Gökter Nurbeyler (Skyman) di.

Klanınızda kaç kişi var?

71 kişiyiz (röportajı hazırlarken 72 oldular). Daha önce 200 kişi kadar takat orijinal oyun sahibi olmayan kişileri klanımızdan çıkartma karar aldık.

Neden çıkarttinız?

Biz Türkiye sınırları içinde kalmak istemiyoruz. Dişanya acılmak istiyoruz. Bunun için böyle bir karar aldık. Ayrıca Türkiye de insanların oyun alma konusunda bilinciğimiz yok. Tabii yerindeyse damates alır gibi oyun alıyorlar. Oysa orijinal oyun sahibi olduğundan özelleştirme yurtlarında size ligi gösteriyorlar. Çünkü belli haklara sahipsiniz ve oyun alırsanız bu hakları da satın alırsınız. Bunu paraya bağımlıyız, bu seçimde alaklı bir şey. Belli bir bütçeyi ayırdığınız için bu o firmaya ister istemez bir baskı yapıyor. Bu da size bir aynalı kazandırıyor. Bilindi olmamızın suçunu ise kopya oyun sektörlerde tutuyoruz. Yurtdışında bir çok oedula turmuva yapıyor. Aramızda çok kabiliyetli oyuncular olduğunu biliyoruz. Fakat kopya oyuntarla yurtdışında oynamayamazsınız. Bu yüzden bir çok fırsat kaçıyoruz.

Peki bu kadar bilinci oyuncuyu bir araya nasıl topladınız?

Klanımız özellikle Battle.net te Dikabilo üzerinde aktif bir klan. Bizim kurulma amacımız Player Killer'larla karşı mücadele etmek ve sık arkadaşlıklar kurmak. Oyun içinde kufur eden ve insanların rahatsız eden oyunculara da karşıyız. Türklerle karşı olan onyargıları kimaya cağızıyoruz. Ayrıca içimizde çok disiplinliyiz ve belli kurallara uyuyoruz. Örneğin klanımızda bir defa giriş sonrasında hiçbir aktiviteye katılmamak gibi bir şey söz konusu olamaz. Herkes yaşadığını kanıtmalı. Bu şekilde oyun oynamak isteyen herkes bir şekilde bizlere bildir ve zamanla buyuduk.

Böylesi bilinci oyunculardan kurulu klanların artması ve bir gün ülkemizde tamamen orijinal oyun satılması dileğiyle.

Bu Versiyonun Tarihi Geçmiştir!!!

Lütfen web sitemizden yeni versiyonu çekerek kurunuz.

Ayın Ürünleri



sf 120

**GEFORCE
Geliyor!!!**



sf 122

**YAMAHA
TSS1W**

sf 123

**CREATIVE
DTT2200**

sf 123

**LOGITECH
Cordless
Freedom**

sf 124

**ABIT
SA6R**

sf 124

**IIYAMA
Vision Master
452**



sf 125

**ABIT
VP6**

Ace's Zone

sf 126

Haberler

sf 118

Donanım Pazarı

sf 127

Teknik Servis

sf 128

Yerlerinden edilmenin huzursuzluğu içinde kıranın pek de hareket etmeye niyeti olmayan kalabalığın içinde dolanmaktadır Tuğbek. "Bitmiş Kapatıyoruz. Hadi işıkları açın, herkes boşalılsın! Lütfen arkadaşlar dışarı, panik yapmadan tek tek. Boşluyoruz mekanı, kapatıyoruz! Lütfen anlayış gösterin. Daha yapacak çok işimiz var. Bütün buraları yıkıp baştan yapacağız. Sizi uyarılmışık ama iki ay önceinden, Tadilat var napalım bir ay dayanıveren. Onur şu yan odadakileri çikarsanal" Kısa boyu ve koca göbeğiyle Onur her zamanki gibi sevimlidir. Yaklaşırken Tuğbek onun Cartman'a ne kadar çok benzediğini düşünür.



Tuğbek Ölek

tugbek@level.com.tr

"Tuğbek yan odadakiler çıkmak istemiyor, ne yapalım." Onur'un yüzü telaşlıdır. "Neye ki? Bütün inşaat boyunca burada kalamayacaklarını söylemedin mi?" "Aklıma gelen her şeyi söyledim patron, gitmeyiz, biz donanımsız edemeyiz diyorlar". Tuğbek'in yüzü çatılmıştır, "bu kötü işte" diye geçirir içinden. "Tamam sen burası ile ilgilen ben onlarla konuşurum". Onur memnuniyetle kabul eder. "Tamam ben burayı hemen boşaltırım. Sonra hemen çıkarım bak, kız arkadaşımla buluşmamışım zaten geç kaldım". "Hangisiyle buluşacaksın uzun olanla mı?" Onur duraksar ve bir süre düşünür "Yok o değil, sanırım... hmm... bu onun iki kisisi galiba". "Tamam sen keyfine bak" der Tuğbek demesine ama Onur'un nasıl olup da bu kadar çok kız arkadaşı olduğunu da asla da anlayamaz.

"Evet baylar çıkışınız gerektiğini biliyorsunuz. Niçin hala buradasınız" bu süratlı ve sık bir girişir ama içerdekilerin yüzleri hiç de etkilenmiş ve birden çıkışmaya karar vermiş gibi değildir. Kalabalıktan biri öne çıkar "Kusura bakma Tuğbek ama birden böyle çıkıştı gideceğimizi düşünmedin cidden değil mi?" der. Bu iş pek de kolay olmayacağındır, "Ama çocukların eğer çıkmazsanız kafamızda ki yenilikleri nasıl gerçekleştiririz?", "Neymiş bu yenilikler bakalım?" bu cevap daha çok kalabalığın genelinden gelen bir homurtudur. "Zaten daha önce biraz bahsettim. Temelde bizim websitesi ile entegre oluyoruz. Yani Donanım'ın bir kısmı dergi içinde bir kısmı websitesinde olacak. Hangi bilgi orada daha fazla işlevli ise orada yer alacak. Böylece yer sıkıntısı da çekmeyeceğiz. Artık iki aydır yaptığımız X-Box ve GeForce yazıları gibi yazımız olacak. MP3 player gibi popüler elektronik aletleri daha çok inceleyeceğiz. Daha bir sürü şey var bütün sürprizi bozdurmayan lütfen." Kalabalık ikna olmuş gibidir "İyi", "Peki" falan deyip çıkmaya başlarlar. Ama Tuğbek buna baya şaşırılmıştır "Yani bu kadar çabuk mu ikna oldunuz?". Biri "Elbette sana güveniyoruz" der ve devam eder "Bu arada şu an yaptığımız nedir? Bizi konuşturuyorsun falan böyle". "Ha bu mu? Bir nevi Donanım Tiyatrosu. Websitesindeki yeni bölümlerden biri olacak nasıl bulundunuz?". "İyi düşünce ama çok fazla esprî yapmamaya çalış. Senin espriler genelde soğuk oluyor biliyorsun. Neyse biz çıkışım da siz işinize bakın". Ve sahne kararır.

**LEVEL
Teknoloji** Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayıacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlıklarını ön planda tutacağız.

**LEVEL
Performans** Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmayacağız.

**LEVEL
Ekonomi** Ekonomi ödülüümüz büyük çoğunlukta rafhağa karşılanabilir bir sırayı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlerde gidecek.

Duble RAM Kesmeyince

Bu senenin hemen başında ekran kartlarının ardından bilgisayar sistemlerinde de DDR RAM'e geçiş başlıdı. Böylece bilgisayarlarda ki RAM veriyolu iki katına olmuş oldu. Ama şu ana dek özellikle ül kemizde



bu sistemin yayına başladığını söylemek mümkün değil. Ancak İngilizler DDR RAM ile işlerini bitirmişler halde ki şimdi Quad Band Memory'nin peşindeler. Bu aslında ilginç bir teknoloji. Aynı anda iki ayrı RAM'in denkleştirilmesiyle mümkün oluyor. Yani bir QBM RAM için iki tane yarı hızda RAM gerekiyor. İşin ilginci QBM'in fiyatı aynı anda DDR RAM'ın fiyatının iki katından da oldukça fazla olacakmış. Seneye çıktığında göreceğiz.

Rio Volt MP3 Player

Diamond ve S3'ten geriye kalanlardan oluşan SonicBlue geçen sene duyurulan Rio Reciever isimli MP3 Player'in geliştirilme sürecini tamamladı ve bu yıl ortasından itibaren piyasaya süreceğini duyurdu. Noman Juke Box'un Deck versiyonu gibi düşünebileceğimiz cihaz 20GB kapasiteye sahip.

Ayrıca Sonicblue Rio Volt isimli yeni MP3 player'ını duyurdu. Aynı zamanda CD Player'da olan cihaz bir CD'ye kaydettiğiniz MP3'leri çalabiliyor.

Yani 650MB MP3'ü yanınızda taşımamanızı sağlayan sağlıyor.

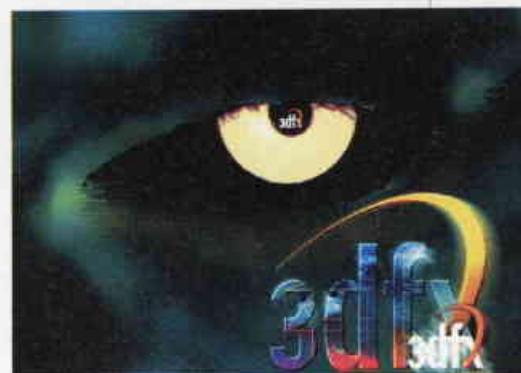


Cok sık görünen, uzaktan kumandası ve 120sn'lik şok koruması ile Rio Volt heyecan verici.

3dfx ürün desteği verecek mi?

Hem evet hem hayır

3 dfx'in kapanmasının ardından yanısız kalan sorulardan biri de şirketin ürün desteği verip vermeyeceğiydı. 3dfx ekran kartı sahipleri her tüketici gibi garanti süreleri dolana dek yerel teknik servis hizmetlerinden faydalanaabilecekler. Ancak web üzerinden teknik servis verilmesi ve yeni sürücülerin yayınlanması konusunda bir açıklama olmamıştı.



3dfxliveson'da güzel wallpaper'lar da var.

Bu ay içinde önce NVIDIA'nın 3dfx kullanıcılarına teknik destek hizmeti vereceği yönünde bir söylenti çıktı ama bu hemen yalanlandı. Ardından eski 3dfx yetkilileri telefon ve web sitesi üzerinden teknik servis vermesi için üçüncü bir şirket ile anlaştıklarını açıkladı.

Hard-disk kıvamında RAM'ler

Windows'u RAM üzerine kurmaya ne dersiniz?

B ilgisayarlarda kullandığımız teknolojilerin birçoğunu altında imzayı olan IBM çok çarpıcı yeni bir teknoloji üzerinde çalışıyor. Manyetik Rasgele Erişimli Hafıza (Magnetic Random Access Memory - MRAM) isminde ki bu yeni teknoloji bilgisayarların çalışma şeklini toptan değiştirebilecek potansiyeliye sahip.

Pek coğunuğun bildiği gibi hard-disk'ler bilgilerin saklandığı dairesel manyetik plakalarla sahiplerdir. Bu plakalar donerken bir okuma/yazma kafası ileri geri hareket ederek okunması istenen bilgiye ulaşmaya çalışır. Başka bir deyişle bilgiler sıra ile okunur. Bu da hard-disk'lerin çok yavaş (RAM'lere göre) çalışmasına neden olur. MRAM, hard-disk'lere benzer olarak bilgiyi manyetik plakalarda taşıyor. Ancak bu plakalar dairesel değil kare ve dönülmüyorlar. Bilgileri yazıp okuyan bir kafa yerine iki plakanın arasına konan bir başka katman iki manyetik plaka üzerindeki verileri okuyor. Böylece okuma sıra ile değil aynı anda oluyor ve MRAM'lar bu sayede SDRAM'lere yakın performans da çalışabiliyor. Ancak veriler man-

Ancak bu anlaşma yeni sürücüler anlamına gelmiyor. Kısacası 3dfx'ten bundan sonra yeni bir sürücü gelmesi çok düşük bir ihtiyat.

Bu arada eski 3dfx çalışanlarından oluşan bir grup birleşerek yeni bir şirketin temellerini attılar ve ilk iş olarak www.3dfx.com

isminde bir site açarak Voodoo3, 4 ve 5 için yeni beta sürücülerini yayınladılar. Şu an mevcut olan en yeni sürücüler bu sitede bulunuyor. Ancak bunlar beta sürücüler ve geliştirilerek resmi sürücüler haline getirilmesi bekleniyor.

Bu arada amatör olarak 3dfx kullanıcılarını bir araya getirmeye çalışan www.3dfxliveson.com sitesi de eski sürücüler ve Voodoo 5'ler için özel hazırlamış birkaç Quake 3 haritasını sitemden yayınlıyor. Bu sitede dünyanın dört bir yanından diğer 3dfx kullanıcıları ile buluşabiliyor, sorunlarınıza çözümler arayabilirsiniz.

tik yüzeylerde saklandığı için SDRAM gibi elektrik kesildiğinde (yani bilgisayar kapanınca) veriler kaybolmuyor.

Kısaçısı MRAM'ler hard-disk'lerde benzer bir mantıkla çalışıyor ancak Flash RAM gibi iş görür. MRAM'lerin hard-disk ve RAM'e ek olarak sisteme eklenmesi ve en sık kullanılan dosyalar ile işletim sisteminin MRAM'a yüklenmesi mümkün. Bu büyük performans artışının yanı sıra, düğmesine basarsanız bilgisayar açılması anlamına geliyor. Elbette aynı işi Flash RAM'de görebilir. Zaten Flash

RAM'lerin piyasada 256MB'lıkları bile bulunamıyor artık. Ancak Flash RAM'lerin ömrü sınırlı ve böylesine bir tempoyu kaldırılamazlar. Bu yüzden MRAM'ları beklemek zorundayız. Ne kadar mı? İki yıl kadar...



X'lerin Şirketi Microsoft!

Whistler'in adı Windows XP olarak belirlendi

Uzun süredir bütün ürünlerinin isimlerini, çıktıları yıl olarak koyan Microsoft bundan vaz geçmiş gözüüyor. X-Box'ın ardından şimdi de Windows'lara X'li isimler vermeye başladılar. Daha önce hakkında pek çok detay verdigim, Microsoft'un çok şeyi değiştirecek olan Whistler kod isimli işletim sisteminin son kullanıcı versiyonu Windows XP olarak belirlendi. Yani bir sonraki Windows'unuz XP olacak.

Ayrıca resmi olarak açıklanmasa da Office'in gelecek sürümünden Office XP olacağı konuşulup duruyor. Demek ki Windows'un bu yılın ikinci yarısından sonra çökəceği her şey XP adı ile geçecek.

Ayrıca Windows XP

ile ilgili yeni ekran görüntüleri ve özellikler de basına sızdı. Resimden sizde görev çubuğu (taskbar) mavi renge dönerken başlat düğmesi tatlı bir yeşil olmuş. Yeni Windows baya renkli olacak gibi. Ayrıca Internet Explorer'in sol tarafında ki yeni menüyü istediğiniz gibi özelleştirebilirsiniz.



NVIDIA Sürücü İşini Yine Karıştırdı

Betalarda dört bir yanı doldurdu

Büyürsiniz NVIDIA geliştirdiği sürücülerini önce bir el altından sizdirip kullanıcılarına ücretsiz beta testi yaptı. Böylece beş kuruş harcamadan çok geniş kitlelerce test edilmesini sağlar. Ama uzun süredir sürücü sizdirme işini yavaşlatmışlardır. Hatta bir süre NVIDIA'nın resmi sitesindeki sürücülerden daha yenisini bulmak mümkün değil.

NVIDIA bu durumu çok sıkıcı bulmuş olacak ki üst üste yeni sürücüler sizdirmeye başladı. Once 7.52 Beta ardından 10.50 Beta ve hemen ardından 6.88 Beta sürücüler. Böylece akılları bir güzel karıştırmış oldu. Öncelikle 7.xx ile 10.xx arasında ki sürücülere ne oldu? Daha önce 3.xx'den 5.xx'e atlıklarını görmüştük ama bu sefer niye bu denli zipladılar. Detonator 3 sürücülerini çıkalı pek fazla

olmamıştı. Şimdi 7.52 bu sürücü ailesinin son versiyonu mu olacak? Detonator 4 olduğunu inandığımız 10.50 Beta, GeForce 2'lerde performans olarak pek bir şey fark ettmiyor. Tek özelliği GeForce 3 desteklemesi mi olacak? Öyleyse bundan sonra ki Detonator sürücülerini GeForce ve GeForce 2 sahiplerine hiç bir şey kazandırmayacak mı? 6.88 neden 7.52'den yaklaşık

bir ay sonra ve hatta 10.50'den bir hafta sonra piyasaya sürüldü? NVIDIA aynı anda kaç sürücü üzerinde çalışıyor ve üst versiyon bir sürücünün alt versiyonlarından önce bitme şansı var mı? Eğer varsa alt versiyonları geliştirmenin amacı ne?

Bu işler oyalesine karıştı ki bence en güzeli NVIDIA'nın sitesinden 6.50 resmi sürücüsünü çekip kullanmak. Çünkü yeni sürücülerden hiç biri GeForce 2'de ciddi bir fark yaratmadı benim için. Ama illa en yenisini olsun istiyorsanız www.reactorcritical.com'a gidip gönülden geçen çekeni çekebilirsiniz.



nVIDIA

DETONATOR³

Teac CDW512E İçin Düzeltme

Ocak ayında Teac'ın CDW512E versiyonunu test etmiş ve Teac yetkililerinin vaat etmesine rağmen



men cihazda Burn-Proof özelliği olmadığından bahsetmemiştim. Ama her insanoğlu gibi bende hata yapabiliyorum. Meğerse Burn-Proof özelliği varmış ve sadece Nero programı ile kullanılınca aktif hale geçtiyormuş. Sistemimde Easy CD Creator ve WinOnCD olduğu için bir de Nero kurmaya gerek görmemiştim. Firma tarafından nazikçe (cidden hiç fiziksel şiddet uygulamadılar) uyarıldıktan sonra bir de Nero ile denedim. Son kararım Teac CDW512E Burn-Proof'a sahip.

100GB'lık CD'ler Çok Yakında

Şubat 2000 sayımızda daha kimseler uyanamamışken burada 1.4 Terrabyte'a kadar veri taşıabilecek özel bir optik medya teknolojisinin müjdesini vermiştık. C3D'nin geliştirdiği FMD ya da Fluorescent Multi-Layer Disk isminde ki bu teknoloji üretim aşamasına oldukça yaklaştı. C3D şimdi bu yeni diskleri okuyabilecek sürücülerin üretimi aşamasına geldi ve bu konuda Lite-On ile özel bir anlaşma yaptı. Bu senenin so-

nuna doğru üretim çalışmaları başlayacak ve 2002'nin ortalarında 100GB'lık ilk FMD'lere kavuşabileceğiz, ayrıca kredi kartı büyüklüğünde 10GB'lık küçük bir versiyonda olacak. Fiyat konusunda şimdilik bir bilgi yok, zaten bizde merak etmiyoruz.



g^eFORCE 3™

Nihayet NVIDIA'nın büyük bombası yolda. Ama biraz geç kalacak. Önce bir Mac'lere uğraması gerekiyormuş

NVIDIA'nın meşhur geleceği sayesinde 6 ay aradan sonra tekrar bir GeForce haberi ile karşımızdayız. Sanırım bu ömrümüzün sonuna kadar böyle gidecek. Her baharda çıkışların açılıyla ve her son baharda yaprakların dökülsüyle birlikte biz kolları yeni GeForce yarızları için sıvayacağız.

Ancak bu sefer bahsedeceğimiz özel bir grafik çipi. Çünkü bu NVIDIA tarihinde önemli bir temel taşı olacak. GeForce 3 ile bundan 1,5 sene önce piyasaya çıkan ilk GeForce'dan bu yana ilk defa ciddi değişiklikler var. Ne yazık ki GeForce 2 çıktıığında, Shading Rasterizerler dışında tek önemli farkın performans olduğunu görmüştük. Yani çok da büyük bir yenilik yoktu. Bu sefer NVIDIA yepyeni bir mimarı ve daha önceden tahmin bile etmediğimiz bazı özellikler ile karşımızda.

GeForce 3'ün nasıl olacağı, neye benzeyeceği konusunda önceden pek çok fikrimiz vardı. Çünkü GeForce 3'ün geçtiğimiz sonbaharda çıkışını bekliyoruz. Ancak sonbaharda NVIDIA beklenenin aksine GeForce 2'nin sadece daha hızlı bir versiyonu olan Ultra'yı piyasaya sürdü. Ama GeForce 3'ü piyasaya sürmeyişinin nedenlerini açıklarken bize GeForce 3 ile ilgili pek çok şir verdi. Bunların başında çipin tasarımda en çok DirectX 8 uyumluluğunun on planda tutulacağı geliyordu.

Zaman içinde GeForce 3 ile il-

gili pek çok söyleti çıktı ve bazı bilgiler sızdı, bunların kimin kof çıktı kimisi de doğru. Hakkında çıkan bütün bilgilere rağmen GeForce 3'ün resmi açıklaması herkesi fazla şaşırttı. Çünkü NVIDIA'nın təhminimizden çok daha fazla şey saklıyordu.

Nvidia ile Apple

Ama işin gerçeği herkesin en çok şaşırdığı şey GeForce 3'ün yasal açıklamasının Tokyo Macworld'de yapılmış olması. Çünkü söz konusu etkinlik Apple tarafından hazırlanıyor ve sadece Macintosh'lar için. Bununda anlamlı GeForce 3'ün ilk olarak Mac G4'lerde kullanılacak olması. Zaten bunu binni ekten Apple Genel Başkanı Steve Jobs da söyledi. Nvidia'nın yeni ekran kartının ilk olarak Mac'lerde kullanılması Apple ile Nvidia arasında ilişkilerin ne denli iyi olduğunu gösteriyor. İlk GeForce 3'ler Mart ayında G4'ler ile birlikte satılmaya başlayacak. Ama Mac kullanıcıları GeForce 3'ü fazla da 600\$ bayramda zorlukla kalacak.

GeForce 3'ün PC'te delmesi ise Nisan başını bulacak. Eğer ülkemizdeki ekonomik durum süratle düzelmese bizim GeForce 3 ile tanışmamız çok daha sonra olacak. Çünkü şu an pek çok firma tüm ithalatlarını durdurmuş durumda. Bu arada benim yazıyı tamamlamama yakın bir tarihte GeForce 3'ün PC'lerde Mac'lere aynı anda Mart ayı içinde çıkacağı

yönünde haberler çıktı. Ancak bu henüz doğrulanmadı.

Programlanabilir Grafik Çipi

GeForce 3'ün diğer şartsızı bir yanı ilk defa tamamıyla programlanabilir olan infiniteFX motoru. Burada biraz kâşalım çünkü biraz karışık. Bugüne kadar kullanılan grafik çipleri belli görsel efektlere sahipti. infiniteFX sayesinde oyun tasarımcıları oyuncularında görmek istedikleri herhangi bir efektini kendileri geliştirebilecekler. Benzer bir sistemi Photoshop veya Paint Shop Pro programlarını kullananlar bilir. Programla birlikte gelen efektlere size yeterli gelmezse başka bir efekt kolayca ekleyebilirsiniz. Aynı şekilde GeForce 3'ün Yazılım Geliştirme Kiti (SDK) kullanılarak oyun tasarımcıları hayallerini gerçekçe biraz daha yaklaştırabilecek.

Boylece bir grafik çipi ilk defa oyun tasarımcılarına bu denli özgürlük sunacak. Palavra olduğunu mı düşünüyorsunuz? Valla ben Jhon Carmack'in yalancısıyım. Bakın Quake ve Doom'un yaratıcısı ne diyor: "GeForce 3 yılardan beri üzerinde çalışma şansı edindiğimiz en heyecan verici şey". Jhon Carmack, GeForce 3'ün tanıtımının yapıldığı Macworld'de bu sözleri sarf ederken bir yandan da GeForce 3 üzerinde Doom 3'u gösteriyordu. Za-

ten sayfamızı süsleyen resimlere bakarsınız GeForce 3 sayesinde ID Software'ın ne kadar detaylı karakterler tasarladığını ve yüz animasyonlarının ne kadar etkileyici olduğunu görebilirsiniz.

DirectX 8.0 Sağolsun

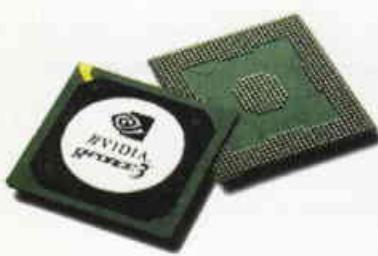
GeForce 3'ün en önemli özelliğinin DirectX 8'e özel yaratılmış olduğunu söylemişik. NVIDIA bu konuda çok şanslı çünkü X-BOX üzerinde Microsoft'la birlikte çalışıyor. X-BOX, DirectX 8 tabanlı olacağı için API tasarımlarınca özellikle X-BOX düşünülerek yapılandırıldı. Bunun anlamı DirectX 8'in tasarımının her aşamasında NVIDIA'nın parmağı olduğu. Belki biraz abartılı olacak ama DirectX 8 ve GeForce 3 birbirleri için yaratılmışlar.

Kıscası GeForce 3'ün başarısının ardından özellikle DirectX 8 ile arasında ki uyum yatiyor. Ancak bu konuda çok fazla detay açıklanmadı çünkü GeForce 3 henüz sadece Mac sistemler için açıklanmış ve Mac'ler DirectX'e sahip olmadığı için bu konuya pek değilindi. Elbette OpenGL 1.2 desteği sayesinde GeForce 3 Mac'lerde de gayet güzel çalışacak. Ancak OpenGL 1.2'nin getirdiği yeni bir teknoloji yok.

Vertex ve Pixel Shader'lar

Yine de DirectX 8 uyumluluğunu GeForce 3'e getireceğini en önemli özelliği Shader'lar oldu-





ğündan kuşkumuz yok. Eylül ayında DirectX 8 ile ilgili yazdığım yazıya dönüp okuyacak olursanız daha fazla detay bulabilirsiniz. Ancak burada bir daha özetleyelim.

Shader'lar Vertex ve Pixel olarak ikiye ayrılıyor. Vertex Shader'lar modellemelerin daha gerçekçi olmasını sağlıyor. Mesela yüz hareketleri. Yukarıda ki Doom 3 görüntülerinde bu açıkça görülmektedir. Resimdeki Marine konuşurken yanak kasları hareket ettiği görülebiliyor. Bundan sonra oyunda karakterler konuşduğu zaman sadece çenesinin aşağıya inip çıktığını görmeyeceğiz. Ayrıca aynı yöntem her türlü kumaşın da gerçeğe çok yakın olmasını sağlayacak. Mesela karakterlerin üzerindeki giysiler, perdeler, bayraklar gerçekten farksız olarak dalgalanacak.

Vertex Shader'ların başka bir avantajı özellikle eğimli yüzeylerin daha az poligon kullanılarak yapılabilmesi. Böylece performans da ciddi düşümler olmadan eğimli yüzeyler yaratılabilir. Artık oyunda ki her şeyin düz olmayacağına göstergesi bu.

Pixel Shader ise çok daha gerçekçi dokuların yaratılmasını sağlayacak. Buna saç ve tuyelerde dahil. Artık kirli sakallı bir karakter sadece yüzü kirli gibi görünmeyecek yüzünde ki killan sayabileceğiz. Yani çok daha organik yüzeyler söz konusu. Buna deri kaplamalar, ahşap yüzeylerde dahil. Mesela ahşap yüzeyler daha püttülü gözükebilecek.

Yüksek Çözünürlükte FSAA

GeForce serisi ekran kartları Detonator 2 sürücülerinden bu yana Anti-Aliasing özelliğine sahipler. Ancak GeForce 3 ile bir adım öne geçiyorlar. Yeni çip ile gelen yeni Anti-Aliasing metodunun ismi Quincunx (Super isim, her halde kuinsunks olarak okunuyordur). Bu yöntem, beklenenin aksine 3dfx kartlarda gördüğümüz gibi özel bir algoritma sahip değil. Daha önceden var olan, daha yüksek çözünürlükte render yapıp monitöre yollarken küçültme sistemine de dayanıyor. Bunun yerine her obje biri merkezde 4'ü köşelerde olmak üzere beş nokta ile belirleniyor. Daha sonra bu koordinatlarından faydalananlar kenarlarda oluşan tırnaklar yumoşatılıyor. Böylece sistem çok daha yüksek performansla çalışıyor ve daha yüksek çözünürlüklerde FSAA'ya imkan tanıyor. GeForce 2'lerde yüksek

BumpMapping'de nihayet GeForce ile geliyor. Environmental Bump Mapping nesnelerin pütürülü gözükmesini sağlıyor. Diğer bir özellik Ölçeklendirilebilir Dokular. Bu özellik sayesinde bir oyun haritasında ki farklı nesneler farklı çözünürlüklerde dokulara sahip olabilecek. Kompleks nesneler daha detaylı dokular, basit nesneler daha düşük çözünürlüklerde dokulara sahip olabilecek.

Teknik Özellikler

GeForce 3'ün yeni yeteneklerini bir yana bırakıp biraz da teknik özelliklerine bakalım. GeForce 3 57 milyon transistore sahip ve 0.15 mikron teknolojisi ile üretilmiş. Yani ısınma sorunu GeForce 2'ye göre daha az olacak. Ama yine de kartların üzerinde büyükçe fanlar görürseniz şaşırımayın. GeForce 3 de GeForce 2 gibi 4 Rendering Pipeline'a sahip. Ancak

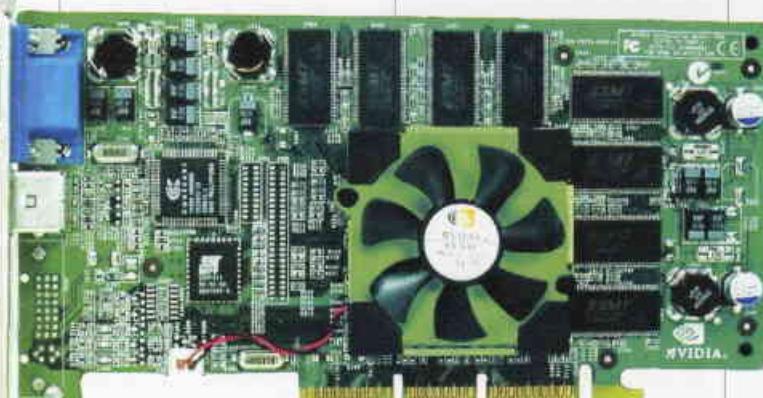
maz derecede düşürektir. Çünkü bu ebatta bir resmi ACDSee ile açmanız bile en az bir on saniye sürer.

GeForce 3'un çekirdek saat hızı 200MHz olacak. Yani GeForce 3, GeForce 2 Ultra'dan 50MHz daha yavaş. Ram hızı ise 460 MHz (230MHz DDR) olacak ki bu da GeForce 2 Ultra'da kullanılan RAM'lerden yavaş. Bu yuzden DirectX 8'i etkili olarak kullanan oyuncular çıkışa dek performans farkı çok büyük olmayı bilir. Yine de performans üzerine çok konuşmadan önce bir tane ele geçirip test etmeyi beklemek daha mantıklı. Çünkü NVIDIA'ya sorarsanız GeForce 3, GeForce 2 Ultra'dan dört kat daha hızlı.

Ve Maalesef...

Cekirdek ve RAM hızının düşük olmasını GeForce 3'ün de bir Ultra modelinin çıkışacağı şeklinde yorumlayabiliyoruz. Elbette GeForce 3 MX'i görmek bizi şartlamayacak. Çünkü GeForce 3'ün Mac'ler için fiyatı 600\$ ve bu fiyatın PC'lerde 699\$ olması bekleniyor. Yanlış duymadınız 699\$. Bu durumda 250\$ civarında bir GeForce 3 MX ve 1000\$ civarında bir GeForce 3 Ultra ile karşılaşmak şahşemamak gereklidir. NVIDIA'nın fiyat politikasını anlamak mümkün değil. Sanırım 3dfx'in patentlerine yatarlığı parayı GeForce 3'ün yüksek fiyatıyla çıkarmayı umuyor.

Sonuç olarak GeForce 3 ilk bakışta muhteşem bir kart. Teknoloji olarak şu an piyasada ki rakiplerinin hepsinin çok ötesindedir. Ama yüksek fiyatı yüzünden almaya değer değil değmeyeceği çok tartışılır. Simdilik tek umudumuz ATI'nın en az GeForce 3 kadar iyi bir Radeon II çıkararak piyasayı kırıtip NVIDIA'yı fiyat kırmaya zorlaması. Gerçi Radeon bizim memlekete pek gelmiyor ama dünya üzerinde fiyatlar düşerse bizi de etkileyecektir.



**GeForce 3'ün basına sızan ilk resmi
bu. Ancak GeForce 2'ye olan
benzerliği kuşku uyandırıcı.**

çözünürlükte FSAA uygulamak performansı çok fazla düşürüyordu. Quincunx sayesinde GeForce 3'lerin FSAA performansı GeForce 2'lerden dört kat daha fazla. En azından NVIDIA'nın iddiası bu. GeForce 3 sayesinde FSAA'yi her çözünürlükte kullanabileceğiz gibi gözükyor.

Diğer Yenilikler

GeForce 3'ün manifetleri bunlarla da sınırlı değil. İlk defa Matrox'da gördüğümüz Environmental

farklı olarak her pipeline 2 doku işleyebiliyor. Böylece GeForce 3 her pikeli 4 doku işleyebiliyor ve bu GeForce 2'nin iki katı. Performans artışında bu etkili olacaktır.

Üstelik GeForce 3 4096x4096 ebadında dokular işleyebiliyor. Bu GeForce 2'de 2048x2048 yanı sadece dörtte biri idi. Bir oyunda bu denli büyük dokular kullanmak elbette performansı inan-

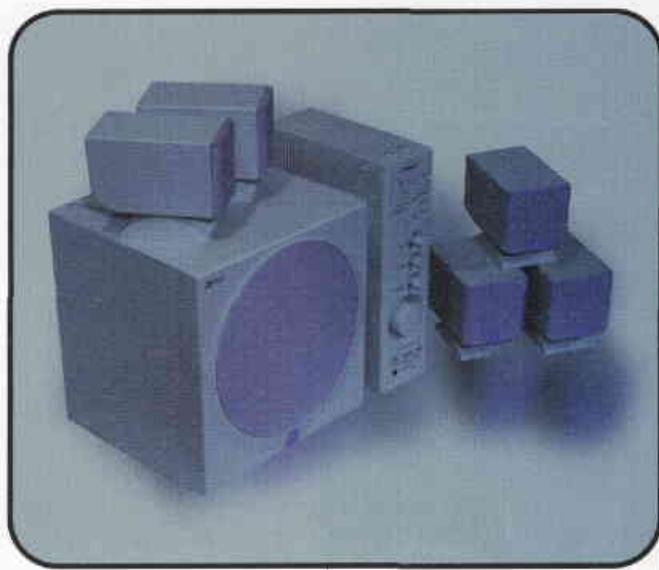


Yamaha TSS1W

Bilgi İçin İthalat: Sky Telefon: (212) 225 68 08 Fiyat: 220\$

Yamaha sonunda bir surround hoparlör yaptı!

Acaba bu bir kıyamet alameti mi?



Bugune kadar pek çok Yamaha hoparlör inceledim. Hepsinin iki ortak yanı vardı. Birincisi Yamaha'ya has kaliteleri ikincisi 2.1 olmaları. Nedense Yamaha bugune dek 2.1 hoparlörlerinin yana sağlam bir 5.1 veya 4.1 eklememişti. Bende her incelememde bunu kafalarına vurup dumruştum. Sonunda Yamaha ya 5.1 sistemlerin eksikliğini duydu ya da bennim bağırtılanmdan sıkıldı ve ilk 5.1 hoparlör sistemi TSS1W'yu piyasaya sürdü.

Siyah ve beyaz olarak iki ayrı renkte piyasaya sürülen TSS1W ilk bakışta oldukça tanık geliyor. Bunun sebebi yan hoparlörlerin görünüş olarak YST MS-35D modeline çok benzemesi. Bu hoparlörü Mayıs 2000 sayımızda incelemiştik. TSS1W ile YST MS-35D arasında ki benzerlik sadece görünüşte değil. Hoparlörlerin özellikleri de birbirine oldukça benziyor.

5 Yan Hoparlör?

Yamaha TSS1W 4 yan hoparlör, bir center ve bir subwoofer ek olarak üzerinde ayarları da bulunduran bir Dolby Digital Receiver'a sahip. Ne yazık ki pek çok 5.1 hoparlörde olduğu gibi

Yamaha TSS1W'de de yan hoparlörler ile Center arasında bir fark yok. Hoparlör üreticilerinin bunu seçmesinin sebebi maliyeti düşürmek. Ancak bence maliyetteki düşüse karşı ödenen bedel çok büyük. Özellikle Dolby Digital uygulamalarda etkili olan orta frekans sesler olması gerekenin oldukça altında.

Yan hoparlörler aynı YST MS-35D'de olduğu gibi 6 watt gücünde ve 2" çapa sahip. Bu yan hoparlörler için yeterli olabilecek bir seviye ama center için aynı şey geçerli değil. Center oldukça zayıf kalyor. Yamaha TSS1W'nın 5"lik subwoofer'i ise 18 watt gücünde ki bu da YST MS-35D ile aynı. Bu sisteme daha güçlü bir subwoofer gereği açık. Zaten YST MS-35D'de 12 wattlık yan hoparlörlerle dengelenen subwoofer'in Yamaha TSS1W'de 30 Watt ile dengelenmesi ortada bir hata olduğunu gösteriyor.

Hoparlörlerin gücünə bakıldığı zaman Yamaha TSS1W'pek başarılı gözüküyor. Bu değerlerle sahip daha kalitesiz bir hoparlör bizden çok daha fazla eleştiri aldı. Neyse ki Yamaha'nın gelişmiş üretim kalitesi watt değeri olarak pek parlak gözükmesi de toplam ses gücünün yeterli ol-

masını sağlıyor. Ama bu Center ve Subwoofer'in yan hoparlörler karşısında zayıf kaldığı gerektiğini değiştirmiyor.

Hoparlörlerde ki hayal kırıklığımızı receiver ünitesi bir parça bastırıyor. Biraz kaba görünse de receiver ergonomik olarak çok başarılı. Arkasında 4 kanal çıkışlı ses kartlarını bağlamak için iki stereo çıkış ve Dolby Digital çıkışlı ses kartları için Dijital Coaxial ve Optik girişler var. Böylece Yamaha TSS1W'yi 6 kanal çıkış sahip tüm ses kartlarına bağlayabiliyorsunuz.

Receiver'ın ön panelinde Master ses ayarına ek olarak Center, yan hoparlörler ve subwoofer için ayrı ayrı ses ayarları mevcut. Yine ön panelden Analog veya digital girişi seçebildiğiniz gibi DTS, Dolby Digital ve Dolby Pro-logic arasında seçim de yapabiliyorsunuz. Hoparlörleri doğru yerleştiridiğiniz ve hepsinin düzgün olarak çalışıp çalışmadığını anlamamızı sağlayan bir test tuşu da bulunuyor. Bu tuşa bastığınızda her hoparlöre sırayla sabit bir ses tonu yollanıyor.

Kulaklık Çıkışı

Ön panelde ki küçük bir detay oldukça hoşuma gitti. Bu kulaklık takabilmeniz için eklenmiş küçük bir jak girişi. Boylesine basit bir detayı Yamaha hariç bütün hoparlör üreticilerinin unutmuş olması ilginç. Ana ses ayarı ile kulaklık ses ayarının da ayarlanabiliyor olması çok hoş. Böylece 6 hoparlörünüzü gümbürdetme şansınız olmadığından kulaklığınıza kolayca kullanabiliyorsunuz.

Yamaha TSS1W'ni şu an piyasada iki ciddi rakibi var. Creative'in DTT2500 ve DTT3500 modelleri. TSS1W'yu DTT3500 ile karşılaştırıkmak haksızlık olur çünkü iki hoparlör arasında 150\$ fiyat farkı var. Ama parayı umursamayanlar için açıkça söyleyelim DTT3500, Yamaha TSS1W'den çok daha iyi. Hem görüntü, hem

kullanış ve hem de ses olarak Yamaha TSS1W'yi asıl rakibi olan DTT 2500 ile karşılaştırdığımızda durumu oldukça parlaklı. Çünkü Yamaha TSS1W'nın temel hataları olan Center ve Subwoofer zayıflığı DTT2500'de de var. Kağıt üzerinde DTT2500 daha güçlü gözüküyor ama kulaklarım bana bunun tam tersi olduğunu söyleyiyor. 1.5 senedir DTT2500 kullanıyorum ve Yamaha TSS1W ile aynı kalite ve ses düzeyinde bir ses almadım. Gerçi DTT2500'ün ses kalitesi düşük volümelerde daha iyi gibi ama mekanı dolduran yüksek bir volume'de Yamaha TSS1W bariz olarak daha üstün. Her iki hoparlöründe receiver'ları benzer özelliklere sahip. Ancak dikey olarak kullanılabilmesi ve kulaklık çıkış ile Yamaha TSS1W one geçiyor. Son olarak Yamaha TSS1W, 40\$ daha düşük olan fiyatıyla arayı bir parça daha açıyor.

Level'in Yorumu

Her ne kadar yüksek ses kalitesi ve yeteneğine göre oldukça uygun olan fiyatıyla oldukça iyi bir 5.1 hoparlör seçenekleri olsa da Yamaha TSS1W'nın beni tatmin ettiğini söylemem zor. Yine de ilk deneme için fena değil. Şimdi Yamaha'dan DTT3500 ile başa çıkabilecek bir model bekliyoruz.

Teknik Özellikler

18 Watt gücündeki 5" Subwoofer
2"lik 5 yan hoparlör 6 watt gücündeki
Dolby Digital Receiver
Cift Stereo, Coaxial ve Optik giriş
Kulaklık Çıkışı

ERÜÜN ÖZELLİKLERİ

Teknoloji:	8
Performans:	6
Üretim Kalitesi:	8
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	9
GENEL	8/10

Creative DTT2200

Bilgi İçin

İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 141\$

Creative Cambridge Soundworks hoparlör pażarını ele geçirme konusunda çok kararlı gözüküyor. Mümkin olan her tür surround hoparlöre sahip olan firma ürün yelpazesindeki tek ekşi DTT2200 ile dolduruyor. DTT2200 5 yan hoparlöre ve bir subwoofer'a sahip bir sistem. Ancak DTT2500'den farklı olarak Dolby Digital Reciever'a sahip değil. Yani kendi başına Dolby Digital sesleri çözemiyor. Ancak Dolby Digital sesleri ses kartı ile

çözüp 6 ayrı kanaldan yollarsınız Dolby Digital ses elde edebiliyorsunuz. Tabii bunun için Live! DE 5.1 veya Abit AU-10 gibi Dolby Digital çözebilen bir ses kartına ihtiyacınız var.

İlk bakışta FPS 2000'in center eklenmiş veya DTT 2500'ün receiver'i çıkarılmış versiyonu gibi gözüke de gerçek boyle değil. Çünkü FPS2000'in 7watt'lık yan hoparlörleri ve 25Watt'lık subwoofer'ına karşılık DTT2200 5watt'lık yan hoparlörler ve 17watt'lık subwoofer'a sahip. Yani



Level'in Yorumu

Düşünce olarak iyi olsa da DTT2200 seçmeniz için iki koşulun bulunması gerekiyor. Birinci DTT2500 veya DTT3500 gibi yüksek bir modele paranızın yetmemesi. İkinci 5.1 ses kartınızı olması veya hoparlörle birlikte ona alabilecek olmanız. Her şeye rağmen DTT2500'le aynı güçte ve 20-30\$ kadar daha pahalı bir hoparlör daha ilgi çekici olabilir.

DTT2200 toplamda, FPS2000'den 11Watt ve DTT 2500'den 27Watt daha zayıf. Yani Creative DTT2200'u daha hedefli hale getirebilmek için günde bir parça tasarruf etmiş. 5watt'lık bir center'ininema keyfinizden ne alıp gotüreceğin tartışılır ama 141\$'a Dolby Digital bir Creative hoparlör kulağa gayet hoş geliyor.

Elbette burada önemli bir sorun Dolby Digital çözemeyen ses kartı sahiplerinin ne yapacağı. İki şansları var; ya 5.1 destekli yeni bir ses kartı alacaklar ya da DTT2200'u düşünmeyecekler bile. Çünkü böyle bir ses kartı olmadan DTT2200'un performansı sadece 4\$ daha pahalı olan FPS2000'den çok daha kötü. Ancak yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorsanız veya ses kartınızdan zaten memnun değilseniz ozellikle Live! 5.1 DE alındığında kulaklarınıza büyük faydalı var. En azından ödediğiniz fiyatla oranla

Teknik Özellikler

- 17 watt gücünde Subwoofer
- 5 watt gücünde 5 yan hoparlör
- Aşırı kanal mono giriş
- Manyetik koruma

Teknoloji:

7

Performans:

5

Üretim Kalitesi:

8

Fiyat/Performans:

8

Ergonomi:

6

GENEL

7/10

Logitech Cordless Freedom

Bilgi İçin

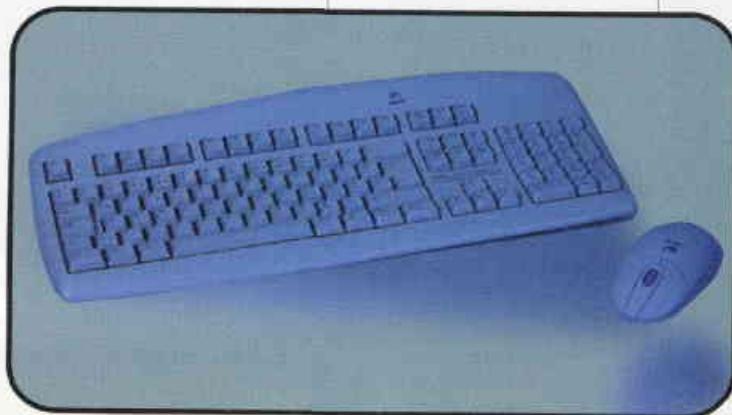
İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 56 60 Fiyatı: 88\$

Bilgisayarda en önemli parçaların biridir klavye ve mouse asılnda. Nedense değerleri bilinmez. İnsanlar bilgisayar satın alırken binlerce dolar harcayabilir ama söz konusu klavye ve mouse olunca birden cimrilesiverirler. Bu yüzden piyasada kaliteli klavye ve mouse bulmak pek kolay değil.

Şu an için kaliteli klavye ve mouse seçenekleri sunan sadece Microsoft ve Logitech var. Bu ay

incelediğim Logitech'in Cordless Freedom isimli seti adı üstünde size kablosuz özgürlük sunuyor. Yani hem klavye hem de mouse radyo dalgaları aracılığıyla çalışıyor. Tek yapmanız gereken klavyeye ek olarak gelen bir alici/verici modülünü anakartın mouse ve klavye çıkışına bağlamak.

Cordless Freedom'un radyo dalgaları üzerinden iletişimini sorunsuz. Monitör veya kasanın arkasına saklamadığınız sürece vericiyi görmeme sorunu olmuyor.



Hatta 3-4 metre uzaktan bile çalışıyor. Bu özellikle bilgisayarınızı TV'ye bağlılığınızda veya film izlerken çok faydalı. Ayrıca yazı yazarken arkanızda yaslanıp, ayaklarınızıusatıp klavyeyi de kucaklığınızda alabiliyorsunuz ki bu apayrı bir keyif. Şu an bende oyle yazıyorum zaten.

Ozellikle mouse'un kablosuz olması oyundarda çok faydalıdır. Mouse'un bir ucuna bağlı olan, ara sıra bir yerlere takılan bir kablonun ne kadar can sıkıcı olduğunu kablosuz bir mouse kullandıkten sonra daha iyi anlıyorsunuz. Özellikle Quake 3 veya CS gibi hızlı multiplayer oyundarda. Bu na hem klavye hem de mouse'un mükemmel ergonomisini ve mouse'un oldukça iyi olan duyarlığını ekleyince bu takım FPS'ler için yaratılmış gibi geliyor.

Level'in Yorumu

Cordless Freedom hemen her açıdan süper bir klavye ve mouse seti. Tek kötü yanı 88\$'lık yüksek fiyatı. Fiyatı 50\$ gibi daha makul bir seviyede olsaydı durmayın koşun bir tane alın derdim. Gerçi sadece mouse'u 42\$'a alabiliyorsunuz ama bir mouse için bu fiyat da çok yüksek.

Teknik Özellikler

- PS2 uyumlu receiver
- Dijital radyo sinyal bağlantı
- 104 tuşlu Türkçe Q klavye
- 3 tuşlu mouse
- Scrolling Wheel

Teknoloji:

8

Performans:

8

Üretim Kalitesi:

9

Fiyat/Performans:

6

Ergonomi:

9

GENEL

8/10

Abit SA6R**Bilgi İçin** İthalat: Çizgi, DataGate Telefon: (212) 356 70 70, (212) 288 53 11 Fiyatı: 135\$

Bir süredir kendini Ation uyumlu anakartlara adayan Abit bu ay niha-yet iki Pentium tabanlı anakart ile karşımızda. İlk anakartımız 815EP çipsetine sahip olan SA6R Abit'in alıştırdık yüksek kalitede, tam overclockçulara göre, full aksesuar anakartlarından biri. SA6R daha önce çıkan 815E tabanlı SE6'nın yerini alıyor.

SA6R kullanılan 815EP'nin tüm özelliklerine sahip. AGP 4X desteği, UltraATA 100, PC133 RAM, CNR slotu, 512MB Max RAM, onboard audio ve video. Anakartın mırnarısı oldukça iyi. Güç kaynağı bağlantısının LPT portunu arka tarafta olması dışında canımızı sikan bir şey yok. Kısacası SA6R dört dörtlük bir 815EP anakart.

Ama Abit'in dört

dörtlük ile yetinmeyeceğini bili-riz. SA6R bunun güzel bir örneği, onu diğerlerinden üstün başka bir deyle dört beşlik yapan özelliklerin başında fazladan bir RAM slotuna sahip olması gel-iyor. Ayrıca SA6R üzerinde 6 PCI slotu bulunuyor. Buna karşın hiç ISA slotu yok. Kimileri anakartlarında ISA slotlarının hala bulunması gerektiğini savuna dursunlar bence onlardan kurtulmanın vak-ti çoktan geldi de geçiyor.



SA6R'nin diğer bir üstünlüğü artık Abit anakartlarında standart haline gelen RAID destekli ikinci IDE kontrolörü. Kart üzerinde bulunan HPT370 çipseti sayesinde hem 8 ayrı IDE cihazı takabiliyor-sunuz hem de RAID özelliğinden faydalana bilirisiniz.

Bu anakartın diğer bir üstünlü-ğu de overclockçular için sunduğu sınırsız seçenekler. İşlemciniz için 2 ila 12 arasında ki herhangi bir çarpan değerini seçebilir,

50MHz ile 250MHz arasında istedığınız bir FSB değerini verebilirsınız. Üstelik SA6R CPU : RAM : Ekrان Kartı ara-sında ki hız oranını iste-dığınız gibi ayarlamana-za da olañak tanıyor. Ve son olarak işlemci voltajı için 1.30 ila 1.90 arasında 0.05 Volt'luk ar-ışılarda çok ince ayar yapabiliyorsunuz.

Level'in Yorumu

Abit SA6R bugüne kadar gör-düğüm 815 serisi çipsete sahip anakartlar içinde en iyi. Özellikle overclock yapmayı tercih edenler ve anakartın değerini bilenler için biçilmiş kaftan Herald'e 815 çipsetli anakartlar bunun ötesine geçemeyecekler.

Teknik Özellikler

Intel 815EP çipset
6PCI, 1AGP, 1CNR yuvası
HPT370 IDE RAID Denetleyici
4 adet 168pin RAM slotu Max.
512MB

Teknoloji:

8

Performans:

9

Üretim Kalitesi:

9

Fiyat/Performans:

8

Ergonomi

8

GENEL

9/10

URUN ÖZELLİKLERİ

LEVEL KARNESESİ

Iiyama Vision Master 452**Bilgi İçin** İthalat: Ölcsan Telefon: (212) 229 60 65 Fiyatı: 557\$

1 7" monitörlerin moda-sı geçti mi ne? Eskiden hepimizde 14" monitör varken hayranlıkla baktığımız 17"ler artık sıradan ve küçük gelmeye başladı. 19" monitörlerin fiyatları da her geçen gün artıyor. Ama 19" almışken iyi bir tane almak la-zım; Vision Master 452 gibi.

0.25mm'lik nokta çözünürlüğü

ve tam düz ekranın 18"lik görülebilir alanı ile oldukça iyi bir monitör Vision Master 452. Görüntü kalitesi tüm Iiyama monitörlerde alıştığımız üzere çok iyi. Yüksek kontrast ve iyi dengelenmiş Anti-glare tabakası bunun en önemli sebepleri. Renkler canlı ve görüntüler çok net. Anti-glare tabakası aynı zamanda Anti-statik tabakası

fonksiyonuna da sahip. Böylece ekrana çok az toz tutuyor.

Vision Master 452'nin en par-laklı özelliği ise tazeleme oranı. Monitör 1600x1200 çözünürlükte 85Hz'lik tazeleme oranına sahip. Yani her çözünürlükte konfor sunuyor. Özellikle GeForce 2 Ultra gibi çok iyi bir ekran kartınız varsa bütün oyunları 1600x1200 çözünürlükte oynamak istersiniz. Sonuçta ekran kartınız bu çözünürlükte sektörden çalışma da-ha azaıyla niçin yetinem ki. Bu durumda monitörünüzde bu hi-za ulaşabilmeli.

Vision Master 452'nin tek eksik yanı ayarların yapıldığı 3 tuştan oluşan menünün çok kullanışız olması. Bütün fonksiyonlara 3 tuş ile ulaşmak hem zahmetli hem de OSD çok karışık ve küçük.

Level'in Yorumu

Vision Master 452'nin 557\$'lik fiyatı rakipleri ile kıyaslayınca ga-yet iyi olsa da kullanıcıların çoğu için hala çok yüksek. Ancak yurt-

dışında fiyatı 330\$'lar seviyesine inen GeForce 2 Ultra gibi kartlar 1 sene içinde mutlaka, bugün Ge-force 2 MX'ler gibi peynir ekmek gibi satmaya başlayacaklar. O zaman 17" monitorümüz bize dar gelmeye başlayacak ve gözümüz 19"lerde olacak. Umarım o zamana kadar Vision Master 452'nin fiyatı da oldukça düşer. Çünkü gerçekten çok iyi bir monitör.

Teknik Özellikler

18" görülebilir olan
0.25mm nokta çözünürlük
1600x1200 çözünürlükte 85Hz
tazeleme oranı

Teknoloji:

8

Performans:

8

Üretim Kalitesi:

9

Fiyat/Performans:

7

Ergonomi

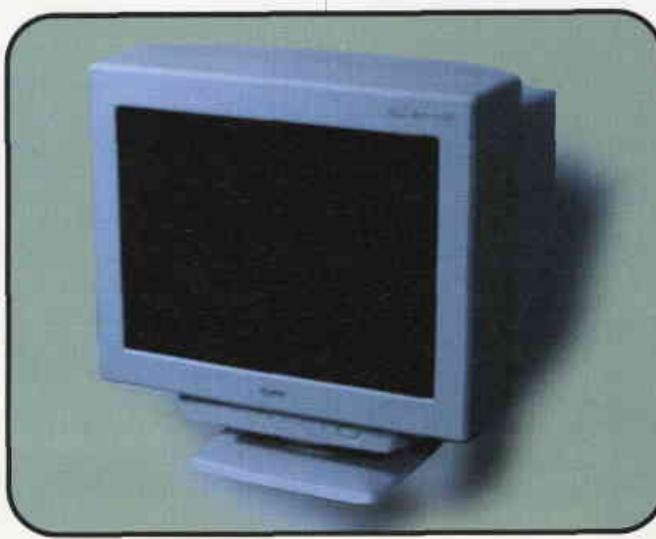
6

GENEL

8/10

URUN ÖZELLİKLERİ

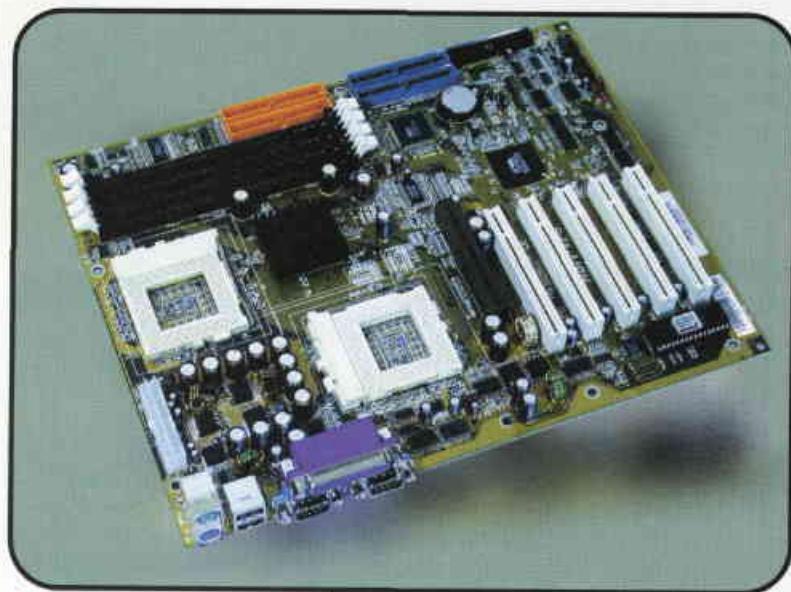
LEVEL KARNESESİ



Abit VP6

Bilgi İçin İthalat: Çizgi, Datagate Telefon: (212) 356 70 70, (212) 288 53 11 Fiyatı: 166\$

Abit'in yeni ekran kartı ile işlemci hızınızı katlayabilirsiniz.



Bu ay inceleyeceğimiz Abit'in ikinci anakartı oldukça ilginç. VIA'nın Apollo Pro 133A (694X) çipsetine sahip olmasına rağmen çift işlemci desteği sahip bir anakart VP6. Bir anlamda daha onceden çıkan BX çipsetli BP6'nın devamı niteliğinde ve şu an bizim gibi normal kullanıcılar için mevcut olan tek, çift işlemci destegine sahip anakart.

Kart standart olarak Apollo Pro 133A'nın bütün özelliklerine sahip. Genelde Apollo Pro 133A mevcut hemen her türlü ozelliğe sahip ama düşük performanslı bir anakart olarak bilinir. Temel özellikleri içinde AGP 4X ve Ultra-ATA 66 desteği de var elbette. Ancak Abit karta UltraATA 100 ve RAID destekleyen ek bir IDE denetleyicisi eklemeyi unutmadı. Kartın üzerinde 4 adet RAM slotu var ve bu 4 RAM slotuna 512MB'dan toplam 2048MB Ram takabiliyorsunuz. Çarpıcı değil mi? Bu anakart ile RAM upgrade etme sorunuz hiç olmayacak.

İki İşlemci Çek!

VP6'nın asıl özelliği ise elbette çift işlemci destegine sahip olması. Aynı anda iki işlemci ile çalış-

mak size çok büyük bir avantaj sağlar. Belki iki işlemci tam iki kat performans anlamına gelmez ama performans artışı iki kata oldukça yakındır. Oyleyse bir tane PIII 1000MHz işlemci kullanacağımıza daha az para vererek iki tane PIII 800MHz alsak daha fazla performans elde etmez miyiz. Evet.. Daha az paraya daha çok performans, bundan daha güzel ne olabilir? Rüya gibi.

Tabii her gülün bir diken vardır ve bu gülün diken de Windows 98'in çift işlemci desteklememesi. Eğer işletim sisteminiz düzgün olarak çift işlemci desteklemezse performansınız aynı hızda ki tek işlemciden farklı olmaz. Elbette çift işlemci destekleyen Windows 2000'e de geçebilirsiniz. Ama Windows 2000'de oyun çalıştmak deve sürüsüne hendek atlatmaktan farksız olduğundan bu performanstan yararlanmak biz oyunculara pek kismet olmaz.

Ama ufukta bir ışık var. Bu seneye içinde Microsoft sözünü tutarsa Whistler kod isimli Windows XP'yi piyasaya sürecek. Windows XP tam bir DirectX 8 desteği ile bütün oyunları sorunsuz çalıştırdığı gibi Windows 2000 ile aynı temelde kuruldu-

ğu için %90 çift işlemci destegine sahip olacak. O zaman bizde çift işlemci desteginin ekonomisinden ve performansından yararlanabileceğiz. Yani çift işlemci canavar oyun makinelerine sahip olup olamamamız tamamıyla Microsoft'a bağlı. Ancak dediğim gibi bence Windows XP çift işlemci destegine sahip olacak. Bu ay içinde Windows XP'nin Beta 2 testiyle birlikte yeni işletim sistemi hakkında pek çok bilgi edinme fırsatımız olacak ve bunun doğruluğunu görebileceğiz.

Düzen Tertip

Çift işlemciyi bir yana bırakıp birazda anakartın yapısına bakalım. VP6 daha önce de dediğim gibi 4 RAM slotuna sahip. PCI yuvaları ise 5 tane. VP6 üzerinde Abit'in geleneğinin tersine 6 PCI yuvası olmamasının sebebi ikinci işlemci yuvasına yer açabilmek için bir PCI slotunun feza edilmiş olması. Her zaman fazladan bir PCI slotu sahibi olmak iyidir ama 5 tanede hemen hepimize yeter.

VP6 üzerindeki bileşenlerin yerlesimi çok iyi, SA6R'den çok daha iyi olduğunu söyleyebiliriz. İki işlemci için yer ayrılmış olmasına rağmen işlemcileri takip çakmadan sorun çıkaracak hiçbir engel bileşen yok. Aynı şey RAM slotları ve IDE yuvaları içinde geçerli. Gerçi anakartın ebatları alışılmışın bir parça üzerinde. Ama el altındaki bir iki kasada denedim hepsine gayet güzel uyuyordu. En hoşuma giden şeyleden biri de güç kaynağı bağlantısının kartın hemen üzerinde olması. Böylece hem takip

çıkarması kolay hem de güç kaynağından gelen kablo demeti ayak altında dolasmıyor. Ayrıca son zamanlarda Abit'in anakartları dahil hemen hiçbir anakartta görmediğimiz bir şey var. RAM'leri kilitleyen kulaklıklar AGP slotuna taktığınız ekran kartına takılmıyor. Bu sorun ekran kartını sokmeden RAM takip çıkarmayı oldukça güçleştiriyor. Kisacısı fazladan bir işlemci yuvası, 2 IDE portu ve bir RAM slotu barındırmamasına rağmen Abit VP6'da her şeyi mükemmel bir uyumla yerleştirmeyi başarmış. Yine de çift işlemci bir anakartı hareket rahatlığı açısından High Tower bir kasaya takmakta fayda var, hele büyük fanlar kullanmayı düşünüyorsanız.

Level'in Yorumu

Umduğumuz üzere Windows XP çift işlemci ile gelirse biz ev kullanıcıları da çift işlemci kullanmaya başlayabiliriz. Böylece hızlı bir işlemci yerine, daha ucuz %20 daha yavaş olan bir işlemciden iki adet olarak performansınızı artıtabiliriz. Her ne kadar VP6 standart anakartlardan 40\$ kadar daha pahalı olsa da getirişi çok daha büyük.

Teknik Özellikler

VIA 694X çipset
Çift işlemci desteği
4 DIMM slotu ile max 2048MB RAM
5PCI, 1 AGP yuvası
HPT 370 IDE RAID denetleyici
Soft Menu III

LİBRİN ÖZELLİKLERİ

LEVEL KARİSİ

Teknoloji:	9
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	9
Fiyat/Performans:	10
Ergonomi:	10
GENEL	9/10

Eski Oyunlar ve DOS'a Dönüş!

Eski oyunlara dönüp nostalji yapmak isteyenler için detaylı bir "Tarih Olmuş Teknoloji" rehberi.

Bu ay Ace's Zone'un dergi içinde ki son bölümde size "Eski Oyunlar ve DOS'a Dönüş" yazısının ikinci bölümünü sunmayı planlamışım. Ama geçen ay ki yazıt belirttiğim gibi olayın özünde hazırlayacağım açılış disketi yer alıyor. Yazının disquette birlikte sizde sürekli kalabilmesi için yazının her iki bölümünü de diskete eklemeye karar verdim. Bunu yaptıktan sonra ayrıca dergide sayfa ayırmak yerine çokça karşılaşduğum başka bir soruna yer vermeyi daha uygun gördüm. IRQ çakışmasının giderilmesi. Geçen ay ki yazının devamını merak edenler veya konuya ilgili hiç bilgi olmayanlar web sisteme girip ZIP dosyasını çeksinler. Gerekli her şey orada.

Gelelim IRQ çakışması sorununa. IRQ (Kesme İstem) sistemindeki donanımların adreslenmesini boykice veri akışları sırasında bir sorun çökmemesini sağlar. Eğer donanımlara atanmış IRQ numaralarında bir karışıklık olursa yollanan veriler çakışır ve bu bilgisayarın kilitlenmesine veya donanımlardan birinin çalışmamasına sebep olur. Zaten genelde bir sonra ki açılısta Windows sorunlu olan donanımı iptal eder.

Normalde IRQ'lar BIOS veya Windows tarafından atanır ve genelde doğrudur. Ama bazen BIOS veya Windows IRQ'ları atarken hata yapabilir. Bu durumda kolları sıvamanız gereklidir. Öncelikle hangi donanımların çakıştığını bulmalısınız. Bunun ilk temel yolu var. Birincisi zaten çakışan donanımlar çalışmadığı için hangisinde sorun olduğunu hemen anlaysınız. İkincisi "Bilgisayarım"da sağ tık yaparsınız ve "Özellikler" e girersiniz. Açılan pencere de Aygit Yöneticisi sekmesine tıklayınız. Burada ki menüde tüm donanımlarınızın bir listesi bulunur. Çakışan aygıtların

yanında ise san bir ünlem işaretini bulunur. Artık sorunlu donanımı bulduğunuzda göre çözüme gitebiliriz.

Kartın Yer Değişimi

İlk çözümümüz basit oluyor. Tek yapmanız gereken çakışan kartı çıkarıp boş olan başka bir PCI yuvasına takmak. Bu kadar

dikkat edin sonra geri takmanız lazımdır. Sonra kartı kasaya bağlayan vidayı sökün. Ardından kartı her iki ucundan tutup sağa sola gevşeterek kendinize doğru çekin. İşte kart sizde. Yalnız nereden söküüğünüzü dikkat edin de yine aynı yerde takmayın. Şimdi boş bir PCI yuvası bulun. Kartı aynen çıkardığınızın ters işlemi ile yuvaya oturtun. Yerine oturduğundan emin olun. Çıkardığınız kablosu vardiyasla geri takın ve vidasını takın. Kapağı her şeyin yolunda olduğundan emin olana kadar geri takmayın. Bu arada unutmayın en üstte olan

kahverengi AGP yuvasında ekran kartınız varsa onu boşuna çökarmayın takoçak başka bir yer yok cunku.

Kartınızı taktığınız PCI slotu değiştirliğinde IRQ adresi de değişecektir. Böylece çakışma giderilmiş olacaktır. Elbette küçük bir ihtimalde olsa yeni slot'ta da çakışma müm-

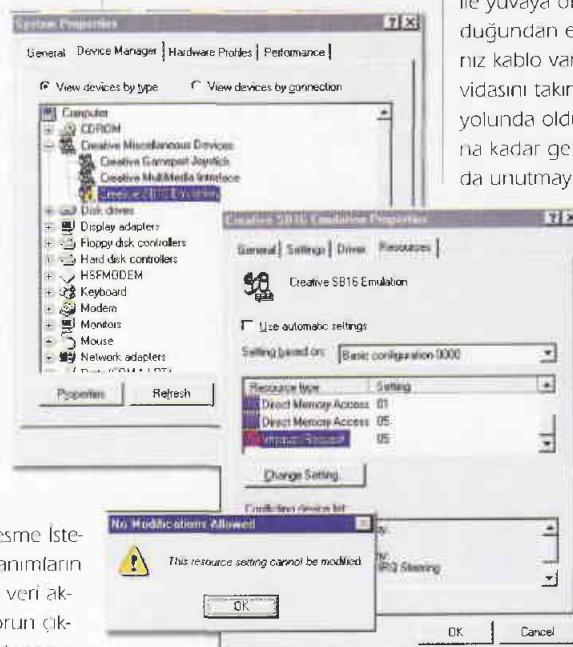
oncelikle boş bir IRQ bulmalısınız. "Başlat" Menüsünden "Donanımlar" a girin oradan "Sistem Araçları" na geçin ve "Sistem Bilgisi"ne tıklayın. Bu her eve lazım araçtan daha önce bahsetmiştim. En başta ki "Donanım Kaynakları"nın yanında ki artıya tıklayın ve açılan alt menüden "IRQ"yu seçin. PCI yuvaları için kullanılabilecek IRQ'lar 3, 4, 5, 7, 10 ve 11'dir. Bu IRQ'larından hepsinde bir şeyler varsa en boş olanlarını not alın.

Şimdi Bilgisayarınıza sağ tık yapın ve özelliklere girin. Aygit Yöneticisi sekmesine tıklayın. Bu listeyle hatırlıyorsunuz. Yanında ünlem olan sorunlu donanımın adının üzerine sağ tık yapın ve özelliklere girin. En sonda ki kaynaklar sekmesine gelin. Burada ki "Kendiniz Ayarlayın" veya ısmı buna benzer bir düğme bulacaksınız. Ona tıklayın. Üstteki "Otomatik Ayarları Kullan" kutusunun seçili olmasına dikkat edin. Açılan pencerede üzerinde kırmızı işaret bulunan "Kesme İstem" maddesine iki kere tıklayın. İki ihtiyal var. Birincisi Windows "Bu ayarı değiştiremezsiniz" diyecek, ikincisi ayarı boş olan biryle değiştireceksiniz. İlk durumda Windows'u baştan başlatıp açılışta

F8 tuşuna sürekli olarak basarak çikan menüden Windows'u "Güvenli Kip"de başlatmak. Daha sonra IRQ'yu değiştirmek için yaptığıınız işlemleri güvenli kipte tekrarlamak.

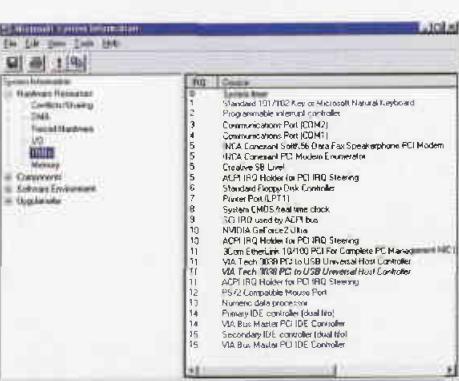
Şimdi bilgisayarınızı bir iki kere baştan başlatın sorun çıktıktan sonra bakın ve Aygit Yöneticisinin çakışma olup

olmadığını kontrol edin. Eğer bir çakışma varsa sorunlu donanımı başka bir IRQ'ya atayın. Eğer sorun yoksa takın güzel bir oyun, keyifle oynayın.



Düne 2 zahmetlisiz çalışan oyunlardan

basit. Daha önce bunu yapanlar bir alt paragrafa atlayabilirler. Bizde önceden kart değiştirilmiş olanlarla biraz egzersiz yapacağız. İhtiyacınız olan tek şey orta boy bir yıldız tornavida. Öncelikle kaseyi tutan kapağın vidalarını sokup kapağı çıkarın. Eğer kasanın iki yanında iki ayrı kapak varsa kasayı karşısına alındığınızda solunuzda kalan kapağı çıkarın sadece. Şimdi kartları görebiliyor olmalısınız. Hangi kartın neye benzediğini bilmeniz gerekiyor. Eğer bilmiyorsanız, alacakmış gibi yapıp bir bilgisayar mağazasında gizlice ve iyice inceleyin önceden. Sorunlu olan kartı bulun. Bu karta içeren veya dışarıdan takılı her türlü kabloyu çıkarın. Ama neyin nerden çıktığına



Eski bir oyun çalıştırılmak istediğinizde Windows size bu mesajı verecektir

kun olabilir. Veya yine küçük bir ihtimalle bütün PCI slotlarınız zaten doludur. Bu durumda B planına geçmeliyiz.

İkinci yöntem IRQ'yu Windows'dan atamak. Bunun için

DONANIM PAZARI

Bu ay Donanım Pazarı'nın en karanlık ayı oldu. Ekonomideki kriz bilgisayar sektörünü de vurdu. Krizin en büyük etkisi ise hemen hemen tüm firmaların nakit dolar harici mal satmama ve mal ithal etmemeye kararını alması oldu. Bu durumda ne ürünlerin fiyatı diye bir şey kaldı ne de kimse bir şey satın alacak hali. Bu yüzden geçen ay ki listeyi ayne yayınlıyoruz. Sadece bilgi olsun diye...

Sistem Ekonomik | Ideal | Süper

Ana Bileşenler

İşlemci	AMD Duron 700MHz Boğaziçi/Genpacom: 69\$	AMD Athlon 900MHz Boğaziçi/Genpacom: 179\$	AMD Thunderbird 1GHz Boğaziçi/Genpacom: 318\$
Anakart	Iwill KV200 Pasifik Fiyat: 129\$	ABIT KT7-RAID Datagate/Genpacom Fiyat: 140\$	ABIT KT7-RAID Datagate/Genpacom Fiyat: 140\$
Bellek	128MB PC-100 SDRAM Fiyat: 62\$	256MB PC-100 SDRAM Fiyat: 124\$	256MB PC-100 SDRAM Fiyat: 124\$
Hard-disk	15GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyat: 108\$	30GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyat: 172\$	45GB IBM Deskstar IBM Fiyat: 240\$
Ekrان Kartı	Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Genpacom: 125\$	Winfast GeForce2 MX TVOut Leadtek/Genpacom: 125\$	Creative GeForce2 Ultra TET Fiyat: 495\$
Monitör	17" Philips 107E Empa/Multimedya Fiyat: 205\$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyat: 265\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyat: 715\$
CD ve DVD-ROM	Sony 50X Empa/Karma/Pampa Fiyat: 40\$	Hitachi GD-7500 Ölcső Fiyat: 105\$	Pioneer 16X DVD Slot-In Multimedya Fiyat: 130\$
Ses kartı	Aztech PCI 288-Q3DII Albit Fiyat: 29\$	Creative SB Live! DE 5.1 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 85\$	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 185\$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyat: 41\$	Diamond Supra 56e Karma/Multimedya Fiyat: 63\$	Diamond Supra Memory Karma/Multimedya Fiyat: 101\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyat: 69\$	Elan Vital T-5 Cizgi Elektronik Fiyat: 64\$	Elan Vital T-10 Cizgi Elektronik Fiyat: 80\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyat: 30\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyat: 80\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative DTT2200 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 135\$	Creative DTT3500 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 345\$
Floppy	Fiyat: 10\$	Fiyat: 10\$	Fiyat: 10\$
<i>Toplam Fiyat</i>	887\$	1497\$	2987\$

Yan Ürünler

TV Kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyat: 65\$	Avermedia TVPhone 98 + FM Multimedya Fiyat: 80\$	Hauppaupage TV Genpacom/Bilgıtas Fiyat: 110\$
Yazıcı	HP 840C HP Fiyat: 130\$	HP 970cxi HP Fiyat: 320\$	HP 970cxi HP Fiyat: 320\$
Tarayıcı	Acer ScanPrisa 640U İhlas, Acer Fiyat: 79\$	Acer ScanPrisa 640U İhlas Acer Fiyat: 79\$	HP Scanjet 4200CU HP Fiyat: 150\$
CDRW	Yamaha 8424 Multimedya/SKY Fiyat: 200\$	Plextor 12x10x32 SKY Fiyat: 290\$	Plextor 12x10x32 SKY Fiyat: 290\$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyat: 69\$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyat: 83\$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 139\$

Firma Telefonları

Bilgıtas	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Pasifik	(0212) 212 88 56
Datagate	(0212) 288 53 11	İhlas Acer	(0216) 317 96 50	SKY	(0212) 225 68 08
Empa	(0212) 599 30 50	Karma	(0212) 239 32 00	TET	(0212) 256 35 32
		Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74	Ufotek	(0212) 336 61 23

Teknik Servis

Bildiğiniz gibi önmüzdeki ay dergide büyük değişiklikler olacak. Donanım bölümünden bu ay mektuplarınızla gerek Tuğbek gerekse ben çok fazla ilgilenecek vakit bulmadık. Bunun için özür diler, önmüzdeki ayın dergisini sizlere hediye olarak sunarız. Bir ay kaldı suracıkta, sabredin.

Onur Bayram

Merhaba,

Benim biraz fazla stabiliteden yoksun bir makinem var. Makinenin konfigürasyonu PIII 800, 128 MB SDRAM, ACORP 6VIA82P Anakart, Gigabyte GA-622C TNT2 M64, Sound Blaster 16, 4.3 GB Quantum, Rockwell 56K modemden oluşuyor.

- Windows Me kullanıyorum. Bilgisayara format çekip yeniden yüklenken formattan sonra çalışan Di-

- 4+1 2500W speaker'ım var fakat Windows'un ses ayarlarından gerekli ayarlamaları yaptığımda hata veriyor neden?

- Sistem konfigürasyonum pek uyumsuz gibi geldi. Bana size de öyle geldi mi?
- Detanatörleri Nvidia resmi sitesinden izliyorum. Bir ara her ne kadar, ben hiç bir çaba göstermemes de detanatörler ekran kartının V1.2 biosunun yerine geçti. Perfor-

cözümü ne yazık ki format tarzı seylerden geçiyor. Çünkü kaldırıp tekrar kurmak gibi bir şans yok. Fakat formattan sonra (özellikle DirectX 8 için söylüyorum) DirectX kurmadan önce ekran kartının en güncel sürücülerini ve Via 4in1 dosyalarını kurmuş olman gerekiyor.

- Söylediğin şekilde bir sorunla daha önce karşılaşmadık. Yani swap dosyası silemeye gibi bir sorun olduğunu sanmıyorum. Hatta bunun defragsızlıkla da alakası olduğunu sanmıyorum. Eee.. Yani nooldu şimdi (Valla bir ay boyunca WinME'ye dayanabilmiş biri olarak ben bu sorunu her an her dakika karşılaştım. Saptaman doğrudur? WinME Swap dosyasını yönetemediği gibi RAM'in kendisini de kullanamıyor. Açıktan yarı saat bilemeden bir saat sonra RAM zorlanma ya başlıyor ve maximum 2 saat içinde Windows çöküyor. Sebebini hiç merak etmedim. Ben ilk fırsatla format basıp Win98'e döndüm. Sana da tavsiyem bu. Maalesef Windows XP'ye kadar Win98 SE ile idare etmek durmuyayız. -TÖ)

- O seni üzmemeye çalışıyor. Sende ona belli etmeden üzerindeki yükü azalt ki fedakarlık yapmış ol. O senin için yapıyor ne de olsa. di mi? Anakartını değiştir (Evet bence de erken emeklilik şart gibi. Bir de adını sanını duymadığınız markaları asla alınmayın. Bildiğiniz bir markanın düşük modelini alın daha iyi. En azın-



Onur, yeni Donanımın hazırlıkları sırasında görülüyor.

rectX 3D ve DirectDraw içeren uygulamaları (oyunları) çalıştırıktan akla karayı seçiyorum. (Anakartım AGP 2X Turbo modda çalışıyor. Format çektiğten sonra Via Service Pack 2.25'i de kuruyorum)

- Windows Me anladığım kadariyla Windows 98'in ilk versiyonunun içeriği sorunların iki kat fazlasına sahip. Anladığım kadariyla Windows ağır uygulamaları (oyun, 3d Edit) kapattıktan sonra swap dosyasını silmekte başarısız oluyor. Bunun sonucunda hemen oturumu kapat diyeceğim "windows güvenlik hatalı sistemi yeniden başlatın" yapıyor. Ve sistem defragsızken bu daha sık yaşanıyor neden?

- Pek belli etmiyor ama anakartım işlemecinin yükünü taşımakta zorlanıyor gibi görünüyor.

- 56K Conexant çipli modemim için güncel sürücü bulamıyorum. Markası yok.

mans düşüşü sağlar mı? Sorularımı cevaplarsanız sevinirim. Yani Donanım bölümünden... Dergiye çıkarmak yerine mailime gönderirseniz sevinirim. (mutlaka daha güzel postalar olacaktır.)

Faruk YILDIZ

Sevgili Faruk,

Açıkçası "daha güzel postalar olacaktır" ibaresi hakkında önce yorum yapamıyorum. Sonra mailimi bir kez daha okuyunca hakikaten "daha güzel postalar olsa" dedim içimden. Sorularının hiç biri tam soru değil. Bu yüzden cevap değil yorum yazacağım (İfade belki pek gelişmiş değil ama bence sorunların çok sık. Nasıl oluyorsa? -TÖ)

- Akla karayı seçmek nasıl bir sorun bilemiyorum ama orada öyle bi seçenek yok hatırladığım kadarryla. Eğer çalışıramıyorum diyorsan o apayı bir sorun. DirectX 8'den sonra bu sorunu yaşayan birçok kişi ile karşılaşık. Sen DirectX versiyonunu belirtmemişsin. DirectX sorunlarının

dan saç sağlığını içen. Ben Acorp'un Türkiye'de satıldığını biliyordum. -TÖ)

- Eee..? Alla alla. Herhalde nampı demek istedin. Modem için güncel sürücü olmaz. En azından çoğu için. Sen elinde güncel olmayan sürücüsü olduğuna dua et bence. Modemler kurulumu en sorunlu kartlar sınıfında başlarda yer alıyor.

- Bakın arkadaşlar. "Nasıl soru sormamalısınız" a bir örnek. Keske ses sisteminin ne olduğunu ve hangi ayarlamaları yapmaya çalıştığını da yazsaydım. Yorum yapmak gerekirse, ses sistemleri hata vermezler. Sadece çalışmazlar. Ses kartıyla ilgili bir sorun varsa sürücülerinde sorun vardır. Tekrar kur. Ama bi dakika ya! Senin ses kartın 4+1 desteklemiyor ki? Neyse... :)

- Evet, evet. Ben de onu dicektim tam ağızından aldım. PIII 800'e o ekran kartını, o anakartı ve o harddiski nasıl takın, nasi kiydin bileyemiyorum.

Detanatör'ün ekran kartının BIOS'una geçmesi diye bir şey duymadım. Detanatörlerin farklı versiyonları farklı performans değerleri çıkarıyor. Her yeni çıkan sürücü daha yüksek rakamlar verecek diye bir şey de yok. Bu konuda Tuğbek'in ciddi çalışmaları olduğu için onun bu konudaki yazılarını takip etmenizi şiddetle tavsiye ediyorum (Bkz. bu ayın haberleri. -TÖ)

Son günlerin en yaygın ofis uygulaması CS_Office





Üzgünüm Faruk, dergiye çıktıktan. Daha güzel mektuplar da görüşmek üzere (Bence gayet iyiidi Faruk. Sadece daha fazla kitap okumalısın. Kendini anlatmayı geliştiren en iyi yöntemdir. Umarım gelecekte daha az sorunun olsun. Hatta orada o anakarttan kurtul.) -TÖ

Merhaba Tuğbek,

Benim sana birkaç sorum olacak. Siemens'in Scaleo modelini almayı düşünüyorum. Sence iyi bi alet mi? Başka bi önerin var mı? Yoksa toplama bi bilgisayar mı yapsam? Daha ucuz mu mal ederim? (oyun oynamak için kullanamam) Başarılılar dilerim.

Gördüğün gibi Tuğbek şu an burada değil. Ben yardımcı olayım (Tuğbek hep buradadır Onur. Sakın yanıtlayın deme :). Evet arkadaşlar bu şu anda piyasadaki en güncel sorulardan biri. Eskiden marka bilgisayar denince akla konfigürasyonu gayet düşük, Internet ve Office uygulamaları (Computer'da ki Office değil tabii ki) konusunda yeterli olabilecek bir makine akla geliyordu. Son zamanlarda yüksek konfigürasyonlu makinelerin çıkışları ile insanların aklında soru işaretleri oluştu. Örneğin Scaleo da GeForce 2 MX var. Biz bunu orta karar oyun kullanıcılarına tavsiye ediyoruz. Fakat sorun şu ki bu makineler güçlü olmalarına rağmen oyun testlerinde düşük performans veriyorlar. Sebebini anlamış değiliz. Söyle bir sonuç çıkarmak gerekiyor, eskiden marka bilgisayarlar sadece Word açarken artık oyun oynamaya da yeterli olabiliyorlar. Fakat hardcore oyuncular için ve bilgisayarla yaptığı işlerin başında oyun gelenler için bu makineler hala uygun değil. En iyisi babadan kalma yöntemle el emejinizi kullanarak makine toplamak. Fiyat konusunda ise hiç girmiyorum. Markalarda milyonlarca taksit seçeneği var (Eğer donanım konusunda çok bilgili değilseniz,

geçmişte toplama bilgisayarlarından canınız yandıysa ve sizin rahat olsun istiyorsanız markalı bir bilgisayar almalısınız. Scaleo'yu bizzat kullanmadım ama bu ay Chip'in testine girdiğinden biraz kurcalama fırsatım oldu. Fena gözükmüyordu. Ama en iyisi bir Chip alıp karşılaştırmalı teste bakman. -TÖ)

Sevgili Onur,

Daha önceki mailimi cevapladığın için teşekkür ederim. Fakat bi sorum daha var:

- 66MHz SDRAM ile 133MHz SDRAM birlikte LX anakartta çalışan işlemci ile

çalışır mı? Benim 64MB 66MHz SDRAM var. 128MB 133MHz SDRAM alacağım, ondan sordum. Cevabınızı dört gözle bekliyorum. Tüm Level çalışanlarına selam ve herkese kolay gelsin.

Selam,

Çalışır tabiki. Ama aynı cinsten iki RAM kullanmak her zaman daha yüksek performans demekti. Genel olarak sizden sürekli uyumlu makine nasıl olur şeklinde sorular geliyor. Bunun şartlarından biri de RAM'leri olabildiğince aynı büyüklükte ve aynı MHz hızlarında tutmak (Eğer RAM'lerin hızları farklı ise hız sırasına göre takın. Özellikle düşük hızları 3. veya 4. slot'a takın. Bu bazı durumlarda sorunu çözüyor. -TÖ).

Selam,

Birkaç sorum olacak. Bende 12x10x32A Plextor CD yazıcı var ve WinOn CD 3.7 kullanıyorum. Fazla özelliğini bilmiyorum. WinOn CD'de CD Copy, Audio CD, Digital CD vs. gibi özellikler var. Bir Audio CD kopyalarken Audio CD özelliğini mi kullanmalıyım, yoksa CD Copy mi demeliyim? Bir video cd kopyalarken ne yapmalıyım? Bu özellikler anlatan bir şey nereden bulabilirim?

"Disc at once", "track at once", "write on the fly if possible" diye birşey var. Bunların anlamı nedir?

CD yazıcılar kötü kalite CD-ROM'ları okumakta zorlanabilir.

Ne işe yarar? Aralarındaki fark nedir? CD'yi kopyaladıktan sonra CD'ye yeni dosyalar eklenebileceğini duydum. Bu doğru mu? Nasıl yapılır? CD yazıcısında oyun oynamak istedim. CD'yi koyduğum zaman autorun çalışıyor fakat oyunu çalışmıyor. Ama rahatlıkla film seyredebiliyorum. CD yazıcısında mı bir sorun var yoksa böyle yapması normal mi? Belki sorarsın diye bilgisayarın özelliklerini yazıyorum. PIII 500, 128MB RAM, 10.2GB HDD Quantum, 12x10x32A Plextor CD yazıcı, 52x Creative CD-Rom, Creative SoundBlaster Live Value, AverMedia TV Kartı, Connectant fax modem 56k, 32MB Riva TNT2 M64 ekran kartı. Mail atarsan sevinirim. Çalışmalarında başanlar dilerim.

SERKAN EROLVANKARA

Selam,

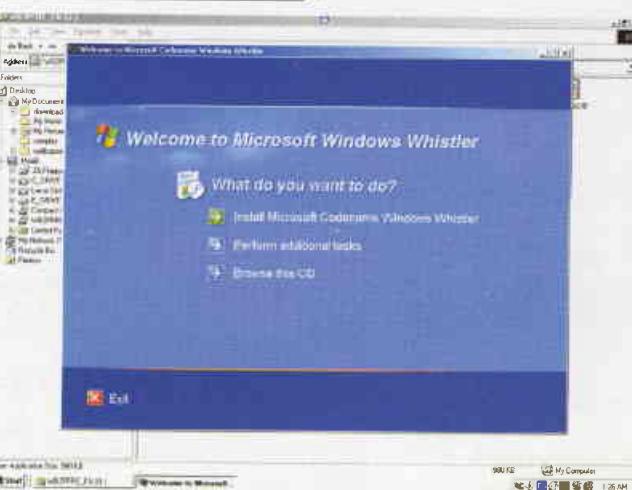
Audio CD veya Video CD kopyalarken Copy CD komutunu kullanmalısın. Eğer harddiskten parçalarla Audio CD yapıyorsan o zaman "Make Audio CD" komutunu kullanmalısın. Bunları anlatan bir belge sanırım WinOn CD'nin içinde bulunmalıdır ama muhtemelen İngilizce'dir. Türkçesini internetten arayarak bulabilirsin (Bu kadar baştan savma cevap mı olur ya! Varsa insan bulur buraya yazar linkini. Bak ben aradım, bulamadım gururumla yazamıyorum. Serkan, sen en iyisi (212) 225 68 08 no'lu telefondan Plextor'un distribütörü SKY ile görüş. Eğer böyle bir doküman varsa onlarda bir kopyası vardır.)

Windows XP gelene dek 98 SE ile idare edeceğiz gibi.

CD yaparken yazıcı datayı ya parça parça yapıp teker teker işaretler ya da bir kerede baştan sona yazarak bitirir. Disc at once bir kerede yazıp bitirir. Bunun sonucunda Audio CD'lerde şarkılar arasında boşluk kalır. Track at once'da ise CD parça parça yazılır. Her parça yazıldıkten sonra yazıcı CD'nin başına dönerek işaretleyip diğer parçaya geçer. Bu da track'ler arasında boşluklar kalır. Track at once kullanmak daha karlı ve sağlam bir yöntemdir. Yine de çok fazla farketmez ve işte bağıldır.

CD yazıcılar CD kopyalarken CD-Rom'unuzdan okuyabilir ya da harddiskte atıp oradan okuyarak yazabilir. CD-Rom'unuzda sorun varsa ya da okunan CD üzerinde çizik tarzı bir sorun varsa CD yazılırken yanar ve çöpe atmak zorunda kalırsınız. Harddiskten okutmak her zaman daha güvenlidir. CD yakma riskini en aza indirir. Tabi bunun için harddiskinizde yeterli yer olup olmadığına emin olmalısınız. "Write on the fly if possible" işaretli olursa yazıcı direk CD'den okuyarak kopyalamaya çalışır. Bunu işaretlememek daha güvenli olacaktır. Ama işaretlerseniz yazma işlemi daha hızlı olur.

Son soruna cevap ise kısaca oyun CD'sini bozuk olduğu. Plextor'un bozuk çıkma ihtimali çok az. Hele kopya oyuna bozuk olma ihtimali daha da fazla. Bu kadar CD Writer ön bilgisi sanırım bir çok kişiye deva olmuştur (CDRW sürücüler kötü kopyaları okumada normal CD'lerden daha başarısızdır. Buna karşın CDRW medyalarını normal CD'lere göre daha iyi okurlar. Doğaları gereği sanırım. -TÖ).



Ceçen ay en çok dinlenen on albüm
(Kaynak: www.billboard.com)

1. Shaggy: Hotshot
2. The Beatles
3. Soundtrack: Save The Last Dance
4. Dido: No Angel
5. Jennifer Lopez: J. Lo
6. Sade: Lovers Rock
7. Lenny Kravitz: Greatest Hits
8. Ja Rule: Rule 3:36
9. Crazy Town: The Gift of Game
10. Ludacris: Back For The First Time

Ve tabii ki en çok okunan on kitabı
(www.pandora.com.tr)

1. Atilla İlhan: Kimi Sevsem Sensin
2. Amin Mooluf: Yüzüncü Ad: Baldassare'nin Yolculuğu
3. Adoşa Sabır: Cem Sultan
4. Oya Baydar: Sıcak Küller Kaldı
5. Entre Kongar: Kızılarması Mektuplar
6. Sergen Agar: Aşkin Samiyası Selanik'te Kaldı
7. Jose Saramago: Bilmeyen Adamın Öyküsü
8. Elif Şafak: Mahrem
9. Yiğit Benet: Eksik Taşlar
10. Yılmaz Çetin: Haremde Bir Venedikli: Nurbanu Sultan

43. Grammy Müzik Ödülleri Los Angeles Staples Center'da sahiplerinin hizmeti. Bu yılın Grammy zaferini ise U2 kazandı. Beautiful Day ile en iyi rock performans, yılın şarkısı ve yılın kaydi dalgalında toplam 3 ödül alan U2; bu şarkının canlı olarak da söyledi. Ancak buna rağmen bu sene en çok konuşulan isim ise The Marshall Mathers LP isimli albümü ile en iyi rap albüm ödünlü alan Eminem'di. Şarkılardaki senfoni ifadeleri nedimeye eşcinsellerin tepkisini alan Eminem, yapılan uzun bir açıklama sonrasında gecenin en büyük sürprizini gerçekleştirdi: cinsel tercihini saklamanın代替 Elton John ile beraber bir şarkı seslendirdi. Toplam 100'de dağıtılan 33. Grammy ödüllerinin diğer önemli sahibi: En iyi erkek vokal: Sting, en iyi erkek rock vokal: Lenny Kravitz, en iyi kadın rock vokal: Sheryl Crow, en iyi alternatif albüm: Kid A (Radiohead). En iyi pop kadın şarkıcı: Macy Gray (I Try).

Ocak ayında 'Rock In Rio' festivali kapsamında sohne alarak hayranları ile tekrar bir araya gelin grup 7 yıllık bir aradan sonra yeniden turneye çıktı. Karanlık aldı. 1993 yılında ülkemizi de de verdiği konserle, tüm rock camiasını sevdiren grup su günlerde Clash'ı, Izzy siz bir anlaşılmış etmese de Axel hayranları: Temmuz zool'de Almanya'da başlayacak olan türnede geçmiş yaz edecekler. Kesişen konser tarihleri ise şu şekilde: 21 Temmuz Almanya: Nuremberg, Rock IM Park festivali, 03 Temmuz Almanya: Nurburgring, Rock Am Ring festivali, 05 Temmuz Almanya: Berlin, Waldbühne, 17 Temmuz İtalya: Imola, Jammin Festivali, 23 Temmuz Hollanda: Arnhem, Gelredome olarak belirlendi. İngiltere'deki tarihler yakında duyurulacak.

Manic Street Preachers, "Know Your Enemy" isimli yeni albümlerini 26 Mart'ta piyasaya çıkacağını duyurdu. Bu, 5 Mart tarihinde "So Why So Sad" ve "Found That Soul" isimli iki single'ı aynı gün çıkaracak olan grubun altıncı albümü. Ceçen ay verdikleri konser ile uzun bir aradan sonra Küba'yi ziyaret eden ilk Rock grubu unvanını alan Manic Street Preachers'ı Fidel Castro da yalnız bırakmadı.

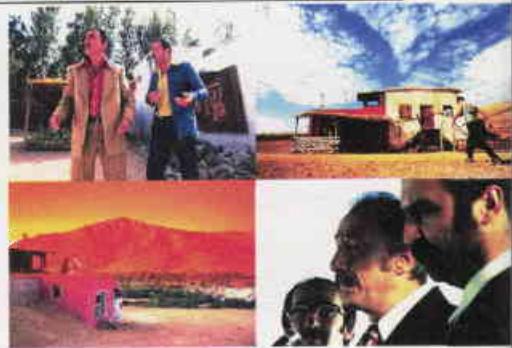


Vizontele Yılmaz Erdoğan

Beklenen film en sonunda vizyona girdi. Senaryosunu Yılmaz Erdoğan'ın yazdığı ve yönetmenliğini Omer Faruk Sorak ve Yılmaz Erdoğan'ın beraber yaptığı Vizontele, iyi bir zamanlamayla (tam 'Hemşin' ardından) geçtiğimiz ay seyirciyle buluştu. Film bir ortak yapım; BKM ve Böcek Produksiyon iyi bir takım çalışması yaparak özgün bir film ortaya çıkarmışlar. Filmin bütçesini (2.5 milyon dolar) ve içeriğini düşününce, Mükrem'in Abi'nin televizyon olayını her anlamda iyi değerlendirdiğini söyleyebiliriz. Omer Faruk Sorak sağlam bir klip yönetmeni; adını daha çok 'Asansör' filminin görüntü yönetmenliğini yaparak duyurdu. Bu ikisinin yolları ilk olarak Yılmaz Erdoğan'ın yazdığı 'Sen hiç ateşböceği gördün mü?' adlı oyuncunun bar-kovizyon çalışmalarında kesişmiş ve bu işbirliği Vizontele'ye kadar gelmiş. Ömer Faruk Sorak film teknik detaylarıyla ilgilenirken, Yılmaz Erdoğan da oyuncu seçimi ve sahnelerin nasıl olacağı üzerine kafa patlatmış.

Hikaye Kıbrıs çkartmasının yapıldığı döneme denk geliyor (1974). Devletin unuttuğu, tannının ise hatırlamaya çalıştığı bir güneydoğu kasabasının ve orada yaşayan insanların hikayesi Vizontele. Bu kasaba öyle bir yer ki bile üç gün sonra geliyor; büyük şehirde olmuş önemli bir olay onlar öğrenenene kadar gündem değişiyor. Ama bir gün TRT'nin bu kasabaya televizyonunu yani 'vizonteleyi' getirmesiyle film kopuyor. Vizontele uzağı yakın etmesine ediyor ama aynı zamanda da yakını uzak ediyor...

Filmden çıkarabileceğimiz ilk mesaj yaşadığımız yeri sevmekle ilgili. Yılmaz Erdoğan, genellikle zavallı gözüyle baktığımız insanların aslında çok mutlu oldukları 'Hayat Güzeldir' tadında bir bakış açısıyla beyaz perdede yansıtıyor. Vizontele, Türk sinemasının en önemli sorunu olan senaryo kıskırlığını aşma konusunda önemli bir adım. Ayrıca teknik anlamda çok başarılı bir yapım;



görüntü ve ses kalitesi çok yüksek (filmin postproduksiyon işlemleri Londra'da yapılmış). Bazı sahneerde 'flyingcam' kullanılması da filme ayrı bir hava katmış.

Tanrı Vizontele'nin kusurları yok değil; örneğin çok karakter (daha doğrusu 'tipleme' olması), zaman zaman diyalogların televizyon skeçlerini andırmaması, Yılmaz Erdoğan'ın Mükrem'in Abi'nin etkisinden tam kurtulamaması ve sonun çok iyi vurgulanması gibi. Ama bunların hepsi göz ardı edilebilir. Şu bilmeliyiz ki daha iyi Türk filmleri görmek istiyorsak, vizyona giren her Türk filmine gitmeli ve filmin gişe yapmasını sağlamalıyız.

Keeping the Faith Aramızdaki Sarışın

Yine orijinal adının, çevirisiyle alakası olmayan bir film vizyona girdi. Edward Norton'un ilk yönetmenlik denemesi olan 'Aramızdaki Sarışın' romantik komedi dediğimiz türden bir film. Edward Norton'ın 'Fight Club' ve 'American History X'deki başarılı performanslarından hatırlayabiliriz. Özellikle Fight Club'daki rolü ile kendi jenerasyonumun bilincaltına sizliğini düşündürüyorum. Aramızdaki Sarışın'ın diğer ağır topu ise komedyen oyuncu Ben Stiller. Onu en son 'Zor Baba'da izlemiş ve Robert De Niro karşısında düştüğü durumlara bir hayli gülmustük. Ben Stiller da daha önce Cable Guy filmini yönetmiş.

Filmin konusuna gelince, çocukluk yıllarından beri çok iyi arkadaş olan Jake Schram (Ben Stiller) ile Brian Kilkenny Finn (Edward Norton), New York'un batı yakasında yaşayan bekar, kendi

alanlarında başarılı ve kızların peşinde koştuğu çok iyi iki dosttur. Brian bir Katolik rahibi, Jake de bir Musevi haham olmuştur; ayınlarını adeta birer şova dönüştürmeli hem tepki almakta, hem de bergen kazanmaktadır. Derken çocukluk arkadaşları olan Anna Reilly'nin (Jenna Elfman) günün birinde kente dönüş yapmasıyla birlikte bizim iki kafadarın yaşamı alt üst olur. Bizimkilerin bildiği küçük Anna artık çok güzel bir kadındır ve iyi bir kariyeri vardır. Jake ve Brian'ın Anna'ya aşık olması çok sürmez ve ister istemez ortaya bir aşk üçgeni çıkar. Anna bir seçim yap-



mak durumundadır ve yapacaktır. Ama bu üçünün çocukluğunda olduğu gibi tekrar bir araya gelmesi o kadar da kolay olmayacağı...

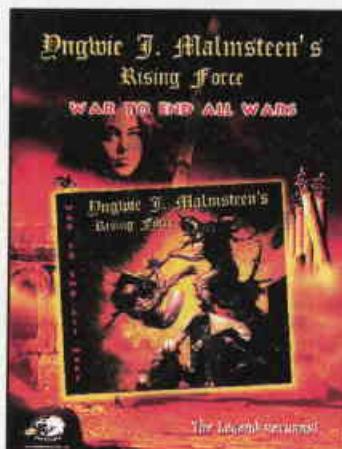
Aramızdaki Sarışın koltuğunu yaşıyan keyifli bir 2 saat geçirebileceğiniz bir New York filmi. Diyaloglar içerik açısından Woody Allen filmlerini hatırlatıyor. Bir romantik komedi olmasının dışında, dinler arası benzerlikler ve farklılıklar üzerine de dikkat çekiyor. Anladığım kadanya Edward Norton bu ilk yönetmenlik deneyiminde, çektiği her planı ve düşündüğü her diyalogu filme katmayı istediginde film biraz uzamiş. Ama yine de bu seyirciye rahatsız edebilecek bir uzunluk değil. Kendisi yönetmen olduğu için Ben Stiller'i one çıkarması da akıcı bir yaklaşım. Aramızdaki Sarışın, sırı bu iki oyuncuya bir arada görmek için gidilebilecek bir film.

Güven Çatak

Yngwie Malmsteen: Rising Force

War To End All Wars

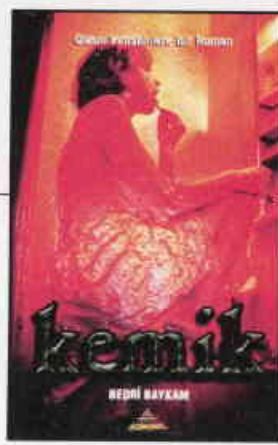
İsveçli gitar virtuozünün son albümünün yayınlanması 2000 yılının son günlerine rastladı. Bizler için 2000 yılının en güzel sürprizlerinden birisi olarak değerlendirilen albüm, köklere dönüş sinyalleri verdiği bir önceki albüm Alchemy'den sonra bir adım daha atarak köklere bağlılığını sergiliyor. Alchemy albümündeki Rising Force kadrosunun aynen korunduğu son albüm, genel hatlarıyla 1985 yılı 'Marching Out' albümünden referanslar taşıyor. Bir önceki al-



bümün parlak sound'unun aksine, İsveç'in karanlık havasını barındıran bir sound hakim. Başlarında kötü sound havası verse de Malmsteen'in bu havayı yakalamak için uğraştığı ve bunda başarılı olduğu bir gerçek.

Davalda John Macaluso' nun ve vokalist Mark Boals' un performansları dikkat çekiyor. Gitar sihirbazı Malmsteen' in performansı için yorum yapmaya zaten gerek yok. Alışlagelmiş Malmsteen albüm kapaklarının tersine, son albümün kapak ta-

sarımında fantastik kurguların yer olması farklılık olarak göze çarpıyor. Üçüncü enstrümantal 14 parçadan oluşan yeni albüm sürpriz bir şekilde, reggae çalışması olan 'Black Sheep of the Family' ile sona eriyor. Oncelikle tüm eski Malmsteen fanlarına ve tüm gerçek rock severlere tavsiye edilebilecek bir çalışma...Bütünavaşların bitmesi için savaşa hazır olun.



Kemik

Bedri Baykam / Piramid / Roman

Kemik, Bedri Baykam'ın ilk romanı. Kemik ile tanışmam, Cem Ceminay'ın radyo şovunu dinlerken gerçekleşti. Programın konuğu Bedri Baykam'dı ve yeni çıkan kitabını tanıttı; kitabı hakkında öyle iştahlı ve ilginç cümleler kurdu ki ertesi gün kitabı almaya karar verdim. Aşında Kemik bir gözlemler bütünü ve bir algılılaşımı. Bu yüzden oncelikle biraz Bedri Baykam'dan bahsetmek çok daha iyi olacak.

Kitabı alanına kadar Bedri Baykam hakkında kafamda bir 'Kemalist Ressam' imajı vardı; doğrusunu söylemek gerekirse ne sanat ne de siyasi görüşü hakkında pek bir fikrim yoktu. Ama Kemik ile bir-

likte Bedri Baykam'ı da tanımiş oldum. 2 yaşında resim yapmaya başladığı için ona 'Harika Çocuk' denilmiş. Çok iyi bir eğitimi var (Sorbonne + College of Arts and Crafts). Dünya çapında kişisel sergiler açmış. Kısa filmler çekmiş, hatta Sinan Çetin'in filmi 'Bay E'de bile oynamış. Kisacısı, bu adam alemleri gezmiş tozmuş ve deneyimden deneyime koşmuş. İşte Kemik de tüm bu birliğimin adeta bir yansımı. Romanın kahramanı Selim Targan, 36 yaşında bir fotoğrafçı. Teknoloji meraklısı ve karşı cinsে çok duşkun ama aynı zamanda da yalnızlığı çok seviyor ve kendini boşaltmaya yönelik felsefelerle inanıyor. Yaşadığı yer ta-

mamıyla şu ankinden farklı bir İstanbul. Akliniza gelebilecek her şey ters düz olmuş. Bilim tüm hızıyla insanları kuşatıyor. Selim Targan hem bu maratonda yer alan bir karakter hem de bu maratona dışarıdan bakabilecek kadar obektif bir göz...

Kemik içeriğiyle bir anlamda insanlık tarihinin tümünü kapsayan bir yapıt. Yalın anlatımı okuyucuya hiç ama hiç yormuyor. Kitap sinematografik bir kurguya sahip. Olaylar o kadar detaylı anlatılmış ki okurken aynı zamanda izliyorsunuz da. Ayrıca hardcore denilebilecek bölümün aktarımında kullanılan yöntem oldukça etkile-

yici. Bu italik bölümleri okurken ilk başta deşifre etmeye çalışıyorsunuz ama bir süre sonra bu çabannızın boşuna olduğunu görürsunuz. Çünkü tüm o devrik cümleler bir bulmacanın parçaları değil; onları olduğu gibi kabul edip kendi kafanızda çözümlemelisiniz. Kemik son derece etkileyici ve censur bir kitap. Bu deneyimi kaçırmanızı tavsiye ederim.

Şehir ve Yıldızlar

Arthur C. Clarke / İthaki / Roman

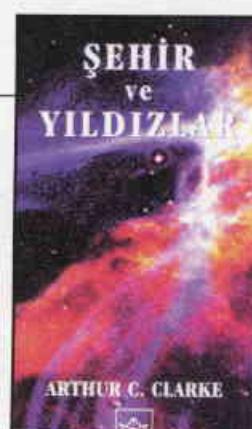
Doğrudur, bilimkurgu edebiyat dünyasının oldum olası hor görülen üvey evladı oldu. Ama bu sıfatı birazda kendisi hak etmedi mi? Orson Welles'in "Dünyalar Savaşı" kitabının radyoda seslendirilmesiyle dünyayı Marslılar işgal etti sanıp aklı başından giden ahmak ortalaması Amerikalının ucuz zevklerine uyup, suya sabuna dokunmayan cerez kitaplar fışkırmadı mı birbiri ardına? Evet, bunlar bir gerçek. İşte tamda bu yüzden iyi bir bilimkurgu boy gösterdi mi es geçmek olmaz.

2001: Uzay efsanesinin yazarı Arthur C. Clarke'in 1946 da bitirdiği bir hikayesini geliştirerek yazdığı "Şehir ve Yıldızlar" az bulunur yetkinlikte bir bilim kurgu metni.

Bilimsel gerçeklerden hareketle yola çıkıp kurgu üretme tekniğini türmüyle yok sayıp saf bir hayal gücüyle yazılmış bu kitap söz konusu özelliklerle adından bahsedilmesini hak ediyor.

"Şehir ve Yıldızlar" on binlerce yıl sonrasından dünyasında geçer. İnsanlar mucize şehir Diaspar'da yaşamaktadır. Olağanüstü bir teknoloji sayesinde mükemmellığını denince bir şey kaybetmeyen şehirde insanların kendilerini geliştirmek üzere hayatlarını bilim ve sanata adamış olarak yaşarlar. İnsanlık ölümü bu şehirde alt etmiştir. Dileyenler kendi varlıklarını ve bilinclerini şehrin veri bankalarında saklayarak gelecek bir zamanda yeniden yaşama dönebilmektedirler.

Şehrin sunduğu imkanlar hemen hemen sınırsızdır tek bir şey hariç her şey olasıdır: şehri terketmek. Bu muazzam şehir barındırdığı irkin bir zafer abidesi gibi görünse de aslında insanlığın çöküşünün parıltılı bir mezar taşı gibidir. Şehirler hafızalarдан çoktan silinmiş bir savaştan kaçarak buraya sıçanmışlar ve on binlerce yıl boyunca hiçbir şey değişmeden yaşımlarına devam etmişlerdir ta ki görülmemiş bir şey olana dek.. İlk kez şehirde biri doğar Diaspar'ı yaratılanlar kurdukları tanrısal bilgisayara zamanı gelince her şeyi değiştirecek birini yaratmasını kodlamışlardır. Binlerce yıl sonra donuk görkemiyle şehir, haya-tenaşenin ilk kez gözlerini açan



birine, Alvin'e can verir. Yasak tanımayan meraklı ve asılılığıyle Alvin yüz bin yıllık korkuya yüzleşmeye ikna eder herkesi...

Bir solukta okunan, akıcı ve en önemli insani sorgulamaları barındıran bir bilimkurgu. Hararetle önerilir.

Krynn'da İlk Ayak İzleri

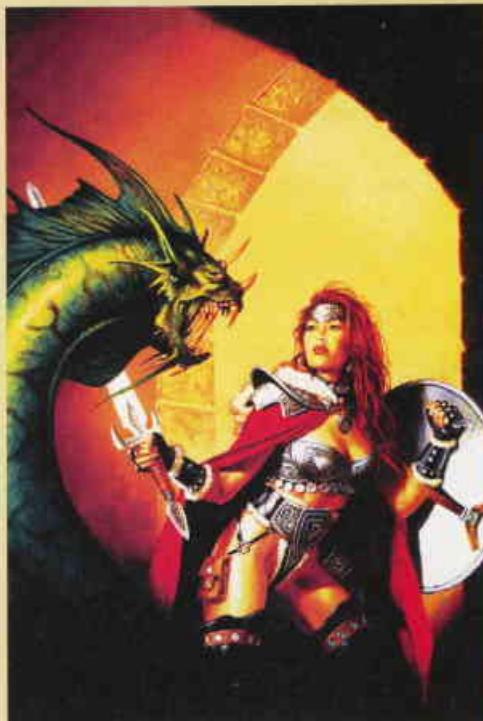
Yeryüzü, bitkiler ve hayvanlardan sonra sıra yeni ırklara gelmişti...

Merhaba dostlar, geçen ay başladığımız Krynn'in yaradılış efsanelerini bu ay sonlandıracağız. Hatta konu ile ilgili bazı farklı görüşlere de yer vereceğiz. Hatırlarsınız tanrıların gelişinden, ejderleri yaratmalarından ve kitadaki ilk savaşlardan bahsetmiştık. Savaşla birlikte gelen yıkımın ardından tanrıların pişman olup kitaya yeniden şekil verdikleri ve ikinci bir doimoşun başladığı yerde kalmıştı. Dragonlance dünyasına uzak olanların da yazımı rahatlıkla okuyabilecekleri için geçen ayı hatırlatmadan bir kez daha yapacağım : Dragonlance'de bir Büyük Tanrı ve ondan sonra gelen üç büyük tanrı ailesi bulunur. Bunlar yedi iyi (Paladine, Mishakal, Majere, Kiri-Jolith, Habbakuk, Branchala, Solinari), yedi kötü (Takhisis, Sargonnas, Morgion, Zeboim, Chemosh, Hiddukel, Nuitari) ve yedi nötral tanrıdan (Gilean, Reorx, Sirrion, Chislev, Zilyin, Shinare, Lunitari) oluşurlar. Şimdi bakalım, harabe halindeki dünyanın yeniden şekillenmesi nasıl gerçekleşti ?

Armağanlar...

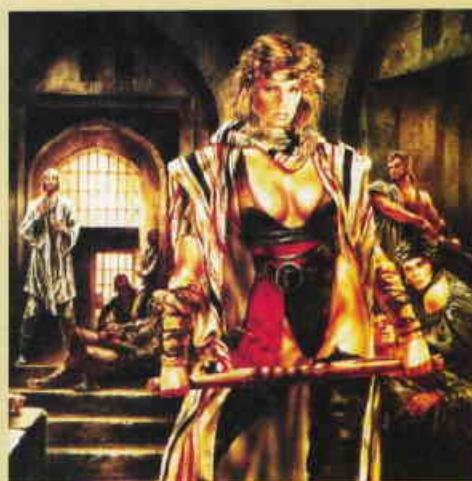
Dünya yeni baştan yapılmıyor. Sargonnas enkazi yakıp yok etti, Zeboim de firtinalarıyla gökleri, selleriyle yerleri temizledi. Reorx dağ ve vadileri tekrar biçimlendirdi. Chislev, dünyayı yeşille orttu, her turden ağaç ve meyveleri getirdi. Habbakuk, Chislev'in ağaçlarından Krynn toprağından kuşları ve balıkları, evcil ve vahşi hayvanları yarattı. Ardından Majere yapraklara dokunup onlara dünyanın bahçıvanları olmaları için yaşam verdi. Böylece böcekler dünyaya geldi. Kiri-Jolith, hayvanların kaplarını dayanıklı olmaları için güçlendirdi. Mishakal'ın kutsaması ile hayvanlar üreme yeteneği kazandılar.

Paladine, bitkilerin buyuyebilme için gökleri aydınlatırken Takhisis yaratıkların gece dinlenebilmeleri ve ışıkta korunabilmeleri için geceyi getirdi. Gilean hepsine kendi varlıklar ile ilgili



bilgileri sundu, Zivilyn ise onlara bu bilgiyi kullanma yeteyini. Kürtü tanrılarından Üç, dünyayı güç-

lendirmek yerine dünyaya itaatı öğretmek isteğiyle acı ve istirabı gönderdiler. Paladine bunu da



Gökhane Habiboglu & Batu Hergünsel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Sudden Strike

Elite Force

Chicken Run

geri çevirmedи, çünkü Krynn yaratıklarının bu şekilde şükretmeyi öğreneceklerini düşünüyordu. Morgion acı ve hastalıkları, Hiddukel gurur ve hırsı, Chemosh da ölümü dünyaya getirdiler. Ancak tüm bu lanetlerin içinde bile bir iyilik parçası vardı : Bu sayede yaratıklar hayatlarının her anından zevk almayı öğrendiler. Yeni bir ejder savaşını engellemek için tanrılar ejderhaların güçlerini zayıflatıp, onları dinlemeye bıraktılar.

İşitilmiş güzellikler, bozulan yeminler...

Her şey sona erdikten sonra tanrılar huzura kavuştular. Fakat ilahi bir koronun müziğiyle sessizliklerine son verip başlarını gökyüzüne çevirdiler. Baktıkları yerde tipki kendilerine benzeyen, yaşayan yıldızları gördüler. Bınlar, aslında Reorx'un çekicinin kaosu biçimlendirdiği sırada etrafa saçılan kılavicimlardan, yani tanrıların kendi parçalarından başka bir şey değildi. Yıldızların güzelliği karşısında tanrılar bir daha savaşmamak üzere etkileri yemini unuttular. Her biri onları sahiplenip, kendi istedikleri şekilde büyütmek istiyordu. İyi tanrılar, bu yıldız ruhlarına doğruluk yolunu öğretmek niyetindeydiler. Kotuluğu tanrıları, yıldız ruhlarını köle yapıp onlara diz çökürtmek istiyor, nötral tanrılar ise bu ruhlara bilgelik ve özgürlük irade vererek istedikleri yolu seçme şansı kazandırmayı amaçlıyorlardı.

Tanrılar arasındaki kavga büyüğünde büyüdü. Sargonnas, karanlık tanrılarla asia mücadele edilmeyeceğini haykırarak ileri atıldı, Kiri-Jolith karşısına geçip kılıcını çekerek adaletin sağlanmasını istedi. Böylece Krynn'da yeni



bir savaş başlادı. Dünyayı, ikinci kez yok omakta Büyük Tanrı'nın arabuluculuğu kurtardı. Büyük Tanrı, kavgaya müdahale ederek her tanrı ailesinin yıldız ruhlarını birer arımağan vermesini önerdi ve tanrılar arası savaşı sonlandırdı. Tanrılar, bu kez Büyük Tanrı'nın önünde bir daha dünya üzerinde savaşmayacaklarına daır yemin ettiler.

Ağaç, taş ve çamur...

İyi tanrılar, bu ruhlara canlı bir beden vererek dünya üzerinde egemen olmalarını sağladılar. Onların dünyaya bu şekilde düzen ve barış getireceklerini umut ediyorlardı. Kötü tanrılar, onları dünyasal zayıflıklarla donattılar. Böylece ruhlar açıkarak, susayı-

cak, yorulacak, hasta olacak ve en sonunda öleceklerdi. Kötü tanrılar, ruhların bu acılarından kurtulabilmek için özgürüklerini Takhisis'e teslim edeceklerini planlıyorlardı. Son olarak nötral tanrılar, ruhlara istedikleri yolu seçip evrene denge getirme yeteneğini verdiler. Ardından her tanrı ailesi, yıldız ruhlarından ayrı birerirk yaratıllar.

İyi tanrılar, ağaçlar ve ormanlardan esinlenerek elfleri yarattılar. Narin, bağımsız, uzun yaşayan elfler, doğayla bir oldular. Kendi yapılarını korusalar da, çevrelerindeki dünyayı yeniden biçimlendirmek, güzelleştirmek için yaratılmışlardır. Kötü tanrılar, dünyadaki kemiklerden ogrele-re(*) hayat verdiler. Buirk, birtaşın sertliğine güzelliğine ve soğukluğuna sahipti. Takhisis'ten ve Karanlığın diğer tanrılarından emir almak ve onlara itaat etmek için yaşıyorlardı. Nötral tanrılar ise Krynn'in çamur ve suyundan insanları yaratılar. Hem iyilige, hem de kötülige eğilimi olan insanlar, kısa yaşam süreleri nedeviyle çok kabuk, hatta çoğulukla düşündemeden hareket eden, yaptıklarıyla pek çok kez tarihin akmasına yön veren birirk oldular.

Tüm bunlardan sonra Büyük Tanrı centaurlara, safirlere, grifonlara, unicollara ve pegasilere biçim verdi ve onları doğayı

korumaları için görevlendirdi. Böylece Krynn'a tekrar denge geldi ve dünya bugünkü şeklini aldı.

İste Krynn'da ilk irklar bu şekilde oluştu, daha sonra yaratılan irkların dünyanın oluşumunu nasıl yorumladıklarına dair bir örnek vermek için Kenderlerde ait Yaratılış Destanını da anlatmak istiyorum, bakkalım hoşunuza git decek mi?

"Başlangıçta boşluk adı verilen kocaman bir hiçlik vardı, bir de Kaos adında dönüp duran bir şey. Sonra, dwarfları yaratın, ama bizi de seven Reorx geldi. Kaosun ilginç bir şey olduğunu düşündü. O sırada Kiri-Jolith'in kullanmadığı çekicini ödünç aldı ve kaosa vura vura yuvarlak bir dünya yaptı. Sonra durup baktı ve bu topun biraz dekorasyona ihtiyacı olduğunu duşündü, biraz daha şekil vererek dağ ve vadileri yarattı. Baktı ki çekicile bu kadar oluyor, Zeboim'in o sırada ihtiyacı olmayan suyuyla nehirleri ve denizleri yarattı. Sonra gezinirken Chislev'in bir kenara bırakıldığı tohumları buldu. "Eğer o, bunları istemiyorsa, bari ben unun için bir kaç çiçek yetiştireyim!" diye düşündü ve tohumları ekti. Topraktan bir anda çimeler, çiçekler, ağaçlar fışkırdı. İyi,

iyi şimdi dünya daha hoş görünüyor!" Habbakuk'un balıklarını boğulmamaları için suya attı, Siirion'un ortalıkta başboş gezenin kuşlarını da zarar gör-

memeleri için dunyaya koydu. Çok da güzel bir dünya olmuştu.

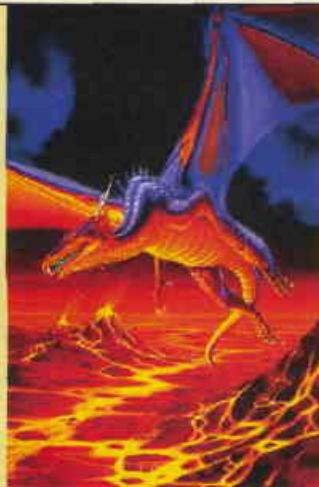
Diğer tanrılar, kullanmadıkları nesnelerden bu kadar güzel bir şeyin ortaya çıkmasına dayanamayıp kışkırtıcıdan Reorx'u Paladine'ye şikayet ettiler. Paladine onlara baktı ve dedi ki "Ne yani, hiç bir işe yaramayan eşyalarından iyi bir dünya yarattığı için mi Reorx'a kızgınınız? Çok yazık! Hem zaten, aşağıda her şey o kadar karışmış ki, istesiniz de geri alamazsınız!"

Batu & Gökhan

{M. Weiss & T. Hickman'ın Book of Ansalon'undan derlenmiştir.}

*: Güzel sıfatını görünce şaşırılmış olabileceğinizi düşünerek bu notu yazmayı uygun buldum. FRP'de ogre olarak adı geçenirk, Krynn'in ilk yaratılan ogrelerinin (diğer adıyla irda) uzak ek-rabalardır ve onların sahip olduğu güzellikten çok uzaktırlar. Her ne kadar ogreler kötü tanrıların yarattığı birirk olsalar da kendilerine yol olarak iyilığı seçmişlerdir. Krynn'in kötü ogreleri ise bildik ogre tanımına tipatip uymaktadırlar.

Not: Aranızda "İyi güzel, öykü anlatıyosun da biz FRP'yi daha yeni tanıyoruz!" diyenler var ve kesinlikle onlar da haklılar. Geleceklere saydan itibaren onlar için de bir çözüm üretmeye çalışacağız. Şimdilik hoşçakalın!



Karanlık Çöktüğünde...

Sessizlik tüm sözlerin anasıdır. Sessizlikten doğar tüm kelimeler, boşlukta yol alır, umulmadık kuytu köşelerde yankılanır, iyileşmesi imkansız yaralar açar. Ama açılan yaralar iyileştirmekte güçsüzdür kelimeler...

Karanlık sokagini köşesinden süzüllererek geçti bir gölge. Duvarlarda ve kaldırım taşlarında etle tutulur, gözle görüldür bir iz bırakmadan geçip gitti. Ama bir iz bıraktı yine de, soğuk ve silek bile olsa, olumluşular göremese de bıraktı. Sessizce süzüldü gölge bombası sokaklarda, saatin kaç olduğuna almadan, zaman ölümü umursamayan ve üstelik görülemeyenin bir parçası olaña ne anlam itade edebilirdi ki? Brak tukensin, diğer hersey gibi...

*Sessizlik ve karanlık çöktü ruhuma,
Daha da ağırlaştırdı sonsuz yükümü...*

Zaman ne yöne akar? İler mi? Yoksa geri mi? Yoksa akan bir sey yok mu, sadece tıklayıp duran saatlerin anlamsız gürültüsünden mi ibaret zaman dedikleri şey? Basit bir insan uyduması mı, ölümlü olduğumu zu her firsatta hatırlayabilmek için bulup okardığımız bir başka uydurma kavram mı? Ama ote yandan, zaten olumsuzluk diye bir sey yoktur ki... Bu da bir insan uydurmasıdır.

*Ölümden korktukça,
Ölümden kaçtıkça,
Ölümle savaştıkça,
Ölüm daha da yaklaştı bana...*

Hızlı adımlarla ilerledi gölge, nereye gittiğine dair en küçük bir ipucu bile sunmadan. Ne etrafına baktı, ne de bir ses okardı, sadece kayıp gitti sokaklar ve caddeler boyunca. Ne zaman ki denize ulaşmış adımları, karanlık sular uzandı önünde kayıp ufaklığa doğru, o zaman durdu gölge. Küçük siyah dalgalar hafifçe kayaların yıkarken, koyu yeşil yosunların kapladığı kıyıda durdu gölge. Durdu ve dalgalandı hafifçe, tıpkı meleteme dalgalanın uzun İlkbahar çimleri gibi...

**Sana yalvarınım ki,
Senden başkasının önünde diz çöktürme beni,
Ve zamanım geldiğinde,
Hızlı ve temiz bir ölüm bahset bana...**

Bulutlar, kapkarantik bulutlar sürüklendi dört bir yandan esenle rüzgarla ve yıldızlarla dolu gökyüzü çıktı ortaya. Gölge husu içinde eğildi, sanki diz çöktü soğuk toprağa. Karanlıkta hersey uykuda gibi görünürken ölümlü gözlere, oblige her şeyin içinde akan hayatı görmeye devam etti. Şekiller erdi, formlar kayboldu, zorda yüklenmiş anımlar yitti. Sessizlik bozulmadı, çünkü bozulması için hiçbir sebep yoktu. Gölge denize baktı, görünmeyen ufku ötesine baktı, gökyüzünün sınırlarına erdi bakışları.

*Ben gertikçe canlanır karanlık köşeler,
Buz gibidir adımlarım dudaklarımda,
Kalbim kor gibi yanar toprağın üstünde,
Ben baktığında göğsümde,
Ben yaşayan gölgeyim...*



Berker Güngör

Bu aralar ne oynuyor?

Starship Troopers

Requiem

Master of Orion 2



M. Berker Güngör, karanlığın onu yutmaya çalıştığı köşelerde, tüm karanlığı yutarak yoluna devam ediyor.



Bizim Neyimiz Eksik?

Her konuda kendimizi batı ülkelerine karşı ezik hissetmeye alışmış bir milletiz. Ama gelen yeni jenerasyon etrafımızdaki bu bağlayıcı halkayı kıracak gibi görünüyor. Ve olayı kendi açımızdan değerlendirdiğimizde, bu ümit verici bir gelişme...

Yillardan beri kahvehane köşelerinde kurtarılır ülkemiz. "Ulem, ben bu memleketin başında olacağım ki..." diye başlayan muhabbetlerin haddi hesabı olmaz. Tuhaftı ama, herkes lafla bu geminin su yüzünde kalamayaçğını bildiği halde, konuşulan, üretilen hiçbir fikir hayatı geçirilememiştir şimdide değil (en azından şu anki durumlar böyle gösteriyor, yanılıyor da olabilirim). Sebeplerinin başka yerde tartışılmazı gereken bu kırı döngünün temelinde yatan ve insanlarınımızın içine işlemiş olan kendine güven ve özsayıgi eksikliğidir. Bence tabii.

İki akşam önce soldaki sayfada gördüğünüz tuhaf insanla yine dergide oturmuş efsaneleriyorduk. Sözün nerelere deydiği belli bile değildi. Güzel ülkeye olan son ekonomik krizden, dışarda yağmur yağdığını halde yolları sılayarak temizlemeye çalışan belediye aracına kadar her şey. En sonunda laf döndü dolaştı, ne kadar tembel olduğumuza geldi. Hayır, iş konusunda değil ama zamanımızı değerlendirmek ko-

nusunda tembeldik biz. Mesela benim hayatım büyük ölçüde evim ile ofis arasındaki elipsoid alanı hapsolmuş durumda. Berker için de aynı şey söz konusu. Ve diğerleri için de. Şöyle bir düşünürseniz, siz de hayatınızı ne kadar dar çerçeveler içinde yaşamaya çalışığınızı farkedersiniz. Tabii aranızda ultra aktif ve sosyal hayatı girla gidenler de vardır. Ama onların azılıktı olduğuna kalbimi basarımlı! İnsan bir kere aldı mı, hayatın o çıldırtan kırı döngüsünü kırmak sanki imkansızmış gibi geliyor. Halbuki değil. Değil işte. Bizden kimse alamayacağı, sahip olduğumuz en değerli varlık olan zamanımızı, bir başka deyişle, omrumuzu nasıl boş geçirdiğimizin farkına vardık o akşam. Bu, değişim ilk adımıydı.

Her zaman dergiden arta kalan zamanımızın hiçbir şeye yetmediğinden şikayet ederiz ya. İşte burada itiraf ediyorum, bu komaman kuyruklu bir yalanı! Her şeye, fazla fazla yeteceğ zaman var, ama o insanı uyuşturucu bağımlısı gibi kendine bağlayan

"hayatın monotonluğu" ve bu monotonluğun içinden çıkma fırsatı bizim yeni ufuklara kurek salamamızı engelliyor. Du Engelli yordu, çünkü bundan böyle hayatın kıymetini bilerek her anı yaşmak gerek. Kendi açımdan konuşuyorum, artık demirlerini kendi ellerimle toprağa çaktığım hucrenin içinde yaşamayacağım. Ben teknoloji içinde yaşamak zorunda olan, ama aslen doğa aşığı bir insanım. Bundan sonra dergi biter, ben dağlara kaçan beyler! Ve daha görmedigim 80 İl var güzel ülkemde. Hepsi aynı bir tecrübe, hepsi aynı bir insanlık birikimi taşıyor. Ve ben inanıyorum ki, hepsini göremeden bütün bir kişi olamam. Ve belki de hepinden önemlis, 16 yaşından beri hayalini kurduğum bir iş, kendi oyunnumu yapmaya kolları sıviyorum. Evet, belki haberler sayfasında gözünüzden kaçmıştır ama, çoğunluğunu Level ekibindekilerin oluşturduğu bir timin kafasında muthiş bir projenin ilk işleri parlamaya başladı. Cem, Gökhan, Batu, Berker ve ben, bu işe gönül vermiş birkaç ark-

Sinan AKKOL

Bu aralar ne oynuyorlar?

Oni

Counter Strike

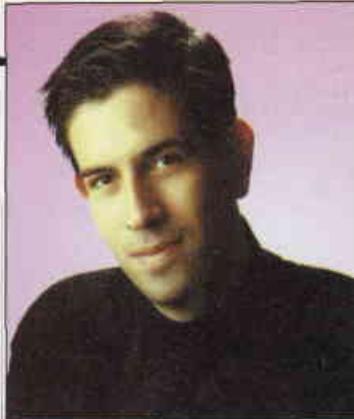
Tiberian Sun

yaşamak isteyenlerin içe çakılmıştı başladık. Ve bizim gibi düşünen bütün profesyonellere de kâpımız açık. Şimdi bir kısmının dudak büktüğünü görür gibi. Ama söyleyin, bizi durdurabilecek tek bir GERÇEK engel koyun önmüze... Engelleyemiyorsunuz, öyle değil mi? Birisi ülke şartları mı dedi? Ekonomik kriz mi? Peh, güldürmeyin adamı, hiç mi kriz görmedik. İnsan, kendine olan güvenini toptan kaybederse, işte o zaman başlar esas kriz.

Yukarıdaki satırlarda kendi öz eleştirmi yaptım. Ama sizden istedigim, okullarında öz benliğe saygı, kendine güven ve güç konusunda hiçbir eğitim veya motivasyon sağlanmayan ülkemizde, az da olsa bana kulak vermeniz. Satırlandan kendinize ufak da olsa pay biçin. Bir şey-

lerin değişmesi gerekiyorsa, bunu yapacak olan yine sizlersiniz. Bir sırıltı değneğin gelip sizi, yaşam biçimini, düşünce tarzınızı, okul hatırlınızı, iş hayatınızı, aşk hayatınızı düzeltceky die boşuna beklemeyin. Çünkü gelmeyecek. Çünkü o deðnek zaten doğuştan sizin elinize verilmiş. Boynunuzun üstünde taşıdığınız şey şapka asacağı değil. Ne de göğüs kafesinizin içinde atıp duran da sadece bir et parçası. İkisini birlikte kullanmayı öğrenirseniz, kim durabılır onunuzda merak ediyorum.

Unutmayın: Ağaç sadece düşünmekle yesermez. Önce tohumunu ekmelisiniz...



Hormonlar ve Moronlar

Herkes kazanabilir ama herkes oynamamaz. Hani mühim olan yarışmaktı?

Okulda öğretiklerine göre hepimiz hayvanız. Yani insanlık dediğimiz tür hayvanlar familyasına bağlı. Bu aslında iyi bir şey. Çünkü mümkün olan tek diğer alternatif bitkiler ve ben patlicanlarla aynı familyadan olmaktadır. Kurbağaları tercih ederim. Hayvan olduğumuzun en güzel kanıtlarından biri de oyun oynamamız. Bitkilerin tersine hayvanlar harket edebilirler ve günlük ihtiyaçları dışında bunu en çok oyular için kullanırlar. Eminim pek çoğu sizin yavrularının onune bir yumak yuvaramak veya bir köpeğin gözü önünde uzaklara bir kemik fırlatmak gibi tatlı deneyimler yaşamıştır. Bilirsiniz işte bütün hayvanlar oyun için can atar.

Ama insanların oyunları daha farklıdır. Daha komplike, daha farklı. Yani zebraların OpenGL'ı geliştirdiğini veya katıların yapay zeka üzerine kafa patlattığını düşünseniz. Hayır modern çağ insanlarının bilgisayarlar ile oynadığı oyunlar çok daha farklıdır. Verdiği tat da kuralları ve etikleri de çok farklıdır. Çünkü çocukların oyun dünyasında oynadıklarımız oyunlarının tersine bilgisayar oyunlarında olmak istediğimiz insan oluruz. Elimizi tabanca gibi tutup "dışınıyaa dışınıyaa" diye bağırmayı. Elimizde gerçekten bir tabanca olduğunu hisseder ve tetiğe bastığımızda onümüzdeki insanın düşüğünü görürüz.

Ama tüm bunlar bizim hala hayvan olduğumuz gerçekini değiştirmiyor mu? Elbette ki hayır. Hatta bazen oyun oynarken diğer hayvanların seviyesinin çok çok altına girdiğimiz olur. Size birkaç hikaye anlatayım. Mesela bugüne dek topu topu 10 saat Ultima Online ya oynamamışdım ya oynamamışdım. Ama ne zaman oyna girsem Moonglow'un çıkışına birileri bir Elemental veya başka bir dehşetengiz canavar bırakmış olur. Mesele ilk Utopia'ya başladığında bana ilk saldıran kendi krallığım dan en az benden 10 kat büyük olan biriydi. Sadece 3-5 kişi

toplak için kendi krallığına gelen yeni bir oyuncuya saldırın. Utopia'da ciddi bir suçtur. O an bunun bilincinde olsaydım krallığın diğer üyeleri tarafından ciddi şekilde cezalandırılır.

Zaten Counter-Strike hikayelerine hiç girmiyorum. Ülkemize Lamer denen kavramı tanıtan bir grup anlamsız insan counter'i oynamaz hale geldi. Şu son çıkan Speed Cheat olayı za ten pek çok oyuncuyu oyundan soğuttu. Sorunun çözümü olan yeni patch ise bir server'da 15-

bir iki genç bunu yapıp bizden siki bir sopa yemişlerdi.

Ne yazık ki bu insanların sayısı gitikçe artıyor. Bence bunun en önemli sebeplerinden biri IRC kanallarının eskisi kadar popüler olmaması. Orada kız peşinde koşup, bir birine küfreden pek çok "teknoloji nedir bilmez" insan artık gününün çoğunu online oyunlarda geçiriyor. Çünkü IRC kanallarında dönen anlamsız muhabbetler onları bile sıktı.

İnsanların böyle şeyler yapmasındaki asıl sebebi ise pek kesti-



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Oni

No One Lives Forever

Utopia

sıklabilir. Veya sizin eğlenmek için yaptığınız (aslında hiç ama hiç komik olmayan) bir hareket herkesi kızdırıp deliye çevirebilir. Buna kimsenin hakkı yok. Bu düpedüz terbiyesizlik.

Size son bir hikaye. Geçenlerde Yahoo'ya girip bir el tavla atayıp dedim. Karşıma tesadüfen oturan arkadaşa "Nerelisin?" diye sordum. "İspanya Valencia. Ya sen? Umarım Türk değilsin" dedi. "Hayır Türküm neden böyle dedin ki?" diye sordum. Açıkçası kendimi Ermeni Yasa Tasası veya Güneydoğu sorunu gibi bir şelyere hazırlamıştım. "Siz oynamayı bilmiyorsunuz da olsan. Ne zaman bir Türk ile oynasam ilk önce SLM diyor, ardından AVS/L geliyor, sonra attığım ilk zarda küfretmeye başlıyor ve kaybedeceğini anlarsa tek kelime etmeden çekip gidiyor. Hele bayan olduğumu söyleşen üst üste içrenç teklifler geliyor" dedi. "Her Türk öyle değildir. Gel biz oyunumuza bakalım" dedim. O da "Elbette canım, kötü niyetli söylemedim zaten. Kusura bakma ama bu çok başıma geldi" dedi.

Düşünsenize tavla oynamayı dahi bilmiyoruz. Yüz yillardır halimizin her köşe başında, her kahvehanede, dükkanlarda, evlerde en çok yaptığı şey olan tavla oynamayı Internet üzerinden olunca beceremiyoruz. Karşımızda ki kişi bizi görmeyince, kim olduğumuzu bilmeyince ahlak, edep, görgü kuralları, iyi niyet, hoş görü her şey çöpe mi gidiyor. Karakterimiz bu denli bozuk mu?

Tuğbek, saatlerce beraber oyun oynadığı tüm dostları hatırlar ve derin bir nefes alır. Neyse ki hala oynamayı becerenler var!



20 dakikadan fazla kalmanızı imkansız kılmıyor. Serverdan üst üste 4-5 kere atıldığınız olabiliyor. Azınlıkta da olsalar bir grup eğlenmeyi bilmeyen insanı durdurmak için kimse oyunu pek adam gibi oynamaz oldu.

Birde tabii efendi Lamer'lar var. Bunlar bütün gün gayet cool vaziyette oynadıktan sonra cantaları sıkalınca başka bir nick ile girip yapılmadık lamerlik bırakıyor. Pek çok ünlü klanın pek çok ünlü oyuncusu bunu yapıyor. Hatta bizim [LVL] klanından

remiyorum. Bana kalsa bir insanın böyle anlamsız bir hareket yapması için ya hormonlarında bir sorun olması gereklidir ya da moron olması. Ama sanırım bu asılnda eğlenmeyi bilmemek gibi bir şey.

Ama gidişat böyle olursa yakında efendi oyuncuların hiç biri online oyun oynamaz hale gelecek. Bu yüzden bir online oyundayken birbirinize karşı da ha saygılı ve toleranslı davranışın. Çünkü iki kişinin anlamsız kavgası o oyundaki herkesin canını

Oyun yazarının bir şüpheci olarak portresi

Kafam fena halde karışık, niye oynayamıyorum ben?

Son zamanların en renksiz, en gereksiz ve en kısa olmasına rağmen bence en bitmek bilmenin aylarından biriydi Şubat. Aslında gözle görülür hiçbir sebebim yok bu kendi haliindeki ayı lanetlemek için ama ne bileyim, fazlaıyla yordu beni. Bu durumun bütün ay boyunca dışime göre bir oyun bulamamakla da bir ilgisi olabilir tabii...

No one Lives Forever oynamayı denedim bir süre. Oyun dünasının gordüğü en karizmatik kadın tiplerinden biri (sadece en karizmatiklerden biri değil aslında, iddialı konuşmak gerekirse en karizmatik kadın tiplemesi) Cate Archer'ı izlemek son derece eğlenceliydi. Oyunu oynayan herkesin de hem karakterden, hem oynanıştan hem de hikayeden fazlasıyla memnun olduğunu tahmin ediyorum ama nedense ben bir türlü adapte olamadım ve bu garip bir durum. Çünkü aslında oyunun müziğine bayıldım, Cate Archer'in tipine, dans edişine, hareket kabiliyetine ve başına buyruk tavırlarına da söylenecek hiçbir kötü sözüm yok ama dedim ya, garip bir şekilde adaptasyon sorunu yaşadım. Sonra da vazgeçtim zaten. Bu da keyfimi kaçırdı doğrusu. Bu durum ortaya çıkma sebebi aranacak olursa birkaç olasılıktan söz etmek mümkün. Bunlardan iki oyunu oynamayı becerememiş olmak. Bu ihtimali kabul etmek istemiyorum çünkü No One Lives Forever'in diğer shooter'lardan büyük bir farkı yok ve silahı nasıl doğrultacağımı ve kimin düşman kimin dost olduğunu bildiğin sürece pek sorun yaşamam söz konusu değil. Tabii ki bu oyunun da diğerlerinde olduğu gibi içinden çıkışması sabır isteyen bazı düşüm noktaları var. Buralarda defalarca Kate'in acı içinde attığı çığlıklarla olumlu tariğ olup sıkıntılı zamanlar yaşıyorsunuz ama bu bütünüyle katlanılmaz ve aşılaz bir engel değil oynamak için. Bazi yerlerde küçük küçük bulmacalarla karşılaşlığında çözümleri ilk anda düşünmemeyip za-

man harcadığım ve "ne yapacağım şimdî" dediğim de oldu ama bir adventure sever olarak buna da asla itirazım olmaz. Dolayısıyla oyunu en az standart düzeydeki bir oyuncu kadar başarabildiğimi düşünüyorum. Ama beceremediğim oyuniyla karşı ciddî bir öfkeyle yaklaştığımı kendime itiraf edince içten içe böyle bir korkuya NOLF'a itiyor olabilmişim gibi bir şüphe duydugumu söylememiyim. Bu konuda Age of Empires'la ilgili çok dokunaklı bir anım var ama onu anlatmak hiç işime gelmiyor simdi.

İkinci olasılık (yani bir türlü kendimi oyuna kaptıramayışımın sebebi olabilecek ikinci olasılık), sıralardaki ruh halimin böylesi bir casusluk hikayesine ilgi göstermeye engel olacak kadar sükunet ve basitlik arayışı içinde olması. Bu günlerde çok kalabalık bir caddede yürümeye çalışırken bile ciddî olarak sınırlenip yolu uzatmak pahasına alternatif yolları kullanmayı tercih ediyorum ki Cate Archer'ın hareketli yaşamı beni bu bağlamda epeyce aşıyor. Adrenalin fazlasına hiç tâhammûl edemiyor olsam aslında su sıralarda NOLF'a sıcak bakamayışım iyi bir neden olabilir (hem bu ihtimal, "oyunu oynamayı beceremiyor muyum acaba?" düşünçesi kadar sınır bozucu değil).

Her şeyle başarı bir oyunu oynamayışımın üzerine kafama takılan üçüncü olasılık ise en kötüsü... Yoksa artık hiç oynamayacak mıyım?? Yani bu alandaki bütün hevesimi, ihtiyacımı, merakımı ve bu işe ayrılacek zamanları yitirmiş olabilir miyim gibisinden can sıkıcı bir soru söz konusu. Hani insanlar önce kitap okumayı keşfederler, bir süre bundan büyük keyif alır ve bir süre sonra da

kitap okumadan da yaşayabilecekleri başka bir hayatı geçiş yaparlar ya aynı şey oyular için de mümkün. Özellikle bizde okumak, müzik dinlemek ya da müzik yapmak, özel bir spor dallıyla aktif olarak uğraşmak gibi aşık suratlı olmayan işler insanın sadece büyürken, "topluma faydalı bir birey(l)" olmadan önce ilgilenebileceği "çocukça eğlenceler" olarak görülür ya, ve ne kadar direnirse niz direnen önce bu genel kurallara boyun eğen sonra da bu kuralları hararetle savunan toplumsal gücün bir parçası haline gelirsiniz ya işte bundan korkutum. Sonuçta ben de artık "toplumun bir seyler beklediği bir yetişkin" olarak kurallar gereği, kafayı NOLF'a değil ülkeme yararlı olmak adına köşeyi dönmemeye takmamışım. Üstelik sebebini anlayamadığımız şekilde



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

No One Lives Forever

Counter Strike

Civ: Test of Time

bazı şeylerini reddetmemizin ya da kabul etmemizin nedeni genellikle genel geçer doğrular olunca bu şüphe daha da anlam kazanıyor. Eğer gerçekten kendimi yeni toplumsal rolüm kaptırmaya başladıysam da, en azından hala soru sorabilecek kadar az uyuşmuş durumda olmamışım. Neyse ki, neyse ki...

Serpil Ulutürk "İçimdeki çocuğu asla kaybetmeyeceğim" diyen yetişkin ürünü cumleyle sınır oluyor.



Ankete gelin ankete !

Hani şu nadide gazetelerimizin genelde eklerinde verilen komik anketler vardır ya. Hani "acaba nasıl bir sevgilisimiz" ya da "sizi seviyor mu?" türünden anketler. Bunların sonuçlarına inanmasanız bile bir türlü yapamadan geçemezsiniz. Sonradan "bu galiba bana uyuyor, testi doğru yapmışım" der çıkarsınız. İşte onlardan birini de ben size hazırladım. Bakalım nasıl bir oyuncusunuz?

1. Siz oyun oynarken üçüncü bir kişi (anneniz, kardeşiniz vs) yanınızda geldi ve sizden bir şey (çırık ekmek al, ödevime yardımcı ol gibi) istedi. Bu durumda tepkiniz...

- a. Hemen istediğini yaparım
- b. Duymazlıktan gelirim
- c. Hemen monitörümü kaparım, çünkü öyle gerekiyor. Sonra makinem bozulmuş gibi yaparım. İşim var derim
- d. İsteyemez zaten

2. Uzun zaman uğraşip oyunun sonuna geldiniz ama bir anda bilgisayarınız bir şekilde arıza çıktı ve hemen düzelmeyecek gibi. Ne yaparsınız?

- a. Ne yapalım kader. Bende gazete okuyayım bari derim
- b. Arızayı bulup en kısa zamanda halletmeye çalışırım
- c. Yedek malzemelerim var onları kullanırmı. Ama ne olduklarını söyleyemem.
- d. Kasayı vururum o zaman dözelir

3. Oyunda bir türlü bir yeri geçemiyorsunuz, bu durumda..

- a. Oyunu bırakırım. Ne gerek var ki başka bir şey oynarım
- b. Geçerim, mutlaka geçerim, sabahlara kadar uğraşır geçerim.
- c. Oyun mu? Haa evet. Canım o zaman yapacak başka bir şey bulunur.
- d. Şimdiye kadar buna cesaret eden oyun olmadı

4. Oyun oynarken elinizin altında neler bulunur?

- a. Oyuncak ayım, bir tanecik sevgilimin resmi ve ders notları
- b. Cola, cips, gofret falan
- c. Sigara, küllük, bira, Level, birkaç malum dergi, yemek tabağı, telefonlar...
- d. Hiç bir şeye gerek yok. Anlatıbildim mi? Anlamadısan anlatayımlı

5. Lara Croft'un en çok neresini beğeniyorsunuz?

- a. Çok güzel giyiniyor, çok tatlı bir abla
- b. Şortu ve omuz başlarına bayılıyorum.
- c. Heryerini!
- d. Sanane lan! Sananel

6. Kız/Erkek arkadaşınız onunla hiç ilgilenmediğiniz-

den, hep oyun oynadığınızdan şikayet ediyor. Tepkiniz ne olurdu?

- a. Ben prenesime/prensime asla böyle bir söz söylemem. Onsuz ben bir hiçim.
- b. Beni olduğum gibi kabul etmesini söylem

c. Sıkısa soylesin. Chatte onun gibisi çok. Yenisini bulurum.

- d. Bir defa bunu düşündüğünü sezmiştim. O günden beri hiçbir şey düşünemiyorum. Beyni zedelenmiş diyorlar.

7. Geceleri yatağınıza yattığınızda uyumak için ne düşündürsunuz?

- a. Tavşan kardeşleri sayarım, o olmazsa tatlı pamuk koynuları düşünürüm.
- b. Aslında genelde uyumam ben, oyun oynarken sizarım
- c. Offff Lara Croft, Pamela Anderson, sonra Türklerden Ebru Şallı falan hemen uykumu getiriyor benim.
- d. Geçende duvara bir kafa attım. O zaman bi kendimden geçer gibi olmuşum. Tam hatırlıyorum.



Burak Akmenek

Bu aralar ne oynuyor?

CS
UO
No One Lives Forever

8. Boş zamanlarınızda ne yaparsınız?

- a. Sevgilimi mutlu etmek için ne yapmam gereklidir onu düşünürüm.
- b. Boş zamanım pek olmaz gelinde hep oyun oynarım
- c. Arkadaşlarla gezeriz, kızlara takılırız, sinemaya gideriz, okula uğrarız falan
- d. Karate, tai boks, tekvando, aikido, kendo. Birde bu sporların felsefi varmış ama öğrenmeye vakit bulamadım.

Burak dergideki son köşe yazısını yazmış olmaktan üzgün. Ama onunla başka sayfalarında görüşeceksiniz. Önümüzdeki ayı bekleyin.

Test Sonuçları

A'lar çoğunluktaysa

Siz salaksınız. Oyun kim siz kim. Genelde adamı sınır eden tiplerdenizsiniz. Hani şu altınıza alıp üstünde tepsinirken hala "bana bak beni sınırlendireme seni döverim" diyen uyuz tiplerdeniz. Kız arkadaşınızda siz fena halde eziyor bu arada. Kimseye hayır diyemediğiniz için aslında herkes sizı ezmektedir. Zaten kız arkadaşınızda sizin sizi sevdigi için değil saklık olduğunuz için



beraber. Size verecek çok ders var. Öğreniceğiniz çok şey var daha. Ama şimdilik bu hayatı bir zayıfat olarak yaşamaya mahkumsunuz. Bu arada Lara Croft'ta abla falan değil, taş gibi hatun işte. Biraz sahabet sahibi olup yaşamın nasıl bir şey olduğunu öğrenmenin zamanını siz çökter kaçırmışsınız. Bilgisayarınızı ailenizin size ders çalışın diye zorla aldıgına da eminiz. Sizden adam olmaz. Ciddi olarak tekrar doğmanız gerekiyor.

B'ler çoğunluktaysa

Siz normal bir oyuncusunuz. Aslında biraz bize benzeyorsunuz. Sosyal yaşam yok, kız arkadaşının minduru. Arkadaşlarınızla sohbet genelde ICQ dan yapıyorsunuz ve az görüşüyorsunuz. Buluştuğunuzda genelde bilgisayardan, oyularından, müzikten ya da kızlardan konuşuyorsunuz. Okulunuz ya da işinizde olmasa arkadaşlarınız da pek olmayacak aslında. Odanızın duvarları eski yeri bir çok posterle kaplı. Kütüphanenizde ara sıra tuvalette okuduğunuz kitaplar ve dergiler var. Aslında biraz sosyalleşmeniz fena olmayacağı. Çünkü dışarıya biraz hava alın. Deniz kenarına inin, vapurla karşaigerken martıları besleyin. Sinemaya tiyatroya falan gidin. Merak etmeyein nasıl oyuları alıp bir kez nara koyuyorsunuz billyoruz. Bir ara onlara topluca girişip bitirebilirsiniz. Ama biraz hayatın farkına varın yahu. Potansiyeliniz var yani inanın var



C'ler çoğunluktaysa

Çek elini dergirden pis herif. Senin bilgisayarın hangi amaçlar için kullandığın gün gibi aşkar iste. Şu A tipi haric tüm okurlar senin ne mal olduğunu anlaymış durumda zaten. Senin oyunlarda alakan olduğunu hiç sanmadım. Sen olsa olsa strip poker gibi oyuları oynarsın ya da multiplayer oyuları da script falan kullanan kompleksli, ezik tiplerdenizdir. Tüm yaptığı sohbetlerde biraz bilgili görünmek, birkaç laf edebilmek için bilgisayarla uğraşmak falan. Onun dışında bol chat odalarından kız kaldırmak ve kırmızı noktalı internet sitelerinde dolasmaktan başka bir şey bildiğin yok. Yani bu dergiyi neden aldığını da pek net anlamış değilim.



D'ler çoğunluktaysa

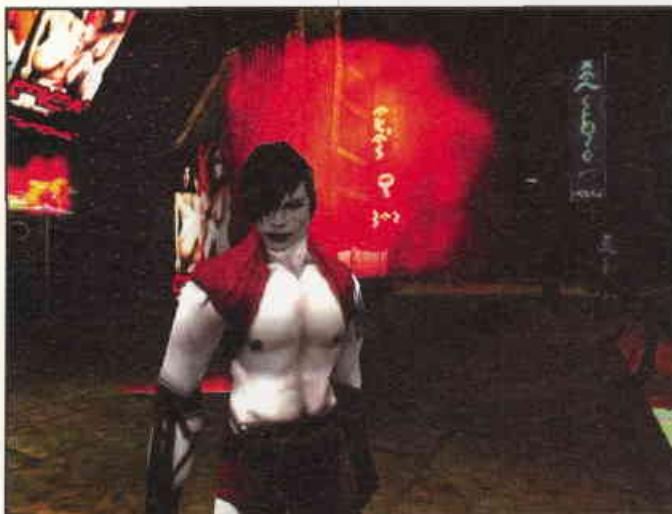
Himm ehe saygılar ağabey, sen en büyüğün ağabey, zaten bundan asla şüphemiz olmamıştı ağabey. Ne demek ağabey tabii ki bir daha ki aya kapak fotoğrafı olarak senin resmini basarız ağabey emrin olur



Dün Aslında Bugündü

"Neden böyle bir filmin adventure versiyonu olmasın?" diye sordum kendi kendime...

Bu ay yine adventure dünyası için durgun günler yaşanıyor. Birkaç gereksiz oyun harici piyasada sessizlik hakim. *Alone in the Dark IV* dışında ufukta baba bir adventure gözüküyor. Anlayacağınız bu ay oyun falan anlatmayacağım. Bırak da kendimiz çalıp kendimiz oynayalım.



Geçenlerde 'Fakulte' filmini bir kez daha izledim. Sanırım çoğu nuz filmi sinemada görmüş olmuş. Gösterdiği dönem bayağı popülerdi. Benim de bu filme gözü kaplı gitmemenin en büyük sebebi filmin yönetmeninin Robert Rodriguez olmasıydı. Kendisini belki 'Desperado' veya 'Gün Batımından Şafağa' adlı filmlerinden hatırlayabilirsiniz. Neyse, sonuca vizyona girdiği ilk gün filmi görmüştüm ve acayıp eğlendiğim. Sağlam müziklerinden hızlı aksiyon sahnelerine kadar her şey iyi kotarılmıştı. Konuyu zaten hatırlıysınız. Amerikan tarzı kolej ortamına uzaylıları ayak basıyor; öğretmenleri ele geçirip öğrencilere egemen olmaya çalışıyor ama bir grup asi öğrenci onların şeytanı amaçlarını gerçekleştirmelerine engel oluyor, falan filan.

Filmi ikinci kez izledikten sonra dedim ki kendi kendime "Neden böyle bir filmın adventure versiyonu olmasın?". Son dönemi düşünürsek 'Scream'le başlayan geriliş furyası, bana göre çok klişé

olsa da bu türden hoşlananlar tarafından oldukçaraiget goruyor. O halde aynı gerilim tadını neden adventure oyularına da katmayalım ki? Genelde adventure oyularındaki heyecan faktörü bilinmeyecek bulma, bir sonraki ara demoyu görme üzerine kuruludur. Bulduğunuz bir obje yi başka bir tanesiyle ilişkilendir-

Uzun lafin kısası adventure senaryolarına gerekli ölçüde gerilim dozu katılırsa hiç fena olmaz gibi geliyor bana. Özellikle karakterlerin multi-player oynamabildiğini düşünün. LAN veya Internet üzerinden senaryoya dalabiliyor ve kendi düşünce tarzınızla olayların akışını değiştirebiliyorsunuz. Herhalde böyle bir kurgunun tasarılanması,

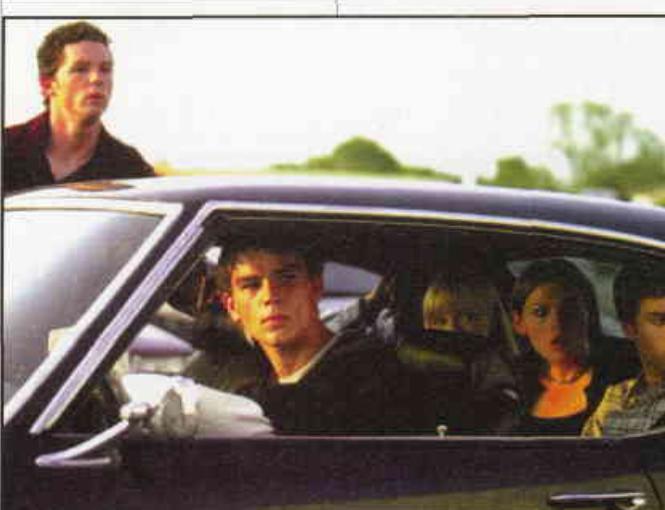
shooter'ların multi-player kısımlarını yapmaktan çok daha kastincı bir iştir. Düşünün bir kere; hepiniz oturdugunuz yerden fakülte-deki karakterlerden birini

canlandırıyorsunuz. Ister öğrencilerden (iyi taraf) ister de öğretmenlerden (daha iyİ taraf) birini oynayın. Her karakterin özgürce



ortalıkta serseri mayın gibi dolasıp saçmamak yerine atmosferi hissedip rolünü oynamalı. Soylemeye çalışıklarımı bir adventure oyunu için gerçekleştirmek bayağı zor olsa gerek. Yine de eğer bu tip senaryolarla ilgileniyor ve denemelerde bulunuyorsanız bana gönderebilirsiniz. Aslında bizim şu yerli adventure'ların (ve filmlerin) tek eksigi belki de sadece iyi kurgulanmış bir senaryo. Kafamızdan şu doğrusal senaryo mantığını bir atabilsek belki de her şey çok daha güzel olacak. İç içe geçmiş bir olaylar dengesü tüm ihtiyacımız olan (Ucuz Roman ve Olağan Şüpheler tarzı bir kurgudan bahsediyorum).

Neyse, tüm bunları konuşacak daha uzun bir hayat var onümüzde. Belki bu köşede, belki de başka bir köşede karşılaşmak üzere şimdilik hoşçakalın. Unutmadan, onümüzdeki ay yepye bir Level ile karşınızdayız



meniz sonucunda ortaya çıkacak olan kısa bir görsel şölen insanı heyecanlandırır, bir anlamda zafer duygusunu tattırır. Tabii eskiden (Amiga döneminden) hızlı mouse kullanmaya dayanan adventure'lar vardı ki onları yaşattığı heyecan bamboşkaydı! Seri tiplikler sonucu bileğinizin ağırlamasının yanında hele birde eliniz terliyorsa sınır dolu saatlerin tadına doyma olmazdı

davranmasına izin verecek kadar geniş bir dünya. Tabii, böyle bir dünyanın bir oyuna dönüştürmesi için bazı sınırları ihtiyacı var. Yoksa ben hiçbir zaman eve kapandı günlerce bilgisayarın başında kalmadan taraf değişim (zaten proje teslimi dönemlerinde bilgisayardan tiksinecek kadar başında kalyorum). Sanıyorum ki sağlam bir senaryo bu dunyanın dizginlerini en iyi şekilde elinde

Güven koşturmasına tüm hızıyla devam ediyor; acaba nereye yetiştiği konusunda en ufak bir fikri var mı?



Güven Çatak

Bu aralar ne oynuyor?

American McGee's Alice
Bugs Bunny & Taz TimeBusters
Microsoft Golf 2001 Edition



POSTA KUTUSU

Hmmm, bu ay mektup olayına ben vekâlet ediyorum, malum işler yoğun, kime nerede ihtiyaç duyuyorsa, o elemen o cephede savaşıyor. Ne de olsa hayatıki herşey gibi bu da bir takım oyunu. Bu arada "sen kimsin ki bilader?" diyecek olursanız, fena gücenirim. Hâlâ kim olduğunu öğrenemediniz mi be yavrum? Rahahahaha...

Merhaba LEVEL Halkı;

Öncelikle üzerinden bir ay geçmiş olmasına karşı yeni yılınızı kutlar ve

esenlikler dilerim, Sn. Cem Şancı ustamızın dergiden ay: ilacığını okuduğumda ne kadar üzüldüğüm burada belirtmem söz konusu olamaz. Ancak ne kadar çabalasak dahi kendisinin SETI programı dahilinde bulunduğu Uzaylı Dostlarla iletişimi(!) geliştirmek için dergiden ayrılaceğimi ne yazık ki ayrıca üzüntü veren bir claydır. Kendisine iyi bir iletişim diler ve hayatı mutluluklar dilerim, Sn. Sinan Akkol ustamın da dergiye geri dönerek, başarılı bir operasyon sonrasında tekrar normale(!) dönmesine sevindim. Ocak 2001 sayısında mektubunu yayinallyınız arkadaşa da ayrıca destek olmamız gerekiyor. Okurlar-

dan arkadaşımı bol mektuplar göndermesini saygıyla rica ediyorum. Ben bu konuda üstüme düşen görevi yapacağım. Bu arada Sn. Level lütfen Mad Dog arkadaşının gizini koruyunuz. Birkaç da sorum olacak müsaadeenizle;

1. Film diyorum, ne zaman bitecek diyorum başka bir şey demiyorum.
2. Serpil Abla diyorum, yazıların çok güzel diyorum sana takılanı bana şikayet et diyorum. Ayrıca C. Strike seni vuran sniperler da dahil. Vurmayan kızı işte:-)
3. Acaba Earth 2140 - 2150'den sonra 2160 gelecek mi? Sevdim o oyunu.

4. Ultima Online mı, Asheron's Call mı, ya da hangisi mi?
5. Fallout 2 harbi bir oyunmuş bu tür oyuna sizin verdığınız bu şaheser oyuna başladım. Teşekkür.

Saygılarımla; Enflasyon

Sevgili Enflasyon,
Yani bu ismi takma ad olarak kullanlan birini de gördüm ya, eh ben daha ne diyim? Neyse, en iyisi bir şey demeyeyim. Cem abinin SETI projesiyle bir alakası yok, o bu konudaki başarısını tamamen kendi çabasına borçludur. Sinan'a gelince, bu konuda bir yorumda bulunmak istemiyorum. Malum, "normal" sıfatı da herşey gibi görecelidir, heh heh... Benim gizli kimliğim konusunda ise sadece tek bir şey diyeceğim. Aslında ortada gizli olan bir şey yok, ama çoğu insan nedense ısrarla gizlediğini felan sanıyor. Neyse, gelelim cevaplarına;

- 1-Valla dergi çıkaracağız, okuru memnun edeceğiz derken canımız çıkyor. O kadar çok işimiz var ki, filme falan vakit kalmıyor....Heh...
- 2-Burnuma bir yanık yağ kokusu geliyor ama... Tabii ya, arabanın yağını değiştirmeyi unuttum! Tüh!...
- 3-Earth 2160 olmaz, Starcraft 2 olur, bilemedin Warcraft 3 olur. Yani RTS kitliği yok gezegende, takma kafana bu kadar...=)
- 4-Soruya gel... Baba o içtiğin her neye birer şişe de bize gönder sana zahmet. Adres künayede...=)
- 5-Haaaa, Fallout deyince akan sular durur, yani en azından bennim için öyle. O seriyi verebildiği mize ben belki de tüm okurlarımdan daha fazla sevindim, cün-

© 2000 Blizzard Entertainment. All rights reserved.





kü gerçekten iyidir yani. Öyle böyle diii...

Sevgili LeVeL Çalışanları

İlk önce siz ugraşlarınız ve bunulla birlikte gelen başarılarınızdan dolayı kutluyorum çünkü Türkiye'deki en iyi dergi olmak her babaygidin harci değildir. Şimdi sorularına gelelim:

1-Cevredeki kopya oyunları görmekten bana fenalık geldi fakat ben yinede kopya oyun almak zorunda kalıyorum sorun fiyatlarında değil çünkü elbet fiyatları düşecek sorunum orijinal oyunların Ankara'da pek bulunmaması; Mesela ben uzun zamanlı Half-life oyununu ve yeni olarak da BG 2 ve de

Hitman oyununu arıyorum ama hiç bir yerde yok Ankara'daki çoğu bilgisayarçı gezdim yinede bir soñu ulaşamadım. Sizden isteğim bana orijinal oyun bulabileceğim yer veya güvenilebilir bir site vermeniz.

2-Pamela Anderson gibi kanlı-canlı bir kadın dururken ne buluyorlar şu çırkınlı sanal dünyaya mahkum Lara Croft'a...

3-Ben bu aralar Voodoo 5 5500 almak istiyorum ama nereye gitmişsem farklı bir fiyat söylüyorlar bana bunun gerçek fiyatını verebilir misiniz?

4-Geçen gün Cs oynadığım servlerden birinde "[Lvl]Brush" isimli biriyle karşılaştım acaba bu Onur

abimi diye düşündüm fakat O bir daha Cs oynamayacağını söylemiş. Onur abı sözünü mü tutmuyor mu yoksa O'nun nickiyle gitmeye cesaret eden başka birimi var??

5-Cs oynarken sağ üst köşede cl_flush entity_packet diye bir yazı çikıyor ve pingim 200'ken 2000 oluveriyor bu nedir ve nasıl düzeltilebilirim? Ayrıca Gooseman'la yaptığınız röportajda sözü geçen yama ne zaman çıkacak cheat yapınların sayısı iyice artmaya başlıdı.

6-Evet işte son sorum: BG 2'de kendime Mage yaratıp büyülerini seçiyorum fakat daha sonra oynaydayken hiçbir büyüyü yapamıyorum.

rum bana bunun hakkında biliği ve rırsız sevinirim.

Nihayet sorularımı bitirdim başarılarınızın devamını dilerim

BYE&SMILE

Kalın sağlıcakla - Ersagun YAĞ-MUR

PS:İsmimi yanlış falan yazmadım öbür mailimde anlamını açıklarım ve de mailimi yayınlanmanızı gerek yok cevapları gönderin yeter durun durun vazgeçtim siz yayınlayın en iyisi =)

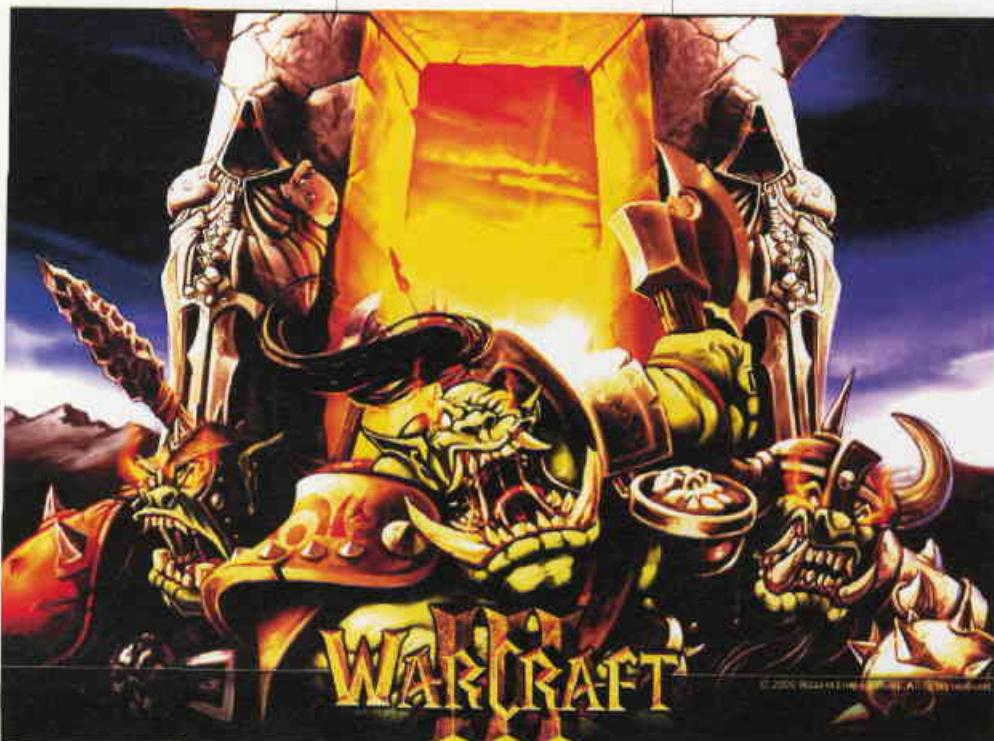
Sevgili Yağmur,
Valla işte elimizden geleni yapıp övgülerinize layık olmaya çalışıyoruz. Neyse, gelelim cevaplarına;

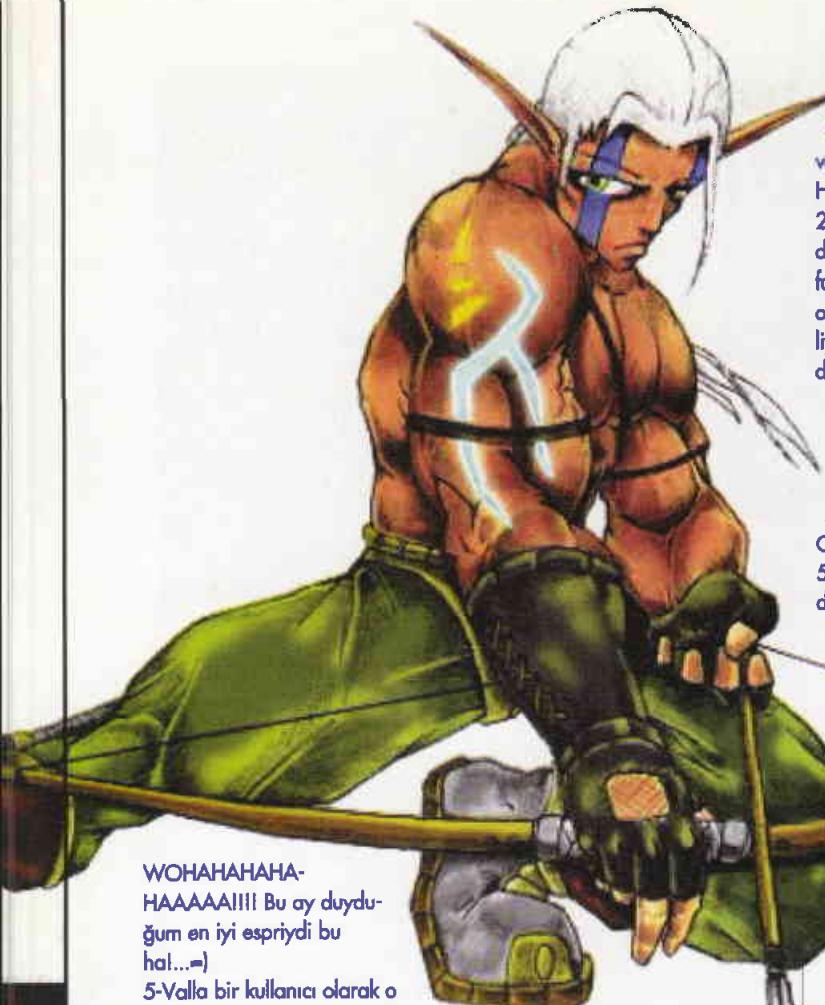
1-Türkiye içinde yasal oyun satan yerlerin sayısı maalesef çok fazla değil, onların da büyük kısmı bildiğim kadariyla İstanbul'da. Eğer kredi kartın varsa ve para sorunun yoksa (en azından benim gibi sefilleri oynamıyorsan) sana Internet üzerinden oyun sipariş etmeni öneremeliyim. Bu şekilde satış yapın bir çok site var, hatta bak sana birinin adresini de vereyim, www.chipsbits.com, tamam? =)

2-Hah, bir Pamela Anderson eksiği, o da geldi tam oldu! Fesup-hanallah yaaa!...

3-Benden sana tavsiye, Voodoo felan alma, çünkü 3Dfx firması battı. 3 ay sonra ne sürücüsünü bulabilirsin, ne de adam gibi desetleyen bir oyun, ayrıca bildiğim kadariyla oldukça da pahalı. Sen git bir adet GeForce 2 MX al, kesinlikle pişman olmasın. Dinle bak sen beni, çok dua edeceksin sonra bana... =)

4-Onur? CS? Oynamayacak???





WOHAHAHAAH-
HAAAAAIIII Bu ay duydu-
ğum en iyi espriydi bu
hal...=)

5-Valla bir kullanıcı olarak o konuda yapabileceğin pek bir şey yok sanırım. O sorun büyük ihtimalle Half-Life program kodundan kaynaklanıyor. Yani sineye çekerken artı...

6-Dur tahmin edeyim, büyülerin tuşları karanlık olarak görünüyor, doğru mu? Peki büyüğün acaba zırh giyiyor olabilir mi? Zırh giyerken hiçbir Mage büyü yapamaz da...Heh...=)

Sıml,

Yazılıları word'den atmayı unutuyordum hep, daha doğrusu bilmeyordum bunlar bana neden msg alırmak ki diyip duruyordum...

Neyse ben sorularına geçim;
1) İlk olarak güzel bir site açınız Site hakkında bir iki şey soracağım. Şifre bölümündeki hileler eskiye bile kaldırılacak mı??? Bir kenara not alacağım kaldırılacaksa...

2) Starcraft'ın multiplayer hilesi var mı?? Biri var demişti de arkadaşım bana karşı kullanıyor mu merak ettim???

3) Red Alert2'nin ve Diablo2'nin hilesi var mı???

4) Ya hep msg'yi atıldım sonra aklımda bir 2 tane soru kahyo... işte buraya o unuttığum soruyu yazmam lazımdı ama neyse belki hatırlarım...

5) Dur dur hatırladım Counter Strike

zaman başvurabileceği bir hile veri tabanı oluşturmuş olacağız.
Hoş, değil mi?=-)

2-Hilesi var mydi hatırlamıyorum doğrusu. Ancak bazı insanların farklı yöntemlerle multiplayer oyunda hile yapabildiklerini biliyorum. O yüzden senin başına da gelmesi mümkünür yani.

3-O oyunda doğrudan yazıp kullanabileceğin bir hile yok. Ayrıca hiç hilelik oyular değil yani...

4-Korkanım hatırlayamamışım... Olur bazen öyle...=)

5-Hah bak bunu sorduğun iyi oldu. Şimdi söyle bir durum var.

Tamam bu turnuva olayı bir karşılaşma, bir sosyal etkinlik ve

2-Niye Ocak ayında Red Alert'in tam çözümünü vermediniz şubatta verecek misiniz?

3- Hepinizin girdiği cs serverlarını alabilir miyim?

4- Sizce cs'nin yeni versiyonu ne zaman çıkar?

5- İyi bir fps arıyorum ne önerirsiniz?

gokmet@anet.com.tr

Sevgili Digipez,
Şansına Mad Dog düştü, mektuplarını o, yani ben cevaplayacağım...=)

1-Serpil niye o kadar kötü CS oynuyor? Ben niye bir Harley alacak parayı kazanamıyorum? Şu bulutlar neden kayına benzıyor? Eh, görüporsun ya, hayatı her sorunun bir cevabı olamıyor, olması gerekmeyi. Böylece soruda sorulduğuya kalmış oluyor...=)

2-Sanırım ilk defa biri bir RTS'nin tam çözümünü istiyor. Hemen burada sana vereyim tam çözümü, yapabildiğin en kuvvetli birimlerden olabildiğince çok üret, sonra da düşman üssünü bas. Bu kadar basit...=)

3-Niye? Topumuzu birden mermi manyağı yapmaya and mı içtin kadeh kadeh?=)

4-Bence çıkmaz, çünkü son okuduğum röportajlarından birinde Gooseman artık CS ile uğraşmadan bayıldığı, ilk fırsatla farklı bir olaya gireceğini söyledi. Ya da adam dondurmayı ne kadar sevdiginden bahsediyordu ve ben İngilizce bilmiyorum...Hersey olabilir...=)

5-Nolf oynamadın mı? Oynamadıysan mutlaka oyna, hastası olacak

ke turnuvasına seyirci alıyor musunuz?????

Merhaba Ey Isimsiz Kahramanı!
Yazıkları Word'den atmakla ne kastedtiğini anlamadım ama, mektubun elimize geçtiğine göre her ne yaptıysan işe yaramış demekti...=) Neyse, gelelim senin cevaplarına;

1-Hayır, sitelerdeki hileler kaldırılmayacak. Bu şekilde okurlann her

tabii ki
gelip söyle bir göz atmak isteyenlere kapımız açık olacak. Ancak bu futbol karşılaşması gibi bir etkinlik değil, yani seyircilere bilet kesmemiz ve karşılığında oturacak tribün sağlamanız gibi bir olay yok. Demek istediğim şu ki, kalkıp da turnuva gününde yüz kişilik gruplar halinde ortamda damlarsanız kapıda kalmanız kuvvetle muhtemeldir. Sanırım bu yeterince açık oldu...

Sevgili Cem, Maddog, Mismina

headshot'ımı unutmadığınızndır umarım direkt olaya giricem.

1- Serpil niye o kadar kötü cs oynuyor.



sin. Daha eskilerden Thief serileri ve System Shock 2'de tuttuğum yapımlarıdır, oynamadıysan mutlaka ara bul bunları...)

Selamlar Level;

Derginizi fırsat buldukça almaya çalışıyorum ve çok beğeniyorum. Yazılardaki samimiyeti de çok beğeniyorum ve sizini kutluyorum. Size bazı sorularım ve önerilerim olacak:

1) Counter-Strike bot programını download ettim ve gerekli ayarları yaptıktan sonra oynamaya başladım (büyük bir başarı) (konsolu açma falso). Birkaç kere oynadıktan sonra C-Strike'ı açtığım zaman kendiliğinden kapanıyor. İlk önceleri güzel çalışıyordu fakat sonrasında böyle oldu. [Cstrike'ım orijinaldir] [Başka oyunlarda da böyle olmaya başladı.]

2) Bu kapanma olayları olmadan öncede Internet Games'den de ratalça oynayabiliyordum. Fakat sonra "You cannot connect to a server running a custom game cstrike until you install the custom game" Acep ne iştir?

3) Oni oyununda yerde yatan adam nasıl vuruluyor? (Üstüne basmak gibi)

4) Counter Strike turnuvası için yaş sınırlaması var mı?

5) Sizler bir televizyon programı yapsanız. Hem daha çok bilgisayar kullanıcısına ulaşırınız. Ama biraz pahalı değil mi?

6) O olmazsa masalarınıza birer webcam koyn. Bence çok güzel olur. Internetten siz izleriz.

(=[LaMuS]=)

Muslu

Naaber Musticiim?

Valla elimizden geleni yapıyoruz işte, siz okurlarımız da bizi her zaman destekliyorsunuz...=) Sağolun varolun, canımız okurlarımız... Snifff, bak duygulandım lan yine... Neyse, geçeyim cevaplarını;

1- Valla öyle muallak, öyle havada bir soru sormuşsun ki, "nedir, niyedir?" diye düşünürken tahtalarım giardamaya başladı. Ne diyim, oyun bu naapacağı belli mi olur? Aman yaklaşma fazla, ısrar misirir...=)

2- Bak bu versiyon farkından kaynaklanıyor olabilir. Doğrusu akıma başka bir şey gelmiyor...

3- Blaxis bir müddet deliller gibi Oni oynadı, ben sadece seyrettim. Ama gördüğüm kadariyla hava-

da bir parende atıp yerdeki heriflerin tam göğsüne iniyordu. Çoklukla da hasar veremiyordu, o başka. Kaabiliyet düşmanı herif nolacak...=)

4- Valla eli mouse tutan herkes katılabilir. Ama kalkıp kundaktaki bebeyi de getirmeyin yanı!...=)

5- Bu soruya yorum getirem bir türlü, getirmesem bambaşka... Suyorum...=)

6- Bu aralar canın korkunç aşırı sıkıyor galiba ha? Baksana, BİZİ izlemeye bile razısan. Tavsiyem bir hobi edimendir, mesela maket felan yap. En azından daha az acı çekersin...=)

Merhaba Level,

Bu size ilk yazışım fakat uzun zamandır dergiyi takip ediyorum. Gerçekten devamlı gelişen, sürekli yenilenen ve bir amacı varmış gibi hızla zirveye tırmanıyor. Bu benim dergiyle ilgili eleştirim olmayacağına gelmez tabii hemen konuya girmek istiyorum, geçenlerde Onur kardeşin editörlüğünü yaptığı Carmageddon TDR 2000 oyununu neredeyse bir yere sağlamadığı kaldı, diğer deli dana gibi amasızca yarışan oyunculara nazaran, bence 71% oyuna hakaret olmuş. Alternatifte bile sadece kendi gösterilebilecek bir tarzda oyun en azından HIT olmalıydı. Ayrıca Si-NAN & CEM Bey gerçekten açıklama ve yorumlarınızı beğenerek okuyorum. Yanı burada yaptığınız sadece oyun ve oyun içeriği yanı sıra kültür ve muhabbet karışımlı sıcak ortam oluşuyor. Geçelim sorularıma:

1- Bu ay ki yoldakiler bölümünde gözlerime inanamadım Doom III konusunda ciddi mi? Ve bu kişi chiyor. Ayrıca Quake 4 düşünüyor mu?

2- Eski göz ağrularımızdan R.O.T.T. yapımcısından yeni bir kardeş haber var mı?

3- Sizce eskiden olduğu gibi ID & RAVEN bir araya gelip ortaya bir melez bırakırlar mı? Ve RAVEN'in şu sıralar yeni projesi var mı?

4- Kendimi bildim bileli Duke Nukem Forever bekliyoruz, arkadaşlar bu isim baymadı mı yaa?

5- Uzun süre zirvede yerini koruyan Delta Force'un artık büyük bir rakibi var I.G.I. Sizce NOVALOGIC Delta Force 4 için kolları sıvılmış mıdır?

6- ION STORM yeni FPS çalışması var mı? Gerçi yaptığı DAIKATANA ile yerin dibine girdi ama tefafı et-



me çabaları olabilir:

7- Lütfen 1 kilo COMANCHE 4, nel daha çıkmadı mı? (sanırım niyetimi anladınız evet ne zaman çıkar) NOVALOGIC'in yeni bir sürprizi var mı?

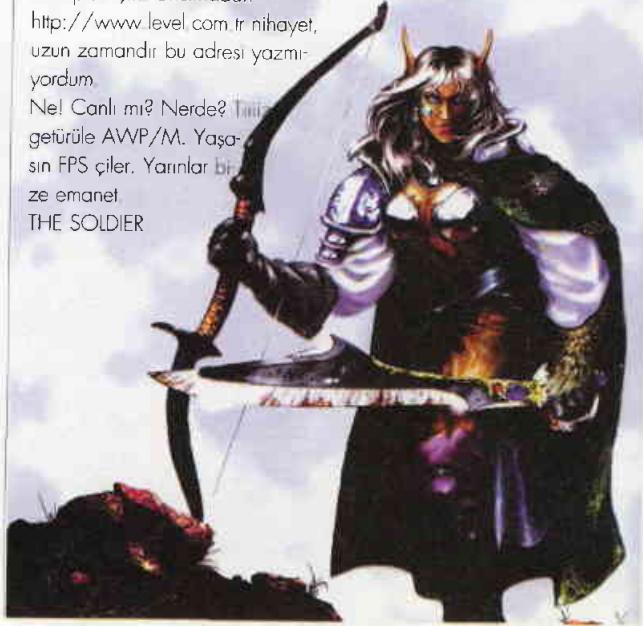
8- 33. Level Paladin'ım var. Beraber 'aslan gibiyim' şarkısını söyleyorum. Gizli bölüm buldum fakat yüzlerce inek anında ifademi alıyor, nasıl bir taktik uygulamayıp? Ayrıca 3 Perfect Gem ile birleştiğim manyak bi silah tavsiye eder misin? (III ACT'e birleştiğim üç başlı silah gibi mesela, dergi açıklamasında o sizin diydiniz fakat quest gereği silah gitti.)

Şimdiden teşekkürler vereceğiniz cevaplar için. Unutmadan

<http://www.level.com.tr/nihayet>, uzun zamandır bu adresi yazıyorum.

Nel Canlı mı? Nerde? Tıbbi getürüle AWP/M. Yaşasın FPS çiler. Yarınlar bize emanet

THE SOLDIER



Merhaba Asker!

Naaber asker? Tamam sen de sa- gol, tören rahatına geç, dinle... Karşında başçavuşun eşşegi anırmıyor, dikkatini bana ver! Şimdi,

Şinan ve Cem beylere (Puhaha-haa) yağını yakmışsin, o tamam. Ama ben başka kimseye benzemem, adama istikamet verdim mi binbeşüz metre süründürürüm, ligme ligme olursun!

Neyse, standard asker geyiginden sonra gelelim sorularına. Ama Carmageddon olayı için ancak şunu söyleyebilirim, o da zevklerin ve renklerin değiştiğidir. Yani bizim bir oyunu sevmememiz, ille de o oyunun berbat olduğu anla-



mina gelmez. Sen kamedeki nota bak, eğer yüksekse o zaman oyun bir bakmaya değer demektir.

Ama seversin, sevmeysin, o başka. Soruların gelince, iste cevapların:

1-Evet, Doom 3 gerçekten yapılıyor, bildiğim kadariyla da Quake 3 motoru kullanılocak. Ama ilk Doom çıktığından bu yana FPS türü çok yarlı katedti. Yani oyunun çok orijinal bir havası ve senaryosu olmazsa, iş sadece pembe kapıya açan pembe anaharı bulmakla sınırlı kalırsa... Bu saatten sonra bayar...

2-Valla ben o heriflerin çok uzun zaman önce piyasadan silindiğini sanıyorum, ama tabii olmayıabılır de... Bilmem anlatabildim mi? =)

3-ID ve Raven genellikle teknoloji konusunda işbirliği yaparlar, ama Raven oyun tasarımlarını kendi yapan bir firmadır. Bildiğin gibi Soldier of Fortune ve Elite Force ile ortamı hayli canlandırdılar. Ve eminim su anda da boş duruyorlar, bekleyip göreceğiz. Her ne işe mesguller ise yakında çıkar mutlaka kokusu... =)

4-Eh ama, adına bakınca ne zaman çıkışlığını tahmin edemiyor musun? =)

5-Project: I.G.I. gördüğüm en berbat oyulardan biri, geçen sayıyı okudusun onun hakkındaki görüşlerimi zaten biliyorsun demekti. Daha fazla lâkirdi etmeye geeksiz görüyorum...

6-ION STORM başka projeler

üzerinde de çalışıyor ama bunların içinde su an bildiğim kadariyla bir FPS yok.

7-Novalogic sürprizlerle dolu bir firma, ama su an pek sesleri çıkmıyor. Çoğu firma olsağışmamış projeler üzerine speküasyon yapmaktan korkar oldu, özellikle Daikatana faciasından sonra. Ki bana sorarsan bu iyi bir şey...

8-Valla adamina ne skiller verdigini bileyimiyorum, o yüzden bir şey diyemem. Ama Paladin ile kalabalık gruplara karşı vur-kaç yapmakta fazla seçenek yok, etrafını sarmalarına izin verme yani. Alet edevata gelince, bence o gemleri sağlam bir kalkona takip resistance al...

Neyse, bu oyuk, bu kadar. Mümkün olduğunda yazın bize, her ne kadar hepsine cevap veremese de, bu onları okumadığımız anlamına gelmiyor. Okuyor ve görüşlerinizden faydalaniyoruz. Hadi bakem, kalın sağlacakla... =)

Mad Dog

Mektup Gönderirken:

Posta Kutusunda yayınlanmasını istediğiniz mektuplarınızı e-mail yolu ile gönderiyorsanız, RTF formatında kaydedip, Level Posta Kutusu'na konulu bir mail'e attach ederek, level@level.com.tr adresine gönderin. Eğer sorununuz donanım ile ilgili ise tugbek@level.com.tr adresine göndermeniz, daha hızlı ve sağlıklı cevap almanızı sağlayacaktır.

Belli bir oyun ile ilgili sorunuzu ise, o oyunu inceleyen ve veya tam çözümü yazan kişinin mail adresine gondermeniz, daha doğru cevap almanızı sağlayacaktır.

ODULLÜ ANKET SONUCLARI

Sonunda gönderdiğiniz ankete değerlendirmesini yaptık. Level ekibi olarak, bu ankete katılan herkese teşekkür ediyoruz. "Level'i kendi büyülerinizle anlıyor musunuz?" sorusunda verilen cevapları elerken çok zorlandık. Ve sonucta, ödüllerini kazananlar belli oldu. Aslında o kadar çok güzel yanı vardı ki, sadece 4 kişinin ödül almamasına vicdanımız el vermedi ve ilk dördüncü hâlinde en begendigimiz 6 kişiye de toplam 1 adet Microsoft Sidewinder Strategic Commander ve 10 adet orijinal oyun gönderiyoruz. Ödüller bizim tarafından kazananların adreslerine mümkün olan ilk fırsatla postalanacaktır.

1. Olan Okurumuz

(Desktop Theater 5.1 DTT 2200)

ÇAĞATAY ŞAMCI

BORNova / İZMİR

Level'in sonların 5000 yıl önce olduğu yazdı, 4000 yıl önce olduğu kogidı 50 yıl önce olduğu bilgiyari basarak vorolusundan beri bildiği ama henüz önemini kavrayamadığı dosluğa çeviren emekler toplumdır.

2. Olan Okurumuz

(SoundBlaster Live! Platinum 5.1)

ONUR ÖZCELİK

CENGELKÖY / İSTANBUL

Level oyun oynamak için en iyi sebep. Oyun oynamannı en eğlenceli yani Level okumak. Onun fikrini almadan oyun oynamaz.

3. Olan Okurumuz

(3D Blaster GeForce2 MX)

KAZIM ÖZCAN

KEÇİÖREN / ANKARA

Level'in asıl manası düz anlomadır ama oyularda bölüm olarak geçer.

MANSİYON ÖÜLLERİ

İHSAN CAN ASIK

(Level'in notu: adres tamam da, ilce ve şehir nerede?)

Tek kelimeyle mükemmel, iki kelimeyle çok güzel, üç kelimeyle oldukça kaliteli sahibi, 4 kelimeyle sevgisinden kendine nisik atlığı, 5 kelimeyle can sıkıntısını gideren super mükemmel, 6 kelimeyle olsakta costurur costur, costurduka okutan nadide çok....

OSMAN KÜCÜK

KARLIDERE / İZMİR

Level'in içindeki oyun hikayelerini oyandıran rühi!

(Live! Platinum)

BURHAN TETİK

KOZYATAĞI / İSTANBUL

Level, metroda Toksun'e giderken yanına oturan adama hile FIFA 2001'i sovuşen bilgiyor oyun dergisi!!!!!!

KAZIM CAN ALPARSLAN

ANKARA

Babemu sordum onnone sor dedi anneme sordum babemu sor dedi!!!!!!

AKARCA ÇAKIR

SAMSUN

Level'i temsilmek mi? Adından en çok düşündüğüm sanıyorum -

"Bir sene önce Level, okurları için çok daha güzel rakipleri içinde çok daha zar."

EIDAT ERDAS

DERIK / MARDİN

LEVEL MI?

Level hikayesi için oyun öncesi bir rehber. Oyun sonrası bir eğlence ve en önemli benim hayal dünyam!!!!!!



REKLAM INDEX

Firma	Ürün	Sayfa	Telefon
AOD	CD Çoğaltım	23	0216 309 53 70
Aral İthalat	Undying	A.K.	0212 659 26 73
Aral İthalat	Playstation Aksesuarları	A.K.İ.	0212 659 26 73
Aral İthalat	Theme Park Inc.	25	0212 659 26 73
Bilişim Vadisi	Alışveriş Merkezi	27	0212 - 233 26 02
Chip	Bilgisayar Kültürü	116	0212 297 17 24
Ecem Bilgisayar	PC	13	0212 572 93 97
Merlin'in Kazanı	Internet Sitesi	19	www.merlininkazani.com
Herkes İçin Bilgisayar	A'dan Z'ye Internet ve PC	95	0212 297 17 24
Internetimiz.com	Portal	29	0212 297 17 24
Level	CS Turnuvası	6	0212 297 17 24
Level Online	Internet Sitesi	97	0212 297 17 24
Microsoft	Intellieye Mouse	Ö.K.İ.	0212 258 29 98
Rönesans Fuarçılık	Compex Fuarı	43	0212 270 28 20

Genel Yayın Yönetmeni	
Gökhan Sungurtekin	sgokhun@chip.com.tr
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü	
Sinan Akkol	sakkol@level.com.tr
Yayın Koordinatörü	
Tuğbek Ölek	tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri	
Burak Akmenek	burak@level.com.tr
Kadir Tuzaş	ktuztas@chip.com.tr
M. Berker Güngör	gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk	serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi	
Selçuk İslamoğlu	sislamoglu@internetimiz.com
Katkıda Bulunanlar	
Batu Hergünsel	batiher@level.com.tr
Emin Bans	egaemin@level.com.tr
Eser Güven	eser@level.com.tr
Gökhan Habiboglu	gokhab@level.com.tr
Güven Çatak	guven@level.com.tr
Kağan Ünalı	kunalci@level.com.tr
Onur Bayram	onur@level.com.tr
Özcan Ali Dönmez	ozand@level.com.tr
Grafik Tasarım	
Didem İnceşagır	didis@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:	
level@level.com.tr	

Genel Müdür	Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı	Beste Özdemir
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti	
Adına Sahibi	Gökhan Sungurtekin
Renk Ayırımı - 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
	80380 Kadıköy/İSTANBUL
	Tel: (212) 297-1724 Pbx
	Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA Temsilcisi	Serra Yurtman
Tel:	(312) 495-24 47
E-Mail:	vogelmedya@sim.net.tr
Pazarlama Müdürü	Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü	Özlem Cenker, Ayten Çar
Vogel Satış Müdürü	
Gönül Morgül	mgonul@vogel.com.tr
Reklam Koordinatörü	
Şebnem Karabıyık	ksebnem@vogel.com.tr
Reklam Müdürü	
Murat Yıldırım	muratydr@vogel.com.tr
Özel Projeler Müdürü	
Gülcen Bayraktar	gulcanb@vogel.com.tr
Reklam Servisi	
Nesrin Aslan	nastan@vogel.com.tr
Nurhan Baçi	bnurhan@vogel.com.tr
Yeliz Koyun	kyaliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri	Aynur Kına
Reklam Servisi Faks:	(212) 297-1733
Abone Servisi	Nur Geçili
	Ayfer Karaaloğlu
Dağıtım Asistanı	Mehmet Çil
Dağıtım Sorumlusu	Cem Cenker
Abone Servisi Faks:	(212) 238-7343
Abone E-Mail:	abone@vogel.com.tr
Üretim Koordinatörü	Turgay Tekatan

1 Hadi bakalım çocuklar! Bütün buraları yıkıp yeni bir dergi inşa edeceğiz. Aramızda iş bölümünü yapalım. Tuğbek sen şu kazmayı al, yakışır sana...



2 Ayyy, daha 30 gün var Nisan'a! Nasıl bekliyeceğim ben? Neyse, şu ağacın dibine çöküp hayal edeyim yeni sayımı bari...



3 Üst kattaki heriflerden gene gürültüler geliyor. Kantrı sırrayk mıdır, nedir, yine o oyunu oynuyorlarsa şikayet edicem apartman sahibine. Dur şunlara bir bakıym hele...



4 - Baba! -Efendim oğlum? -Nisan'da Level alçan mı bana? -Ne Level'i oğlum, daha okumayı bilmiyorsun ki sen. Hem kriz mız, kem küm -lyi, al sana o zaman! -YANDIM ANAM!



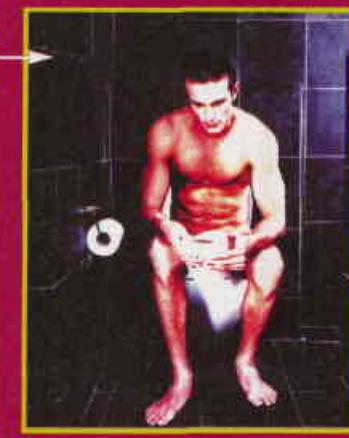
5 - Künefe İnşaat A.Ş. olarag, Levil'in bu yeni yapılanmasında, bizim de iki yüz bir briket ve üç buçuk çuval çimento gatgımız olmuştur icabında. Gururluyuz. -Aferim size!



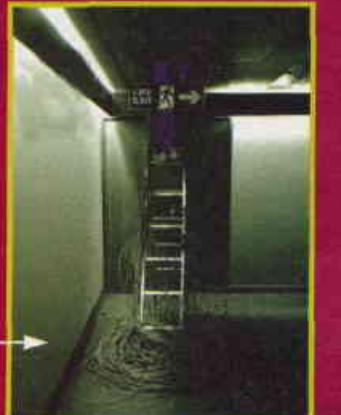
6 Ah sevgilim, nerelerdesin? Beklemekten gözlerim yollarda kaldı. Gelemiyorsan, bari LEVEL'İMİ YOLLA BELEŞÇİ HERİF! Zaten seninle çıkışta kabahat. Kabasakal, sende!



7 Hnnn, HNNNN! Of of, arkadaşım ne güzel dergiymiş bu yaw? O değil, içerisinde çoluk çocuk beni merak etmiştir saatlerdir. Kendimi WC dışında okumaya alıştırsam iyi olacak. HNNNNNG!



8 -Tuğbek -Evet! - Duvarları yıkarken elektrik tesisatını hesaba kattın mı? -Nasıl yanı? -Her tarafta çıplak teller var, baksana -Hayır o değil, alt kattaki adamdan da hiç ses çıkmadı bugün, hayret. -Bu koku ne Tuğbek? -CAZZZ, COZZZZ



NİSAN'I BEKLEYİN!