

148
SAFET

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

ŞUBAT/2000

LEVEL

3 CD'li

www.level.com.tr • Sayı: 2000/02 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000 TL (KDV DAHİL)

LEVEL

HIT 1999'un
en iyi
oyunları

1999

PLANE SCAPE
TORMENT

Tomb Raider IV

Gabriel Knight III

Byzantine

TAM ÇÖZÜMLER

ILK BAKIŞ Soldier of Fortune, Alone in the Dark 4

İNCELEMELER Quake 3, Slave Zero, Faust, Opposing Force

PLAYSTATION Gran Turismo 2, Twisted Metal 4, Evil Zone, Vigilant 8 Second Impact

HERKESE ÜCRETSİZ COMPEX FUAR DAVETİYESİ

EDITÖRÜN NOTU

Daha iyi olanı geçmek için birşeyleri değiştirmeye çalışmak, taktire değer bir harekettir. Ama zaten bir numara olanın, mükemmel ulaşmak için risk alması ilidlerlere ozgürdür. İşte biz bunu yaptık. Türkiye'de bilgisayar oyunları konusunda aklı gelen ilk ve en güvenilir kaynak niteliğindeki Level, kendini tamamen yeniledi. Prensip edindiğimiz "Değişmeyen tek şey, değişimdir" ilkesi çerçevesinde yeni yıla, iki senedir her ay görmeye alışığınız değişikliklerin çok otesinde, çok büyük bir yeniden yapılanma çalışması içinde giriyoruz.

Nereden başlasam bilemiyorum. Hepinizin dergiyi aldığınızda farkettinizin müt-
hiş sayfa artışından mı girsem acaba konuya? Ocak ayında 108 olan sayıya sayımızın, bu ay için düşündüğümüz değişimi kaldırımayacağımızı anladığımızda, anı ve yerinde bir kararla 148 sayfaya çıktı. Bu da demek oluyor ki bundan böyle çok daha dolu bir içerikle karşınızda olacağız.

Veya Türkiye'de bir bilgisayar dergisinin giriştiği en büyük yatırım olan Byzantine: Sırlar Labirenti'nin orijinal ve Türkçe versiyonunu sizlere ulaştırmamızın nasıl mümkün olduğundan mı bahsetsem? Byzantine: Sırlar Labirenti'ni sizlere sunabilmek için 40 bin dolarlık bir yatırım yaptık. Toplam 6 CD'den oluşan bu eseri 3 aylık bir süre içinde sizlere sunacağız. Ve Byzantine tamamlandıktan sonra tam sürüm oyun geleneğimiz devam edecek. Ama bu sefer 1998 ve 1999 senelerinin en büyük hitlerini sunacağımız sizlere. Vereceğimiz oyunların hepsinin isimlerini şu anda söylemem mümkün değil, ama söyle bir tüyo verebilirim, bu oyunların arasında 98 ve 99 yıllarında bütün dergilerden "Yılın Oyunu" ödülünü almış olan iki oyun bulunuyor.

İçeriğimizin nasıl değiştiğine gelince. Görüdüğünüz gibi okuması daha kolay bir formata geçti. Uzun zamandan beri planladığımız değişimleri, sayı sayısının artışıyla birlikte daha kolay gerçekleştirmeye imkanı bulduk. Mesela, donanım bölümümüz. Yeni teknolojinin çağ gibi eskiyi yutarak ilerlediği şu dönemde gerçek bir oyuncunun, oyunla ilgili donanımlardan habersiz kalmasına gerekiyor. Bunu düşünerek, donanım bölümümüz tam 16 sayfa çıktı. Haberleri, Teknik Servis köşesi ve ürün incelemeleri ile artık çok daha doyurucu bir formata sahip olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim.

Strateji Ustası da gelişimden nasibini aldı tabii. Artık sadece en son oyunların, çok detaylı ve gerçekten TAM çözümlerini bulacaksınız Strateji Ustası sayfalarında. Bu ay, Gabriel Knight 3 ve Tomb Raider: The Last Revelation ustalarımızın ellerindeydi. Takıldığınız bir yer olursa kendilerine mail atmaktan çekinmeyin.

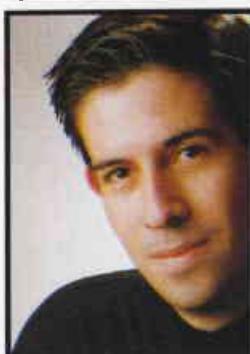
Tabii bunca değişikliği editör kadrosunda değişiklik yapmadan sırtlamamız mümkün olamazdı. Bir çoğunuza tanıdığını zannettiğim Tuğbek Olek, Serpil Ulutürk, gerçek bir Strateji Ustası olan Eser Güven bu sayıyla birlikte aramiza katılıyorlar. Hepsine sizin adınıza Level ailesine hoş geldiniz diyorum.

Aslında hiç bahsetmek istemiyorum ama, böyle köklü bir gelişimin ardından dergimizin fiyatında bir miktar artışı yapmamızın, mantıklı bütün okuyucuların kabul edeceği bir gerçek olduğuna inanıyorum. Basit bir maliyet hesabı yapalım. Yüzde 40 oranında bir sayfa artışı, üçüncü bir CD, ve durmadan artan rutin maliyetlere karşılayabilecek kadar ufak bir fiyat artışı yaptı. Umarım bizi anlayışla karşılaşırız.

Ve bunca yenilikten sonra göreceksiniz ki, Level'da değişmeyen bir tek şey var: Biz. Samimiyet. Sıcak kanlılık. Profesyonel azim ve amatör ruhun birleşimi. Level'in görünüşü değişebilir, ama ruhu hep aynı kalacak.

Geçen ay giriş yazımında belirttiğim gibi, yeniden yapılmama süreci içinde hepimiz çok yorulduk. Resmen iki ay içinde üç dergi hazırlamak zorundaydık, her ay ortaya çıkan ve size geç ulaşmamıza neden olan aksilikleri göz önüne alıncı bunun ne kadar zor olduğunu anlayabilirsiniz. Ve şu an, inanın klavyenin üzerine yiğilmamak için kendimi zor tutuyorum. Ama mutluyum, çünkü artık sadece Türkiye'nin en yüksek tirajlı dergisi değil, aynı zamanda en iyi dergisi olan Level'i sizlere yüzümüzün akılla ulaşırıbildik. Az daha unutuyordum, bunca hengamenin arasında, dördüncü yaşımıza da girmiş çaktırmadan, Kutlu olsun bize. Şimdi, Gökhan'ın eğer Şubat sayısı vaktinde yetişirse bizi Uludağ'a götürürecegi yönünde bir söylemi vardı. Unutmamışır umarım, çünkü artık daha kalabalık (yoo, ne tehtidi ?!)

Sevgi, daima umduğunuz yerde olsun.



Sinan Akkol
Yazı İşleri Müdürü

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Yayın Koordinatörü

Tuğbek Olek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Batu Hergünel batuher@level.com.tr

Cem Şancı cemsanci@level.com.tr

Emin Barış megaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboglu gokhab@level.com.tr

Kadir Tuztaş ktuztas@level.com.tr

Kağan Ünalı kunaldi@level.com.tr

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Ozan Simitçiler ozans@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Grafik Tasarım

Didem İncesağır didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü

Güler Okumus

Pazarlama Büyüme

Özlem Cenker, Ayten Çar

Reklam Koordinatörü

Gürsel Morgül

Reklam Müdürü

Şebnem Karabiyik

Reklam Servisi

Sevil Sanitas, Yeliz Koyun

Reklam Trafikleri

Aynur Kına

Reklam Servisi Faks:

(212) 297-1733

Abone Servisi

Nur Geçili, Aylin Karaasoglu,

Daijtim Servisi

Ayten Akgure, Ebnu Epik

Daijtim Asistanı

Nabi Danacı

Abone Servisi Faks:

Mehmet Çil

Abone E-Mail:

(212) 238-7343

Üretim Koordinatörü

abone@chip.com.tr

Turgay Tekstan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür

Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı

Besle Özdemir

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Gökhan Sungurtekin

Adına Sahibi

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Renk Aymru - Film Çıkış

Tel: (212) 283-8438

Backü

Asır Matbaacılık Ltd. Şti.

Daijtim

Tel: (212) 283-8438

VOGEL Yayıncılık

BİRAYA A.Ş.

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad: 231/3-

80380 Kasımpaşa İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Fax:

Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA

Dilek Özgen

Müşteri Temsilcisi

Serra Yurtseven, Batur Odar

Ankara Büro

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

Üsküdar ANKARA

Tel: (312) 480-5939

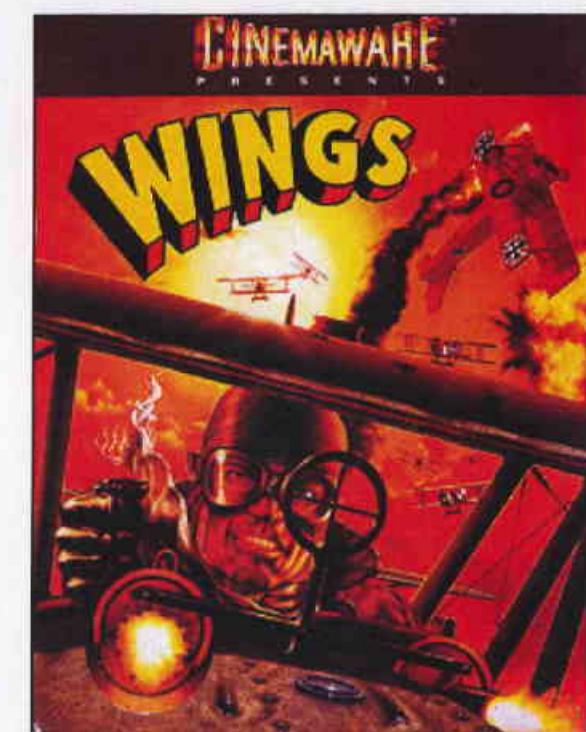
Faks: (312) 480-5958

E-Mail: vogelank@chip.com.tr

Cinemaware Yeniden

Bundan 14 yıl önce Commodore 64'lerle birlikte Defender of the Crown diye bir oyun girmiştir hayatımıza. Aynı oyun kısa süre sonra Amiga sahibi şanslı çocukların da hastalığı haline gelmiştir. Bu, oynayanların aklından bir daha çıkmayacak turden, zamanın koşullarına göre düş gibi bir oyundu. Grafikleri, oynanışı, mantığıyla oyun dünyasına yepen bir bakış açısı kazandırmıştı. Defender of the Crown'da parçalanmış Britanya'nın iç savaş ortamında Norman'lara karşı Saxon şövalyelerini yönettiyoruz. Hem de bir krala yakışır şekilde tüm mahallelerinizi göstererek Ülke çapında stratejiler geliştirmek, turnuvalarda düşmanlarınızın zirhını mızrağınızla süslmek ve gerektiğiinde hayatınızın aşkına hain Normanların zindanlarından kurtarmak için göğüs göğüse çarpışmak... Evet, tüm bu heyecanları Defender of the Crown'da yaşılmıştık.

Bu büyük girişimin arkasında kendilerine Cinemaware adını veren bir grup tasarımcı vardı. Bu hızlı girişin ardından onların ismi çok sık duyuldu. Aah, ah...



ne güzel günlerdi o günler. Sonra zaman geçti. Takvimden yapıklar duştükçe her şey gibi oyun dünyası değişmeye, yeni bir şekil almaya başladı. 90'ların başında geldiğimizde oyun endüstrisinde yaşanan hızlı değişim birçok firma gibi Cinemaware'in de so-

ne oldu. Bir dönem insanların hayatını değiştirmiş olan bu isimler sessizce geri çekildi. O dönemin baş döndürücü hızı içinde onları hatırlayan da pek olmadı. Tabii bu kadar dramatik değil ama biraz Can Dündar romantizminin kimseye zararı dokunmaz sanırırmı.

Bugün, 2000 yılına geldiğimizde, yani son oyunu Wings'i yayınlamasının üstünden dokuz yıl geçtikten sonra Cinemaware tekrar aramızda. Bundan sonraki amaçları Cinemaware ruhunu dırtıtmak, oyunculara basit ama derinliği olan oyunlar sunarak unitukları tatları hatırlatmak ve oyun dünyası için bitti sanılan bir dönemi yaşamak.

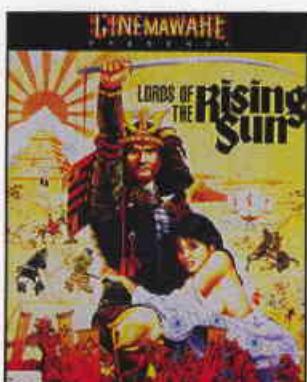
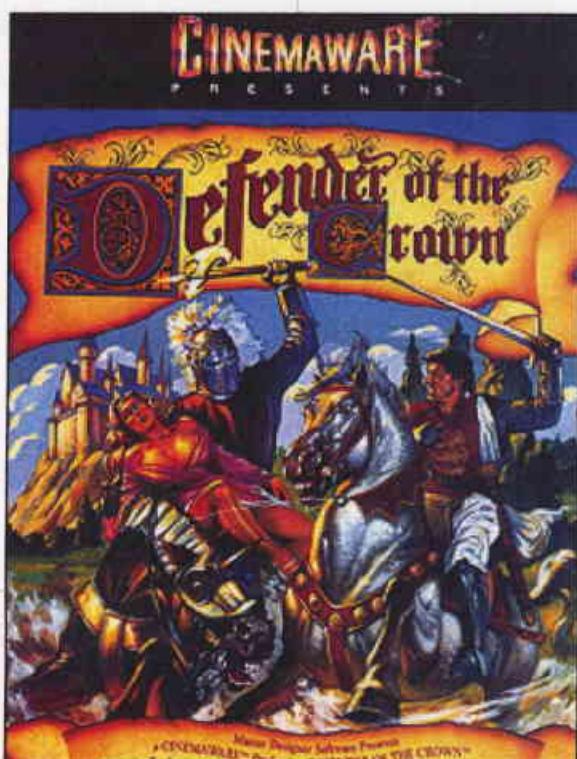
Bütün bunlar Amiga çocukları için çok sevindirici. Çünkü çocukluğunu Amiga oyunlarıyla geçenler bugünün işitili oyunlarına rağmen 80'li yılların tadını bir türlü yakalayamadıklarından yakınıyorlar sürekli. Ama oyunlarla PC'ye geçişten sonra tanışanlar için Cinemaware'in geri dönüşü pek bir şey ifade etmiyor olmalı. Halbuki devasa kannıcalar tarafından istila edilen bir kasabada huzuru sağlamakla çalışığınız role-playing ve strateji karışımı It Came



from the Desert'i, TV Sports serisini, korsanlara ve azılı düşmanlarınıza karşı savasırken bir taraftan da sevgili prensesinizi korumaya çalışığınız Sinbad'ı ve Cinemaware ile birlikte hayatımıza giren daha pek çok oyunu unutmak mümkün değil.

Tabii aradan buna zaman geçtikten sonra Cinemaware eski kadrosunu toparlama şansına sahip değil, onun yerine çocukluğu bu oyunlara geçmiş Cinemaware fanatiklerinden oluşan azımlı ve yetenekli bir grup genelé başlıyorlar işe. Açıkladıklarına göre ilk planları arasında eski oyunlarının devamlarını yapmak var. Bu devam oyunları arasında muhtemelen It Came from the Desert, Defender of the Crown ve Wings gibi popüler oyunlar da olacak.

Bütün firmaların teknolojilerini yarıştırarak oyun ürettiği bir zamanda Cinemaware gibi onemli olanın oyunun içindeki ruh olduğunu söyleyen bir girişimin ne kadar yaşayacağı ya da başarılı olacağı şimdilik bilinmez. Ama bu başlangıçın en azından heyecan verici olduğu bir gerçek.



Bizden Duymuş Olmayın

Adı X-COM Olmasa Da...

X-COM severler serinin yeni oyunu için beklemeye devam ededersün, taktik kombat oyunları turu adı X-COM olmayan yeni bir oyuna kavuşuyor. İsimlerini Magic & Mayhem'den de hatırladığımız X-COM'un geliştiricisi Mythos Games ekibi ve yayıncı Bethesda firması şimdilik adı Dreamland olarak açıklanan yeni bir strateji-taktik kombat oyunu için kolları sıvadı.

Hikayeye göre, insan irkinin,

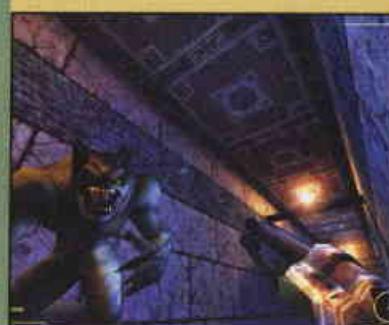


bir yaratık saldırısı sonucu yok olma tehdidi altında olduğu yakın gelecekteyiz. Tüm insanlık için bütün umutların tükenmek üzere olduğu bir sırada Terran Liberation Army adında bir savunma birliği kurulur ve insanlığın kaderi bu birliğin ellerine bırakılır. Çok sınırlı miktarda silahla ve yeterince gelişmemiş bir teknolojiyle oyuna başlayan oyuncunun görevi bir yandan kendi savaş teknolojisini iyileştirirken bir yandan da tüm dünyayı sarmış olan yaratık istilasını sona erdirmek.

Ama daha önce o kadar çok oyunda bunun üstesinden geldik ki yeni bir yaratık istilası heyecan bile vermiyor. Mythos keşke daha yeni bir şey şarşayı başımıza.

Oyun sırasında dünyanın birçok yerinde user kurup yaratıklara karşı savaşacaksınız ve yürütüğünüz savaş boyunca kullanabileceğiniz çok sayıda silah ve arac çeşidi olacak. Ancak yaratıklara karşı üstün olabilmek için sürekli araştırmalar yapmak ve yeni teknolojilere ulaşmak zorundasınız. 3D grafiklerle ve güçlü bir motorla desteklenen Dreamland şimdilik son derece iç açıcı görünüyor. Oyunun 2000 sonunda tamamlanması bekleniyor. Demek ki Mythos'un bizi yok etmek için yanıp tutuşan yaratıklarından uzak, huzurla geçirebileceğimiz tek bir yoldum kaldı.

ASC Games yöneticileri sürekli aksını söylüyor ama söyletiler de dinmek bilmiyor. Artık konuya ilgisi olmayanlar bile merak etmeye başladı, ASC kapanaçacak mı kapanmayıacak mı? Bu gidişle bu soru borsadaki trendleri etkileyebilecek güçte bir speküasyona dönüşecektir. Son olarak şirketin CEO'su Steve Grossman konuştu ve "valla nerden çıkarıyorlar böyle şeyler, anlıyorum" anlamına gelen birkaç cümle söyledi. Grossman'ın söyleliğine göre sadece ekipten bazı insanlar ayrılmış ancak ASC 3D aksiyon oyunu Werewolf: The Apocalypse'ın yapımına aynı kadroyla devam ediliyor. Bunun dışında Jeff Gordon ve TNN Motorsports'un prosedüründe de bir değişiklik yok. Ama nedense hala sürüp giden bir takım söyletiler var.



Rogue Spear Ek Görev Paketi

Red Storm bu ay gayet sıkı çalıştı ve Level haber sayfalarının en skor oyun tasarım ekibi olmayı başardı (bir dergi ofisinin mutfağındaki kahve kavanozu içinde tek gram kafein kalmazsa, yaklaşan sabah saatlerinin etkisiyle, editör de böyle NBA anonslarından bozma haber girişleri yazar. İtiraz etmeyin). Demek istediğim, Red Storm bir adet Rogue Spear ek görev paketi çıkaracağını açıklayan Rogue Spear oyuncularını ellişindeki görevleri bir an önce bitirmeleri konusunda uyardı (demek istediğim, kahve bitti). Paket Nisan ayında çıkacak ve Rainbow ekibi Urban Operations başlığı altında bugüne dek üstesinden geldiklerinden çok daha zor ve tehlikeli görevlere soyunacak. Çünkü bu kez olaylar şehrin içinde geçiyor, yanı her an serseri bir kurşun masum bir insana isabet edebilir.



Masum bir şehir insanların ölümünden daha korkunç olansa bu ölümün "mission failure" ibareyle görevi baştan oynamanızı gerektirecek olması (nasıl biter yaa, kahve olmadan nasıl ayakta durur insan bütün gece).

Rogue Spear kendini kanıtlanmış bir oyun, biliyorsunuz. Dolayısıyla Urban Operations'in da hayal kırıklığı yaratmayacağı ke-

sin. Üstelik zorlu konusuyla, dünyanın en büyük ve bilindik şehirlerinde alacağınız birbirinden farklı görevleriyle, yeni multi-player senaryolarıyla, yeni silah çeşitleriyle oyuncular için yepyeni heyecanın kapısını aralayacak gibi görünüyor (çok uzun ve içinde çok fazla "yenİ" geçen bir cümle oldu ama biliyorsunuz iste, kahve bitmiş).

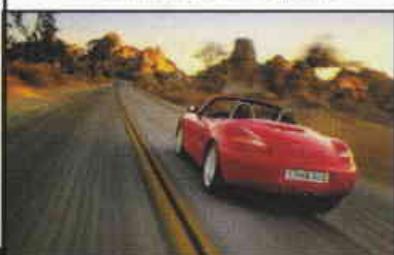
Cıktığı günden itibaren online RPG oyuncularının hayranlığını kazanan EverQuest film oluyor. Gerçek bu bilgi EverQuest'ı yaratın ekip Verant Interactive tarafından henüz doğrulanmadı ama bilirsiniz, ateş olmayan yerden duman çıkmaz (sonuçta bu da bir çeşit habercilik anlayışı). EverQuest'ten ilginç bir film çıkarılabilcegi kesin ama oynamayı izlemeye tercih edenlerine kadar memnun edecegi tartışmaya açık. Özellikle de filmden oyuna ya da oyundan filme dönüştürülen hikayelerin genellikle başarisızlığa uğradığı düşünülürse EverQuest dahil bu tip projelerin tamama soğuk baktmamız anlayışla karşılaşmalı.





Need for Speed 5 Hızla Geliyor!

Bir süredir beklediğimiz üzere, yeni bir Need for Speed'in tozu dumana katarak üzerimize doğru yaklaşmakta olduğu haberini aldık sevgili okuyucular. Electronic Arts'ın çok sevilen bu arcade yarış serisinin son oyununun adı Need for Speed: Porsche Unleashed olacak ve isminden de anlayabileceğiniz gibi oynayanlara bir Porscheçiliği yaşatacak. Hele de bu efsanevi spor arabalara özel bir ilgisi olanlar için kaçırılmayacak bir



güzellik. Çünkü oyunda Porsche'lerin en eski modellerinden en yenilene kadar tüm tarihi bulunuyor. İster 1948'in Roadster'ını ister en yeni Porsche olan 2000 Porsche Turbo'yu kullanabilirsiniz. Porsche Unleashed'da iki yeni moda oynayabileceksiniz. Bantlardan biri arabanızı satın alıp zamanla yeni parçalar ekleyerek adam etmeye çalışığınız kariyer modu. Diğer yeni moda ise sürüs kabiliyetinizi sinayan görevleri tamamlayarak ödüllendirileceksiniz. Ve tabii oyunda "ben böyle şeyle uşşakşamam, yanımı yarıpar giderim" modu da mevcut.

Oyunun PC versiyonu 8, PlayStation versiyonu ise 4 kişilik multiplayer destegine sahip. PS oyuncuların beş ayrı cihazde ve daha fazla detaylandırılmış, gerçekçi şehirlerde yarışabilecek. Ayrıca kullanı-

bilecekleri 50'den fazla Porsche modeli olacak. Buna karşılık PC kullanıcılarına sunulan model sayısı 80 civarı. Hem PC hem PS sahibi olanlar için üzüldüğüm. Oyunun hangi versiyonunu alacağalarına nasıl karar verecekler? Zor tabii.

Günün değişik zamanlarında, farklı hava koşullarında yapılacak yarışların yanı sıra çarpışmalar da

eskisine göre daha şiddetli görünecek. Tabii bu görüntü asla gerçek bir Porsche sahibinin arabasını çarptığı zaman hissettiği şiddeti yakalayamayacak. Sürücüler belli bir başka seyse Porsche'ün geride kalan 50 yılının tanıttığı videolar, slaytlar, hikayeler ve istatistikler olacak. Unutmadan, Porsche Unleashed önumüzdeki ay çıkıyor!



Hırsızlığın İncelikleri

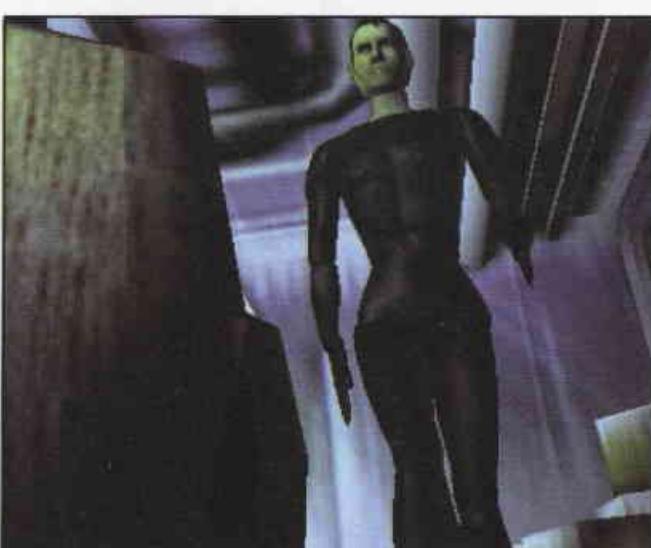
Powerboat Racing ve yanında çıkacak olan Renegade Racers oyunlarının geliştiricisi olan Promethean Designs yeni bir Real-Time 3D adventure oyunu üzerinde çalıştığını duyurdu. Gerçek Picasso adlı bu oyuna simdilik bir yayıcı bulunabilmek değil ama içeriğine bakınca insanın içinden yayıcı olup bu oyunu tüm dünyaya satmak geliyor. Dolayısıyla Promethean'ın bu konuda sıkıntı yaşamayı sanıyoruz.

Oyna ismini veren kahramanımız Picasso sanat aşığı bir hırsız.



Yani müzeleri dolasmak yerine soyan bir sanat aşığı. Oyunda görevlerinizi yerine getirirken ne kadar kumaz davrandığınız çok önemli. Ancak stratejinizi nasıl kurduğunuz kadar aksiyon içinde ne kadar başarılı olduğunuz da önemli. Yani sizden istenen, tam donanımlı bir hırsız olmanız. Hem hırsı, hem akıllı hem de tehlikeli olmak zorundasınız. Zira görevleriniz son derece profesyonel davranışınızı gerektiren zor işler: Mesele Munch'in "Çığlık" tablosu, ya da Leonardo da Vinci'nin "Mona Lisa'sı".

Görevleri gerçekleştirirken belli bir sırayı takip etmek durumunda değilsiniz, yani çok değişik yollar izleyebilirsiniz. Bir mekandan diğerine geceren kendi stratejiniyi kurmalı ve buna göre hareket etmelisiniz. Ayrıca zamanlama konusunda da zeki davranışmanız gerekiyor, bir sis bombasını nereye ne zaman atacağınızı bilemezseniz çuvallamanız kaçınılmaz.



Oyun ilerledikçe aşmanız gereken güvenlik görevleri de daha zeki olacak. Ayrıca bir de rakiple baş etmek zorunda kalacaksınız. Her şey halsettikten sonra sıra tam tabloya ele geçirmeye geldiğinde boş bir çerçeveye karşılaşmak herhalde bir hırsızın başına gelebilecek en büyük felaketdir. Dolayısıyla Picasso'nun elini diğerlerinden çabuk tutması gerekiyor. Sonuç olarak 2001'de bizi adrenalini ve eğlence dozu yüksek bir aksiyon-adventure bekliyor. Daha doğrusu biz bu oyunu bekliyoruz.

Private Wars: Countdown

Taktik kombat oyunlarının bugün geldiği noktanın ne kadar parlak olduğundan bahsetmeyeerek yek. Ancak bu türün kökenleri sanılanın aksine Rainbow Six'den çok daha öncesine dayanıyor. Yani Private Wars'ın ilk çıktıiği zamanlara. Sim-

di, aradan bünca zaman geçtikten sonra TS Groups'un Private Wars'ı yenilerek ikiye bölündüyor. Private Wars: Countdown ve bildiğimiz Private Wars.

Countdown'ı Private Wars'un
kapsamı daraltılmış ve her türden
oyuncunun oynayabileceği bir

versiyonu olarak tanımlamak mümkün. Yani bir anlamda Private Wars'a giriş niteliği taşıyor. Gerçek Private Wars oyuncularının ilgisini çekecek olansa diğer versiyon.

Yeni Private Wars, yapılacak olan eklemlerle birlikte bambaka ve çok iddialı bir oyun haline gelecek. Yani bu kez isteseniz de gözünüzden kaçmayacak kadar parlak bir Private Wars var karşınızda. Oyunun tasarımcısı TS Groups yeni bir Private Wars web sayfası için hazırlıklarını sürdürüyor. Bu sayfada oyundan görüntüler ve içerikle ilgili bilgiler yer alacak. Böylece yakında oyunun neye benzediği hakkında daha çok fikrimiz olacak. Tabii şimdiden de birkaç şey biliyoruz. İnanmeyorsanız anıtalalım: Oyunda eski bir gizli servis ajanını oynuyorsunuz. Geçimini karanlık müşteriler için karanlık işler yaparak sağla-

yan karanlık bir adamcağızsınız.
Bütün amacınız iş bitirip para ka-
zanmak

Dünyayı kurtarmak gibi büyük misyonları olmayan böyle bir adamı bir oyun kahramanı haline getiren sey Private Wars'un yaratıcılarından Sergey Titov'un paraşüt askerler hakkında okuduğu bir yazı olmuş. Ve bu oyuncunun konusunu gerçek hayatı olmayan yaratıklardan ya da mistik güçlerden değil, gerçekten yaşayan insanların almasına karar vermiş. Bu nün üzerine mekanlarıyla, olaylarıyla, karakterleriyle ve en ince detaylarına kadar her şeyiyle gerçekleşti yansitan bir oyun yapmaya başlamışlar. Grafikleri de hikayesi kadar iddialı olan oyuncunun multiplayer desteği de olacak ve oyuncular Private Wars'un kendi severi' üzerinden birbirlerine karşı ya da ekip olarak oyunu oynayabilecekler.



Might & Magic VIII

Biliyorsunuz dünya nüfusu hızla artıyor, Türk Lirasının sonundaki sıfır sayısı da öyle. Yerküreyi kaplayan su miktarındaki artış, cinayetler, inti-

harlar ve açlık yüzünden ölen insanlar... tüm bu artışlar dünyayı olumsuz etkileyen ve her nedense bir türlü önüne geçilemeyen şeyler. Bu istenmeyen artışlar arasına

bir de bilgisayar oyunu eklemek zaten ancak 3DO'dan beklenenilecek bir hareketti ve oldu. Henüz 6 ve 7 numaralı Might & Magic'ler arasındaki farkı bile çözmemişken sekizincinin haberini almak ve tabii sizlere iletmek durumunda olmak çok istedğimiz bir şey sayılmaz ama öyle. 3DO gidererek daha sık periyotlarla onumuzے sürdürdüği Might & Magic serisi devam oyunlarının sekizincisinin duyurusunu da yaptı. Gördüğümüz screenshot'lara göre ne arayızdze, ne mekanlarda, ne karakterlerde bir değişiklik yok. Ancak 3DO'nun söylediğine göre yine eşsiz bir M&M'le karşı karşıyayız. Onların söylediği her şeyin sonuna "mis" eklememek için doğrudan, madde madde neler dediklerini aktaralım.. elçye zeval olmasın:

1- Enroth, Frathja ve Jadame top-

rakları boyunca süren yepyeni bir hikaye.

2. Ekip üyeleriniz güç ve deneyim kazandıkça yeni skiller, büyüler ve özel yetenekler elde edecekler.
 3. Alışık olduğunuz arayüz ve tasarım bu sefer genişletilebilen harita gibi yeni özelliklerle birlikte.
 4. Sizi saatlerce monitöre bağlayacak dzinelerce quest ve yan quest
 5. Karakterlerinizin her biri için bir düzenden fazla yeni yetenek ve yeni büyüler
 6. Oyun sırasında real-time ile turn-based arasında geçiş

Bu 6 maddede de gördüğünüz gibi 3DO ve dolayısıyla M&M cephesinde değişen bir şey yok. Ama yine oyuncu cephesinde de değişen bir şey olmayacağından itibaren herkes M&M VIII oynamaya başlayacak.



Gölgenin Peşinde

Suna inanıyoruz ki, Red Storm Entertainment, oyun piyasasına yeni girecek olan firmalar için çok iyi bir

örnek teşkil ediyor. Daha ilk oyunları olan Rainbow Six ile First Person Shooter'lara yeni bir bakış açısı getiren Red Storm,



devam oyunu olan Rogue Spear ile hala listeleri salıyor. Ve arada çıkartıkları hemen hemen bütün oyunlar kendi alanlarında saygıyla anılmaya başlandı bile. Arada Dominant Species ile patlayan (kötü anlamda) Red Storm, şu an üzerinde çalışıkları yeni oyunları olan Shadow Watch içerisinde, listelerdeki yerini daha da sağlamlaştıracakmış gibi görüneniyor.

Red Storm'un yeni bebeği Shadow Watch'da oyuncular, işlerinde usta olan altı komandoyu yöneterek, insanlık düşmanı bir grup başka insanın kötü emellerine ulaşmalarını engellemeye çalışacaklar. Konu Rainbow Six'e benzeyor gibi geldi mi size de? Olabilir, ama konunun haricinde iki oyun arasında, fare ile dağ arasındaki kadar büyük

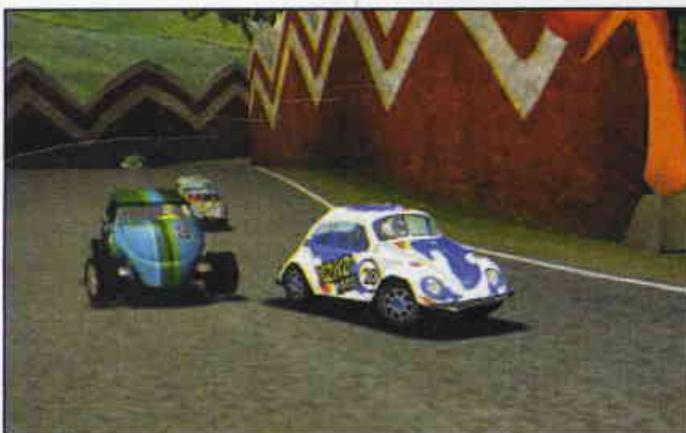
bir fark söz konusu. İlk olarak Shadow Watch sıra tabanlı bir strateji, role-playing oyunu. Açıkçası, X-Com ve Jagged Alliance gibi türün liderlerinden oldukça fazla şey ödünç almışlar. Yukarıda bahsettiğimiz altı kişilik timi, izometrik bir bakış açısından göerek, çeşitli gizli harekatlara çalışacağız. Ve işte en büyük ilginçliği geldi sıra: Oyunun grafikleri tamamen el çizimi ve bir çizgi film havasında. Yani Rogue Spear'daki ultra-gerçekçi üç boyutlu grafiklere aksısanız ve daha aşağısı beni kurtarmaz diyorsanız, kendinizi pek fazla kasmayın. Ama grafikler sizi yanıtmasın, çünkü Shadow Watch da tipki ağabeyleri gibi çok gerçekçi bir oynanışa sahip olacak. 2000 yılının ortalarında gelmesini bekliyoruz. Bize sorarsanız, siz de bekleyin.

Tosbağaların Yarışı

1 960'lardan beri piyasada olan Volkswagen Beetle, bir kültürün odak noktası haline geldiği gerçek. Özellikle arabalarını ayaklarını yeren kesmek için kullandıkları metal kutular olarak görevlere karşın, Beetle sürücüler tam anlayamışla arabalarına tutkun olur. Ve bu kadar popüler bir arabanın şimdije kadar neden yarış oyunu yapılmadı diye kendimize sorardık. Birileri da-

ha aynı şeyi kendilerine dert edinmiş ki, 2000 yazında, üzerinde VW amblemi olan bütün araçların dahil olduğu bir yarış oyunu karşımıza çıkacak.

Infogrames tarafından üstlenilen Beetle Buggin' projesinde, sadece "tosbağa"yı değil, Volkswagen otobüsün Karmann Ghia'ya kadar bütün VW modelleri var. Evet, buna yeni "tosbağa" da dahil.



Genel olarak Beetle Buggin' bir arcade yarış oyunu. Menülerden müziğe kadar bunu oyunun her yerinde göreceksiniz. Oyun beş farklı oyun modunda oynanıyor Speed: klasik yarış, Jump: tosbağaları havaya zıplamanız gerekiyor, Monster: kocaman tekerlekli Volkswagen'larla

diğer arabaları eziyorsunuz, Cross: kum tosbağaları ve dört çeker VW'lerle yarışyorsunuz, ve Buggy: genel olarak kum pistlerde geçen bir yarış türü. Bu sıralar tek tür araba üzerine yoğunlaşan yarış oyunları popüler oldu. Sanıyoruz Beetle Buggin'de başarılı olacak.

LEVEL TOP ON

İste bu ayın en iyi oyunları. Eğer siz de Level Top On listesine oy vermek istiyorsanız top10@level.com.tr adresine oy atabilirsiniz.

PC

- 1  Fifa 2000 
- 2  Indiana Jones
- 3  Age of Empires 2 
- 4  Heroes of M&M 3 
- 5  SWAT 3 
- 6  Champ. Manager 3
- 7  Starcraft Broodwar 
- 8  NBA 2000 
- 9  Half Life 
- 10  Sim Theme Park

PSX

- 1  Winning Eleven 4 
- 2  Resident Evil 3
- 3  GTA 2
- 4  Driver
- 5  Medievil 
- 6  WCW Mayhem
- 7  ISS Pro
- 8  Legacy of Kain: Soul Reaver
- 9  Fifa 2000 
- 10  Dino Crisis

Soldier of Fortune

Para kazanmak kolay iş değil. Ama bir meslek grubu var ki, onların ne SSK primleri ödenir, ne bordroları vardır. Tek güvenceleri, kıyafetlerinin altına giydikleri çelik yeleklerdir.

Canız bir arkadaşınızda sıklığında veya bir sizin bolgenizde yüzüp suyu bulandırdığında, onu ortadan kaldırması için kiraladığınız insanlara kiralık katil veya Türkçesi ile tetikçi denir.

Ancak, adam öldürmek için para alan tek meslek grubu tetikçiler değil. Coğu kez tetikçilikle

Amerikan dergisi Soldier Of Fortune gibi.

Tarihler çok eskilere, derebeylikler veya öncelerine dayanan paralı askerler tam olarak bildiğimiz bir askeri birliğin yaptığı her işi yapan ama hayatlarını askerlik yaparak geçirdikleri için son derece deneyimli ve karşılaşanındaki düşman için ölümcül olan askerler

nuz ve biz sizin için ola-yı çözüyoruz. Elbette bize istedigimiz ücreti ve yem olarak kullandığımız Banu'nun cenaze masraflarını da ödüyorsunuz. İşte size küçük bir para-li askerlik olayı ömeği.

Kendisine meslek olarak paralı askerliği seçmiş gerçek bir insanın, John Mullins'in dansmanlığında ve aslında John Mullins'in gerçek anıları ile yaratılmış bir oyun olan Soldier Of Fortune'un konusu: tahmin edebileceğiniz gibi Paralı Askerler istiyor.

Para & Kan

Öldükça etkileyici görünen bir FPS olarak tasarlanan Soldier Of Fortune'de bir paralı asker grubunu yöneterek, dünya için son derece kötü planları olan kötü kalpit teröristleri haklamaya tabi bu arada patronları memnun edip daha çok para kazanmaya çalışacağız.

İlk bakışta Soldier Of Fortune'nu diğer FPS'lerden ayıran fazla bir özelliği varmış gibi görünmüyor ancak diğer etkileyici FPS'lerden farklı olan ve bizleri heyecanlandıran bazı özellikler var ki, bu oyunu oynamak için

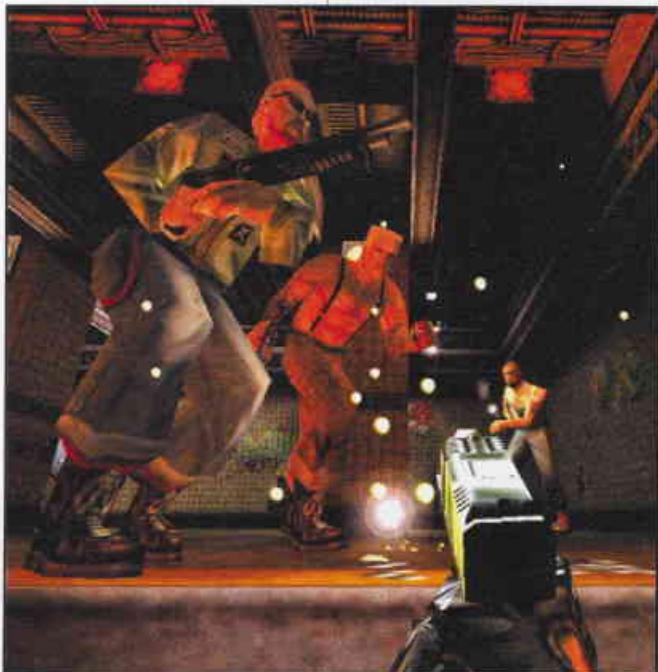
hepimizi sabırsızlandırmıştır.

Bir oyunun belki de en önemli özelliğinin konusu: nü çekiciliği olduğunu kabul etmek lazım. Bir anımda, hiç bir masrafa gerek bırakmayan, tanınmamış oyuncularla çevrilen sıradan bir aşk filmi hasıt rekordan kırmasına veya

Blair Witch gibi sinema öğrencisinin bitirme ödeviymiş gibi görünen filmlerin yüz milyonlarca dolar kazandırmamasına neden olan "sürükleyicilik" faktörünün bir oyun için de son derece önemli olduğunu daha önce de gördük.

Soldier Of Fortune da her şeyden önce, ekran karşısındaki oyuncuya hızlı bir aksiyon filminin içindeymiş gibi hissettirmek ve oyuncuya oyunun sonuna kadar sürdürmek iddiasında.

Bu iddianın gerçekleşmesi için gerçek hayatı silahlar ve paralı askerlikle ilgili her şey hakkında detaylı bir araştırma yapılmış. Hayatını paralı asker olarak kazanmış yaşı bir kurt olan John Mullins'in de ekipte danışman olarak görev alması şimdiden pek çok kişinin ilgisini bu oyuna yönetmesine ne-

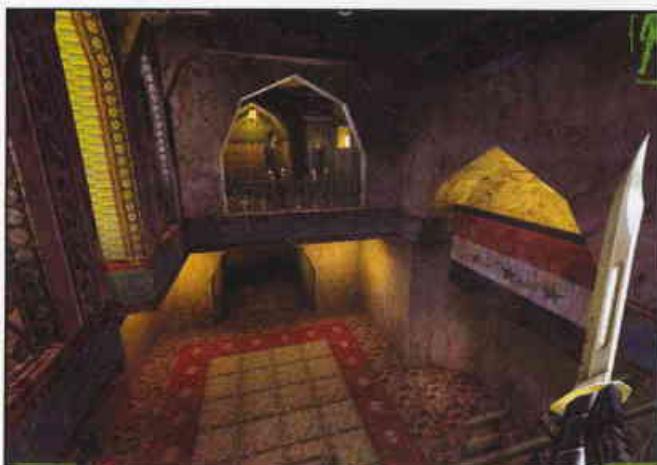


kanışılırsa da bir de gavuristanları da Mercenary olarak tanımlanan paralı askerler vardır. Bu adamların bazıları kiralık katil olarak çalışsa da, herkesin bildiği gibi ordu kuramayacak kadar fakir Afrika ülkeleri veya petrol zengini Arap ülkeleri veya zengin İşadamlarının konumaları için profesyonel güvenlik elemanları kiralayan şirketler vardır ki bu şirketlerin kiraladıkları askerler de genellikle Soldier Of Fortune denir, aynı paralı askerlik camiası için yayın yapan ünlü

olarak bilinirler.

Hala yazdıklarımı anlamamış olanlar için kısa bir paragrafta kısa bir açıklama daha yapacağım. Dileyim ki bu aralar askeri bir operasyon yapmanız gerekiyor. Bu işi tek başına yapamazsınız hatta bu işten anlamazsınız bile belki. Hemen ben, Sinan, Mad Dog, Ozan, Tuğbek ve Bunu'dan oluşan grubumuzu arıyoruz.





den olmuş durumda.

Ancak bir aksiyon oyunu olmasa, Soldier of Fortune'u Doom veya türevleri gibi "salla mermiyi gerisini unut" türü bir oyun yapmamıştı. Aksine, oyunun içeriği ve teknik özellikleri gereği, bazen Thief'deki gibi gölgeler içine saklanıp, kalabalık bir terörist grubun arasından sızarak kaçırılan rehineleri kurtaracak, toplamanız gereken bilgilere ulaşacaksınız veya Duke Nuke'm deki gibi elinize silahı alıp Allah ne verdiye dalaçaksınız serrefesizlerin arasına. Ama nereye ateş açtığınızda dikkat etmeniz gerekecektir. Raven'in geliştirdiği GHOUL isimli teknoloji sayesinde düşman birimleri tam 26 ayrı "kanayabilir" bölgeye ayrılmış durumda. Rakibinizi önce elinden vurarak ateş edemez hale getirdikten sonra, bacaklarından vurarak kaçamaz hale getirebilir, sonra da öldürmeyecek ama sürünen

derecek bilimum yerinden büyük bir zevkle, tadını çıkarta çıkarta vurabileceksiniz. Bu da eşittir, Amerika ve Avrupadaki şiddet karşı kurucusuların tepkisi ile bütün teröristlerin yeşil zombilere dönüşürdüğü ikinci bir versiyonun çıkışması bekleyebiliriz (bakınız Carmageddon 2).

Yapay Zeka

Tek kişilik her oyun için geçerli en önemli başarı kriterlerinden birisi de yapay zekadır. Karşımızdaki düşmanın hareketlerimize insan gibi repki vermesi, gerçek bir insan gibi düşünüp hareket etmesi hepimizi heyecanlandırır. Ancak oyunun yapımcılarının yapay zeka konusunda ilginç teorileri var. Bir düşman askerine insaninkine benzer bir zeka yüklemenin çok da zor olmadığını ama bilgisayarın klavyesi ve mouse gibi sınırlı imkânları olan oyuncunun bu

düşmanla başa çakılmasına imkansız olduğunu savunan yapımcılar, oyuntarda önemli olanın oynanabilirlik ile yapay zekanın iyi dengelenebilmesi ol-

duğunu savunuyorlar.

Aslında haklan da yok değil. Gerçek hayatı yapabildiğimiz pek çok şeyi, bilgisayarın klavye ve mouse'unun yardımıyla yapamadığımızı düşünürseniz bilgisayarın yönetici askerlerin de yeteneklerinin biraz kısıtlaması son derece adil ve oynamabilirlik açısından zorunlu bir davranıştır.

Delinen Duvarlar, Havaya Uçan Araçlar

Oyun için yapılan silah araştırmaları sonucunda programcılar, silahların etrafı etkilerini de oyna eklemeyi başaramışlardır. Hangi silahla kapının arkasında saklanan bir teröristi vurabileceğinizi veya Hollywood filmlerindeki gibi bir aracı hangi silahla havaya uçurabileceğinizi düşünmek veya öğrenmek size kâtyor. Ama bilmem lâvşiyemi sorarsanız, 22 kalibre bir Desert Eagle buldunuz mu oyunun tadını çıkartmak için sağa sola ateş etmeye başlayın önce, sonra Save ettığınız yerden oyna devam edersiniz (Şakın bunları gerçek hayatı, okullarınızda falan denemeye kalkmayın.. Zaten kızlar mail atıp duruyor, küçük kardeşlerimizi şiddete yönelik尔斯urunuz dîye. Aman! Barışçı olun, sevin, sayın, kardeşlik, aşk, çiçek, böcek, bört, bürt.)

Bekliyoruz

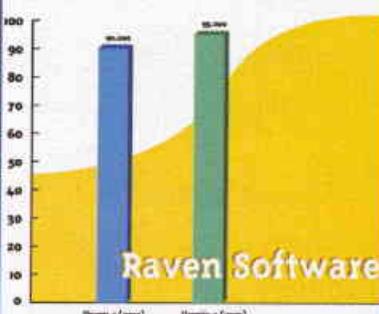
Quake II motorunun inanılmaz bir şekilde geliştirilip geliştirildiği ve FPS hayranlarının merakla beklediği Soldier Of Fortune, uzaylıları ve canavarları vurmaktan bıkmış ama SWAT 3 veya Rainbow Six gibi ağır oyunlarla da uğraşmak istemeyenler de dahil herkesin kalbini çalacak gibi görünüyor. Multiplay arenalarда pek çok kişinin arkadaşları ile ava çıkacağıni veya Internet üzerinden oyulara katılmak kendilerini pazarlayacağını (gerçek bir paralı asker gibi) şimdiden tahmin edebiliyoruz.



Oyunu heyecanla bekleyin, bu arada yüzüğünüz suyu bulandıranlar olursa cucuklarını dürebilmek için profesyonel "yardım" hizmeti verdigimizi de unutmayın. Menejerimiz YM'e bir telefon edin ve şartları konuşalım. Ama uyarmadı da demeyin. Ucuz değiliz (Bunu için bir mezar yeri satın almak ne kadara patlар haberiniz var mı?)

Cem Şancı

FİRMA KARNESİ



Soldier of Fortune

Yapımı: Raven Software

Cıkış Tarihi: 2000 Baharı

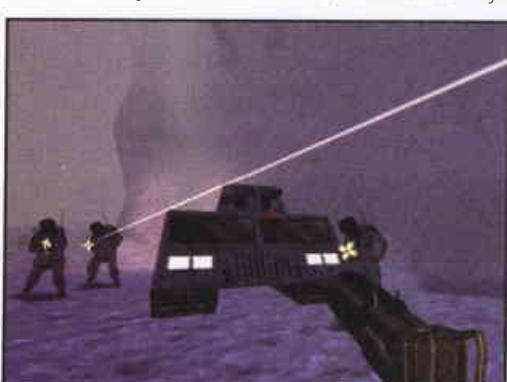
Tahmini Sistem İhtiyacları:

Pentium 200, 48 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenimi: Kanlı

Bize Göre: Soldier of Fortune'un Half Life'i tahtından etmesi bekleniyor. Oyun içinde hikayeyi itereten Half Life-vari ara sahneler yer alacak. Düşman birimlerinin 26 ayri yerinden vurulabilmesinin ise oyna bugüne kadar görülmemiş bir atmosfer katasını düşündürüyor. Oyunun gerçek bir Parallel Askerin, John Mullins'in damşmanlığında geliştirilmiş olması ise gerçekçilik konusundaki şüphelerimizi dağıtmaya yetiyor.

İLK İZLENİM



ALONE IN THE DARK 4

Biliyorum şok olacaksınız ama Resident Evil bu dünyada ilk ve tek değil.



Alone in the Dark

1 1993'de bir bilgisayarcıya oyun almak için girdiğimde benimle hiç ilgilenilmemesine sınır olmuştum. "Acele var şu oyunu almak istiyorum!" türünden bütün israrlarımı, "Tamam abi, bir saniye, şimdî geliyorum!" diye geçtiğim bilgisayarcının oturduğu ekran karşısında neyle uğraştığını merak edip başımı ekranla bilgisayarcının kafası arasına soktuğumda iki şey oldu. İlk bilgisayacı, "Abi çekil göremiyorum!" diye bağırmaya başladı, ikincisi ise "Ben de bu oyunu istiyorum" demeye başladım.

Efsane Geri Dönüyor

O tarihlerde herkesi bu kadar etkileyen oyunun adı Alone in the Dark idi, ve bu günde Tomb Raider'ların, Resident Evil'ların atası olan oyunu. Bilgisayarların henüz 386 işlemci, Ramların 2 MB,

Hard disklerin 25 MB büyüklüğünde olduğu, 3D ekran kartı fırının henüz keşfedildiği (ve senin henüz başımıza musallat olmuştuğın - BLX) bu dönemde Darkworks isimli bir geliştirici grub, altı sene sonrasında Resident Evil'leri ile boy ölçüsecek kalite ve sürükleyleciklikte 3 boyutlu bir korku oyunu hazırlamışlardı. Bilmeyenler için söylemek istiyorum, oyun Resident Evil 1'e o kadar benziyor ki, Alone in the Dark'i oynamış olanlar, Resident Evil'i oynarken hiç yabancılık çekmemiştirler.

Bir dönem bütün oyunseverle-



rin çenelerini yere düşüren Alone in the Dark'ın gördüğü ilgi üzerine, serinin ikinci ve üçüncü oyunları da çıktı ama 1995 ve 1996'da insanlar RTS gibi yıldızı yeni parlayan oyunlara rağbet etmeye başlayınca, Alone In The Dark serisi kendisini daha fazla geliştiremedi ve olayın civığını çıkartmadan, efendiliğimizle çekilelim ortamdan gibi saygıya layık bir hareketle ortadandan uzaklaştı.

Ancak 3D aksiyon oyunlarının altın günlerini yaşadığı bu dönemde hep bir eksiklik hissettiğimi düşünüyordum. In the Dark serisinin 4. oyununun haberini alınca bu eksikliğin unutmuş olduğum efsanevi oyundan kaynaklandığını hatırladım.

Eski dost Edward Carnby isimli dedektifin, eski bir evde ruhlarla, zombilerle ve bin bir türlü şeytanla kaplı kalmasından sonra hepimizin kalbine yerleşen Alone in The Dark tekrar oyun dünyasında dönerken, ilk oyunda yakaladığı atmosferi ekranlara tekrar taşıyacağını iddia ediyor.

3 boyutlu arka planlar ve karakterlerle donanmış olarak geri dönenek oyunda, bol bol keşif imkanı ve bilmeceler bulunacağı iddia ediyor.

gelen haberler arasında. Gerçi şu hali ile Resident Evil gibi rakiplerinden pek farklı bir şey vaad edeme de, Alone in the Dark serisinin deneyimli olarak, ses, müzik, kurgu ve sunumun harika bir birleşiminden oluşacak oyunu oynamak için değil, seyretmek için bile alanlar olacaktır diyorum. Çünkü bu serinin arkasındaki ekip daha önceki işlerinde oyuncuları sinema filmi tadında oyuncuya sunmuş ve herkesin kalbini kazanmıştır. Tekrar aynı hileye başvuracaklarından emin olduğum Darkworks'un bu planlarından elbette şikayetçi değilim.

Bu kez Edward Carnby'den başka karakterleri de yönetebileceğimiz oyunda, senaryonun her karaktere göre farklılıklar gösterecek olması oyuncunun oyundan sıkılmasını da önleyecek gibi görünüyor.

Bekliyoruz

Bir zamanların mucizevi oyunu Alone in the Dark'ın yeni oyununu merakla bekleyin. Çünkü bu seri en azından son bir şansı hediyeliyor, ama bana soracak olursanız karşımıza çıkacak oyun râ-



kiplerini piyasadan silinme tehditesi ile karşı karşıya bırakacaktır.

Cem Şancı

ALONE IN THE DARK 4

Firma: Darkworks

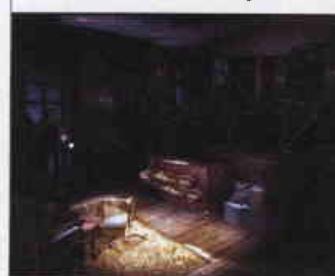
Çıkış Tarihi: 2001 Başı

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

PII400, 32 MB Ram, 3D Ekran kartı

İlk İzlenim: Çok İyi!

Bize Göre: Alone in The Dark eski bilgisayar oyuncuları arasında bir kültür. Dune 2 RTS'ler için neyse, Wolfenstein 3D veya Doom FPS'ler için neyse, Alone in the Dark da 3D Aksiyonlar için odur. Uzun süredir unutulmuş bu oyunun yeni teknolojinin desteği ile geri dönmeli olması rakiplerini korkutup, oyuncuları heyeçanlandıracak gibi görünüyor çünkü Alone serisinin özgürlüğü, oyunun teknik yapısındaki mükemmel değil, konu, hikaye, anlatım ve görsel-ışitsel efektlere en çarpıcı şekilde kullanılmıştır. Uzun lafla sastırı yeni oyun, eski oyunun mükemmel tasarımını tekrar edebilirse oyun dünyası ciddi bir salantı geçirip kendine gelmek zorunda kalacaktır. Her zaman olduğu gibi, bekleyip göreceğiz.



FİRMA KARNESİ

Darkworks

LEVEL

HIT

1999

BİR YILLIK BİRİKİMİN ÖZETİNİ YAPMAK NE ADAR ZORDUR BİLİR MISİNİZ? TAM ON İKİ AY BOYONCA İNCELENEN YÜZLERCE OYUN, BEĞENİLENLER, ELİN TERŞİYLE İTİLENLER.. AMA HEPİMİZİN, EN AZINDA BİR ÇOGUMUZUN ZİHNİNDE YER ETMİŞ BAZI OYUNLAR OLDU 99 YILINDA. OTURDUĞUMUZ YERDEN DÜSMEMİZE NEDEN OLAN, BİZİ HEYECANLANDIRAN, HATTA BAZEN GÖZLERİMİZ YAŞARTAN EN GÜZEL OYUN ANLARIMIZI BIZE YAŞATAN BAZI OYUNLAR OLDU. VE SİZLER DE BU OYUNLARLA GEÇİRDİNİZ KOCA BİR YILI. BEĞENDİKLERİНИZE OY VEREREK SEVGİNİZİ GÖSTERDİNİZ, İYİNİN KOTUDEN SIYRİLMASINDA ROL OYNADINIZ. ŞİMDİ, YENİ BİR YILIN KAPSINDAN HENÜZ ADIMIMIZİ ATMİŞKEN, İSTERSİNİZ SİZLERLE BİRLİKTE ARKAMIZA DÖNÜP GEÇTİĞİMİZ YILA ŞOYLE BİR BAKIŞ ATALIM. BİZİ EGLENDİREN, COSTURAN, HEYECANLANDIRAN O OYUNLARA SON BİR KEZ DAHA BAKALIM. VE BÖYLECE ORTAYA ÇIKSIN GERÇEK, ON İKİ YARDAN BERİ VERDİĞİNİZ OYLARIN, BİZİM KANAATİMİZLE BİRLEŞMESİNİN SONUCUNDA HANGİ OYUNLAR SINIFINI BİRİNCİLİKLE BİTİRMİŞ, HANGİLERİ KALMIŞ...

DOLIVEIRA STEVE DORE



AGE OF EMPIRES 2

THE AGE OF KINGS

Gerçekten; 1999'un en iyi oyunu bilirlerken, simdiye kadar hiç olmadığı kadar zorlandık. Half Life, Unreal Tournament ve Baldur's Gate gibi kendi türlerinde bir numara olan oyunlardan sadece biri Yıllın En Büyük Hiti ödülüne alabilecekti. Ve son ana kadar başa baş giden oylamalardan rakiplerine nazaran yeni, ama aslında köklen çok daha eskiere uzanan bir oyun günese gibi doğdu. Ve işte, hepimizin aylardır beklediği an geldi. Attığınız oyaların, bizim geceler boyu süren tartışmalarımızın sonucunda ortaya çıkan sonuç: 1999'un en iyi oyunu.

Microsofttan Age of Empires 2: The Age of Kings.

1999'un en iyi oyununun Real Time Strateji türünden okmasının açıkçası bizi çok şaşırttı. Çünkü bu türdeki hemen hemen bütün oyunların hala altı sene önceşinin Command & Conquer'in taklit etmeye çalıştığı bir sene geçti. İbunların arasında ne yazık ki Tiberian Sun da var. Age of Empires 2 ise kendi türünü yeniden tanımlayarak, 1999'da RTS'lerin şanını kurtardı. Bir real time stratejinin gerçekçi olmasının oyun zevkini ve oynanabilirliği bozmak için bir mazeret olmadığını, en mükemmel şekilde bize gösterdi. Birçok farklı arasındaki denge korunurken, hepsinin birbirinden farklı olmaları, basit olduğu halde üzerinde uzun uzun düşünmenizi gerektiren kaynak yönetimi, sıra tabanlı bir strateji oyununda bile zor bulunan genişlikte bir teknoloji ve gelişim ağacı Age of Empires 2'nin, benzerlerinin arasından bir anda sıyrımasını sağladı. Tabii, oyunun mükemmel yaklaşımı Multiplay desteğinden ve diğer oyunculara karşı bir satranç oyununa yakışır düzeyde keskin stratejiler geliştirmenize olanak sağlayan ama "Her zaman çalışan mutlak

ve karşı konulamaz bir taktik" oluşturulmasına da asla izin vermeyen iç yapısından baştan meden geçmek olmaz. Aşağısı ilk oyunu da begenmemiydi, ama yapımı firması Ensemble Studios'u bu oyna harcadıkları emek nedeniyle gerçekten tebrik edilmeyi hakediyor.

Tabii, Age of Empires 2'nin ufak da olsa bir diğer artısı, en sonunda tarihi bir oyunaa Türklerin fasulyeden değil, karşısındakilleri titreten bir güç olarak yansımış olması. Ah bir de yeniciler sanksi saşırımsı gibi "Allah Allah" demese...

LEVEL

HIT

1999



Diger Adaylar

2. UNREAL TOURNAMENT

3. HALF LIFE

4. GABRIEL KNIGHT 3

5. RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

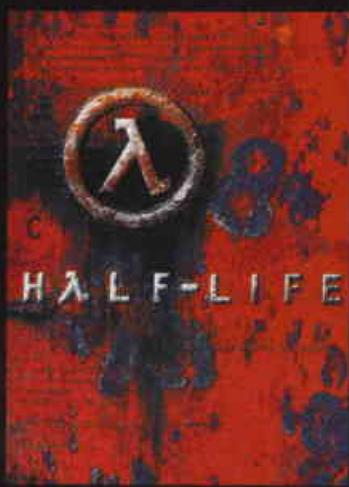
EN İYİ OYUN





FPS TEK OYUNCU

HALF LIFE: DAY ONE



Diger Adaylar

Action türünde birincilerin secerken çok az zorlandığımızı itiraf etmemiyim.

Gecen yıl hazırladığımız Best 20 of 1998 listesine, Internet'te dolaşan beta versiyonu sayesinde son anda 20. sıradan giren Half Life, kendi türündeki bir numara olmayı fazlasıyla hakediyor.

Half Life'ın olağanüstü bir Ocak akşamı geldi Half Life Türkiye'ye. Oyle fazla patrı, abartı reklam kampanyası falan da yapılmamıştı aslında, ama bunun oyuncuların bir kulek aşkınlığı vardı. Ve geldiğinde herkes "yeni bir gün, yeni bir First Person Shooter" diye düşünerek kurdu bilgisayanna. Ve o

andan itibaren, oyun dünyasında hiçbir şey aynı olmadı. Firmalar, proje halindeki oyunları tekrar gözden geçirmek zorunda kaldı. Oyuncular, artık "her öünüze oku kavur" türü FPS'ler burun kvirildi. Ve insanların kafasındaki "beyinsiz shooter" mantığını köküden değiştirdi Half Life.

Herkeden önce, senaryo ve oymanız bakımından herhangi bir FPS değildi Half Life. Amfetamin yükü, kas yoğun bir askeri değil, günlük işini yaparken büyük bir kazaya yol açan, stradan bir fizik astanının yönettiyorduk. Ve bu sayede, daha önce hiç olmadığı kadar Gordon Freeman ile oğuzdostık. Oyun bo-

yunca karşısına çıkan önceden hazırlanmış animasyonlar yüreğimizi ağızımıza getirdi. Black Mesa'ya yanılıklı saldıdığımız yarattırdan yetmezmiş gibi bizi kurtarması gereken özel askeri birlikler de pesimize düştü. Ve yapay zeka, Özelliğe askerlerin davranışları, her an arkadaşımızı gerçekliğini öğretti bize. Paranoya'nın tam anlamıyla ne demek olduğunu Half Life'da öğrendik.

Kısaca, Half Life'ın sadece bu yılın değil, geçmiş en iyi Action oyunlarından birisi. Eğer hala görmediyiniz, size ayıplar ve son bir yıldır hangi dagdaysınız diye merak ederim.

2. THIEF: THE DARK PROJECT

3. ALIEN VS PREDATOR

5. SIN

4. SHOGO



FPS MULTIPLAYER

UNREAL TOURNAMENT

Diger Adaylar

2. QUAKE 3

3. HALF LIFE

4. STARSIEGE TRIBES

Iste yılın sürprizi. Hepimiz nefeslerimizi tutmuş, aylardır alpha demosuyla kendimizi avuttugumuz Quake 3'un gelmesini bekliyorduk. Gelmediyi, cunku çok önceden sözleşmiştık Quake 3'ün yılın Multiplayer First Person Shooter'i seçmeye. Ama Quake 3'un bir hafta ardından öyle bir oyun

geldi ki, ortalıkta ne Quake 3, ne ID Software, ne de Carmack kaldı. Deyim yerindeyse Unreal Tournament, Quake 3'u telefrag etti!

Neydi Unreal Tournament'u bu kadar üstün kılan? Aylardır King of the Hill olan Quake 3'ü nasıl, olup da tek searista frag manyağı yaptı? Bir kere, Unreal Tournament Quake 3 gibi "basit bir atarı oyunu" haline gelene kadar sulandırılmıştı. Arabirim için neredeyse yeni bir işletim sistemi yazılmıştı ve Quake 3'teki çok kişili seçeneklerin yerine, Unreal Tournament'da her istediginizi yapmanıza izin veren karışık ama çok kullanışlı bir sistem var. Arabirim ötesinde, oynanış açısından da Unreal Tournament Quake 3'ü havada tutup yere çöyüdü, 50'den fazla harita, klasik Deathmatch oyun türünün haricinde, takım çalışması gerektiren Domination, Assault, Last Man Standing gibi yeni ve yaratıcı oyun türleri geliştirilmiştir (ki ID Software'in yaptığı en bu-

yük hata team-play'i tamamen boşvermesi oldu). Üstelik, Deathmatch oyunlarında bile Quake 3'u birçok yönden geçiyor. Unreal Tournament: Yıllardır kullanılan ve artık oldukça sıkın Shogun Rocket Launcher-BFG üçlemesinin yerine Razor Blades, Redeemer, Bio Sludge çok daha yaratıcı olan, dengeli silahlar var. Her zaman için oynayacak oyun bulmak ve girmek çok kolay. Grafikleri (her ne kadar Quake 3 kadar olmasa da) çok kaliteli, ama müzikleri bir harika. Ve deyinmeden edemeyeceğim, bottların yapay zekası FPS tarihinde pojir acacak düzeyde. Birçok dergi tarafından yapılan hatalar südür ki, oyunun yapay zeka kodu, size karşı "ne kadar iyi" oynadığını göre belirlenir. Yanlış yapay zeka, "insan davranışına ne kadar yakın" davranışına göre belirlenmelidir diyorum biz. Unreal Tournament oynarken birçok durumda kimin bot, kimin oyuncu olduğunu anlamakta zorlanacaksınız.





HIT REAL TIME STRATEJİ HOMeworld

Düzen Adaylar

2. DUNGEON KEEPER 2
3. CAESAR 3
4. TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS
5. COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN



Devrim yaratacak derecede yenilik içeren oyunların günümüzdeki yenisi aynıdır. Nasıl oldu bilmiyoruz, ama 1999 yılında birçok oyun türünde devrim yaratacak nitelikte yeniliklere sahip oyunlar çıktı piyasaya. Homeworld de, daha önce birçok oyunun vaad ettığı yeniliklere bizi kendini beklemeye mahkum etti, ama daha önce de 3D olsadığını iddia

eden birçok strateji oyunu görmüştük ve hepsi aynı "oyanabilirliği sırrın altında seyredenler" mezarlığında yerlerini almış durumdayız.

İlk defa gerçekten üç boyutlu olmayı başaran bir savaş ortamı, tek kişilik oyunda destansı bir hikaye. Multiplay'de harika bir denge, muhteşem grafikler. RTS'lerde daha önce kullanmayı hayal bile edemeyeceğimiz yeni savaş taktikleri ve beceriksiz birisinin hiç zorlanmadan berbat edebilecegi karmaşıklıkta bir oyunun "daha önce bunu nasıl dosume mişler" dedirten basit yorumları oyuncu dostu haline getirmesi. Evet, daha önce birçok oyun buradan vaad etmiş ve hepsi cuvalladı. Homeworld mı? Homeworld, su an dergide bulunan "En Saygideger Oyun"un bulunduğu CD kutusundaki yerini almış durumda.

Evrdenin sonsuzluğununda kaybolmuş bir irkin, ait olduğulan gezeğene ulaşmak için verdikleri

destansı savaş konu alan Homeworld, real time strategy turunu yeniden tanımladı. Herseyden önce, klasik XY ekseninde gecen RTS'lere, Z boyutunu da ekledi. Ama monitörler iki boyutlu görüntüler üreten çizmeler, yani işin içine üçüncü boyut girdiginde kontroller arap saçına donebilir. Homeworld mükemmel arabirimini sayesinde bu karmaşayı ortadan kaldırımıya başarıyor. Homeworld'un bu kadar başarılı olmasının tek sebebi bu değil. Müphemmel bir hikaye, çok ty bir grafik yapısına sahip olduğu halde, en düşük konfigürasyonlarda bile çalışılabilmesi ve dengele bir multiplayer seçenekleri Homeworld'u 1999'un en iyi Real Time Stratejisi seçmemizdeki en büyük etkenler.

Not: Yılın oyununu aynı zamanda kendi turundan de değerlendirmeye almanın haksızlığı olacağını karar verdigimizden Age of Empires 2yi RTS değerlendirmesinden okurtuk.



HIT TURN-BASED STRATEJİ

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Düzen Adaylar

2. HEROES OF MIGHT & MAGIC 3
3. JAGGED ALLIANCE 2
4. DISCIPLES: THE SACRED LANDS
5. WORMS ARMAGEDDON



Kendisine saygı gösteren, gerçek bir oyuncuya harekete geçirmek için, ona tek bir kelime söylemeniz yetecektir. Civilization bilgisayar oyunlarının babası都说an ve birçok oyun turunun ilk (ve en iyi) örneklerine imzasını atmış olan Sid Meier'in en büyük başarısı sayılan Civilization serisi, ikinci oyunun sonurunda bir koloni gemiciliğinin dünya yörüngeinde tamamlanıp, dış uzaya yol

lanması ile sona eriyordu. Ve dünya üzerindeki on milyonlarca Civ fanatığı, tam örfbicük senetlik bekleyişin ardından, bu kolonistlerin başına ne geldiğini Alpha Centauri adlı başyapıttı öğrendi. Öğrendikleri bir başka şey ise, klasik sıra tabanlı stratejilerin olmadığı, Sid Meier'in bilgisayar oyunları dünyasındaki bir numaralı deha olduğu ve Alpha Centauri'nin gerçek strateji ustaları için bir daha bulunamayacak bir nimet olduğunu (ardon, üç şey birden öğrenmişler).

İlk bakışta gorunusu harcinde Civ ile arasında bir fark yokmuş gibi görünen Alpha Centauri'yi birkaç saat saat oynadıktan sonra, Meier'in oyuna harcadığı emek, hayal gücü ve mükemmellığı başarı.

yaklaşımına hayran kalmamak elde değil. Sekiz farklı dünya görüşüne sahip gruba ayrılan kolonistlerin Alpha Centauri üzerinde hâkimiyet kurmaya çalıştığı oyunda modüler birimler, diploması, doğal etkenler, gezegenin doğal sevinme mekanizması gibi etkenler, o zamana kadar gün ışığı gormus olan stratejilerden çok daha fazla içermiştir. Ama Alpha Centauri'nin belki de en ilgi çekici özelliğii, filozof ve uzay bilimciyle ortak çalışarak elde edilen "geleceğin teknoloji ağacı" idi. Bütün bunlar, saatler boyunca ekranın başında kilitlenip kalmaniza neden olan esiz oynaması da eklenince Alpha Centauri'yi gelmiş geçmiş en iyi strateji oyunları arasına sokmayı başardı.

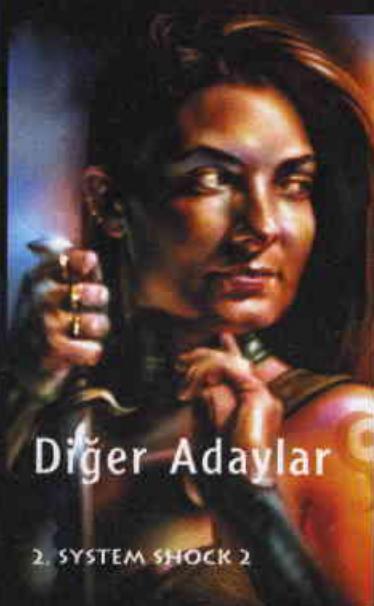
LEVEL



ROLE PLAYING GAME

BALDUR'S GATE

TROUBLED TIMES



Diğer Adaylar

2. SYSTEM SHOCK 2

3. FALLOUT 2

4. DARKSTONE

5. GORKY 17

LEVEL



ADVENTURE

GABRIEL KNIGHT

BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Diğer Adaylar

2. DISCWORLD NOIR

3. OUTCAST

4. KING QUEST 8



Eğerimiz ilk sene de kelimelerin tam anlamıyla "Hortulan" CRPG turunun geçen sene içindeki tartışmasız birincisi Baldur's Gate idi. Candlekeep yehrinde maneyi başbازın intikamını almak için başladığımız macera, olağanüstü ve onun lanetiyle ilgili çok farklı bir boyuta taşındı. Toplam altmış saatten fazla oynama süresine sahip olan Baldur's Gate, yirminde kadar AD&D kurallarının en sıkı biçimde kullanıldığı CRPG idi.

Boylece, gerçek bir CRPG'nin aynı zamanda milyonları nesinden sürükleyen zevkli bir oyun haline de gelebileceği ispatlanmış oldu.

Gerçek zamanlı gibi gözüken ama içten içe bir sıra savaşlı olan savaş sistemi, savaşların üzerinde tam bir

hakimiyet kurmanıza izin veriyor. Grubunuza dahil ettiginiz karakterlerin düşünceleri yapısı birbirile uyumadığı takdirde, bu karakterlerin arasında önce tartışma, daha sonra de olesye bir çatışma olabiliyordu ki, bu oyun'a başka hiçbir CRPG'de görmeyeceğiniz bir gerçeklik katıyordu. Grafik yapısı olarak izometrik bir sistem kullanılmış. Özellikle savaş sırasında yapılan büyülere efektlere göz dolduruyordu. Ses kalitesi olarak ise şim-

diye kadar bir FRP severin bilgisayarında daha gerçekçi bir tecrübe yapmadığından eminim. Bir ormanın girdiğinizde etrafınızı sarın sesinin zenginliği (Surround Sound teknolojisi sağlısun) sizin ormanda olduğunuzu merdeye ikna ediyordu. Tabii her günün olsaları olduğu gibi, Baldur's Gate'in de bazı eksik yönleri vardı ki, bunların en önemlisı 89000 ile sınırlı olan ve en fazla 7 seviyeye kadar yükselmenize izin veren experience sistemi idi. Bu, dört ay kadar sonra piyasaya sürülen Tales of the Sword Coast eklenen paket ile düzeltildi. Ve bir sene içinde toplam 100 saatini Forgotten Realms in Sword Coast kesiminde geçiren oyuncular, 2000 ortasında, okacak olan Baldur's Gate 2: Shadows of Amn'ni beklemeye koyuldu.



Yılın en yakışıklı kahramanı ödülü Gabriel Knight'a gidiyor. Dar kot pantolonu ve omuz tamamlayan beyaz t-shirt ile Gabrieles bucus karakterlerle dolan oyun dünyasında resmen içimizi istti. Neler diyorum ben? Yani yanlış anlamayın oyunda bizi daha çok çeken elbette ki Grace Nakamura.

Elbette Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned'in yılın adventure oyunu olmasının sebebi ne Gabriele de Gracie, Gabriel Knight:

adventure oyunlarının koruma-ya alınmış kelaynak muamelesi gördüğü bir dönemde turun sevilerinin yüzünü güldürmeyi başaran tek oyun oldu. Konus, grafik, oynanabilirlik, Gabriel Knight aktörlerin gelebilecek her konuda diğer adventure oyunlarının tümüne açık bir fark attı.

Ama kuşkusuz Gabriel Knight'in en güçlü olduğu konu hikayesi idi. Inanılmaz derecede derin ve kapsamlı hikaye için Jane Jensen'in çok uzun süre araştırma yaptığı belli oluyor.



SPOR

1999

FIFA 2000

Diger Adaylar

2. NBA 2000

3. CHAMPIONSHIP MANAGER 3

4. NFL 2000

5. MICROSOFT INTERNATIONAL

SOCCER 2000



Bakışlarınızdan hiç şaşmadığınız anlayılıyor. Evet, təhrin ettiğiniz gibi, yılın en iyi spor oyunu yine EA Sports'dan çıktı. Bilgisayar oyun tarihinde bir oyun firmasının bu kadar istikrarlı bir şekilde başarısını sürdürdüğü daha önce görülmemiştir. Gerçekten, Fifa serisi bir kenara, 1999'un en iyi spor oyunu adaylarına bakacak olursanız, en iyi beş oyunun üçünün EA Sports yapımı olduğunu görebeksiniz. Fifa

serisi ise, kendini gerçekten bulduğu 1996 yılından beri sürekli geliyor ve onunla aynı sahada top koşturma gafletinde bulunan rakiplerini ezerek her yıl biraz daha gerçekçe yakın, biraz daha dynaması zevkli hale getidi. Ama son jenerasyon Fifa, gerçekten de tanrı inanılmaz bir deneyim.

Grafik olarak Fifa 99'a göre biraz daha zayıf olan Fifa 2000, bu açığını azınlıkla doldurmayı başlıyor. 2000'e eklenen belki de en büyük yenilik, sprocuların size ve diğer sproculara verdiği gerçekçi tepkiler. Yada, EA Sports'un bildirdiği sözü ifadeyle "Cyber Athlete" teknolojisi. Birer bir mırıldanılar da, bu teknolojinin ne demek

olduğunu tam anlamıyla hisse diyorsunuz. Futbolcuların çapına ve dokunuşa anlamlı bir şekilde etki ve tepkiler birlikte oyle bir hale geliyor ki, kendinizde kalıplamış algoritmanın ekranda oyuza buraya hareket ettirdiği uc boyutlu karakterden yonlendiriliyor gibi değil, gerçek bir futbol karıştırılmış izleyeceğiniz gibi hissediyorsunuz.

Üzün talmıksız, Fifa serisi 2000 yılında da bir numara. Üzün bir süre olsaydı kalıcıya benziyor.

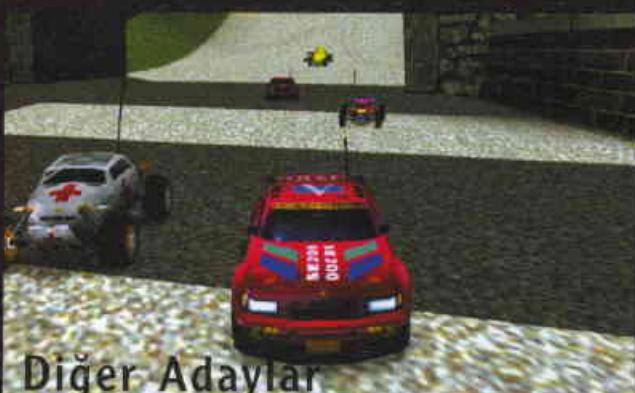
Bu arada unutmadan bir ara dergiyi arayıp Gökhan, Tuğba ve Gökhan'ı Fifa'da en büyük kim olduğunu bir sorun bakalım, ne cevap verecekler merak ettim.

LEVEL



DRIVING

RE-VOLT



Diger Adaylar

2. MIDTOWN MADNESS

3. DRIVER

4. GP 500

5. NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Spor ryümlarında her yıl bir numara olmasına alıştığımız EA aynı başarıyı son 10 seneden beri elinde tuttuğu yerli oyunlarında sürdürmemektedir. Bunun nedeni belki de, yansımalarının ekleme bilerek her türlü yarışlığın eklendiği olmasıdır. Ve artık, hep aynı yollarda, aynı arabalarla asfalt eskitmek oyuncuların canıra tak etti. Yeni, değişik bir hedefsan aranmaya başladilar. Akıllı sağırları, buldukları

radiyo kontrolü ufacık arabaları kontrol etmek Re-Voltta. Ufak boyalar, mini mini antenler ile, kocaman arabalarla gitmeye hâlâ bili edemeyeceğiniz mekanlarında yanıyor. Bir kanalzasyon borusu, antik eserler müzesi, hatta bir supermarketin buzhanesi bile yanmış mekanınız oldu. "Ama anla ufacık

arabalar iste" deyp gecmedik Re-Voltta. Çünkü her ne kadar oyuncak arabaları olsalar, 128 kütellanı sayınca üzerinde büyük bir etkiye sahipti. Yola biriken yağın birikintisine, hangi tekerleklerinin girdiği arabalıñ üzerindeki kurbalarını etkiliyordu. Kocaman arabalarla yanılır gibi görünmek için gratuitlerini alırsın, en iyi kapıları solosun bile zıt kalkacı eğitimi kontrol mekanlığı yatan Re-Volt, çocuk kalp hizı bayramını kırıp teplerini bozur kendisine söylemiyor. Dergide geçen uzun multipaly seanslarından ve in yelpazede oynanabilecek oyunların onlarıza hizmet fikri sona erdi. 1999'lu yıl oynamadığımız yedi oyundan içinde Re-Volt'un eline su dökmemiştik. Karar büyük yerden, boyun ise kıldan indiyo.



FANTEZİ SİMULASYON

DESCENT FREESPACE 2



Diğer Adaylar

2. XWING ALLIANCE
3. HEAVY GEAR 2
4. MECH WARRIOR 3
5. ROGUE SQUADRON



ACTION ADVENTURE

USAF

Jane's yine yapacağıını yaptı ve 99'u harika bir simulasyon ile kapattı. USAF, bir jet-avo simülöründe görmek istediğiniz her şeyi bastırı sonda eksiksizce size sunuyor. Bir kere MiG-29'dan F-15'e, A-10'dan F117'ye, milenium teknolojisi F-22'den emektaş F-105'e değişik amaçlar için değişik zamanlarda üretilmiş kışıklarla uçma olanağına sahipsiniz. Her ucağın uçuş dinamikleri, az çok karakteristik özellikler taşıyor ve diğerlerinden farklı. Aynı zamanda Vietnam, günümüzde

her türlü uzay ve mech simülasyonunu bundan sonrası yıllarda bu kategori altında değerlendireceğiz. Bu karara, uzun bir süre gerçek "gerçek" simülasyonlarla, henüz yapılmamış araçların simülasyonlarını aynı kategori altında incelememiz büyük bir haksızlığını düşündürdüğümüz için karar verdik.

Bu yıl birincisini verdığımız précédent Yılın Hit Fantezi Simülasyonu ödülünü, açık ara tark ile Descent Freespace 2 alıyor. "1998'de de yılın en iyi yirmi oyunu arasında dokuzuncu olarak göstermişiniz Descent Freespace". Peki bu seni bu kadar iyi yapan ne?" diye soracak olursanız, ben de sorunuza "ilk oyundaki bütün, ama bütün efsiklerin giđenmiş olması, atmosferin bir başlangıçla kesilebilecek kadar yoğun olması, ana gemilerin üstünden uçarken kendinizi 'minicik' hissetmenize yol açan o mutlu boyut hissi, kanınızda adrenalin oranının %50yi geçmesine yol açan yoğun savaş sahneleri, bir uzay si-

mülasyonunda ilk defa olarak "önceden hazırlanmış" sahnelerin kullanılması, destansı boyutlarında ve okutucu bir senaryo, kainatta bilinen en korkunc olayla son bulan hikaye anlatımı (simdi ne olduğunu söyleyip bütün heyecanınızı içine etmekvardı ya da dur bakalı) oyunu bitirdiğinde siz "bu oyuncun üçüncüsü ne zaman ola-çaak?" diye inim inim inlenen şurudleyiciğinin içinde mi?" diye soruya cevap veririm. Ve böylece "Bilinen evrende kurulmuş en uzun cümle" ödülünü almanın yanı sıra, ülkemizde hakkı büyük ölçüde yenilen Freespace serisini hakettiği yere gelmesi için üzenme düşen vazifeyi yenne getirmis olurum. Ve ayrıca, bu yıl vermediğimiz "En İyi ve Dumur Edici" Bütünlükteki Bitiş Demosu" ödülünü de hazırlannızda Freespace 2'ye veriyorum. Hala bu oyunu almadsınız, hayatınız Boğaz Köprüsü trafikinde kışır döngüye girsin (Bir dakkal Aranızdan birisi bu bedduayı daha önce hiç etti mi? Bilmiğ istiyorum!)



Diğer Adaylar

2. FLIGHT SIMULATOR 2000
3. FLANKER 2
4. MIG ALLEY

nispeten yakın bir zamanı konu alan Körfez Savaşı ve olası bir yakın gelecekte geçen düşürü. Avrupa savaşı gibi farklı dönemleri içeren senaryolar sayesinde oyundan sıkılmamanız iyice güçsüzler. Yine de kendi görevlerinizi yaratabileceğiniz oldukça iyi bir görev editörü de USAF'ın içinde mevcut. Bu da yetmezse sansızın internet üzerinden doğrudan zekâlı düşmanlara karşı deneme fırsatınız da var. Zorluk ne profesyonel ne de çerez düzeyinde, ikisinin ortasında dengede duruyor, yanı çok fazla kasiyo değil. Uçabileceğiniz uçakların ve oynayabileceğiniz senaryoların çeşitliliği, sanki tek bir simülasyon parasına birden çok simülasyon satın almanızı sağlıyor. Grafikler, özellikle de roketlerin arkada bırakıldığı durum gibi efektler çok iyi. Yerleşimdeki dokular aşın aymalı ve oyuncu bu açıdan neredeyse Flight Simulator 2000 ile yarışıyor. Yükseklerde uçarken aşağı muhteşem görünüyor. Her güzelin olduğu gibi USAF'ın da bir kaç görmezden gelinmeyecek kusuru var tabii. Yerle yakın uçarken detaylı kaplamalar bedenin hızın bir anda düşmesiyle oduyorsunuz bir de bazı dokularda bozulmalar olabiliyor. Yine aynı nedeneden ötürü oyuncu 64 MB'a bile biraz burun kıvırıyor. Biraz silü bir PC istemesi dışında fazla bir eksiksiz yok gibi. USAF' geçtiğimiz yılın tamamlaşmış en iyi oyuncularından biri.



TAKTİK SAVAŞ

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR



Diger Adaylar

2. SWAT 3
3. DELTA FORCE 2
4. HIDDEN & DANGEROUS

1 997'de, bir yazar Red Storm Entertainment isimli bir oyun geliştirme firması kurdu sessiz sedasız. Bir seneden biraz daha uzun bir süre sonra bu şirket, yine sessiz sedasız, Rainbow Six isimli bir oyunu piyasaya sürdü. İlk bakışta First Person Shooter'a benzeyen bu oyun, aslında tamamen yeni bir türün başlangıcı idi:

Taktik Savaş Simülasyonu: Rainbow Six birçok oyuncu tarafından sevildi. Klasik shooter manşından uzaklaşıp, bir taktide uyarak ve takım halinde hareket etmeyi önde plana çiktan, ve bunu yaparken bir Action oyununun heyecanını da içinde bulundurmayı başardı. Ama yeni bir tur yaratmanın en büyük zorluğu olan daha önce denenmemiş olmanın getirdiği bazı hatalar yüzünden yılın oyunu olmadı (çeşitli buglar, yapay zekanın sallantıda olması, grafiklerin yetersizliği).

1999'un ortalarında Tom Clancy'nin aynı adlı romanından uyarlanan ikinci oyun olan Rogue Spear'da, tipki ilk oyun gibi, uluslararası bir anti-terörist

timinin yönetimini elliğimize verdi. Her an tek kursuna olmamız ki, takım halinde düşünmek zorunda olmak, görev öncesinde yapılan detaylı plan aşamasının oyuna katıldığı stratejik denetlik sayesinde Rogue Spear ilk oyunun çok ötesine taşdı. Üstelik, ilk oyundaki hemen hemen bütün hatalar da düzeltülmüşti. Multiplay yönünden de mükemmel yakalanan Rogue Spear'in tek eksisi, ilk oyundaki gibi takım savaş simülasyonundan "Rehine Kurtarma Simülasyonuna" dönmesi olması ve bu nedenle yüklenmediği azın zorluktu.

Herseye rağmen Rogue Spear taktik savaş simülasyonları arasında her yönüyle liderlik hake den tek oyun. Hala tanışmadığınız çok sey kaçıryorsunuz demektir.



ACTION ADVENTURE

OMIKRON THE NOMAD SOUL



Bu yıl en kolay verdiği ödül odullerden biri de Aksiyon Adventure'da linda oldu. İçimiz çok rahat. Çünkü Omikron: The Nomad Soul hem aksiyon olarak hem de adventure olarak tüm rakiplerinden çok daha iyiidi. Bunun en önemli sebeplerinden biri aksiyon ile adventure'in birbirinden tamamen ayrılmış olmasıydı. Hatata aksiyon öğesi FPS ve doğus olarak kendi içinde de ikiye ayrılmıştı. Bu üç ogenin zorluk dereceleri kendi içinde ayrı ayrı ayarlanabildiğinden oyuncunun hançisine ağırlık vereceğini de seçme şansı oluyordu. Omikron

şehrinin geniş yapısı, güçlü hikaye örgüsü, iyi grafikler... Omikron hemen her konuda bizden fazlasıyla takdir toplamış basardı. Zaten bu ödül onun aldığı tek ödül değil: ses/muzik, grafik dizayn dallanında da Omikron bizden ödülü almayı basardı.

Diger Adaylar

2. NOCTURNE
3. RESIDENT EVIL 2
4. HERETIC 2



PLAYSTATION

1999

Level Dergisi olarak, sanal ortamda gerçekleştirmiş olduğunuz güzellik yarışmasının sonuçlarını sizlere sunuyoruz; işte bests of the last millennium



0:08.172
Lap Time
0:08.172



VSTAR



1- Gran Turismo 2 "The Real Driving Simulator"

1999 yılının sonuna yetisen bu yeni oyunu, şu ana kadar Playstation'da çıkan gerçekte en yakın araba simülatörü. Oyunda 36 farklı firmadan 594 adet arabası ile 32 parkurda yarışılıyor. Mercedes-Benz, Opel, Renault, Subaru, Ford, Fiat, Peugeot, Aston Martin, Chrysler ve Dodge gibi, yakından tanıdığımız markaların da içinde bulunduğu birçok Amerikan, Japon, İtalyan, İngiliz, Fransız ve Alman arabası var. Ralli arabaları, mini arabalar, lüks modeller, şehir arabaları, jipler, GT otomobilleri, spor modeller, eski klasik modeller ve 70'li yılların Amerikalılarının "Muscle Car"ları ve dahası bu oyunda! Oldukça zengin bir içeriğe sahip olan oyunda arcade veya simulation tarzlarında yarışabiliyorsunuz. Araba sayısının çokluğu yanında çok da fazla yanıp ve turnuvalara sahip olmazı nedeniyile oyuncularını uzun süre kendisine bağlayabilecek bir oyun. Söyleden.

2- Resident Evil 3 "Nemesis"

Raccoon City'nin başı, bir tür zombi belasından kurtulamıyor. Umbrella Adı verilen şirket, henüz deney aşamasında olan bir formülü çalmak isteyince, biloyoluk düzen tekrar bozuluyor ve ölü insanlar şehir istila ediyor. Her zaman olduğu gibi bu sefer de kendimizi oyunların tam orta yerinde buluyoruz. Karakterimiz özel bir timin mensubu olan Jill Valentine. Olaylar bir önceki oyundan birkaç saat önce başlıyor. Amacımız şehirden tek parça kurtulabilmek ve zombileri temizlemek. Resident Evil serisinin dünyada hala milyonlarca fanatığı var. Mukemmel grafik ve ses efektleriyle gerim-macera turuna damgasını vuran oyun Capcom'dan geliyor.

3- Final Fantasy 8

Bu kadar uzatmalı bir serinin her seferinde daha da ilerlemesi bizi şanslıyor doğrusu. Evet, Final Fantasy 8: serinin bir önceki oyunundan (ve Playstation'daki

herhangi bir başka RPG oyunundan) çok üstün. Karmakarışık görünen, içinden çıkışmayacağınızı zannedtiğiniz savaş-büyük-giriş sistemini çözduğunuzde, bilgisayar



5- Tomb Raider 4 "The Last Revelation"



Güzeller güzeli Lara'nın heyecanlı maceraları, yazık ki çok yüzünü eksitler.

6- Fifa 2000

Hala tahtı ele geçirilemeyen bilgisayar tarihinin en sağlam futbol oyunu.



7- The Need For Speed 4 "High Stakes"

Hız tutkunları için vazgeçilmez bir eğlence kaynağı.



4- Metal Gear Solid Integral "The VR Missions"

Alaska sahilinde bir adada gizlenmiş bir grup terörist, dünyayı nükleer silahlar kullanmakla tehdit etmektedir. Efsanevi Solid Snake olarak bırakığınız ajanlık mesleğine yakı pacaya tekrar sokuluyorsunuz. Göreviniz iki önemli rehineyi kurtarmak, teröristlerin tenditlerinin ciddiyet boyutunu araştırmak ve mümkünse onları engellemek. Zamanınız çok kısıtlı ve yanınızda hiç silah yok. İşiniz zor. Jenerik ve ozellikle de bits müzikleri mükemmel. Konusu insanı resmen içine çekiyor. Brezilya dizileri gibi karışık ve merak uyandırıcı. Senaryosuyla olduğu kadar yapay zekaıyla da oldukça basit olan oyun Konami'den.

8- Syphon Filter

Burun farkıyla Metal Gear Solid'e geçildi ama ondan aşağı kalır yanı yok.



9- Silent Hill

Gerilim-macera türündeki oyun ve başarı olabilen nadir oyunlardan birisi.



10- Dino Crisis

Ve ite Capcom'dan bir diğer basayı! Korkunun ustalarından bu sefer dinozordan kapılıyoruz.



En İyi Ek Görev Paketi

1. STARCRAFT: BROOD WAR
2. HALF LIFE: OPPONING FORCE
3. COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY



En İyi Grafik & Dizayn

1. QUAKE 3
2. NOCTURNE
3. OMIRRON: THE NOMAD SOUL



En İyi Ses & Müzik

1. THIEF: THE DARK PROJECT
2. OMIRRON: THE NOMAD SOUL
3. HOMeworld



En İyi Arabirim

1. HOMeworld
2. UNREAL TOURNAMENT
3. FIFA 2000



En Etkileyici Hikaye

1. GABRIEL KNIGHT 3
2. HOMeworld
3. THIEF: THE DARK PROJECT



En İyi Yapay Zeka

1. UNREAL TOURNAMENT
2. SWAT 3
3. HALF LIFE



En Kötü Düşman

1. SYSTEM SHOCK 2
2. DUNGEON KEEPER 2
3. THIEF: THE DARK PROJECT



En İyi Atmosfer

1. SYSTEM SHOCK 2
2. THIEF: THE DARK PROJECT
3. HOMeworld



En İyi Intro

1. STARCRAFT: BROOD WAR
2. GABRIEL KNIGHT 3
3. URBAN CHAOS



En İyi Devam Oyunu

1. AGE OF EMPIRES 2
2. DESCENT FREESPACE 2
3. RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



DONANIM

GRAFİK TEKNOLOJİSİ nVidia GeForce 256



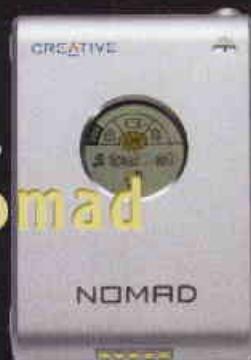
SES TEKNOLOJİSİ SB Live! Player



İŞLEMCİ TEKNOLOJİSİ AMD Athlon İşlemciler



ÖZEL ÖDÜL Creative Nomad



Baska bir aday düşünmek mümkün mü? Nvidia son grafik çipi GeForce 256 ile TNT'ler ile yarattığı devrimi bile unutturmayı başardı. 3D oyunlarında CPU bağımlılığını ortadan kaldırın GeForce GPU ibaresini alan ilk grafik çipi olmuştu. GeForce'u diğerlerinden farklı kılan daha önce işlemci tarafından yapılan dönüşüm ve aydınlatma hesaplamalarının da artık ekran kartı tarafından yapılmıyor olması, GeForce'un tek

kötü yanı gerçek performansının ortaya çıkabilmesi için oyuncuların da ona uygun olmasının gerekliliği. Ancak kısa süre içinde piyasanın bu oyunculara dolacağından eminiz.

Oyuncular desteklediği zaman GeForce 256'nın performansı PII 233 gibi düşük hızda işlemciye sahip makinalarda TNT2 Ultra'ların birkaç misline okuyabiliyor. DDR RAM II versiyonlarında GeForce'un gücünü çok daha iyi gösterme şansını yakaladık.

Ses kartları konusunda Creative'in üstünlüğü tartışılmaz. Dünya da Creative'in zorlayabilen tek firma olan Aureal'ın da Türkiye'de olmadığını düşününen ödülün Creative'e gideceği zaten kesindi. Ama SoundBlaster Live'lar içinden bu ödül hangisine vereceğimize karar vermek hiç de kolay olmadı. Uzun suren tartışmalar sonunda Platinum'da fazla özelliğe sahip olsa da Player'in fiyat performans ora-

ni ile birlikte oyunculara çok daha fazla yararı olduğuna karar verdik.

EAX hesaplamalarını hiç zorlanmadan yapabilen ve aynı anda pek çok program tarafından hiç zorlanmadan kullanılabilen EMU10K1 işlemcisi su an için piyasadaki en güçlü ses işlemcisi olduğunu defalarca kanıtladı. Oyle görüldüğün ki EMU10K1 bir kaç senede daha biz oyuncuların ihtiyacını kolayca karşılayabilecek.

Bilgisayar dünyasında uzun süredir beklenen bir gelişmeydi Athlon'lar. Intel'in çok uzun zamanın süren egemenliği hem işlemcilerdeki gelişmelerin hızını kesiyordu, hem de fiyatlarının yüksek olmasına yol açıyordu. Ancak Athlon'un piyasaya girmesiyle tüm buntarlar değişti ve bir anda işlemcilerin gelişmesindeki ivme arttı. Belki buntarlar beklenenin sonuçlarıydı. Ama kimse Athlon'ların bu kadar çabuk bir numara olacağını tahmin etmemiştir. Performans söz konusu olduğunda

PC tarihinde hiç geçmemiş olan Intel bir anda karşısında daha hızlı bir rakip bulurcu ne yapacağını şaşırıldı. VIA'nın anakart konusundaki desteği ve Intel'in üst üste yaptığı hatalar bir anda AMD'yi liderlik koltuğuna oturttu. Bu yüzden AMD yılın en başarılı firması olarak anılmayı da hak ediyor. Şimdi başlangıcıyla nVidia vs. 3dfx çekişmesini hatırlatan bu hikayeden sonucunda da AMD'nin nVidia'nın başarısını anıran büyük bir zaferle çıkış yapmayı göreceğiz.

Bu yılın donanım ödüllerini belirlerken günlerimizi gecelerimizi renkliştiren bir cihaz vardı ki ne yapıp ne edip ona ödül vermemiz gerektiğine karar verdik. Ancak mevcut ve kısıtlı kategorilerimizden hiç birine uymuyordu. Buna rağmen onu yılın ekran kartı ve hatta yılın işlemci seçmek

isteyen arkadaşlarımız bile çıktı. Sonunda Creative Nomad'ı özel bir ödül vermemi uygun bulduk. Nomad bilgisayarınızda MP3'leri yanınızda taşıyabilmemizi yanı sıra ses kaydedebilmemizi ve radyo dinleyebilmenizi sağlıyor. 64MBlık flash bellek sayesinde bir albümünden fazlasını yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

İNCELEMEMEYE BAŞLIYORUZ...

46 Planescape: Torment



40 Quake 3

Wolfenstein, sonra Doom-Doom 2, ardından Quake-Quake 3 ve şimdi Quake 3. Sıradanın var? Face to Face with Satan Himself 2:33?

Baldur's Gate motoru ile neler yapabileceğini daha görmemişti. Fallout'un yapımcılarından gelen Torment, bir oyunдан öte, fantasy-fiction romanı gibi bir oyun.



50 Unreal Tournament



Hail the new king of the tilli çocukların! Unreal Tournament geldi ve artık hiçbir şey aynı değil. Quake mı? Hahahaha!

54 Half Life: Opposing Force



56 Codename Eagle

Yılın en iyi oyunu ödülüne. İki yılın tam ortasında çıkmakla kaçırılan Half Life, kendine yakışan bir ek görev paketine kavuştu.



60 Tarzan



Şu sıralarda sinemalarda da oynamaya başlayan Tarzan'ın bilgisayar oyunu versiyonu. Herşeyiyle tipik bir platform ve çok eğlenceli.

62 Panzer Elite



Tank simülasyonlarını yönetmek büyük bir dert iken, bir tank timini yönetmek nasıl başarılabilir ki? İyi bir arayışım tabii ki...

64 Septerra Core: Legacy of the Creator

Anime hayatımıza yavaş yavaş sızmayı başayan bir kavram. Bu úcuk Japon çizgi filmlerinden hoşlanıyorsanız, Septerra Core'u deneyin deriz.

66 Toy Story 2



Ve bu ayın ikinci Disney yapımı. Tipki Tarzan gibi, filmden bir çok şey alıyor, ama özellikle Tomb Raider hayranlarının begenebileceği bir oyun olduğunu kesin:

68 Gabriel Knight 3



Jane Jensen, abla sen ne yapmışsin gene? Adventure oyunlarının kralı geri döndü, ama ilk iki oyunun havası yok gibi mi ne?

72 Slave Zero



Anime demiken, dev robotların karışmasının anlamak olsa, Slave Zero da ilginç konusu ve muhteşem grafikleri ile bizi mest edenlerden.

74 Pandora Box



Tetris'in yapımcısı yine yapacağını yapmış. Nedendifir bilinmez, bu adamın yaptığı bir oyunun başında kalkmak mümkün olmuyor.

Kim?

İyi...

Tabii ki Planescape: Torment Baldur's

Gate den sonra bu kadar iyi bir CRPG çıkabileceğine inanmamıştık açıkçası. Ama beklenenlerimizden bizi yanıtmasına çok sevindik. Bu oyunu alın!!!



...Kötü...

Bir balon bu kadar sınırlıktan sonra ancak böyle patlayabilirildi. Quake 3'ün belli birini karşılayamadığını çok üzüldük.



Orta...

Ulan bu ne! Ayıptır yahu iki sene önceki oyunu iki silah, iki dimazor ekleyip yeniden yedirmeye çalışmak size yakışıyor mu? İlinayla kınıyoruz Carnivores'zi ve ezik yapımcıları.



Geldik her ay dananın kuyruğunuń kaptığı hikâyeye... Kokemu Cem, 2. Durum

Savaş gazisi Ozan, Siyam ıkitiń GSB, narast Siran, deli köpek Maddog ve dicegi bunun da Serpi'den aylık terapinizi almaya hazır misiniz? Hiç sanmıyorum, ama yine de yanınızda en az bir baret, bir çekme halatı ve iki çift sağlam yün çorap varsa başlıyoruz... İste bu ayın menüsü... Quake 3; her gelişinde olduğu gibi yine orta lig, zıngır zıngır salıyacak... Diyor-duk ki Unreal Tournament ondan önce gelip krallığı kaptı. Aksiyondan baygınlık gelecek gibi olduğumuzda kalanın en iyi CRPG'lerinden olan Planescape: Torment'e歧indik. Bu si- rada Serpi "Adventure isterimmi?" diye ağlamaya başlamıştı, süsün diye Gabriel Knight 3'ü verdi, o gün bugündür ortakta gorunmüyordu. Bu sırada "ben de aksyon istermi?" diye ba- dırmaya başlamışın mı Madd? Hemen Opposing Force'u attık kafasına. Cem'e de Septerra Core, Panzer Elite, Pandora's Box'dan olusan bir gobek oyun paketi yaptırdık onaya... Alıcı- le okuyun diye.



78 Gran Turismo 2

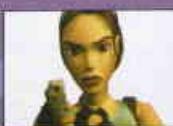


60! Evet neredeyse altı yüz tane arabanın simülasyonunu iki CD'ye sıkırmayı başardılar, bu Level Klasik ödülüne alan oyunda.



81 Evil Zone

Karmaşık kontroller kullanmadan da eğlenceli bir dövüş oyunu yapılmamıştır demek ki.



82 Tomb Raider 4

Bu seri daha ne kadar gider bilememiyorum. Tek bildiğim bu seter de bizi bu oyunla oyala- mayı Başardıkları.



84 Twisted Metal 4



Bir ay içinde dört tane araba yarışı ince- leyince, bir tanesinin kötü olmasını bek- ledik. Kabak, V Rally' e patladı.



86 Vigilant 8



İlk oyunındaki araba, füze, vur, par- çala, kapottayı eline al kombinası- yonunu bu sefer bayağı geliştir- misler. Sağlam.

Demek PSX de mouse varmış hal- Atın size mouse'unuzun gözünü oyduracak bir strateji, Westwood Studios' dan.

88 V Rally



QUAKE III

Binlerce insanı adeta esir alan bu oyunun sizi de hakimiyeti altına almasına sakin izin vermeyin....

Yapım: ID Software

Dağıtım: Activision

Türkiye Distribütörü: Ersan Games

Tür: Multiplayer FPS

Web: www.quake3arena.com



Bundan birkaç sene önce bir programlama grubu tarafından Shareware olarak yapılan ve oyle sanıyorum ki işin bu boyutlara geleceğinin tahmin edilemediği bir oyun piyasaya sürüldü: Wolfenstein. Sözümüz meclisten dışarı uzun süredir bilgisayar oyunları ile haşır neşir olanlar bu ismi zaten biliyorlar. Zamanla çok tuttu ve çok oynandı, ve ondan kazandığı parayla aynı takım yeni bir oyun yaptı. Doom adındaki bu oyunu ilk kez Amerika'daki bir BBS'te dolaşırken görmüştüm, oyun dünyada birkaç saat önce çıkışmış ve birkaç dakika önce de Upload edilmişti (kopya tabii o zamanlar) ve Upload açıklamasında adamın oyunu anlatırken ağızı, dili tutulduğu beliydi ben de hemen indirdim. Neyse yükledim ve oyun açıldığında benim de ucuşlarım çalışmaya başladı. Olamazdı böyle oyun, yapılamazdı ama yapmışlardı işte... Neyse gerisini anlatmıyorum, oyun kısa süre sonra Türkiye'ye geldi ve böylece kriz başmış oldu. Oyunun tam olarak

patlaması ile birlikte, bir süre sonra da ikinci versiyonu çıktı ve çok fazla değişiklik olmadan bu oyun, yeni bölümleri ve daha güçlü Multiplayer desteği ile krizi on katına çıkarttı. Bu ruh hastası oyun yüzünden Amerika'daki işyerlerinde iş aksatmanın götürüsü sene sonunda milyon dolarlara ulaştı ve nedense bu paralar birden programın yapımcısı çocukların ceplerine girdi (ID Software). Neyse, bu çocuklar Doom'dan kazandıkları parayı cukka edip, biraz daha programlama çalışıtlar (özellikle bir tanesi) ve tabii medya ile bütün oyun dünyası onlara bakar oldu. Yeni oyuları Quake I hakkında duyurular yapıldı, söyle olacak böyle olacak diye. Biz sansızlıkla beklerken oyun çıktı ve biz bugün bunun ceremesini çekiyoruz maalesef.

ID Software'ın kullandığı teknolojinin gelişimi her oyunda inanılmaz artıyordu. Daha insanlar sallan sunucularda birbirlerini balta ile parçalama işlerini düzenli olarak yaparlarken tehlikeli bir hal alan duruma karşı psikologlar

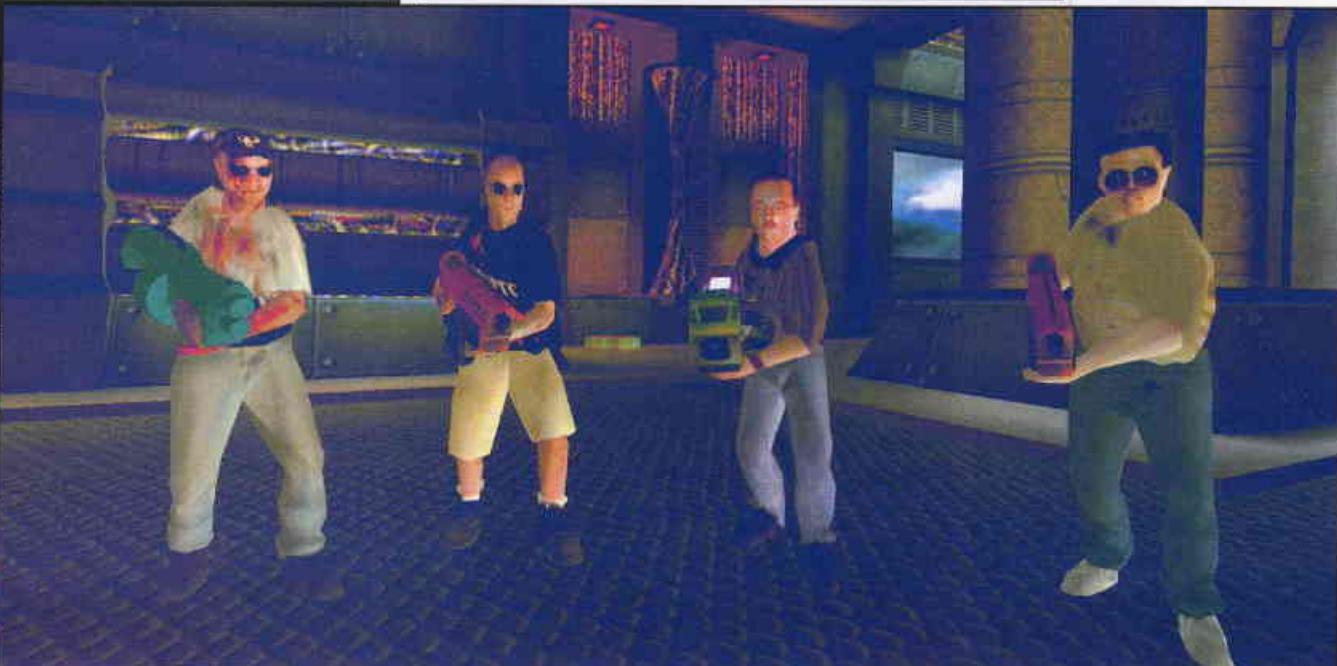
"Höt! Ne oluyor?" demeye başladilar. Neyse, millet birbirini geber tedursün daha ne olduğunu anlamayanın bu programcı çocukların biraz daha programcılık öğrenip bir oyun daha çıkarttılar (Quake II). Aman bu oyun da ne oyale, hazır o zamanında 3DFx diye tuhaf kartlar olmuş millet nedir bu diye soruyor, oyun bu özel grafik kartları için çıkmaz mı? Teknolojiye bakın, bir iki sene önce küçük Nazi askerlerini kovalattıran çocuk ne oyun yapmış... Bu da başımıza daha kötü bela oldu ve hala kurtulmadık açıklası. Şu an binekerce insan daha acımasız silahlara önüne gelen suratında roketler patlatıyor.

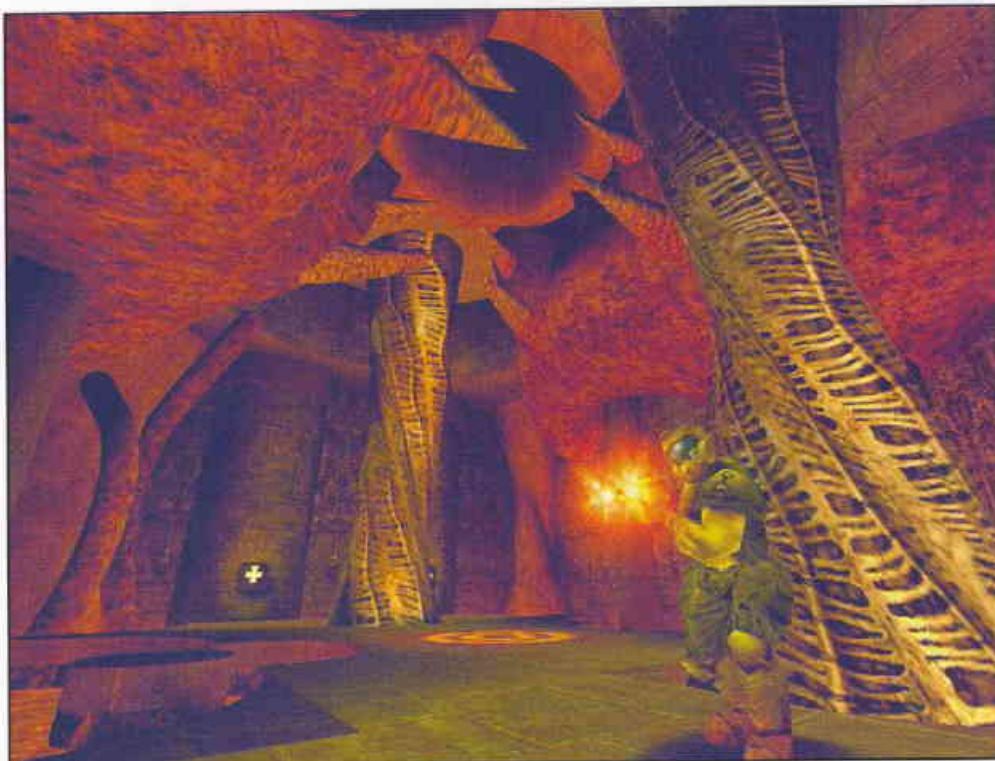
Uzun sözün kısası bu programcı tayıfı, özellikle John Carmack denen basbelası herif basımıza çok yeni bir dert açmak üzere arkadaşlar. Hatta açıtı bile. İşte uzun zamandır beklenen Quake III Arena ve gerçekler :

Bence çocuk çocuk uzak dursun

Q3 herseyden önce şu an üç boyutlu bilgisayarlı grafik teknolojisinin sınırlarında yapılmış bir oyun diyebiliriz, belkide Q1 ve Q2 oyuncularının alışamayacağı ve "abartılmış" olarak nitelendirileceği bir sınırdır. Şuna inanıyorum

İşini bilen birisi için karakterlerin görünüşlerini istediği gibi değiştirmek çocuk oyuncağı. Soldaki resimde Quake 3'ün yapımcılardır (yani işini en iyi bilenleri) görüyorsunuz.





ki Quake serisine yeni başlamış bir oyuncu için biçilmiş kaftan olacak, ama Q1 veya Q2'de profesyonelleşmiş bir multiplayer oyuncusu için çok farklı bir oyun. Tipki senelerce Porsche kullanmış birinin ondan çok daha güçlü ve hızlı Ferrari'ye alışmaması ve eski Porsche'ndaki manevraları yapmaması ve eski arabasına dönmesi gibi.

ID Software Q1'den çok şey öğrendi ve bunları Q2 de kullandı, esas öğrendikleri ise Q2 de oldu ve dediğim gibi oyuncuları çok iyi dinleyip analiz ederek, oyuncu hangi noktalarla ilgileniyora yönelik bu tecrübelerin hepini Q3 de birleştirdiler, gerek grafik motoru olsun gereke multoplayer altyapısı veya komut setleri olsun. Q3 öncelikle tamamen Multiplayer olarak hazırlanmış bir oyun dolayısı ile Single Player mode'da dahi çeşitli yaratıklar oluşturup ilerlemek yerine Bot denilen bilgisayar tarafından yönlendirilen oyuncularla müsabakalar yapıyor sunuz. Şimdi Q1 ve Q2 oyularını bildiğinizı varsayıarak Q3 u anlatmaya çalışacağım yoksa altın dan kalkmak çok zor

At, raki, silah, Quake...

Q3 çok sıkı bir konfigurasyon istiyor özellikle ekran kartı ve belleğiniz yeterli olmalı, zaten oyun TNT2 ekran kartları için optimize edilmiş. Voodoo 3 kartlarında yaklaşık aynı performansı vermektedir, Voodoo 2 terin ise pek işe yar-

radiğini söylemeyeceğim. Fakat oyun talep ettiği yüksek donanım gücünün hakkını fazlası ile veriyor. Kullanılan üstün grafik teknolojisi ve ses kalitesi bunun göstergesi, ID eğlenceli bir oyun olması için elinden geleni yapmış (siz de teşekkür için orijinal alıyorsunuz oyunları değil mi?)

Teknik olarak baklığımızda, Q3 TNT2 kartlarında 32 bit renk desteği veriyor (1 milyar renk) Curved Surfaces ve Nurbs dediğimiz tam yuvarlak formasyona sahip bir obje teknolojisi kullanılmış. Bunun neticesinde konserve kutusu gibi köşeli yüzeylere elveda diyoruz, yeni haritalarda bu farkı rahatlıkla göreceksiniz. Fogging yani sis ortamları ise gerçekten büyülü, haritalarda gerekli yerlere bu sis efektleri yerleştirilmiş ve çok hoş ortamlarda oyun oynamanız sağlanmış, mistik ortamlar şimdi çok daha gerçekçi. Bazı teleportlarda Reflection Mirror'lar var yani teleport edileceğiniz yeri aynadan görüyorsunuz, bununla ilgili olarak Reflected Surfaces yani genellikle kaygan ve parlak yüzeylere yansıtınca diğer görüntüler çok kaliteli bir görüntü çıktıları veriyor (3D Max açılıyorum sanki). Silah patlamalarının duvarlar ve zemin üzerindeki izleri bir süre kalmıyor, adanızın gölgeleri mevcut, çok daha kaliteli dinamik ışık efektleri kullanılmış. Skin, yani kılık kıyafet teknolojiside çok ilerletilmiş, oyuncuların yüzlerine kendi resimlerini koyabiliyorsunuz. Askerde, sün-

nette, düğünde, çayırda çimende çektiğiniz resimlerinizi kravatlı kravatsız kabul ediyoruz. Hatta Mahir resmini en aptal duşmanına giydirdip, üzerine de şümesin diye roketleri giydirmek eminimki siz bayağı bir mutlu edecektir.

Ama özellikle haritalar tam bir sanat eseri, gerçekten çok iyi tasarlanmış ve çizilmiş, zaten gerçek mimarlar tarafından çizilmiş haritaların büyük bölümü.

Console ve Menu Farkları

Q3 tüm ayar ve komutların maksimum kolay yapılmaması için tasarlanmış dolayısı ile açılışta karşınıza gelen menu çok basit ve anlaşılır. Multiplayer oynamak istiyorsanız ona tıklyorsunuz, single istiyorsanız ona, Settings kısmında tüm grafik kartı, ses, kontrol ayarlarını kolaylıkla yapabilirsiniz.

Tecrübeli Q1 ve Q2 oyuncularının yanından bildiği Console komutları Q3'de çok daha gelişmiş, iceride bunların en önemlilerine degeceğiz. Bu arada eğer bir oyuncu oyun sırasında Console indirirse veya T ile yazı yazıysa kafasının üzerinde bir işaret belirliyor dolayısı ile diğer oyuncular bunu görerek yazı yazdığını anlıyor ve boş yere vurulması sonu-

cunda çıkan tartışmalar da önlenmiş oluyor.

Ve oyunun...

Şunu söylemek zorundayım ki dikkatimi çeken bir nokta var. İlk gördüğünüzde bu oyun Quake serisinin en son çıkan versiyonu değil de, sanki yeni yapılmış Mortal Kombat 3D gibi geliyor insana. Sadece dövüşler yerine silahlı savaş var. Onun haricinde grafiklerdeki pürüzsüzlük, netlik, çizgi film gibi oluştu, hatta oyuna başkarken oyun içi sesleri ve biterken bile MK'daki "Excellent, Finish Him, Fight" diyen meşhur sesin aynı tonla aynı kelimeleri aynı yerde söylemesi, hatta skinlerin de MK skinlerine benzettirmesi (ben bir tanesini Sub Zero sandım) insana hoppala dedirtiyor. Onu bırakın yanı bazı modellerde adam geri hareket ederken bile ters takla atıyor ki bu kadar da olmaz yani, Carmack sanırım fazla MK oynamış, içine ukte olmuş çocuğun ben de yazamazdım diye..

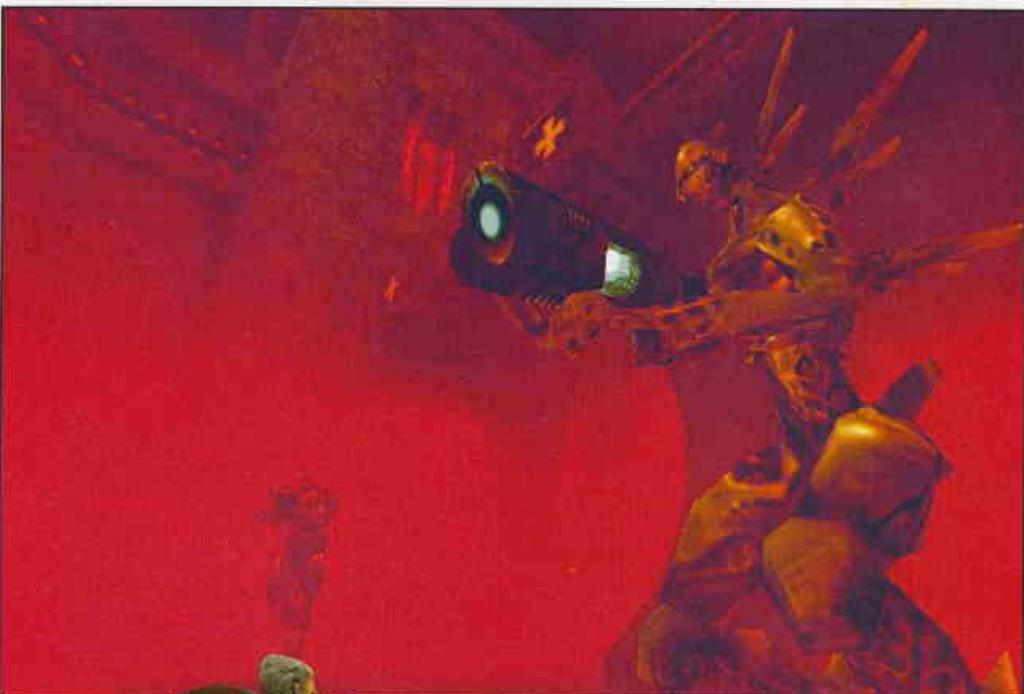
Q3 tahmin edileceği gibi grafik, ses, modeller, haritalar, navigasyon, kolay ayarlanabilen geliştirilmiş Setup ve Console komut setleri ile geliştirilmiş modlar ve bu modlarda kendiliğinden oynayabilecekleri seviyedeki botlar ile her yönden çok zengin bir 2000 yılı oyunu fakat bu kadar zenginlik oyunu çok fazla ilerlettiginden insana biraz karışık gelebiliyor Q3 ün navigasyonunu yanı idari yönetimiñ :zayıf bulduk, ziplattığında adanın nereye düşeceğini belli değil ziplarken, giderken saçma sapan sesler çıkıyor (seçtiğiniz modele göre). Adamları karşınızda görünce ilk önce örümcek sanyorsunuz, bir tuhaf hareket ediyorlar. Bunun sebebi modelerin her bir eklemiñ ayrı ayrı hare-



ket etmesi. Rakibinizi vurmak alışana kadar zor, vurdugunuzu bile ise ne zaman vurdugunuzu bile anlamıyorsunuz bazen. Q1 ve Q2'de bir şey vardır, zaten oyunun motoru artık demode olmuş na rağmen onca yeni oyun arasından hala en çok oynamalarının sebebide budur: oynamabilirliği maksimum düzeydedir yani ne yaptığınızı ve ne yapacağınızı harfiyen bilirsiz ve doğru yaparsanız da aynısı olur. Ama ne yazık ki Q3'ün fiziği Q1 ve Q2'ye göre bence belki daha gerçekçi olarak yapılmak istendi ama onların zevkini veremiyor kesinlikle.

Quake III Arena'nın ne kadar şansı var?

Şurası kesin ki (fikrini aldığım oyuncular da aynı kanıdalar) Q3 daha önceden Quake serisini hiç oynamamış veya oyle ciddi anlamda oynamayan yeni 3D FPS oyuncuları için seneñin hit oyunlarından biri olacak ve eminim ki çok sevecekler. Onların gözüyle baktığında oyunun sevilmeyecek bir yanı yok herşey en güzel şekilde yapılmış. Ama profesyonel anlamda Q1 ve Q2 oyuncusu (belki fanatığı) gözüyle baktığında ve araştırdığında oyunun mekaniklerindeki kapalı ortamlar ve daha çok gotik tarzı haritalar ile silahların özellikleri, kullanımları, fizik ve navigasyon açısından Q1 oyuncuları Quake 3'ü çok daha fazla sevecek. Çünkü aldığım előştürlerde de Q2 oyuncularının Q3'ün güzellikini takdir etmesinin yanında, Q3'ün kendilerine pek fazla bir şey ifade etmediğini de söylemektedir. Bunu anlatmamı sebebi Quake I ve II'şu ana kadar



dünyada profesyonel liglere kadar çıkip en çok detayına inilmiş oyuntadır, Q3'un oyle sanıyorum ki hiçbir zaman böyle bir şansı olmayacağı. Nedeni ise Q1, Q2'ye göre daha çok yeteneğe (skill) bağlı bir oyun, başka bir deyişle iyi bir Q1 oyuncusu Q2'yi iyi oynar ve biraz çalışma ile iyı bir Q2 oyuncusu ile rahat rekabet edebilir ama bunun tersinin olması çok zor. Q3'te ise yeteneğin etkisi daha da düşürlümüş ya ni oyun yetenekten ziyade eğlencce oyunu haline gelmiş, ornejin iyı bir Q3 oyuncusu diye bir şey pek olmayacak, iyı bir Q3 oyuncusundan bir haftalık yeni başlamış bir Q3 oyuncusu o veya bu

şekilde frag alabili, sadece bu ko- nu bile profesyonel taban- daki oyuncuların Q3'den uzak durmaları için yeterli bir nedan. Fizikte yapılmış bazı dü- zenlemeler yüzünden Q2 için anahtar olan bazı hare- ketler yapılamıyor. Double Jump denilen ziplama teknik- ni ise mevcut. Silahlar her ne kadar Q1 ve Q2'deki silahlarla aynı olmasına rağmen kullanımındaki belirgin farklar ile değişik bir oyun stilinde beraberinde getiriliyor. Belki sürekli oynama ile Q1 ve Q2'ciler Q3'e alışacaklar ama bu sefer de eski oyunlarına ya- bancı kalacakları kesin. Q3'ün ne kadar şansı olduğu konusu ise olumlu bir senaryo çünkü şuna ana kadar açılan server ve oyuncu sa- yısı ile sürekli artı bir grafik sergiliyor, yeniyetme FPS oyuncularının yeni gözbebeği olacak Q3 onları uzun süre idare edecegi ve iyi sa- tacağı düşüncesindeyim. Bu arada orjinal olmayan Q3 ile legal Q3 serverlarına bağlanamıyor- sunuz, ID bu işi sıkı tutmuş illegal olarak oyun oynatan serverları ise tesbit edip yasal yollardan bu işi korumak niyetindeler.

Alternatifler

Quake 2

[Soyut Puan](#)

[Güvenilir](#)

Unreal Tournament

[Soyut Puan](#)

[Güvenilir](#)

biraz değişmiş, hemen kısaca ta- nıyalım bu canavarları.



Gauntlet :

Eğer elinizde hiçbir silah kal- mazsa bu bir nevi elektrik mekanizması (Elektroyumruk :) ile yakın savaşlarda etkili ko- rumaya sağlıyor ama uzak için bir etkisi yok.



Machine Gun:

Oyuna başladığınızda artık bu silah ile başlıyorsunuz. Çok fazla güçlü değil ama çoğu zamanda az enerjisi kalmış bir rakip için ol- dürütücü bir güç. Yeni başlama silahı için ideal.



Super

Shotgun:

Bu la-zer odaklı silah isla- bet oranına göre etkisi artan gu-zel bir silah Q2 de tehlikeli silah- lardan biriydi. Q2 ye göre daha yavaş bir silah.



Rocket

Launcher:

Oyunda en çok kullanılan ve en ölümcül silahlardan olan roket atar bayların cebinde, bayanların çantasında bulunsun, roket atar verip gitmiyorum yanında 5 tane- de mermi veriyorum bundan da-

herhangi bir ücret talep etmiyor. Denemek isteyenler görüp bakabilirler, ama camı çerçeveyi indirmeyin lütfen.



Grenade Launcher: Quake 2

akę terimlerinden kalabalık maplerin sotec'lerinin favori silahı kısaca GL kullanması çok zevkli, komik manzaralara sebep olan oyundaki en sürpriz silahı, kullanım açısından Q2 ile bir farkı yok, temel görevi bomba atmaktır, ucuna elma armut türünden meyveler koyup takım arkadaşınıza enerji olsun diye fırlatabilirsiniz.



Railgun: Q2

nin en karizma silahı, kullanımı en zor silah belkide ama bir o kadarda etkili, özelliklerde uzak mesafeler için tam bir sniper mekanizması, attırgı özel bir madde olan slug ile rakibinizin bir saniye de midesinden dumanlar çıkartıbilmek mümkün. Kendinizi vuramıyorsunuz o yüzden de ideal.



Plasma Gun: Doom'

da mevcut olan bu favori silah sanırım Q2 de ki HyperBlaster yerine konmuş etkili ve fazla yaygara yapan bir silah. Rakibin suratında pembe morluklar için kullanılabilir.



Lightning Gun: Q1 de mevcut olan ve

Q1 in Railgun'u olarak geçen bu profesyonellerin tercihi silah kullanımı zor olmakla beraber etrafınızda paratonersiz geçen rakiplerin biraz voltajını yükseltebilir.



BFG (Bullshit Forever Gun):

Valla pek çareniz yoksa veya gözünüz döndüyse kullanın. Civil civıl oluyor ortalık. Extra amme hizmetine açılmış özellikler arasında; Q1 deki görümez olma (Invisibility) klasik 4x cdrom kadar güçlü Quad Damage, trafik sorunlarına kesin çözüm trafik sıkışınca işinlanma (Personal Teleporter), tıbbi malzemeler ve ilkyardım (Medkit) ve ayrıca uçma, kaçma, kanca atma vb. ek özellikler oyuna eklenmiş böylece 2000 yılında adamı gözünüzün önünden kaçırmanız daha kolay hale getirilmiş. Oyun sırasında aldiğiniz Armor'lar 200 olduğunda yavaş yavaş 100'e iniyor, enerjilerde aynı şekilde. Başlangıç {Spawn} sırasında SpawnerKill engellenmesi için 120 ile başlanıp enerji daha sonra 100'e iniyor. Daha fazla özellikler getiren bir çok PowerUp da oyuna eklenmiş.

Oynamabilirlik açısından yapılan yeniliklerden biriside Q3 kendi içinde botlarla dahi oynayabileceğiniz CTF özelliğine sahip hatta bunuda baya geliştirmişler, bilgisayar size takım kaptanı olmak isteyip istemediğini soruyor, eğer olmazsanız oyun sırasında size yapmanız gerekenleri söylüyor, sen şuraya git bunu al gibisin den. Bu ve benzeri otomatik konuşmalarda oyuncuların yaptıkları ve bulundukları yerlerde size bildiriliyor. Quake 2 de bulunan Respawn daki hatalar Q3 de giderilmiş. Bazı modellerde (normalde 30 kusur model var) geri hareket ettiğinizde bunu ters takla atarak gerçekleştiriyor. Eğer

Blood oyunundaki gibi kahramanı ekranla görmek istiyorsanz

Console

'den cg_thirdperson 1 yazmalısunız normal değeri 0 dir. Ekranda o anda FPS Rate yani ekran kartınızın saniye de bastığı kare sayısını ekranla görmek için cg_drawfps 1 yazmalısınız, daha çok tecrübeli oyuncuların kullandığı FOV değerini değiştirmek için cg_fov 100 (veya başka bir değer) girmelisiniz. Oyun sırasında karşınıza birisi çıktıığında ekranla nikkı beliriyor, skor tablosu da güzel yapılmış koca koca yazılmış herşey tipik bir atarı salonu çocuğunun anlayabileceği cinsten.

Final Words...

ilk video demolarını izleyip hayran kaldığımız ve o günden bugüne yapımı sırasında dillerden düşmeyen Quake III Arena ID Software 'nin som bombası ve büyük yatırımı olarak nihayet mağazalardaki raflarında yerini aldı. Kuşkusuz kı oyun çok büyük sükses yapacak çok sayıda serverları açılacak, haddinden fazla oynanacak ve desteği verilecek, şimdiden kurulan Q3 Clanları, oyuncuları, mapleri, modları ve desteği ile Quake III, kardeşleri Q1 ve Q2 sayfalarını kapatarak yeni bir döneme yeni ışık efektleri altında adım attı bile. Ben dün akşam yaptığım bir araştırmada 1467 Q3 Arena serveri ve 3278 player aktif durumda idi. Fakat aklımıza gelmeyen bir noktada sadece Q3 değil Q3 motoru ile yapılabilecek Kingpin gibi kaliteli oyunlar çıkaracak mı sorusu. Bunu zamanla göreceğiz. Kingpin demişken Q2 motoru ile yapılan Kingpin'deki silahlının grafikleri Q3 den kat kat daha iyi bence,

Dediğim gibi eğer Q1 ve Q2 karşılaştırması yapmayacaksanız, Quake serisine 3 ile başlayacak oyuncular için belki eski bulunmaz mükemmel bir oyun, anlaşılması çok kolay ve basit arayu-

zuyle tam onlara göre. Q1 veya Q2'yi az oynamış veya hiç oynamamış kişilere Q3'ü tavsiye ediliyor, üzerinde uzun zaman, çok emek harcanmış bir oyun. Fakat Q1 veya Q2 de bellı bir seviyeye gelmiş oyuncuların çok büyük bir bölümü için Q3 çok basitleştirilmiş, üstün grafik teknolojini kullanan ama oynamış olarak serinin eski oyunlarının yanında basit bir atarı oyuna dönüşmüş bir oyundur. Bu da böyle biline.

Kagan Ünalı



Grafikler

ID yine yapacağı yapmış, Organik görünüşlü kendorler, tengarenk silah ve patlama efektleri olabileceği en iyi.

Ses ve Müzik

Endüstriyel ve metal müzükler bazlarının boğuna gitmeyecek. Ama ses efektleri konusunda şikayet edebilecek hiçbir şey yok.

Oynamabilirlik

Tek kişilik bölümler gereksiz Multiplay yönünden de Quake 2'deki esneklik ve geliştirilebilirlik hala yakalanamamış.

Atmosfer

Deathmatch harici oyun türlerinin olmaması, takım savaş türünün derinliğini atayanları kaçıracaktır.

LEVEL Notu

80

Tek kişilik bölümde Bahçe Jatağı, özenli göstergeler ve görevlerin ugrasına oynamabilirlik, kırılmışsa, Quake 3 çok daha iyi olabilirdi.

Minimum: Pentium 333, 64 MB bellek, 25 MB sabit disk, 8 hızlı CDROM, 4 MB OpenGL Destekli Ekran Kartı

Önerilen: Pentium 350, 128 MB bellek, 500 MB sabit disk, 16 hızlı CDROM, 16 MB OpenGL Destekli Ekran Kartı

Multiplayer: Internet ve Network üzerinden 16 kişiye kadar

Grafik Desteği: OpenGL — Max 2048 X 1536 çözünürlük

Extra: DirectSound, Aureal 3D

DIPLOMACY

Açı gerçeği duymak ister misiniz? Aslında hepimiz küçük birer piyonuz.

Dağıtım: Hasbro Interactive

Yapım: Meyer/Glass Interactive

Türkiye Distribütörü: Intertoy

Web: www.micropose.com

Yaşadığımız dünya insanların yaşamlarına mutluluk katmak için değil, galibiyetlerin tadlarını bilmek için sabırsızlanan politikacılar tarafından yönetildikçe hepimiz birer piyonuz ve yaşamaların çok ucuz olduğu bu dünyada aşk da, sevgi de, bağlılık da, inançlar veya onur da beş para etmeyen değerlerdir.

Yazılara karamsar başlamak hiç bir yazarın stili olmamalıdır. Karamsarlık sadece bir yazının başında değil, her zaman kaçınılmazı gereken bir kavram olarak kalmalıdır diye inandık, öğrendik. Ama bazı anılar vardır ki, insanın tüm yaşam enerjisini alıp götürür, o anı yaşamak yerine olmuş olmayı dilettir. Sizin bütün gücünüz çalışıp çabalayıp kurduğunuz hayatınızın hırslarına köle olmuş, insanların yaşamlarına, aşıkların sevgilerine veya çocukların oyunlarına saygı duyarak yerine, ölümlerin getireceği rantla cebini ne kadar doldurabileceğini düşünen bir kaç politikacının verdiği anlık kararlarla bir anda sonuverdiğini gördüğünüzde zaten artık sizin için de sevdikleriniz için de çok geçit emin olun.

Geçmiş Zaman Olur ki

Eminim hiç birimiz gerçek bir savaşın acısını tecrübe etmedik. Dünyanın gördüğü en değerli komutanlardan olan İsmet İnönü Paşa'nın bınbir ayak oyunuya, dünyanın iki kutubuna da yaılanlar söyleyerek ülkesini İkinci Dünya savaşından uzak tutabilmesi başarılı nedeniyle pek çokumuz anne babalarımızdan gerçek savaş hatırlan da dinlemedi. Dedelerimizden yeterince yaşı olanlar belki Kurtuluş Savaşı ile ilgili birşeyler anıtlattılar. Kore veya 74 savaşına katılan sınırlı sayıda indirme birliğinde görev almış bir akrabani varsa belki bir kaç heybetli zafer hikayesi de duymuş olabilirsiniz. Ama kimse bize, heybetli sarayında oturup kişisel çıkarları karşılığında ülkesinin ve insanların düşman tarafından yok edilmesine göz yuman bir



imparatorun, altın kapılar arkasındaki içeren pazarlıklarını anlatmadı. O pazarlıklar sonunda açı çeken, sevdiklerini kaybeden insanların, asker veya sivil olsun sebebsiz yere ölen masum insanların dramlarını da anlatmadı.

Ama bu gün çoğumuz, kimse-

nin ilgi göstermediği ufak bir savaşın bile etrafındaki masum insanlara neler yaptıklarını gelişmiş teknoloji sayesinde canlı yayınlarında seyredebiliyoruz.

Teknoloji gelişmiş, insanlar artık daha modern silahlarda olmeye ve öldürmeye başlamış olsalar da, insanlığın gördüğü ilk savaştan bu yana değişmeyen bir tek şeyin olduğuna kalbimi basabiliyim ki o da diplomasi denilen yaklaşım soyleme sanatıdır.

Avalon Hill's Diplomacy, bir masa üstü strateji oyunu olarak başarısını kanıtladıktan sonra

Microprose tarafından bilgisayar oyuncularının da hizmetine sunulmuş bir IBRET dersi olarak karşımızda duruyor.

Yalan söyleyerek, ihanet ederek ve çıkarlar doğrultusunda döneklik yaparak nasıl devlet yönetileceğini ve dünyaya hükmedebileceğini anlatan bu oyun, sürükleme ve taktiksel stratejilerden biri.

Oyun Dediğin

Sıralar devamı çıkan Axis & Allies'ı hatırlayanlar, Diplomacy'yi anlamakta zorluk çekmeyeceklerdir. Ancak, aklınız erimeye başladıkten sonra oynadığınız ilk oyun bile bir bilgisayar oyunu ise ve soğuk bir kış gecesi sıcak evinizde arkadaşlarınızla yere serdiğiniz oyun kartonunun üzerinde Monopoly veya Gizli Hedef oynamanın ne demek olduğunu bilmeyorsanız, Diplomacy ilk başta size anlamsız veya karmaşık gelebilecektir.

Temel olarak, Türkiye'nin içinde bulunduğu bir Avrupa haritasında kara ve deniz birliklerini zi hareket ettirerek haritadaki düşmanlarınızı elemeye çalıştığı-



niz oyunun içeriği bu basit tanımlamanın çok daha ötesinde.

Amaç dünyayı ele geçirmek ve rakipler de birden fazla olunca ister istemez insanın aklına gelen ittifak kurma kavramı bu oyunda tam anlamıyla hayatı

lendikleri ülkenin sanayi ve ekonomi kaleleridir.

Sembolik olarak belirtilmiş askeri birimlerin kara ve deniz olmak üzere sadece iki çeşit olması veya bir bölgede birden fazla askeri birlik bulundurulamaması siz

Aynı şekilde, özellikle İngiltere'yi veya Türkiye'yi oynarken, kara birliklerinin denizden taşınaması son derece önem kazanmaktadır ancak bir kara birliğinin denizden taşınaması için de gerekli olan destek birliklerini çoğunlukla müttetiklerinizin birlikleri ile sağlayabiliyorsunuz.

Ancak şunu da belirtmek lazım ki oyunun her zorluk seviyesinde kendisini belli eden gelişmiş ya pay zekası nedeniyle oyunu defalarca bitirseniz bile iki kez aynı oyunu oynayıp, aynı noktalarda aynı düşmanlarla, aynı şartlar altında çarpmak gibi sıkıcı bir durumla karşılaşmıyorsunuz. Bu açıdan Diplomacy'nin Axis&Allies'den bir adım önde olduğu açık. Çünkü Axis&Allies'de yapay zekan sanki tarihsel gerçekliği korumak istercesine, kontrolündeki ülkeler hep belirli noktalar üzerinde yoğunlaştırdığından bir kaç oynamadan sonra ikinci Dünya Savaşının gelişimi ile ilgili bir belgesel seyyertiğiniz izlenimine kapılıyordunuz (ama o da iyi oyunu, hakkını yemeyelim.).

yanıltmasın, oyundaki piyonları kullanabilmek en az satranç oynamak kadar beyin aktivitesi gerektirmektedir ki, burada anlatmanın çok uzun süreceği hareket kurallarını iyice anlayabilmeniz için oyun içinde detaylı bir Tutorial bölümü var, gönülünüz rahat olsun. Ancak, diplomasinin önemini anlatabilmek için bir örnek vermeden geçemeyeceğim.

Oyundaki askeri birliklerin iki önemli görevi bulunuyor. Birincisi saldırmak ikincisi savunmak veya desteklemek. Bir düşman bulgese saldırdığınızda, saldırın birliğinizde destek olan bir birliğiniz yok ise bölgeyi ele geçiremiyorsunuz. Aynı şekilde destekle saldırın bir düşman birliğini geri püskürtebilmek için savunma yapın birliğiniz, yanındaki bölgelerden yeterli sayıda destek verilmesi gerekiyor.

Şimdi, üç tarafı düşman askerleri ile çevrili kritik bir toprağınızin olduğunu düşünün. Düşman piyonlarından biri saldırırken diğer ikisi de ona destek vereceklerinden sizin yemeleri çok kolay olacaktır. Ancak, doğru bir ittifak kurabildiyseniz, diploması bölümünde çevredekilerin müttetik birliklerden, savunduğunuz bölgeye destek vermelerini isteyebiliyorsunuz ki, askeri birlik üretmenin zor ve sınırlı olduğu bu oyunda, bir müttetik birliğin size desetek vermesi gerçekten oyunun kaderini değiştirebiliyor.



geçirebilemiş. Bir turun bir yıl ile eş geldiği oyunda yıllar mevsimlere bölünmüş ve her yılın başıyla ortasında dünya liderleri toplandılarak iletişim kuruyorlar ki bu, kimileri ile ittifak kurup kimilerine savaş ilan etmek, sevmediğiniz iki devleti birbirine düşürmeye çalışmak, yapacağınız bir saldırın için müttetiklerinizden yardım sözü almak gibi anımlara gelebiliyor.

Oyunun diploması aşaması diyebeceğimiz bu bölümde, aynı chat yapar gibi, görüşmek istediginiz liderlerle özel bir odaya geçip orada diğerlerinin duyamadığı ve göremediği gizli anlaşmalar yapabiliyorsunuz. Oyunun bir sonraki aşamasını anlattığında, bu bölümün neden çok önemli olduğunu da açıklayabileme şansımın doğacına inanarak, hemen diğer mevsime geçmek istiyorum..

Sefer Vaktidir Uzaklara

Diploması bölümünden dünya liderleri ile gerekli anlaşmaları yaptığınızda emin olduğunuzda atık hareket zamanı gelmiştir. Karşınıza çıkan Avrupa Haritasında, üzerinde nokta olan bölgeler askeri birlik üretimi yapabilen ve oyunun kazanılması için hepsinin zaptedilmesi gereken yerlerdir. Buraları bir anlamada içinde bu-

güzel bir müzik çalsa da bunun yeterli olmadığını göreceksiniz. Belki, etrafta koşuşturan karargah subaylarının, bomba seslerinin, çatışmalarda sallanan bir masanın, haritanın üzerine dökülen kumların sesleri ile oyun biraz daha etkileyici olabilir ama elbette -meliydi, malydi, -bilirdi'lerin sonu asla gelmez. Siz ufak tefek şeyler yüzünden bu oyunu kaçırmayın. Çünkü eminim pek coğunuñun hayatı anlama döneminde önemli bir yer edineceğine inandığım bu oyun, dünyanın nasıl döndüğü konusunda tarih kitaplarından daha fazlasını anıatacaktır sizlere. Yılmayın ve gülümseyin. Adiller henüz sadece bir kaç round kazandılar. Oyunu siz girdiğinizde maçın kaderi değişecek..

Cem Şancı

Grafikler

Tamam bu bir strateji oyunu ama en azından biraz animasyon ve video ekleyebilidir.

Ses ve Müzik

Batlayan bombaların ve rata atan askerlerin sesleri olmadan bir dünya sahne yönettiğiniz anıtanızı zor.

Oynamabilirlik

Oyundaki bir kaç surâm öğrenmesi halinde oynamabilirlik açısından bir problem kalmıyor.

Atmosfer

Grafikler ve sesler biraz eski olsa da yapıy çok boyanmış ve oyuncuya çok başarılı tuşaklar sunabiliyor.

LEVEL Notu

68

Dünyaya ve düzene başkaldıracak kadar gerçekçi, çok edici bir yapı. Önemli olan atmosferde bir oyunda, bu oyun mutlaka yer almali masanızda.

Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 70 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom, 2 MB E. Kartı

Önerilen: Pentium 233, 64 MB Bellek, 120 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom, 4 MB E. Kartı

Multiplay: Network, Internet, MS Zone ve aynı bilgisayarda maksimum 8 kişi.

Grafik Destek: Software — Maksimum 800 x 600 çözünürlük.

Extra: Gamepad, DirectSound



PLANESCAPE: TORMENT

Adventure? Hem de sağlam bir tane? Başımıza taş mı yağacak ne?

Yapım: Black Isle Studios

Dağıtım: Interplay

Tür: CRPG

Web: www.planescape-torment.com

Baldur's Gate ve Fallo-u sevdiniz mi? Cevabınız evetse Planescape: Torment tam da aradığınız oyun. Torment'te her iki oyun sanki kombin ediliyor. Mükemmel grafikler ve gelişmiş bir diyalog sistemiyle kendinizi epik bir hikayenin ortasında buluyorsunuz. Alışmadık, ancak heyecanlı senaryosu ve anlatımıyla Torment yılın en iyi RPG'lerinden biri.

Interplay'i bilenler, oyularına gözleri kapalı güveniyorlar artık. En azından Role Playing oyunlarında Black Isle'in geçtiğimiz yıl Baldur's Gate ile yakaladığı başarı Interplay'e büyük prestij sağladı. Ancak hikaye daha eskilere dayanıyor. Yüzyılın en iyi CRPG'si seçilen Fallout ve devamı, başka bir ekip tarafından yapılsa da, Interplay lisansı ile yayınlanmıştı. Interplay, Torment için her iki programcı ekibini biraraya getirmiş ve yaratıcı beyinler ortaya PC oyun tarihinin en iyi örneklerinden birini çıkarmışlar.

AD&D ve Planescape

Bügüne kadar sadece Forgotten Realms senaryosu, Pen & Paper adaptasyonu olarak evlerimizdeki PC'lerdeki yerini almıştı. Advanced Dungeons & Dragons adaptasyonlarının üzerinden de on yıldan fazla bir süre geçti. Ancak Baldur's Gate uzun bir sessizlikten sonra klasik turde gerçek bir Roleplaying hissi yaşatabildi bizlere. Baldur's Gate'in Forgotten Realms'ın ortaçağında geçen senaryosu politika ve sihirbazlığı temel alıyordu. Torment ile oyun tüm "Multiverse"e taşınıyor. Yani dünyanın merkezi çıkış noktasınız oluyor: Planescape. Çekirdek bölge Plane'ler (gezegen) arasındaki bağlantıyı sağlayan Sigil şehri. Multiversum'un bu bölge sine ayak basanların önunde tüm yollar açıktır. Planescape senaryosu alışık fantazi hikayelerinden karşılaşırılamayacak derecede çok daha karmaşık, ve Planescape dünyasının oyuna uyarlanması da pek kolay bir iş değil aslında.



İlk bakışta göze çarpanlar

Baldur's Gate'i oynamış olanların dikkatini hemen çekerek değişikliklerden biri grafiklerdeki değişiklikler. Halen Infinity Engine kullanılıyor olsa da detaylara sadık kalmak için pers-

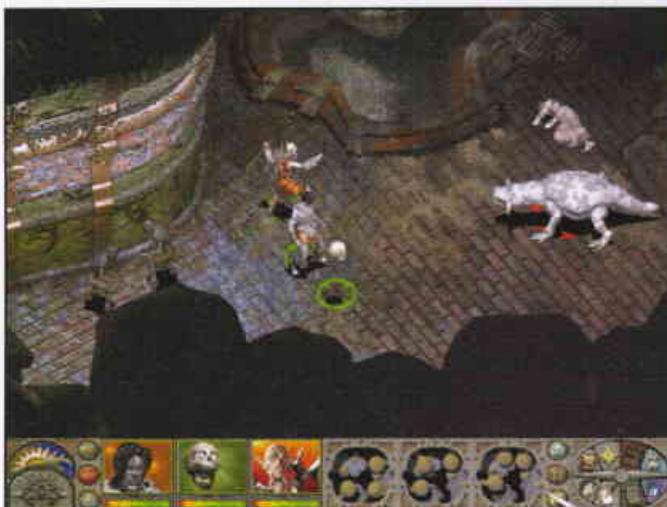
pektif biraz traşlanmış. Artık herşey gözünüzü daha yakın, büyük ve ayrıntılı.

Yakın kamera görünümü sayesinde karakterlerin animasyonları daha etkileyici ve küçük nesneler daha belirgin görünüyor. Ancak oyuna bakış açınızı de-

ğişmesi beraberinde bazı dezavantajları da getiriyor. Bugünkü standartlarda oldukça düşük sayılabilecek 640x480 piksel çözünürlüğünde genel gorunum yetersiz kalyor ve oyun daha çok bir Adventure oyunu havasına bürünebiliyor. Detayların kalitesi ve gelişmiş animasyonlar bu olumsuz etkiyi bir nebze olsun gideremiyor.

Grafikerler Planescape: Torment'te ortamı mümkün olduğunda orijinal tasarlayabilmek için bayağı bir emek harcamışlar. Ekranda gördüğünüz herşey elle çizilmiş, ve oyunu oynadığınızda bir an durup ortamı seyretmekten kendinizi alamıyorsunuz. Ancak bu görsel zenginlik bellek alanına da yansıyor. Planescape: Torment bu yüzden dört CD üzerinde geliyor. Yine de Baldur's Gate'deki gibi habire CD'leri değiştirmek zorunda kalmıyor.





sunuz. Oyunun kapsamlı grafikleri ayrıca yüksek bir işlem gücüne gereksinim duyuyor. Gerçi oyunu oynamak için performans canavarı bir PCye ihtiyacınız yok, ancak kavga sahnelerinin ağır çekimde gösterilmesini istemiyorsanız en az Pentium III 450 işlemciye ve 128 MB RAM'e sahip olmanız lazımdır.

Kimim ben, nerdeyim?

Black Isle karakter yaratma söz konusu olduğunda tüm PC geleklerini altüst ediyor. Bugüne kadar sadece Japon RPG oyunlarında önceden hazırlanmış karakterlerle maceraya atılıyorduk. Planescape Torment de Japon meslektaşlarının izinden gidiyor, bu yüzden karakterinizi detaylı bir şekilde oluşturamıyzısunuz, bunun yerine size büyük ölçüde hazır ve rıtmış bir karakteri yönettiyorsunuz. Black Isle Studios'un bunun için sağlam bir nedeni var: Zira bir bilgisayar oyununda nadiren karşılaşabileceğimiz kadar karakterinize dayanan bir Background hikayesi var oyunun. Ancak yine de size herşey hazır verilmiyor, bazı karakter puanlarını Strength, Dexterity, Intelligence, Constitution, Charisma ve Wisdom özelliklerinize dağıtabiliyorsunuz.

Karakterinizi yaratтыsanız Planescape'in akılınızı başından alacak, ruyaannızı girecek ve belki de siz çıldırtacak (Şinan, son zamanlarda bende bir gariplik farkettin mi hiç?) dünyasına adınızı atmaya hazırlırsınız demektiir. Oyunun başında oldukça atmosferik demodan sonra (tamam bak bu demoyu beğendim) kendinizi bir işkence masasına bağlanmış bir halde buluyorsunuz. Vücutunuz iyileşir gibi görünür-

ken, kafanızdaki amansız boşluğun farkına varıyorsunuz: Bilinicinizi kaybetmişsiniz ve size "The Nameless One" diyorlar. İşte bu anda bir kurukafa yanınıza geliyor ve siz durumunuz hakkında biraz bilgilendirdiyor. Sizi ölü sanmışlar ve para karşılığı morga kaldırmışlar. Çok saçma geliyor değil mi? Durun daha neler göreceksiniz...

Uçan kurukafa Morte, bu giriş sekansından sonra size katlıyor ve maceranı boyunca olur olmadık yorumlarıyla siz bir hayli eğlendiriyor ve düşündürüyor. Oyuncuların karşısına bu tip bir fügür çıkarmak yeni bir fikir. Ve bunun arkasındaki düşünce hiçbir şekilde herkesin kolayca sindirebileceği turden değil, zira Planescape: Torment olayların iyiler ve kötüler arasında geçtiği, iyi ve kötü'nün kolayca ayırtedileceği, olayların en embesil zekâları tarafından bile kolayca anlaşılabileceği klasik bir fantastik masal değil. Oyunun hedef kitesi kesinlikle yeterli olabilir.

Alternatif	
Fallout 2	Sayı/Puan
	Subit 99 8/10

bu arada sevgili Level okurcukları, veya başka bir Might & Magic oyunu görmeye tahammüllü olmayanlar ve PC oyuncularında karmaşık bir hikayenin hasretini çekenler. Bu oyunda ateşli bir baktırı kötülük ejderhanının elinden kurtarmaya çalışıyoysunuz, burada özellikle değişik dünya görüşlerinin temsil edildiği (evet, anarşistler de var) kompleks bir dünüyanın içinde kendinizi bulma çalışıyoysunuz. Multiverse'in genel olarak Outer Planes olarak tanımlanan bölgelerinde belli bir düşünceli temsil eden partiler olmuşdur. İşte oyunun amacı da bu ideolojileri anlayabilmek ve yayabilmek, kendinizi bulabilmeniz için. Action olmadan yapamayan bîriyeniz Planescape: Torment'in bir romanı aratmayan mükemmel işlenmiş textleri canınız sıklabilir. Akılîca uygulanan bir diyalog sayesinde fiziksel şiddette hiç gerek kalmayabiliyor da. Bu arada hemen belirtmekte faydalı oluyorsunuz ve oyuncularınızın içi iyî derecede İngilizce bilmeniz şart (ah Almanca, yaktın beni!). İngilizce bilmeyenler, yine de bu oyunu alınsınlar ve bir an önce İngilizce öğrenmeye baksınlar artık.

Gerçekten ölmem lazımlı...

Hatırıyorum da eskiden saatlerce yaratık peşinde koşturup Experience toplamaya ve Level Up olmaya çalışırdı (bakınız Diablo). Gerçi bu devirlerin üzerinden çok geçti, ama Planescape: Torment

buna bir darbe daha indiriyor. Ar- tık savaşlar büyük ölçüde arkap- landa kalıyor ve diğer karakterlerle etkileşiminiz, konuşmanız oyu- nun ana yapısını oluşturuyor. Kar- karakteriniz yaratıkları ebediyete ka- vuşturdurga Experience puanları toplamaya devam ediyor, ancak bu şekilde kazandığınız tecrübe puanı çözüdügünüz görevlerin ya- nında devede diken kılıyor. Quest'leri çözdukçe "The Nameless One" gitmekle geçmemi hatırlama- ya başlıyor (Sanitarium'daki gibi) ve anılarından fragmanlar gor- yor, bu da Experience puanları kazandırıyor. Parlak bir kahramanı canlandırmaktan hoşlananları da hemen uyaralım: Kimi geçmişler karanlık ve aşk hikayeniz de trajik olabilir, unutmayın (uhuhuhuhuu).

Hikaye büyük ölçüde konuşma- lara dayandığı için, her önemli muhabbetten önce oyunu kayde- derseniz iyi olur. Düzenli olarak karşınızda kalan konuşmanızda daha çok cevap seçeneğine sahip oluyorsunuz ve cevabinizde göre bu terciler oyunun aksını etkili- yor. Yüksek karizma gibi özellikler sizin karşınızda için daha çekici kı- larken aynı zamanda yalanlarınızın da daha kolay yenilip yutulmasını sağlıyor. Yüksek Intelligence (zeka) ise karşınıza daha fazla diyalog se- ceneği çıkarabiliyor. Gerçi "aptal" bir karakter de hedefine ulaşabilir, ancak daha az zekice çözümler için de daha az tecrübe puanı ka- zanıyoysunuz. Yani ne kadar çok konuşma seçeneğine sahip olursa- nız ve zeki cevaplar verirseniz, kazanacağınız mükafat da o kadar yüksek olacaktır.

Ayrıca oydaki tüm önemli NPC'ler kendi aksanıyla konuşu-





yor,

bu da onlara sadece daha fazla derinlik ve inandırıcılık kazandırmıyor, aynı zamanda karınızda karakteri daha canlı yapıyor ve oyuna inanılmaz güzel bir atmosfer katıyor, ama tabii yine İngilizce'nizin üst seviyede olması gerekiyor (İşte şimdilik Almanca'nın büyük intikamı başlıyor, merak etmeye kürfür etmiyorum :)

Alles ist so rot...

Oyundaki kavga-dövüşler oyuncuların üzerinde belirleyici olmadığı kadar, Baldur's Gate'deki gibi stratejik ve heyecanlı da değildir. Gerçi yakın ve detaylı kamera görünümü sayesinde kavgalar daha kişisel, animasyonlar daha gerçekçi ve çok yönlu, karakterler de daha büyük. Ancak bunun bir yan etkisi var: Menzilli silahlardan pek bir işe yaramıyor, zira düşmanınızla aranızdaki mesafe asla o kadar uzun olmuyor. Yani düşmanlarınızı uzaktan avlamak için daha çok büyüler kullanmak zorunda kalacaksınız. Büyüler ise kapsamlı grafiksel ışık efekleri ve daha uzun animasyonlarla çok daha çekici görünüyor.

Bilgisayarlarınızın bu sırada yavaşlamasına, grafiksel büyü şölenini yaşamak için katlanabiliyorsunuz.

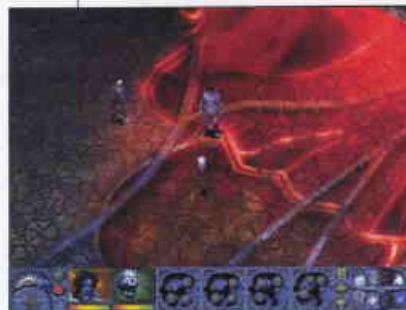
Oyna hangi karakter sınıfıyla (fighter, thief, mage, priest) devam edeceğiniz sizin seçiminize bağlı. Başlangıçta Fighter olarak başlıyorsunuz. Keyfi yerinde NPC'ler, hatta size katılan elemanlar da (severim böyle kankayı) ana karakterinize büyütülük, hırsızlık veya rahipliği inceliklerini öğretebiliyorlar. Bir süre sonra yeni seçtiğiniz karakter sınıfının size uygun olmadığını düşünürseniz, istediğiniz zaman kolayca başka bir sınıfa geçebilirsiniz, bu konuda bir

limit yok.

Wir sind alle in Not...

Planescape'in dünyası inanılmaz derecede büyük ve rengarenk, her köşede ve sonda binbir çeşit figür var. Ve bunların birçoğu ile ayrıntılı bir şekilde konuşabiliyorsunuz, üstelik diğer CRPG oyunlarının aksine boş konuşmalar değil bunlar.

Tam aksine, değil herhangi bir oyunda, gerçek hayatı da herhangi biriyle bu kadar esaslı konuşmalar yapmanız mümkün değil, bu konuşmalardan inanılmaz keyif alacaksınız. Karakterlerin konuşma dili tek kelimeyle rakipsiz ve sohbeti de çeşitli yönlere çekebilmek için önünüzde sayısız fırsat var. Bu da oyuncunun hikayesine inanılmaz bir katkıda



bulunuyor ve "The Nameless One" bilincine yeniden sahip olmaya başladıkça, kendinizi çoktan Planescape: Torment'in dünyasında kaybolmuş bulacaksınız.

Oyunda canınızı sıkacak bazı küçük hatalar da yok değil: Baldur's Gate'de de kullanılan Infinity Engine halen karakterlerin takılıp kalmasına veya

kapılardan geç-

memeli



sine neden olabilirler, yol bulma rutinleri optimal değil, ancak bu pek de rahatsız etmiyor sizi. Ayrıca oyuncu büyük savaşlarda aşırı yavaşlayabiliyor. Bu gibi durumlarda oyuncu Pause edebilirsiniz.

Oder sind wir schon tot?

Evet arkadaşlar, Might and Magic dünyasından ayrılmış Planescape dünyasına geçmiş bulunmaktayım. Level'a yazdığım bu ikinci (belki de son) yazımı bitirmeden önce uzun yıllar sonrasında çeşitli oyullardan biriktirdiğim eşyalarımı Level editörleri arasında paylaştıryorum. Sinan'a Diablo'da bol bol tadına baktığı Firewall Staff'larımı, Mad Dog'un dağıttığı karizmasını toplaması için Cem Şancıra +5000 to Charisma veren Ring of Charisma'ımı, lop etti olduğunu ileri sürüp boş zamanlarında kurbağa parçalayan doktor adayımız Batu'ya kurbağa parçalama bonusu veren Frog's Dagger'ımı, şirkete daha sık gelmesi için kolaylık olması açısından Berker'e Town Portal buyu kitabı ve yolculuklarım boyunca bana eşlik eden cewhal kedileri Level ayınlarında, ah pardon toplantılarında kullanılmak üzere Level editörlerine (Kasımpaşa'da kedi kalmadı bunlar yüzünden) bırakıyorum. Döndüğümde herkesi Diablo 2'de (Mart ayında çıkacak nihayet son anda bir aksilik olmasa) hazır görmek istiyorum. Bu arada unutmadan:

"Elinde bir kılıç ve bir avuç



dolusu büyüle kendini güçlü mü sanıyorsun? Önemli olan neye sahip olduğunun değildir apataklı, asıl önemli olan kim olduğunu!

"The Nameless One"**Grafikler**

Tamamen elle çizilmiş grafikler oldukça aynıfälltir, karakter animasyonları gerçekçi, ancak gözümüzük döküktür.

Ses ve Müzik

Atmosferik bir müziğin ve dudak uçuklatan ses efektlerinin eksiksiz hissediliyor.

Oynamabilirlik

İlk başta oyuncunun arabirimine alışmak zor olabiliyor, bazı komutarlarla bir şekilde saçılı verilen yerde bulunuyor.

Atmosfer

Bugüne kadar bir bilgisayar oyundan görebileceğiniz en müthiş atmosfere sahip.

LEVEL Notu 89

Herkese aynı ölçüde nitap etmemek bir oyuna Torment, ama meraklılarının kesinlikle akını başından alacak, inanılmaz bir hikaye akışına sahip.

Minimum: Pentium II 233MHz, 32MB RAM,

8 Hızlı CDROM

Önerilen: Pentium III 450MHz, 64MB RAM,

16 Hızlı CDROM

Multiplay: Yok

Çiftlik Desteği: Software, Maksimum

6.0x1.80 çözünürlük

Ekstra: EAX desteği



UNREAL TOURNAMENT

Huzur içinde yat Quake 3...

Yapım: Epic Megagames

Dağıtım: GT Interactive

Web: www.unreal.com



N e oldu bilemiyorum ama biri bir yerlerde bir düğmeye basmış gibi, tüm büyük firmalar birdenbir sa- dece Internet üzerinde oynamaya yönelik FPS tarzı oyuncular yapma- ya başladı. Şimdi bir düşünün, Internet bugün için hiç de hızlı sa- yılmaz, üstelik bu tür oyuncular deli gibi süratli bir bağlantınız yoksa son derece çekilmez bir hâl alırlar. Ateş edersiniz ve kurşunlar namludan yarı saat sonra çıkar. Vurulursunuz ve bundan bir saat boyunca haberiniz olmaz, çünkü ekranın donup kalmış olan resme bakarak monitör yumrukla- makla uğraşıyorsunuzdur. Bol pa- ra harcayıp şu süper süratli hatlara- dan bir tane kiralasınız bile pek fazla bir şey değişmez, çünkü ge- nelde karşısındaki oyuncuların co-ğu garibin bir modemle hatta kalmaya çalışıyor. Sizi bilmem ama ben zayıf bağlantı yüzünden ekranın donup kalmış bir elemanı kurşuna doldurmayı pek eğlenceli bulmuyorum, eğer bulsaydım bir AK-47 alıp duvarındaki resimlere ateş ederdim. Neyse, iş- te uzun bir bekleyişten sonra Quake 3 ve Unreal Tournament geldi, ayrıca Team Fortress 2 ve daha kimbilir başka hangi gizli projeler de yolda. Hepsi de

muhteşem grafikler ve hızlı Net oyunları sağlama vaadıyla piyasaya çıkıyor ama küçük bir eksiklikleri var. Oturup tek başınıza oyna- yabileceğiniz bir senaryoları yok. Sizi bilmem ama ben bir bilgisayar oyundan bazı şeyler bekle- rim, bunlardan en önemlisi de beni tek başıma eğlendirme ve düşündürme kapasitesinin olmasıdır. Biraz istim bırakmak için bile Net üzerinde dahi olsa kendime yabancı oyun arkadaşları aramak zorunda kalmak fibri beni rahatsız edi- yor. Eh, pek sosyal bir insan olduğum söylene- mez.



Welcome To The Pit

Unreal Tournament uzun za- mandır beklenen bir oyundu, özellikle ilk Unreal'ın grafiklerini gördükten sonra programcılar neler yapabileceğini düşünmek heyecan vericiydi. Ancak tabii Multiplayer ağırlıklı olarak planlanmasından beni düşündürmüyordu da de- geldi. Şunu söyleyebilirim ki hem korkularımda, hem de beklenile- rimde bir miktar haklı çaktım, an- cak sonuç oldukça şaşırıcı. Önce- likle şunu söylememiyim, Tournament grafik yapısı tek kelimeyle muhteşem bir oyun, haliyle tam detay seviyesinde çalıştırılabilme için çok güçlü bir sistem gerekiyor. En azından P2-400 işlemci, 128 MB RAM ve şöyle sağlam bir TNT grafik kartı kullanılmadan bu oyunu hakkını vererek çalıştır- mazsınız, o zaman da oturup oy-

namanın bir anlamı kalmıyor. Tabii çok hızlı bir de Internet ba- glantısına ihtiyacınız olacak, ancak bu sadece Tournament değil, Multiplayer oynanabilen hemen tüm oyuncular için geçerli. Her ne kadar Tournament özellikle Net oyunları için tasarlanmış bir yapıya sahip olsa da, zayıf bağlantılar işi berbat etmeye yetiyor. Mesela biz dergide bir bilgisayı Server ola- rak atayarak oyuncular başlattık, bir Network üzerinden oynadığımız için sürat oldukça tatmin edici bir seviyede kaldı. Ancak oyunlarımıza dışarıdan "davetsiz misafir" katıldığında bazı gözlemlerde bu- lunduk, her ne kadar kötü bir bağlantı pek bilgi kaybı ve kilitlen- melere yol açmadıysa da, katılan oyuncular düşük hızları yüzünden pek bir şey yapamadılar, sonuçta çok çabuk sıkıldılar ve ayrıldılar.

Burada "davetsiz misafir" lafi yanlış anlaşılmasın, Tournament



çok gelişmiş bir arama motoruna sahip, bu sayede Server olarak Net üzerinde devreye giren herhangi bir bilgisayarı bulup bağlanmakta hiç zorlanmıyorsunuz. Oyun siteleri dışındaki özel Server birimlerini de hesaba katarsanız seçeneklerin coğaldığını gorursunuz. Hatta cihazınıza ve bağlantı-

bir süre sonra sıkma başlıyor. Esasen Single Player modunun tek amacı bu tarz oyunlarda hiç tecrübe olmayan bir oyuncuya sıfırdan eğitmek, onu gerçek Net karşılaşmalarına

hazırlamak. İkinci olarak Practice seçeneğiyle herhangi bir haritada ve oyun tarzında karşılaşmalar yaparak alıştırma yapabilirsiniz, bence bu modda oynamak çok daha eğlenceli, çünkü karşılaşmaların tüm özelliklerini istediğiniz gibi ayarlama imkanına sahip oluyorsunuz. Son olarak da tabii ki



niza güveniyorsanız kendiniz bir Net oyunu açıp katılımlar kabul edebilirsiniz. Ancak hemen belirtmeliyim ki, bir makineyi hem "Dedicated Server" olarak atamak, hem de üzerinde oyun oynamak çok zordur, cihaz iki farklı işi aynı anda yapmaya zorlanır ki, bu performans açısından pek iyi değildir.

Road To Hell

Tournament size üç farklı oyun seçeneği sunuyor, ilk olarak Single Player modunda kolaydan zora giden karşılaşmalara katılabilirsiniz. Bu tarz oyun bir senaryo içermez, ancak eski rakiplerin güclere nerek intikam almak için dönmesi, farklı sınıflardan elemanların maçlara katılması ve ilerledikçe değişik tarz maçlarının açılması gibi detaylarla süslenerken çekici kılınmaya çalışılmış. Fakat bir senaryonun olmaması ve işlerin hep arena karşılaşması düzeyinde kalması

Internet ya da LAN üzerinde insan rakiplere karşı maçlara katılabilme imkanınız mevcut. İşin bu kısmı oldukça ciddi ele alınmış, oyunun arama motoru size kısa süre içinde bağlanabileceğiniz tüm karşılaşmaları bütün özellikle beraber buluyor, ayrıca oyunlarda elde ettiniz skorlar eğer isterseniz kaydediliyor ve tüm dünyaya duyurulması için bir

ana sisteme gönderiliyor.

Dark Side Of Aquarius

Doğrusu çok fazla oynamadım ama Tournament'ın en yakın rakibi olan Quake 3 oyun çeşitliliği açısından pek zengin değil. Tournament ise çok farklı oyun türleri sunarak rakiplerine büyük fark atıyor, ustalık bu oyun türlerinin herbirini için özel olarak hazırlanmış bir sürü harita mevcut, yanı hep aynı ortamlar ısıtılp ısıtılp önunge sürülmüyor. Burada oyun türlerine kısa bir bakalım, oncelikle tabii ki Deathmatch ve Team Deathmatch şıkları mevcut, bunların ne olduğunu bilmiyorsanız o zaman zaten Unreal Tournament tarzı oyunlarla ilgilenmiyorsanız demektir. Sonra karşı takımın karargâhından bayrağını calmak fikri üzerine kurulu olan Capture The Flag geliyor.

Benim en hoşuma giden tür olan Assault ise özel görevleri yerine getirmek fikrine dayalı, mesela bir helikopterden giden bir trene atlayarak karşı takımın savunmasını yarmak ve treni kontrol altına almak gibi, üstelik zamanı kısıtlaması da işin içine girince olay daha da heyecanlı oluyor. Bir diğer tür olan Domination ise basitçe "köşe kapmaca" olarak tanımlanabilir, bölgedeki kontrol noktalarından ne kadar çoğu uzun süre sizin korumanız altında kalırsa o denli çok puan kazanıyorsunuz. Last Man Standing ise adından da anlaşılaçığı gibi kimin en son ayakta kalacağı fikri üzerine kurulu bir oyun tarzı. Her oyun tarzı için bir dizi özel

haritannı olmasına dışında, her haritanın karakterine uygun müzikler de ünşenilmeyip yapılmış ve atmosferde çok şey katıyor. Haritalar çoğu oyunda olduğu gibi basit labirentlerden ibaret değil, bir

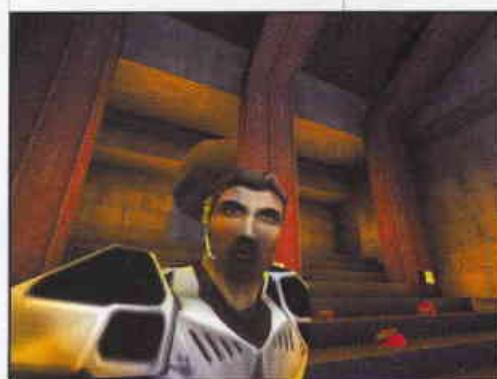


haritada Mars yörüngeindeki düşük yerçekimli bir uzay istasyonunda mücadele ederken, bir diğerinde denizin altına iniyor, bir başkasında ise eski bir yelkenlinin ambarlarında cepheane arıyorsunuz. Genellikle haritayı öğrenmek ve uygun bir strateji geliştirmek çok önemli, çünkü özellikle çok oyunculu maçlarda ortama ölümüne atılmakla elimize geçen tek şeysık sık olmuyor. Özellikle Assault haritalarında bolca bulunan otomatik savunma taretleri "Atıl kurt" tarzı davranışları hiç affetmiyor.



Man Of Sorrows

Unreal Tournament son derece düzenli bir arabirime sahip, üst kısmında bulunan kontrol paneli alt menüleri açarak istediğiniz her türlü ayarı yapabilmeyi sağlıyor. Bir karşılaşmada haritayı etkileyen seçeneklerden botların yapay zeka seviyelerine dek herşeyi değiştirebilmek mümkün. Hazır yeri gelmişken, bu oyunda kullanılan yapay zeka modeli kelimenin tam anlamıyla dehset verici, doğrusu bir oyunda karmaşa çikan botların tanıldığım pek çok insanın da ha zeki ve karakter sahibi olması tedirgin edici denenebilir. Oyuna başladığınızda botlar, yanı yapay zeka kontrolündeki oyuncular, belli bir düzeyde harita bilgisine sahip olarak olaya katılıyorlar. Ne var ki oyun ilerledikçe elemanlar ortamın girdisini çıktısını öğreniyor, buna göre bir strateji geliştiriyorlar. Ayrıca sizin ve diğerlerinin nasıl oynadığını bakarak ce-





şitli taktikler deniyorlar. Burada tam anlamıyla bir "zekadan" bahsedilemez tabii, ancak de-vamlı olarak öğrenen ve gelişen, ayrıca duruma göre tepkiler verebilen oldukça gelişmiş bir program kodunun varlığı kendini hemen belli ediyor. Uzun ve yorucu bir oyunda sizin dikkatiniz dağılmaya başlarken, botlar daha da gelişiyor, çok daha verimli dovuşmeye başlıyorlar, yani böyle bir avantajları da var. Doğrusu böyle bir yapay zekayı gerçek bir savaş alanında karşılaşmak istemezdim, çünkü her ne kadar duyma ve görme yetenekleri program tarafından sınırlanırsa da, reaksiyon süreleri ve karar verme hızları sıradan bir insanın çok ötesine ulaşabiliyor. Quake 3 botları sizin yerinizi her an bilerek hareket ediyorlar gibi gorunuyor, oyle ki arkalarında ve uzakta bile olsanız sizi "algılıyorlar", ancak Unreal için aynı şey söz konusu değil. Burada botlar çok daha gerçekçi bir şekilde davranışıyor, görsel ve işitsel ipuçlarını kullanarak arıyor, buluyor ve imha ediyorlar, ancak kesinlikle hatasız değiller ki bu da "insan faktörünün" programa yansımış olmasından kaynaklanıyor. Tamamen hatasız olsalar bu botların kılına bile zarar veremezdin, bu da oyunu anımsız derecede zor kıladı.

Alternatif

Quake 3

Sayı/Dünya / Satılık 2000 80/100



Accident Of Birth

Biraz da grafiklere ve ses efektlerine bakalım, doğrusu çoğu insan Quake 3 grafiklerinin daha iyi olduğunu söylüyor, haksız sayılmazlar. Ancak fark sadece modellerdeki poligon sayısının daha fazla olmasından ve ışık efektlerinin daha bol kullanılmış olmasından kaynaklanıyor. Sonuçta bence Quake 3 şu Japon anime filmlerinden birini seyretemeye benziyor, bol renkli ve tuhaf karakterleri olan türden bir



anime. Unreal ise çok daha derin bir gerçeklik duygusu veriyor, en renkli ve ışıklı ortamlarda bile inkar edilemeyecek gotik bir hava var. Karakter animasyonları biraz daha iyi olabilirdi tabii, ama sonuçta bu hareketli bir oyun, gözünüz rakibin adımlarındaki estetikten ziyade üzerinde yağıtan roketlere takıldıktan sonra pek farketmiyorsunuz. Özel efektlər son derece iyi kullanılmış, kurşunların uçuş duvardan sekmemeleri, hızla gelen bir nükleer başlı-

devasa şok dalgası, hersey mükemmel, çoğu zaman kendimi kafamı omuzlarımın arasına çekmiş oynarken buldum. Ses efektləri de mükemmel kullanılmış, köşeden sizi gormeden geçen elemanın ayak seslerinden tutundu yaklaşık nerede olduğunuzu anlamana yardımcı olabilen arka plan efektlerine kadar hiçbir

sey unutulmamış. Ve tabii silahları da unutmamak lazımdır. İlk Unreal ile ortaya çıkan silahlardan bazılı bir burada var, ancak pek çok yeni malzeme eklenmiş ve hemen her silah elden geçirilmiş. Dövüş tarzınıza ya da duruma uygun bir silah bulmak hiç zor değil, bu kimi zaman bir çift tabanca olabiliyor, kimi zaman da nükleer savaş başlığı, orası size kalmış. Sonuç olarak Unreal Tournament bir konusu bulunmamasına rağmen bana ken-

dini sevdirdi, sikildiğim zaman yarı saat deli gibi dövüşmek gerçekten de tam bir terapi oluyor diyebilirim. Bence bir modeniz yoksa bile bu oyunu alın, zaten botlar net üzerindeki çoğu kişiden çok daha mükemmel oynayabiliyorlar, o yüzden Net bağlantınızın olmaması pek bir sorun olmaz. Bana gelince, bu oyunu sevmiş olmam senaryosu olan oyunlardan bikiğim anlamına gelmez, bu yüzden sabırsızlıkla Unreal 2'yi beklemeye devam ediyorum.

Mad Dog

Grafikler

Mükemmel mekanlar, karakter sahibi bot oynamaları. Ancak animasyonlar biraz daha iyi olabilirler.

Ses ve Müzik

Mükemmel, hepsi 3D donanımınız varsa sağdan soldan geçen kurutlu sesleri, bağrıçlar siper almanızı neden oluyor.

Oynamabilirlik

Ne kadar istenir, bu oyun o kadar zor olabiliyor. Her türlü zorluk ayarını enince delarına kadar düzenleyebiliyorsunuz.

Atmosfer

Nefes almaktan oynamak sizin için zor oluyor. Single Player i lerci değil, dördüncü zekası çok... İnsanı.

LEVEL Notu

95

Unreal Tournament, Multiplayer oyun-Tara tamamen yeni bir mesele ve tamam getiriyor. Yeni krallıca mehbaba deyin!

Minimum: Pentium 233, 32 MB Bellek, 100 MB sabit disk, 16 bitli CDRom

Önerilen: Pentium 333, 64 MB Bellek, 528 MB sabit disk, 16 bitli CDRom, 3D kartı

Multiplay: Network, Internet, Modem, MPlayer ve Heat, üzerinden maks. 16 kişi

Grafik Desteği: Direct 3D, Glide, Open GL ve Software - Maks: 1600 x 1200 çözünürlük.

Extra: DirectSound3D, Creative EAX



SETTLERS III QUEST OF THE AMAZONS

Amazonlar. İşte kadınlar da şiddet iç güdüsü bulunduğundan en güvenilir ispatı.

Yapım: Blue Byte

Dağıtım: U.K.O.M.

Tür: Strateji

Web: www.bluebyte.com

Settlers III yaklaşık bir sene önce piyasaya çıktığında, hem grafiklerinde hem de oynanışında büyük bir değişim geçirdiğini görmüşük. Kaynak yönetimi sistemi daha gelişkin, biraz daha kompleks hale gelmiş, Savas sistemi ise tam anlamıyla RTS haline dönüşmüştü. Artık, iyi bir kaynak yönetimi sayesinde üretebilirliğiniz silahlıları donatıp eğittiğiniz askerlerinizi, Starcraft veya C&C oynuyormuş gibi düşmanın üzerine sürüyor ve Real Time olarak savaşıyordu.

Eklenti

Settlers III'ün yapısı, detaylı grafikleri, hoş ses efektleri ile değerli ancak bence talihsiz bir oyundu çünkü kendisiyle aynı kılarda yanşan ve üstünlüğü

tartışılmayacak Ceasar III ile aynı dönemlerde piyasaya çıkmıştı. Şu kaderin clivesine bakın ki, Settlers III'ün eklentisi olan Quest of The Amazon bir sene sonra piyasaya çıktığı bu günlerde ne yazık ki hepimizin büyük merakla beklediği Ceasar III'ün devam niteligidinde Pharaoh da gorucuya çıktı.

Quest of Amazons, bir eklenti paketi olmasına rağmen ana oyundan pek çok alanda farklılıklar gösteriyor. Oyunda değişik görevler üstlenen 150 tır karakteriniz, 30 farklı işte çalışıyor. Birbirlerinin arasında rahiplerden tüccarlar, bali üreticilerinden askerlere kadar, hepsi aklınızda tutmanızın zor olduğunu bir çok iş var.

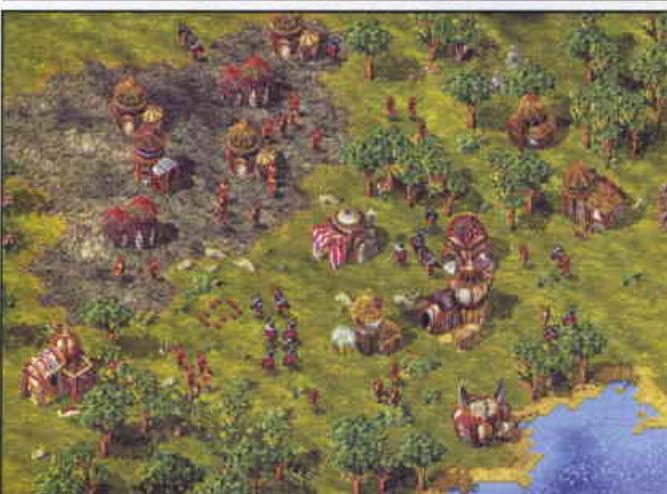
Sulfur Madeni, kolayca altın üretmeniz için anahtar rol oynarken, sulfur madeni işletmeyi bece-

ribilen irklar sadece Asyalılar ve Amazonlardır. İlk oyundaki gibi, çalışanlarınızın damaklarına düşkünlüğüne bu bölümde de başınıza bol bol iş açacaktır. Çünkü birer vejeteryan olan Asyalı sulfür madencileri piring yemeden çalışmam istemeyecekleri gibi, madende çalışmanın cilt güzelliği için zararlı olduğunu düşünden Amazonların bayan madencileri de bol bol bal yiyecek güzelliklerini korumak isteyeciklerdir.

Birkaç Örnek

Amazonların bayan savaşçıları oldukça iç girdiklisi, çekici bir görünümü sahipken, bu dişi şeytanların eccladları ile buluşturuldukları rahiplerin ise bizim gibi düşünmediklerine emin olabilirsiniz. Ayrıca, artık düşman şehirlerine gizlice sokup etrafındaki değerli esyaları iç edebilen bir hırsız birimi de var. Böylece, bazen üremekte zorlandığınız bir ürün veya malzemeyi ekşiliği nedeniyle durama noktasına gelen üretim sistemini diye bir probleminiz kalmayacaktır. Tek yapmanız gereken, vahsi çekiciliğini, kendisinin olmayanı çalmak için kullanmaya alışmış bir bayanı düşman şehrine göndermek ve nelerle döndüğününe bakmak olacaktır.

Oyundaki her irkin sadece kendine özgü bazı binaları olduğunu da hatırlatmakta yarar var. Oyunun yıldızı olan Amazonların, iki çeşit tapınakları, anci kulübeleri, Mead Forks, Alchemists' Den, Gong Hall, Gem Mine gibi bayanlarının muciever tutkusunu bilirsiniz, gibi karakteristik binaları gibi diğer irklarında benzer binaları bulunmaktadır.



Alternatif

Ceasar III

Sayı/Puan *Aralık 1998: 8/10*

Anno 1602

Sayı/Puan *Mayıs 1999: 8/10*

Amazonlara özel 8 yeni büyüğün de zavallı erkeklerin kafalarında patlamak üzere oyunda hazır bulunduğu eklemekte yarar var. (Ancak dürüst olalım, erkeklerin büyüleride yok değil hanı.)

Bir oyun eleştirmeni olarak şu yorumu gönül rahatlığı ile yapabilirim: Eğer Settlers III'ü beğenerek oynadıysanız Quest of The Amazons da sizin hedef kırkınlığına uğratmayacaktır (unutmayın, oyunu kurmak için Settlers 3'e ihtiyacınız var). Pharaoh'un geldiği şu günlerde, ilk tercümenizin o olacağı açık, ancak Pharaoh ile işiniz bittiğinde oynamak isteyeceğiniz bir oyun olan Quest Of The Amazons'u da kaçırmayın derim.

Cem Sancı

Grafikler

Settlers 3'ten bu yana hiçbir şey degişmemiştir. Ama unutmamak ki bu bir görev paketi. Yeni büyük efektler barındırır.

Ses ve Müzik

Deniz kenarındaki köyündede dalgaların ve martıların sesine karışan köyünün çalışma sesleri çok güzel.

Oynamabilirlik

Bekleme stratejisi diye bir tür olsa, Settlers 3 bir numara olurdu. Büyük çağrı koylerin yönetimini çok zor olabiliyor.

Atmosfer

Adamların üzerinde direkt kontrolü onun olmaması, oyuncu zevkini azaltıyor. Ama, hızıysa bir oyun olduğu inkâr edilemez.

LEVEL Notu

75

en görev paketinden beklenenek bütün yetenekler var. Amazonları büyük bir olaya bizzat da fateyi karmış. Settlers 3'ü seven herkesin bakmasının tarihiye eder.

Minimum: Pentium 166, 32 MB bellek, 250 MB sabit disk, 4 hızlı CDROM

Onerilen: Pentium 200, 32 MB bellek, 250 MB sabit disk, 16 hızlı CDROM

Multiplay: Network, Internet, Seri Kablo ve Modem üzerinden 10 kiplye kadar.

Grafik Desteği: Software – Maksimum 1024x768 çözünürlük.

Extra: Yok





HALF LIFE OPPOSING FORCE

Tüm o Adventure oyunları nereye gitti?

Yapım: Gearbox

Dağıtım: Sierra

Tür: First Person Shooter

Web: www.sierrastudios.com

Adventure oyunlarının yavaş yavaş ortadan kalktığının bilmem farkında misiniz, ancak ben buna pek şaşırdığımı söyleyemem. Neden böyle oldu, neden bir zamanlar piyasayı dolduran Adventure oyunlarından geriye pek bir iz kalmadı, neden bu tür ölüme mahkum oldu? Aslında nedeni çok açık, bunun sebebi Half-Life ve benzeri oyunlar. Bir zamanlar kaplumbağa hızında çalışan bilgisayarlarımızda güzel grafikler görebilmenin tek yolu Adventure oynamaktı, bu oyunlar önceden render edilmiş 2D grafikleriyle herhangi bir türün yanına sokulamayacağı cinsten oyun ortamları yaratmayı başırr, oyuncunun hayranlığını kazanırlardı. Atlantis'i hatırlıyor musunuz? Ben hatırlıyorum, doğrusu şimdilik bile çoğu oyunun başa çıkamayacağı grafikleri vardı ve ilk gördüğümde hayran kalmıştım. Ancak küçük bir sorun var tabii, önceden render edilmiş 2D grafikler kullanıyorsanız oyun dünyası mecburen kısıtlı olmak zorundadır, aksı halde ortaya çıkacak oyun korkunç derecede büyük olacaktır, doğrusu kimsenin 15-20 CD üzerinde gelen bir oyuna para verebileceğini sanmıyorum. Hatırlarsanız Atlantis gibi nispeten "serbest" hareket edebildiğiniz oyunlarda bile tüm yapabildiğiniz tren gibi belirli bir hattı takip edebilmekten ibaretti. Ancak kısa sürede çok şey değişti, bilgisayarlar hızla güçlendiler ve özellikle grafik yetenekleri inanılmaz gelişti. Programcılar da bu yeni donanının getirdiği imkanları dibine kadar sömürmen yeni oyunlar geliştirdiler. Sonuç olarak ortaya Adventure oyunlarını bile geride bıraktı.



rakan grafiklerle yapılmış FPS tarzı oyunlar çıktı, mesela Unreal ya da Half-Life. Özellikle Half-Life önceden kurgulanmış olayları, bir dereceye kadar etkileşimli ortamları ve karakterleriyle tam bir Adventure havasına sahipti, ancak son derece hareketli oyun yapısı ve inanılmaz atmosferiyle de oyuncuya ekran başına bağlıyor. İşte durum böyle olunca artık 2D grafikleri ve son derece sınırlı oyun dünyaları bulunan Adventure tarzı oyunlar eski çekiciliğini yitirdi.

Madalyonun öbür yüzü...

Half-Life tüm zamanların en iyi oyunlarından biri olarak kabul ediliyor, yoğun ve ürkütücü atmosferinden tutun da, son derece gelişmiş düşman yapay zekasına kadar hemen hiçbir eksiks yok, eğer hâlâ oynamadıysanız çok yazık etmişsiniz demektir. Neyse, Half-Life oldukça iyi bir senaryoya sahipti, gizli bir üste yürütulen deneyler kontrolden çıkış bir kazaya yol açıyor, oluşan karmaşa iki farklı boyutun birbirine bağlanmasına sebep oluyordu. Sonuçta da bu tarafa bir yığın yaratık geçiyordu, pek orijinal bir konu sayılmasa, değil mi? Ancak bu noktada işler biraz değişiyor, siz tüm yaratık ordusuna meydan okuyan kahraman bir askeri değil, aksine kendi hayatını kurtarmaya çalışan bir bilimadamını canlandırıyordunuz. Ancak kısa sürede tek düşmanın her tarafta beliren korkunç yaratıklar ol-

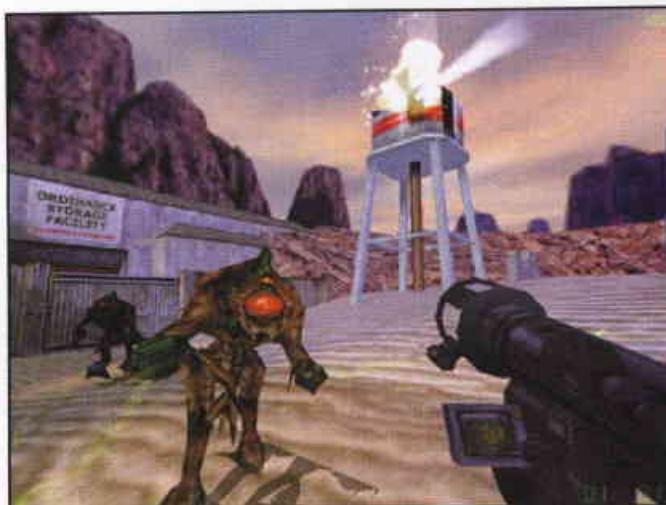
madiğini, aynı zamanda herşeyi örtbas etmeye çalışan hükümet güçlerinin de peşininde olduğunu anlıyor, başınızın nasıl bir bıçaya girdiğini anlıyordunuz. İşte piyasaya yeni çıkan ek görev diskisi Opposing Force konusunu bulradan alıyor, yanı etrafı temizlemek için gönderilen askeri birliklerden. Bilimadamlı Gordon Freeman umutsuz bir mücadele vermektedir, ancak öte yandan üssü

temizlemeye gelen askerlerin durumu da pek iç açıı sayılmasa, tahmin edilenden çok daha kötü bir durumla karşılaşan birlikler büyük kayıplar verir ve çekilmeye zorlanırlar. İşte burada siz uss'e gönderilen tecrübeli askerlerden birinin rolündesiniz. Göreviniz uss'e girmek ve hem yaratıkları, hem de Freeman gibi "tanıkları" ortadan kaldırılmaktır. Ancak daha sizi taşıyan helikopterler görev bölgesine intikal ederken saldırıyla uğruyorsunuz ve gözünüüz uss'un girişlerinden birinin yakınında açıyzorsunuz. Birkaç adım öteinde yanan helikopter enkazı ve takım arkadaşlarınızın cesetleri bulunmakta, silahınız kayıp ve ne yapmanız gereki hakkında en ufak bir fikriniz bile yok.

Düşmanın düşmanı...

Half-Life: Opposing Force bir ek görev diskisi, bu yüzden de oyunu kurabilmek için makinenizde orijinal Half-Life'ın bulunuyor olması lazım. Ancak şu ana dek piyasada sadece korsan kopyala-



**Alternatif****Half Life**

Sayı/Puan Ocak 99 10/10

Requiem

Sayı/Puan Haziran 99 8/10

Blood 2

Sayı/Puan Şubat 99 6/10

İn göründüğüm oyun diskinin içine genelde orijinal Half-Life'in da dahil edilmiş olduğunu farkettim, bunu da söylemeye faydalı var. Opposing Force büyülü olarak orijinal oyunun yaklaşıyırsı sayılabilir, bu da bir ek görev disk için pek kötü sayılmaz. Ek görev disk aynı zamanda Team Fortress Classic modülünü de içermeye ve isterseniz makinenize kuyruyor. Bilmeyenler için söyleyelim, Team Fortress bağımsız bir programcı grubu tarafından çok önceleri Quake için tasarlanmış Multiplayer oyun modülüydü, sonradan Half-Life versiyonu da yapıldı. Half-Life programcılar bu modülden ve getirdiği farklı ka-

rakter sınıfları gibi yeniliklerden o kadar etkilendiler ki, isim hakkını satın alıp kullanmaya karar verdiler. Nitekim şu aralar çıkışması beklenen Team Fortress 2 üzerinde çalışıyorlar ve bu oyun da tamamen Net üzerinde oynamaya yönelik Multiplayer ağırlıklı bir yapım olacak. Neyse, Opposing Force neredeyse tamamen orijinal Half-Life grafiklerini kullandığından, sistem ihtiyaçları da ondan çok farklı değil, yani Half-Life sisteminizde sorunsuz olarak çalışılsın. Opposing Force da sorun çıkarmayacaktır. Fakat bu arada sisteminizin daha da hızlanması istiyorsanız küçük bir tavsiyede bulunayım, DirectX 7 sürümünü bulun ve kurun, bununla da yetinmeyecez. Grafik kartınızın en son sürücülerini yükleyin. Özellikle gelişmiş 3D desteği sayesinde DirectX 7 sisteminizi bir hayli hızlandıracaktır.

Yeni Birşeyler...

Harita tasarımları ve genel at-

mosferin orijinal oyundan geri kalır bir tarafı yok, ama buna şahmamak lazım çünkü yine aynı elemanlar tarafından tasarlanmıştır. Oyun genel de Black Mesa Üssünde geçiyor, bölümüler bazlılın Freeman'ın geçtiği yerler ve hatta bir noktada ona çok yaklaşırsınız, ancak tabii elinizden kaçıyor. Bu arada pek çok yeni ve oldukça güçlü yaratıkla karşılaşırsınız, tabii ellerindeki yeni silahlarla da tanışma fırsatı buluyorsunuz. Sizsin de elinizin altında yeni silahlar var tabii, pek çok ilginç ve etkili alet edevat mevcut. Ama tek yenilik silah ve düşmanlar değil, bir de yanınızda katılan elemanlar var. İlk oyunda bazı bilimadamları size kapıları açıyor ve muhafizler yanınızda savaşıyordu, ama burada daha fazlası var. Yüksek rutbeli bir asker olduğunuzdan etrafta rastladığınız askerler derhal size katılıyorlar, ancak bu sadece ateş gücünüzü artırımıza yönelik değil. Bu askerler pek çok bulmacayı çözmenizde anahtar rol oynuyorlar. Mesela bir noktada açmanız gereken kalın çelik bir kapı var. Yakınlarında bir yerde yaralı bir mühendis bulunuyor, daha sonra da bir yolunu bulup önceden size katılan doktoru onun yanına ulaştırsınız. Doktor elemanı tedavi ettikten sonra da onu kapıya götürmelisiniz ki yanında taşıdığı kaynak makinesiyle demir kapıyi kesip size yol açabilisin. İlginç değil mi, kırmızı kapıyi açan kırmızı anahtar aramaktan çok daha mantıklı bir bulmaca benzec. Fakat bu noktada oyunun küçük bir problemi var, her ne kadar düşman yapay zekası oldukça iyi olsa da, aynı şey yanınızda katılan elemanlar için

peki geçerli değil. Özellikle sık sık karşınıza çıkan ve üssü "temizlemekle" görevli olan Black Ops katilleri son derece çevik ve zeki davranışları, ama nedense yanınızda katılan elemanlar odun gibi dikili ölene kadar kurşun yemekten memnun görünüyorlar. Ayrıca bazen çok uzaktaki düşmanı bile farkederken, bazen de burnunun dibindeki yarığı saldırmamakta direniş insanı çıldırtıyorlar, şüphesiz burada bazı program hataları mevcut. Fakat sonuçta Opposing Force gerçekten de iyi bir ek görev disk, eğer Half-Life atmosferi solumaya dayamadıysanız tavsiye ederim.

Storm Guard**Grafikler**

Belli Unitel ile yarışmaz, ama yine de güzel. Quake 3 moturu da yaşıyor ve artık biz de forum torba sahibi olmamız gereklidir.

Ses ve Müzik

Korsan kopyalarda müzik ne arar? Ama ses efektleri mükemmel. Atmosferi tamamladıracak.

Oynamabilirlik

Yeni düşmanlar oldukça dayanıklıdır ve sinyaller da az değil. Özellikle Black Ops camını çırktıracak.

Atmosfer

Sıradan oyunlardan çok daha iyi. Size övgüler dizerdim ama, bu Half-Life'li olacağım siz de bilyonuzun Daha ne diyebilirim işte!

LEVEL Notu

Half-Life gibi bir oyunu böyle bir görev paketi yakalırdı zaten. Yeterince üzür, yeterince deygil, ama yine de Half-life. Hala almadınız mı?

Minimum: Pentium 133, 24 MB Bellek, 130 MB Harddisk Alanı

Önerilen: Pentium 233, 48 MB Bellek, 130 MB Harddisk Alanı, 3D Ekran Kartı

Grafik Destekli: Direct3D, Glide, OpenGL ve Software.

Multiplay: Wan.net, Modem, Internet ve yerel ağ üzerinden 32 kişiye kadar (1 CD yeter)

Extra: DirectSound 3D, A3D, EAX, joystick

86

CODENAME EAGLE

Savaş, casusluk, suikast, entrika, heyecan, aşk... Hepsi bu oyunda, 32 kısım tek mili birden!

Yapım: Talonsoft

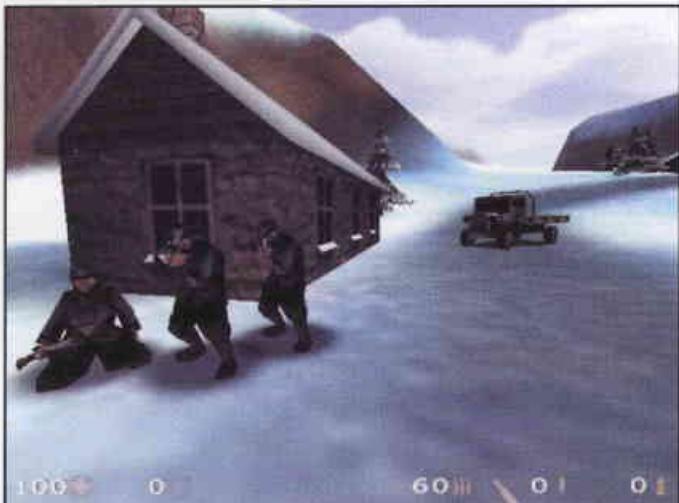
Dağıtım: Take 2 Interactive **Tür:** Action Adventure **Web:** www.talonsoft.com

Hani derler ya, önyargılı olmak pek iyi bir şey değildir gerçekten de, çok çabuk yanılabilir insan. Nitelikim bu oyuna da ilk başlarda çok önyargılı yaklaşım, sıradan bir FPS, bir Doom kopyası gözüyle baktım. Ancak kısa süre içinde ne kadar yanıldığımı da anladım, çünkü her ne kadar ilk izlenim pek parlak olmasa da, oyunda ilerledikçe işin gerçek doğasını, gerçek rengini farkettim. Ve çok da hoşuma gitti. Ama turunu tartışmaya başlamadan önce konusuna bir bakalım, çünkü çok orijinal olmama bile yine de az işlenmiş bir hikayesi var. Öncelikle oylar bizim dün-yamızda geçmiyor, yani en azından bildiğimiz haliyle bizim dün-yamız ya da zamanımız sayılmaz. 1900 yılında uzay-zaman ekse-ninde bir sapma oluşuyor, tabii aslında oldukça doğal bir fe-

no-
men ama
sonuca alter-
natif bir
gerçek-
liğinin, bir
paralel zaman-
mekan akımının oluşması-
na yol açıyor. İşte oylar
da bu paralel zaman ve

mekanda geçiyor. Yüzyılın başı-
daki politik akımlar nispeten il-
man bir akış izleyiyorlar ve Birinci
Dünya Savaşı asla çıkmıyor, an-
cak Rusya İmparatorluğu'nda ba-
zı güç delisi tipler çeşitli dolaplar
çeviriyorlar, ve Bolşeviklerden
bahsettiğimi de sanmayın sakın.
1917 yılında o dönemde iktidarda
bulunan Çar yatağında bir su-
ikaste kurban gidiyor, yerine de
oğlu Prens Peter geçiyor. Peter
tüm dünyayı yönetme hevesiyle
dolu bir adam, bu yüzden başta
çelik endüstrisi olmak üzere ço-
ğu alanı devletleştirdip kontrolü
altına alıyor ve Rus ordusunu as-
la görülmemiş güçte silahlarla
donatıp komşularına saldırıyor.
Aradan geçen on yıl Rus ordusu-
nun adım adım dünyayı fethet-
mesiyle geçiyor, her ne kadar iş-
gal edilmemiş Batılı devletler bir

ittifak
kurup dirende de
işlerin onların açı-
sından pek iyi gittiğini söyle-

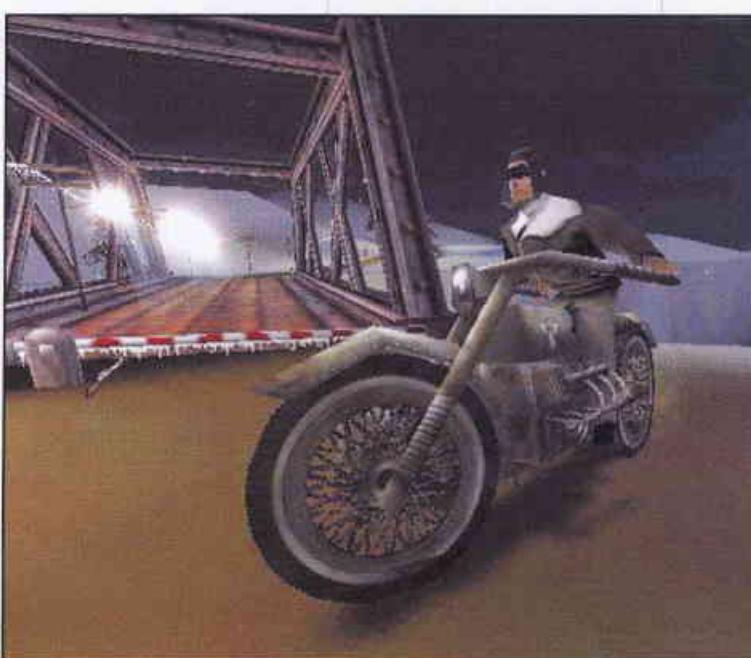


mek zor. Bu arada Müttefik Kuvvetler Komutanlığı boş durmayıp birkaç tecrübeli askerden oluşan Shadow Command adlı bir özel birlik oluşturuyor. Bu grubun başlıca işleri casusluk, su-
ikast, sabotaj ve benzeri operasyonları gerçekleştir-
mek, böylece düşmanın
önemli projelerini ortadan kaldır-
mak. Gruplardan biri Red,
Goggles ve Mortar adlı üç tecrübeli ve çığın pi-
lottan kurulu, bu grupta siz Red'i canlandırırsınız ve ge-
nelde en tehlikeli görevlere yolla-
niyorsunuz.

Sopwith Camel sever misiniz?

Tanrı burada bah-
settiğim Camel içilen
ya da binilen bir şey
değil, daha ziyade ilk
savaşın oldukça başa-
rılı çift satılık İngiliz av-
ci uçaklarından biri.
Bunun oyunla ilgисine
gelince, biraz sabırı
olun, şimdi oyunun
türünü gözden geçi-
rirken ilgisini farkede-
ceksiniz. Daha önce
de dediğim gibi Code-
name Eagle ilk bakışta
sıradan bir Doom
kopyası gibi görünebilir,
ancak kesinlikle de-
ğil. Aslına bakarsanız
bu oyunun tam olarak
ne olduğuna karar
vermek biraz zor, cün-

kü içinde hemen herseyden bi-
raz var. Öncelikle şunu bilmeli-
niz ki bu oyunda etrafı Quake
tarzı kurşun yağdırarak görevleri
geçebilme ihtimaliniz hemen hiç
yok, bunun birkaç sebebi var. İlk
olarak oyundaki karakterlerin ve
araçların belirli hasar modelleri
var. Düşmanlarınız genelde kol-
lalarından ve vücutun dış noktalara-
rından hasar alırlarsa bundan
çok fazla etkilenmiyorlar, ancak
doğrudan kafaya, göğüse ve ba-
caklara alınan isabetler çok etkili
oluyor. Ne var ki aynı model si-
zin için de gece, zırh ve sağlı-
ğın tam dolu olması hayatı nok-
talarda açılan yaraların sizi devir-
mesine pek engel olamıyor, en
fazla 2-3 atışta devrilirsiniz.
Makineli tüfek yuvaları, zırhı
araçlar ve patlamalar gibi şeylere
karşı ise hiçbir şansınız yok. Bu
yüzden çoğu oyundaki gibi bir
bölük askerle tek başınıza kapiş-
manız mümkün değil, öldüğü-
nüzü bile anlamazsınız. Bu yüz-
den oyunda sessiz ve derinden
gitmek, mümkün olduğunda ka-
mufle olmak büyük önem taş-
ıyor, ancak çoğu zaman çatışma
kaçınılmaz tabii ki. Gündüz go-
revlerinde bu çok büyük bir so-
run sayılmaz asında, ama gece
görevlerinde yoğunlukla duşma-
ni tespit etmenin tek yolu ya-
namlı alevini izlemek, ya da on-
ları bir ışık kaynağı önünden ge-
çerken yakalamak. Düşman ya-
pay zekası ise her ne kadar Thief
ya da Unreal Tournament aya-
rında olmasa bile, yine de fena



sayılmaz. En azından üzerlerine kurşun yağarken kek gibi dikişimiyor, imkanları varsa kamufla olmaya çalışıyorlar. Düşmanların belirli görüş açıları var, ancak özellikle silah sesi ve bağırmalarla karşı son derece duyarlılar, açık alanda yankılanan bir el atış bolgedeki tüm nobetçileri harenke geçirmeye yetebiliyor. Oyun bu açıdan ele alındığında Thief çığlığını yapmıyor değil, ancak dar koridorlar yerine genelde açık alanda geçiyor olması etrafı sinsiçe dolaşmanızı zorlaştırıyor.

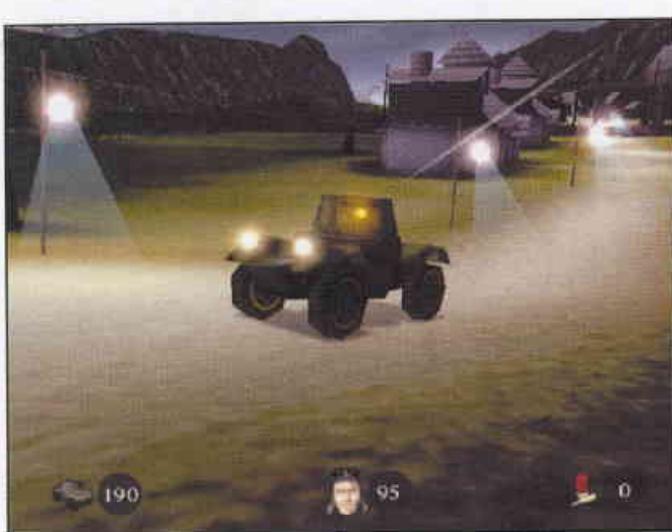
Hastasıym sepetli motorsikletin...

Oyun 12 görevden oluşuyor, ancak görevler "hangi kapıyi hangi anahtarın açtığını bul ve etrafi temizleyip sonraki seviyeye geç" mantığından çok uzak tasarlanmıştır. Gerçekte tüm o katıldıgınız gizli operasyonlar adamımız Red'i kaderle olan randevusuna doğru götürürken, aynı zamanda Rus bilimadamlarının getirdiği korkunç bir silahın da izini sümekle meşgul oluyorsunuz. Ara sahneler eski tarz soluk album fotoğraflarından oluşan bir Slideshow şeklinde hazırlanmış, bu bana çok eski casusluk filmlerini hatırlattı ama zaten amaç bu. Red her görevde tamamen farklı bir olayla karşılaşıyor, tabii haritalar, düşmanlar ve araçlar da buna uygun olarak değişiyor. Mesela bir görevde kilisenin çan kulesinden bir Rus komutanını durbünlü tükkle öbür tarafa postalamamanız, bir diğerinde önemli bir barajı havaya uçurmanız, daha başka bir görevde ise çift sayılı uçağınızla uçak gelisinden havalandırıldıktan sonra bombalamanız gerekiyor.

Görevlerden hiçbirini bir diğerine tipatip benzemediğinden oyun kısa sürede sıkıcı bir hâl almaktan kurtuluyor. Ne var ki burada küçük bir sorun var, görevlerin belirli kısımları önceden script edilmiş, ve siz oyunu oyunun istediği şekilde görmek zorundasınız. Mesela ilk bölümde köprüün havaya uçmasını asla engelleyemiyorsunuz, görevi bitirebilmek için mutlaka yıkık köprüden karşıya zırhlı araçla atlayarak geçmeniz gerekiyor. Alternatif bir yol bulabilseñiz bile oyun bunu kabul etmiyor ve sonuçta görev bitmiyor. Bu açıdan oyun biraz klasik Adventure yapısı taşıyor denebilir, tabii bu aslında pek



kötü bir şey sayılmaz. Kullanabileceğiniz araçlara gelince, yük kamyonu, zırhlı araç, sepetli motorsiklet, buharlı tekne, avcı uçağı ve parasüt bunlardan sadece birkaçı. Ancak araçların fizik kurallarına uygun hareket ettiğini söylememeliyim. Mesela buz üzerinde kayyor, virajlarda savruluyor, aşırı dik yamaçlarda devriliyorlar. Ayrıca mermiler ve çarpımlar hasara sebep oluyor ve benzinleri bir süre sonra bitiyor. Tamir çantası ve benzin bidonları sayesinde bu sorunu çözebiliyorsunuz, ancak bunları da haritanın her tarafında bolca bulmak pek mümkün olmuyor tabii ki. Ayrıca araçların hasar seviyeleri performanslarını da doğrudan etkili-



yor, simsiyah dumanlar ve alevler çakan bir aracın yakınına sokulmanız ise hiç tavsiye etmiyorum, patlamaları bir hayli şiddetli olabiliyor. Uçuğunuz görevlerde ise mutlaka bir joystick kullanın derim, uçakları sadece klavyeden kontrol etmek bir hayli zor çünkü. Bütün bunların oyun bir simülasyon tadı kattığını da sanırım söylemeye gerek yoktur.

Bozkırılar ve kurtlar...

Oyunun grafikleri genel olarak hiç fena sayılmaz, ancak tabii çok geniş alanlar söz konusu olduğundan güçlü bir sisteme sahip olmanız oyunu gereken sıratre çalıştırılabilir açısından önemlidir, özellikle RAM büyük önemlidir. Dar koridorlarda koşturmakta sıkıldysanız Eagle bir hayli hoşunuza gidecektir, tabii Spec Ops ya da Delta Force gibi açık arazide geçen pek çok oyun çıktı piyasaya ama, hiçbirini bu tarz bir casusluk filmi atmosferine sahip değil. Grafik efektleri hiç fena sayılmaz, kar yağışından tutun da şiddetli patlamalara, bombaladığınız gemilerin yavaşça batışından yıkık köprüden aşağı uçan trenin denize gömülsüne dek herşey ayrıntılı yapılmış. Ses efektleri için de aynı şeyi söyleyebiliriz, bomboş bir Rus bozırından uzaktan gelen kurt ulumaları, ağaçların arasında dolanan rüzgarın uğultusu, tepenize yağan uçak bombarılarının ışıkları, ağır hasar almış bir zırhlı araçtan gelen mekanik gümbürtüler, kısacası hiçbirşey unutulmamış ve bunlar oyun atmosferine büyük katkıda bulunuyor. Ayrıca oyunun Multiplayer desteği de mevcut, tek başına ve takım oyuncuları Net



Alternatif

Blood 2

Sayı/Puan Subat 99 6/10

Kingpin

Sayı/Puan Eylül 99 9/10

Martyr

Sayı/Puan Ağu 99 6/10

üzerinde oynamak mümkün, tabii hızlı bir bağlantı gerekiyor. Sonuç olarak Codename Eagle ufak tekel eksiklerine ve hatalarına rağmen oynaması zevkli bir yapıp, kanımcı tek büyük eksikliği görev sayısının az olması, ama alıp oynamaya değer.

Mad Dog

Grafikler

Fena değil, ancak özellikle karakter modelleri ve animasyonları basit olmuş. Patlama efektleri ise harika.

Ses ve Müzik

Ses efektleri güzel işlenmiş, açık erazide silah seselarının yanıklanması çok gerçekçi. Müzikler de kötü söylemiz.

Oynamabilirlik

Tarlı görevler ve oyuncuların, ayrıca çabuk şıkkılmaları işi ilginç kılmış. Arma tek bir çözüm yolu olması çok sıkıcı.

Atmosfer

Bir Thief beklemeyin ama Eagle'in de kendine has bir havası var, sanki biraz Batman?

LEVEL Notu

74

Beklenmedik bir şekilde bay beranı bir fırsatı kaçırmayız. Birkaç düzeltme oyunun arasında sivillerin belki; ama yine de bir göz atmayı değer.

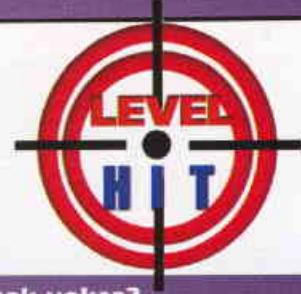
Minimum Sistem: Pentium 266, 64 MB Bellek, 280 MB Harddisk Alanı

Önerilen Sistem: Pentium 300, 64 MB Bellek, 512 MB Harddisk Alanı, 8 MB 3D Ekran Kartı

Grafik Desteği: Direct3D, Glide ve Software – Maksimum 1024 X 768 çözünürlük

Multiplay: Internet ve yerel ağ üzerinde 16 kriye kadar.

Extra: Joystick



FAUST

Bir Adventure daha mı? Hem de çok iyi diyorsun ha? Başımıza taş mı yağacak yoksa?

Yapım: Arxel Tribe

Dağıtım: Cryo Interactive

Tür: Adventure

Web: www.arxel.com

Zavallı şeytan, bana ne verebilirsin ki? Yüksekler göz dikmiş insan bilinci, senin gibiler kavrayabilir mi hiç? Sendeki gıda doyurmaz insanı. Elindeki kırmızı altın, Civa gibi, Avucun içindeki aksesüller, Senin kumar masalarında, Kimse kazanmaz. Daha şarlıken başkalarına bakar, Göndereceğin kızlar, Vercen'in itibarın tanrısal gururu, Kuyruklu bir yıldız gibi, Kayar gider; Bunları mı sunacaksın? Göster bana bakalım, Koparılmadan çürüyen meyveyi, Hergün yeniden yeşillenen ağaçları...

...Goethe (Faust)

Kader mi?

Faust'un hikayesi binlerce yıl öncesine dayanır. Efsaneye göre Faust ölümlü dünyada rahat, zengin ve güçlü bir yaşam süremesi karşılığında şeytanı ruhunu satar, ve öldükten sonra cehenneme gitmeye razı olur. İncide de izleri olan bu öykü zamanla bir halk efsanesi haline gelmiş ve basta Martin Luther ve Goethe tarafından tekrar işlenmiştir. Basit bir öykü veya efsane değildir bu. İnsanlığın en eski düşmanı şeytanla savaşını anlatır, günahlarla kurtuluş arasındaki savaş, yüce olanla zavallı olan arasındaki savaş... Herhangi bir masal olamayacak kadar da gerçekdir aslında.

Terkedilmiş boş bir park. Cehennem ile Cennet arasında bir yerlere sıkışmış. Rüyalardan oluşan bir ülke belki de diğer ismi, Ülkedeki son yedi insan. Ve şeytan ile efsanevi sovalyesi Mephistopheles arasındaki kararsızlık. Yedi ruhun belirsizliği... Gidecekleri yer hakkında... Yukarı ya da aşağı... Ve dolayısıyla bize, yaşlı, bilge ama hafızası olmayan bir adama, verilen görev... Marcellus Faust'a... 7 insanın geçmesine gidip, en ince ayrintısına kadar günahları-



ni, sevaplarını araştırmak ve son kararı vermede Mephistopheles'e yardım etmek. Şeytanı yardım etmek.

Boylece adalet yerini bulacak... Kendi ruhunuzu kaybetmediğiniz surece...

Şeytanın Dayanılmaz Hafifliği

Kim ne derse desin Cryo kesinlikle piyasanın en baba adventure firması (özellikle işledikleri temaları inanılmaz takdir ediyorum, (Atlantis, Aztec, Faust, Time Machine (geliyororr!))), Faust'ta da Cryo yine kalitesini konuşturmuş. Harika grafikleri, müzikleri, atmosferiyle Faust şu an piyasanın en iyisi. Oyundaki her şeyi bir kenara bırakısanız bile hepsinden önce çok sağlam bir konusu var. Yarı fan-

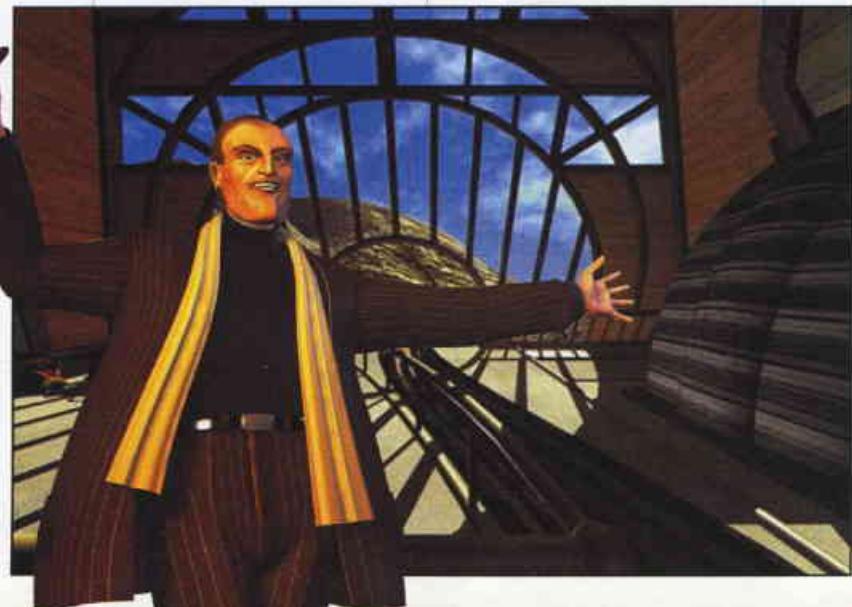
tastik, yarı karanlık, hafif puslu, ama çekici. Evet, kesinlikle muhtemel bir adventure Faust. (yeri gelmişken açıklayayım. Bu, Goethe'nin Faust'unun oyunu değil, sadece aynı hikaye Cryo tarafından başka bir şekilde işlenmiş ve her ne kadar kitabı göndermeler olsa da temelde farklılar).

Oyunda yedi ayrı bölüm, yani yedi ayrı öykü var (yedi günahla ilişkisi var mı acaba bunların?). Her öyküde bir insanın hayatının içine giriliyorsunuz, ve yaşadığı yeri, okuduğu kitapları, resimleri, eşyaları her şeyi bir dedektif gibi inceleyerek ipuçları toplayırsınız (ki emin olun bunlar o kadar sıradan insanlar değil, mesela ilk bölüm birbirinden tamamen farklı karakterleri olan siyam ikizlerini konuşuyor). Bu ipuçlarının yarı-

ıyla o kişinin hayatını, sorunlarını, günahlarını ve şeytanla işbirliğini kısa videolar şeklinde öğreniyorsunuz. Böylece o insanın ait olduğu yer (cehennem mi, cennet mi) belirleniyor (aslında yedi ayrı hikaye varmış gibi gözükse de sonraki bölümlerde daha önceki karakterler belirmeye başlıyor, ve böylece oyun yedi izole hikaye yerine bir bütün halini alıyor). Büylesine muhteşem bir kojuya, Cryo da hakkını verecek bir atmosfer yaratmak için epey uğraşmış ve başarılı da olmuş (zaten yapımcıları Alone in the Dark I, II ve III, Prisoner of Ice, Pilgrim ve RING gibi tencübeler yaşamış kişiler).

Cehennemin Renksiz Ateşi

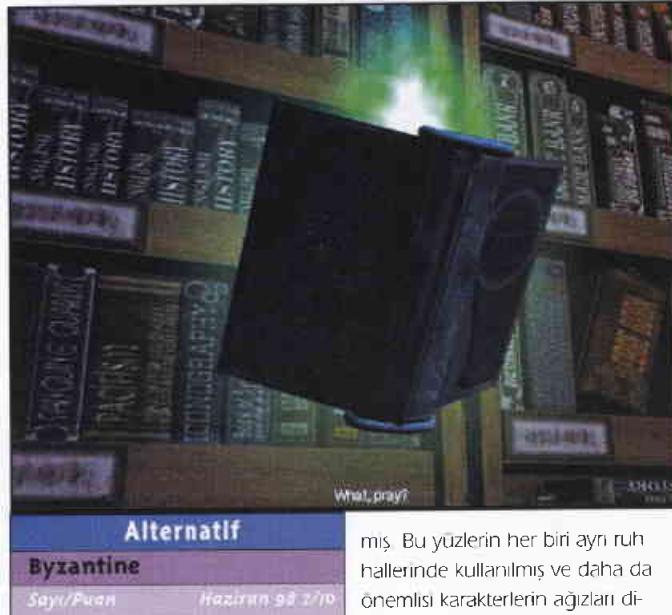
Güzel bir demodan sonra (bunlara alışsanız iyİ olur çünkü, Silicon Graphics sisteminde hazırlanan bu demolar toplam 40 dakika sürüyor) ana menüye geleceksiniz. Şimdi burada sakin hemen oyuna başlamayı ve durup bekleyin. Çünkü bir oyunda duyabileceğiniz en iyi müziği dinleyeceksiniz. Tamam, tamam belki abarttım, ama şu kadarnı söyleyeyim; siz bunları okuduğunuz sırada oyunun Soundtrack'ı marketlerde satılıyor olacak ve bu 1920-1930'ların jazz-varı müziği bu oyun için tam anlamıyla biçiliş kafstan. İnanın bana, oyun sırasında bazı odalarda sırf odadan çıkışınca müzik değişiyor diye daha çok duracaksınız. Müzikleri yapan Universal



Music'e buradan teşekkürlerimi sunarım (ne kadar duyarlar ya).

Neyse, oyuna başladığınızda ilk dikkatinizi çekecek diğer bir çok adventure'da olduğu gibi karakterinizi dışarıdan görememeniz. Ama asıl kötü olan ve bence oyu-

language" olayına ağırlık verilmiş (mesela Mephistopheles'in karizmatik laflar söyleken kollarına yana açıp uçuyormuş gibi sallaması çok iyi düşünülmüş). Yüz hareketlerine de dikkat edilmiş ve her karakter için 15 ayrı yüz ifadesi çizil-



Alternatif

Byzantine

Sayı/Puan

Hazırlan: 9.2/10

nun en büyük eksiği, hatta böyle muhteşem bir oyunda atmosferi baltalayan tek şey, yürüyerek değil, mekandan mekana geçerek ilerliyorsunuz. Gerçi bu, eşyaları rahat incelemeniz açısından daha iyi, ama yine de oyuna bir yapaylık vermiş.

Oyunun grafiklerinin nasıl yapıldığını uzun uzun anlatabilirim. Arka plan ve karakterlerin vücutları için 10 programcı dört ay gece gündüz çalışmışlar. Animasyonlar için Motion Capture teknigi kullanılmış ve 3 profesyonel aktörle çalıslılmış. Ama esas önemli olan karakterlerin hareketlerinin soyledikleriyle uyumlu olması. Yani "body

mış". Bu yüzlerin her biri ayrı ruh hallerinde kullanılmış ve daha da önemli karakterlerin ağızları diyaloglara göre hareket ettirilmiştir. Tabii Motion Capture teknigi ile bu yüz ifadeleri birleşince ortaya kendine has harekeleri olan karakterler çıkmış.

Günahların Kırmızı Lekesi

Oyunun teknik ayrıntılarını bir kenara bırakıp içeriğine bakarsak her tarafın klasik Cryo bilmeceliyle bezenmiş olduğunu görebiliyoruz. Aslında çoğu mantık sınırları içinde, ama bazı yerlerde kendimi sanki oyundan kopmuş ve anlamasız yere puzzle çözüyorum gibi hissettim (hatta oyunu bitirmek için her bulmacayı da çözmenize gerek yok, ama her biri konunun bir parçası, ve ne kadar çözerse-



niz hikayenin içine o kadar girersiniz). Bilmeceler hakkında söyleyebileceğim en önemli aynı oyunun tamamındaki tüm cumlelere dikkat etmeniz (neyseki alt yazı seçenekleri var). Öyle ki oyunun her yerinde sembolik ve şifreli cümleler var. Mesela ikizlerden biri kasayı açmaya çalıştığınızda "All our wealth is on this of all days" derse, gidip yandaki tahtadan tüm günlerdeki alacakları ve alttan Hannibal'ın defterindeki para miktaranı toplamanız gerekmekte. Bulduğunuz sayı da kasanın şifresi olacak, bilmem anlayabildim mi? (bu arada csaktından ilk bölümün en zor bilmecesini de çözmiş olduk, he he).

Oyunda zorlandığınızda size yapmanız gerekenleri ipuçları hâlinde veren birini eklemeyi unutmayın. İkinci bölümün sonunda siz kendi ellerinizle yapıyorsunuz bu yardımcıyı ve "Space"e basarak ortaya çıkartıyorsunuz. Eğer dinlenmişse size ufak ipuçları vererek yardımcı olacaktır; eğer yorgunsa ufak bir oyun oynayarak ona yaşam puanı kazanabilirsiniz. Bunun haricinde uçup gidemediğiniz yerlere de ulaşabileceğinden epey faydalı bir yaratık. Ama üçüncü bölümde one kullanamayorsunuz. Bu arada oyunun 4. ve 5. bölümlerinde önemli bir bug var ama Cryo'nun sayfasından çekeceğiniz yama dosyasıyla bu sorunu giderebilirsiniz (www.cryo-interactive.com).

Faust son zamanlarda piyasaya çıkan en iyi adventure ve eğer biraz mistik ve karanlık adventure'ları seviyorsanız, emin olun aldiğiniz pişman olmayacağınsız.

Ve son olarak Şeytanla oynarken dikkat edin. Tehlikeli olabilir. Çünkü, günahlar kapınızı çalarsa,

Mephistopheles'in dediği gibi...
"Oyleyse cesaretin var demektir,
Benimle bir anlaşma yapmaya.
Sanatımı severek izleyeceksin
yakında,
Hiçbir insanın görümediğini,
Vereceğim ben sana."

(Goethe)

Gökhan & Batu



Grafikler

Grafik için epey uğraşılmış ve atmosfere uygun. Ancak bazı yerlerde, arkaplan ve gökyüzü çok donuk ve yapay gözüküyor.

Ses ve Müzik

Müzipler müteşəmm. Efektlər etkileyici. Konuşmalar ise (özellikle Mephistopheles'in seslendirilmesi) harika.

Oynamabilirlik

Bazı bulmacaları çözmek de epey zorlu olabilir, neyseli de bir yardımcı yourselfunda varınız.

Atmosfer

Atmosfer Cryo'nun kalitesini sonuna kadar taşıyor. Adamlar bu işi biliyor.

LEVEL Notu

85

Tek kişiye: Hanya. Mükemməl de olabilir. Amma Fransız oyuncularında bulunan genel "donuklu hissi" bunu etkiliyor.

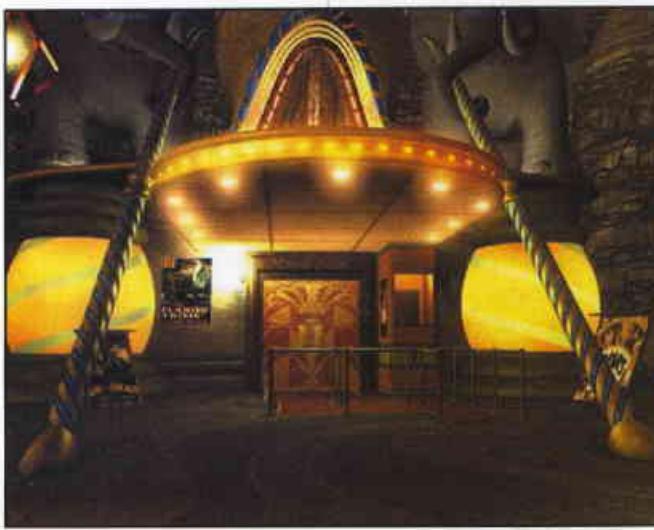
Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 290 MB sabit disk, 12 Hzlı CDRom

Önerilen: Pentium II-233, 64 MB bellek, 290 MB sabit disk, 24 Hzlı CDRom

Multiplayer: Yok

Grafik Dəstəki: Software, Maksimum 640 x 480 çözünürlük

Extra: Yok



TARZAN

Amaan, çocuk oyunu deyip geçmeyin. Yoksa büyük bir eğlenceyi kaçıramazsınız.

Yapım: Disney Interactive

Dağıtım: Disney Interactive

Türkiye Distribütörü: Ersan Games

Tür: Action-Platform

Web: www.disney.com

Başdondurucu yükseklikteki dallara sıçrayabilir ve hızla yaklaşan korkunç bir fırınada vahşice sallanan bir dal parçasını kusursuz bir dikkatle yakalayabilirirdi. - Edgar Rice Burroughs "Tarzan of the Apes", 1912 [Tarzan'ın yaratıcısı]

88 yıllık bir efsane Tarzan. Ne denedir ki milyonlarca filmi (aslında 43), kitabı (resmi olanlarının sayısı 26'ydı galiba), oyuncası (inanın bunun sayısını bilmeyorum) yapılmışken.. Jane'di (aşkı), Cheetah'ydı (maymunu), ormaniydi (evi), sarımsaklıydı (kolumnun uzantısı), hepimiz sonuna kadar biliyoruz Tarzan'ı.. Disney de aynı konuyu milyonbirinci kere, ama büyük bir itinaya hakkını vererek işlemiştir. Hatta kesinlikle söylenebilir ki şu an Toy Story 2 ile birlikte piyasadaki en iyi platform.

Shoo Bee Dooh

'Disney'deki yapımcılar oyunu



hem ses hem de görsel bir şova çevirmek için epey büyük bir ekiple uzun süre çalışmışlar. Her grafik parçası, usta çizerler tarafından önce elle yapılmış, sonra uzun işlemeler sonucu baştan aşağı sızdırarak en ince ayrıntısına kadar bilgisayara geçirilmiş. Animasyonların gerçekliği için de gerçek hayvanların hareketleri örnek alınmış. Son olarak da Tarzan'ın hareketlerinin orman ve mensuplarıyla tam bir uyum içinde olmasını istemişler ve bunun için de "Deep Can-

vas" adlı kendi yaptıkları bilgi programla özel bir teknik kullanmışlar

ve or-

taya görsel olarak çizgi filmden pek farklı olmayan bir oyun çıkmış. Müziklere gelince, söylenebilecek en önemli nokta ortama uygunluk konusunda maksimum titiz davranışlığı. Normal bir platformda akınıza gelecek her türlü müziği yapabilirsiniz, ama Tarzan gibi ormanın derinliklerinde geçen vahşi bir macerada elektro gitar veya klavye kullanılması beklenemezdi. Dolayısıyla dünyanın dört bir tarafından bir sürü egzotik alet kullanılmış ve stüdyoda hepsini uyumlu kullanabilmek için epey zaman harcanmış. Neler mi? Mesela Güney Amerika gitarı charango, Afrika yayı birembiu (aranızda güçülerin dünyasını izleyen var mı?) Demolarda ise enstumanlara sözler de eşlik ediyor ve

böylece ortaya gercek bir müzik şöleni çıkarıyor.

Disney'in bu tür oyunlarının en sevdigim yanı Tarzan'da da fazla-sıyla mevcut: Bölüm çeşitliliği. Oyle ki hep iki boyutlu yandan gösteren bir ormanda Tarzan'ı ipen ipe dolaştırmak sıkıcı olacaktır. Disney'in buyucuları de aynı fikirde olacaklar ki kimi bölümde maymun Terk'i ya da biricik aşkimız Jane'yi yönetmemize izin vermişler. Hatta bazı bölümlerde (ki kesinlikle oyunun en zevkli kısmı) Tar-



zan'a ağaç sorğu bile yaptırmamız mümkün, ki sırtımızda sarışın bir fistık varken bunu yapmak epey zevkli oluyor!

Dab Bee Dah

Oyunda ilk dikkati çeken (beni) zorluk seviyesi. Aslında platform oyunlarındaki zorluk seviyesi ayarını her zaman saçma bulurum, ama eğer oyunun sonundaki demoyu etkiliyorlarsa durum başka. Evet, zorluk seviyesi oyuna 3,4 veya 5 haka başlatmasını yanında oyunu bitirdiğinizde Tar-

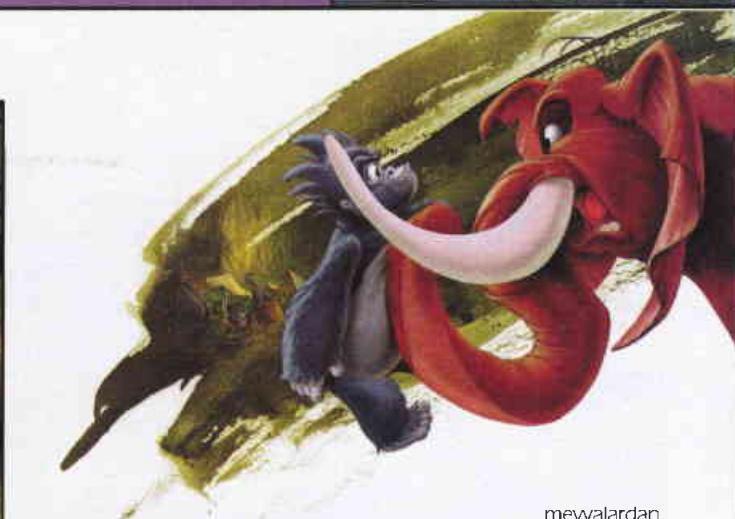




zanın Jane'e nasıl davranışını da etkiliyor. Eğer birbirlerine kavuşmalarını istiyorsanız en az Medium seviyede oynayın (arti zaten bir oyunu kolay seviyede bitiren, bitirdim dememeli). Minik ama kesinlikle güzel bir ayrıntı.

Oyunun amacı her bölümde Jane'mizin şemsiyesine ulaşmak. Tabii ki bu sırada orman halkının büyük bir çoğunluğu size pek dostça davranışmayacaktır. E, sizin elinizde armut toplamıyor tabii; topladığınız armutları fırlatarak ortamda kimin en güçlü olduğunu gösterebilirsiniz (bunlardan sarı olanları sansuzdur, kırmızı olanları sanılan iki katı etkilidir, mor olanları atılıncı bir sürü parça ayrılır ve her bir parça sarı gúcundendir, mavi olanları ise ekranda herkesi silip süpürür ve her köşe başında bulunmazlar). Bunun yanında minik bir bıçakçı da (üstelik iki ayrı virus stiliyle) aksesuar olarak eklenmiş, aksesuar diyorum çünkü sadece yakın mesafede etkili ve oyunun sonuna kadar bir kere bile kullanma ihtiyacı hissetmemdim. Oyun sırasında karşınıza çıkanlar tabii ki sadece bir avuç dolusu maymun, kurbağa ve karga değil, ileri bölümlerde vahşi domuzlar, leopar (Tarzan efsanesinin vazgeçilmez parçası, Tarzan'ın kendini kanıtladığı ilk yer), Clayton'un adamları ve niyeten Clayton da yoketmeniz gerekenler listesinde olacak. Bunlarla uğraşırken karşınıza bazı objeler de çıkabilir. Bunlardan muz enerjinizi artırırken, mangolar maksimum enerji verebilir. Eğer çeşitli yerlerde duran ileri bölümlerde epey aramazsanız gerekecek) harfleri bulur ve TAR-

ZAN yazabilirsınız o bölümün başlangıç demosunu tekrar istediginiz zaman izleme hakkını kazanırsınız (super gereksiz bir özellik, çünkü her bölümün başında otomatik save ediliyor ve istediginiz zaman o bölüm tekrar oynayabiliyorsunuz, dolayısıyla da demoyu izleyebiliyorsunuz). Eğer



meyvalardan

toplamanız gerekmekte, duyurulur). Ama tüm oyun boyunca karşınıza en çok çıkacak obje altın paralar. Her yüz tanesi bölüm sonunda size bir hak olarak geri dönecektir (hak olayı o kadar da önemli değil, çünkü bölmeler onlara hak gerektirecek kadar uzun değil ve bir kere geldiğiniz bir bölüm istediginiz zaman tekrar oynayabiliyorsunuz). Bunların haricinde ara ara karşınıza çıkacak kelebekler de öldüğünüzde oyuna en baştan başlamamamızı sağlıyor; bir nevi checkpoint yani.

Bölüm çeşitliliği yüzünden Toy Story 2'den bir adım önde, Disney'in kalitesinden ödün vermediği Tarzan'ı oynamayan her platform-severi itinaya kinarken, Tarzan'ı ile Jane'e mutluluklar dilerim. Finito.

Gökhan & Batu



Grafikler

Gizli film kalitesinde grafikleri cynayani tamam ediyor, özellikle arka planlar spey basını. Peki en iyi mi? Hayır.

Ses ve Müzik

Müziklerle laf yok, oyun içim gaza getirebilecek en iyi melodiler. Eşekler ve konuşmalar da karakterlere uygun.

Oynamabilirlik

Mantıklı bir düzeye. Ama bazı yerlerdecheckpointler arasındaki mesafe çok fazla, aynı yerden defalarca geçmek demek.

Atmosfer

Atmosferine en çok puan kazandıran kışkırtıcı müzik ve eşekler. Demolar da oyuna tam bir bütün içinde.

LEVEL Notu

75

İnsanın başına aştırmayacak nesli bir platform oyunu isteyenler, şu sıralar Tarzan'dan daha iyisini bulamazsanız.

Minimum: Pentium 166, 24 MB Bellek, 50 MB Harddisk Alanı, 4 hızlı CDRom, 2 MB Video Kartı

Önerilen: Pentium 200, 32 MB Bellek, 50 MB Harddisk Alanı, 4 hızlı CDRom, 4 MB 3D Video Kartı

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Direct 3D, Glide ve Software

Extra: Joystick

PANZER ELITE

Uçak uçurdunuz, denizaltı yüzdürdünüz ama hiç bir tank birligine komuta ettiniz mi?

Yapım: Wings Simulations

Dağıtım: Psygnosis

Tür: Simülasyon-Tank

Web: www.wingssimulations.com



de dolaşırınız bir müdet sonra tanklarınız gelişen yeni durumlar karşısında sizden yeni emirler alamadıkları için kafalarına göre takılıp başlarına olmadık belalar alma yaşıyorlar ki, oluşan kaosu toparlayana kadar bayağı bir kayip veriyorsunuz.

Si'nin Panzer Commanderinden beri oyuncuya tank komutanlığına atanmış bir oyuna karşılaşmamıştık. Panzer Commander, 2. Dünya Savaşı'ndaki tank çarpışmalarını konu alan bir simülasyondu ve 2. Dünya Savaşı ile ilgili tüm simülasyonlarda olduğu gibi, modern teknoloji ürünü savaş araçlarının kullanımı zor ama düşmanı yıklması kolay simülasyonlarını oynamaktan sıkılanlar için merhem gibi gelmişti.

Psygnosis'in Panzer Elite'ı da, tipki Panzer Commander gibi, 2. Dünya Savaşı'ndaki tank çarpışmalarını işleyen bir tank simülasyonu. Bayan oyuncuların oldukça sıkıtı verici bulacakları Panzer Elite, ne yazık ki hanımların düşünüp düşündürün aksine, oldukça sürükleyici, kaliteli bir yapım.

Amerika vs. Almanya

Panzer Elite, konusunu 1942 ile 1944 arasındaki Amerika-Almanya savaşlarından alıyor. Amerika veya Almanya olarak oynayabileceğiniz oyunda 22 çeşit tank yönetebilirsiniz ki, bunların arasında Amerikalıların standart M4 Sherman ve türevleri, 75 mm toplu M4A1, 76 mm toplu M4A3 ve Panzer katılı ağır donanımlı Sherman Jumbo Assault tankları bulunurken, Alman tarafından da Panzer Mark IV, Tiger ve Panther tanklarının türevlerini kullanabiliyorsunuz.

Panzer Elite'di diğer tank simülasyonlarından ayıran özelliklerinin başında çevreye etkileşim ge-

liyor. Oyun alanındaki ağaçlar, ormanlar, evler, duvarlar, kayalar, hersey ama her şey yok edilebilir olarak tasarlanmıştır. Bir köye girmek için ana kapıyı kullanmak zorunda olmadığınız gibi, bir köyü savunurken düşmanın tanklarının da size yem olmak için ana yol dan tipi tipi tuzağınızı içine gitmeyeceklerini de hatırlamanızı tavsiye ederim. Guvendiğiniz bütün savunma duvarları veya binalar kolayca yıkılabilir gibi, düşman anti tank personelinin güvendiği duvarlara ve barikatlara da sizin tarafınızdan kar yağıdırabilir ("Güvendiğim dağlara kar yağıdı" lafini hatırlayanlar konuşarak uzaklaşın).

Tüm bu keşmekeşin içinde, oyundaki her birliğin ayrı ayrı önemini olduğunu anlayacağınız. Piyade tank savavarlara kadar 76 ayrı birliğin olduğu oyunda, tanklarına güvenip bir kasabaya baskılıkla daldığınızda köşe başlarına saklanmış bazukalı piyadelerin tanklarınızı tek tek harcadığını şahit olacaksınız.

İslık Çalarak Düşen Bombalar

Alman tankları için ise en büyük sorun, Amerikalılar'ın üstün oldukları topçu ve havadesteği nedeni ile olur olmaz kafalarına düşen bombalar olacaktır. Topçu ve havadesteğinden bahsetmişken, bu birimleri kullanabilmenin yine oyun-

cunun insiyatifinde olduğunu ve istediğiniz noktaya bu destek birliklerini yönlendirebildiğinizi eklemek lazım.

Panzer Elite'in yapay zekası, tattmin edici derecede başarılı. Düşman birlikleri olmek istercesine önünüze veya tuzağınıza atlıyorlar, farklı yollardan sizi tuzağa düşünmeye çalışıyorlar.

Grubunuzdaki diğer tanklar sizin yalnız bırakmadıkları gibi köftehorlar bir hayli de iyi savıyorlar. Canınız tank komutanlığı yapmak tansa makinelî tüfeğin başına geçip piyadeleri takır takır şıplemek istediği, tankın içindeki görev yerinizi değiştirebiliyor, topçu, makinelî tüfekçi, radyocu veya şoför olabiliyorsunuz. İşin güzel yanısı bu işlerle uğraşırken, diğer tanklarınız bir müddet siz olmadan da etrafın canına okumaya devam edebiliyor. Yani yapay zeka bu açıdan müteşekkiriz ama sağda solda çok fazla oyalanır da kendinizi esas görevinize vermezseniz, yani komutanlık yapacağınız "Vay baba bu makineyi ne kadar seri ateş ediyormuş bölel" diyeavalaval tankın için-



Vurulmamak Lazım

İşte bu noktada oyunun biraz saçılımadığından bahsetmek istiyorum çünkü bir tank birliginde komutanın tankının paletleri çırka bile, komutan o tanktan inip başka tanka binip göreve yine devam eder ama Panzer Elite'da, siz dahil bütün mürettebat sağlam bile olsa, oyun, komuta tankının devre dışı kaldığı anda bitiyor. Her halde gerçek yaşamda da durum böyle olsa Almanlar ikinci Dünya Savaşı'ını elli kez falan kazanmış olurlardı zira herkes biliyor ki, Amerikan tanklarının topları Almanların zırhları üzerinden pıpon topu gibi sektöründen, Alman tankları bir hayli Amerikan komuta tankını harcamışlardır. Ama Amerika'nın ulaşlamaz dev savaşı ekonomisi, her defasında sahaya daha fazla tank sürmesine neden olmuş, dört bir yandan çil sürüsü veya kemirgen veya istilacı böcek sürüsü gibi gelen tanklar karşısında, hayvan gibi Alman tankları bile duramamışlardır (ki eminim bir istatistik yapılsa, Alman tankları vurdum mu havaya uçan Amerikan tankları içindeki mürettebat çayır çayır yanarken, Amerikan Tanklarının Alman Tiger'larını ancak paletlerinden vurarak saf dışı bırakabildikleri sonra da hareketsiz kalan Alman tanklarının

üzerine Amerikalı topçuların



biyat bölümü öğrencisi iseniz eger, o gerçekçilik ayarları var ya hanı, iste onların hiçbirini açmayıne mi? Hatta siz gidip Scrabble falan oynayın...

Oyunun güzel bir yanıda, görevlere başlama ekranında, takımınızın her şeyi ile tek tek ilgilene-

nal mühendislik çizimlerine dayanarak modellenmişler. Yapay zeka iyi işliyor ve sizi yalnız olduğunuz hissinden kurtarıyor. Savaş, ayarlar sayesinde, bir aksiyon filminden gerçek bir tank savaşı deneyime döndürübiliyor. Ne oranda eğlence ne oranda gerçeklik katacağınız size kalmış. Grafikler başarılı. Ortada koştu-



Alternatif

Panzer Commander

Sayı/Puan Temmuz 98 4/5

Spearhead

Sayı/Puan Kasım 98 6/10

ağır mermiler yağırdıkları anlaşılacaktır ki eminim Amerikan ordu su bu tür taktik istatistiklerini de arşivlerinde saklıyor. Aşın bakın, haklı olduğumu göreceksiniz).

Oynamış

Oyunun ara yüzü, akılda kalması çok zor onlarca tuş kombinasyonunu kolaya indirmek için "mouse-tank" ismi verilen bir kumanda sistemi içeriyor ki, ekranınızda tankınızla ilgili her türlü detayın bulunduğu bir tür menüden tankın pek çok hareketini mouse yardımı ile kontrol ebebilirsiniz. Ayrıca pop-up menülerle, diğer tanklara gerekli emirleri verebiliyorsunuz. Ancak, pek çok kullanışlı komut bu pop-up menüde yer almıyor gibi, savaşın kızgınlığı ve harareti anlarında pop-up menüden komut seçmek kadar zor ve saçma başka bir işin olmadığını da acı bir deneyim olarak keşfettiğinizde, tuş kombinasyonlarını bir an önce öğrenmeniz gerektiğini anlıyorsunuz.

Oyunun zorluk seviyesi 30 farklı ayar sayesinde istenilen düzeye getirilebiliyor. Ama şunu da hatırlatmakta yarar var, bir oyunun kalitesi bazen bütün gerçeklik seviyelerini aktif hale getirdiğinizde daha iyi anlaşılır çünkü oyun için ne kadar çalışıldığı anıca o zaman farkedebilirsiniz. Panzer Elite için de bu durum geçerli çünkü gerçekçilik o kadar başarılı ki, tankların içindeki her askerin moralinden, rüzgarın, yer çekimine, kullanılan mermilerin özelliklerine kadar pek çok faktör atışlarınızı, tankların hareketlerini, topçuların, uçakların, piyadelerin durumunu etkiliyor. Eşik atış diye bir şey duymamış bir ede-



mek durumunda kalmanız. Mermilerin, yaktırın durumunu kontrol etmeniz, tanklarınızın hasarlarını gidermek gereklse ek zırhlar takılabilirsiniz. Gerçek bir karargah havasında yaratılmış interaktif bir ekran, üzerine gittiğiniz birtaklere hakkında çıkan menülerden gerçekeştiğiniz bu işlemler, birligiñizi daha yakından tanımanızı ve savaşta doğru kararlar verebilmenizi sağlıyor.

Erkek Oyunu

Eliminin altında babalar gibi, sapasağlam bir tank simülasyonu duruyor. Oyundaki tüm tanklar, orijinallerinin birebir kopyaları ve orj-

ran aptal poligondardan çok, canınıza okumak isteyen gerçek tanklar görüyorsunuz. Ayrıca benzer oyundakilerin aksine hızınızı alamayın bir binaya veya ağaç girildiğinizde bilmem kaç tonluk tankın inceçik bir ağaç karşısında lop diye durmadığını, ağaç, ev, duvar muvar tamayıp ezip geçtiğini, yanı önce kırıp dokup sonra pardon dediğine şahit oluyorsunuz ki, bir kere denedikten sonra bir daha normal yoldan gitmiyor sunuz..

Türün sevdalısı iseniz kaçırılmamalısınız Panzer Elite'ı. Tank simülasyonlarına daha önce bulaşmadığınız, kontrollerin zorluğuna alıştığınız takdirde, sizi Sim meraklısı yapacak bu oyunu bir denemelisiniz.

Cem Şancı



Grafikler

Babalar gibi. Gözleriniz ıfkı tarayıp düşman tankı ararken gerçekten arazide olduğunu düşünüyorumuz.

Ses ve Müzik

Topuzun atış aldığımda bir tankın içinde olsanızın ne demek olduğunu anlıyorsunuz.

Oynamabilirlik

Ofuz aynı zorluk ayarı var. Her düzeye uygun. Ama gerçek potansiyelini en üst seviyede gösteriyor.

Atmosfer

"Bana gerçek bir tank verin, harbden süberim" dediğiniz kadar iyi. Kumandanız olduğunu hissediyorsunuz.

LEVEL Notu

75

Oyunun eğitim görevlerinin olmaması en büyük eksiktir. Tuş kontrolleri de çok karmaşık ama aynı zamanda kolaydır.

Minimum: Pentium 233 32 MB Bellek, 4 MB CDROM.

Önerilen: Pentium 300, 64 MB Bellek, 4 MB CDROM, 3D Hızlandırıcı

Multiplay: Network, Modem, Seri Kablo (internetten max. 6 kig)

Grafik Destegi: Direct 3D ve Software – Maksimum 1024 x 768 çözünürlük.

Extra: Joystick



SEPTERRA CORE LEGACY OF THE CREATOR

Yukarıdakiler ve Aşağıdakiler

Yapım: Valkyrie Studios

Dağıtım: Monolith Productions

Tür: CRPG

Web: www.valkyriestudios.com

Yıllar önce dizi olarak televizyonlarda dizi olarak da (TRT1) yayınlanan, Yukarıdakiler ve Aşağıdakiler isminde bir roman vardı yanılmıyorum. Yani romanı okumamışım ama televizyonda seyrettigim kadarıyla, bir şatoda, üst katlarda yaşayan ev sahibi aristokratlar ile onlara hizmet etmekle görevli olan ve evin alt katında yaşayan hizmetçilerin hayatlarından bahseden bir yapımdı.

"Bu da nereden çıktı şimdii?" demeyin, Baldur's Gate'i bile koltuğundan edebilecek kalitede görünen bir RPG olan Septerra Core'un hikayesi de "Yukarıdakiler ve

lerinden ve nimetlerinden yararlanıp, en pahali arabalara binip, en pahali yemekleri tüketmektedirler. Alt katlarda yaşayınlar ise, üsttekilerin döktükleri çöplerden arta kalanlarda buldukları ile yetinerek yaşamak zorundadırlar.

Gordugunuz gibi bir hayli "gommiss, anarşilik" konulu Septerra Core'da, diğer RPG'lerde gormeye pek alışık olmadığımız üzere bir bayan karakteri yönetiyoruz...

Dünyayı Sen mi Kurtaranın Kızım?

Küçüklüğünde, çok sevdigi bası gözleri önünde acımasızca öldüründüğü için üst kata yaşa-

yanılarla karşı inanılmaz bir nefretle büyuen ve bugüne kadar sadece intikam almak amacıyla sağ kalmayı başarısız bir çop toplayıcısı (Layıklı! Hatta fazla bile!) olan sevgili kahramanımız Maya'nın intikam için aradığı fırsat tipi ayağına gelecektir. Çünkü yüzüllardır ağızdan ağıza dolanın bir efsaneye göre, kim çekirdeğe ulaşmayı başarır ve sırrını çözbelirse kendisine cennetin anahtarını verecektir ve bu bilgi herseye sahip olma arzusundaki üst kat komşuları Chosen'ların ağızlarını sulandırmaktadır. Elbette enayiller, dünyanın yedi kat dibine kadar gidipli bu sırrı çözmek üzere harenkete geçmeden rahat durmazları ki, hemen bir kat aşağılarında yaşayan güzeller güzeli, intikam ve hirs dolu Maya için bu durum, onların cüccüklerini durmek için bulunmaz bir fırsatır. Etraf kışkırtacak, kan, su gibi akacak, ortalık bir hayli şenlenciktir.

Neden Kadın Karakter?

Birbirini etrafında doneşen yedi kabuk her 100 yılda bir öyle bir düzene girer-

ler ki, bu sırada gezeğene vuran güneş işiği çekirdeğe kadar ulaşır. İşte tam bu anda, büyük yaratıcının insanlığa verdiği iki anahtar çekirdeğin üzerinde kullanılırsa, çekirdeğin içindeki sırr, yani Cennet'in Krallığı açığa çıkacaktır. Bu amaç uğruna aşağılara inmeye, göze alan Chosen'lar ise önlenebilir her şeyi silip süpürmekten, yok etmeyecektir. Çekinmeyecek kalar kötü kalpli ve tehlikelidirler.

Oyunun oynanışı ise, yönettiğiniz karakter Maya ve onun etrafında toplanan partisini Septerra Core dünyasında, kötü adamlar peşinde koşturmak, verilen görevleri yapmak, bilmeceleri çözmeye çalışmak, deneyim ve güç kazanmak...



Aşağıdakiler" e oldukça benziyor.

Matruşka Gibi Oyun

Klasik iyi ve kötü çatışmasının, insanların ve onların yaşadıkları toprakları koruyan şovalye ruhlu kahramanlarla, şeytansı amaçları uğrunda kimseyi harcamaktan çekinmeyecek kötü adamların karşılaştiği bu oyunun konu bakımından en ilginç yönü, oyunun geçtiği dünyanın yapısından kaynaklanıyor. "Yedi" anlamına gelen Sep ile, yer kabuğu anlamına gelen Terra kelimelarından anlayacağınız üzere, oyunun geçtiği dünya birbirine üzerine geçmiş ve birbirlerinin etrafında dönüp duran yedi katmandan oluşuyor. Herbiri ayrı bir kabuk olan bu 7 dünyanın merkezinde ise CORE denilen yaşayan bir bilgisayar bulunuyor.

Yine tahmin edebileceğiniz gibi, bu dünyanın en dış kabuğunda, Chosen denilen ballı bir kitle yaşamakta, dünyanın bütün zevk-



esas düşmanlarınızla karşılaşmaya hazır hale gelmek çabasından oluyor.

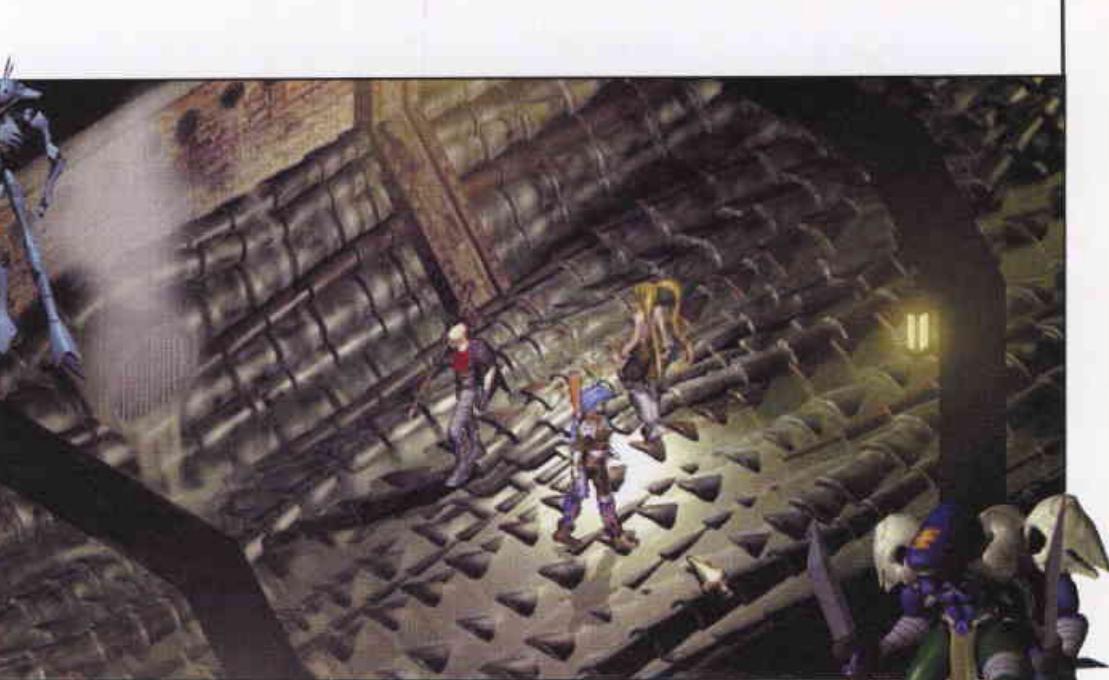
Tahmin ettiğiniz veya bunu tahmin edemiyorsanız oyun dünyasından koşarak uzaklaşmanız gerekīī üzere, Septerra Core'da karşılaşığınız herkes size dostça davramıyor hatta kendini bilmez, utanmaz arlamazların bazıları size ateş bile ediyor.

Savaşlar, sira tabanlı gerçekleşiyor ve sırası gelen her adamınız için üç farklı saldırı seviyesi mevcut. Karakterlerin altlarında beliren barların dolmasına göre bellediğiniz bu üç saldırının seviyesinin ilki hızlı ama az hasarlı bir saldırda bulunmanızı, üçüncüsü ise yavaş ama etkisi büyük, bol kanlı, hasarı kayda değer bir saldırını gerçekleştirmenizi sağlıyor.

Tipik Bir Çadı!

Evet, başıktan da anlamış olduğunuz veya bazilarınızın anlayabilmesi için önce benim anlatmama ihtiyaç duyacakları üzere, kahramanımız Maya, büyü de yapabilmektedir. Oyunun büyü siteminin çok ilginç ve yaratıcı olduğunu belirtmeden duramayacağım.

Fate Card denilen toplam 22 çeşit büyü kartı var. Ve bunlardan elinizde olanlara istediğiniz kom-



binasyonları yaratabilmeniz büyüsü sistemi konusunda son derece heyecanlandırcı bir gelişme.

Ornek olarak Effect All kartı ile Fire kartınız olduğunu düşünelim. Bütün düşmanlarınızı çayır çayır yakabilīrsiniz. Veya Barrier ile Fire'i birleştirdiğinizi düşünün, ateşten bir duvar elde edebilirsiniz. 22 kartla ulaşabileceğiniz kombinasyonları siz düşünün ki, her seferinde sadece iki kart birleştirerek zorunda da değiliniz. Ancak sizi bütün dünyayı yok edebilecek

büyüler yapmakta alıkoyan kıştas, Core Energy denilen ve büyü yapmanız için gerekli olan bir enerji türüdür. Bu yüzden oyunun büyük kısmında Core Energy peşinde koşacağınızı da söyleyebilirim.

Teknik Özellikler

Oyunun grafik yapısı en zor beğenenleri bile hayran bırakacaktır. Kadar etkileyici. Oyunun geçtiği dünya harika tasarlanmış ve resmedilmiş. Karakterler ise 3 boyutlu hazırlanmış ve Japon çizgi filmlerinden fırlamışa benzeyorlar. Elbette oyunun, Shogon'un yapımılarından geliyor olması, karakterlerin, küçüğümüzde seyrettigimiz "Cici Kız", "Çiçek Kız", "Robotek" veya "Voltran" gibi çizgi filmlerden kaçırmış karakterlere benzesmesi için yeterli.

Silah efektleri, büyü etkileri insanı sık sık dövüse girmeye zorlayacak kadar güzel ancak bu noktada göze batan bir kaç ayrıntı var ki

uzun süre oynanlığında insanın oyundan sıkılmasına neden olabilīyor. Savaşlar sırasında karakterlerin hareketleri o

kadar aynı ki, bir süre sonra savaşmak ilginçlığını kaybediyor çünkü devamlı aynı hareketleri görmekten sıkılıyorsunuz. Ayrıca, pek çok görev veya bilmecenin çözümü, sadece belli karakterlerinizin belli insanların konuş-

masına dayanıyor. Bu açıdan görevler, çözülmeli gerekken ilginç bulmacalarдан ve

ya sorunlardan çok yapılması gereken sıkıcı işlere dönüşebilīyor. Ama oyunun bu kötü özellikler, devede kulak kılıyor.

Birçok yönünden Baldur's Gate ve Final Fantasy 7'nin tahtlarını zorlayacak gibi görünen Septerra Core, alınıp oynanabilecek kadar kaliteli bir oyun. Vereceğiniz paraya değer

Cem Şancı

Grafikler

Oyun boyunca ilginç mekanlarda görsel bir şölen devam ediyor. Ancak savaşlar daki karakter animasyonları yetersiz.

Ses ve Müzik

Doyruçu, müziler ve ses efektleri oyunun atmosferini tamamılıyor. Ama sessellendirme väsat.

Oynamabilirlik

Kimi görevlerde konuşturulması gereken doğu adımı bulmak bir zorluk olabilīyor.

Atmosfer

Katil robotlar, dev silahlar ile büyülerin varlığı antik bir hayvanın birleşiminden oluşan ilginç bir havaya sahip.

LEVEL Notu

80

Eğerden sizin kare kullanılmamak, kader sunumkonusu, yaratıcı bir büyüşmeye sahip olan ilginç, zıtweise oyndayan bir yapım.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı, 4 Hizli CDROM, 4 MB Video Kartı

Önerilen: Pentium 300, 64 MB Bellek, 350 MB Harddisk Alanı, 4 Hizli CDROM, 4 MB Video Kartı

Multiply: Yok

Grafik Desteği: 16bit renk derinliğinde maksimum 640 X 480 çözünürlük

Extra: Yok

LEVEL KARNESİ



TOY STORY 2

Oyuncakları sever misiniz? Peki ya konuşabilen, esprî yapabilen, eğlenceli, çılgın ve 3D olanların?

Yapım: Disney Interactive

Dağıtım: Activision

Türkiye Distribütörü: Ersan Games

Tür: Platform - 3D **Web:** www.disney.com

Oyuncağın da hikayesi olur muymuş demeyin; siz de yıllarca uğraşarak tamamı bilgisayarla hazırlanmış oyuncak karakterler üzerine kurulu bir film hazırlarsanız ve hemen ardından oyuncaklıydı, bilgisayar oyununu, kitabıdı piyasanın altın üstüne getirirseniz, değil hikaye, roman, masal, hatta efsane bile olmasını isteyebilirsiniz.

Uzun zamandır doğru düzgün bir platform oyunu yok diyorken, bir anda platform-fırtinasına tutulduk. Bu ay da Disney'den iki tane epey kaliteli platform bilgisayarlarımıza konuk ediyoruz (diğer oyunu da bir kaç sayfa ileride veya geride okuyabilirsiniz tabii ki). Toy Story 2 muhteşem grafikleri, Disney kalitesinde müzikleri ve her platformcuya soğuk terler döktürecek zorluğuyla uzun süre hard diskinizi oyalayacak gibi gözüküyor.

Haşin Domuzcuğun İhtirası

İlk dikkatimi çeken oyunun tamamının 3D bir dünyada geçmesi oldu. Oyun basit bir 2D ilerle-öldür oyunundan çok, daha bir keşfetmeye yönelik dolas-ara-öldür şeklinde ilerliyor. Bu oyunun zorluğunu biraz olsun artırıyor, ama kesinlikle daha eğlenceli hale getiriyor. Gerçi bu 3D yüzünden ilk basta kontrol ler ka- fanızı karıştır- rabi- lir,



ama çok kısa bir süre sonra alıştınız. Nasıl mı? Normalde kendinizi Tomb Raider usulü Third Person açıdan görüyorsunuz. İlerlerken sağa basarsanız kamerası da sağa doğru dönüyor ve bir an kendinizi başka bir açıdan görüyorsunuz. İşte o anda tekrar sağa basarsanız, bu sefer duruyorken yaptığı gibi sağa dönmek yerine sağa gitmeyi. Kamerası da devamlı değişiyor tabii (isteysen bu aktif kamerası seçeneğini menüden değiştirebilir, ama anlamsız, gereksiz, saçma, apatalca vs.). Eğer durup bir iki saniye beklerseniz hemen eski haline, yani arkanızdan gösteren haline geliyor. Bakın, karışık gözüküğünün farkındayım, ama ekran karşısında da ha iyi anlayacaksınız ve emin olun ki bu oyuna inanılmaz bir eğlence getiriyor, gözünüzü korkutmasın.

Neyse, oyundaki diğer önemli bir ayrıntı oyun sırasında yapmanız gerekenleri belli sırada yapmak zorunda olma-

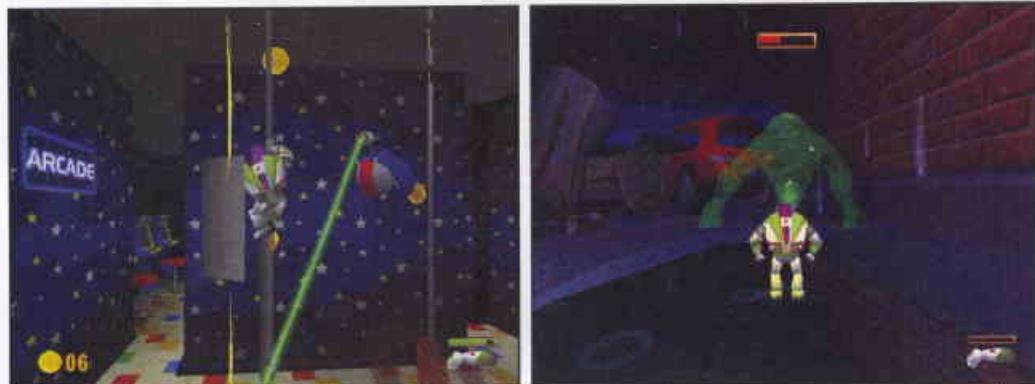
manız. Hatta bölümlerin arasında istediğiniz gibi geçiş yapmanız bile mümkün. Bunun nedeni de bir bölümde yapmanız gereken görevlerin hepsini yapmadan bir sonraki bölüme geçebilmeyi ve bu görevlerin bazılarının sonraki bölümleri etkilemesi. Aslında bu, oyuna epey ilginç bir sistem getirmiştir. Yani Pizza Token sistemidir.

Patates Adamın Laneti

Her bölümde bulabileceğiniz 5 tane Pizza Token var. Bunlar başka bir deyişle bir sonraki bölüme giriş biletini demek. Her bölüm belli sayıda Pizza Token ister. O bölümde önce topladığınız tüm Token'ların sayısı yeterliyse bölüm oynamanıza izin verilir. Mesele, 6. Bölümde girebilmek için 10 Token'ının (token neymiş bee, bilet oglum, bileeet!! - BLX) olması lazım. 1. ve 4. bölümde üç, 2 ve 5. ikişer token (bilet - BLX) toplayarak yeter demektir (3. bölümde bölüm sonu canavarı var, token (bilet - BLX) falan yok yani). Bundan da anlaşılacağı gibi, bir bölüm santim santim oynamanıza gerek yok, ama ilerleyen bölümlerde topladığınız token (bilet - BLX) sayısı yetmediğinde tekrar başa dönüp o bölümleri oynamanıza gerekebilir, benden söylemesi. Peki bir Pizza Token'ını (pizza biletini

- BLX) nereden bulabilirsiniz? Her bölümde bazen biri boşta (ama zor bir yerde, muhtemelen epey hoplayıp ziplamanız gerekecek) duruyor. Diğerlerini ise çeşitli şekillerde kazanabilirsiniz. Maalesef bu görevler her bölümde aynı. Yani her bölümde domuza 50 altın getirdiğinizde, ya da belli bir sürede sizden istenen 5 objeyi topladığınızda, ya da kaybolan 5 nesneyi bulup sahibine verdiğinizde (bu farklı bir görev, bunda sure yok ve istenener tüm bölümde dağılmış bulunuyor), ya da bölümde göre değişen



**Alternatif****Gex 3D**

Sayı/Puan

Süre: 99.6/10

bir hız delisiyle yarışıp onu geçtiğinizde, veya küçük bölüm sonu canavarını öldürdüğünüzde (küçük diyorum, çünkü esas bölüm sonu canavarı her iki bölümde aynı bir level olarak karşımıza çıkıyor) bir Pizza Token'i (bilet - BLX) alabilirsiniz. Bir de bitirdiğinizde Pizza Token'i (bilet - BLX) vermemen ama çok önemli yerlere ulaşmanızı sağlayan ya da başka bölümlerde çok işinize yarayan objeler veren patates adamın (bu nasıl karizma ya) görevleri var. Sonuçta görev konusunda maksimum titiz davranışın, yapabileceğiniz her görevi yapın (mesela 9. bölüm için 18 token lazım, var mı bakalım sizde o kadar?)

Oyun genel olarak eğlenceli bir yapıya sahip ama bazı yerlerde anlamsız zorluklar var. Uzun uzun uğraşip o ağaçın tepesine çikarsınız ve sonra dalın kenarında durmanız gereken

yerdan bir santim uzakta durduğunuz için hoop en aşağı. Bunun gibi çok risk isteyen bir sürü yerle karşılaşacaksınız ve bu bir süre sonra bayabiliyor. İşin kötü yanı bolüm

ortasında Save etmek gibi bir şansınız da yok.

Kontrollere kısaca deşimek gerekirse, Space ile sıçrar, CTRL ile lazerinizle ateş eder (ne kadar

celi, istedikleri kadar çocuğu olsunlar, yine de beni güldürmeyi başardılar (sanırım biz sadece yaşlanıcaz, ama hiç büyümüycez, çocuk doğduk, çocuk ölücez :). Sırf o demo lar için bölümler geçilmeli, bitirmeli, Woody kurtarılmalı (bu arada oyunun konusunu unuttuk, gerçi çok önemli değil, ama şu ünlü Toy Story kovboyu Woody koleksiyonluğunu yüzünden bir oyuncaklı tarafından kaçırlı.

Biz de muhteşem karizmatik, jön, uzay adamı Buzz Lightyear olarak Woody'i müzedeki yerini almadan önce kurtarmaya çalışırız.)

Son olarak yorum yapmak gerekirse, Toy Story 2 her ne kadar konusu, karakterleri ve dunyasıyla basit, eğlenceli bir platform oyununa benzese de çok daha fazlası.

Bu arada, umarım der- gimi(n)izin yeni halini beğenirsiniz. Aslında beğenmek zorundasınız, çünkü bu devrimi (devrim diyorum, çünkü farkındasınız her şey basit bir içerik değişirme değil) gerçekleştirmek için epey fedakarlık yapıldı. Tabii ki her turlu duşunce ve önerilerinize her zaman açıktır, bekleriz, sevgiler, saygılar...

Gökhan & Batu**Şapşal Dinozorun Kırımları**

Daha önce de söylediğim gibi her bölümde belki karakterler var. Buna

lardan mini dinozor T-

Rex'cik size o bölümde ne var ne yok her şeyi söylüyor. Eğer erkenden bulup konuşursanız işinize yarayacak bilgileri alabilirsiniz. Diğer dikkat etmeniz gereken şey de bölüm sonu canavarları. Çoğunun zayıf bir noktası var. Mesela ikinci bölümde, ağaçın tepesindeki yarıtak bir tek kafasından vuruluyor. 6. bölüm sonu canavarı olan çöplük hayaleti yok etmek için ise aralıksız ateş etmeniz gerekiyor (eğer biraz ara verirseniz hemen büyüyor).

Ve geldik oyunun en muhteşem bölümünü: Demolar. Evet, kesinlikle hepsi çok eğlen-

Grafikler

3D grafikler temiz ve sepiştirilebilir. Grafikler türünün en iyisi değil beki, ama tamamen edici ve basit.

Ses ve Müzik

Disney kalitesindeki müzikler her halde bu oyun için olabileceği en iyisi. Efektlere ise orta düzeyde.

Oynamabilirlik

Bazı yerlerde gereksiz yere bunaltıcı zorluklar, ama genel olarak fena değil. 3. Bölüm'ü lütfen kullanın.

Atmosfer

Demolar, oyuna müteşebbi bir hava vermiş ve her birini izlemek için bize bölümde bittiğine dek.

LEVEL Notu

78

Peki oyunun animasyon klasiği Toy Story 2'yi göstermeye gireceğini kader. Disney'yi klasiği bu oyunu oynayın. Kelebeklerde yanılmasınız.

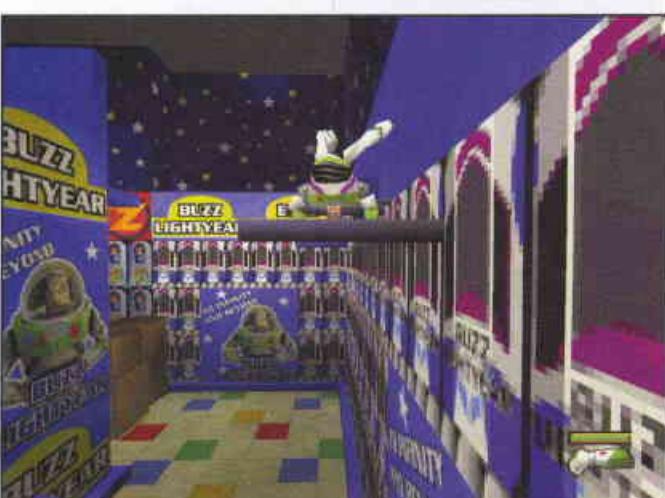
Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 50 MB Harddisk alanı, 4 hızlı CDRom, 4 MB Ekran Kartı

Önerilen: Pentium 200, 64 MB Bellek, 190 MB sabit disk, 16 hızlı CDRom, 1 MB 3D Ekran Kartı

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Direct 3D, Glide, Software-Maximum 1600 X 1200 çözünürlük

Extra: Joystick





GABRIEL KNIGHT 3

Eskinin tadı yenilerde yok sözünü ispatlarcasına, Gabe, üçüncü ve en yavan macerasıyla karşımızda.

YAPIM: Sierra Studios

DAĞITIM: Sierra

Tür: Adventure

Web: www.sierra.com

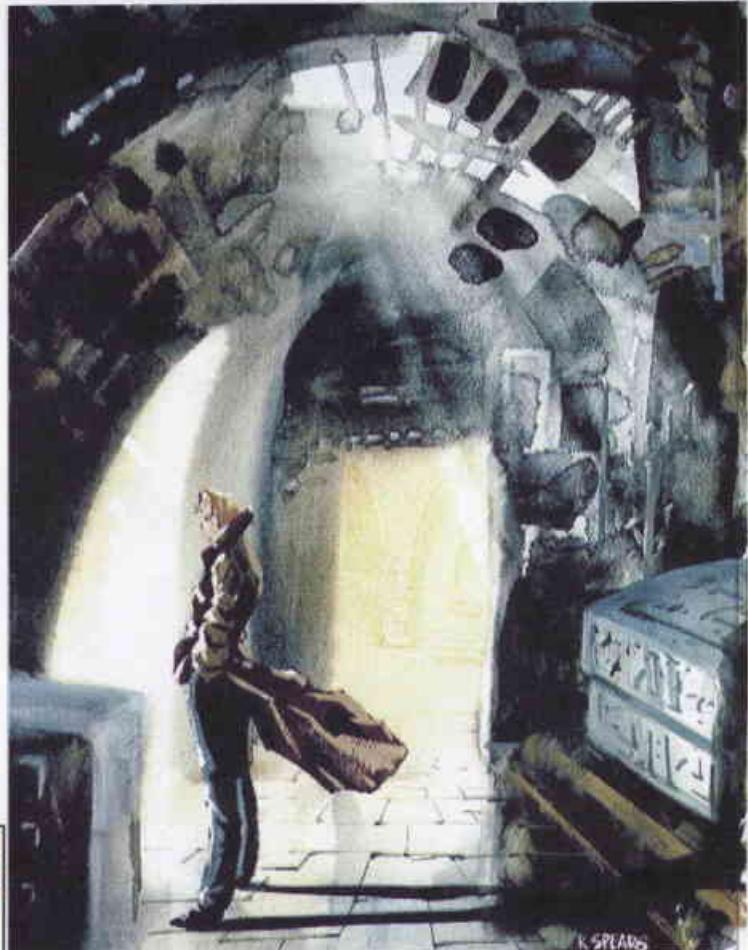
Bundan bir iki yıl oncesine kadar adventure oyunlarının seviliş sevilmediği üzerine hiç düşündürmemiştim. Çünkü bu türün sevmeyebileceğin gibi bir olasılık söz konusu değildi benim için. Bu soru ilk kez Sanarium'u üçüncü kez oynarken geldi akıma. Once yaptığı çok saçma olduğunu, gidip yeni bir adventure alabileceğimi düşünüdüm, sonra bunu yapamayacağımı çünkü uzun zamanımdır yeni ve iyi bir adventure çıkmadığını farkettem, son olarak da "aaa," dedim "niye ki?"

Her neyse, o zamandan beri her yeni adventure oyunu yazıma geride kalan iki kara yıldan bahsederek başlamaktan vazgeçme zamanı geldi artık sanırım. Çünkü anlaşılan o dönemde sona erdi ve artık bu yazılarla başlarken öncekilerden de farklı bir giriş bulmaka güçlük çekiyorum. Ama bu seferlik de kotarmış oldum neyse ki.

Gerçekleri oynuyor... bütünüyle olmasa da!

Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned'in hikayesi adventure türünün ve özellikle de Gabriel Knight'in tescilli ismi Jane Jensen'in elinden çıktı. Dolayısıyla daha oyuna başlarken kendinizi iyi bir konuya, akıcı ve sürükleyici bir hikayeye hazırlayın. Ama önceki GKI'ları oynadıysanız bu hazırlığı biraz daha kısa tutabilirsiniz çünkü her nedense Bayan Jensen öncekilere kıyasla daha yavan bir iş karışmış. Ote yandan herhangi bir adventure oyunuyla kıyaslandığında pek çok yönden üstün olduğunu kanıtlayacak kadar başarılı.

Her şey Gabriel'in bir gece Albany Prensine yaptığı ziyaretle başlıyor. Prensin şimdilik bilemediğimiz bazı güçlerden çekindiğini ve bir oğlunun kaçırılmasına endişe ettiğini öğreniyoruz. Olabilecekleri önlemesi ve araştırma yapması için Gabriel'in yar-



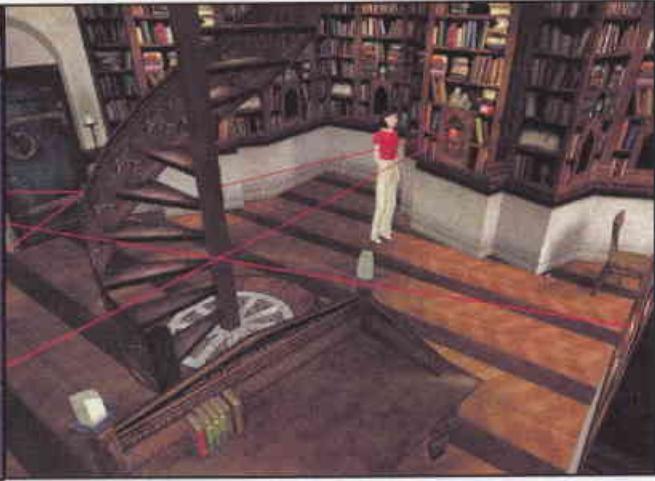
mini istiyor Prens. Ama bu, korktuğu şeyin başına gelmesine engel olamıyor ve oğlu kaçırıyor, hem de Gabriel'in görev başında olduğu gece. Sonuç olarak çocuk hırsızlarının peşine düşüyoruz ama kafamiza yediğimiz okkalı bir darbeyle vazgeçiyoruz bu hareketimizden. Gözlerimizi açtığımızda Rennes-le-Chateau (bu ismi bu yazısında ilk ve son kez yazıyorum, bir daha uğraşmayacağım. Haberiniz olsun) isimli turistik bir Fransız kasabasında, bir otelde bulunuyoruz kendimizi. Hem bu kasaba ya nasıl geldiğini, hem de prensin çocuğunu kaçırılanı bulmak için çalışmalara başlayan Knight, Gabriel Knight, kısa süre sonra buranın pek de goründüğü gibi kendi halinde ufak bir yer olmadığını anlıyor. Otelde bulunan turist kafesi, kasabanın geçmişi, herkes tarafından sözü edilen ama kimseyin hakkında bir şey bilmediği gizli bir hazine, fısıltı halinde dola-

şan vampir hikayeleri ve tüm bunlar çevresinde gelişen esrarengiz olaylar adamımızın sandığından daha karmaşık bir durumda olduğunu anlamasını sağlıyor. Jane Jensen'in bu hikayeyi yazarken tarihi gerçeklerden yola çıktığını, ayrıntılar üzerinde ciddi araştırmalar yaptığı ve Fransa'daki bu kasabanın gerçekten de hikayede anlatıldığı gibi efsanevi bir geçmiş ooluşunu belirtelim. Sonuç. Oyun deyip geçmeyin!

Üç günlük dünya için değer mi?

Hikaye topu topu üç günlük bir zaman dilimini kapsıyor. Yani bir baş ağırlığıyla kendinize gelip bütün macerayı tamamlamanız arasında geçen süre son derece kısa. Oyun günlerle ve günler de belli saat aralıklarına bölünmüş olacak. Belirlenen saat aralığında yapılabilecek her şeyi yaptığınızda zaman ilerliyor, yani yeni bolüme





geçiyorsunuz. Bu bakımdan ele alındığında GK3'ün son derece linear ilerlediğini, yanı olayların daha önceden belirlenmiş bir sırayı takip etmek zorunda olduğunu söyleyebiliriz. Birden fazla zaman diliminde atabileceğiniz bazı adımlar da olacak ama bu oyuncunun genelindeki durumu değiştirmiyor.

Etkileşim

Gabriel'in ortamla ve diğer insanlarla etkileşimi son derece iyi kurulmuş. Herhangi bir nesneye tıkladığınızda alışık olduğumuz yakından bak, ne olduğunu söyle, düşün, elindeki nesneyi üzerinde dene gibi seçeneklerin yanında sadece o nesneye özel bir seçenekle de (arkasına saklan, tırman, kokla...) gibi karşılaşabilirsiniz. Bu işinizi kolaylaştırın bir şey. Belki bir nesneye tıklarken akılınızdan geçmeyen bir şeyle karşılaşmak kendınızı kötü hissetmenize, hile yapmış gibi utanmanız neden olabilir ama bence suçlu duymaya gerek yok. Oyunun bulmacaları zaten yeterince zor, dolayısıyla bazı noktalarda böyle ufak ipuçları kullanmanın hiçbir vücut problem yaratması gerekmiyor, rahat olun. Topladığınız eşyalara ulaşmak, onları kullan-

mak ya da hatırlamak da gayet basit. Açıkçası oyunun 3D olmasından kaynaklanan sorunlar dışında Gabriel Knight 3'ün oynanabilirliğinden aksayan hiçbir nokta yok. Fakat bu durum oyunu bir türlü oynamamayıñız gereğine değiştirmeyecek. Bir süre Gabrie'in "Nope, those don't work together" diyen sesi kabuslarınıza süsleyecek. Çünkü bulmacalar gerçekten zorlu şeyler. Hele de oyunu öylesine oynuyorsanız ve karşınıza çıkan her şeyi lüke anlayıp, değerlendirmiyorsanız GK3'de pek şansınız yok. Özellikle hikayenin konusunun oldukça ağır başlıklar altında (christianity, tarih, efsaneler gibi) toplanması ve büyük olasılıkla düşümü çözecek kavramlar hakkında fazla bilgi sahibi olmamanız zorlanmanızı neden olabilir. Bazi bulmacalar gerçekten de ansiklopedik bilgi birikimi gerektiriyor ve böyle bir altyapınız yoksa bir çok şeyi oyuncunun içinde öğrenerek ilerlemek zorundasınız. Neyse ki bu işler için son derece kullanışlı bir yardımınız olacak. Sidney adında bir laptop. Elde ettinizin verileri analiz etmek, araştırmak için kullanabileğiniz bu bilgisayar aynı zamanda bir ansiklopedi görevi de görüyor. Oyunun içinde geçen

ve araştırmanız gerektiğini düşünüldüğünüz kavramları Sidney'e soñarak öğrenebilirsiniz. Bunun dışında kasabada ve yakın çevresinde yaptığınız turistik gezilerde herdeye sanat tarihi derslerini andıracak ciddiliğe bilgiler edineceksiniz. Gabriel'in özellikle kilise-deki heykeller ve resimler hakkında yaptığı eğlenceli yorumlar da olmasa bu dersler birçoğunuz için fazla sıklıkla sıkıcı olabilirlerdi.

Aslında bu hikayenin kahramanını Gabriel olarak ilan etmek büyük haksızlık olur. Çünkü oyuncu boyunca Gabriel'i yönettiğiniz kadar "asistanım" dediği ama hepimizin arasında duygusal bir yanılık olmasını umduğumuz Grace Nakamura'yı yöneteceksiniz. Ustalık akitleri neredeysse bütün düşümleri Grace'le çözceğinizi hatırlayacak olursak Gabe'in tipki büyük patronlar gibi hiçbir sorumluluk almadan ortalıkta dolaşıp sonra da bütün başarıları sahipendiğini iddia edebiliriz. Ama yine abartmış oluruz. Bu durumda özel katkılardan dolayı Sidney'e de teşekkür etmemi unutmayalım.

Bitiriyoruz!

Bana kalırsın oyundaki ayrıntılar üzerine söylencilecek çok şey var hala. Ama hepsinin dönüp dolup bağlılığı yer, hikayenin yaratıcı Jane Jensen olacak. Bu yuzden belki de gevezelik etmemip, detayları oyunu oynarken kendi kendinize kesfetmenize fırsat vermek ama sadece keşfettiğiniz o ince güzelliklerin arkasında başarılı bir yazarın olduğunu hatırlatmak yeterli. Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned tek başına ele aldığından gayet başarılı ve ozlediğimiz turden bir adventure ama onculularıyla kıyaslayacak olursak notun-

Alternatif	
Crim Fandango	Sayı/Puan
Özük 99/10/10	
Discworld Noir	Sayı/Puan
Ekim 99 8/10	
Last Express	Sayı/Puan
Ağustos 98 3/3	

dan bir kaç puan kirmamız gerekiyor. Ama o kirdiğimiz puanları da kanaat kullanarak geri verebiliriz, falan filan. Sonuç: İster eski bir Gabriel Knight hayranı olsun, ister adını ilk kez duymuş olsun, aradığınız şey iyi bir adventure'sa Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned'i edinmeye bakın.

Serpil Ulutürk

Grafikler

Bu adventure haliyle bile grafikleriyle göz dolduruyor. Birçok FPS'a tasçı katıracak güzellikte.

Ses ve Müzik

Özellikle ara demolarla birlikte giren müzik çarpıcı. Seslendirmeler profesyonelce yapılmış.

Oynamabilirlik

Zaman zaman yavaşlığıyla saç yoldurur da genellikle sonansız. Seçenek çeşitli bir şey.

Atmosfer

Kendinizle Gabriel'le ya da Grace'le özdeşleştirileceğiniz kadar derinlik hissi yaşayamıyorum.

LEVEL Notu

88

Ufak teknik hatallama ve bazı yanıntılar. İsteğinizi aratmasına rağmen son yıllarda tıpkı üstünde geçen karar bulunan tek hanesinde en fazla zavuran bir oyuncu.

Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 160 MB Harddisk, 4 MB Ekran Kartı

Önerilen: Pentium 266, 64 MB Bellek, 400 MB Harddisk, 16 MB 3D Ekran Kartı

Grafik Desteği: Direct 3D ve Software -

Maksimum 1024 X 768 çözünürlük

Multiplay: Yok

Extra: DirectSound3D, Aureal 3D

ALPHA CENTAURI ALIEN CROSSFIRE

Siiid, Sid! Sen Beni Hiç Dinlemiyerek Miisin?

Yapım: Firaxis

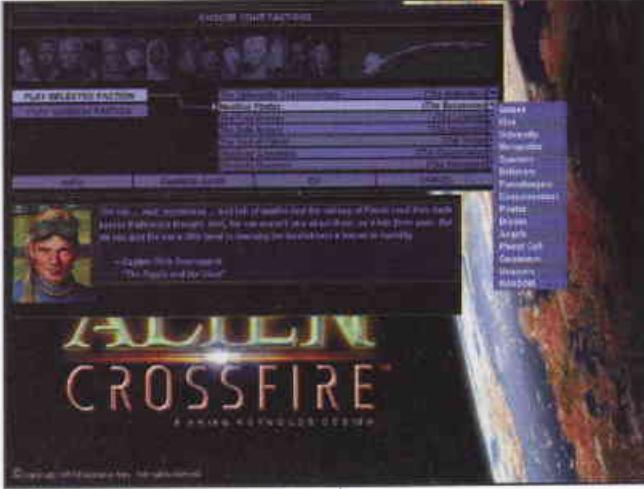
Dağıtım: Electronic Arts

Web: www.aliencrossfire.com

G Sonsuzluk nedir? Bitmeyen bir dersin sonunda calmayan zili beklemek mi? Sevdığınız güzelerin gözlerinizin içine bakıp, acı acı hoşçakal dediği anı hatırladığınız uzun geceler mi? Bitmeyecek gibi görünen gereksiz bir yaşamın göründüğü gibi israrla bitmeye devam etmesi mi? Ya da, on yıldır her iki senede bir aynı oyunu farklı bir isim altında oynuyor mus hissine kapılmak mı? Civilization ve Sid İçin ağır konuşmak istemiyorum çünkü bu iki isme de neredeyse tâpiyorum. Ne akdar bibirine çok benzer Civler üremek konusunda ısrarcı da olsa, ürettiği her oyun hala büyük zevkle oynanan Sid'e ve güzelim

Uzay Gemileri ve Kariyerler Diyorum.

Geçen yıl, Sid Meier'in Civilization serisinin -Sid tarafından geliştirilmiş olan- son ürünü Alpha Centauri, Civ hayranlarını mutluştuktan havaya ziplatacak şekilde gelmişti ekranlarınıza. Gerçek sevgili Sid, oyunun görünümünde, sunumunda ve arayüzünde radical sayılabilen değişiklikler yapmıştı. Ancak değişikliklere rağmen oyun hala eski Civ'lerin tadını veriyordu ki bu aşamada bennim kafama takılan bir şey devreye giriyordu. Civ'lerin neden hep bir tek gezegen üzerinde oynamak zorunda kalındığı idi bu kabuslarımı giren düşüncem. Defalarca yazdım çızdım, "Sid!"



da bize de oyuna da haksızlıkır. İnsanlık suçudur. Yapma, etme, akıllı oll" diye yalvardım bulabildiğim mecralardan.

Veee...

İşte sonunda Sid sözümü dinledi demek için çok şeyimi verebileceğim o beklenen oyun yine geldi. Sid, Alpha Centauri için bir görev paketi hazırlamaya karar vermiş, ancak bunu yine eski oyunun geçtiği gezegen üzerinde gerçekleştirmiştir.

Alpha Centauri (AC) de, ana gidenen patır patır aşağıya düşen fraksiyonlara, bu yeni görev paketinde beş yeni fraksiyon daha eklemiştir. Data Angels, Free Drones, Nautilus Praetors, Cybernetic Consciousness Ve Cult Of Planet. Elbette İngilizce'niz biraz yeterliyse bu tiplemlerin hayatı amcalarını isimlerinden anlayabilirsiniz mümkün olacaktır. Görev paketindeki bu değişikliği

fazlası ile hissedebileceğinizi belirtmemeliyim çünkü yeni fraksiyonlar amaçlarına ulaşmasına son derece radikaller ve bunlardan birini oynuyorsanız fraksiyonun görüşleri ekonomizi veya diğer politikalarınızı son derece etkiliyor.

Meraba Dünyalı, Biz Dostuz! Muahahahaaa!

Görev paketini anlatmaya direkt yeni fraksiyonları anlatarak giriş yaptım çünkü oyunun özelliği bu yeni fraksiyonlardan geliyor. Yukarıda adımı saymadığım iki fraksiyon daha var ki bunlara aslında fraksiyon demek yanlış olur çünkü bu iki grup başlı başına bir ırk ve biz onlara kısaca Alien diyoruz. Ya da Progenitors demek isteyenler olursa da kendilerini tutmuyoruz. Bu Alienlar da, aynı insanlar gibi kendi içinde fraksiyonlara ayrılmışlar ama bizimkiler gibi onbeş yirmi tane değil sadece iki grupper. Yani Alien



oyunlarına da ses çıkarmak hadnimizde düşmemiştir. Ama, abicim Alahşkına bir kulak ver bana ya.

dedim "Bu iş böyle yürümez! Bu mükemmel oyunu sadece bir gezegenle sınırlı tutman, sana





diyip küçümsüyoruz ama insanların daha anlayışlılar ve sorunlarını çözmüşler, kafaları rahat. Bir de insanlara bakın, adamın biri "ben eğitimim en önemli şey olduğuna inanıyorum, bana inanlar peşinden gelsin, diğerlerini dovelim." diyor, bir diğeri "ben onaltılık duzendeki sayı sisteminin onluk düzenden daha önemli olduğuna inanıyorum. Bana inanlar peşinden gelsin bu aptallardan ayrılp kendi dünyamızı kuralım!" diyor ve böyle akla gelen her şey için herkes bir şey diyeince ortağı fraksiyonlar götürüyor.

Ama elin Alien'i gezegenini sevenerler (CARETAKERS) ve gezegenini sevmeyenler (USURPERS) olarak ikiye ayrılmış durumlardır. Gerçek devamlı birbirleri ile kapışmaları nedeniyle insanlar arasına rahat nefes alabilseler de, Alien birimleri genellikle insan biriklerin karşı üstün konumda oluyorlar ve iyi bir strateji ile saldırlımsa, alienler haritadaki askeri birim

yorsunuz. Bir kere, insanların kendi aralarındaki çekişme veya/aptalca gururları nedeniyle diplomatik ilişkilerde yaptıkları saçmalarları bir yana bırakıksa da, bütün amaçları birbirlerini yok etmek olan Alien fraksiyonlarından biri ile savaşa tutuşduğunuzda diğerinin kapsısını çalıp, "senin düşmanın benim de düşmanım, gel beraber Berberistanda berber dükkanı mı açmalıyız acaba?" dediğinizde, ne kadar yalaklı yaparsınız yapın adamları (pardon, şeyler...) ittifak kurmayı ikna edemiyorsunuz. Bu gibi mantıksız boşlıklar beni sevindiriyor çünkü Sid'in çok farklı, başka bir oyunla aklını meşgul ettiği için, görev paketine yeterince ilgi göstermediğini düşündürmeye başlıyor. Umarım, bahsettiğim gibi, içinde uzay savaşlarının, uzay kariyerlerinin, bolca gezegenin falan olduğu evrensel bazda bir Civ tasarlıyordur (sen oyle san, piyasa adımı oldu Sid, dinozor oyunu yapıyor - BLX).

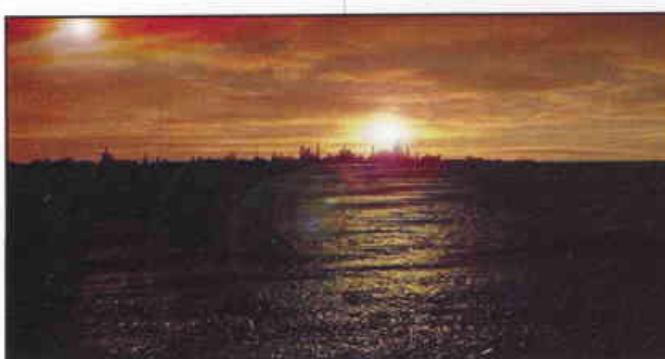
(Ama sevgili yazı işleri müdürüm, adama piyasa adımı desen de herkes eninde sonunda para kazanmak zorunda, senin ev kirarı

Grafiki Sesti Carttı Curttu

Alien Crossfire, Alpha Centauri'den farklı bir grafik yapısı sunuyor. Aynı grafiklerin, haritanın üzerinde dolaşan yeni sprite'lerden başka yenilik olmadığını da söylemek lazım ancak eminim pek çoğunuzun haritanın üzerinde gazozların ne aradığını düşünebilecek kadar Sprite'in anlamını unutmuş olduğunuz için bu cümleyi yazdığım için çoktan pişman oldum bile, fazla uzatmadı. Bir yenilik yok işte. Sesler, ilk oyundan hatırladığımız gibi. O zaman hoşunuza gitmeye şimdiden gidecektir. Aksi de mümkün, lafını uzatmak ve Sid'e ayıp etmek istemiyorum. Oynamabilirlik, yani fraksiyonlar nedeniyle biraz daha artmış gorunuyor. Farklı amaçlarınızın uygun farklı topluluklarla, gezegen üzerinde değişik fanteziler yaşayabilirsiniz.

Sid! Lütfen Baba!

Alien Crossfire, Alpha Centauri sevenleri mutlu edebilecek, orjinalde oranla fazla bir yenilik taşımasa da, ilk oyundan yeterince farklı ve ilgi çekici bir oyun. Bir görev paketi olmayı hakkeden yapının çalışmak için orjinal Alpha Centauri'ye ihtiyaç duyduğum da tekrar tekrar hatırlatmak isterim. Bu arada, stratejilerden hoşlanıyorsanız ve X-Com'a da hayrandsanız, X-Com'un yapımcılarının, Shadow Company tarzında grafiklere sahip yeni bir X-Com üzerinde çalışıklarını da sevinerek haber vermek durumundayım. Tanrıçılık oynamayı sevenlerin kaçırımayacaklarını tahmin ettiğim A.Crossfire'in multiplayer yanının da orjinal oyuna göre gelişmiş bulun-



kırlılığını temizleyiveriyorlar. Özellikle "yıkamam yakarım kimse önemde duramaz" modunda etrafta gezinen Usurpers'lere dik kat etmenizi taviseye ederim.

Meraba Uzayı! Bz O Ayakları Yemeyiz!

Her ne kadar oyunun yapay zekası, bilgisayar kontrolundeki birimlerin yönetilmesi sırasında başarılı gibi görünse de, özellikle diplomatik ilişkilerde yapay zekanın bazen saçmalığına tanık olabil-

Alternatif

Alpha Centauri

Sayı/Puan Şubat 99 6/10

Civilization: Call to Power

Sayı/Puan Mayıs 99 6/10

duğunu eklemeliyim. Dolayısı ile, Arkadaşlarınızla Alpha Centauri oynamak istedığınızde, Alien Crossfire görev paketinin de elinizin altında bulunmasında fayda var. Bu arada, oyundaki fraksiyonlardan birinin kaprisli ve ukala bayan lideri tip demiş bizim Banu'nun burnundan düşmüş. Oyunu ona karşı oynamak çok daha zevkli oluyor. Bulduğunuz yerde dövün.

Cem Şancı

Grafikler

Yeni birimlerin görüntüsü ile yeni fraksiyonların liderlerinin portreleri ekranındaki tek yenilik olasık gözde çarpıtmaktadır.

Ses ve Müzik

Alpha Centauri'nin belliği atmosferi farklı bir şey katmayan benzer müzipler ve birimlerin zayıf sesleri.

Oynamabilirlik

Yapay zeka zayıf olsa da, oyuna katılan yeni teknolojiler ve rakipler. Oyun ilkinden daha zor değil.

Atmosfer

Yerelilerin saldırganlığı ve güçleri ile insanların bölümülüğu bu oyundaki genel atmosferi belirliyor. Stres.

LEVEL Notu

Bakılması gereken ama büyük bir yenilik de getirmeyen başlılı bir data disk.

Minimum: Pentium 133, 16 MB Bellek, 110 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium 133, 164 MB Bellek, 560 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

Multiplay: Network, Internet, Modem ve Seri Kablo üzerinden 2 kişi. Aynı bilgisayarda ve E-Mail ile oynanabiliyor.

Grafik Destek: Software – Maksimum 1024 x 768 çözünürlük.

Extra: Yok

68



SLAVE ZERO

Dünya'yı acımasız diktatör Sovereign Khan'ın elinden kurtarmalı ve insanlara özgürlüklerini geri vermelisiniz.

Yapımcı Firma: Accolade

Dağıtım: Infogrames

Web: www.slavezero.com

Gelecek hakkında bir çok şey yazılıdı çizildi. En genel kanı ise ya insanların robotlara adapte olup, onların varlıklarının altındaki eziyetin ve hasta yok olacakları ya da robotların insan kopyası (Android) olacakları ve bu şekilde insanlar arasındaki varlıklarını transistör yiğini köleler olarak devam ettirecekleri iddi. Tabii ki bu iki ihtimalden birinin gerçekleşmesi için ilk olarak o büyük savaşın yaşanması gereklidir ve ancak galip gelen yaşamını refah (?) içinde sürdürür. Oyundaki kahramanımız Slave Zero, bir kaç sene önce sinemalarda da gösterilen ve başrolünde Sylvester Stallone'un oynadığı Judge Dredd (Yargıcı) isimli filmdeki bir robotu andırıyor. Yani geliştirilen ilk yargıçlardan biri.

Slave Zero, günümüzden 500 yıl sonrasında devamlı gelişmekte olan bir yerleşim biriminde geçti-



yor. Sovereign Khan, ikinci binyılın ilk birleşik hukumdarlığını içindeki binaların yerden millece yüksek olduğu oldukça gelişmiş bir şehir olan Megacity S-19'dan yönetmektedir. Bu hain adamın niyeti tüm gezegene Toxic maddeleyer yarmaktır. Yarım milyar dünyayı Sovereign Khan'ın yenilmeyen biyomekanikal saldırın üniteleri yani Slave Prototype'leri ureten silah fabrikalarında çalışıyor ve bu şekilde kendi sorunlarını da hizırlıyorlardır. 3-5 kurus için yapılmış

miydi bu bea? Ve bu savaş makinelerinden kurulu bir birliğinden tamamlanması ile artık bu diktatör oturduğu koltuktan indirecek bir baba-yığıt kalmamıştır. Ancak kendisi içlerinden biri onlara karşılık koymayı da koyabılır. İşte bu



devrede duruma siz el koyuyorsunuz. Siz kökleri çok eskiye dayanan bir savaşçı grubun, bu diktatöre karşı ayaklanmış Guardians adındaki birliğinin üyesisiniz. Bu grup Sovereign Khan'a karşı yaptığı savaşlarda genelde geri püs-kürtülmüş ve tabii ki çok da fazla can kaybetmemiştir. Ama daha sonra bu biyomekanikal saldırın ünitelerinden birini çalıp (Slave Zero) ona hukmederek savaşlarında kullanmaya başlarlar. Sovereign Khan yönetimindeki bu devamlı büyuyen ordu lajının derinliklerinde bulunan ası merkezine karşı büyük çaplı saldırılarla geçmiştir. Ama sadece bir köle

büyük birliği durdurmak için yetерli değildir. Eğer öteki köleler de çalınabilir ve bunlarla olusan bir birlik oluşturulabilirse belki küçük de olsa bir şans olabilir.

Tabii ki oyundaki nihai görev, bu diktatörün ordusunu yok ederek yönetimine son vermek ve ülkeye barışı tekrar getirmek.

Şehir Kaosa Yenik Düşeceğ

Oyunun belki de en önemli özelliklerinden biri atmosferi. Sizden bağımsız şekilde gelişen olaylar devamlı olarak akan kara veya hava trafiği, yürüyen ve başlarının tehlike de olduklarını anladıkları zaman çığlıklar atarak koşusturan bir halk. Aynı şekilde eğer trafiğe de müdahale edecek olursanız trafik duruyor ve aniden yola çökmeniz karşısında kaçamayan arabalar direkt olarak kaza yapıyorlar. Bulundığınız ortamda yapıların bir kısmı yıkılabilir nitelikte. Bu binaların yıkılabilir olduğunu imlecin üzerinde aldığı kırmızı renkten anlayabilirsiniz. Eğer bu ne kazandır diye sorarsanız ben de bazen enerji bazen de silah derim. Tabii hiç bir şey olmama ihtimali de göz önünde bulundurulmalı. Bunun haricinde çok çeşitli düşmanlar da mevcut. Çeşitli büyüklüklerdeki robotlar veya uçan savaş makineleri har-



cinde, normalde insanların sorunları ile ilgilenmeleri gereken ve Slave Zero için kolay rakip olarak nitelendirilemeyecek çok küçük araçlar da mevcut. Bu düşmanlar iki gruba ayrılabilir.

Konvansiyonel Askeri Güçler: Slave Zero'ya göre çok daha küçük ve kuvvetşiz olan bu araçları yok etmek için çok fazla bir çaba harcamaya gerek yok. Bu nedenle tank, uçak gibi bu savaş araçları hakkında ayrıntılı bilgi vermeye gerek duymuyorum.

Sentinel Sınıfı Saldırı Üniteleri: Bu oyundaki asıl rakipleriniz, bu nöbetçi olarak tanımlanabilecek robotlar. Buna özellikle dikkat etmeniziz.

Slave Zero hareketleri ile bir rottan daha çok insanı andırıyor. Hiçbir

diriliyor olmanız.

Oyun esnasında kullanılabilecek toplam 12 farklı silah mevcut. Kullandığınız silahları yükseltmek için açıkta bulunan veya bulunduğu mekanın çeşitli yerlerine gizlenmiş araçları toplaymalısınız. Bunlar haricinde oyunda standart olarak 2 farklı enerji kaynağı (Small ve Large Health), 3 farklı mermi (Slug, Energy ve Missile Reloads) türü mevcut.

Tek kişilik oyuna ek olarak Slave Zero'yu LAN, Modem, NetAccolade veya Internet üzerinden 16 kişi oynamak da mümkün. Multiplayer seçeneği ise karakter olarak



Alternatif

Shogo

Sayı/Puan

Aralık 98 7/10



ile Slave Zero'ya
bir arcade ha-

vası verilmiş.
Bu 5 "Boss" ha-
ricinde ise top-
lam 13 farklı turde-
ki düşman siz göre-
vinizden ali koymak
üzere karşınıza çıka-
cak.

Arkana Dikkat Et Slave Zero!

Size her bölümde yeni bir görev veriliyor ve bu görevlerin zorluğu bulunduğu bölümde göre gitikçe zorlaşıyor. Bazı bölümlerde ise zamana karşı yarışmanız gerekiyor. Mesela lağım kanalları tamamen sıvi ile dolmadan önce ortamdan uzaklaşmanız gereklidir. Aksi takdirde orada boğulmak bir rorob için bile pek hoş olmasa gerek. Yeri ne getirmeniz görevler ha-

berleşme merkezlerinin yok edilmesi, işyancı birlilkere eskortluk, diğer Slave'lerle savaşmak ve güç jeneratörlerinin bulunması ve yok edilmesi şeklinde gelişiyor.

Açık havada veya bina içinde yerine getirilen görevlerin bir çok kısmında kapalı alan olarak hava üsleri, askeri alanlar veya silah fabrikaları kullanılmış. Ve oyuna heyecan katan bir başka nokta da bu görevlerin yerine getirilen ası merkezi tarafından telsizle yönlendiriliyor olmanız.

sadece Slave Zero ile sınırlı değil.

İşte Oyunun Ayırtedici Özellikleri

Yapay Zeka: Hareket halinde olan taşıtların ve insanların ortamda değişimlere karşı veridikleri tepkiye daha önce de giymiştim. Tanklar ve diğer küçük düşmanlarınız hareket ettiğiniz yone barikatlar kurarak sizi engellemeye çalışıyorlar. Tabii ne kadar başarılı olabilecekleri ise tartışılır. Bunun haricinde asıl rakiplerini olan nöbetçiler her türlü şekilde sizden kaçıyor, saklanıyor ve silah sesinin geldiği yöne doğru hareketlenip sizi fark edebiliyorlar.

Slave Zero'da kullanılan Ecstasy Engine ile yeterli bant genişliğine sahip olunduğunda yaşayan bir şehir içindeki yüzlerce hareketli nesne, animasyonlar ve üçüncü noktadan bakış 30 fps'lik bir performans ile görüntülenebiliyor. 3D kartlardan yüksek performans almak için geliştirilen Ecstasy Engine hem donanımsal hem de yazılımsal olarak 3D Sound da

Grafikler

Ecstasy Engine ile elde edilen görüntü, özellikle karakter hareketlerindeki yumuşaklıklık ile kendini gösteriyor.

Ses ve Müzik

Yazılımsal ve donanımsal 3D ses desteği olan Ecstasy Engine kendini burada da bellii ediyor.

Oynamabilirlik

Her geçen bölüm ve görevde gör degisen tırnak temeli de Easy, Medium ve Hard olarka üç bölüm ayrılmış.

Atmosfer

Sizin haricinize yaşayan ve siz işe karıştığınız zaman tepki verecek kendi halinde bir şehir daha ne denebilir ki...

LEVEL Notu

80

Japon Anime ve Manga gibi filmleinin hoşlaşmanızı istediğiniz bir oyuncu.

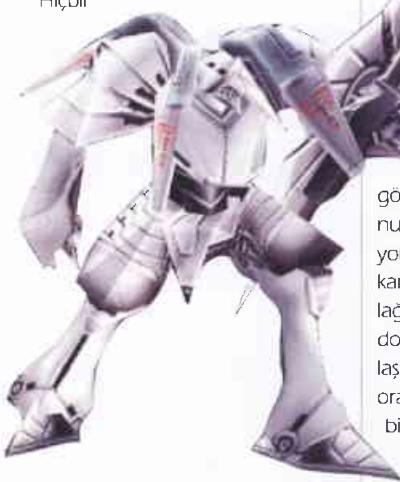
Minimum: Pentium 233, 32 MB Bellek, 200 MB sabit disk, 16 hzli CDROM

Önerilen: Pentium 300, 64 MB Bellek, 350 MB sabit disk, 16 hzli CDROM, 3D E. kartı

Multiplay: Network, Internet (NetAccolade), Modem üzerinden 16 kişi.

Critik Desteği: Direct3D, Glide ve Software - Maksimum 1600 x 1200 çözünürlük.

Extra: Gamepad, DirectSound, EAX



hareketinde bir kesiklik yok. Aksine akıcı hareketlere sahip. Koşuyor, sırtında bulunan roketleri kullanarak zırhıyor (uçuyor da denilebilir), sağa sola kaçıyor, tırmanıyor ve tüm bunları yaparken kesinlikle zorlanıyor. Animasyonlarda dahi duvara girme, yükseklikten bağımsız adım atmak gibi hatalar mevcut değil.

Oyunda toplam 16 görev bulunuyor, oyunda çeşitli görevler arasında karşılaşılan 5 farklı "Boss"



PANDORA'S BOX

Tetrisden beri zeka iyi bir zeka oyununa hasret kalmıştı.

Yapım: Alexey Pajitnov

Dağıtım: Microsoft

Türkiye Distribütörü: Microsoft Türkiye

Web:

Microsoft'un Pandora's Box isimli zeka oyununun tek bir oyun olduğunu söylemek aslında yanlış olur. Tetris'in ünlü mucidi Alexey Pajitnov'un geliştirdiği oyun adını, içinde mucizeler sakladığına inanılan etsanevi Pandora'nın kutusundan alıyor. Aslında bir anlamda adıyla da uyumlu olarak oyunun CD'si içinden, Tetris'in yaratıcısının geliştirdiği 350 çılgıncı bulmaca çıkıyor. Meraklıları için tam bir hazine olduğu söylenebilir.

10 ayrı bulmaca çeşidinin oldu-

Interlock: Bir şeklin yedi ayrı bolgesini doldurmaya çalışmak

Jesse's Strips: Çubukların üzerindeki imajı birleştirmeye çalışmak.

LensBender: Değişik lensleri (büyütmeçler vs.) kullanarak, aradığınız imajı bulmaya çalışmak. (Yani, güneş gözüğünü takarak cool imajı yakalamaya çalışmak gibi mi? diye soranı vuracağım..)

Outer Layer: Parçaları birleştirerek bir objenin üstünü kaplama yapmak.

Overlap: Küçük parçaları birleştirerek bir imajı ortaya çıkarmaya çalışmak

Rotoscope: Halkaları çevirecek verilen resmi oluşturmaya çalışmak

Slices: Dilimleri döndürerek, kaydırarak bir objeyi yeniden yaratmaya çalışmak

Eski Günler

Pandora'nın kutusunun içinden çıkan bilmecelerin bir kısmı, eskiden, yanı bilgisayar oyunları gibi teknolojik icatların herkesler tarafından bilinmediği (hatta olmadığı) zamanlarda insanların oyun oynamak, eğlencenin kendi klasik oyunlarından oluşuyor. Bu açıdan, yaşıncı olursa olsun, Pandora'nın kutusunu açmaktan hoşlanacağınızı umuyorum.

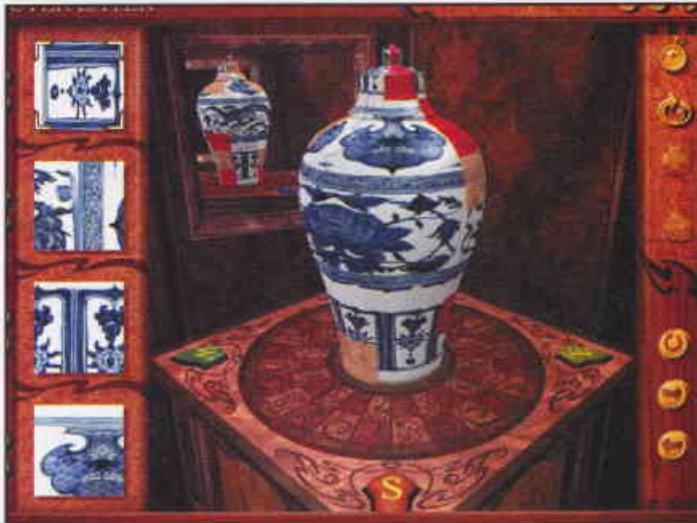
Özellikle, yıllar önce, daha Atari

çu oyunda, bulmacaların şu gruplar altında toplandığıını görüyorum.

Find and Fill: Gizli bir objeyi bulmak ve onu bir renk ile boyamaya çalışmak

Focus Point: Bir resmin parçalarının yerlerini değiştirerek orijinal resime ulaşmaya çalışmak

Image Hole: Hareketli parçaları altındaki resime uydurmaya çalışmak



Alternatif

Tetris

Sayı/Puzzle Şubat 1985 İtalya

2600'ün reklamlarının bile başlamadığı yıllarda, sokaklarda saklamaç oynamaktan sıkılıncı arkadaşlarımıza toplanıp "şu şuraya gelmel, yok bu parça buranın" turundeki oyunlarla bilgisayar ekranında karşılaşmak beni bir hayli heyecanlandırdı hatta duygulandırdı. Planescape Torment yazısının sonunda bana +5000 to Charisma yüzüğünü bırakın rahmetli Blackbird'un düşünceliliginde bile ağlamadığım kadar ağladım ekranın karşısında, anılarımı hatırlarken.

Oyunun ilginç bir yanı da düz bir bulmaca paketi olmaması. Yani inanmayacaksınız ama içinde ufak caplı bir senaryo var ve siz bu senaryoya göre şehirden şehre doluşip Pandora'nın kutusundan çıkan 7 şeyi bularak amacınıza ulaşmaya çalışıyorsunuz ki, bu sırada bir sürü bulmaca çözmeniz gerekiyor. Ne yazık ki bu dünyada hiç bir şeyi bedava vermeyenler adaama, kusura bakmayın. Yani çözüceksiniz o bulmacaları ama çok merak eden varsa ben oyunun bütün sürprizlerini de açıklayım size. Hatta sonunu da söyleyim. Oyunun sonunda Tricks... Neyse, şaka yaptım.

presantasyon açısından mükemmel olduğunu anlımışındır. Bazi bilimceler 3 boyutlu bazılardan ise iki boyutlu ama hepsinin ortak ozelliği etkileyici grafiklere sahip olması. Sesler de grafikler kadar etkileyici ve sürükleyle. Bulmaca cozmenin bu kadar zevkli olabileceğini düşünmedim açıkçası Oynayın derim.

Cem Şancı

Grafikler

Hem görüntülerine hem de anasındaki zekaya hayran kalabiliyorsunuz. Sanat bu işte.

Ses ve Müzik

Etkileyici. Bulmaca çözümüne hisse-diyorsunuz. Tuşa bastığımızı hissediyorsunuz.

Oynamabilirlik

Zor değil. Biraz düşüncülce, aslında zor görünen bir bilmecenin kolay bir çözümü olduğunu görebiliyorsunuz.

Atmosfer

Bulmacalar insanı içine çekiyor. Çözemediğinde hiss yapmakta da, çözülmek için merakla bekliyorsunuz.

LEVEL Notu

79

Bulmaca oyunları için yeni bir adım of-duyu keşfet. Grafik, ses ve atmosfer, bu "puzzle" dan beklenmeyecek kadar iyi.

Minimum: Pentium 100, 32 MB Bellek, 150 MB sabit disk, 4 hızlı CDROM

Önerilen: Pentium 200, 64 MB Bellek, 150 MB sabit disk, 4 hızlı CDROM

Multiplay: Yok

Grafik Desteği: Software – Maksimum 800 x 600 çözünürlük.

Extra: Yok

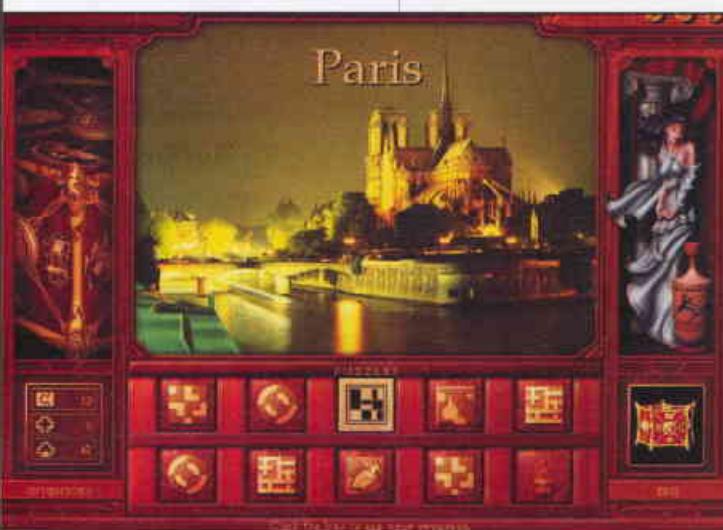


ju oyunda, bulmacaların şu gruplar altında toplandığıını görüyorum.

Find and Fill: Gizli bir objeyi bulmak ve onu bir renk ile boyamaya çalışmak

Focus Point: Bir resmin parçalarının yerlerini değiştirerek orijinal resime ulaşmaya çalışmak

Image Hole: Hareketli parçaları altındaki resime uydurmaya çalışmak



CARNIVORES 2

Vine mi av oyunu? Biraz daha yaratıcı olmanız için ne gerekiyor? Tokat gibi eleştirilerimizin suratınızda patlaması mı!?

Yapım: Action Forms Ltd.

Dağıtım: Wizardworks

Tür: FPS - Av

Web: www.wizardworks.com

Benin imaraktan öldürmek üzere olan bir kırıvar var. Arkadaşlar, tütün, arazideki su av oyunlarını alıp deşler gibi çırayıp da devamı olsa da ye bekleyenleriniz var mı? Varsa ne olur bana mal atan. Yani böyle bir kitle varsa, söyleyeceğim öncelerinde. Ama bu balık avısı, kuş avısı, geyik avısı gibi genel konulu oyunların ardı ardına hem de yillardır inatla çökmesini mantıklı hiç bir açıklamasını bulamıyorum.

adını almadı ağızına! Lucas amcam bilde hâle stratejye tövbe de di hatta yayın programındaki Force Commander'ı erteledi. Ama gelin görün ki her defasında "bu oyunları kim çırıyor kardeşim" diyice avaz avaz bağırdığımız urucuk av oyunlarının devamı oiyor. Alıcım bağımlı giidecem bu diyaloglardan Fransaya bir daha bitti bulamayacağınız (an) gerçekler varan. (BLX)

Nedir Bu Şimdî?

Birinci oyunun çok tuttuğu üzerine mi yoksa hiç tutmaması yüzünden... "umudumuza kırmayanın yeni bir deneme dahaya palımlı" manşeti üzerine mi çıktı mı? İhtiyaçtan alamadığım Carnivores 2 isimli oyunumuzda, Allah sizin inandırsın, di-

oyunda: 9 mm'likten başka beş silah seçenekleri dahi var. Ok, shurşur, Assault

Gün gibi gerçek hayatı bulabileceğiniz silahlardan başka seçiminiz olmadığı gibi karşısına çıkan avlar ise gerçek hayatı asla bulamayacığınız dev dinazorlar oluyorlar.

Bu arada akılın olsun, oyunu oynarken sesi fazla açmayın. Bir köşenin arkasından aniden dinazor çıktı mı, hırıldanın kötü olduğunu. Yarı akılınız ucmasa çok muhtemel ki, bu telâhsiz kazanın bu kader dandırı, kontul bir komedi oyununda basınıza gelmesidir siz alemde rezil edecek olan, o yüzden uyarınca istedim...

Kısaca Geçiyorum

Av mevâmine gitmiş bir avo edasıyla elimdeki sınırlı puanları kendinize bir kaç malzeme, silah falan alıversiniz ve gidip dinazor vurdugunda da çok puan kazanıyorsunuz ve gelişebileceğiniz silahlardan, dahası malzemelerden alıp sonra yine dinazor üzerine gidiyorsunuz. İşte bu kader Beni fazla zorlamamış. Grafikler, gruzel, sesler ırkutucular. Bir görevi yapan avi bitmek uzun zamanı alabiliyor çünkü tuzgârı kokulu oyu dinazorlara getirmeyedinden

emin olduğunuz bir yere yatırıp gönümdeğinizden emin olarak

püskürtüp suda bekliyorsunuz ve beş metre



boğunda bir ef oburun üzerinde basmasını değil de atı alanınız girmesi için dpa ediyorsunuz. Bu arada siz dinazoru hâkayamazsınız, o sizi öğle yemeği olarak mindenize indiriyor, ne zevki değil mi?

Beni fazla yormayın. Böyle oyular gördükçe Maddog'un ağrının nasıl bozukluğunu daha iyi anlayabiliyorum. Oyunculara sahip. Yaşı ile ilgili müdürlüğe Atil, Maddog'a torbeye dillyorum yine Tanrıdan. Aman, dur, dua ola yına girmişken kendine de birazok basret dilemeye unutma. (BLX)

Cem Şancı

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Cok iyi dinazor çözümlerine sahip olan Carnivores 2, mekan olarak da aynı başarıyı yakaladı. Zayıf 3D kartlarda da başarılı.

Ses ve Müzik

Dinazorların sesleri son derece ürkütücü. Çevreyle iletişim, sesler vastas ile daha da artrılmış. Ama müzik yok.

Oynamabilirlik

Bir yerde saklandığınız sürede oynamıyor, plichtmez zaman bir dinazorun müdahaleine girmeyiz.

Atmosfer

Zürgârı bile kokunuzu dinazorlara götürdüğünü düşündükçe gerilm anlıyor. Pusuya yatar av beklemek ise çok sıkıcı.

LEVEL Notu

55

İlk oyunum hem de hemen aynı zamanda teknik bilgilere sunuyorlar. Hic gereki yok.

Minimum: Pentium 200, 32 MB RAM, 200 MB HD, 8 Hızlı CDROM

Önerilen: Pentium 266, 64 MB RAM, 300 MB HD, 8 Hızlı CDROM, 3D Hizlendirici

Multiplay: Yok

Grafik Desteği: Direct 3D, Software – Maksimum 1024 X 768 çözünürlük

Extra: EAX, Audios 3D, DirectSound 3D



orka
turu ve tehli
keli gorunen
bir sürü di
nazoru ka
pitiginiz

Alternatif

Carnivores

Sayı/Puan Mart 99 7/10

Deer Hunter

Sayı/Puan Incelenmedi

KISA KISA

Construction Zone

Firma: Caterpillar

Tür: Kir, yık, dok, rahatla

Level Puanı: 49

Bazı oyunlar vardır, **etlinizi** bir silah geçirseniz ve dünya da kotu kalpli uzaylılar tarafından istila edilmiş olsa, dünyayı nasıl kurtarabileceğinizi gösterebilme şansı verir size ve cümle aleme ki bu tür oyunlara Tek Başına Dünyayı Kurtarma Simülasyonu (TBDKS) denir.



Bazı oyunlar da vardır ki canınız o gün ağır işler yapmak istiyorsa gidip bir inşaat alanından kocaman bir grayder veya buldozer calmanızı onlemek üzere yapılmış gibidir. Construction Zone'dan bahsediyorum. Full Time doğal yıkım ekibi gibi etrafta dolasıp duran Mad Dog için özel hazırlanmış gibi duran bir oyun bu.

Oynaya başlar başlamaz, ufak çaplı, söyle genç ve henüz pişmemiş operatörler için hazırlanan bir kaç hazırlık görevinde sağdan soldan kum yükle, orayı kir, burayı dök gibi ayak işlerini bitirdikten sonra, normalde Mad Dog'un çıplak elle yaptığı orman yangını söndürme, volkan pasifize etme gibi işlere de el atabiliyorsunuz.

Kullanabileceğiniz 6 çeşit ara-

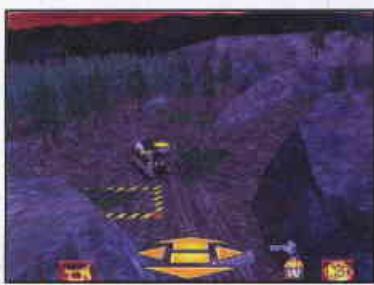
cın bulunduğu oyunda araç kontrolleri arasında büyük farklar bulunmuyor. Dolayısı ile bir kere alıştinyüz mi fazla zorlu çekmiyor sunuz.

Oyun, aslında Mad Dog'un adının geçtiği bir yazda kullanılmış ayıp olacak şekilde şirin bir oyun. Menülerde ve grafiklerde hafif bir mizah seziniyorsunuz ve bu eğlence katsayısunı iki ile çarpıyor.

Neden bu kadar beğenliğiniz bir oyunu Kısa Kısala ra koydunuz diyecek olursanız, valla açıklayacak fazla bir olay yokdu da o yüzden deriz. Eninde sonunda, görevinizi seçtiyorsunuz, aracınıza biniyorsunuz, yıkıyorsunuz, döküyorsunuz, kesiyorsunuz (ağaç kesme makinası bir harika) sonra da yemeğinizi yapmış, üç çocuğunuzun tüm ihtiyaçlarını gidermiş, evi sılıp supu-



rüp temizlemiş karınızın yanında, küçük evinize giriyorsunuz ve ayaklarınızı uzatıp, kısa kollu atletinizin üzerine bira döke döke televizyondaki maçı seyrederken uyuyakalıyorsunuz. Bu basit hikaye bize fazla yabancı geldi, iki ayaklı organik bir yıkım ekibiyle birlikte yaşadığımız (Mad Dog) için, oyunu bu sayfalarda tanıttık ama son söz, siz yine de alı arşivinize koyn olacaktır. İnsanın ne zaman nereyi yıkası gelir, belli olmaz (bkz Mad. En son kiz arkadaşına yanlışlıkla iltifat eden bir adamın evini yıktı).



Peacemaker

Yapımcı: Firin firin dolaşmalı

Tür: Sınır Testi

Level Puanı: 45

Bu sefer biraz fantezi yapalım ve bu yazıyı Mad Dog'un yazdığını kabul edelim... (Billyorum bu aralar zavallı ile çok uğraştığımı düşünüyorsunuz ama duruuun, daha arkadaşa havuç yedireceğim...)

NIHAHHA-HAHAI Olm siz beni kabız mı etmek mi istiyonuz! HAR-HAR-HAR-HARI Olm ne lan bul Allah kafaniza taş düşürsün! Shooter oyunları da kendi kapsamında ciddi bir iştir. Bana mesleği bırakıracaksınız utan! Her önüne gelen kafasına göre shooter yapmaya başlarsa ne olur halimiz?

Bir Shooter Projeleri Kurulu (SPK) kurmak lazımlı. Shooter yapmak isteyen yapımcılar SPK'ya başvurup izin istemeliler. SPK, yapımcının gereklilik bilgi, deneyim ve yetenek birkimine sahip olup olmadığını araştırmalı uygun bulursa izin vermelidir. NIAHAHAAHAAHAA! Ayrıca, yapılmış ve piyasaya çıkmaya hazır ürünlerde de denetleyip çıkış çıkmaması yolunda karar vermelidir ki bu açıdan Peacemaker, benim gözümde şu anda piyasada olmayan bir oyundur NIAHAHAAHAR-HAR-HAR

Berbat grafikler, berbat modeller, sıfır oynanabilirlik, ultra klüse konu Topu topu üç tane araç var kullanmak için Ama fazla da acımasız olmamak lazımdır. Şimdi, Mo-



HAR-HAR-HAR-HARI

Şimdi okurcum bakın, sağa sola serpiştirilmiş düşmanlar var, sizin de önenüzde helikopteriniz duruyor, gidiyosunuz vuruyosunuz. Olayımız bu kadar, aşağı yukarı hepsini vurunca göreviniz bitiyor ki, bir de utanmadı Wingman koymuşlar oyuna, siz oynamak istemediğiniz zaman bir emir veriyosunuz o gidip herkesi öldürüyor. Adamlar anlamış oyunu kimsenin oynamak istemeyeceğini tabii. NIAAHAAHAAHAA!

Bir daha çalışma çıkmayın. Karnım aç falansa sizi yerim öğle yemeği niyetine. Hadeeeel



Metal Knight

Yapımcı: Bir Grup İlkokul Öğrencisi Software
Tür: Hayal Kurmak, Eski Günleri Yad Etmek

Level Puanı: **35**

Gereksiz zaman kaybı olsun diye üretilmiş, vasat bir RTS ile daha karşı karşıyayız. Şimdi biliyorum ki korku ve endişe ile oyundaki birimleri, özelliklerini anlatmaya başlamamı bekliyor ve aceleyle kaçırılabileceğiniz bir koltuk, kanape altı falan arıysınız.

Endişelerinmeyin, derginin rasonunu bozmadmak için olaya çok kısa deðinip sonra daha ilginç bir şeyden bahsedicem. Her ne kadar kurallar çok açıkça ve oyun dışındaki konulara girişmesini engellyorsa da, bir yazının en önemli görevi, bazen kendisini kurallara siper edip okuyucusunun ruh saðlığını korumaktır.

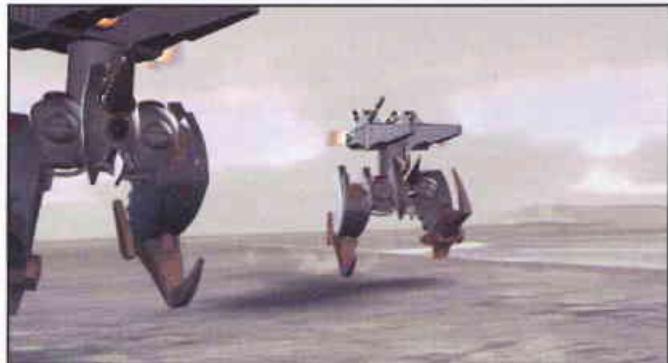
Metal Knight, bir kaç güzel animasyona sahip, böyleee, güzel mekanik, gösterişli birimlerinin bulunduğu ama başkaca bir özelliği de olmayan bir oyun. Oyun haritası berbat, çevreye etkileşim diye bir şey yok, birim animasyonları zayıf, görevler bazen çok kolay bazen çok zor.

yeya oyun oynamak isteği uyandırmadığı için insanın uğrası gelmiyor.. Anladınız yanı, uzak durun.

Bir de şunu söylemek istiyorum: Ki, ilkokulda aşık olduğum bir kızvardı. Bugün adını bile hatırlamadığım o kızla aşık olarak aslında ne kadar büyük bir hata yaptığımı geçen gün çarşada kendisine rastlamamla anladım. Allahımlı Seni beni korumusun. Mad Dog'dan bile daha iri olan kızla şu anda evli falan olabileceğimi düşündükçe yatıp yatıp secdeye vardım.

Siz siz olun bir kadına aşık olmadan önce iyice araştırın, izleyin, inceleyin çunku daha o zamanlardan asılca böyle olacağı bellydi. Kızla ne zaman konuşmaya kalksam, "Cem bana bi çökokrens alsana, Cem bana bi tost alsana, Cem canım onu istiyor, bunu istiyor, abur cubur, homini girtlak..."

Mad Dog'a aşık olun daha iyi..



Avenger's Pinball

Firma: Pinball Games
Tür: Uçuþ simulasyonu ve denizaltı savaşı. Ayrıca RTS.

Level Puanı: **65**



Daha önce de söylemiştim, tilt oyunlarını severim. Ama bir tilt oyununu, bir oyun yazan açısından en üzücü yanı, yazılacak fazla bir şeyin olmamasıdır. Yani ne anlatıbilirisiniz ki, oyunun bir kaç özelliğini, grafik ses yapısını, yeniliklerini sayarsınız (ki birazdan bunu yapacağım). Ama topa nasıl vuracağınızı veya hangi stratejileri izleyeceğinizi mi anıtlatalım? Oyunun tam çözümünü de ister misiniz? Şöyle sekiz sayfa genişliğinden bölüm bölüm Pinball anlatıldığımız, hatta belki de ayrı bir Pinball tam çözüm eki? Beni daha konursturmayın. Mad Dog gibi, konuş konuş bitmeyecek enerjiye, yak yak erimeyen kilolara sahip değilim ben: 75 kiloda, 1.80 boyunda, mavi gözü, kahve saçlı, yüzme, atletizm, dağcılık gibi sporlarla uğraşıp, edebiyat ve sanatla yoğunlan, kendi halinde sessiz, dingin bir insanım (mail adresimi künayede bulabilirsiniz. Fotoğrafız tekliflere cevap vermeyeceğim.)

(Pardon araya girdim. Şu noktada, daha önceden Maddog'un

bana layık gördüğü "Dünyanın En Çekilmez Megalomani" madalyasını gururla sana takıyorum – BLX)

The Avengers Pinball'ı sevmemini bir nedeni de, The Avengers filminin ve dizisinin baş kahramanı John Steed ile kendi kişiliği mi bağıdaştırmakta hiç zorluk çekmemem olmasından. Soğuk kanlı, güler yüzlü, profesyonel ve kendinden emin.

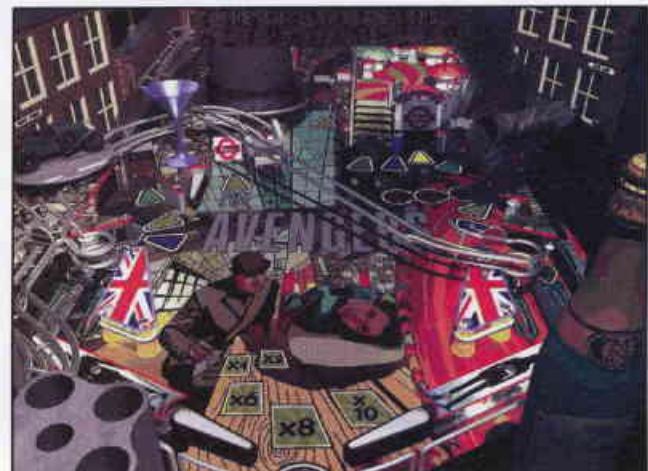
(Yine ben Yukarıdaki "Dünya" ibaresini "Kainat" olarak değiştirmeye karar verdik de – BLX)

The Avengers Pinball zengin ve bol özellikleri oyun masaları sayesinde sıkılmadan, zevkle oynanabilecek bir tilt oyunu haline getiriyor.

Oyun grafikleri 1024'e 768 çözünürlüğe kadar çıkabiliyor ve 24 bit renk derinliğine kadar inebiliyor ki makineniz bunları destekliyorsa siki bir tilt deneyimi yaşayacaksınız demektir. Oyunun bu aşamada tek olumsuz yanı belki de 640x480 çözünürlükte sadece 8 bit renk derinliği kullanmaya izin vermesi.

Sesler ve müzikler ise diziden alınmış ve filmi veya diziyi seyrettiğinizde siz havaya sokacaktır.

Evet arkadaşlarınızın bilgisayar üzerinden oynayabileceğiniz TAP'da beş arkadaş birbiriley yarışabiliyor ki, benim genelğim (su an 89'undayım) evde tilt partileyi geçtiğinden olayın zevk veriliği hakkındaki garantim, yorumun üzerinde yer almaktadır.





GRAN TURISMO 2 "THE REAL DRIVING SIMULATOR"

Yeni bin yılın ilk bombası, GT2 gümber gümber geldi!

Yapım: Polyphony Digital

Dağıtım: Sony Computer Entertainment

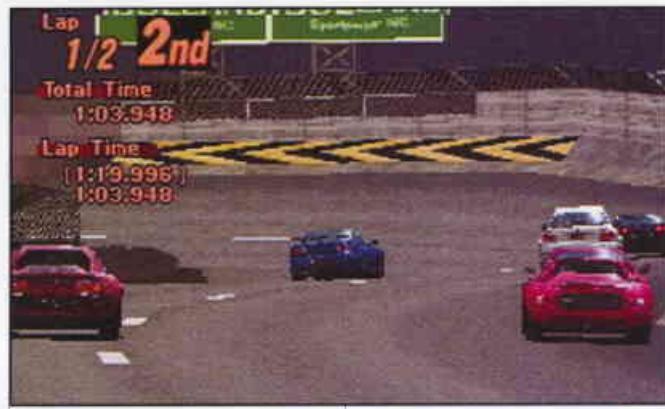
Web: www.sony.com

Ve yüksek huzurlarınızda Gran Turismo 2! Bir yılı aşkın süredir beklenen Playstation konsolunun en iyi yarış simülörü sonunda çıktı. İşte şu anda elimde duruyor; inanmazsanız bakın! Göremezsiniz ki, sakladımı Ehe ehe... Bakı baktı sümü aktı. Hadi hadı, neyse acıdım; hemen size de tanıtmayla başlıyorum. Tamam küsmeyin hemen ya, bi daha yapmam. Ya tamam, uzatmayın işte...

Bu yazıyı okuyun

Sıkı durulı Gran Turismo 1' deki 150 arabaya karşılık, bu kez tamı tamına 594 adet araba kullanımımıza sunulmuş. Wallahi de bilahi de... Tamamı gerçek otomobil üretici şirketlerin modelleri; yani gerçek hayattan. Arabalar 36 farklı şirketten geliyor. Benim hayatımda da büyük bir yeri olan trafikte dansı artık televizyon ekranında yaşayabileceğiz (amman polis amcalar duymasın). İşte Türkiye'de sık görülen manzaralar: ışıklarda Opel Tigra - Volkswagen Golf GTI, yayla yolunda Astra GSI - Peugeot 106 GTI veya bayırda Renault Clio - Toyota Corolla kâşıması. Az sayıda bulunan spor arabaların yanında, günlük hayatı da sık rastladığımız arabaların da yarışması mükemmel bir olay yani. Çoğunuz ailenizin veya sizin kendi arabanızı oyunda görmekten mutlu olacaksınız. Hatta en çok onunla oynayıp power tu-

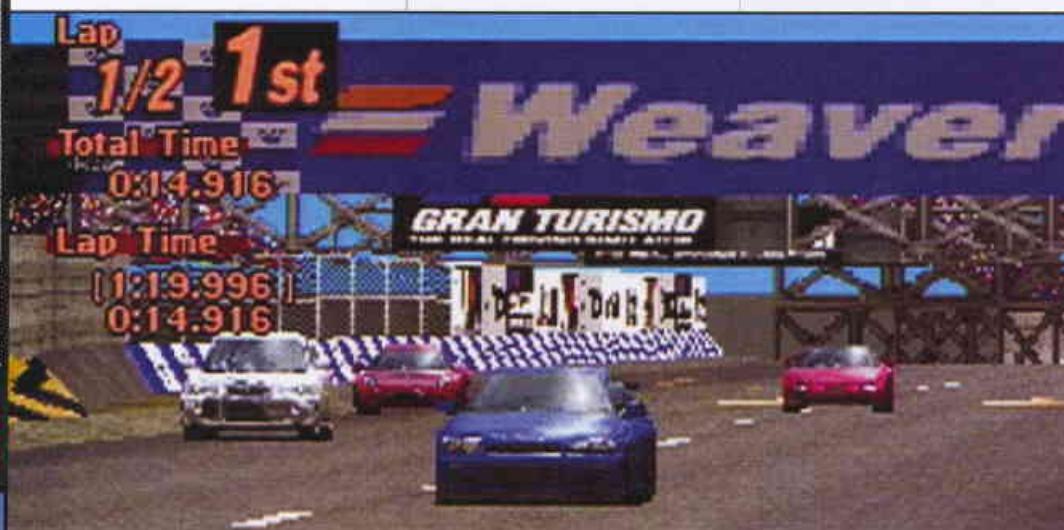
ne yapacaksınız. Ya da en sevdığınız spor arabalar; ups, bu kez bir problem var... Dönen bazı dolaplar yüzünden Porsche, Ferrari, ve Lamborghini lisanslarını oyunumuzda göremiyoruz. Bu dolaplara fazla girip mide bulandırmak istemiyorum ama iyi haber, Alman Porsche olarak bilinen RUF'un, bu eksikliği biraz olsun gidermiş olması. Bu sefer bir çok marka katılmış, Japon ve Amerikan arabalarının yanında Fransız, İngiliz, İtalyan ve Alman arabaları



da kendini belli eder derecede çoğalmış. Kategoriler de artmış

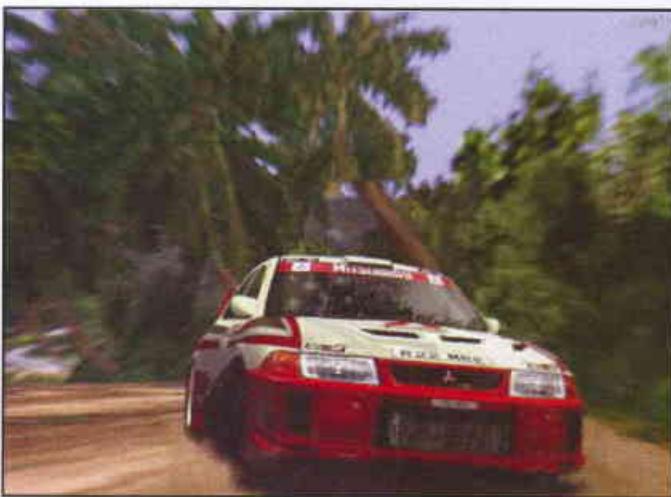
1970'li yılların eski Amerikan arabalarından tutun da cipleré ka-

dar, Official Rally Car'lardan mini modellere kadar ne ararsanız var. Oyunuda bu denli araç bolluğu varken, her birini teker teker denemek bile haftalarınızı alacaktır. Arabanızı modifiye (daha Türkçesi yok mu şunun?) ederken bile gerçekte olan cihazları takabiliyorsunuz. Hız göstergesi de kilometre sayacına çevrilmiş. Lakin ben arabalar sanki gerçekten daha kötü bir performans sergiliyor kanıstandım. Bir de siz bakın bakalım, ne dersiniz? Arcade'de Mercedes CLK 320 ile 120'yi zor geçebilmek ne demektir yaw?



Pişman olmazsınız

Oyundaki pistlerin sayısı 32'ye çıkarılmış. Bunlara yeni ralli parkurları da dahil. Bazlarında şehir-



de, binaların arasında yarışmak benim çok hoşuma gitti. Sanırım oyunu tam benim gibi hız tutkunlarına göre yapmışlar. Ne istediğimi gayet iyi anlımlılar. Bir de yolları daha engebeli yapmışlar, arabam yerden havalandıca aya dokunuymuşum gibi geliyor. Yani bundan daha keyif verici bir şey varsa sadice bu duyguyu gerçek hayatı tattırmak olabilir.

Cebinizin hafiflemesinden de fark ettiğiniz gibi oyun bu kez iki diske bölündü. Birinci diski [A] Arcade disk. Bu oyun modunda fazla ayrıntıya girmeden yarışabilmek veya iki kişilik oynayabilmek mümkün. Diski taktığım zaman üç dakika yirmi beş saniye uzunluğundaki demoyu açtım açık diliş yerlerde seyrettim. Zannedersem Playstation 2'de çakacak olan Gran Turismo 2000'in grafikleri böyle olacak. Burada, yumuşak bir melodi ile güne uyanışı ve araba yarışlarının geçmişten günümüze gelişimi, özenle montajlanmış kısa videolarla anlatılmışlar. Ardından güzel bir atakla beraber oyunun logosu gözü-

küyür ve yerini rock müzik eşliğinde kapanan Honda S2000 ile Mitsubishi Lancer Evo'ya bırakıyor. Laf aramızda, bir Dodge Viper hayranı olarak, bu oyunun simgesinin Viper değil de S2000 olmasına acayıp ayar oldum. S2000'in eti ne budu ne yaa... (siz bakmayın benim egom). Demenin ardından memory kart yükleniyor ve menü ekranı açılıyor. İsterseniz oyuna başlamadan onde options dan hasarı (damage) kapatabilirsiniz. Sonradan sınır olmayın. Oyuna başlayınca da bir dizi menü ile karşılaşorsunuz. İlkinde tek kişi mi çift kişimi oynayaçağınız karar veriyorsunuz. Buradaki Goodies seçeneğinde, oyunda ne kadar ilerlediğinizi ve neler kazandığınızı görebilirsiniz. Bir de konuğunuzun memory kartını ikinci slotttan hafızaya yükleyeceğ bir seçenek var. Bir sonraki menüde ise Ralli, pist yarışı veya zamanla karşı yarıştan birisini seçiyorsunuz. Arabalar burada dört kategoride toplanmış. A Class - spor modeller, B Class - yüksek performanslı arabalar, C Class - şehir otomobilleri ve Rally Class - mali. Eğer ki her pisti birincilikle bitirirseniz, oynadığınız zorluk dereesine göre ödüller alacaksınız.

Bana duacı bile olursunuz

Bir de mode disk var ki oyunun kalbi, dalağı, böbreği burada atıyor. Sankim bir şehirde yaşay gibisiniz. Araba yıkabiliyorsunuz, motor teste gidebilirsiniz, hatta lastik firmalarından özel jant bile satın alabiliyorsunuz. Evet evet, bu kez arabanız Bridgestone, Goodyear, Yokohama, Falken gibi

İste Yol Canavarları!

Gran Turismo 2'de 36 otomobil lüreticisinin toplam 594 arabasını bulacaksınız. Ama, bu arabaların tamamını görebilmek için bütün ömrünüzü harcamanız gerekecek!

Alternatif

Gran Turismo

Sayı/Puan

Tenimiz: 98.3/5

firmalarının jantlarından istediğiniz birisini alıp takabiliyorsunuz. Ya gerisi? Tüm yarışları kazanın ve garajınızı doldurun! Ama mega oğlan der ki: oyuna hiç el sürmeden önce bir ehliyetleri al, sonrasında sana viz gelir ve de tris geçer. O da ne, bir de ehliyet mi alacaaz? Eeeet, ne sandırın! Oh ne iyı, hem de o kadar uğraşın sana oyun hazırlasın, sen de hemen dal, oyna bitir ha? Yok söyle yağıma; önce hakkemelisin. Beş farklı ehliyet için girdiğimiz elli sınav, bu kez daha yıldırıcı gibi gözüklüyor. Ama bana Gran Turismo 1' dekinden çok daha kolay geldi. Üstünde üstük dikkatiniz dağılıp da, tekneleri kırılmış Go Kart gibi spin atarak pistin dışına savrulduğundan bilgisayar yardımına koşuyor. Size bu sınavı nasıl geçebileceğinizi anlatması için bir demo seçeneğiniz var. Bazı yollarda ise yol üzerindeki çizgileri takip ederek daha iyi zamanlar yapabiliyor. Hepsini aşınca iş bitti mi sandınız? İh, bu kez de on parkurlu bir Special Licence açılıyor. Kolay gelsin. Ondan, arkadan ve dört çeker otomobillerde, her türlü koşulda eğitildiğiniz için oyunda zorlanmanız ya da zevk almanın gibi mahsurlar ortadan kaldırıyor. Tabi doğru otomobilleri de seçmeniz koşuluyla. Bir ehliyetin tüm sınavlarında altın (Golden) derece yaparsanız, çeşitli oduller de alıyorsunuz. Bu arada oyunun on incelemesinde bahsettiğim GT1' deki ehliyetleri GT2'ye yüklemeye gibi bir seçenekimiz yok; ben de insanım, yanılılmışım. Yanılmamışım, yanılılmışım!

Bu oyunu alın

Yarışlar, dört kategoride toplanmış. GT League, Special Events, Dirt Events ve Endurance. Görmüş olduğunuz gibi Endurance (dayanıklılık) ve ralli yarışlarının bu kez kendi kategorileri var. Bu kategoriler sonradan dallanıp budaklanıp alt kategorilere ayrılıyor. Orneğin GT League, Japon ulusal yarışlarını kapsıyor fakat bu yarışların da sınıfları var. Endurance kategorisi oyunun en

XJR15 Race Car

MP: 470hp
AP: 1370kg
1,000,000

Car Selection Audi TT

MP: 221hp
AP: 1370kg
www.gamfan.com

CAR SELECTION LOTUS ELISE SPORT 190

MP: 190hp
AP: 1370kg
www.gamfan.com

CAR SELECTION NISSAN SKYLINE GTR

MP: 276hp
AP: 1370kg
www.gamfan.com

CAR SELECTION TOYOTA ALTEZZA RS200

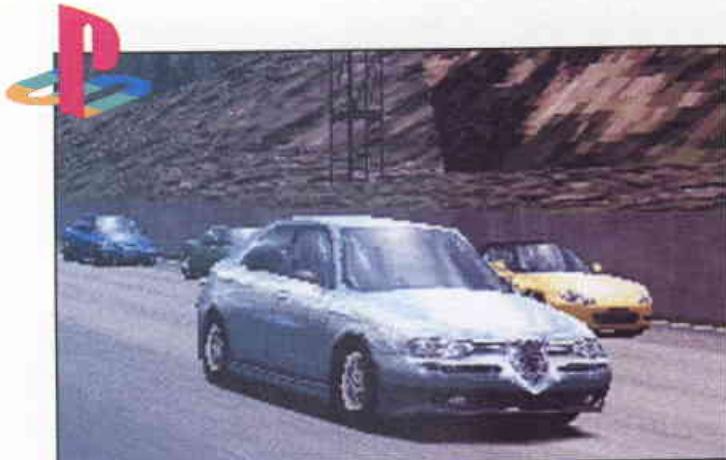
MP: 207hp
AP: 1370kg
www.gamfan.com

CAR SELECTION HONDA S2000

MP: 246hp
AP: 1370kg
www.gamfan.com

CAR SELECTION 840ci

MP: 250hp
AP: 1370kg
105,000
www.gamfan.com



zor yarışlarını kapsıyor. 300 kilometrelik Grand Valley yarışından, tüm gece süren S.S. Route' a kadar ful oturaklı (pu, kahrettiğim Türkçe'yi...) yedi adet ayağı var. Bu modda kolay para kazanmanın yolu şu: iyiçe bir araba alın ve "Special Event" a, oradan da "Muscle Car Group" a girin. Ortadaki yarışı her birincilikle bitirdiğinizde 800000Cr para ve 12500000Cr değerinde bir araba kazanacaksınız. Ayrıca arcade diskin tamamı dahil, birçok yarışı Suzuki Escudo Pikes Peak Version ile rahatlıkla kazanabilirsiniz. Devir göstergesi 16000' i gösterince insan bi tuhaf oluyor. Bu diski bitireni alhindan öperim.

Geldik cıslara. Test Course ve başka bazı parkurlarda gökyüzünün ortadan ikiye ayrıldığını ve farklı renklerde olduğunu tespit ettim. Çoğu replayde arabaların havada uçması da ayrı bir güzellik. Replaylerdeki kameraları açıp çok güzel yakaladılar ama yansımıayı o kadar abartmışlar ki arabalar net gözükmemektedir. Yansıma oyun esnasında da göz alıyor. Ayrıca Replaylerde yazıların ve şeritlerin kaldırılmaması pek de iyi olmamış. Yükleme ekranları çok daha yavaşlamış. Arcade diskteki menü sistemi çok banal olmuş. Arabalar hasar alabiliyor ama görünen değil, sadece kontrole etki ediyor. Bunun da sebebi hiçbir otomobil üreticisinin, arabasını oyunda çarpık, yumuk görmek istemesi. Küçük ama gözde çarpan hatalar.

Bir de içinden gelenler var, İki veya daha fazla kişinin aynı



anda oynayabildiği oyunlarda ekranın ve görüş alanının daralması nedeniyle, oyunlar orijinalliğini ve heyecanını büyük ölçüde yitirir. Playstation' in da bir multiplayer bağlantı desteği olduğunu hatırlarsak, bu oyunun dort dörtlük olması için link desteği olmamayı diyorum. Yapılmamasının sebebini de işlemciyi çok zorlaması ve herkesin çift televizyon-konsol bulamamasına bağlıyorum. Yakında PSX' in böyle özelliklerine daha detaylı eğilmeyi düşünüyorum. Peki ya plakada adımız yazsa... Veya arabayı istediğim gibi biz boyayıp çizebilsek... Paintbrush benzeri basit bir programla, istediğimiz renkleri versek... Sinyal ya da selektöre hiç girmiyim. Neyse, ütopyaları geçinir ve sadede geliniz.

Başından Kalkamazsınız...

Bu güne kadar hep istemiş olduğum Need For Speed' deki

Türkiye' de ehliyet sınavlarını en iyi dereceyle geçerseniz ne ödül veriyorlar? Gran Turismo' da bunlar hediye ediliyor

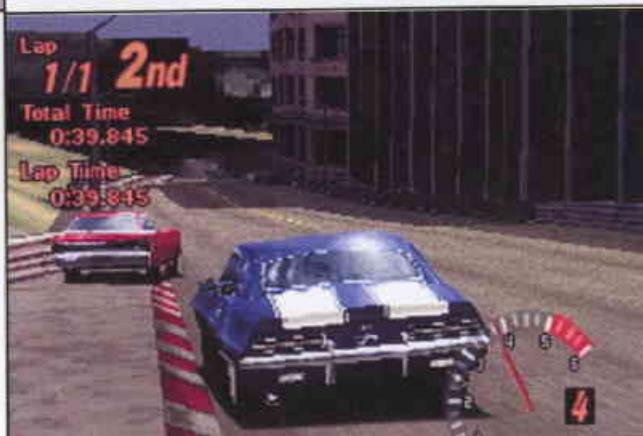
Ehliyetler

- B Sınıfı**
- A Sınıfı**
- Uluslararası C Sınıfı**
- Uluslararası B Sınıfı**
- Uluslararası A Sınıfı**
- Süper Ehliyet**

Verilen ödül

- Spoon S2000**
- Dodge Concept Car**
- [R] Mitsubishi 3000GT LM
- [R] Honda Del Sol LM Edition
- [R] Mitsubishi FTO LM Edition
- [R] Toyota GT-ONE Race Car '99

Not: Satın aldığınız veya size ödül olarak verilen arabaları satmaya çalışığınız zaman, araçlarınızın değeri dörtte biri fiyatına düşecektir.



hızın heyecanını, Colin McRae Rally' nin ralli havasını, Gran Turismo' nun gerçekçiliğle birleştiğinden, ve bunu cadde-sokaklarda daha sık gördüğümüz Mercedes-Alfa Romeo-Opel-FIAT gibi arabalarla başarılan yegane oyun Gran Turismo 2.

Hiç kuşkusuz ki çok fazla para ve emek harcandı. Zaten isimlere ve markalara biraz bakıldığından bunu anlamak çok da güç olmuyor (motor yağları, lastikler fala). Sonuçta ortaya yine bir Playstation klasiği ve bir şaheser çıktı. Ben ilk defa bir oyuna %100 puan vermemi beklerken bazı hayal kırıklıklarına uğradım ama her şeye rağmen sonuç bence tatminkar. Bir çok yarış oyununun tarzını da içinde barındıran bu

oyun için rafinizada yer ayırmamak bence AYIP olur. Gran Turismo, yarış oyunlarını çok farklı bir çizgiye taşımış baba bir oyundur. Gran Turismo 2000 ya da Sega Rally 2' yi elde edene kadar doya doya oynamalıdır. Daha ne söyleyeyim? İyi yanşalar!

Bye&Smile&3&2&1&Go ..

MegaEmin

Grafikler

Aynı motora kullanıyor fakat yansımalar yanlış kullanılmış, çözünürlük düşmüştür. Ekranın netliğini vüthüm.

Ses ve Müzik

Seslere diyecek yok. Her otomobilin sesi farklı ve gerginliğine uygun. Müzikler de müthiş.

Oynamabilirlik

Aracları kontrolen biraz daha zorlaşıyor. Gerçekde çok yakın. Ehliyet sınavları daha kolaylaştırılmış.

Atmosfer

Bir yarış oyunundan beklenenden daha eksiks ya da daha fazla değil. Yol, seyirler, ce pilot, o kadar.

LEVEL Notu

Alınmak şart bir oyuncu beklentileri tamamen karşılıyor.

- CD sayısı: 2
- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 4
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok



Evil Zone

Street Fighter günlerini nefretle hatırlayanlar, iki tuşun gücüne inanın!

Yapım: Infogrames

Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Yarış - Ralli **Web:** www.infogrames.com

Internet kafelerin öncesinde atan salonları adlı yerlerin varlığını anımsayabilecek kadar yaşlı olanlar, bu salonlarda sıkça boy gösteren "Düğme sayısı insanlarını" da anımsayacaklardır. Bu kişiler, genellikle Street Fighter, Mortal Kombat gibi oyuncuların başında vakit geçirirler. Favorileri altı ve üzeri sayıda düğmeli konsollarıdır. Aslında pek çoğu iyi oyuncudur, ancak yenildiklerinde "Olum, bizim yazılıktır bunun altı düğmeli var, bu makinede büyük yumruk, büyük tekme olsayıdı bak gör neler yapıyodum!" diyecek durumu kurtarmaya çalışırlar. Bir kısmı ise makineyi gorur görmez oynamaktan vazgeçer "Yok olim, hayatı oynamam, baksana korunma tuş yok burdal" şeklinde yol yakınına geri dönerler.

Tuş sayıları azaldıkça kaygı düzeyleri artan bu kimselerin yüzlerini Evil Zone ile karşılaşıklarında görmek istedim. Standart Playstation Joypad'inde yönler dışında kaç tuş var? Sekiz. Evil Zone'da kaç tuşa gereksinim var? İki! Ne kadar dehset verici değil mi? Sen tut dovuş oyunu yap, sonra da gel içine bir saldırır, bir savunma olmak üzere iki tanecik tuş koy. Adamı ekranın sağından soluna koşturmayla yetmez o tuşlar! Nasıl olacak bu iş?

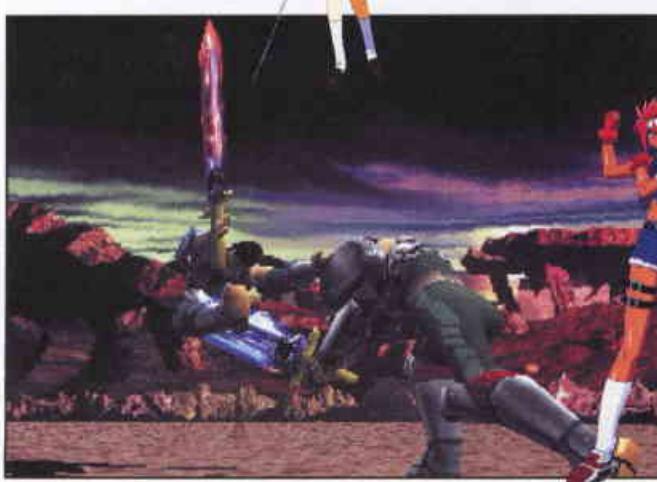
Az sonra...

Tuş konusunu izah edeceğiz, ancak önce öykuye



değinelim. İhadurca adlı kotu bir hanım, I-Prasteru adası sahibinin huzurunu bozmaktadır. Hapsedildiği boyuttan kaçmaya çalışan İhadurca'nın işini tamamen bitirmek için seçilen savaşçılar da yola koyulurlar.

Konu bu kadar. Ama bu kardarcık bir konu üzerine on kere dovuşüp biten bir oyun değil Evil Zone. Açıllı menüsündeki Story seçenekleri ile oyunun tamamı kesintisiz bir öyküye dönüştürülmüş. Her dovuş, seçtiğiniz karakterin başrolünde oynadığı bir TV dizisi şeklinde dizayn edilmiş. Sırayla tek round'luk dovuşlere katılıp İhadurca'yı yenmeye uğraşıyorsunuz. Dövüşlerden önceki karşılıklı konuşmalarda karakterlerin yüz ifadeleri için gösterilen emeği takdir etmek gereklidir. Ara demolar da basit, ama siz oyuna bağlı tutulması açısından başarılı. Tabii yalnızca döşmek ve teferuatlardan kaçınmak isteyenler de VS ya da 1P battle seçenekleri ile alışık oldukları gibi oynamayabilirler. Ben yine de Story'de israrlıyım.



Practice bölümune girdiğiniz anda iki tuşun nelere kadir olabileceğini anlayacaksınız. İki ayrı tür saldırı, tutuş, savunma ve genel teknik gibi dalların her birinde ders alabiliyorsunuz. Bu bölümün hemen her birinin en az dört-beş hareketi kapsadığını düşünürseniz hareketlerin ne kadar çeşitli olduğunu görebileceksiniz. Tuş eksikini gidermek için üçlü kombinasyonlar (ileri ileri-saldırı gibii) ve pek çokluza tanıklık gelecek olan enerji doldurma imkanı kullanılmış. Saldırıya basılı tutarsanız güç doldurmaya başlıyorsunuz. Bu güç enerji çizginiz seviyesine geldiğinde bir enerji kristal kazanıyorsunuz. Aynı anda en fazla üç adet sahip olabildiğiniz bu kristaller size özel hareketinizi yapma fırsatı sunuyor. Buraya kadar her şey alişageldik, ancak dikkat ettiniz yaşam enerjiniz azaldıkça doldurmanız gereken güç miktarı kısıltıyor ve daha kolay kristal kazanır duruma geliyorsunuz. Bu da oyuna ilginç bir denge getriyor. Karakterler yenilmeye yakın daha tehlikedili oluyorlar!

Yapay zeka konusunda bazı şüphelerim var. Aynı karakterle üst üste maç yaptığımda sürekli tekniklerini değiştirdiklerini görüp artı puan vermiştim. Ancak özellikle oyunun sonlarına doğru bir kaç kilit hareket üzerinde yoğunlaşmaları kafamın köşelerine minik bir soru işaretü çengeli asmadı değil. Özellikle şu 10010 yaşındaki rahiç kız ve finaldeki İhadurca'nın

Capture'larına dikkat edin, yerinizde iki saniye durmanızla havalara fırlamanız bir olabilir, benden söylemesi!

Tuştan Tasarruf Edin

Evil Zone, diğer dovuş oyunları arasından getirdiği yeniliklerle sıyrılmayı başarabilen. Karakterlerin dovuş oncesi demolari, dovuş içindeki büyü ve özel hareket demolari oldukça tatmin edici.

Her ne kadar gördüğüm en iyi dovuş içi buyuler Final Fantasy VIII'e ait olsa da, ikinciliği de Evil Zone'a verebilirim. Ayrıca Options menüsünden oyunun dünyasındaki çeşitli boyutların ve Story seçeneklerinde birbirini değiştirebileceğiniz adamların özellikleri hakkında bilgi almanızı sağlayan bir ansiklopedi mevcut. Yine aynı menüden oyuna ait onun üzerinde şarkıyı görüntüler eşliğinde dinleyebilir ve oyun tasarım aşamasındayken çizilmiş karakter eskitelerine göz atabilirsiniz. İsteneni veren, farklı olmak için muhakkak çok büyük, koklu değişikliklere gerek olmadı, biraz yaratıcı zeka ve ufak eklemelerle de türün kalıplarının esneyebildiğini gösteren bir oyundan tasarruf etmek isteyenlere!

Batu & Gökhan

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Üç boyutlu dovuş oyunlarında pek çok başarılı grafik gördük. Ama E-Zone da diğerlerinin altında kalıyor hanı.

Ses ve Müzik

Müzikler yeterince gaz veriyor ama ne bilim, böyle bir oyunda müzikler "iyice" değil de "mükemmel" olmalıdır.

Oynamabilirlik

Orta seviye, türfe arası iyi oynanır çok sıkımsız. Az tuş kullanımı hıççıkla başlıyor.

Atmosfer

İste juri özel ödül. Oyun içi ve arası demoların surekliliğin, karakterlerin atışmaları... Alıştılar... alıştılar...

LEVEL Notu

74

Başlı kontrolleri ve iki dovuş sahnesini başarımlı bir oyun Evil Zone.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Yok
- Link desteği: Var
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok



Tomb Raider 4 "The Last Revelation"

Lara' mız bu kez Mısır'da. Indiana Jones abimizin izinde. Peki bu son macerası mı? Hiç sanmam...

Yapımcı firma: Core Design

Dağıtım: EIDOS

Türü: Macera

Web: www.

Kız Lara, nereye gittin kız? Ulan gene kaçın di mi macera ayağına. Gözü kör olmayasına seni, sana mı kaldı orayı burayı keşfetmek, dünyayı kurtarmak, zili Bulaşıklar dağ gibi önemde, ahh ah... Çocukken iyi eğitemedik ki kızı büyümeye adam olsun. Oturur evinde çeyiz yapar, koca bekler evlenip giderdi..

Ama bunların hepsi o macera perest amcasının yüzünden, Von Kiro muydu neydi adı... Kız daha ergenliğe yeni girmişken aldı götürdü bir sürü Mısır' afelen; neymiş efendim, Mısır'ın gizemli bilmemeleriymiş Kızı da kendine benzetti zirzop herif. Küll, Laraaa-aaa, gel kız buraya...

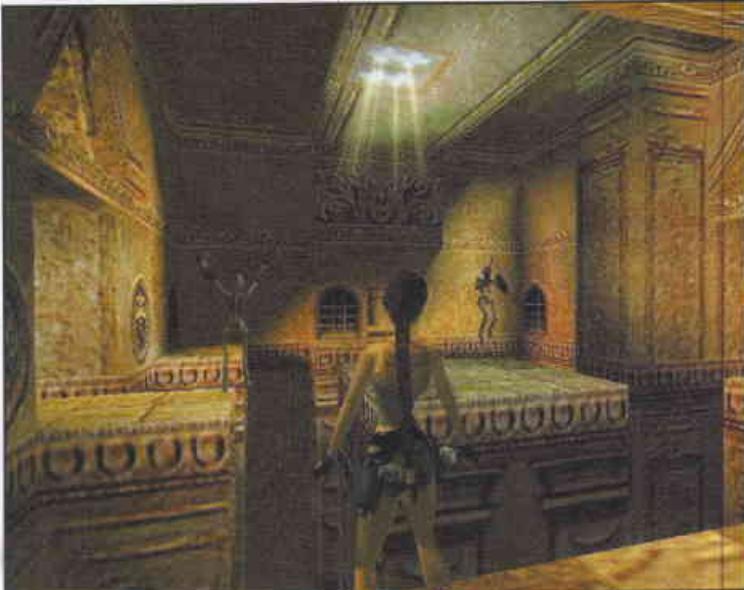
Evet, yukarıdaki cümlelerde de anlatıldığı gibi, Lara evde kalamadı ve bir kez daha aramiza katıldı. Bu kez konu mistik Mısır. Gidiş sebebi ise küçükken amcası tarafından götürüldüğü Mısır' daki bir tapınakta yanlış birşeyler yapıp, yüce tanrı Set' i serbest bırakmadı. Set, fırtına, kotulk ve karmaşa tanrıydı. Lara babalara gelmek için bir şeyle yapmalı, Dün- yayı

bu(kendi yarattığı) tehlikeden kurtarmalıdı. Oh olsun işte, o da her gördüğü şeyle oynaması bir daha:

Kız yine mi sen?

Haydi biz de girelim hikayenin içine. Bakalım çocukken Lara neler çevirmiş. Olay 1980' li yıllarda Cambodia'da başlıyor. Lara henüz çırıkken, yaşı onaltı. Amcası Werner Von Croy onu Mısır' da gizli bir yer altı tapınağına götürüyor. Burada Lara ilk maceralarını yaşıyor. Ukala Von Croy kendisinin en iyi macera adamı olduğunu bacak kadar kızcağızın yüzüne vurup duruyor. Bu ilk bölümlerde onun söylediğini yapmalı ve onun gösterdiği yerden gitmelisiniz. Arada bir hareketler saçma sapan kesilip size birşeyler söylese bile amacı kötü değil. İlk oynayanlar için hareketleri öğretmeyi amaçlıyor aslında. E mecburen bilenler de bu dersten nasibini alıyor tabi. Buralan geçmişenizin bir yolu yok. Göz göre göre Set' i serbest bırakacaksunuz

Daha sonra günümüze geleceğiz. Lara, yaptıklarını düzeltmek için Mısır' daki bu tapınağa geri döner. Yine Tuzaklar, düşmanlar, hayvanlar, anahtarlar, hoplar zipler falan... Yani Lara ne severse yine beraberinde Ama bulaşıkları öyle bırakmaması gerekiyor, yani ben çok ayıpladım, anmeye yazık değil mi, beli ağır... E asıl na bakarsınız Mısır' da Indiana Jones'tan geriye yapacak pek bir iş kalmamıştı. Bunun için uyumuş bir tanrıyı uyandırmaktan daha iyi bir fikir ola- mazdı doğrusu.



Oh, ne kolay iş, uyandır uyarın, oyun yap; deepfreeze gibi. İşte böyle dostlar. Biz Lara' dan bıktık ama Lara bizden bıkmadı. Bu kez de kumlar diyarına götürüyor, eh gidelim bakalım, ne yapalım...

Kız macera senin neyine?

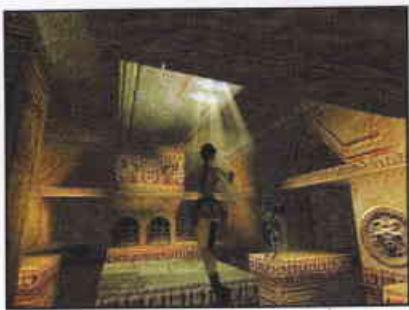
İlk Tomb Raider piyasaya çıktıgı zaman, dehşet bayan karakter, üçüncü kişi perspektifi, yeni 3d grafikler ve uğruna ölünecek bölüm dizaynlarıyla action adventure tarzına neredeyse devrim yaptırmıştı. Tomb Raider 2 ve 3'te, grafiklere çokince ayrıntılar yerleştirildi ve bölüm dizaynları da hafifçe değiştirildi. Yapımcılar, Tomb Raider - The Last Revelation'ı yaratırken daha önce yaptıklarının tecrübesiyle serinin en iyi oyununu yarattılar.

Tomb 4'ün klasik oyun başlamasından bir farkı var. Demo yok; ya da çok kısa, beş saniye falan. Bunu görünce, işte dedim, sonunda o kadat hızlı yaptılar ki videoları yetiştiremediler. Meğerse asıl açılış James Bond filmlerindeki gibi bir iki sahne sonrayımsı. Ah, nasıl da yanıldım... Oyun hala eskiden olduğu gibi, karmakarışık. Problemleri çözmek bize kiyor. Menü sistemi şimdide kadar görülenin en iyisi. Inventory' deki nes-



neleri birbirinin üzerinde kullanıma yenilikçi de, oyunun macera havasını pekiştiriyor. Bu silaha durbün takmaya kadar gidiyor. Böylelikle bir Revolver ile zoom ile yapabiliyorsunuz. Aslında çok da kullanışlı değil ama yinede iyi fikir. Yeni yeni hareketler çıkarmışlar bir de başımızı, yok iplerle sarılmışlara tırmamakmiş, yok tutnarak köşeleri dönmekmiş, yok efendim yukarıdaki küçük çukurlara eğilerek tırmabilme falan. Bir çim kaplı duvarlara tırmaması eksiktı yani; ne o da mi var? Aslı-





da Lara' nın kontrolleri eskisiyle hala aynı. Sadece yeni hareketler var, merak etmeyein zorlanmazsınız. Kontrollerde hala bir iki problem var ama. Lara hala kendi etrafında çok yavaş dönüyor ve tam bastığınız anda zıplamıyor. Bir duşman ile karşı karşıya iken çok zorluyor. Kamera problemi de devam ediyor. Hala duvarların içini gezmemiz mümkün. Hera-halde bu sorun Tomb Raider 18 Dünya' nın Sekiz Harikası' nda çözülür(nası isim bulduk ama). Orada burada kol aramalı bulmacalar olmadan Tomb da olmaz zaten. Oyun, geçen oyunlarda olduğu gibi sizi bu dünyadan koparıp "o" dünyaya bağlıyor. İlk kez bu oyunda oynadığınız bölgelere geri döème gibi bir atraksiyon var. Bazı işleri bitirmek için tekrar eski bir bölüme gidebiliyorsunuz Blaxiss' in, acımasızca masum hayvanları öldürmeye fikrine ben de katılıyorum. Hem küçük oyuncuları yanlış etkiliyor, hem de oyunu shoot-em up' a çeviriyor. Bu güzel

oyunu tam anlamıyla bittirmeniz haftalarınızı alabilir.

Evinin artık evlen!

Grafik olarak, Tomb Raider 2 ve 3' ten sonra pek de öyle göze çarpan gelişmeler yok. Yine ufak tefek değişiklikler var ama Final Fantasy

VIII, Soul Reaver, veya Metal Gear Solid' den çok daha güzel değil. Lara' nın görüntüsü üzerinde çok çalışılmış. Vücut hatları ve suratı yuvarlanmış, düzeltilmiş; eee, yaşlanıyorsun kızım, gerdiiir! Daha önceki oyunlarda olduğu gibi bir sürü kıyafeti yok ama onun da duyguları var. Oyun biraz daha aydınlatır yapılmıştır doğrusu. Karanlıkta yerdeki mat bir anahtarı aramak adamlın canını okuyor.

Tomb Raider serisi için en önemli nokta sesleri idi, hala da öyle. Çok fazla müzik yok ama oyunun tam anahtar yerinde gitip çok güzel bir ahenk yaratıyor. Birşeyler ters gittiğinde müzik size bunu anlatıyor. Lara' nın ayak sesleri, yaratıkların sesleri ve diğer ses efektleri kelimenin tam anlamıyla mükemmel. Bazı sahaların çok kötü aksanı olması dışında seslendirme de fena değil.

Çoğunuz bana e-mail atarak bu oyunun şifrelerini istemisiniz Ben de kirmak istemedim, işte buyrun:

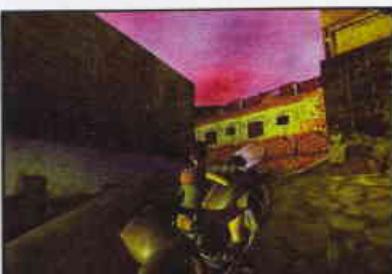
Bölüm geçme: Lara' nın tam olarak kuzeye(north) doğru dönmesini sağlayın. Select' e basıp Inventory ekranına girin, "Load" a gidin ve şu tuşlara basılı tutun: L1 + L2 + R1 + R2 + Yukarı + Üçgen.

Tüm silahlar: Lara' nın tam olarak kuzeye(north) doğru dönmesini sağlayın. Select' e basıp Inventory ekranına girin: "küçük medipack" e gidin ve şu tuşlara basılı tutun: L1 + L2 + R1 + R2 + Yukarı + Üçgen.

Limitsiz malzeme: Lara' nın tam olarak kuzeye(north) doğru dönmesini sağlayın. Select' e basıp Inventory ekranına girin: "büyük medipack" e gidin ve şu tuşlara basılı tutun: L1 + L2 + R1 + R2 + Aşağı + Üçgen.

Tamamen kuzeye dönen bildiğinizi pusula bakarak anlayabilirsiniz. Çok ufak bir yanlışlık bile kodların çalışmamasına sebep olur. Kuzeye kolayca tam dönebilmek için kuzeye bakan bir blok bulun ve tırmanın. Tutunup yere inerseniz ya da üzerine tırmanırsanız tam olarak kuzeye dönük olacaksınız. Hileyi şimdi mutlaka çalıştırabilirsiniz. Unutmayın; bu kodlar tarafından denenmiş ve sadece Playstation için geçerlidir.

Emin Barış



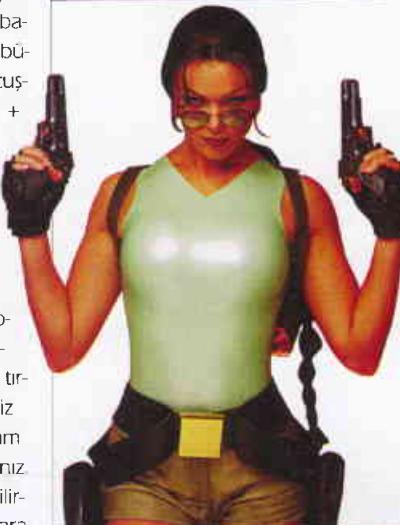
Alternatif

Tomb Raider 3

Sayı/Puan Kasım 98 8/10

Akuji

Sayı/Puan Kasım 99 8/10



Grafikler

Fazla bir gelişme kaydedememiş ama senin en iyi grafiklere sahip oyuş. Kamera açıları çok güzel seçilmiş.

Ses ve Müzik

Oyunun sesleri ve müzik müziki her zaman olduğu gibi yine fazla değil, mükemmel.

Oynamabilirlik

Oynamabilirlik eskiinden daha iyİ. İlk bölgelerde ders alıyorsunuz zaten. Ama bazı bilimceteri öldürüyor.

Atmosfer

Serbest kalan bir tane ve Mısır'ın çözülmeyen gizemlerinden birisi dahil ne diye bilirim, çok iyİ.

LEVEL Notu

89

Tomb Raider serisinin en iyi oyunu. "Hala Lara" dan sıkılmadıysanız mutlaka alın.

- CD sayısı: 2
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 2
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok

LEVEL KARNESİ



TWISTED METAL 4

Arabanızla efendi efendi yarışmak dururken savaşmak mı istiyorsunuz? Buyrun size savaş!

Yapımcı Firma: Sony

Tür: Araba Yarışı

Web: www.twistedmetal4.com

Bu büyük çadırın altında gece boyunca en güzel, en gorkemli gösterileri izleyecəsiniz. Daha önce izlediğinizin hiç birine benzemeyecek görevcileriniz. Bizim sirkimizde aslanların homurtusu yok değerli izleyiciler, burada duyacağınız tek homurtu motor homurtusu olacak. Uçan trapezler de bizimle çalışmıyorlar, ama soyleyn yüzlerce kilouluk metal parçalarının uçuşlarını, taklalarını ve çarpışmalarını seyretmek daha eğlenceli değil mi? Ip cambazlarını mı tercih edersiniz, yoksa gözlerinizin önünde delik deşik olacak, parçaları etrafa saçılacak, havaya uçacak arabaları mı? İnanın, böylesi başına bir aslanın ağızına başını sokan bir terbiyeden çok daha fazla cesaret ister. Her şeye rağmen sizler için bir kaç palyaço ayırdık. Ama onlar bildiğiniz palyaçoların biraz farklıdır. Merak etmeyein, çabuk alışacaksınız...

Twisted Metal şirkü ülkeyi boydan boya gece dursun, ben de size asıl öyküyü anlatıyorum. Calypso'nun yönettiği sirkin tek gösterisi silah yüklü arabaların bir arenada çarpışmalarıdır. Bir zamanlar kendi halinde bir genç olduğu halde sirkin kasabalarına gelişti ve birlikte yaşamı ve adı değişen Sweethooth adlı palyaçonun katılımıyla sirkten gelen gürültüler artar. Kurallar basittir: Yendiklerinin ruhunu Calypso'ya ver, o da senin dileklerini gerçeğe dönüştürsun! Sweethooth'un dileği ise sirkin yıldızı olmaktr. Calypso bu dileğini kabul eder. Ama galiba Sweethooth bu kadariyla yetin-

meyecektir.

Hepsini İstiyorum!

Twisted Metal, araba yarışları ile FPS'nin tam arasındaki sokakta oturuyor. Fikrimi sorarsanız işin FPS kısmı biraz daha ağır basan bir oyun, ancak başarı sağlayabilecek için araba manevraları ve sürüs yeteneği ile iyi anlaşır olmanız gereklidir. Kendine güvenenler bu tarafa, ama sabırsızlanmayın, direksiyona geçmeden önce yapacak işlerimiz var:

Oyuna başladığınızda seçebileceğiniz 13 ayrı karakter bulunuyor. Kimileri iyi, kimileri kötü, kimileri de sadece Üşütük olan bu karakterlerin her birinin kendine özgü bir silahı ve arabası bulunuyor. Eğer kendi karakterinizi yaratmak isterseñ işe aracınızı dış görünümünden başlamanız gerekiyor. Üç ayrı boy, model ve renk kategorisi var. Biraz matematikle bu yirmi yedi farklı kombinasyon eder. Birinde karar kıldıkları sonra aracınız için özel dört silahtan birini seçiyorsunuz (Gördünüz mü, kombinasyon adedi yüz sekiz buldu bileyi):

Funnybomb : Acayıp hasar veriyor, ama önce yere bırakıp, ardından rakip tam üzerindeyken ateşlemeniz gereklidir. Dolayısıyla kullanımı bir parça zor.

Lazer : Kısa mesafeli, ancak etkili

Detnoball : Bu da fena değil, lazer kadar güçlü olmasa da, düşmana yönelmesi ve daha uzun mesafede etkili olması nedeniyle tercih sebebi.

Twintorchers : Dağa taşa ka-



tournament gibi ciddi işlerde hazır arabalar size daha büyük bir avantaj sağlayabilir. Bunun da nedeni bu arabaların özel silahlarının hemen hepsinin az önce bahsettiğim dört silahtan çok daha etkili oluşu.

Gösteri Devam Etmeli...

Oyunda 8 ayrı parkur bulunuyor. Deathmatch seçeneği ile dildeğinizi seçip belirlediğiniz sayıda düşman ile çarpışabiliyorsunuz. Tournament seçeneğinde ise ilkinden başlayarak tüm parkurları oynamanız gerekiyor. Kuralar basit demetim: Düşman hanesini sıfırın, ardından gelecek olan level boss'u da aradan çıkarıp bir üst parkura geçin. Her bölüm bitirişinizde unvanınız belirlenecek ve save etmek ist-





Alternatif

Vigilante 8:Second Impact

Sayı/Puan Subat 2000 83/100

Twisted Metal 3

Sayı/Puan Subat 98 4/5

mediğiniz sorulacak. Eğer pek parlak bir sonuç elde edemediyiseniz baştan oynayın derim. çünkü llerideki bölmülerde ayakta kalma sürenizi uzatmak için ilk bölmülerde can yiitmemeniz gerekiyor.

Oyun ekranında sol alt köşede turbo miktarınız, hizınız ve enerjiniz yer alıyor. Sağ altta seçilmiş olan silah ve sol üstte de gözlerinizi bir an bile ayırmamanız gereken radarınız bulunuyor. FPS kolları aynen geçerli. Hızlı ol, çevik ol ve asla durma! Eğer oynarken gözünüzü haritaya sonda eklemeş gibi görünen ya da yalnızca yollunuzun üzerinde bulunan bir engel, kulübe ya da kapı görürseniz, durmayın, ateş edin. Kimi zaman harita yüklenirken verilen ipuçlarını da değerlendirebilirsiniz. Örneğin Bed Room adlı parkurun oncesinde "lambayı kırın" yazıyor. Dev bir yatak odası şeklinde düzenlenmiş bu parkurda lambaya ateş ettiğinizde içinden Lightning adlı bir silah çıkıyor ki, evlere şenlik! Bunun dışında oyunda her yer silah kaynadığı için cephanenizin bitmeyeceğinden emin olabilirsiniz. Hani olmaz ya, bitverdi, dert değil, makinelî tüfeğiniz her daim emrinizde, ustalık mermisi de tükenimiyor. Özel silahınızı ise ancak bölüm başında

ya da ölüp yeniden başladığınızda hanenizde görebilirsiniz. Her parkurun kendine özgü bazı eğlenceleri de var. Örneğin ilkinde ortadaki binaya ateş ederseniz bir vinç kontrol paneli karşınıza çıkarır ve bununa rakiplerinizi katdırın alevlere bırakma imkanı bulabiliyorsunuz. Neon city ve Bedroom parkurlarında da aracımız havalara fırlatan zıplama platformları bulunuyor. Rakiplerinizin bazlarının yapay zekaları oldukça yüksek, sizi peşlerinden tünele çekip anı bir dönuşle üzerinize saldırıyorlar. Özellikle bölüm sonu araçlarının özel silahlarını göz ardı etmeyin, onları çok sık kullanıyor ve de hatırlı sayılar ölçüde hasar veriyorlar. Çok sıkışırsanız iki kez gaza basmak suretiyle turboyu çalıştırın, olay yerinden göz açıp kapayınca da ayrılmış olur-



sunuz.

Sizi Sallayacağız (!)

Twisted Metal 4, bu seri ile ilk tanışmadı, ancak üzerinden oldukça iyi bir izlenim bıraktığını söylemeliyim. En başarılı olduğu alan müzikleri, Rob Zombie, Cypress Hill gibi ünlü isimlerle çalışmışlar, sonuç da buna değmiş. Son zamanlarda oynadığım konsol oyunları arasında belki de en iyi müziğe sahip olanı TW4.

Grafikler biraz daha geriden geliyor, örneğin duvarların hemen yanından giderken kaplamaların iç kısmını, dolayısıyla duvarın ardını görebiliyorsunuz, ama sanırım hızın bu denli yüksek olduğunu bir oyunda daha kulfetli bir grafik motoru yer yer oyunun yavaşlamasına neden olabilirdi. Böyle bir tempo düşüklüğündense mevcut grafiklerle tam sürat oynamam daha iyi!

Başladığınızda kontroller üzerinde biraz çalişin, özellikle geri vitesi ve hızlı U dönüşlerini çok iyi kullanmayı öğrenin, çünkü bu en sık başvurduğunuz numaralardan biri olabilir. PC'deki Interstate '76 ve '82 yi düşündüğümde (ki çok sevdiğim '76 ve takipçisi '82 aslında benzer görünümlerine karşın TW4 'den oldukça farklılar, yine de akla ilk gelen araba-çarpışma oyunları onlar) TW4 için "Çok daha az tuşla, çok daha basit şekilde çok daha fazla kargaşa yaratabilecek bir oyun!" demek yanlış olmaz. Durmayın, hep Quake, NFS oynayacak haliniz yok y'all!

Batu & Gökhan

Grafikler

Cok yüksek kalitede değil ve ufak tefek bug'lar var. Yüksek performans için biraz jedilik yapmış gibi.

Ses ve Müzik

Cok iyi | Cok iyi | Cok iyi | Bütün müzikler ve ses efekterinden kalite eksik yok. CD-Man'ım olsa her yerde dinlerdim.

Oynamabilirlik

Kararında, bizaz idmandan sonra istenen kıvama gelirsiniz. Zorluk ayarının olmaması bence önemli bir sorun değil.

Atmosfer

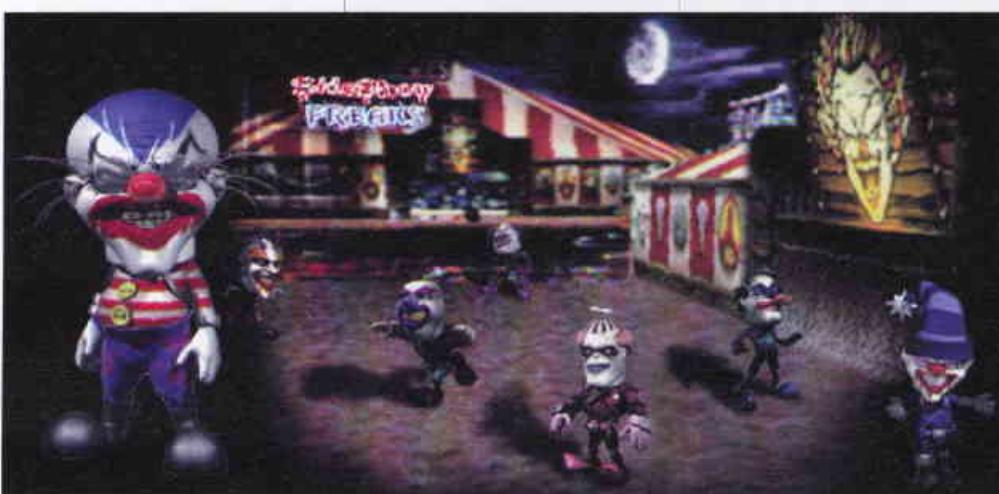
Oyun siz çabucak içine çekiyor. Bu yönyle fena değil, ama keske ara de molar olsayıdı!

LEVEL Notu

80

Bu ay Vigilante 8: Second Impact ile birlikte arazis-savas karyosu ikinci oyun olan Twisted Metal 4, verdığınız her kursa degecektir.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 4
- Memory blok: 2
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Var
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok





Vigilante 8 2nd Offense

Arabasının pedalına ve silahının tetiğine yüreğiyle basanlara... (Nası ama?)

Yapımcı Firma: Luxoflux

Dağıtım: Activision

Tür: Action

Web: www.activision.com

işte bir serinin daha yeni oyunu. Biz Vigilante 9 beklerken Vigilante 8 2nd Offense çıktı. Bu seride de arabalarını kötü adamlarla savaşmak üzere inanılmaz silahlarda donatan bir grup iyi insan üzerine odaklanmış bir konu var. Ama bu kez mesele geçen seferki kadar kolay değil. Hatırlayacağınız üzere geçen hikayede, Vigilante'lar, Birleşik Devletlerin cephaneliğini soyan Coyote'lere karşı savaşıyorlardı. Bu kez ise 1970'li yıllarda geri dönen Sid Burn (kendisi Coyote lideridir) efem komutasındaki uzaylı güçlere karşı savaşmaları gerekiyor. Yani işler biraz karışık.

Oyunu, konsolumuza takar takmaz, geçen seferki kadar güzel güzel bir demo ile karşılaşıyoruz. Mevzu bu kez zaman mefhumunu tanımamaktadır. Convoy Abimiz, tır ile kendi halinde seyredenken, bir zaman makinesi sayesinde onun zamanına gelen bir takım zibidilerin saldırısına uğrar. Hazır uğramışken biraz da lastik yarası alır. Bir müddet karşı koyması da ona bir şey kazandırmaz ve sonuçta Convoy Abimiz kendisini (ve tırını) bir uçurumun kenarında bulur. Araya Mustafa Topaloğlu giripkek bile teklif eder ama nafile. Uzaylılar ne Nuh ne de peygamber demektedirler. Bu durumda Convoy Abimize uçurumun dibini gözükür. Ona yanlış yapmışlardır. Artık onlar bitmiştir. Convoy Abimiz kal-

kan eller kırılcaktır.

Olayınız Nedir Bakalım?

Uzaylıların araçları tabii ki geleceğin arabalarına uygundur. Uçma kabiliyetleri olduğu gibi bir de karlı-buzlu bölgeler için kızaklı ve göl-deniz gibi yerler için pervane donanımlarına sahiptirler. Geçen oyunda da olduğu gibi iyi veya kötü tarafı seçerek oynayabilirsiniz. Her bölümde, diğer araçları yok etmeden önce tamamlamamız gereken beşli görevler var. Genel olarak iyiler çalınan bir para bulup sahiplerine teslim etmek için uğraşıyor, kötüler ise çalmak için... Görevler bu kez çok daha detaylı ve karmaşık. Aslında daha iyi olmasa beklenen bu özelilik maalesef tam ters tepmis, çünkü gerektiği kadar açık ve net olarak ne yapacağımızı anlayamıyoruz. Örneğin bölümün birinde bir treni korumak ve bir çok alet kutusunu toplamak durumundasınız. Kutuları toplayabilmek için trena ateş etmelisiniz. Yapılığınız bir görev diğerine tamamen zıt. Başka bir bölümde de bir roketi ateşlemek için binayı parçalayarak içeriye girmeniz, roketi platforma taşıyacak olan bilgisayarı tetiklemeniz ve sonra da roketi yollamanız gereklidir. Yerine getirmeniz gereken görevleri oyun esnasında kontrol edebiliyorsunuz fakat, zaten çok az bilgi veriyor; birşeyler anlamamız mümkün değil. Belki görevler

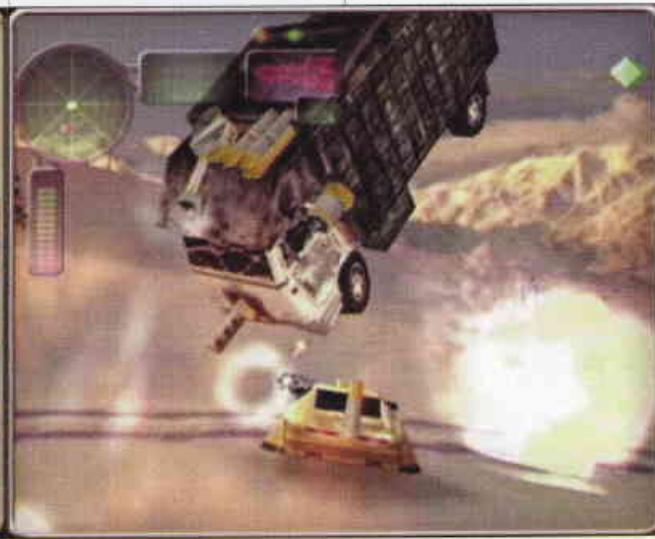


den en az birisini tamamlarsanız anlayabilirsiniz.

Yanlış Varsa Düzeltelim

Serideki dezavantaj olmayan tek yenilik aracınızın performansını geliştirebiliyor olmanız. Her

düşman ünitesini yok ettığınızda, ortaya bazı ikonlar saçılıyor ve siz bunları toplayarak aracınızı geliştiryorsunuz. Bu ikonlar aracınızın hızı, zırhı veya ateş gücü gibi özelliklerini geliştiryör. Bu kategorilerden herhangi birisinde yüz





puan topladığınız zaman, aracınıza şasisi otomatik olarak değişecek ve abaracık, Dehşet olacak, dehşeteet! Canavar, canavar! Bu ikonlar yaklaşık on saniye kadar gorunecek. Bu durumda rakiplerini öldürmek üzereken yanlarında olmayı tercih edin. Uzun menzilli silahlar kullanmaktan kaçının ki, puanları kaybolmadan, çabuk toplayabilesiniz. Bu özellik sadece Guest Mode'da değil aynı zamanda Arcade Mode'da da geçerli. Tabii o zaman kaç tane rakip seçtiğinize ve hangi derecede oynadığınıza bağlı.

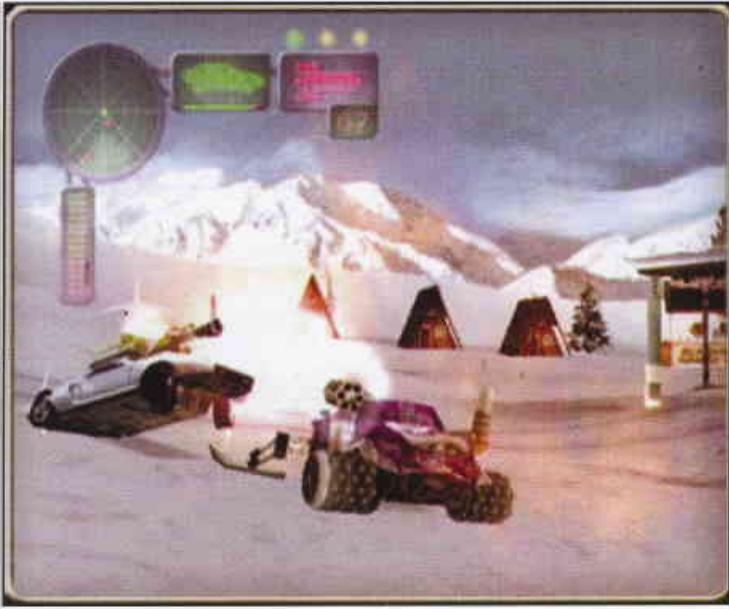
Oyunun bir başka artı yönü de müzikleri. Gerçekten harikulade. Her parça, 1970'lerin havasını yakalamayı başarmış ve birbirinden çok farklı. Hemen hemen bütün parçalar oyun ile uyumlu fakat, bölümler biraz uzadığı zaman baymaya başlayabiliyorlar.

Bu arada grafiklerde, geçen oyuna nazaran çok da gözle batan bir değişiklik olmamış. Bazı patlamaların göze daha hoş görünmesi gibi gelişmeler de yok değil. Bölüm dizaynlarının gerçekten de özenlere yapıldığı belii oluyor. Adamlar harbi harbi yapmışlar. Atraksiyonlara bak bi-

hele, kayak rampaları mı dersin, suyun içindeki aç kopek balıkları ve timsahlar mı dersin, gizli bögeler mi dersin, wallah hepisi vardır. Gözünün gördüğü her şeyi yok edebilmek de bir plastr.

Savulun Gaz Tenekeleri!

Çeşitli yerlerde araçların uçmasına sağlayan ikonlar var. Zaten uçabilen bir aracınız varsa ve siz bu ikonu alırsanız yerdeki araçları vuramaz hale geliyorsunuz. Bu nasıl bir mantık! ben anlamadım doğrusu. Bir de yeryüzünden beş yüz metre havaya fırlatılıp tekrar



yere düşme konusunu çözebilmiş değilim. Çozerler bi zahmet beni kurtarsın. Suda ilerleme olayı var ki o daha bir ipler acısı. Aracınız o kadar yavaşlıyor ki, ne bir saldırdan kaçabiliyorsunuz ne de istedığınız yere gidebiliyorsunuz. Kabak gibi açık hedef olyorsunuz.

miş, gizli karakterler! Bunları sizin oynayarak açmanız gereklidir. İki kişilik oyun modları da eklenmiştir. İki kişi beraber (cooperative) ve karşı karşıya (deathmatch) olmak üzere. Buralarda bilgisayar ile yönlendirilen düşmanlarınız var.

Sonuç olarak olayları fazla düşünmeden ya da tekrar yere inebilip inemeyeceğinizi takmadan oynayabileceğiniz son derece keyifli bir oyun Vigilante 8 2nd Offense. Bye&Smile...

MegaEmin



Ben şahsen suya girmektense dışarıda birkaç ikon daha fazla toplamayı tercih ederim. Suyun hiçbir zevki yok. Aslında genel olarak oyunun kontrolü çok da zor değil. Analog joystick güzel ayarlanmış; zamanında tepki veriyor. Sert dönüşler için el freni oldukça kullanışlı.

Oynamabilirlik adına en önemli içeriğini ise korumaya devam et-

Alternatif

Vigilante 8

Sayı/Puan Agustos 98 9/10

Twisted Metal 4

Sayı/Puan Subat 2000 80/100

Grafikler

Bir önceki oyunda arasında pek bir fark yok. Averajın biraz üzerinde grafiklere sahip. Çevrenin dizaynı işi kurtarıyor.

Ses ve Müzik

Müzikler çok kırıcı kırıcı ve kaliteli. Zaman zaman kafa sıyrıyor. Sesler de yeterince iyi.

Oynamabilirlik

Araçların kontrolleri normal zorlukta fakat görevlerin sırası ve zıbbileriyle çakışması büyük bir eksiktir.

Atmosfer

Özellikle bölüm dizaynlarının kalitesi atmosfere çok sev katmış. İkinci bölümün güzellikleri de ekranınızda hikaye tamamlanıyor. Her karakterle

LEVEL Notu

Aynı zamanda hem vahşi, hem komik, hem de eğlenceli olmayı başarabiliyor.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok

83

LEVEL KARNESİ



V-Rally 99

Başarılı olması gereklükten, yapısal problemler yüzünden çuvallayan bir oyunla karşı karşıyayız.

Yapım: Infogrames

Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Yarış - Ralli

Web: www.infogrames.com

Ralli, ülkemizde yapılan profesyonel motor sporları arasında uluslararası alanda en başarılı olduğumuz da olsa gerek. Büyük firmaların yanı sıra küçüklere de şans tanımak için son iki yıldır düzenlenen via klasmanında Volkan İşık ve Erkan Bodur'dan oluşan Türk ekibi, 99 sezonunu 11-13 Ekim'de San Remo'da düzenlenen ralli ile tamamladı. Toyota Corolla'ları ile 46 puanla genel klasmanda birinci olan ve en yakın rakipleri ile aralarında 6 puan bulunan ekibimiz, o sırada ikinci bulunan ekibin İngiltere'den genel klasmanda 10 puanla dönmesiyle birlikte sezonu ikinci bitirdi. V-Rally '99 da Playstation oyuncularına ekibimizin yarıştığı pistlerden aynı araçlarla bir kez daha geçme şansı sunuyor.

Oyunda üç ayrı klasmanda (1,6 kit ; 2 kit ve World Rally Cars) 16 araba seçme olağınız bulunuyor. Time Trial, Arcade, Trophy ve Championship olmak üzere dört ayrı kategoride yarışmanız mümkün. Time Trial dışında her kategori üç ayrı bölümde oluşuyor ve ancak bölümlerden her birini bitirdikten sonra bir üst dereceye geçebiliyorsunuz. Bitirdiğiniz kategoriler ve topladığınız puanlar size 10 ayrı ekstra araba şeklinde geri dönüyor. 50 adet pistin tümü orjinal pistler, ancak hevesiler için oyuna bir de Track Editor seçeneği eklenmiş.



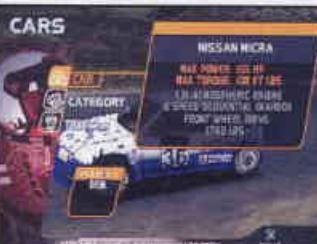
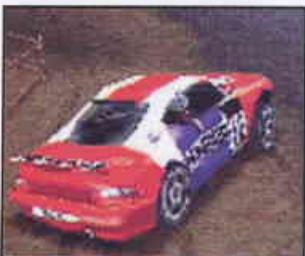
Oynamabilirliğin Eksiksizliği

Oyun içi grafikleri tatmin edici. Belki bu alanda yapılmış olanların en iyisi değil ama sağa sola iki duvar atıp üzerinden orman desenile kaplayıp "Aha size orman parkuru!" dememiş olmaları güzel. Ancak arka planda ağaç, direk, seyirci vs. grafiklerinin bir kısmı gerçek iken, bir kısmı da varlığını inkar ediyor, bu da oynanış sırasında ufak tefek sorunlar yaratıyor. Örneğin karşınıza çıkan bir ağaçın içinden geçtiğinden sonra yine geçerim umuduyle gazi köklü-

yor, ama bitiş brandasının direklerine toslayıveriyorsunuz ve söyle güzelinden bir kaporta gözüğünüz oluyor. Aklma gelmişken, araçtaki hasarlar üzerinde titizlikle çalışılmış. Özellikle yarışınızın kamerası görüntülerini tekrar seyrederken hafif darbeleerde bile araçta seçimi zor hasarların oluşturduğunu görebiliyorsunuz.

Araç ayarları da üzerinde oldukça çalışılmış bir diğer konu. Lastikler ve frenin yanısına süspansiyon ve vites kutusu ayarlarının da eklenmiş olması, işin uzmanı kullanıcılar araçlarını dilediklerince modifiye etmelerini sağlıyor. Ayrıca pistleri tamamladıktan sonra sure karşılığında aracınızı onarma sokabiliyorsunuz.

Buraya kadar kayda değer bir şikayetim yok, ancak oynamabilirlik konusunda oyuncuya yeterli kolaylığın gösterilmemiğini düşünüyorum. Her türlü aracı ve aksamlarını gerçege bu denli uygun olarak tasarlayan bu oyundan beklenmedik uçuş ve dönüş sahneleri yaşanıyor. En ufak bir tümsek aracınızın havalandmasına ve fizik kurallarına uygunluğu tartışılabilcek yavaşlıkta taklialara neden oluyor. Bir süre sonra üs-



Alternatif

Need for Speed 4

Sayı-Puan

Hazırlan 99 g/so

Colin McRae Rally

Sayı-Puan

Incelemedi

tesinden gebilirmeye başlanızda en düşük seviyedeki oyuncu

nun gereğinden fazla zorlandığını düşünüyorum. Özellikle motor sporlarıyla ilgisi benden fazla dostlarımın güçlü oluşu nedeniyle tercih ettikleri Subaru Impreza'da bile yol tutuşun düşkünlüğü dikkat çekici. Mutfağın bu kadar zengin olmasına karşın sunulanın kolay yutulur bir lokma olmaması üzücü. Böylelikle ralli değil de "Motor sporu olsun da ne olursa olsun I" diyenleri ya da iddialı olmayan oyuncular ilk anlarda oyundan soğutmasına, eleğin üstünde yalnızca ciddi ralli tutkunlarının kalmasına neden olabilir. Aldığı puanın çoğunluğu arka plana gitse de 'Ben oynamam' diyenler gözönüğe alınsın.

Batu & Gökhan

Grafikler

Mühim değil, ama kimseyin dili de kötü demeye värmaz. Demonun hakkını seymemek gerek, çok basanlı.

Ses ve Müzik

Bir iki parça dışında müzik seçeneklerine dayalı. Hele jungle seviyorsanız yaşadınız.

Oynamabilirlik

Süslüktü sorunlar, düşük yol tutuş, uygunsuz dönüşler. Biraz daha uğraşılabilir.

Atmosfer

Bir ralli oyundan beklenenden daha ekstra ya da daha fazla değil. Vol, seyirciler, ce pilot, o kadar.

LEVEL Notu

Sonuç olarak, yaşamın üzerinde bir oyun. Gran Turismo'yu思考, tez geçik var.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 4
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok

Dune 2000

Westwood' un Dune 2000' i şimdi de Playstation' da!

Yapım: Westwood Studios

Dağıtım: Westwood Studios

Web: www.westwoodstudios.com



Bazı bilgisayar oyunları vardır ki, bilgisayarda oynanmaz, oynansa bile o tadi yakalayamaz. Bunlar genelde action veya platform oyunlardır. Bazıları ise tamamen bilgisayar oyunudur. Bunlar ise simülasyon ve stratejidir. Çoğunlukla birbirine aktarılan bu tarzlar, hayal kırıklığı yaratmıştır. Bakalım PC' den PSX' e aktarılan Dune 2000 istedığını gerçekleştirebilmiş mi yoksa diğerleri gibi vasat denemelerden birisi mi.

Mouse Sendromu

Bir kere Playstation' da strateji oynanamamasının en büyük sebebi insanların mouse' u olmaması. Bir joystick ile nereye kadar tattı alabilirsiniz; sorarım size. En basit bir menü işlemi için bir sürü uğraşmanız gerekebilir. Bunun için öncelikle bir mouse almanız şart. Fakat PSX mouse' lar acayıp pahalı, siz bilirsiniz. Oyunun bir ekşiğinin hemen bu noktada başırmaya başlıyor. Mouse' unuzu ayarlayamıyorsunuz. Ekranda o kadar yavaş kaları ki, insanların içinden parçalamak ya da sıratıp atmak geliyor. Bir de bilgisayarda klavyeyi kullanma gibi bir özgürlüğümüz var, burada ise bildiğiniz üzere yok. Neyse, biz mevzuuya gelelim.



Alternatif	Red Alert	Sayı/Puan	İncelememi
------------	-----------	-----------	------------

Atreides, Harkonnen, Ordos

Dune 2000' de, bir gezegenin yönetimini ele geçirmek isteyen üç ayrı kuvvetin birisini seçiyorsunuz. Her kuvvetin kendine ait farklı teknolojileri var. Terörist Ordos, barışçıl Atreides ve şeytani Harkonen. Olay aslında Iran mevzusu gibi, Arrakis gezegeninde, çok kıymetli bir maddenin madenleri mevcut ve bu madenleri kim ele geçirirse, o her yönden en güçlü hale gelecek. Oyun tamamen gezegende geçiyor ve amaç hep madenleri ele geçirmek. Gezegenin yüzeyi bir çolu andıracak şekilde kumla kaplı olduğu için, bir süre sonra insan

hep aynı renge bakmaktan sıkılıyordu. Kontrolleri de zor olduğundan, siz daha bina yapmaya uğraşırken, düşman sizi yerden kazıyor. Bu moral ile de oyunu kaldırıp atmamak elde değil.

Yazık, hem de çok yazık!

PC' deki orijinali zaten beklenen kadar etkileyici değildi. Playstation' da iyice berbat etmiştir. Böyle yüksek çözünürlük gerektiren bir oyunu PSX' de daha da düşük çözünürlük görmek göz zevkinin yanında oynanabilirliği de etkiliyor. Birliklerinizin nerede olduğunu bile bulamıyzınız. Adamlarınız Commodore 64' deki gibi küçük karelere ibaret. Büyük savaşlarda adamlarınızı rahat ayırt edemediğiniz için seçmeniz de zorlaşıyor. Bu makinenin bundan çok daha iyisini



yapabileceğini herkes biliyor. Neden hala bizi söyleye uydu? Yapımılar kandırmaya çalışıyorlar anlamıyorum doğrusu. En azından daha yüksek çözünürlük olabilirdi. Sesleri bir

strateji oyununda olması gereki gibidi. Ne olsun işte, basit bir fon müziği ve bumm şeklinde ses efektleri. Link kablosu ile multiplayer desteği olması çok iyi fakat oyunu tek başına kurtarmaya yetmiyor. Sonuç acı: Dune 2000' i Playstation' da harcamışlar.

Emin Barış

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Ara demolar güzel aktarılmış fakat oyuncuların bütünü düşük çözünürlük. Yazık etmemi.

Ses ve Müzik

Bir strateji oyununda olması gereki kadar mı? Tezlis değil. Seslendirmeler iyi söyleşti.

Oynamanabilirlik

Tek kelimeyle tezalet. Faro' nın hatırlayamayacığınız ve bir zaman sonra çok okenesine dönüyor.

Atmosfer

Çoklu bir hikâyeli eski gibi. Eğer kontrolleri sizin olursa, oynamaz. Link desteği büyük bir arıma çift CD gerektiriyor.

LEVEL Notu

60

Aşında tezide iyi bir oyun Dune 2000, ama kötü kontroller kaybettiliyor.

- CD sayısı: 2
- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Var
- Mouse desteği: Var
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok

BYZANTINE: Sırlar Labirenti

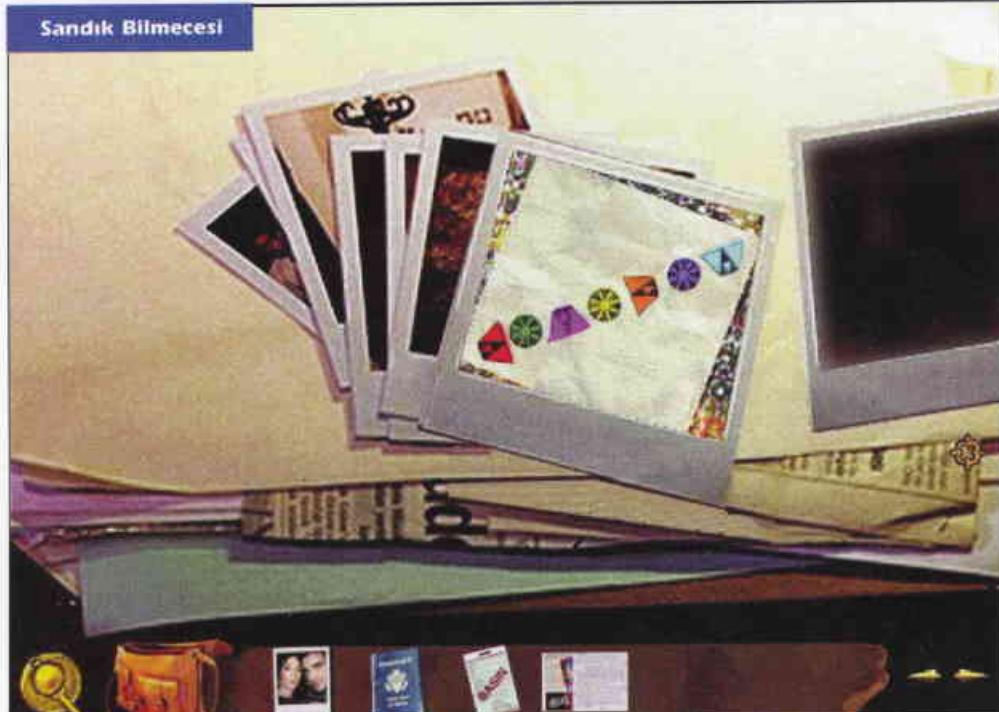
Sırlar Labirenti'nin ilk iki CD'sinin tam çözümüyle karşınızdayız.

Oyunda takılan, ama tamamen tam çözüme bakarak oyunu bir saatte bitirmek istemeyenler için, karşılaşacağınız bilmecelerin çözümlerini üstü kapalı biçimde yazdım. İstanbul'un sırrını çözmek isteyen ama tam çözüme bakmak istemeyenler hemen bu Mini Çözüm bölümüne atlaşın. Diğerleri (yani işi kolay yoldan bitirmek isteyenler) için ise detaylı bir tam çözümümüz de omzı kelime sonra başlamakta. Hepinize İstanbul'daki büyük maceranızda başarılar diliyorum. Çünkü ihtiyacınız olacak.

Başlıyoruz

Güzel İstanbul'u tanıyalım (daha doğrusu Avrupa yakasının güney kesimini) tanıyalım modundaki tronun ardından, Dedektif Akalın ile konusun. Size Emre'nin evinde kalabileceğini söyleyecek. O gittikten sonra evi biraz araştırın. Bir dakika içinde telefon çalacak Arayan Emre. Size, acilen buluşmanız gerektiğini, ama buluşma noktasını öğrenmek için önce size bıraktığı paketi bulmanız gerektiğini söyleyecek (ölme esşeğim ölüm). Telefonu kapatmaktan sonra, Emre'nin evini araştırmaya devam edin. Oturma odasının kütüphanesinde Sultan Süleyman ve Roma İmparatorluğu zamanıyla ilgili birçok kitap var. İsterniz okuyun. Ama kutuphanede özellikle dikkat etmeniz gerekken üç kitabı var: Türk Hali Sanatı, Türk Bilmeceleri ve Roma Devri Mimarisi. Hali sanatı ile ilgili olan kutuphanenin sol, diğerleri sağ tarafında Hali Sanatı kitabının arkasından Emre'nin amcasının dükkânının anahtarları çıkacak. Bu nü alın. Türk Bilmeceleri kitabının içinden de tarihi bir eseri ilgilii

Sandık Bilmececi



bilmece çıkacak. Onu da alın. Roma Mimarisi ile ilgili kitabın içinde ise bizi daha sonra ilgilendirecek bir çizim var.

Hala evdeyiz

Çalışma masasının üzerindeki etajerin altından, Emre'nin bir kızla çekilmiş fotoğrafı alın, onun altındaki resim, az sonra çözüceğimiz bilmecenin çözümü. Çalışma masasından Polaroid fotoğraf makinesini de alın. Çalışma masasının altındaki sandıktan bir kutu çıkacak. Kutuya açmak için, etajerdeki ve aşağıdaki resimde de görülen sırayla renkli düğmelerle basın. (Kırmızı, yeşil, mor, sarı, turuncu, mavi, açık mavi)

Kutudan garip bir aletin planları çıkacak. Çalışma masasının karşısındaki duvarda bir kilim göreceksiniz. Bu kilimin arkasında gizli bir kapı var. Bunun yeri aklinızda bulunsun. Mutfaga geçen ve müzik setinin yanındaki resimlerden Emre'ninkine bakın. Kırmızı ayakkabıları nasıl da parl parlıyor değil mi? Neyse, evden çıkışın (bu arada evde çok oyalaranızsanız Emre bir kez daha arayacaktır. Panik yapmayın). Bahçeden de

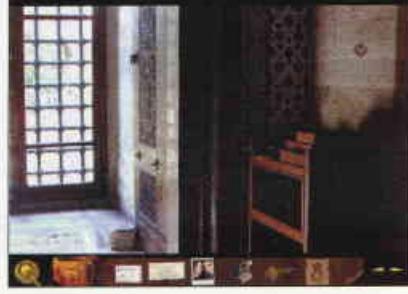
kıp, İstanbul haritasına gelin. İlk önce Sultanahmet Parkına gidin ve neden özellikle orada ve özellikle o konu hakkında konuşuklarını bana sormadan, Dedektif Akalın ile tanımadığınız bir kadının, varlıklarları dahi bilinmeden önce çalışan tarihi eserler üzerine yaptıkları kısa konuşmaya kulak misafiri olun. Tekrar haritaya çıkışın. Topkapı'ya gidin. Emre ve kızın birlikte çekilmiş fotoğraflarını, kapının önündeki kızın üzerinde kullanın. Nuray isimli bu kız, Emre'nin bir konu üzerinde birlikte çalıştığı iyi bir insan (bana güvenin). Onunla konuşun.

Nuray gittikten sonra, siz de Süleymaniye Camisi'ne gidin. Kapının önünde imam ve oğluyla karşılaşacaksınız. İmamın oğluyla konuşmak için Emre ve Nuray'ın fotoğraflarını üzerinde kullanın. Bütün seçenekleri kullanıp çocukla konuşun ve Emre'nin Kapalıçarşı'da çalışan bir amcasının olduğunu öğrenin. Konuşmanız bitince, sol alttaki ayakkabı koyma yerindeki, Emre'nin cins kırmızı ayakkabılarını göreceksiniz. Ayakkabıları alın (daha doğru imamın oğlu versin). Ayakkabıları daha

yakından inceleyince, içinde size yazılmış bir not ve bilet görecəksiniz. İkisini de daha yakından inceleyin, böylece şehir haritasında yeni bir yer, Londra Otel açılaçak. Buradan çıkış, Emre'nin amcasının dükkânına, Kapalıçarşı'ya gidin. Demodan ve Mehmet ile konuşmalardan sonra haritaya çıkışın.

Londra Otel

Haritada Londra Oteline gidin (en sol üst). Resepsyonist çocuğa ayakkabıdan çıkan biletin verin ve Emre'nin size bıraktığı çantayı alın. Çantadan tuhaf bir alet, Emre'nin amcası Mehmet adına kesilmiş bir at yarışı kuponu Yerebatan Sarayı'na giriş için bir bilet bulacaksınız. Haritaya çıkış Yerebatan Sarayı'na gidin. Hiç de güvenli gözükmemeyen güvenlik görevlisine giriş biletinizi gösterin.





Onun hemen solundaki broşürlerden alın. İçinden bir resim çıkaracak. Sol taraftan yerebatan sarnıçına girin ve oyunu KAYDEDİN. İşte Emre'yle buluşacağınız yer. Soldan surekli ileriye devam ederseniz, Emre'nin sizi beklediği yere ulaşacaksınız. Yalnız Emre sizinle konuşabilecek kadar dikey bir pozisyonda değil, yanı yatay. Kisaca olmuş, cırtlağı çekmiş, kaput, maflı Hühühü, canım kolej arkadaşım, n'oldu sana? Ama neyse, bu hikaye gittikçe daha da heyecanlıyor, kesin bir Pulitzer Ödülü çıkar bana. Neyse, cesedi inceleyin ve cesedin yakın çekim ekranından çıkmadan önce, Polaroid fotoğraf makinasını el altında bulundurun. Bu ekranдан çıktıığınız anda, daha önce Mehmet ile konuştığını gordüğünüz karanlık tip, Emre'nin katili, size de saldıracak ve uzun yolculuğunda Emre'ye katılmak istemiyorsanız, hemen fotoğraf makinasını çekip adamın gözüne paltatın. Adam aylamadan ekranın herhangi bir yerine tıkayıp, erkekliğinizin onda dokuzunu kullanın.

Aaaa Adam öldü yaa!

Sevimli Dedektifimiz Akalının nutuklarından sonra, eve dönün.

Otelden aldığınız tuhaf aleti (adi Homer), çalışma masasının üzerindeki kablonun üzerinde kullanıp şarj edin. Tam bu sırada dış kapı zorlanacak. Hemen arkanızı dönüp, kilimin arkasındaki gizli geçitten geçen ve aşağı inen, Mehmet'in dükkânına gidin. Onuna konuşun ve Emre ile çekilmiş fotoğraflarını alın. Emre'ye sürekli AFACAN dediğini öğrenin. Homer'in şifresi bu olmasın sakın?

Bak bak bak! Homer'a bu şifreyi girince, İstanbul Üniversitesi ile bir bağlantı atraksiyonuna girilecek, ama başarılılamayacak. Hemen haritaya çıkıp İstanbul Üniversitesi'ne gidin, Laboratuuardaki hanım (ki ismi Şerife Gelecek olup, yengenidir, yakarımlı) ile konuşmak için Homer'ı üzerinde kullanın. Gayet uzun bir konuşmadan sonra, Şerife size KLIO'nun aslında ne olduğunu anlatacak. Çok gelişmiş bir veritabanı olan KLIO, belli bir tarih dönemine ait olan bütün bilgileri Internet üzerinden toplayıp, bunları grafik haline dönüştürüyor. İsteven kişi de sanal olarak oluşturulan bu tarihi mekanın içine girip, istediği gibi sanal olarak dolaşabiliyor. Siz de sistemi bir deneme sürüsüne tabii tutmayı kabul ediyor-sunuz. Sisteme çok tekrar Şerife ile konuşun. Gördüğünüz gibi, sistem çok güzel çalışıyor, ama sağdaki kapının dokusu eksik, o yüzden o tarafa doğru ilerleyemiyorsunuz. O doku Emre tarafından silinmiş. Peki neden Emre bu sistemde baltalamak istemiş olabilir? Varlığından tarih profesörlerinin bile haberdar olmadığı eserler, nasıl olup da çatınlıyor? Ve bütün bunların KUO ve Emre'nin Öl-

dürülmesiyle ne ilgisi olabilir? İşte bütün bunları, ve İstanbul'un büyük sırrını çözmek için hep birlikte bir ay daha bekleyeceğiz. O zamana kadar, sırlar içinde kaybolmamaya bakın.

Mini Çözüm

▪ Kimseyle konuşamıyorum. Neden?

Belki de sizin önce Emre'yi tanıdığınızı ispatlamamanız gerekiyor. Bir fotoğraf işinizi gorebilir mese- la...

▪ Emre'nin evindeki sandığın içinden bir kutu çıktı. Ama inatla açılmıyor.

Kutunun üzerindeki işaretlere dikkat. Onları daha önce bir yerlerde görmедин mi? Hem de çok yakın bir yerlerde...

▪ Sultanahmet Camisi'ne kadar geldim, ama takıldım. Ne yapsam kine?

Hmm, kırmızı ayakkabıları hatırlayın. Çözüm hiç ummadığınız kadar yakın olabilir.

▪ Ayakkabıyı da buldum, ama yine takıldım.

Kokuya dayanabilirseniz, ayakkabidan çıkanları bir inceleyin bakalım. Belki haritada yeni ufuklar açarlar size...

▪ Yerebatan Sarayı'ndaki gizli güvenlik görevlisi beni içeri salımıyor...

E adam haklı, biletli bilesiz her vatandaşı içeri alsaydı, oraya güvenlik görevlisi diye dikmezdi, öyle değil mi?

▪ İmdat! Emre'nin katili her seferinde benim de cüccüklerimi dürüyor!

Senaryo icabı kendisi açık katıl olur da. Genel kanya göre katilin yüzde doksanı anı ışık ve flaş patlamalarından korkarlar.

▪ Emre'nin evine geri döndüm. Homer'i da şarj ettim masada. Ama katil beni bura da buldu. İmdat!

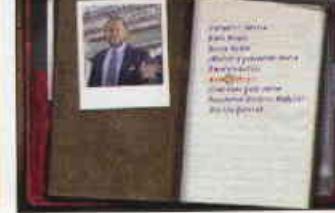
Arkanızda kılme baktınız mı? Ayıp etmişsiniz, halbuki ne kadar etkileyici desenleri var...

▪ Kaçılık kaçmasına ama bu Homer denilen alet bana geçit vermıyor. Şifre de ne ola ki?

Emre amcasını çok seviyormuş anlaşılan. Belki aralarında şakalaşmak için kullandıkları bir sözcüğü şifre olarak seçmiştir. Bir lütfen olabilir mesela

▪ İstanbul Üniversitesi'ndeki hanım bir türlü bana yüz vermiyor. Neden?

Yegeniz olur da ondan. Belki de, şöyle tuhaf, elektronik bir cihaz ilgisini çekebilir ha ne deriniz?



GABRIEL KNIGHT 3

1. GÜN

Saat: 10am-12am:
Gabriel Knight olarak

Oyuna Gabriel'in otel odasında başlıyoruz: İlk olarak gardirobu açın ve içinden askı ile selobanti alın. Oda kapısını açarak koridora çıksın. Bu katta gördüğünüz her odada başkalan kalıyor, onlarla oyunda ilerledikçe tanışacaksınız. Koridorun iki ucundaki merdivenlerden birini kullanarak aşağıya inin.

Lobiye inince ilk iş olarak masanın üstündeki kaseden bir şeker alın. Resepsiyona gidip Jean ile konuşun. (Birşaille konuştugunuzda bütün seçenekleri kullanarak mümkün olan her şeyi sorun). Masanın üzerindeki kayıt defterine bakın. Otele kırın ne zaman giriş yaptığını öğreneceksiniz. Jean masadan uzaklaşırken, masanın üzerindeki kalemi alın. Lobi dekolte koltukta oturan kişiyi fark etmişsinizdir (Emilio). Onunla yine mümkün olan her konu hakkında konuşun. Konuşmanız bitince lobiye geri döñün.

Inventory'den Prens James'in kartını seçin ve bir telefon üzerinde kullanın. Gabriel Prens'i arayacak ve ona oğlunun kaçırılmışıyla ilgili bilgiler verecek. Konuşmanız bittiğinde kabinlerden çıkış lobiye geri dönün. Merdiven-



lerin olduğu kısımdaki girişini kullanarak yemek salonuna girin. İçerde önceden tanıdığınız dedektif Mosely ile karşılaşacaksınız. Konuşmanız bitince lobiye geri döñün.

Otelden dışarıya çıksın. Minibüsün yanındaki kırmızı saçlı kadınla konuşun (Madeline Buthane). Şimdi şehri gezmeye başlayabilirsiniz. Otelin hemen içerisindeki yol tabelalarına bakarak gitmek istediğiniz yere kolayca ulaşabilirsiniz. İlk olarak otelin hemen sol tarafındaki kitapçı dükkanına gidin. Vitrindeki Holy Grail (Kutsal

Taş) ve San Grael kitaplarını inceleyin. İnceleme sırasında çocuğu kaçırınların tas ile ilgisi olduğunu anlıyoruz. Şimdi tabelayı takip ederek müzeye gidin. Merdivenlerden çıkararak müzeye girin.

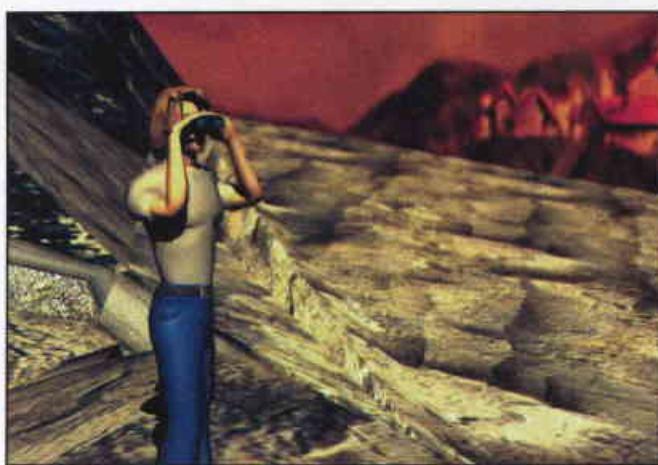
İçeri doğru ilerlediğinizde masasında oturmaktak olan Madame Girard ile tanışacaksınız. Onunla konuşmaktan sonra müzenin içine girin. Burada kentin tarihiyle ilgili resimler bulacaksınız. Hepsini inceleyin. İleride konuşan iki kadın göreceksiniz. Yanlarına yaklaşığınızda tartışmaktadır oldukları konudan vazgeçiyorlar. Onlar konuşurken resimlerin arkasına geçin. Buradan onları duyabilirsiniz. Konuşmaları bittiğinde yanlarına gidip konuşun. Masanın üzerindeki eşyaları inceleyerek bilgi alabilirsiniz. Müzeden çıkış otele geri döndüğünüzde ilk zaman parçasını bitirmis olacaksınız.

Saat: 12am - 2pm :
Gabriel Knight olarak

Yemek salonuna girdiğinizde Wilkes ile Madeline arasındaki konuşmayı izleyeceksiniz. Konuşmaları bittiğinde yanlarına gidip her ikisiyle de konuşun. Büfe masasına gidip bir şurup paketi alın. Merdivenleri kultanarak yu-

kari kata çıksın. Burada Lady Howard ve Estelle ile Emilio'nun odalarını değiştirdiklerini görüyorum. Şimdi otelden çıkış işaretleri takip ederek kiliseye gidin. İçeri girdiğinizde Buchelli ile Abbe Arnaud (rahip) arasındaki ufak tartışmayı izliyoruz. Önce Buchelli ile konuşun. Bize Naples'tan geldiğini söyleyecek. Onunla konuşmanız bittiğinde rahibin yanına gidin. Bu sırada Buchelli kiliseyi terk edecek. Rahiple konuşmadıktan sonra bazı önemli bilgiler ediniyoruz ve Templar konuşunda Larry Chester ile görüşmemiz gerektiğini öğreniyoruz. Şimdi kapının yanındaki resimdeki meleklerin ellerinin üzerine tıklayarak çıkış menüden "trace" seçeneğini seçin ve kiliseden çıkış yapın.

Kiliseden çıkışken saat sesi duyaracaksınız. Bu oyunda kısa bir zaman aralığınız geçtiğini ve çevrede bazı şeylerin değiştiğini gösteriyor. Otele geri dönün. Yukarı çıkış Mosely'nin kapısını (33 numara) çalın. İçeri girdiğinizde konuşmaya başlayacaksınız. Bizden bir şeyler sakladığını fark etmişsinizdir. Konuşmanız bitince dışarı çıksın ve karşısındaki masanın üstündeki bardağı alın. (Mosely ile konuşmanız sırasında kapıdan sesler gelmeye başla-



ğında göz deliğini incelerseniz Emilio'nun bu bardakla içeriyi dinlemeyi çalıştığını fark edebilirsiniz. Böylece bardağı ne amaçla kullanacağımızı da öğrenmiş oluyoruz. Lobiye inip resepsiyonda defteri tekrar inceleyin. Buchelli hakkında şüphelenmeye başlıyoruz. Otelden çıkışın.

Saat: 2pm - 4pm : Gabriel Knight olarak

Otelin tam karşısındaki motor kiralama yerine girin. Görevliyle konuşduğumuzda motorların otel turuna katılanlara ayrıldığını öğreniyoruz. Rezervasyon listesi üzerinde düşündüğümüzde (liste üzerine tıklayıp çıkan menüden ampul simgesini seçerek) aklımıza parlak bir fikr geliyor. Eğer bize motor vermezse, biz de Mosely kılığına girip motor alırız. Otele geri dönün. Jean masasından uzaklaştığında 33 numaralı zile basıp hemen yukarı çıksın. Mosely odasından çıkışına kapısını açarak içeri girin ve asılı duran ceketi alın. Dışarı çıksın ve Mosely'nin gelmesini bekleyin. Lobiden aldığınız şeker, üzerinde cadde resmi bulunan masanın üzerine koyn (33 nolu odanın olduğu koridorun diğer tarafında). Aşağıya inip tekrar 33 no lu zile basıp yukarı çıksın. Şekeri bıraktığınız koridoru gözleyin. Mosely odasından çıkışacak, şekerini görünce duracak ve onunla uğraşırken Mosely'nin (veya cebinden çıkışmış olan pasaportun) üzerine tıklayarak pasaportunu arayacaksanız. Aslında ceket ve pasaportu bir seferde de alabilirsiniz ama acele etmeye gerek yok. Ayrıca eğer ilk seferinde beceremezsiz bu ismini dilediğiniz kadar tekrarlayabilir, istediğiniz kadar şeker alabilirsiniz.

Otelden çıkış müzeye gidin. Şimdi müzenin girişindeki kayıp eşya kutusundaki şapkayı alabilirsiniz. Şapkayı aldıktan sonra tekrar kiliseye doğru gideceğiz ama bu seferki hedefimiz kilisenin hemen yanından girişi mezarlık kısmını. Buraya girdiğimizde Abbe'yi evinde çocukların sularken görüyoruz. İçeri girerken su spreyini cama bırakacak. Onu alın. Şimdi kilisenin yanındaki yoldan ilerleyince bir çıkış sokağa geleceksiniz. Bu sokağın sonundaki evin kapısının altında bir delik var. Elinizdeki selobantı delik üzerinde kullanın. Su spreyini kullanarak duvardaki kediyi rahatsız edin. Kedi delikten içeri kaçarken tülevi banta yapışıyor. Tüylü bantı alın. Şimdi inventory ekranında yapmamız gereken birkaç iş var. Öncelikle şurup paketini tüpler üzerinde kullanın. Artık yapış yapış bir bıyığımız var. Bıyığı ve şapkayı ceket üzerinde kullanın. Mosely giysisiz hazır. Son olarak ta kalemi Mosely'nin pasaportu üzerinde kullanın.

Motor kiralanan yere gidip hizlandıığınız giysiye Gabriel üzerinde kullanın. Satıcı bizi Mosely sahip Harley'in anahtarını, durburu ve kurek verecek. Artık istediğimiz yere gidebiliriz. Motorla bir yere gitmek için motorun üzerine tıklayıp kullanma simgesini seçmeniz gerekiyor. Bunu yaptığınızda vadinin üstten görünüm harita ekranına geleceksiniz. İlk olarak Blanchefort'a gidin. Buraya ulaştığınızda Gabriel motorunu park edecek. Şimdi kamerasını yola çevirip beklemeye başlayın. Birazdan Wilkes motoruya belirecek. Üstünde tıkladığınızda çıkan menüden takip simgesini seçin. Motora atlayıp Wilkes'i takip etmeye başlayacaksınız. Wilkes haritada yeni belirecek olan L'Ermitage'de du-

ruyor. Motorun plakasına bakın ve not defterini plaka üzerinde kullanın. Gabriel plakayı bir kağıda not alacak, böylece Wilkes'in motorunu artık tanıabileceksiniz. Yolu takip ederek yukarıya çıktıığınızda Wilkes'i bulacaksınız. Onunla konustuktan sonra aşağı inin ve biraz sonra yoldan geçecek olan Madeline'i takip edin. Şimdi Coume-Sourde isimli yeni bir yer daha açılmış olmalı.

Blanchefort'a geri dönün. Dağın tepesine çıktıığınızda harabelerde gözlem yerleri olduğunu göreceksiniz. Dürbünü manzara üzerinde kullanın. Şimdi durbün ekranında dikkat çekici bir şey olduğunu 'x50 zoom' ışığı yanacak ve orada neler olup bittiğini yakından görebileceksiniz. Manzadaki beyaz evin olduğu yere gelince ışık yanacak. Zoom yaptığınızda Madeline'i etrafı araştırırken göreceksiniz. Aşağı inip motorunuza binin. Şimdi ki durağınız Couza Tren İstasyonu. Taksiciyle konuşun. Hatırlamasının zor olduğunu söylediğinde cüzdanı üzerinde kullanarak ona biraz para verin. İki adamın siyah bir arabaya Rennes-le-Château'ya gittiğini söyleyecek. İstasyona girin ve biletçi kızla konuşun. Burada Naples'tan gelen bir tren olmadığını ve Nice'den iki kişinin geldiğini öğreniyoruz. Duvardaki tren panosuna da bakabilirsiniz. Motoru kullandığınızda zaman ilerleyecektir.

Saat: 4pm - 6pm : Gabriel Knight olarak

Yapacağınız ilk iş L'Homme Mort'a gitmek. Burada mor bir motor göreceksiniz ama kimin bindiğini görmemişimizden plakasını şimdilik not edemiyoruz. Yolu takip edince Mosely ile karşılaşacaksanız. Onunla konustuktan sonra geri dönüp motorun plakasını not edin. Şimdi durağınız Blanchefort. Turuncu ve kırmızı motorları park halinde bulunuyor. Tepeye çıktıığınızda Emilio Baza'yı dinlenirken bulunuyor. Onunla konustuktan sonra durbunu kullanın. Beyaz yere zoom yaptığınızda Mosely ile Madeline'in ortak meraklı olduğunu görüyoruz. Aşağı inip motorun plakasını not alın. İsterse tekrar L'Homme Mort'a gidip Mosely ile konuşabilirsiniz. Şimdi Blanchefort'a geri dönün. Sola giden yol siz Roque Negre'ye

götürecek. Burada Wilkes'i yine o garip aletle çalışırken buluyoruz. Ona tüm soruları sorun.

Sıradaki durağımız Larry Chester'in evi. Kapayı çalıp içeri girin. Onunla konuşurken Templar hakkında birçok önemli bilgi ediniyoruz. Konuşmanız bitince Rennes'e geri dönün.

Saat: 6pm - 10pm : Gabriel Knight olarak

Otele doğru gittığımızde Grace'i ve Prens James'in adamlarını görüyoruz. Konuşmak için odamızı çıkıyor ve onlara öğrendiğimiz her şeyi anlatıyoruz. Kontrol tekrar size geçince aşağı inip geçen geceki resepsyonist ile konuşun. Anlattıkları Buchelli hakkında soru işaretlerimizi artırıyor. Otelde dışarı çıkışınca prensin adamlarını göreceksiniz. Onları takip edin. Mezarlığa doğru gidecekler, peşlerinden gidip mezarlığın girişindeki büyük mezarın arkasına saklanın (Mezara tıklayıp çıkan menüden saklama simgesini seçerek). Adamlar Abbe'nin evine gidecekler ve aralarındaki ilginç diyalog şahit olacaksınız. Adamlar gittikten sonra mezarın hemen yanındaki odanın ışığı yanacak. Pencereyi aralayıp ses kayıt cihazını pencere üzerinde kullanın. Abbe'nin telefon konuşmasını kaydedecek siniz. Ama konuşma Fransızca olduğundan şimdilik pek bir şey anlamıyoruz. Otele doğru gidince adamları arabaya binerken göreceksiniz. Uzherlerine tıklayıp takip simgesini seçin. Onlara fark ettirmeden takip ettiğinizde Larry'nin evine gittiklerini göreceksiniz ama motoru kullanarak Larry'nin evine biz gidemiyoruz. O halde başka bir yol bulmamız gerek. Blanchefort'a gidin. Biraz yukarıda çıkışın ileride Larry'nin evini göreceksiniz. Yolu takip edince evin arkasında bir yere varacaksınız. Kuyunun yanındaki ağacın arkasına saklanın. Adamlar arabadan inip Larry ile selamlıyorlar. Burada yaptıkları el hareketlerine dikkat edin. Adamlar içeri girdiğinde saat sesi duyacaksınız.

Rennes-le-Bains'e gidin. Tavernaya çıktıığınızda Wilkes ile Buchelli'yi göreceksiniz. Onlarla konuşuktan sonra dışarı çıkış motorun plakasını not alın. Otele geri dönün. Eğer yemek odasına girerseniz Madeline, Estelle ve Lady Howard'u konuşurken göre-

cek ve Madeline ile biraz laflayaçsınız. Odanızıza çırın. Mosely ile Grace oturuyorlar. Onlarla konuşurken Larry ile adamların el sıkışmasından bahsettiğinizde Mosely sizden hareketi göstermenizi isteyecek. Doğru sira baş parmak, serçe parmağı, avuç içi, parmak içi ve yumruk yani 2,5,1,4,3. Eğer doğru yaptığınız Mosely Freemasonlardan bahsedecektir. Yanlış yaparsanız başka bir diyalog ile karşılaşacaksınız ve birinci gün bitecek.

2. GÜN

Saat: 7am - 10am :
Grace Nakimura olarak

2. güne Gabriel'in odasında, Grace Nakimura olarak başlıyoruz. Oyunda zaman ilerledikçe bizeri Gabriel'i, bazen de Grace'i kontrol edeceğiz. Öncelikle yatağın sağındaki masanın üstündeki laptop bilgisayar gidin. Masanın üzerinde iki tane parmak izi alma aracı bulacaksınız. Bir tanesini alın. Mouse yardımıyla laptop'u seçince Grace oturacak ve SIDNEY programını çalıştıracağ.

SIDNEY'i kullanmaya alışmanız gerekiyor çünkü oyun ilerledikçe bu programa çok ihtiyacınız olacak. Grace'in e-mail'lerini okuyun. Search aracını kullanarak oyunda şimdiden kadar karşılaşığınız kelimeler hakkında araştırma yapabilirsiniz. (Ör: Templars). Vampires kelimesini kullanarak araştırma yapın.

SIDNEY'le biraz oynadıktan sonra odadan dışarı çıkmak. Kapının önündeki Holy Grail kitabını alın. İsterseniz burada parmak izi almayı öğrenebilirsiniz. İlk olarak inventory'den parmak izi alma aracını seçip, kitabı üzerinde kullanın. Şimdi parmak izi alma ekranınızda Soldaki parmak izi fırçasını alıp siyah toz üzerinde kullanın. Şimdi fırçayı kitabı üzerinde getirin ve mouse tuşuna basılı tutarken kitabı üzerinde, fırçalama hareketi yapın. Eğer nesne üzerinde parmak izi varsa, bir kaç fırça darbesinden sonra belirtebilirsiniz. Her iki halde de yemek odasına girdiğiniz zaman tur başlayacak. Ama kitabı üzerinde parmak izi bulamayacaksınız.

Eğer bir nesne üzerinde parmak izine rastlarsanız, soldaki banttan bir parça alıp parmak izi



üzerinde kullanın. Sonra da elinizde bant olmak üzere, yine alet kutusunun sol tarafındaki dosyalama sistemine tıklayın. Böylece parmak izi inventory'ye eklenecek ve daha sonra SIDNEY yardımıyla araştırma yapabileceksiniz.

Otel lobisine inip Jean ile konuşun. Yemek odasına girip Madeline Butane ile konuşun. İşin bitince otelden dışarı çıkmak.

Şimdi gitmeniz gereken yer Tour Magdala. Buraya gitmek için fiskiyenin ilerisindeki pahali görünüşlü evden sağa dönüp yolu takip ederek ulaşabilirsiniz. Karmerayı geniş bir açıya ayarlayınca gitmeniz gereken kulenin nerede olduğunu görebiliyorsunuz. İçeri girip merdivenlerden yukarı çıkmak. Yukarıda Abbe'yi bulacaksınız. Onunla konuşabildiğiniz tüm konular hakkında konuşmaktan sonra otele geri dönün.

Eğer doğrudan yemek odasına girerseniz tur grubuya birlikte ayrılacaksınız. Bunun yerine üst kata çıkıp Mosely'nin kapısını çalarak tur zamanının geldiğini belirtebilirsiniz. Her iki halde de yemek odasına girdiğiniz zaman tur başlayacak.

İlk durağınız Poussin's Tomb. Çevreyi biraz inceleyin, eğer yanınızda fotoğraf makinesi varsa fotoğraf ta çekebilirsiniz. Burada

Emilio Baza'nın tozun üstüne yazdığı "SUM" kelimesi dikkatimizi çekiyor. Grace'in resim defterini (sketchpad) bu kelime üzerinde kullanın, daha sonra gereklileceği düşüncesiyle not alacaktır.

Turun ikinci durağında Blanchefort'un tepesine götürüleceksiniz. Burada yine Madeline'in verdiği bilgileri dinledikten sonra, o ve Wilkes'in konuştuğunu fark edeceksiniz. Onlara yaklaşın ve soylediklerini dinleyin. Aynı şeyi Lady Howard ve Estelle için de yapın. Le Serpent Rogue'den bahsettikleri zaman tur grubu onlara bu konu hakkında soru soracak. Şimdi en son Mosely olmak üzere herkesle konuşun. Mosely ile de konuştuktan sonra zaman geçecek.

Saat: 10am - 12pm :
Gabriel Knight olarak

Tekrar Gabriel'i kontrol ediyoruz. Masanın üzerinden diğer parmak izi alma aracını alın. Gardirobun yanında mutfağın asansörünün kilitini kaldırıp, açın. Odadan çıktıığınızda otelin hizmetçisini (Roxanne) Mosely'nin odasından çıkarken göreceksiniz. El arabasını Emilio Baza'nın kapısına doğru götürerek ve temizlemek için içeriye girecek. Yaptığı hareketlere dikkat edin. Öncelik-

le arabayı kapayı örtecek şekilde koyuyor. Çarşafları değiştiriyor. Sonra temizlik malzemelerini almak için arabayı çekiyor. İşte arabayı kapının önünden çektiği zaman içeriye girebiliyorsunuz.

Ama çok zaman harcarsınız sizi yakıyor, ve iki kere yakalandığınızda arabayı daima kapının önünde bırakıyor. O yüzden burada save /load gereksinimi var.

İlk durağımız Emilio'nun odası. Roxanne içeri girip kapayı aralık bıraktığında içeri girin. Roxanne'in banyoya girdiğini göreceksiniz. Hemen Emilio'nun odasındaki mutfağın asansörünü bulun ve kilidini açın. Hole geri çıkmak. Biraz bekledikten sonra Roxanne dışarı çıkmak Madeline'in odasına girecek. Yine aynı şekilde içeri girin ve balkon kapısını açıp dışarı çıkmak. Roxanne odadan çıkışına Gabriel odaya geri girecek. Madeline'in oda kapısını açarak dışarı çıkmak. Artık bu zaman diliminde istediğiniz zaman odaya girebileceksiniz. Şimdi girmeniz gereken oda Lady Howard'ın odası. Yine içeri girince hemen balkona çıkmak. Roxanne odayı terk edince içeri döneceksiniz. Aynı şekilde on kapayı açarak bu zaman diliminde bu odaya istediğiniz gibi ulaşabilirsiniz.

Roxanne şu an Buchelli'nin odasında olmalı. İçeri girince he-

men mutfak asansörünün kilidini açıp dışarı çıkmak, herhalde Roxanne'ın sizi yakalamasını istemezsiniz.

Roxanne Buchelli'nin odasından çıkışınca Wilkes'inkine girecek. Burada yapmanız gereken şey yine mutfak asansörünün kilidini açıp hemen dışarı çıkmak.

▪ Lady Howard ve Madeline'İN odalarında almanız gereken eşyalar olduğu için, eger kapıları açmayı beceremez veya hizmetçinin rutinini kaçırırsanız başka bir yol kullanmalısınız. Bunu için Gabriel'in odasındaki pencereyi açıp çatıya tırmanmalısınız. Buradan Lady Howard ve Madeline'İN odaları arasındaki balkona geçebilir ve içeriye girebilirsiniz.

Şimdi bu yollardan herhangi birini kullanarak Lady Howard'İN odasına girin. İçerdeki eşyaları inceleyin. Özellikle yatağı araştırmalısınız. Gabriel bir dosya bulup yatağın üzerine koyacak. Bu dosyanın içinde iki tane parşomen bulacaksınız. Onları alın. Banyoya girin ve lavabodaki Suppuration H tübüünü alın. Eğer tübün yanındaki aynadan parmak izi almayı denerseniz, Lady Howard'İN parmak izini bulacaksınız.

Şimdi girmeniz gereken oda Madeline'inki. Yine herhangi bir yolu kullanarak içeri girin. Özellikle yatağının yanındaki gardirobu inceleyin. Çekmeceyi ayrıca içinde koordinat belirleme aracını ve haritayı bulacaksınız. Haritayı alın. Yatağı araştırınca altından çanta çıkacak. Çanta üzerinde mouse'u kullanarak çıkaracağınız menüden "move up" (kaldır) seçeneğini seçerseniz Gabriel çantayı yatağın üzerine koyacak. Çantayı açarsanız içinde silahı bulacaksınız. Silahı alın. Onun yerine üzerinde parmak izi aracını kullanıp Madeline Butane'İN parmak izini alın. Eğer bunu yapmadan silahı alırsanız parmak izi silinecek. Artık otel lobisi ne inebilirsiniz.

Jean ile konuşunca aşçının eve gönderildiğini öğreneceksiniz. Yemek odasına girin. Gabriel'in aklına mutfak asansörlerini kullanıp diğerlerinin odasına nasıl girebileceği hakkında bir fikir gelecek. Lobiye geri dönüp Jean ile konuşun. Onunla yemek hakkında konuşarak mutfağa gitme izni alırsınız. Yemek odasına geçip mutfak kapısını açıp içeri girin. Yüzünüzü kapıya doğru dönen Sağlıklı asansör Buchelli ve Wilkes'İN odasına, soldaki ise Emilio ve sizin odaniza çıkıyor.

İlk olarak sağdakinden başlayın. Kapınızı açın ve içeriye tıklayarak çıkan menüden "move inside" (İçeri gir) seçeneğini seçin. İpleri çekince asansör yukarıya çıkacak. Wilkes'İN odasına giren kapıyı kullanın. Masanın üzerindeki mektubu okuyunca, Wilkes'İN amacı hakkında bilgi sahibi olacaksınız. Tekrar asansöre girip karşısındaki kapıdan Buchelli'nin odasına girin. İçeride biraz araştırma yapınca Buchelli'nin burada bulunma nedeni hakkında fikrimiz olacak. Odadaki çanta üzerinden Buchelli'nin parmak izini alırsınız, Buchelli'nin gardrobunda rafip giysisini göreceksiniz, soldaki giysileri inceleyip Naples trenine binmediğini kanıtlayan bilet koçanını görün.

Mutfağa geri dönüp soldaki asansörü kullanın. Emilio'UN odasına girince yatağı inceleyin ve yastığın altındaki kumaş parçasını bulun.

Lobiye geri dönüp otelden dışarı çıkmak. Kılışenin yanındaki yoldan mezarlığa girin. Abbe'İN ofis penceresini açmaya çalışığınızda sıkışmış olduğunu göreceksiniz. Suppuration H tübünü pencerede kullanarak açın ve içeri girin.

Duvardaki portre de dahil olmak üzere içerdeki her şeyi ince-

leyin. Abbe'İN masasının arkasına geçin ve çekmecayı açın. İçerideki dergiyi açıp sayfaları çevirip inceleyin. Dergiyi geri koyduğunuzda çekmecenin içindeki sigara paketi üzerinde parmak izi aracını kullanıp Abbe'İN parmak izini alın.

Şimdi otel odanızda geri dönde zamanı. Grace'İN laptopunu kullanıp SIDNEY'i çalıştırın. Üst menüden ADD DATA'yı seçin. Lady Howard'İN odasında bulduğunuz iki parşomeni ve Madeline'İN odasından aldığı haritayı seçin. Bu nesnelere tıklayarak çıkan menüden "Scan into SIDNEY" seçeneğini seçmelişiniz. Yine ADD DATA yardımıyla aldığı parmak izlerini ve plaka numaralarını ekleyin.

Artık aldığınız eşyaları geri bırakabilirsiniz. Oncelikle Lady Howard'İN odasına girip aldığınız iki parşomeni dosyanın içine koyun. Gabriel dosyayı tekrar yatağın altına koyacak. Madeline'İN odasına girin, çekmecayı açın ve haritayı yerine koyun. Bu işlemleri bitirdikten sonra otel lobisine döndüğünüzde bu zaman dilimi bitecek.

Saat: 12pm - 2pm : Grace Nakimura olarak

Yine Grace'İ kontrol ediyoruz. İlk olarak şarap ambarına girin. Barman dahil olmak üzere herkesle konuştuktan sonra tekrar dışarı çıkmak.

Mansiyona doğru yürüyen ve sağdaki evin arka tarafına doğru giden yola ilerleyin. Yolun sonunda gelince oradaki kısa duvara tıklayın ve "climb" (tırman) seçeneğini seçin. Grace yukarı tırmanacak. Sarmışıkları kullanıp tekrar tırmanın. Şimdi sağdaki pencereden içeri girebilirsiniz. En son sandık olmak üzere odadaki her şeyi inceleyin. Gardirobu içine bakınca garip cübbeleler göreceksiniz. Resim defterini kullanıp cüppelerin üzerindeki sembolü not alın. Şimdi sandığa gidebiliriz. Grace sandığı açınca bebek bacagına benzeyen birşey görecek ve aceleyle kapağı bırakınca aşağıda birinin dikkatini çekecek. Burada evin sahibi Montreaux'UN sizi yakalamaması için çok hızlı olmanız gereklidir. Eğer yakalanıp dışarı atılsanız kütüphanesini inceleyemeyeceksiniz. Saklanmak için gardiroba



tiklayın ve çıkan menüden "hide" (saklan) seçin. Montreaux içeri girip bakınacak ve tam gar-diroba yöneldiği zaman Madeline dışarıdan onu çağıracak. O odadan çıkışınca kütüphaneye gi-den spiral merdiveni kullanın. Masanın ortasındaki ince çekmecayı açın. (Bulmanız biraz zor olabilir). İçindeki Immortals kitabından Montreaux'un parmak izini alın. Şimdi kitabı alabilirsiniz. Kitabın her sayfasını okuyun ve mutlaka hepsinin üzerinde inceleme ve düşünme seçeneklerini kullanın. Masanın arkasındaki duvardaki Montreaux'un portresine bakın. Eğer portrenin sağ gözünü incelerseniz, Grace гарip bir şeyler fark edecektir. Masanın arkasındaki sandalyeyi çekip üzerine çökün ve göze bir daha bakın. Kutsal Tas resmini görebilirsiniz.

Eğer biraz önce açığınız çekmecenin sol tarafına bakarsanız görmesi zor bir düğme fark edebilirsiniz. Düğmeye basınca kütüphanenin etrafındaki beş heykelden çıkan lazer ışınlarını görebilirsiniz. Bu bilmecesi çözmek için beş heykel kafasını da çevirip bir pentagram (beş köşeli yıldız) oluşturmanız gerekiyor. Biraz uğraşarak kolayca halledebileceğiniz bir bilmecede. Bunu yaptığınızda odanın ortasında aşağı inen bir merdiven açılacak. Bodrum-

da birçok kilitli kapı görebilirsiniz. Küçük bir merdivenin yanında kilitli olmayan kapıyı bulun, açın ve içeri girin. Burada, duyduğunuz bebek sesine benzer sesin kaynağını anlayabilirsiniz. Herşeyi incelediğinizde makineyi çalıştırın yaşı kadının yanına gidip konuşmaya başlayın. Eğer daha önce Montreaux siz yakalamışsa, bodruma girmek için o ilk kullandığınız kısa duvarın yakınındaki kiler kapısını kullanabilirsiniz. Yaşı kadınla konuşuktan sonra armbarın dışındaki Mosely'i bulun ve konuşun. Böylece bu zaman diliyi bitecek. Kapanış filminde, tur grubunun başka bir siteyi ziyaret ederken iki ölü bulmasını izleyebilirsiniz: Prens James'in adamlarını.

Saat: 2pm - 5pm : Gabriel Knight olarak

Bu zaman diliminde tur grubuya konuşarak bilgi almanız gerekiyor, oyunun bu bölümünde vakit hızlı geçtiğinden her şeyi yapamayabilirsiniz. Ama merak etmeyin hiçbir bu dilimin bitmesi için gerekli değil, sadece konuştuğunuza her kişi size ek bilgi ve ipucu verecek, o kadar.

Bölümde Gabriel'in odasının dışında başlıyoruz. Eğer Lady Howard ve Madeline'in oda kapılardında bardağı kullanırsanız konuşmalarını dinleyebilirsiniz. Lo-

bayı inin ve telefon kısmına geçin. Buchelli'nin içinde bulunduğu kabının perdesi üzerinde kahyacihazılarını kullanıp bu İtalyanca konuşmayı kaydedin. Buchelli konuşması bitince lobiye dönüp içki içmek için Wilkes'a katılacak. Kullandıkları bardakların rengine ve şekline dikkat edin. Daha sonra Wilkes'in kullandığı bardaktan parmak izi alabilirsiniz. Şimdi Jean ile cinayet hakkında konuşun

Şimdi otelden cıkıp Tour Magdal'a'ya gitmelisiniz. Kulenin üstünde çıkışınca Abbe'yi bulacaksınız. Onunla konuşuktan sonra motor kiralama dükkanına gidip Harley'ini binin. Gitmeniz gereken yeri Prens James'in adamlarının ölü bulunduğu Armchair of the Devil (Şeytanın Koltuğu).

Siteye varınca yolu takip ederek cesetlere ulaşın. Önce Mosely ile konuşun. Cesetleri ve yaralarını inleyin. Koltuk yapısının arkasındaki ve yanındaki kan izlerini bulun ve üzerinde tüm seçenekleri uygulayın. Kanın yanındaki diz izlerine dikkat edin. Bunlar üzerinde düşünme simgesini kullanınca Gabriel iki adamin nasıl ölmüş olduğunu dair fikir sahibi olacak.

Motorunuza geri döndüğünüzde Madeline gelecek ve siz Mosely ile birlikte otele geri dönebilirsiniz. Yol esnasında olay yerine gelmekte olan polis ara-

balarını duyabilirsiniz. Otele dönenunce ister Mosely'in odasına çakabilir, ister diğerlerinin kapısında bardağı kullanarak bir şeyler öğrenebilirsiniz. İşiniz bitince Harley'ine binerek Armchair of Devil'a gidin.

Yolun diğer tarafına bakarsanız tekerlek izlerini fark edebilirsiniz. Üzerlerine tıklayarak onları inceleyin. Kamera ile biraz oynayarak izlerinin yakınındaki çıkışın yerini bulun ve içeri girin. Burada Prens James'in adamlarının kullandığı arabayı bulacaksınız, arabayı ve lastikleri inceleyin. Lastikleri dışarıdaki izlerle karşılaşırıktır. Not defterinizi lastikler üzerinde kullanın. Izlerin bu araba ait olduğunu görebilirsiniz. Harley'ine atlayıp Larry Chester'in evine gedin.

Larry'nin evine vardığınızda yolda başka tekerlek izleri görebilirsiniz. Onları da farketmek epey güç. Elinizdeki lastik izlerini bunlarla da karşılaşırıktır. Şimdi Larry'nin kapısını çalabilirsiniz. Larry kapayı açıp, sizi içeri davet edecek. Tüm konuşma seçeneklerini kullandığınızda Larry'yi rahatsız edebilirsiniz ve sizi evden dışarı atacak. Şimdi Larry'nin çalışma odası penceresinden içeri bakarsanız, Larry'nın saatin alarmını kurduğunu görebilirsiniz. Bundan sonra Larry, Blanche-fort'a gitmek üzere evden çıkacak. Oyunun başında gardirop'tan aldığınız askıyi pencerelerdeki delikte kullanınca saatı çevirebileceğin ve yazan zamanı okuyabileceğiniz – 2:00. Cinayet mahali ve saat işlerini tamamladığında zamanın geçtiğini belirten saat tıkamasını duyacaksınız. Harley'ine atlayıp otele geri dönün.

Lobiye girdiğinizde Ernilio ve Estelle'i görebilirsiniz. Estelle'i takip edin ve motor kiralama yerine girene kadar bekleyin. Motoryla dışarı çıkışınca hemen üzerinde tıkayıp takip seçenekini seçin. Estelle yeni bir bölgede duracak. Motorunuza park ettikten sonra yolu takip ederseniz Estelle'yi bulabilirsiniz. Onunla konuşun ve tüm konularda konuşun. Konuşmanız bitince otele geri dönün.

Otele girince sağa dönüp telefon bölmesine girin. Prens James'in kartını telefon üzerinde kullanın. Konuşmanız bitince lo-

biye dönemin ve Jean ile sizi saat 2'de uyandırması için konuşun. Lobideki masada Buchelli ve Wilkes'in bıraktığı bardakları görecəksiniz. Bardaklardan parmak izi alabilirsiniz ama hangi bardağı kimin kullandığını hatırlamanız gerekiyor.

Yukarı çıkıp odanıza girince Grace ve Mosely'i muhabbet haliinde bulacaksınız. Grace ile özellikle Holy Grail hakkında konuşun. Konuşmalar bitince Mosely suda şipesini geride bırakıp dışarı çıkacak. Şişenin üzerinden Mosely'nin parmak izini alın. Şimdi laptop'u kullanıp SIDNEY'yi çalıştırın ve ADD DATA özelliğini kullanarak aldığınız parmak izlerini ve varsa plakaları ekleyin. Kaydettiğiniz kasetler üzerinde çeviri özelliğini kullanarak (şimdiden Abbe ve Buchelli'nin konuşmalarını kaydetmiş olmanız gerekiyor) neler soylediklerini öğrenin. ID CARD tuşuna basın ve yukarıdaki menüden seçebileceğiniz meslekleri görün. NY TIMES REPORTER seçeneğini seçin. Üstünde Gabriel'in resmi bulunan bir kart bastığınızdan emin olun.

Harley'inize binip Chateau de Serras'a gidin. Ön kapıyı çalın. Barman konuştuğunda "N.Y. Times Reporter" diyalog seçeneğini seçin. Montreaux'la konuşmak için ambara gireceksiniz. Onunla özellikle 'viticulture' hakkında konuşun. İşiniz bitince Gabriel'in otel odasına dönerseniz zaman dilimi sona erecektir.

Saat: 5pm : Grace Nakamura olarak

Öncelikle lobiye inip Simone ile konuşun. Sonra yemek odasına girerek Mosely ile Gabriel arasındaki konuşmaya kulak misafiri olabilirsiniz. Yukarı katta 31 numaralı odanın önündeki tepe'den bardağı alarak, Gabriel gibi odaları dinleyebilirsiniz. Aşağı inip yemek yemeğe olan Gabriel, Mosely ve Buchelli ile ve son olarak ta otelin önündeki bankta oturan Emilio ile konuşun.

Şimdi müzeye gitmelisiniz. Müze kapısına bantlı olan zarfı alıp üzerindeki parmak izini alın. Zarfın içinde daha önce hakkında duymuş olduğunuz esrarengiz Le Serpent Rogue'yi bulacaksınız.

Artık kiliseye gidebilirsiniz. Maşa gittiğinizde daha önce Fransızca olduğu için almadığ-

nız broşürün İngilizcesini bulacaksınız. Kapının yanındaki resme tıklayın ve ilk gün yaptığınız gibi işaret koyn. Inventory'yi açarak İngilizce broşürü ve Le Serpent Rogue'yi okuyun. Şimdi Abbe'nin ofis kapısını çalın, sizi içeri davet edeceklerdir. Onunla her konuda konuşun. Özellikle portre ve satranç tahtası olmak üzere herşeyi inceleyin. Eğer Le Serpent Rogue'ye bakarsanız o an üzerinde çalışmanız gereken kesimin (stanza) ıskılı halde olduğunu göreceksiniz. İpucu almak için o kesime bakın, okuyun ve üzerinde düşünün. Bahsedilen kelimeler hakkında SIDNEY'yi kullanarak araştırma yapabilirsiniz.

İlk olarak ADD DATA fonksiyonunu kullanarak elde ettiğiniz yeni verileri SIDNEY'e ekleyin. (Montreaux'un ve zarfin üzerindeki bilinmeyen parmak izlerini, cüppenin üzerindeki semboller). Semboller taradıktan sonra üst menüden ANALYZE'ı seçin. Dosya açma özelliğini kullanarak simbol resmini seçin. Aşağıda gördüğünüz Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY sonuçları size e-mail ile gönderecektir. Şimdi Suspects kısmını kullanarak Montreaux'un parmak izlerini dosyaya ekleyebilirsiniz.

Aquarius (Kova) – Le Serpent Rogue

1. kesim

SIDNEY'de dosya açma özelliği ile Gabriel'in Madeline'in odasından aldığı haritayı yükleyin. ANALYZE'ı seçerek, Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY haritanın iki tane resmini çıkaracak; bunlardan biri haritanın geniş açılı bir görünümü, diğer ise yakınlaştırılmış görünümü. Yukarıdaki menü seçeneklerinden Enter Points'ı seçin. Yaklaştırılmış görünümde Blanchefort'a ve Rennes-le-Chateau'daki kırmızı haca birer nokta koyn. Start Analysis'e basınca SIDNEY iki nokta arasında çizgi çekecektir – gündögümü çizgisi.

Pisces (Balık) – Le Serpent Rogue

2. kesim

ANALYZE'ı seçin ve dosya açma menüsünden Lady Howard'ın odasından aldığınız ilk parşomeni seçin. Parşomen yüklenliğinde Start Analysis'e basın. SIDNEY size parşomende hem

geometrik şekil hem de gizli yazı olduğunu söyleyecek. Yukarıdaki menüden View Geometry'ı seçince üçgen şeklini göreceksizez ve SIDNEY şekli kaydedecek. Yine üst menüden Extract Anomalies'i seçin ve dil seçimi sorulduğunda Fransızca seçin. SIDNEY bulduğu yazıya da kaydedecek. ANALYZE ekranına dönemin ve ikinci parşomeni yükleyerek Start Analysis'e tuşuna basın. SIDNEY yine geometrik şekil ve yazı bulacak. Biraz önce yaptığınız işlemlerin aynlarını yapın. En son olarak grafik menüsünden View Rotation seçeneğini seçin.

ANALYZE ekranına dönemin, tekrar haritayı yükleyin. Enter Points yardımıyla Rennes-le-Chateau, St. Just et le Bezu, Bugarch ve Coutassa'daki kilielerin üzerinde birer nokta koyn (şehirlerin yanlarındaki kırmızı hac haca sembollerine) ve Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY sizden şekil cinsini girmenizi isteyince menüden çemberi (circle) seçin. Böylece ana haritaya çember çizilecek. Şimdi tam boyutaaki haritada çemberi seçin ve seçiliyken fare yardımıyla çemberi büyütmeye başlayın. Oyle ki çemberin çizgisi işaretlediğiniz noktalardan geçsin. Çember belli bir yerde durana ve Grace konuşana kadar hareket ettirin. Çemberi yerleştirdikten sonra lobiye inip birkaç ara film seyredebilirsiniz. Burada Gabriel, Mosely, Butane, Emilio ve Buchelli'yi, yemek odasında ise Lady Howard ile Estelle'yi bulabilirsiniz. Konuşup, lobideki olayları izledikten sonra yukarı çıkıp Gabriel'in odasına girin ve tekrar SIDNEY'yi çalıştırın.

Arles (Koç) – Le Serpent Rogue

3. kesim

Bu kesim için ipucu almak isterseniz SEARCH seçeneğini seçip quaternity, St. Michael ve Pythagoras kelimelerini girin. Şimdi ANALYZE tuşuna basın ve eğer yüklenmemişse haritayı yükleyin. Üst menüden şekil fonksiyonunu kullanarak square (kare) seçin. Kareyi çemberi içine alacak biçimde büyütün. Becerdiğinizde kare sabitlenecek ve Grafe'in yorumunu duyacaksınız.

Taurus (Boğa) – Le Serpent Rogue

4. kesim

Yine ANALYZE seçeneğini seçip haritayı açın. Üst menüden Enter Points seçeneğini seçin. Chateau de Serras'a ve meridyen çizgisinin çemberin üstünü kestiği yere birer nokta yerleştirin. Eğer doğru yaptıysanız Start Analysis tuşuna basabilir ve bu ikisi arasında çizgi çizebilirsiniz. Eğer yanlış yaptıysanız menüden Clear Points'ı seçerek noktaları silip tekrar deneyebilirsiniz. Şimdi kareye tıklayarak seçin ve eğme simgesi çıkışcaya kadar mouse'u hareket ettirin. Kareyi herhangi bir yöne doğru eğerek bir kenarının, biraz önce çizdiğiniz çizgiye paralel olmasını sağlayın. Doğru yaptıysanız kare sabitlenecek ve Grace konuşacaktır. Şimdi lobiye inip birkaç ara film daha seyredebilirsiniz. Burada dikkat çeken nokta Emilio ile ilgili. Lady Howard ve Estelle Emilio'yu briç oynamaya davet ediyorlar ve Emilio giderken bardağını bırakıyor. Ancak parmak izi almaya ca-



İştiğinizda bardakta hiçbirşey bulamayacaksınız. İlginç. Tekrar odaya çıksın.

Gemini (İkizler) ve Cancer (Yengeç) - Le Serpent Rogue 5. ve 6. kesimler

SIDNEY'deki SEARCH özelliğini kullanıp Asmoeus, chessboard ve duality kelimeleri üzerinde araştırma yapın. ANALYZE tuşuna basın ve açık değilse haritayı açın. Yukarıdaki menüden Draw Grid'ı seçin. Fill Shape'i seçin ve 8x8'lik bir grid yaratın. Haritadaki kareye tıklayarak satranç tahtasına benzenen grid'i oluşturun. SIDNEY'den çıktıığınızda 2. gün bitecek ve gün sonu filmini izleyeciksınız.

3. GÜN

Saat: 2am - 7am : Gabriel Knight olarak

Üçüncü gün gecenin bir yarısında uyandırma servisi tarafından uyandırılmamızla başlıyor. Larry'nin bu saatte ne işi olduğunu şimdî öğreneceğiz. Hemen motor kiralama dükkanına gidip Harley'ine binin. Daha önce yaptığınız gibi Larry'nin evi yerine Blanchemort'a gidin. Larry'nin evine doğru gidin. (Hatırlarsanız daha önce de Prens James'in adamlarını takip ederken bu yolu kullanmıştık). Çalışma odasının penceresine tıklayın ve çıkan seçeneklerden içeriye göz atmayı seçin. Larry'nin bazı nesneler alıp dışarı çıktığını göreceksiniz. Şimdi ister Larry'ı takip edebilir, isterse-niz Larry geri döndükten sonra gittiği yeni çıkışa doğru gidebilirsiniz. Siz Larry'ı takip edin, onu

yeri kazarken bulacaksınız ve Gabriel o gidene kadar bir kayanın arkasına saklanacak. Gittikten sonra küreğini kullanıp orayı kazın ve el yazmasını çıkarın. Yazma üzerinden Larry'nin parmak izini alın. Motorunuza geri dönün ve L'Homme Mort'a giderek Mosely ile konuşun. İşinizi bitince otel odanızı geri dönün. Ve uzun zamandır beklenen aramı izleyin.

Saat: 7am - 10am : Grace Nakimura olarak

Bu zaman diliminde geceyi Gabriel ile geçirmiş olan Grace'i kontrol edeceğiz. Masanın üzerindeki el yazmasını ve motorun anahtarlarını alın. SIDNEY'yi çalıştırın ve çemberin merkezinin koordinatlarını öğrenin. Grace bu bilgiyi kağıda yazacaktır. Mosely'nin odasına gidin (33) ve cebinizdeki anahtarları kullanıp kapıyı açın. (anahtarı Mosely size geçen gece vermiş). Yatağı ve gardirobu inceleyin. Yerdeki giysi yığını inceleyip koordinat izleme aygitini alın. Odadan çıkıp lobiye inin. Yemek odasına girip Lady Howard ve Estelle ile konuşun. (Zaten ne zaman gelsek bir şeyer yiyor oluyorlar)

Sıradaki durağımız müze. İçeri girip raflardaki posta kartlarını tek tek inceleyin. İlgisini çeken kartlar üzerinde (Poussin ve iki Teniers) cüzdanınızı kullanıp satın alın. Madame Girard ile özellikle zarf hakkında olmak üzere konuşun. Eğer içerisindeki nesnele-re bakarsanız Grace bazı ek bilgi ve ipuçları yakalayacaktır.

Müzeye işiniz bittiğinde motor kiralama dükkanına gidin, motorları kontrol edin, özellikle Lady

Howard ve Estelle'nin mavi motorundan dürbünü alın ve Harley'e binin. Gitmeniz gereken yer L'Ermitage. Buradaki mağaraya yaklaşınca hemen içerisindeki notu fark edeceksiniz. Notu alıp okuyun. Koordinat aygitini Grace üzerinde kullanarak aygıtı çalıştırın. Ekranın sol üst köşesinde kuşbakışı bir harita ve aşağıda enlem boylam değerleri görecekleriniz. Yapmanız gereken etrafta yürüyerek enlem boylam değişimlerini izlemek. Grace SIDNEY haritasındaki çember merkezinin üzerine gelene kadar yürüyün. Hatırlarsın koordinatları bir kağıda yazmıştık, oradan kontrol edebilirsiniz. Bulmanız gereken nokta mağara girişine yakın bir yerde. Orayı bulduğunuzda Grace yere ayaıyla bir X çizecik. Kureği alarak o noktayı kazın. Inventory'deki St. Anthony ve St. Paul posta kartlarını mağaranın solundaki kaya oluşumu üzerinde kullanın. Sonra da mağarağa tıklayıp çıkan menüden "point" seçeneğini seçerek biraz daha bilgi elde edebilirsiniz ama yapmadıysanız da önemli değil. İşinizi bittiğinde motora binip Rennes-le-Chateau'ya, otel odanızı geri dönün.

SIDNEY'yi çalıştırın. ADD DATA özelliyle müzeden aldığınız üç kartı tarayın. SEARCH özelliyle Solomon kelimesi üzerinde arama yapın.

Leo (Aslan) ve Serpent Rogue 7. kesim

ANALYZE özelliğini seçin ve biraz önce taradığınız Poussin Tomb Kartını yükleyin. Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY gizli geometrik şekil ve kelimeler bulacaktır. Üstteki menüler yardımıyla şekli görün (hexagram - altı köşeli yıldız) ve kelimeleri inceleyin [Et in Arcadia]. SIDNEY ikisini de dosyaya kaydedecek. Yine analiz ekranında ile Tenier kartı olan St. Anthony'ı seçin ve Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY birşey bulamayacak. Şimdi ikinci Tenier kartı olan St. Anthony ve St. Paul kartına aynı işlemi uygulayın. SIDNEY gizli geometrik şekil ve kelimeler bulunca şekli ve kelimeleri ipucu için inceleyin.

Şimdi harita dosyasını açın ve üst menüden Enter Points'ı se-

çin. Bir noktayı çemberin tam merkezine (L'Ermitage), diğer bir noktayı da Poussin's Tomb'a koyn ve Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY iki nokta arasına çizgi çizecektir. Başardığınızda zaman geçtiğini belirten saat tik-taklarını duyacaksınız.

Yemek odasına inip Mosely ve Buchelli ile konuşuktan sonra L'Homme Mort'a gidip Madeline ile konuşun. Otele geri dönüp Mosely ile yeniden konuşun ve ona Madeline hakkında öğrendiklerini anlatın. Bu işleri de tamamladığınızda otel odasına dönüp bilmeceye devam edebilirsiniz.

Virgo (Başak) ve Serpent Rogue 8. kesim

SIDNEY'yi çalıştırıp, SEARCH özelliğini kullanarak St. Vincent, Temple of Solomon ve floor plan kelimeleri üzerinde arama yapın. Plan üzerinde arama yapınca SIDNEY planın bir kopyasını istemek üzere e-mail gönderecek. ANALYZE'yi seçip haritayı yükleyin. Üst menüden Enter Points'ı seçin. Şimdiki amacınız dört nokta girerek tapınağın duvarlarını belirmek. Yapmamız gerekliliğinin ortasından geçen bir dikdörtgen oluşturmak. Bunun için grid'in en tepesindeki ve en altındaki dördüncü ve altıncı çizgilerin başlama noktalarına birer nokta koyn. Böylece kenarları, çember merkezinin bir kare sağından ve bir kare solundan geçen ve çemberin üstünden altına kadar ulaşan bir dikdörtgen oluşturmuş olacaksınız. Eğer noktaları doğru koymussanız Start Analysis tuşuna bastığınızda duvarlar olacak.

Libra (Terazi) ve Serpent Rogue 9. kesim

SEARCH ile bu kesimde verilmiş olan ipuçları üzerinde arama yapın [her kesime başlamadan önce üzerinde düşünmeye unutmayınsanız değil mi?], kelimelerimiz soul, hexagram ve seal. Tüm linkleri okuduktan sonra ANALYZE ile haritayı yükleyin, üst menüden Use Shape özelliğini kullanıp hexagram'ı seçin. Hexagram'ı çemberin içine yerleştirip, üç noktaları çemberin çizgisi üzerinde gelene kadar büyütün. Daha sonra hexagram sabitlenince kadar döndürün. Tamamla-



dışınızda SIDNEY'den çıkış, zaman dilimi sona erecektir.

Saat: 10am - 12pm : Gabriel Knight olarak

Gabriel henüz yeni uyandı. Mosely ile olan konuşmanız bitince Wilkes'in odasına girin. Ya da isteriniz biraz bekleyip Jean ile Roxanne odadan çıkışında onları sorgulayabilirsiniz. Jean ile Roxanne sizi odadan atınca Jean'ın aşağı inmesini bekleyin ve depoya girip Roxanne ile Wilkes hakkında konuşun. Biraz ısrar ettiğten sonra size Wilkes'in odasına girmeniz için izin verecek. İçeri girince hem yatak odasını, hem de banyoyu inceleyin; ama birşey bulamayacaksınız. Lobiye Jean ile konuşup Wilkes hakkında daha fazla bilgi alın. Şimdi motor kiralama dükkanına gidip Harley'inize binin, durağımız L'Homme Mort. Vardığınızda kameraları kullanarak alanın arka tarafındaki ayak izlerini tespit edin. Bu izleri inceleyince Gabriel izleri takip ederek yeni bir bölgeye ulaşacak ve Wilkes'in Ölü bedeniyle karşılaşacaksınız. Cesedi ve yaralarını inceleyin ve cebinden mektubu alıp okuyun. Kameraya öynayarak kan izlerini bulun, onları ve diz izlerini inceleyin. Araştırmayı bittiğinde Harley'inize binin, zaman ilerleyecektir.

Otele geri dondugünüzde önemli bir sahneye tanıklık edecekleriniz. İkinci kata çıktıığınızda elinde gazetelerle odanızdan çıkışan Mosely'i göreceksiniz, odanızda girince Grace'in dusta olduğunu ve el yazmasının yerinde olmadığını fark edecekleriniz. isteriniz bu noktada SIDNEY'e Larry'nin parmak izini ekleyebilirsiniz.

Şimdi sırada Larry'nin evi var. Harley'inizi kullanarak oraya gi-

din ve ön kapıyı çalın. Onunla el yazması ve Montreaux dahil olmak üzere konuşun. Konuşmanız bitince otele geri dönün, zaman tekrar ilerleyecek.

İkinci kata çıkıp oda kapınızı açtığınızda Madeline'in elinde gazeteyle -ve muhtemelen el yazmasıyla- ortaya çıktıığınız göreciksiz. Kameraya onu takip edince Buchelli ile karşılaşıyoruz. Her şeyi izledikten sonra odanızda girdi Grace ile el yazması hakkında konuşun. Tüm konuşma seçeneklerini bitirdiğinizde zaman dilimi sona erecektir.

Saat: 12pm - 3pm : Grace Nakimura olarak

Grace olarak odadan çıktıığınızda Buchelli'yi Buthane'ın odasından elinden gazeteyle çıkarken göreciksiz. Bunu izledikten sonra odaya geri girip SIDNEY'i çalıştırın.

Scorpio (Akrep) Le Serpent Rogue 10. kesim

Programı çalıştırınca e-mail aldiğinizi belirtin bir sinyal duyacaksınız. E-maili ayrıca istediğiniz tapınak diyagramını göreciksiz. Üst menüdeki dosya açma özelliğini kullanarak Temple of Solomon'u seçin. Eğer dikkat ettiyiniz tapınağın orta bolgesinin, üst ve altının iki katı genişliğinde olan bir dikdörtgen şeklinde olduğunu göreciksiz. Hatırlarsınız üst alt kısımların sınırlarını geçen bilmecelerde yapmıştık. Üst menüden ANALYZE'yi seçip harita yi yükleyin. Enter Points'ı seçin. Şimdi tapınağın orta kısmını oluşturmanız gerek ama burası biraz karışık. Biraz önce yaptığınız dikdörtgenin orta kısmından geçen bir dikdörtgen oluşturmanız gerekiyor. Noktaları şu kesişim yerle-

rine yerleştirin: Kuzeyden başlayarak üçüncü yatay çizgi ile dördüncü ve altıncı dikey çizgilerin (önceki tapınak duvari çizgileri) kesiştiği yerlere birer nokta; yedinci yatay çizgi ile dördüncü ve altıncı dikey çizgilerin kesiştiği yerlere birer nokta. Şimdi Start Analysis tuşuna basarsanız çizgiler oluşacak ve doğru yapıtlıınız çizgiler sabitlenecek ve Grace yorum yapacak. Eğer sorun varsa, alındığınız e-maile bakarak bilgi sahibi olabilirsiniz.

Tüm tapınak dış görünümünü oluşturduktan sonra tekrar Enter Points'ı seçin ve tapınağın üst kısmının tam ortasına (yukarıda olmuş olan karenin) bir nokta koyn. Böylece haritada yeni bir bölge işaretlenecek. Inventory'yi kontrol ederseniz not defterinizde sitenin koordinatlarını görebilirsiniz.

Otelde ayrılmadan önce yemek odasına girin ve Lady Howard ve Estelle'nin (başka kim bekliyordunuz ki?) Miser artifactlarılarındaki konuşmalarını dinleyerek, kısa bir muhabbet gerçekleştirebilir. Şimdi motorunuza binip kuşbakışı harmayı görünen hale getirin. Şimdi iki tane yeni siteyi görüyor olmanız gereklidir. Hexagram'ın kuzeydoğu kolu ile güneydoğu kolu. (NE, SE Arms of Hexagram) Oncelikle NE'ye gidin. Zincir çitleri ve işaretleri inceleyin ve çitin üzerindeki notu bulun. Alın ve okuyun. Şimdi Harley'inize binip SE'ye gidin. Burası aslında pek te karışık olmayan bir bölge. Oncelikle kosedeki mağaranın yerini tespit edin. Mağaranın yakınında Wilkes'in mendilini bulacaksınız. Onu alıp inceleyin. Inventory'yi açın ve koordinat listesini okuyarak hexagramın bu noktasının enlemi ve boyamını bulun. Koordinat aygitini Grace üzerinde kullanarak koordinat arabirimini açın. Mağaranın önünde dolaşarak aradığınız noktayı bulun. Grace otomatik olarak o noktaya yürüyecek ve ayağıyla X işaretini çizecek. Küreği işaretin üzerinde kullanın. Burayı kazınca başka bir not bulacaksınız, alıp okuyun. Harley'ine binip Rennes-le-Bains'e gidin ve bara girin. İçerde Gabriel ve Mosely'yi konuşurken bulunuyorsunuz. Onları biraz konuşmaktan sonra Blanchefort'a doğru yola çıkarın.

Otele döndüğünüzde Prens James ile Jean arasındaki diyalogu izleyeciksiz. Sizinle kısa da olsa konuşacak. Lobiye oturan Emilio'nun yanına gidin ve onunla konuşun. Artık odanızda çıkış elde ettığınız verileri SIDNEY'e yükleyebilirsiniz. Bunun için ADD DATA'yi kullanın ve el yazmasının üzerinde bulduğunuz parmak izlerini tarayın. Eğer daha önce parmak izlerini yükleydiyse, bu izlerin Mosely, Buthane ve Buchelli'ye ait olduğunu göreceksiniz.

Ophiuchus (Oğlak) Le Serpent Rogue 11. Kesim



ADD DATA'ya basın ve Emilio'nun yere yazdığı notu tarayın. [Hاتırlarsanız "SUM" yazıyordu]. Eğer yazmayı unuttuysanız Poussin's Tomb'a dönüp notu yazmalarınız.

Not dosyasını açın ve onu Latinçe'den İngilizce'ye çevirin. Anlamının "Ben" olduğunu görceksiniz. Şimdi müzeden aldığından kartları incelerken SIDNEY tarafından bulunan Et in Arcadia Ego dosyasını açın. Bunu da Latinçe'den İngilizce'ye çevirin. SIDNEY sizden ek bir yazı daha ekleyecek. Cümplenin sonuna "SUM" ekleyin.

Et in Arcadia Ego Sum dosyası açıkken Start Analysis tuşuna basınca, SIDNEY size cümle üzerinde "anagram parser"ı çalıştırmanızı önericek. Yukarıdaki menüden angram parser'i seçin. Anagram ekranındayken sol taraftaki Latinçe kelimeleri tarayaarak "Arcam dei tango" cümlesini oluşturun. Bunun anlamı "Tanrı'nın mezarını dokundum". SIDNEY otomatik olarak anagramın son dört harfi üzerinde araştırma yapacak ve cümleyi Isa anlamına gelen "Iesu," ile tamamlayacak. (Cümplenin son hali şöyle: I touch the tomb of God, Jesus.)

Sagittarius (Yay)

Le Serpent Rogue

12. Kesim

Yine yukarıdan ANALYZE'yi seçin ve haritayı yükleyin. Enter Points özelliğini seçin. Şimdi haritaya kızıl yılani yerleştirceksiniz. Bu şekilde Le Serpent Rogue kağıtlarının önünde bulunan şekilde aynı. Onu Holy of Holies'in tam üstünde bulacaksınız, sonu Chateau de Serras'in yakınında biten

bir tren rayı gibi bir şekil. Yılının kuyruğunun bittiği yere bir nokta, ortasına bir nokta ve çemberin üzerine denk düşen yılın kafasının üzerine bir nokta koyn. İşiniz bitince Start Analysis tuşuna basın. Herşeyi doğru yapтыsanız zaman dilimi sona erecektir.

Saat: 3pm - 6pm : Gabriel Knight olarak

Bu diliime Gabriel olarak yemek odasında başlıyorsunuz. Sizinle birlikte yazmanın çalınması olayının şüphelileri Mosely, Butthane ve Buchelli bulunuyor. Konuşma sırasında olayı sırasıyla anlatmalısınız. Başlıyoruz.

Sizden cevap vermeniz istendiğinde yazmayı ilk çalanın Mosely, ikincisinin Butthane ve sonuncusunun Buchelli olduğunu söylemeliiniz. Cevap verme sırası Grace'e gelince Buchelli'yi yazmayı gömerken gördüğünüzü söyleyin. Sirayı doğru belirttiyiniz Mosely, Butthane ve Buchelli'nin Rennes-le-Chateau'da olmalarının sırrını öğreneceksiniz.

Gabriel'in odasına dönün ve Grace ile olay ve SIDNEY bulgular hakkında konuşun. Otelden çıplık motorunuza binin ve Lady Howard ile Estelle'nin kazı alanına giderek Estelle ile konuşun. Park yerindeki moturu inceleyin ve arkadaki sepetin içindeki su şişesinden Estelle'nin parmak izini alın. Otele geri dönüp SIDNEY'i kullanarak parmak izini Estelle'nin dosyasına bağlayın. İsterseñiz Tour Magdala'da Abbe ile de konuşabilirsiniz. Şimdi Prens ile konuşmaya gidebiliriz. Çeşmenin yanındaki pahali görünümü vilayi hatırlıyorsunuzdur. Artık ora-

ya girebiliriz. Kapıya çalınca içeriye alınacaksınız. Eğer yazmayı emniyete almadan Prens ile konuşmayı deneseydiniz içeriye alınmayacaktır.

Prens James ile tüm konular hakkında konuştuktan sonra Villa Bethania'dan çıkarak motorunuza binin. Gideceğiniz yer Chateau de Serras. Gabriel motorunu kapalı olan kapının dışına park edince motordan inin ve kapıya yaklaşın. Kapının üzerine tıklayarak çıkan menüden tırmanmayı seçin. Ana kapıya yaklaşınca kahya sizi içeri davet edecek. Yapacağınız birkaç konuşma ve şarap tadımından sonra avluya geri döneceksiniz. Buradan ayrılmadan önce garaja gidin ve kapayı bularak içeri girin. Odanın sol tarafındaki elektrik düğmesini bulun ve ışığı yakın. Yarasaları göreceksiniz. Odadaki herşey, özellikle yarasaları inceleyin. Araştırmamanızın bitince zaman dilimi sona erecektir.

Saat: 6pm - 9pm : Grace Nakimura olarak

Grace'in zaman dilimi odanın içinde başlıyor. Lobiye inip Simone ile Gabriel hakkında konuşun. Odaya cıkin ve SIDNEY'i kullanarak müzenin kapısındaki zarfı bulduğunuz parmak izini eşleştirme analizi yapın. Eğer Estelle'nin parmak izini anlatlığım gibi aldıysanız, izlerin eşleştiği uyarısını göreceksiniz. Eğer parmak izini almayı unuttuysanız motor kiralama yerine gidip hala arka sepette durmakta olan şiseden izi alabilirsiniz. Bu arada Montreaux'un dolabındaki cüppelerin üzerindeki semboller hakkında SIDNEY'den bir e-mail de almış olmalıdır.

Parmak izi eşlemesini yapica lobiyeinin ve çay içmekte olan Estelle'ye parmak izi ve daha once Lady Howard ile konuşurlarken duyduğunuz Mısır artifact'ları hakkında soru sorun. (Eğer bu konuşmayı dinlemediyorsanız soru olarak çıkmayacaktır). Eğer bu iki görevi de tamamlayırsanız Estelle sizi odasına götürecek ve artifact'ların resimlerini gösterecektir. Aksi halde farklı cevaplarla karşılaşacaksınız. Bu zaman diliminin bir noktasında Emilio'yu otelden çıplık kiliseye doğru giderken göreceksiniz. Eğer takip edemezsəniz üzülmeyin, istediğiniz zaman mezarlığa gidip onu bulabilirsiniz. Mezarlığa vardığınızda saklanın ve Emilio ile Mesmi arasındaki ko-

nuşmayı dinleyin. Emilio bir süre sonra ayrılacak ve otele geri dönecek. Onu kapısına kadar takip edin, içeri girdiği anda kapayı çalın ve içeri girin. Emilio'nun Rennes-le-Chateau'da bulunma nedenini anlatan ara filmden sonra zaman dilimi bitecek.

Saat: 9pm : Gabriel Knight olarak

En son zaman diliminde yeni den Gabriel'i kontrol ediyoruz. Ara film izledikten sonra tapınağın ilk odasında kontrol size geçecek. Gabriel, Mosely ve Mesmi ile birlikte satranç tahtasına benzenen bir yerin önünde duruyorlar. Gördüğünüz gibi üç çeşit karo var. Üzerinde kılıç resmi olanlar, kurukafa resmi olanlar ve boş olanlar. Kurukafa resimi olanlara basarsanız yer çokuyor ve Gabriel ölüyor. Boş bir karoya bastıktan sonra başka bir karoya geçtiğinizde, basmış olduğunuz boş karo yok oluyor. Kılıç resimi karo ya bastığınızda ise altındaki işliğin sondadığını göreceksiniz.

Buradaki amacımız tüm kılıç resimi karolara yalnızca bir kere basmak. Ama bastığınız en son kılıçlı karonun, üzerinde çember resmi olan duvarın önündeki karo olması gerekiyor. Bunu yapınca çember resimi kapı açılacak ve içeri girebileceksiniz. Odadaki karolara ve nesnelere tıklayarak, radyo simgesi yardımıyla Grace'ten bilgi alabilirsiniz. Öğrenecğiniz en önemli şey satrançta at gibi, L şekli çizerek hareket etmeniz gerekiyor. Bence burada biraz uğraşmayı deneyin, gerçekten oldukça zeka ve dikkat isteyen bir bilmeceli. Ama sıkıldığınızda veya hemen geçmek istiyorsanız şu çözümü kullanabilirsiniz: (Numaralandırma satranç tahtasında olduğu gibidir)

H4 - G6	A4 - B6
G6 - F4	B6 - A8
F4 - H5	A8 - C7
H5 - G3	C7 - E8
G3 - H1	E8 - F6
H1 - F2	F6 - G8
F2 - D3	G8 - H6
D3 - E1	H6 - F7
E1 - C2	F7 - D8
C2 - E3	D8 - B7
E3 - D1	B7 - C5
D1 - B2	C5 - B3
B2 - A4	B3 - A5

Satranç bilmecesini çözüp kapıdan girdikten sonra kendinizi geniş dairesel bir odada bulacaksınız. Odanın ortasında ileri geri sallanan keskin bir sarkaç var. Salınınmin merkezinde üzerinde çeşitli nesneler bulunan bir platform göreceksiniz. Odanın kenvarı boyunca, sizi sarkacın duvarla birleştiği yerler boyunca taşıyabilecek döner platform var.

Bu bilmeciyi çözmek için önceki bir keşif yapmanız gerekiyor. Dikkat ederseniz sarkaç duvarla birleştiğinde, döner platformdaki üstünde kare işaretleri olan karo ile kesişiyor. Bu demek ki eğer kare işaretleri karoya binerseñ, sarkaç sizi dilimleyecektir. Karel karonun hemen arkasındaki karoya atlayın. Böylece sarkaç hemen öünüñde duvarla buluşacak. İşte tam bu anda imlecinizi sarkacın üzerine götürürseniz kavrama simgesini göreceksiniz. Mouse'a tıklayın ve sarkaca tımanın. Bu noktada oyun kaydetseniz iyi olur.

Şimdiki amacınız odanın ortasındaki platforma atlamak. Aşağı atlarken eylemsizliği de hesaba katmanız gerekiyor. Yani daha platforma gelmeden kendinizi aşağı bırakmalısınız. Platformu tutturmak için birkaç deneme

yapmanız gerekebilir. Platforma indiğinizde bir terazi ve altın kapılı objeler bulacaksınız. Terazi üzerine tıklayarak radyo yardımıyla Grace'ten bilgi alın. Size yapmanız gerekeni anlatacak. Oncelikle sonsuzluk sembolünü alın ve teraziye koyun. Sonra yumurtayı alıp koyun. Son olarak meyveyi alarak teraziye koyunca, öünüñdeki kapı açılacak.

Çok az kaldı!

Şimdiki odada bir şeylere dokunmadan önce her şeyi inceleyin ve radyo yardımıyla Solomon heykeli ve Latince cümleler hakkında Grace'ten bilgi alın.

Üzerinde altın ve deri eldiven bulunan standın yanına gidin ve eldiveni alın. Ates ve su olan standa gidin, kamerasını kullanarak bakışlığınızda alev çanağının içindeki taşlığını göreceksiniz. Elinizde eldivenlerle taşı alın. Şimdi heykellerin yanında yürüyün. Soldaki heykel bir şeytana, sağdaki ise şövalyeye benzeyen. Taşı şeytanın açık olan eline koyun. Bunu yaptığınızda karanlık olan bölgeler aydınlanacak ve başka standlar göreceksiniz. (Bu sırada aydınlatıkları da kararacak)

Yine aynı şekilde her şeyi incele-

yin ve Grace'ten bilgi alın. Aynaların olduğu yere gidin ve ikisine de bakın. Aynaların birinde Gabriel olduğu gibi görünürken, diğerinde yaşılmış olarak görünecek. Kaydırıcı yaşı gösteren aynanın olduğu tarafa doğru çekin. Şimdi üstünde üç tane düğme olan standa gidin ve üzerinde yin-yang sembolü olana basın. Yeni bir oda açılacak.

Bu odaya girdiğinizde Mosely ile Mesmi'de yanınıza gelecek. Köprüye ve onun solundaki "görünmez" köprüye dikkat edin. Ayrıca öünüñdeki enerji duvarını da fark etmişsinizdir. Radyoyu kullanarak bilgi alın. Oyunu kaydedin ve görünüp kaybolan köprüye doğru ilerleyin. Burada köprünün parçalarının nasıl ortaya çıkıp kaybolduklarına dikkat etmelisiniz. En yakındaki parça belirlediğinde üstüne atlayın, böylece yavaş yavaş (acele etmenize hiç gerek yok) ilerleyerek köprünün diğer tarafında varın.

İste tam bu anda enerji duvarından vampirler fırlayıp saldırımı deneyecekler. Gabriel bir sonraki odaya girerken Mosely ile Mesmi onları oyalarına çalışacak.

Son oda olan Holy of Holies'e girdiğinizde odanın ortasındaki

sunakta Prens James'in oğlunu göreceksiniz. Ayrıca odada tanık biri daha var, Montreaux. Ara film esnasında Montreaux kocaman bir iblis çağırıracak ve siz de bıçağını çekercesiniz. Hemen oyunu kaydedin.

Eğer hemen radyo ile Grace'e danışırsanız, ondan iblisi öldürme üzerine ipuçları alabilirsiniz. (mesela "Tüm iblilerin bir korumasız noktası vardır"). İmlecinizi kullanarak yaratıktan geriye doğru çekin. Eğer kafa bölgesine doğru saldırmayı denerseniz, yaratığınız boğazını korumaya çalıştığını göreceksiniz. Odanın gerisindeki sarcophagus'u fark etmişsinizdir. Geriye çekilmeye devam edince hemen yanına geleceksiniz. Ona tıklayarak çıkan menüden tımanmayı seçin. Iblis yaklaşlığınızda kafasına tıklayın ve taşıdığı tılsımı (talisman) seçin. Iblis gözlerini koruyacak ve başını geriye atacaktır. İşte tam bu anda onun boğazına tıklayın ve bıçağını seçin. Gabriel iblisin boğazını kesecik ve böylece Montreaux ve yaratık ölecek. Tebrikler! Prens James'in oğlunu kurtardınız. Artık arkana yaslanıp son filmin keyfini çıkarabilirsiniz.

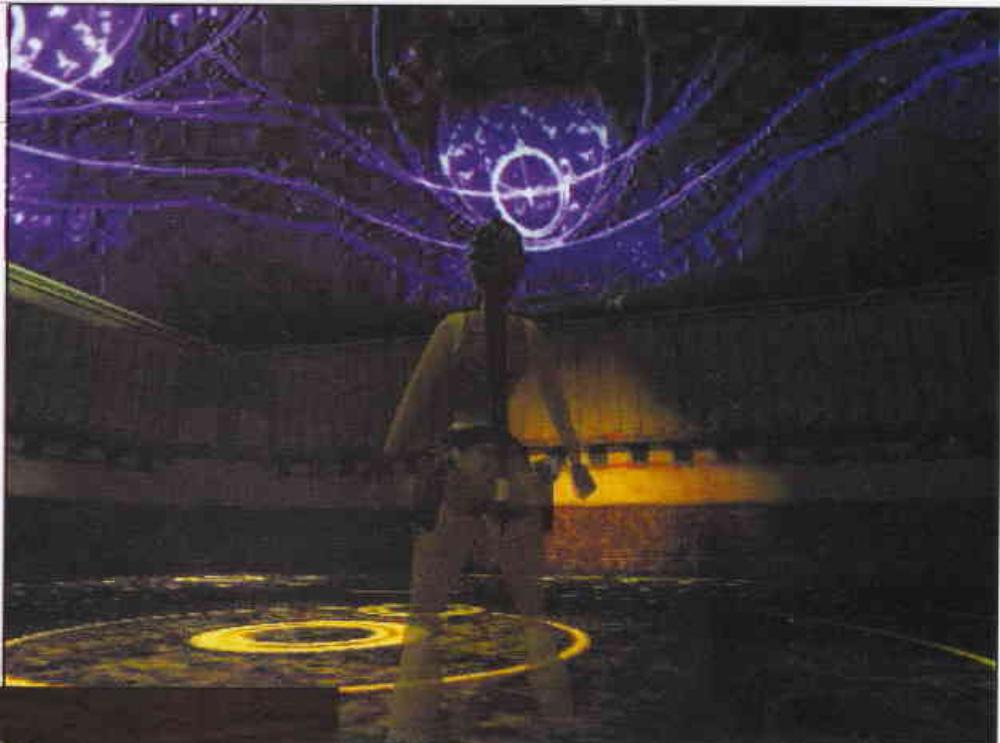
Eser Biçer



TOMB RAIDER 4 "THE LAST REVELETION"

Tam Çözüm Birinci Bölüm

Oyunun ilk iki görevinde, Lara'nın küçüklük haliyle ve onun aklı hocası olan çatlak insan Werner Von Croy ile beraberiz. İlk görevde Von Croy size oyunda kullanacağınız hareketleri gösterecek. İkinci görevde ise, bu öğrendiğiniz hareketleri test ediyor ve onunla mücadele ediyorsunuz. Unutmayın ki bu tam çözüm size çözemediğiniz yerlerde yol göstermek için hazırlanmıştır. Lara'nın her adını yazmamız mümkün değildir. Bu yüzden sorularınızı göndermeden önce biraz daha uğraşma-

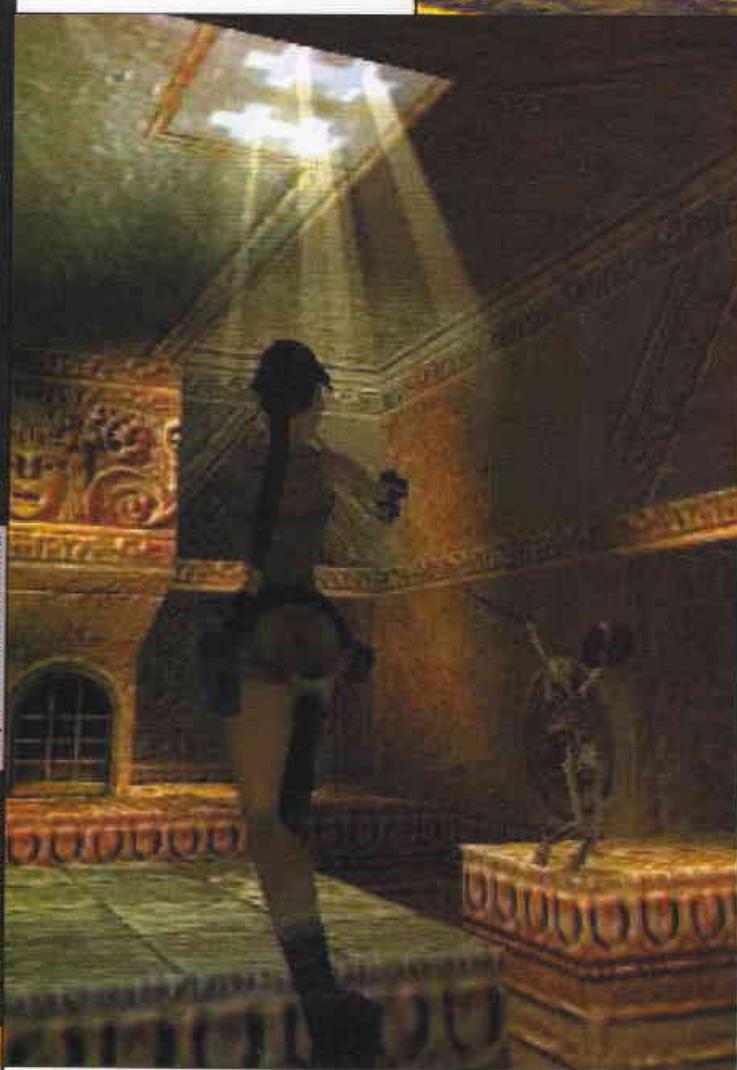


nizi ve her tarafı karıştırmanızı tavsiye ederim.

ANGKOR WAT

Burada artist Von Croy nedirse yapmak zorundasınız. Taştan aslana kadar onu takip edin ve konuşmasını bitirmesini bekleyin. Tekrar yürümeye başladığında onu takip edin ve arkasında durarak onun tavandaki kazık tuzağını devre dışı bırakmasını bekleyin. Kazıklar kapandıktan sonra diğer odalara güvenle geçebilirsiniz. Oyunda genel olarak hep onun oenden gitmesine izin vermelii ve tuzakları etkisi hale getirmesini beklemelisiniz. Buradan devam edin ve uçurumun dibine kadar gelin. Aşağıya düşerseniz bir kurukafa bulursunuz. Sonra burayı geçip adamı takip edin. Burada da iki kere ziplamalısınız. İkincisinde tam ucuna kadar koşup, ziplamaya basın ve tutunmayı da ihmali etmeyin. Eğer burada aşağıya düşerseniz bir kurukafa daha bulursunuz. Yukarıdan devam edin ve onun gösterdiği duvara tutunarak sağa doğru kayın. Siğabileceğiniz kadar bir boşluk bulunduğuunda yukarı çıksın. Sulu yere kadar devam edin. Suya

atlayıp küçük pasaja girerseniz ekstradan bir büyük, bir de küçük medipack alırsınız. Şelalenin solundaki platformdan çıkış Anahtarı açın. Sonra duvara tırmanıp diğer anahtarları açın. Tekrar aşağıya inip açılan köprüden zibidiyi takip edin. Çıkmaza geldiğiniz anda yukarıdaki zerdevelara tutunarak karşa geçin. Buradan dışarıya yürüün. Von Croy sadistinin hayvanları öldürmesini bekleyin ve sağ taraftan devam edin. Sonuçta bir tünele eğilerek girip sonundaki anahtarları açmanız gereklidir(L2). Burada Lara'nın sırt çantasını nereden bulduğunu ortaya çıkartacaksınız. Kolu çekiş geri dönün. Açılan kapıdan aşağıya doğru koşun. Daha sonra süper koşmayı kullanıp sonundaki kapıdan da atlamanız lazım. Eğer tüm sekiz kurukafayı da bulduysanız, Werner Heretical yolunu seçecektir. O vakit bu noktadan sonra biraz daha zor bir vaziyet içerişine girmişsiniz demektir(anlayan anlar). Eğer kurukafaları toplamak gibi bir zahmete katlanmadıysanız, Von Croy Virtous yolunu seçecektir. İki yol da hemen hemen aynı ve sonuçta aynı yere cık-



Geriye kalan kurukelleler nerede?

Sekiz kurukafanın nerede olduğuunu öğrenmezseniz çatılarınız siz şimdilik hadi söyleyim de kurtuluyim bari.

1. Kurukafa: Oyunu başladığınız odayı iyi inceleyin. Yerde duruyor.

2. Kurukafa: Daha önce söylediğim gibi, Lara'ının ilk atlayışını yaptığı yerde, suyun altında.

3. Kurukafa: Yine söylediğim gibi Lara'ının uzun atlamalarını yaptığı geniş bölümde, sağdaki bir girintinin içinde.

4. Kurukafa: Şelaleli odada, büyük havuzun dibinde.

5. Kurukafa: Vahşi domuzla uğraşlığınız yerde, köşede.

6. Kurukafa: Lara'ının sırt çantasını bulduğu odada, sağda.

7. Kurukafa: Sürenerek dışarıya çıktıığınız yerde, diğer kolda.

8. Kurukafa: Heretical veya Virtuous odalarından bir önceki odada, köşede.

yor. Daha sonra ortada küçük havuzun bulunduğu odaya giden ve sağ taraftaki tünele tutun. İpe atlayıp karşılıkla geçin ve anahtarı açın.

RACE FOR THE IRIS

Hiyar Werner Von Croy'ın yaptığına bakın hele... Iris'e kadar yarışmanız gerekmektedir ve Von Croy üçe kadar sayacağını söyler. Pis herif bir, iki der ve uç demeden fırlar. Nerede kaldı erkekliğin şerefi, haysiyeti; terbiyesiz adam! Yani 16 yaşındaki bir kız çocuğuna karşı hile yapabilecek kadar da alçak bir insan misin ya? Madem sen öyle yapı-

yorsun, ben de adil bir yarış olması için okurlarımıza yardım edeceğim. Onu yemek için şu yolu izlemelisiniz...

Once, dev kafadan düz koşun ve sağa dönün. Burada çok çabuk olarak sağa, sola ve tekrar sola dönün. Kenara koşarak gidin ve atladiktan sonra tutunup tırmanmayı da unutmayın. Tekrar ziplayın. Kemerlere geldiğiniz zaman atlarından geçin. Sonra sağa dönün ve diğer odaya atlayın. Ağzın parmaklıklarından geçin. Tekrar içerisinde olduğunuzda sağa dönüp

yukarı tırmanın. Holun sonuna ulaştığınız zaman koşarak ziplamanız gereklidir. Tutunmayı unutmayın. Diğer hole inin. Tahtadan bir köprü'nün sonuna geleceksiniz. Tırmanmayın, bu sadece zaman kaybetmenize sebep olur. Köprüden düşün ve öteki taraftaki

Oyun bunu size karşı kul lanmıyor. Arma sanırım oyunun sonunu değiştiremeyecek.

Oyun şimdilik ciddi olarak başlıyor.

Yer, Mısır çöllerini Giza'dan birkaç kilometre uzaklıktaki bir yer. Tekrar günümüze döndük. Lara ergenliği yedi, yuttu, büydü, serpildi; daş gibi bir hattın oldu. Büyüdü de maceralara bile atılmaya başladı. Amulet of Horus adında bir zimbirlinin peshine düştü.

Tabii ki Amulet of Horus gibi ilgi çekici gö-

runtu arz eden bir nesneyi ele geçirip bilmek için başka insanlarınla yarışmak gerekmektedir. Aslında yarışa katılanlardan biri de artık moruklamış olan Werner Von Croy'dur. İlk birkaç göreviniz kolay olacaktır, bu yüzden buralarda kendinizi geliştirmeye bakın.

TOMB OF SET

Bu görev, vaziyetin derinliğini anlatması için küçük bir sahne ile açılıyor. Siz ve kılavuzu nuziadını bilemeyeceksiniz ama ona Cabbar-El Abizittin Zigzag diyeceğiz] çöldeki bir takım tasları kurcaladıkları için kumlarin altına inip kendilerini bir sürü mağarada bulurlar. Oh olsun silze, ne oynuyorsunuz len elalem! daşınan, dopraaynan?

Cabbar-El Abizittin Zigzag, bulabileceğiniz en iyi rehberdir ve bu mağaradaki her yeri, her tuzağı avucunun içi gibi bilmekteydi. O koridorda ateşleri yaktıkça onu takip edin. Küçük çukurların bazlarında medipack bulabilirsiniz. Diğerlerinde ise akrepler var; ehi ehi! Bakma fonksiyonunu kullanarak akrep olana girmeyin. Bir de çakal ile karşılaşacaksınız fakat pistollerinizi kul-



Nereye saklamışlar nesneleri?

Küçük Medipack: ilk çakalla karşılaşışınız zaman sağıdaki duvarı takip edin ve çukurun üzerinden atlayın. Daha sonra köşedeki küçük bölmeye tırmanın.

Normal Shotgun mermileri: Hieroglif yazılarının bulunduğu mavi koridor boyunca ilerleyin ve sağ aşağıya gidin. Kumdan bir çukura geleceksiniz. Pitten tutunarak aşağıya inin(kumu hareket etmeden önce) ve küçük pasajın içine girin.

İşıldak ve Shotgun: Eye of Horus anahtarını kullandığınız odada olan ipi kullanın ve mavi ışığın geldiği deliğe tırmanın. Sağ taraşa doğru ilerleyin ve dönen kazıklı tuzağa dikkat edin. Bir dizi platforma tırmanmanız, sonra da platformdan platforma atmanız gereklidir.

Normal/geniş Shotgun mermisi: Ateşli yer bulmacasını çözükteden saatinin kumlarını hallettikten sonra kocaman, ürkütücü bir sfenks kafasıyla karşılaşacaksınız. Kafanın solundan gidip bir merdiven bulacaksınız. Sonuna kadar tırmanıp kolu çekin. Daha önce tırmandığınız bir kapı açılacak. O kapının kapalı olduğu yere geri dönün. Eğer saatin heykele yerleştirildiyseniz, bu nesneleri alamazsınız.

Normal Shotgun mermisi ve büyük sağlık çantası: Bunu alabilemek için sfenks kafasının solundaki merdivene tırmanmalısınız. Yukarıda iken, sfenks nişanlayıp tam kafasına atlamalısınız(baş yani). Soldaki duvara yakın şekilde kellenin üstünden geçin.

Küçük bir mağaranın açıldığını göreceksiniz, ziplayın. Saati yerleştirdiyseniz bunları da alamazsınız.



lanarak onu kolayca şışleyebilirsiniz. İşte yolunuza çıkan hayvanlara dikkat edin canıım; biz mi söyleyicez hepsini de? Cabbar-El Abizittin Zigzag, sizi Set' in mezarının ilk odasına gotürecek. Meşalesini engelli kapıya dayadığı zaman iki tane akrabi eşek cennetine göndermelisinizsiz öldürseniz de olur; onlar yolu biliyormuş. Daha sonra odanın güney batısındaki deliğe elinizi sokun(elinizi sokmak için X' i kullanın, yönü bulmak için de menüdeki pusulanız). Fark edebildiğiniz üzere açık olan sadece bir yol var. Buradan devam edin ve Eye of Horus' un ilk parçasını alın. yanınızdaki medipack' i de alıp adamın bulunduğu odaya dönün. Cabbar-El Abizittin Zigzag' i takip edin ve jiletli tuzağı kapatmasını bekleyin. Ulen madem bu herif buraları bu kadar iyi biliyor, neden Amulet' i kendi

almamış? Neyse, mevzuya dönelim. Kapatılan tuzağın sonundan diğer parçayı da alıp birleştirin. Bu odadan çikın ve sola dönün. Eye of Horus' u kendi şeklindeki yuvasına yerleştirin. Çakalları öldürün ve Cabbar-El Abizittin Zigzag' i takip edin. Bir kapı açacak. Devam edin ve yerdeki delikten diğer odaya atlayın. Burası havuzlu oda olmalı, yoksa buraya kadar yanlış geldiniz demektir; yazının başına dönüp tekrar okuyun(keh keh vede keh). Uygun koridordan aşağıya doğru gidin. Açık olan koridordan geçerek önünüze gelen ipi çekin. Cabbar-El Abizittin Zigzag diğer havuzlu odaya geçip suyu sopasıyla yakacak. Yemezler, suya petrol karıştırmışlar işte; inanmadık! Bu kez de veri interesting bir odaya giriyorsunuz. Hangi parça yanarsa onun üzerine atlamalısınız. Eğer başka bir yere atlarsanız, yanın parça alev alır ve geçişınızı engeller. Eğer bu başınıza gelirse, geri dönün ve odadan çikın. İpi bulup tekrar çekin ve ziplama egzersizlerine tekrar başlayın. Her yanın parça dokununca odanın sonundaki kapı açılır ve siz de zamansız kumların olduğu odaya geçebilirsiniz. Diğer koridora geçtiğiniz zaman mezarlık muhteşem sfenksler size doğru bakacak. Eğer Laroşu sola götürürseniz duvarın sağında Karanlık bir koridor görürsünüz. Buradan aşağı gidin. Buradan sola, sağa ve sola gidin. Rehberiniz Zigzag' da geldiğinde ateşi yakıyor ve salak gibi tırsıp kaçmaya başlıyor. Artık yalnızsınız.

Kapı açılacak. Diğer odaya geçin. Odanın diğer tarafında bir heykel göreceksiniz. Yanına gidin ve Timeless Sands' i onun ellerine yerleştirin. Bir sahne girecek. Tekrar sfenks' in yanına dönebilir ve ağızna eğilerek gibilirsiniz(isterseniz yapmayın, orada öyle kalırsınız, zorla dill ya kardeşim). Zaten bu sürünlme esnasında bölüm bitiyor.

BURIAL CHAMBERS

Lara geçen bölümden kalma atraksiyonunu tamamlayacak. Solunuzda bir kol göreceksiniz, çekinmeyein, çekin. Sonacına koridordan aşağıya yürütün ve kayın. Çok çabuk Hand of Orion' a tutunun ve heyvani kocamanlıkta kazıklar Lara' ya girme den(?!) önce bu bölgeden ziplayın. Ele tutunmanızdan itiba-

Konuşun, nereye koydunuz gizli nesneleri?

Büyük medipack: Bölümle başlar başlamaz, kendinizi aşağı kayarken bulacaksınız. Zıplayıp yan tarafındaki kayaya tutunursanız kaymaktan kurtulursunuz.

Normal shotgun mermisi: İlkinci odadaki zamanlı kazık tuzağına doğru kayarken okuların soluna atlayın.

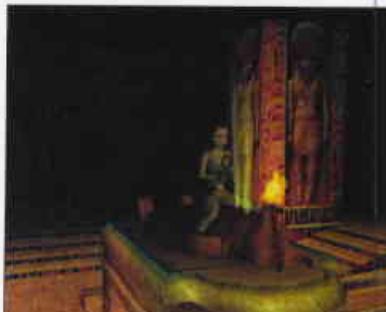
Normal shotgun mermisi ve küçük medipack: İlginç kamera açısıyla uçtuğunuz yere gidin.

Mumyaların oradan sola gidin.

Gizli odada olacaksınız.

Large medipack: Mumya odasına girdikten sonra buradan geniş bir mağara bölgесine çıkacaksınız. Burası özel bir oda. Mağara duvarını sola doğru takip edin ve basamakları bulun. Tırmanın ve yerde, solda bir delik arayın. Daha sonra buraya girin.

Shotgun mermisi: merdivenlerden yukarı çıkm. Yarı yolda sola doğru bir köprüye gidin. Yüksek bir yere kadar yolu takip edin ve aşağı düşün. Daha sonra geniş bir odaya geleceksiniz. Soldaki bölüm zıplayıp bulun.



ren bunu gerçekleştirebilmeniz için sadece bir saniyeniz var. Önünüzdeki barışterden sağa ya da sola sıçrayabilirsiniz. Bu işten sıyrılmadan diğer koridora doğru yürüyün. Yol üzerinde iki adet daha kazıklı tuzak var. Eğer şı kebab olmak istemiyorsanız, çok iyi zamanlama yapmanız gereklili. Buradan diğer yola kayacaksınız. Solunuzda, duvarda bir delik delik bulacaksınız. Hand of Orion buraya bir eldiven gibi uyuyor. Tabii ki siz onu yerine yerleştirince platformdaki biçaklı tuzak harekete geçecektir.

Aşağıda birkaç yararlı nesne var. Olmeden devam etmek için çok dikkatli zıplamalısınız. İki kez ileri, iki kez de sola zıplayın(Lara' nin suratını sola çevirmeden). Diğer bölüm geçtiniz. Eğer düşerseñiz baştan başlamamanız gereklili. Belki de oyununuza save etmeli-

Siz konuşur musunuz yoksa ben mi konuşuriim?

Shotgun ve iki normal shotgun mermi kartusu: bölümle başlar başlamaz, solunuzdaki karanlık köşelere gidin ve küçük deliğe tırmanın.

İki normal shotgun mermi kartusu, Uzi klipleri ve küçük medipack: Başlar başlamaz sağınızda da karanlık bir köşe var. Başladığınız yerdeki kayaların üzerine böylelikle çıkabilirsiniz.

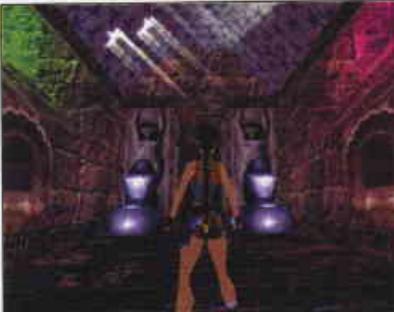
Küçük medipak ve süper el bombaları: Cipteyken, karanlık ve bozuk mağaraya girin. Kazıkları bir çukurdan önceki bir rampaya geleceksiniz. Kazıkların üzerinden geçmeden önce cipi durdurup aşağıya inin. Eğilerek oda daki deliğe girin.



sınız ha? Yoldan aşağıya yürüyen ve Set' in ayağından yukarı çıkmak. Ara sahneden sonra diğer odada iki yoldan kanlar akmaya başladığını fark edeceksiniz. Kan nehirlerini takip edin. Diğer odada üç tabutun açılacak. Önünüzdeki ve solundakının içinde mumyalar var. Solunuzdaki ise medipack var. Lara'ya odanın ortasındaki heykeli, odanın kuzeybatısındaki kırmızı yuvarlağın üzerine doğru ittirin. Sağdaki kapı açılacak. Burada mumyayla uğraşmanız gereklidir. Üzgünüm. Oldurmeye çalışmayış sebebin bir düşünün bakalım), sadece kaçın. Kapıdan geçip diğer koridora çıkmak. Mağarada yürüyen ve köprüye ulaşın, odaya girin. Odanın sonundaki duvara tırmanın. Daha sonra odanın solundaki delikten aşağıya inin. Odanın batısındaki kublere tırmanın. Daha sonra bir dördüncü kubeye ziplayacağınız. Sonra solunuza dönün ve kazıkların üzerinden atlayarak beşinci kubeye ulaşın, beşinci kubun üzerindeki ziplayıp üzerinizdeki kubeye tutunun. Buna ve ötekine tırmanın. Küçük koridora girin. Bu odadaki kolu çekin. Şimdi ziplama bulmacasını tekrarlayın. Açığınız kapıya girebilme için ana odanın kuzeyine gitmeniz gereklidir. Holün sonuna kadar yürüüp merdivenden tırmanın. Odadaki kolu çekin. Odanın Güneybatısındaki yola ziplayın ve devam edin. Ana odaya döner dönmez, yerdeki delikten aşağıya düşün. Ayağınızın ucunda bir yıldız anahtarını bulacaksınız. Alın ve merdivenlerden yukarıya çıkmak. Sonra merdivene gelene kadar kör-

dordan aşağı inin. Merdivene tırmanın, Batı' ya doğru bazı kublere gerekçılız. Küplere tırmanın, Tırmandığınız kubun kehanine kadar gelin ve yukarı ziplayın. Arkasında kazıklar olan kubeye tırmanın. Solunuzdaki kubeye atlayın. Buradan Kuzey' deki çıkışa atlayın. Oyunu durdurun ve kendinize içecek bir şeyle

ni unutmayın. Yerde iki mumya olacak. Odanın iki tarafında iki kapı ve ortasında bir çubuk var, Lara' ya çubuğu çekirin ve kötü düşüncelerinizi kendinize saklayın. Sahneden sonra bir kapı açılacak fakat mumyalar öpüyüm abula şeklinde üzərinize gelmeye başlayacaklar. Hızlıca bu kapıdan giriip sizin konforu-



Sana söyleyorum be, nereye sakladın?

Büyük medipack: Bazı kötü adamların üzerinde yerler ve dev gümüş renkli heykellerin olduğu yerde, bir sonraki bölgeye gitmeden hemen önce sağda bir delik var. Buraya ziplayıp tutunak ve eğilerek içeri gireceksiniz.

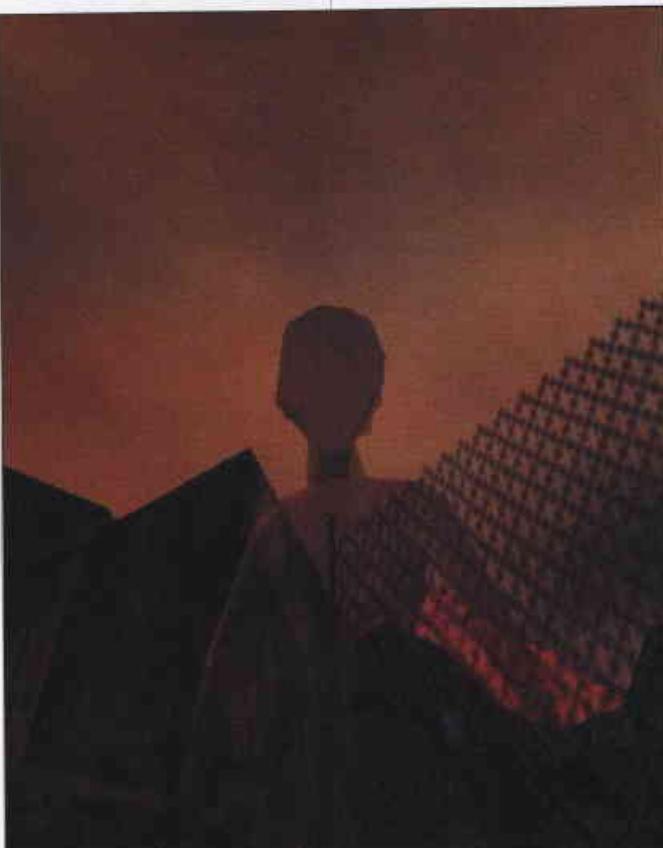
Küçük ve büyük medipack: Kahverengi cipi kapıya gelene kadar takip edin. Kapının sağına bakın. Gizli bölgeyi buradan görebilirsiniz. Önce buraya sonra da buradaki kutunun üzerine tırmanın. Daha sonra aşağı düşüp yolu takip edin.

Normal el bombaları: Kapıya kadar geldiğiniz zaman, duvarlarında hiyeroglifler olan bir tünele gireceksiniz. Bir de size doğru gelen kazıklar.

Eceksiniz. Bir de size doğru gelen kazıklar. Üçüncü kazığın düştüğü yerde tırmanılabilen bir duvar var. Buraya tırmanın.

Geniş shotgun mermileri ve normal oklar: Bir önceki gizli yeri bulur bulmaz delikli delikli geniliş bir yere çıkacaksınız. L şeklindeki çukuru bulun ve yavaşça aşağı inip sürünerken gizli yere gidin.

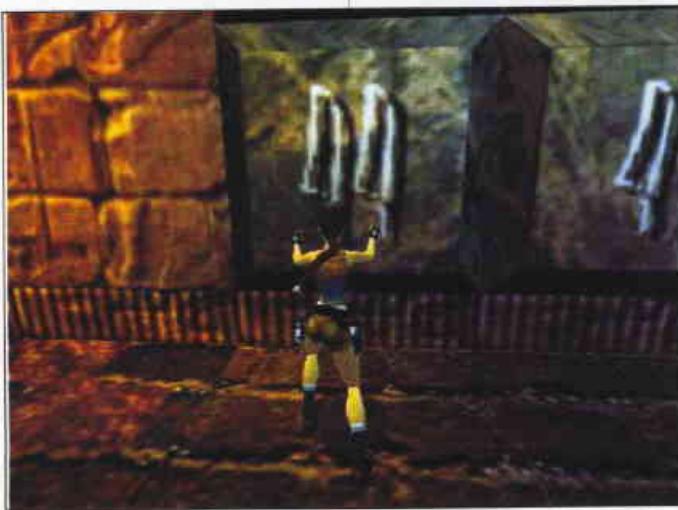
Cabucak duvardaki deliğe girin. Tatlı dil yılancı deliğinden çıkarın: tatlı yılancı da Lara' yi deliğe sokar. Peki tatlı Lara yılancı ne yapar? Kum tuzajına doğru kayın. Ulen göz göre kayıposun ya, ne diyim ben sana şimdiden yanlı. Ne bilyorsun benim doğru söylediğim? (biraz heyecanla) Yuksele kumlar sizin tavandaki kazıklara geçmeye çalışacak bu yüzden çok hızlı olmalısınız. Odanın soluna ulaşıp yukarıya tırmanız gereklidir. Ma-



alin.

Yuvarlanmaya hazır olduğunuzda duvardaki deliğe yaklaşın. Merdiveni kullanarak bu delikten aşağıya inin ve odaya girin. Bu inişin biraz uzun olacağ-

nuz düşünülerek oraya yerleştirilmiş olan merdivenden tırmanız. Yukarıda çıkar çıkmaz geri ziplayıp merdivenden kurtulun. Kuzey' e dönün ve sağ taraftaki kubeye tırmanın. Sola dönüp diğer kubeye tırmanın. Sağınızda anahtar deliğine Yıldız anahtarlarını yerleştirin. Güneydeki duvardan bir ip sarkacak. İpe ziplayın ve altın rengi koridorun girişine ulaşın. Orada, kaidesinden bokböceği tılsımı alın (yemini ederim Türkçe' si böyle) ve mağaraya geri dönün. Köprüyü geçin. Bu kez sola değil, doğuya gitin. Kocaman altın bir merdiven göreceksiniz. Merdiveni kullanarak yukarıdaki odaya girin. Bu odada, altın yılancı ve iki mumya'yı göreceksiniz. E artık yılana ne yapmanız gerektiğini biliyorsunuzdur herhalde. Ups, mumyalar canlandı ve kapı kapandı mı?



Hanimiş gizler, hı?

Normal / geniş shotgun mermileri, büyük medipack, Uzi clipleri, ve flareler: Başlama pozisyonunuzdan kum taşı istikametine yönelik ehem. Ortasında bir dikilitaş olan kareye geleceksiniz. Soldaki ikinci kemere doğru gidin. Dar tünele kadar ilerleyin. Yarı dolu bir mezara geleceksiniz. İçerisindeki kap ve de kacakları vurarak çeşitli nesneleri alınız ehem.

Flareler veki Uzi clibi: Eğer, dikilitaştan kuzeye giderseniz, iki tarafında maymunlar olan geniş bir odaya gelirsiniz. Odanın soldundaki duvara giderseniz tırmanacak bir yer bulabilirsiniz. Uzi clipleri ve normal oklar: Dikilitaştan batıya doğru ilerleyip ana tapınağa gidin. Derin kare bir havuza düşene kadar da yüksmeye devam edin. Havuzdan çıkışın iki kere ileri zıplayın. Bir kere sola zıplayın. Üç kere ters parende atın ve odada bir anahtar arayın. Sonra tekrar havuza girin. Tekrar çıkışın. Tekrar girin. Neyse fazla uzatmayıım şakayı(ehi ehi), havuzun dibindeki kapıyı açın ve girin. İlk gördüğünüz hava boşluğunca çıkışın, gerekenleri de alın.

Büyük medipack, zehirli oklar, geniş shotgun mermileri, ve Uzi clipleri:

En son havuzda kalmıştık ya hanı; la oğlum kör müsün, bak iki cümle yukarıda yaziyo iștee... Neyse, işte oradan yüzmeye devam et ve solda üçgen bir delik ara, bul, o delikten gir. Lan öyle delik diil olum yaw; ben sana ne diyim arkadaş? Yani ne dessem az... Tam çözümün geriye kalanını beklerken biraz kendini eve kapat da ansiklopedi felan oku, ilim irfan öğren azıcık. Neyse hadi ben kaçtım. Gelecek ay görüşürüz. Bye&Smile...

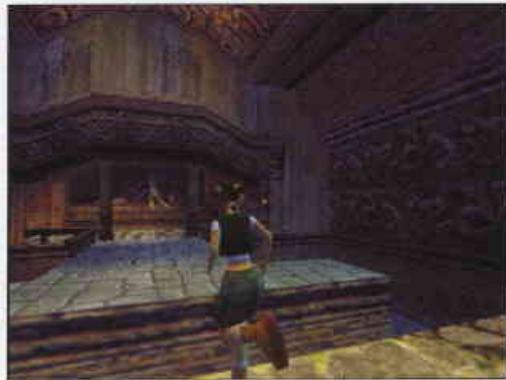
çarada yürüyen ve aşağıya kayın. Gergin mi hissediyorsunuz? Az kaldı az, bu bölüm bitiyor. Mağaranı tabanına kadar tekrar yürüyün. Altın anahtara giden ayak izlerinin oradaki koridora girin. Kumlu odadaki boşluğa altın yılanı yerleştirin. Bokböceği tılsımını da öteki boşluğa yerleştirin. Oda kumla dolacak ve yer yükselecek. Yukarı tırmanın ve bölüm bitirin. Oh be, güneş ışığı gördüğünüzü hiç bu kadar sevinmiş miydiniz?

VALLEY OF THE KINGS

Arkanızda yaşılanıp sahneyi seyrettikten sonra Lara'nın kontrolünü alıyorsunuz. Yedi adet dalkavuk gözüküyor, hepsińi gerbertin. Altıncısı, mavi cipe ait anahtarı düşürecek. Anahtarı alıp cipe binin. Sürücü koltuğuna kurulup cipi çalıştırın. Çalışan kahverengi cipi takip etmeye başlayın. Bu zorlu takip, bölümün sonuna kadar devam edecek. Kahverengi cipten el bombaları düşecek. Bazı dalkavuklar da yolumuza çıkacak. İki köprüden geçeceksiniz. Önce kısa, sonra uzun olanından. İkisini de başarıyla geçtiğiniz zaman bölüm bitiyor.

KV5

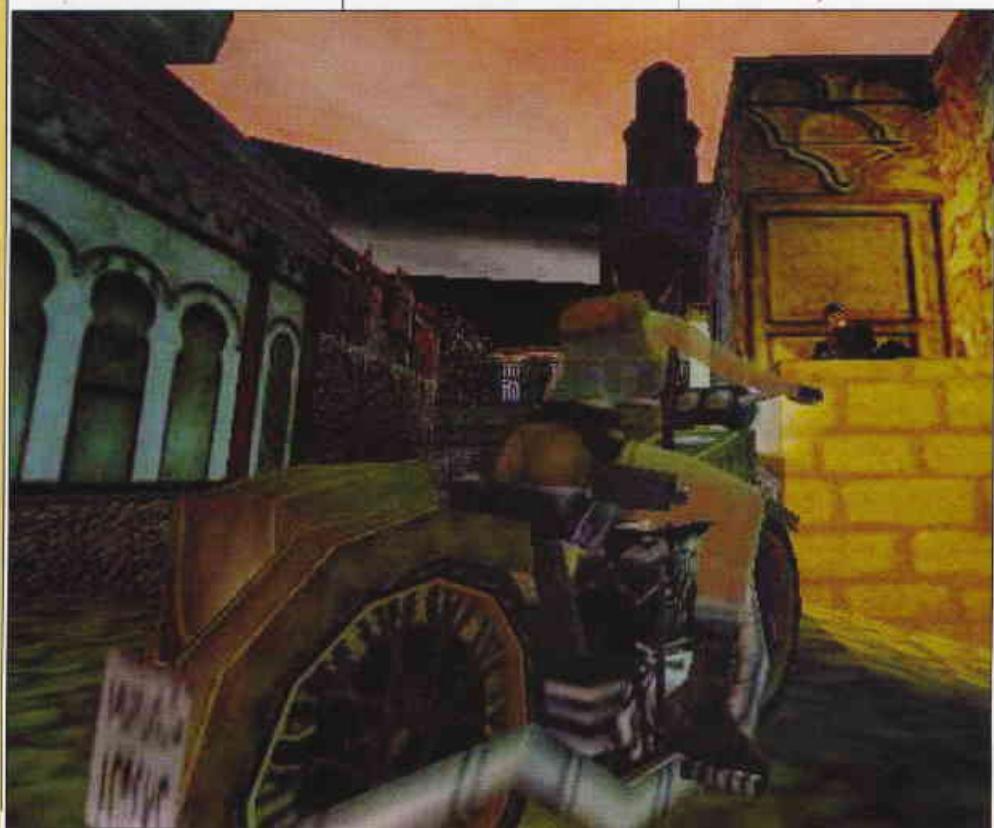
Bu bölümde Lara hala cipin

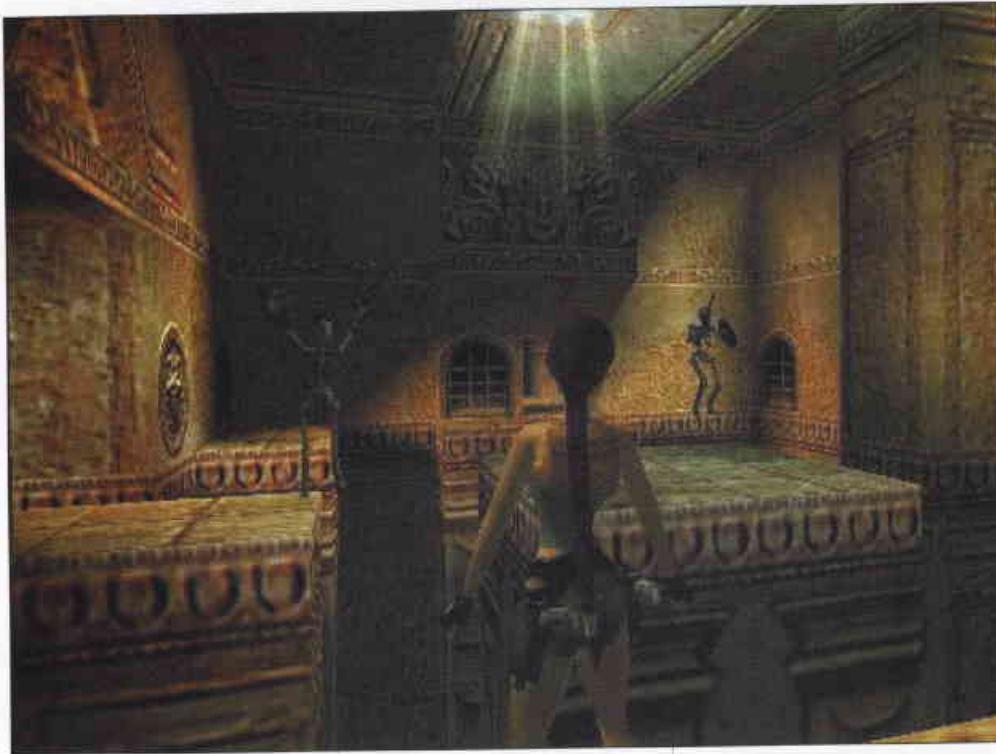


İçinde olacak. Bir bayirdan aşağı direksiyon saflayacaksınız. Bir süre devam ettikten sonra kahverengi cipi önünüzde göreceksiniz. Yanına kadar sürün. Kahverengi cip tekrar harekete geçecek. Tekrar el bombaları havalarda uçusmaya başlayacak. Cipi piramitten çıkarın ve önünüzdeki tünele girin. Burada bir barışının üzerindeki adamı fark edeceksiniz. Ayrıca iki de farklı yol göreceksiniz. Eğer sola gideceksiniz, bu adamlı uğraşmanız gereklili. Eğer ben sağa giderim arkadaş diyorsanız cipi çukura düşürmemeye dikkat etmeniz gerekir. Diğer tunnel ile devam edin. İki duvar arasından sola dönün. Sola dönmenin mümkün olduğu tek yer burası. Kahverengi cip, size engel olmak için daima sizden önce kapıdan geçecek. Burada da bir dalka-

vukla karşılaşacağınız. Adamin altındaki platformun altından geçin. Böylece adam aşağıya düşer ve siz de onu sinek gibi ezebilirsiniz. Çıpten dışarıya çıkışın ve güneydeki platform

mun ikinci seviyesine tırmanın. Eğer dikkatle bakarsanız hemen hemen yarısında bir delik göreceksiniz. Bakmasanız da biz söyleyorum zaten. Batıya dönün ve platformun sonuna kadar yürüyün. İllerleyin ve sağdaki deliği bulun. Buradan sola dönüp ip tutunun. Güney platform'a atllayın. Doğuya dönüp yolunuza kapanan kutuların üzerine tırmanın. Arkasında bir kol göreceksiniz. Zıplayıp bu kolu tutmalı ve açmalısınız. Bunu yapmanız kapiyi açacaktır. Cipinize geri dönün ve açılan kapıdan girin. Kaldirım taşına doğru sürüün. Çok mu koşay geldi? Bu oyunda kolay diye bir olay söz konusu değil. Üç adet kazıklı top tavandan aşağıya düşecek ve siz parçalanmaya gelecek. Buradan kurtulur kurtulmaz karşınızda vadide





doğru sürünen. Yoldaki tuzaklara dikkat etmeniz gerekli. Sonuna ulaştığınız zaman sol tarafta üzerinden surebileceğiniz kayalar göreceksiniz. Kum tepelerinin kuzeyinde, üzerinden geçeceğiniz bir duvar olacak. Daha sonraki tepelerin ise batısında. Bir sonrakinde ise sütunu platform göreceksiniz. Tepesinde de bir dalkavuk var. İki seçenekiniz var; herifin düşürüp ezebilirsiniz veya es geçebilirsiniz. Sonuçta güneyde bir duvar göreceksiniz.

Kum tepelerinin finalinde ise batıya giden bir tünel bulacaksınız. Bu tünele doğru sürünen, içeri girin ve bir oh daha çekin.

Lara' nın doğruluğu an

Bu noktadan sonra, Lara dünyanın üzerine ne gibi bir tehlike saldığının farkına varma- ya başlar (geri zekâlı karı, ancak anniyon di mi). Vaziyeti daha iyi anlamak için bazı araştırmalar yapması gerekmektedir. Hikaye-

nin bu kısmında, Lara Temple of Karnak' a (Karnak Tapınağı yanı) in (Türkçe) varır. Bu arada Lara' nın eski bir arkadaşı olan Jean-Yves ile tanışacağız.

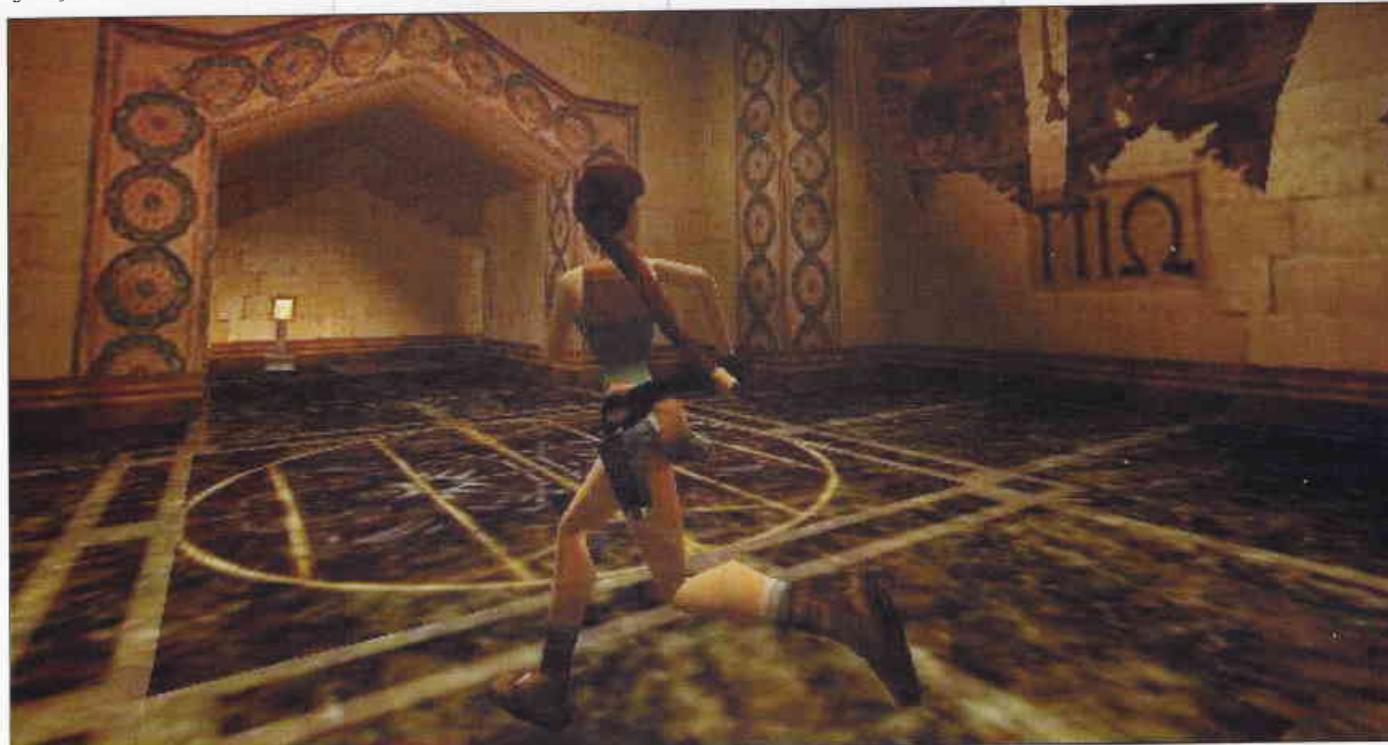
TEMPLE OF KARNAK

Almanız gereken iki kavanoz var. Birisi, bir sonraki bölüme gitmenin hemen yanında. Öteki ise Sacred Lake bölümünde. Batı daki duvardan tırmanın. Aşağıya kayıp iki akrebi öldürün. Buradan batıdaki kapıya

doğru ilerleyin. Ortasında havuz olan odaya kadar devam edin. Sağınızda, size üzerine tırmanız için yalvaran bir taş var. Gelmişken tırmanın ve daha üzerindeki bölüme çökün. Burada, kapıları açan iki delik var. Odalardan birisinde shotgun, diğerinde ise kavanozlardan birisi var. Alın. sahneye dikkat edin çünkü size gitmeniz gereken diğer odayı gösterecek. Merkeze geri dönün ve kuzeye doğru ilerleyip yukarı tırmanın. Sağdaki kolonlara doğru devam edin. Bu odanın sonuna geldiğinizde duvara tırmanız. Diğer taraftan aşağı düşün ve geniş odalara girmek için sola dönün. Onunuzde gri bir blok göreveksiniz. Buraya tırmanız. Burada tavana tutunup öteki tarafa geçin ve bırakın. Arkanızı dönüp bu duvarın ortasındaki bloğa tırmanız. Oradaki düğmeye basın ve odanın öteki tarafındaki kapıyı açın. diğer odadaki delikten girip anahtarı açın. Böylece açılan delikten kendinizi korkmadan aşağıya bırakın. Her ne kadar böyle bir hatunun kimin kollarına düşeceğini bilmeden aşağıya atlaması bana ters gelsede, sonuçta bu işin onun ekmeğin parası olduğunu unutmamak lazımdır derim.

MegaEmin

(megaemin@level.com.tr)



PC-HİLEKÂR

Dominion

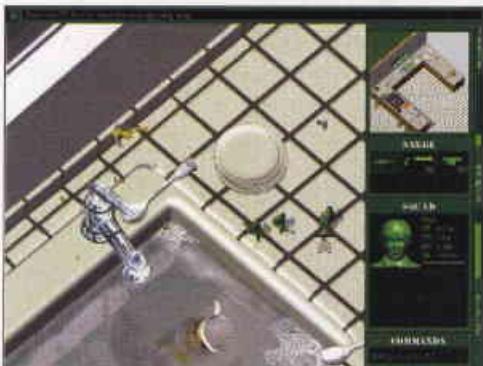
Bu oyunda verilen hile kodlarını kullanabilmek için öncelikle oyun esnasında Enter tuşuna basın, açılan komut satırından istediğiniz kodu girin ve sonra tekrar Enter tuşuna basın.



TILT: 99999 dolar verir, istediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz.
SETI: Radarları kapatır.
LUSHEE: Bol kaynak verir.
INFRARED: Tüm haritayı görebilmenizi sağlar.
COMBUSTION: Etraftaki tüm düşmanları öldürür.
ZIPPER: Bina ve birim üretimini hızlandırır.

Army Men: Toys in Space

Bu oyunda aşağıda verilen hilelerden faydalanaabilmek için Backspace tuşuna basın ve açılan komut satırından önce ana kodu girerek hile modunu açın. Daha sonra yine aynı şekilde diğer kodları kullanabilirsiniz, ünlem işaretlerini dahil etmeyi unutmayın.



"I throw me a frickin bone here: Hile moduna girmek için gereken ana açılış kodu.
I captain scarlet: Ölümsüzlük verir.
I full monty: Ölümsüzlük ve envanter malzemelerini verir.
I stay frosty: Çavuşa bir korunma kalkanı verir.
I henry: 30 adet böcek ilacı verir.
I harsh language: 20 adet sineklik verir.
I here's a lockpick...: Sınırsız napalm yakıtı verir.
I mib: Çavuşa bir laser tüfeği verir.
I this one goes to eleven: 3 adet napalm atış hakkı verir.
I scotty: Destek için 3 adet SpaceMen verir.
I hey stifler: Sınırsız miktarda yapışkan verir.
I lone time...: 3 Baseball verir.
I spiny norman: 3 adet HammerMine verir.
I pump me up: Çavuşa Steroid Boost verir.
I roddy-pooh: Sınırsız hava saldırısı verir.
I the meek: Görevi kaybetmenizi sağlar.
I cut to the chase: Görevi kazanmanızı sağlar.
I halloween: Düşmanları zombilere dönüştür.
I florence: Sınırsız medikit verir.
I johnny ricco: 3 Paratrooper verir.
I peep show: 3 Recon verir.
I yippee!!: Bir suikast tüfeği verir.
I penny: Sınırsız M80 verir.
I got two words for ya...: Mayın tarama cihazı verir.
I there is no spoon: Haritada Osmanlıların yerini gösterir.
I hello neo: Ağır laser topu verir.

Urban Assault

Bu oyunda son derece etkili bir silahı olan gizli bir araç mevcut, bu araca ulaşabilmek için oyun esnasında SHIFT tuşunu basılı tutarak "SWEPON" kodunu girin.



Delta Force 2

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle " " tuşuna basarak (Türkçe klavyelerde Ö olabilir) komut satırını açın, buradan hile kodunu girin ve Enter tuşuna basın.

Thetrooper – Olumsüzlük verir.

Sunandsteel – Cephanenizi tekrar doldurur.

Diewithyourboots on – Sınırsız cepheane verir.

Stilllife – Görünmez olmanızı sağlar.

Revelations – 8 atışlık topçu desteği sağlar.



Urban Chaos

Bu oyunda aşağıda verilen hile kodlarını kullanabilmek için DEBUG moduna geçmeniz gereklidir, bunun için F9 tuşuna basarak komut satırını açın ve oradan gereken kodu giriniken sonra ENTER tusuna basın. Sonra diğer kodları aynı şekilde girerek kullanabilirsiniz.



BANGUNSNOTGAMES: Debug modunu açar ve ölümsüzlük verir.

BOO: Bir dizi patlama yaratır.

DARCI: D'arcı olarak oynamanıza izin verir.

ROPER: Roper olarak oynamanıza izin verir.

FADE #: Oyundaki sis seviyesini ayarlamamanıza imkan verir, # olarak bir değer girmelisiniz.

WORLD: Müziği değiştirmenize izin verir.

WIN: Bölümü geçmenize izin verir.

LOSE: Bölümü başarısız kılmaya sebep olur.

Ayrıca şu tuşlara basarak belirtilen etkileri yaratılabilirsiniz:

E - Rastgele bir araç yaratır.

F - Görünmez olmanızı sağlar.

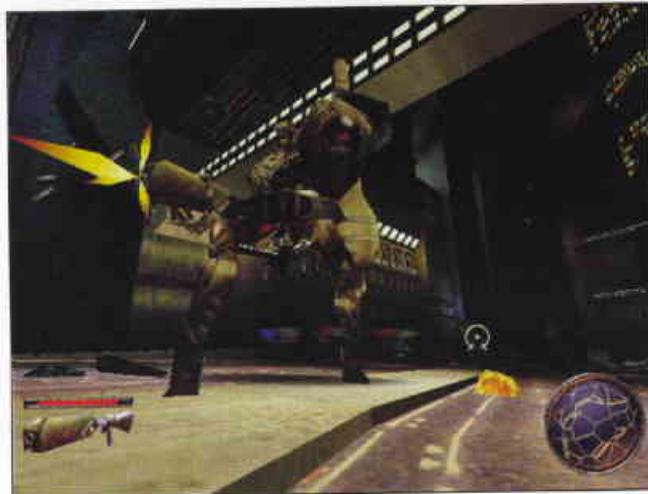
F12 - Oyun silahlarını yaratır.

F3 - Oyundan çıkışınız.

Slave Zero

Oyun esnasında "T" tuşuna basarak komut satırını açın ve aşağıdaki kodlardan herhangi birini girin, sonra da Enter tuşuna basın.

/goodies – Silahlarınızı güçlendirir.
 /i win – Görevi başarıyla bitirmenizi sağlar.
 /big ass – Oyundan çıkışınızı sağlar.
 /weezie – Düşmanlar siz görmezden gelirler.



Septerra Core

Bu oyunun hilelerini yapmak için biraz şans bol miktarda da beceri gerekiyor. Hileleri girmak için önce [F12]'ye basın. Bazı hileleri önceden yapmazsanız, bazı diğer hileler çalışmamaktır veya önceden

hangi hilelerin girildiğine göre farklı şekillerde çalışacaktır. Aşağıda hilelerin listesini ve hangilerinin önce girilmesi gerektiğini yazdık. Denemesi bedava.

Önce girilmesi gereken hile: "imarealweenie"

Bu hileyi girdikten sonra.....



??? Konuşma yazılarını kaldırır.
fps Oyunun hızını gösterir
mapmaker Bulunduğunuz haritayı BMP dosyası halinde kaydeder.

Oyunda girebileceğiniz daha onlarca kod var, ama hepsinin çalışması için doğru sırada girmiş olmanız lazım. Diğer kodları aşağıda sıraladık, ama hangi sırayla girildiklerini bulabilecek misiniz bakalım? Alın size oyun içinde oyun!

wtfwwt	siskel	score
bgiob	coeffs	spell
perception	isteal	blind
lallignore	msteal	gimme
recovery	points	maxhp
strength	psyche	tmtwtfobiwan
vitality	scroll	level
addstuff	seeall	path
agility	varset	gods
imaweenie	astat	call
babylon	mheal	core
observe	rects	lall
vampire	rcore	heal
enemies	rstat	hdm
english	snorm	hit
german	sfast	run
dumpgv	sslow	sdm

Crusaders of Might & Magic

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle ENTER tuşuna basarak komut satırını açın, sonra istediğiniz kodu girin ve tekrar ENTER tuşuna basın.

-EMBIGGENME: Ölümsüz olmanızı sağlar.

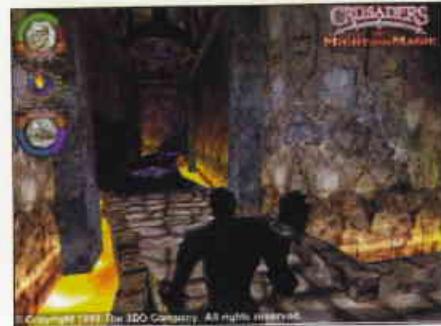
-CRAZYGUY: Tüm büyüler verir ve mananızı doldurur.

-WHOAH: Uçmanızı sağlar, hızı ayarlamak için Mouse tuşlarını kullanın.

-UBERLOAD: Rasgele bir bölüme geçmenizi sağlar.

-SHOWFPS: FPS sayacını açar.

-3DNOW!: AMD işlemecilerin 3DNow! komut seti için oyun desteğini açar.



Tomb Raider 4

Geçen ay verdığımız bölüm geçme hilesinin çalışmadığından yakından bir çok şikayet aldık. Ve hemen akabinde sorunun ne olabileceği dair araştırmalara başladık. Hile bizde gayet normal çalışıyor.



duchunkü. Ve sonunda, hilenin çalışmamasının sebebinin, hileyi yaptığınız sırada tam kuzeye bakıyor olmamaktan kaynaklandığını bulduk. Hilenin çalışması için %100 kuzeye bakıyor olmanız lazım. Bu kesiriliği sağlamak için yüzünüzü kuzeye dönüdüğunuz tutunarak tırmalanabileceğiniz bir blok bulun ve tırmanın. Bunu yaptıktan sonra envantere girecek olursanız, pusulanın saydamlaştığını göreceksiniz. Bunu sağladığınızda aşağıdaki hileleri uygulayabilirsiniz. (Kuzeye bakma hilesi Playstation için de geçerlidir)

Bölüm Geçme

Tam olarak kuzeye baktığınızdan eminseniz, envanter ekranına gitip LOAD seçeneğinin üzerine gelin. H, E, L, P tuşlarına aynı anda basıp bir süre basılı tutun. Envanterden çıktığınızda, bir sonraki bölümde geçeceksiniz.

Sonsuz Eşya

KUZEYE TAM OLARAK BAKIN ve envantere girin. Küçük sağlık çantasının üzerine gelin ve G, U, N, S tuşlarına bir süre basılı tutup bırakın.

Tüm Silahlar

Sonsuz eşya hilesini yaptıktan sonra, envanterden çıkip tekrar girin. Büyük sağlık çantasının üzerine gelin ve W, E, A, P, O, N, S tuşlarına aynı anda basın (artık nasıl yaparsınız, protez el mi taktırırsınız orası bilemem).



PLAYSTATION-HİLEKÂR

LUNAR: Silver Story Complete

Bütün videolar

"The Making Of Lunar: Silver Star Story Complete" diskini takın. Oyunun yapımıyla ilgili video başlayınca Yukarı, Aşağı, Sol, Dağ, Üçgen, Start'a basın. Bunu yaptıktan sonra oyun disklerinden birisini takarsanız, o CD'deki bütün videoları görebilirsiniz.



Chira's Tail'i bulmak

En azından yirmi tane Ice Mongrel'i Trial Cave' e kaçmalarından önce öldürün. Bu çarpışmadan sonra Chira's Tail'ı bulacaksınız (Defense +2, Agility +10.).

V RALLY 2

Bütün arabalar ve yarışlar

L1, R1, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, X, X + Select tuşlarına Game Progress ekranında basın. Gizli arabaların bulunduğu karelerin üzerine gelip X'e bastığınızda arabaların ve yarışların açıldığılığını göreceksiniz.

+2, Agility +10.)



EVIL ZONE

Sunum modu

Oyunu tek kişilik modda bitirin

Galeri Modu

Oyunu Story modunda bitirin

Tebrik Modu

Butün oyun modlarını butün karakterlerle bitirin (ohal)

Bonus bölüm ve

Boss olarak dövüşmek

Story Modu en az üç farklı karakterle bitirin.



VIGILANTE 8 Second Impact

Options ekranında "Game Status"ın üzerine gelip L1 + R1'e basın sonra şunları yazın

BLAST_FIRE

GO_RAMMING

Süper füzeler

Daha ağır arabalar



Coolboarders 4

İsmınızı yazdığını yere aşağıdakileri yazın. Eğer doğru yazarsanız "Hey, no cheating" diye bir ses duyacaksınız.

Bütün dağlar için "ICHEAT"

Bütün Special Event'lar için "IMSPECIAL"

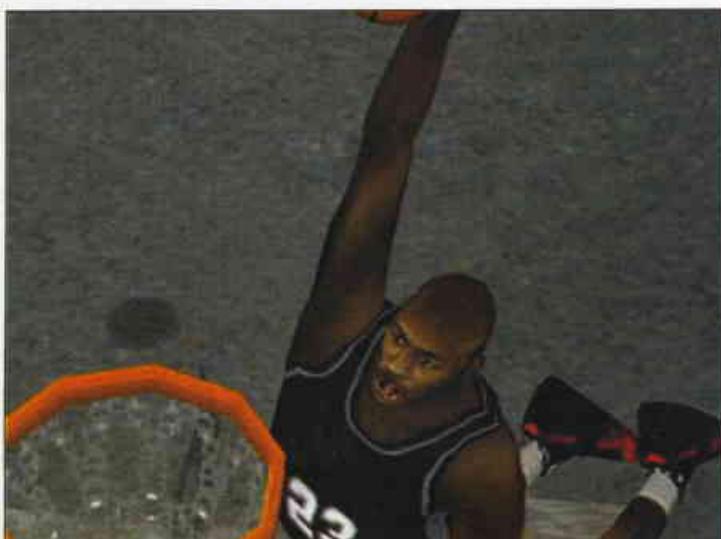


NBA 2000

Michael Jordan: Michael Jordan'ı superstar modda one on one yenebilirseniz, takım havuzuna katılacaktır.

Isaiah Thomas: Superstar modda oynadığınız herhangi bir maça rakipten 15 top çababilirseniz, takım havuzuna katılacaktır.

Richard Guerin: 3 sayılık yarışmasını Rookie Modda yenebilirseniz, takım havuzuna katılacaktır.



R-Types

Bölüm seçimi

Açılış ekranındaki R-Type veya R-Type II seçiminde on kere L2'ye on kere R2'ye basın. ten times at either the R-Type or R-Type II option at the title screen. Oyun sırasında Start'a basarsanız istediğiniz bölümü seçebilir veya istediğiniz videoyu seyredebilirsiniz.

Daha yavaş gemi

Oyunu durdurun, ardından L2'ye basılı tutup Sağ, Yukarı, Sağ, Yukarı, Asağı, Sol, Asağı, Sol ve X'e basın.

Daha hızlı gemi

Oyunu dondurun, ardından L2'ye basılı tutup Sağ, Yukarı, Sağ, Yukarı, Asağı, Sol, Asağı, Sol ve Daire'ye basın.

Tüm silahlar

R Type veya R Type II oynarken Start'a basıp oyunu dondurun. L2'ye basılı tutarak Sağ, Yukarı, Sol, Sağ, Asağı, Sol, Yukarı, Sağa basıp, ardından istediğiniz silaha göre şu tuşlardan birisine basın: Üçgen, Kare, X, Daire veya R1

Extra kredi

Herhangi bir R-Type oyununun açılış ekranında sürekli Select'e basın ve 99 kredi kazanın.



RAINBOW SIX

Tüm haritaları göster

Ana ekran veya Pause ekranında, L1'e basılı tutun ve X, Daire, Kare, Üçgen, Üçgen, Daire ve X'e basın.

Son Videoyu göster

Ana ekran veya Pause ekranında, L1'e basılı tutun ve Kare, Üçgen, Kare, Kare, Daire, Daire, X ve Üçgen'e basın.

Herkesin sağlığını iyileştir

Ana ekran veya Pause ekranında, L1'e basılı tutun ve Üçgen, Üçgen, X, Daire, Daire, X, Kare, Kare'ye basın.

Ölümsüz rehinerler

Ana ekran veya Pause ekranında, L1'e basılı tutun ve Daire, Daire, Kare, Üçgen, X, Üçgen, X, Daire'ye basın.

Kilitli kapıları aç

Ana ekran veya Pause ekranında, L1'e basılı tutun ve Üçgen, Kare, Kare, Üçgen, X, Daire, Kare ve Üçgen'e basın.



Civilization 2

Extra para

Herhangi bir kasabانıza "_CasH" ismini verin (büyük H yazmak için R1'e basılı tutun)

Bütün teknolojiler

Irkıncı seçerken, Romalıların üstüne gelin ve Daire, Üçgen, R1, R2, L1, L2, L2, L1, R1, R1 tuşlarına basın.



Clock Tower 2: The Struggle Within

Extra Mode

Menülerden birindeki "???" seçeneğine girmek için, oyunu "A" alarak bitirin. Böylece yeni bir seçenek olan "Extra Mode" açılacak ve "Time Attack", "Score Attack" gibi yeni oyunları oynayabileceksiniz.

Sound Test

Açılış ekranında Sol, Daire, Aşağı, Üçgen, Sağ, Kare, Yukarı, X, L1, R2, L2, R1 + Start tuşlarına basın. "Sound Test" seçeneği "Option Mode" un altında açılacak.

Sonsuz Power büyüsü

Açılış ekranında L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarına basılı tutun ve oyunu başlatın.

Karakter biyografilerini görmek için

Toplam onuç tane olan bitişleri de açın daha sonra "Pamphlet" moda girin. Yeni bir "Guide" seçeneği ile oyundaki bütün karakterler hakkında detaylı bilgileri görebileceksiniz.

Okul üniformalarını giy

Açılış ekranında L1 + R2 + Select + Üçgen tuşlarına basılı tutarken oyunu başlatın



Courier Crisis

Trafiği kapatmak için

Oyun sırasında L1 + L2 veya R1 + R2 tuşlarına basın.

Bonus bölüm

Bölge seçimi ekranında L1 + R2 tuşlarına basın.

Bonus müzik

Oyun sırasında R1, Üçgen, R1, L1, Daire, X, R2, L2, Kare tuşlarına basarsanız, üç yeni şarkı oyun sırasında dinleyebilirsiniz. R1, Üçgen, R1, L1, Daire, X, R2, L2, Sağ tuşlarına basarsanız da bir dördüncü şarkı açılır

Free Modu

Bölüm Şifreleri	06 – fclfcicciil	12 – gfcicfcikjj
01 – eflicfcgkj	07 – fpclfiocjl	13 – fcfcfigccj
02 – iflcfcckj	08 – fdclfikcj	14 – fjclfcicij
03 – mfclfcokj	09 – kfclfcgii	15 – fnclfiocjj
04 – afclfccklj	10 – ofclfcicci	
05 – fhclfigcj	11 – cflcifcoij	



Şifre olarak HANOILBKJO girin.

Zaskar olarak oynamak için

Load/Save ekranında FDFKFHKHCJK şifresini girin.

Pantera olarak oynamak için

Load/Save ekranında KFKFKFOEKJ şifresini girin.

Gorilla olarak oynamak için

SAVAGEAPES şifresini girin.

Alien olarak oynamak için

XIFTYONEX şifresini girin.

Balık olarak oynamak için

FINALSDFIN şifresini girin.

STS-I bisikleti için

IFKFKFKGKJ şifresini girin.

ONLINE GAMING

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

Yeşenin Level 'da yeni bir Online Gaming köşesinden merhaba. Girdiğimiz bin yılın başlarında oyun firmaları da bombalarını patlatacaklar, bizde yakında bunlarından nasibimizi alacağız, hele artık yeni oyunların multiplayer desteksi çıkmayacağı ve bunların büyük bir çoğunluğu içinde oyun sunucuları açılacağını hesaplaşarak geriye tek bir sorunumuz kalacak, bu oyun sunucularının yavaş yavaş artık ülkemizde de açılması ve sadece sınırlı birkaç oyun yerine yurtdışında olduğu gibi her turden oyuna destek vermeleri konusu. Bununda zamanda uestesinden geleceğini ve bizimde sizleri OLG konusunda daha geniş ufuklarda yolculuklara çıkartabileceğimize inanıyorum.

Bu ay ve yerimiz yetmezse gelecek ay Quake III Arena için Türkiye 'de ilk ve en geniş çaplı Full Featured Multiplayer Guide vereceğiz, yanı Q3A için daha önce tecrübeiniz olmasa da tam olarak multiplayer nasıl oynanır, yabancı oyun sunucularına nasıl bağlanılır, neler gereklidir, ülkemizdeki sunucularda neler yapılabilir, kendiniz nasıl basit bir sunucu açabilirsiniz, diğer arkadaşlarınız size nasıl bağlanabilir, halihazırda bazı oyun modları nasıl yüklenir, nereden temin edilir vb. diğer alaklı konularla beraber, bu işlemlerde size yardımcı olacak bazı yardımcı programları ve Internet Web sayfalarını tanıtacağım. Q3A ana konusu ile birlikte olarak OLG bir bütün olduğundan ve oyunları birbirinden tam olarak ayıramayacağımızdan za-

man zaman eskilere dönmemizde gerekebilir, örneğin nostalji olması açısından Q1 ve Q2 haritaları ve modları veya skin vb. materyaller Q3 'e uyarlanmış olabilir, karşımıza çıktııkça değimeyeceğiz.

Başlamadan önce bir konunun altını tekrar çizmek istiyorum; Korsan oyun piyasasının hakim olduğu ülkemizde ne yazık ki halen \$30-\$40 civarlarında yasal olarak satılan oyunların kötü ve eksik kopyalarını, 2 milyon TL civarına satılması bu işin tek taraflı karşılığı alındığının tartışmasız kanıtı, fakat artık bu durum pek OLG dünyasında işlemeyecek gibi çünkü son çıkan bazı multiplayer destekli oyunları (ki buna Q3A 'da dahil) ancak orijinal olması durumunda oyun sunucularında oynayabiliyorsunuz. Kisacası elinizdeki oyunun orijinal olmasına dikkat edin aksi takdirde hiçbir şahıs başına ne geleceğini kestiremez, burada verilen ipuçları, bağlantı şekilleri vs. çalışmamayıp ve bizde bu konuda hiçbir sorumluluk kabul etmiyoruz haliyle. Şimdi gelelim sadece ve ilk önce ayarlardan başlayarak konuyu günüşgına kavuşturmayı.

AYARLAR

DEDICATED SERVER NEDİR?

Dedicated Server, diğer oyunların sunucu olarak ayarlanan bilgisayara bağlanmalarını sağlayan küçük bir programdır. Bu sayede sunucu olarak seçilen makinenin yönetici (siz veya arkadaşınız olabilir) oyun ile ilgili detaylı ayarlar yapabilir. Örneğin oynamanacak haritaların sıralarını belirler, nesnelerin Respawn ve oyunun zamanlamaları, silahlar vb. çeşitli ayarlar onun hakimiyetindedir. Fakat D.S. yapılmış bilgisayarın sahibi eğer sadece D.S. çalışırsa kendisi makinesinde oyun oynamaz, yanı sunucu sadece oyunu çalıştırıp görevlidir, aynı zamanda oyun oynayamazsınız. Başlatmak için ise ilk önce D.S. ayarları yapılmalı sonra kendi sunucusuna Q3A'yi

çalıştırarak bağlanmalı ve bu şekilde oynamalıdır.

Acemiler için, oyun içinde Server Setup menüsünden Multiplayer Game ve oradan Create 'i seçin. Sonra oynayacağınız platforma göre LAN veya Internet seçeneklerinden birini seçin. Buradaki oyun ayarlarını kolaylıkla istediğiniz şekilde ayarlayabilirsiniz.

Kaydettiğiniz bu ayarları her seferinde tekrar yapmamak için oyunu aşağıdaki komut ile yükleyebilirsiniz...

```
quake3.exe +set dedicated 2 +exec server.cfg
```

+set dedicated 2'nin anlamı bilgisayarı D.S. olarak ayarlamak için dir. Internet için 2, LAN için 1 kullanılır.

+exec server.cfg ise daha önce den ayarladığınız sunucu ayar dosyasını yükler.

Aşağıda bulunan örnek server.cfg dosyası ayarlarını deneyebilirsiniz.

```
g_gametype 0
sv_maxclients 16
g_warmup 10
set map "map q3test1;set nextmap vstr map2"
set map2 "map q3test2;set nextmap vstr map3"
set map3 "map q3tourney;set nextmap vstr map1"
vstr map1
```

Anımları...

g_gametype 0 : Sunucuda klasik Deathmatch olan "Free for All" modunda oyun oynamasını sağlar. 0 opsyonu yerine 1 yazar siz Tournament modunda (1 on 1), 2 yazar siz Teamplay Deathmatch modunda oynarsınız.

sv_maxclients 16 : Sunucuya en fazla 16 oyuncunun bağlanabileceğini söyler (16 yerine istediğiniz miktarı girebilirsiniz).

g_warmup 10 : Oyuncuların oyuna başlamadan önce 10 sn. süresince oyuncular istediği gibi hareket ederler.

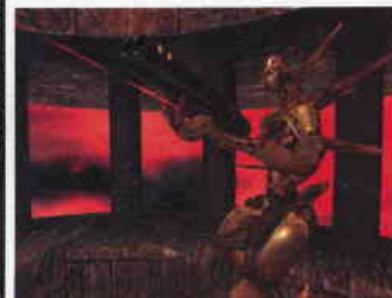
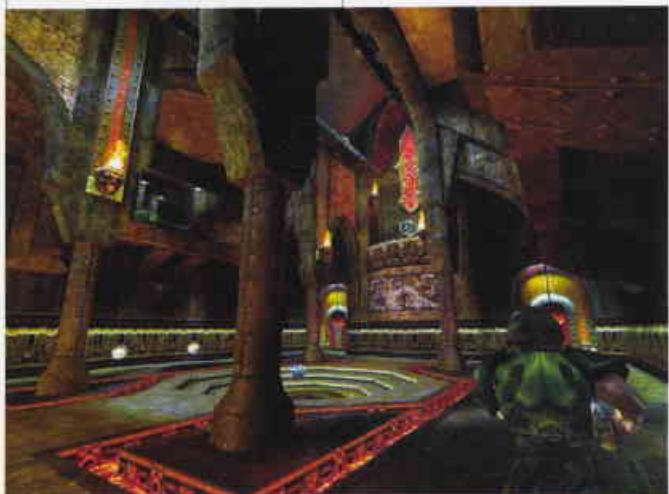
set map "map q3test1;set nextmap vstr map2" ilk harita olarak "q3test1.bsp" belirler.

set map2 "map q3test2;set nextmap vstr map3" ikinci harita olarak "q3test2.bsp" belirler.

set map3 "map q3tourney;set nextmap vstr map1" üçüncü harita olarak "q3tourney.bsp" belirler.

vstr map1 : Sunucunun bu haritalar sonunda tekrar ilk haritadan başlamasını sağlar.

Sunucuda Tournament Mode oynamak için gerekli haritayı "q3tourney.bsp" aşağıdaki şekilde ayarlıyoruz.



quake3.exe +set dedicated 2 +set zone tournaments +set g_gametype i +map q3tourney

+set zone tournaments :
Oyun kurallarını Tournament moduna ayarlar
+map q3tourney : Q3Tourney haritasını yükler.

İleri düzey sunucu ayarları

sv_MaxRate :
Eğer sunucu üzerindeki bağlantıların bant genişliğini sınırlamak istiyorsanız, bu komutu kullanabilirsiniz, eğer bant genişliği sorunu yoksa varsayılan değer 0 olmalıdır.

sv_PrivatePassword :
Oyuncuların sunucuya istediğiniz bir şifre ile bağlanması sağlar bu sayede, istemediğiniz kimseler bağlanamaz. Aşağıdaki komutla beraber kullanılmalıdır.

sv_PrivateClients :
Yukarıda şifreleme komutu ile korunan sunucuya bağlanabilecek maksimum oyuncu sayısını belirler. Eğer sunucunuz sadece şifreli olacaksa **sv_MaxClients 0** ve **sv_PrivateClients 5** (değişebilir, örneğin max 5 kişi) yapmalısınız.

sv_ReconnectLimit : Oyuncunun en fazla yapabileceği reconnect sayısını belirler.

sv_AllowDownload : Eğer 1 yapılsrsa oyuncular sunucuya bağlandılarında kendilerinde olmayan dataları otomatik indirebilirler.

g_SynchronousClients : 1 yapılrsa oyuncular demo alabilir ama bu sunucunun yavaşlamasına neden olur.

sv_timeout : Oyuncunun kopma vb. gibi durumlarında sunucu tarafından maksimum tutulma süresi (saniye olarak)

Öncelikle Bilmeniz Gerekenler

Bilmeniz gereken şey, konsol satırına gerekli komutları yazarak istediğiniz türde bir oyun başlatıp, açık olan bir oyuna dahil olabilirsiniz. Bu bakımdan, Quake 3 oynamak için bilmeniz gereken komut satırlarını aşağıda sıraladık.

Yeni bir sunucu açmak: Bir net-

work oyunu başlatmak için ana menüden Start Network Game'ı seçin ve daha sonra, LAN veya Internet olarak, oynayacağınız platformu belirtin. İkinci ekranda bulunan opsiyonlardan:

start : Geçerli ayarlar ile oyunu başlatır

Map : Harita listesinin bulunduğu Quake3/Baseq3/Maps dizinine erişimi sağlar

Dedicated : Dedicated LAN veya Dedicated Internet şeklinde ayarlamانızı sağlar.

Time Limit : Buraya 0'dan fazla bir değer verilirse eğer oyun Fraglimit'e ulaşmadığı taktirde

de tuşuna (~) basaran konsolu aşağı indirin.

connect xxx.xxx.xxx.xxx (IP numarası) yazarak bağlantıya geçebilirsiniz

Diğer bir yöntem ise sunucu tarayıcı dediğimiz özel yazılmış programlardır bunlara ilgili detaylı bilgiyi ve tanıtımını yakında vereceğiz

Yeni bir Deathmatch Sunucusunu açmak için: Quake ve Quake II ile hemen hemen aynı şekilde açılıyor, tek farkı sunucu sahibi Free For All Deathmatch game veya Team Deatchmatch game

su görüntülenebilir. Skorunuz rakip takımın birisini vurdığınızda +1 artar, kendi takımınızdan birisini vurdığınızda ise -1 azalacaktır.

Diğer oyuncularla konuşmak için: T tuşuna basıp mesajınızı yazarak Enter tuşuna basmalısınız, konsolu indirip (~) direk buraya da yazabilirsiniz.

Oyun Sunucularının Durumu

Ülkemizdeki oyun sunucuların durumunu Türk Quake II camiasında bilinen isimlere sorduk ve fikirlerini aldıktan sonra kim neler demiş bu konu hakkında ..

Level : Ülkemizdeki Multiplayer oyun piyasasının geleceğini nasıl değerlendirdiğiniz? Sizce neler yapılmalı, neler eksik ve mevcut oyun sunucularından memnun musunuz?

Woodoo [Brs] : Gelecekte umarım herşey daha iyi olacak. ISS'lerin yapabileceği çok fazla birşey yok bu konuda yeterince özen göstermekle birlikte inanıyorum şunu an için, ama ülkemizdeki Internet ile ilgili sorunlardan o taraf da payını alıyor.

Blue-NRK : Daha fazla ilgiye ve yatırıma ihtiyaç olduğunu düşünüyorum. Internet üzerinde olayın gelişmesi için daha hızlı bağlantılar ve daha kaliteli sunuculara ihtiyaç var. Sosyal yaşamda ise özellikle kafelerin konuya daha fazla önem vermeleri gerekiyor ancak bugune kadar yeterli ilginin gösterilmemiş bir gerçek. Ben bu konuda uzun bir süredir büyük bir potansiyelin toplandığını biliyorum ve yakın bir süre içinde daha çok ilginin gösterileceğini umut ediyorum.

[fp]Ca\$h0 : Oyun sunucularımızdaki zihniyet komple değiştirilmeli. Hiçbir kriterde dayanmıyorum. Mesela server'in kendi şifresiyle giriyorum lag var; başka bir accountla 130 ping civarı. Yani bence bu şekilde fazla uzağa gidemeyiz.

Cavalier[N/A] : OLG konusun-



(şayet belirtilmişse) zaman sınırını nedeniyle biter.

Frag Limit : Buraya 0'dan fazla bir değer verilirse eğer oyun Ti-melimit'e ulaşmadığı taktirde (şayet belirtilmişse) frag (vuruş sayısı) sınırını nedeniyle biter.

Max Players : Oyunda bulunabilecek en fazla oyuncu sayısını belirler.

Hostname : Sunucunuza vereceğiniz ismi belirler.

Açık bir Multiplayer oyuna katılmak için: Multiplayer oyuna katılabilmek için birkaç yöntem vardır, bunlardan birisi manuel olarak bağlantı sağlamaktır. Bu yöntemle bağlanmak istediğiniz Quake 3 Arena sunucusunun veya başka bir arkadaşınızın açmış olduğu sunucunun IP adresini girerek doğrudan bağlantı sağlayabilirsiniz. Q3A yi çalıştırın ve til-

açabiliyor.

quake3.exe +set g_gametype o +map q3tourney

Takım oyuna girmek: Takım oyunu farklı oyuncuların karşılıklı takımlar kurarak maç yapmalıdır. Bir takım kurmak için önce sunucu sahibi, sunucuya başlatıp teamflags 1 yazmalıdır.

Diğer takım oyuncuları aşağıdaki ilgili komutları yazarak istedikleri takıma katılabilirler.

team red – kırmızı takıma katılır.

team free – serbest takıma katılır.

team blue – mavi takıma katılır.

team spectator – spectator (izleyici) olur

F1 tuşuna basarak skor tablo-

da yurtiçindeki ISS'lerin son günlerde potansiyeli farketmeleri doğayıyla son 1 yılda epey yol almış durumda. Ancak gerek Türkiye'deki iletişim ağı altyapısı, gerekse birkaç ISS haric donanım konusunda günü yakalama kaygısı yada yatırım eksikliği dolayısıyla yurtdışına oranla henuz emekleme çağında olduğu su götürmez. Bunun yanında ISS'lerin bu hizmetinden faydalanan kullanıcıların da amaca uygun bir kullanım sergiledikleri tartışılmaktır. Türkiye'de OLG hizmeti veren ISS'lerin oyun serverlarını aktif duruma geçirdikten sonra bunların tanıtımı ve kullanımı konusunda yapacakları reklamların, yol göstermelerin daha yeterli düzeye çekilmesi gerektiğini düşünüyorum. OLG hizmeti veren ISS'lerin kendi aralarında koordinasyonun sağlanmalıdır. Dolayısı ile gerçekleşecek aktivitelerin daha geniş ölçekli ve daha profesyonel olabilmesi ISS'lerin atacakları adımlarla orantılı olacaktır. Bu konuda hiçbir ISS'nin bir diğer ile ilişkisi olmadığı giol, birbirlerini rakip olarak görmeleri, gerekli gelişmelerin uzun bir zamana yayılmasına sebep olacaktır. Şimdi aklı şu soru gelecek tabi: "Rekabet kaliteyi getirmez mi?" Evet bu mümkün. Ancak, Türkiye'deki ISS'lerin bu konuda detaylı araştırma yapıp "bu konu gerçekten ihtiyacılıktır" tespiti ile hareket etmemeyip, şu anki oyun serverlarının daha çok kişisel cabalarla hayatı geçirilmiş olması,

bunun yanında ISS'lerin yalnızca satış amacını taşıdıklarını, sağlıklı bir rekabet ortamı olmasını engelliyor. Gelecekte yalnızca OLG konusunda hizmet veren kuruluşlar ve organizasyonların yurdumuzda da hayatı geçirileceği

cularları olan çok sayıda ISS'nin bulunmaması, Türkiye'de gerçekten çok çok iyi Online Gaming oyuncuları var. Ancak teknik olanyakların kısıtlı olması yüzünden onları kapatıyor. Bu konuda ne de yapılabileceği şu ana kadar

bağlantı sistemleri yaygınlaştıkça jkabro net gibi sorunlar aksır gibi geliyor bana. Oyun serverlarından elbette memnunum (sadece Sanane de oynamam). Amatörce açılan bir Quake2 sunucusundan bu hale gelinmesi bana umut veriyor.

TÜFTANZIM: Kullanıcıların, Multiplayer oyunları makul düzeydeki bir akıcılıkta oynamak için belirli ISS'lerin accountlarını satın almak zorunda bırakılmayacaktır. Bir zihniyete eristiğimizde herhalde hersey daha kolay olacak. Ayrıca kablo modem ile Internet hizmetinin hızlı ama düzgün bir şekilde hizmete sokulup yaygınlaştırılması ve fiyatlarının da ev kullanıcıları düşünülerek belirlenmesi durumunda daha güzel günde buluşacağımızı söyleyebilirim. Bekleyip göreceğiz...

İşimi yapmış oyuncuların fikir-



görüşündeyim, Ancak ISS'lerin bu konuya eğilmelerinin uzunca bir zaman aldığı düşünüldürse bunun da gerçekleşmesi için daha çok yolumuz olduğu gözler önüne serilmiş olur.

wisdom-NRK: Türkiye'de Online Gaming hala çok zayıf. Evet, iki sene öncesine göre şu anda kat kat iyil, ama yine de yeterli değil. Bunun en büyük sebeplerinden biri de Online Gaming'in yeterince cazip bir şekilde insanlara tanıtılmamış olması. Bir diğer sebebi de hepimizin bildiği gibi ülkemizde Online Gaming sunu-



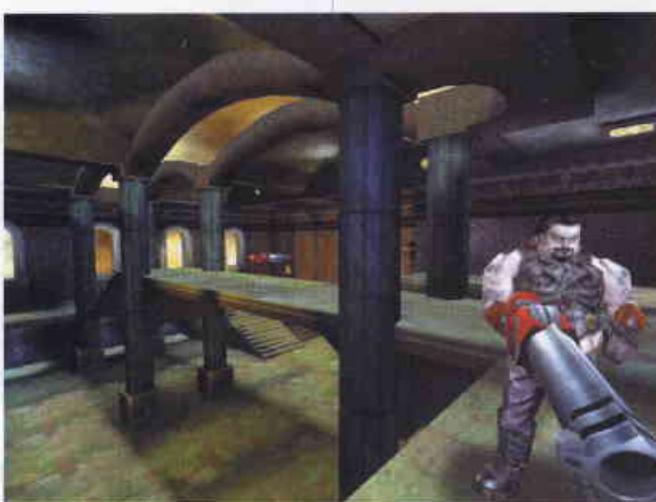
yazıklarından zaten çıkarılabilir. Oyun dergileri bu konuyun üzerine daha fazla eğilmeli, belki çeşitli organizasyonlar kurulmalı ve sponsorlar bulunarak tanıtım yapılmalı, fuarlar gibi aktivitelerde daha etkin olunmalı ve ISS'lere Online Gaming sayesinde abone sayılarının nasıl artabileceğini gerçek bir şekilde anlatılarak onların yeni sunucular açmaları sağlanmalıdır. NRK Clan'ı olarak yeni sunucular konusunda yakında sizlere bir sürprizimiz olabilir.

Gergedan: İyi yolda olduğumuzu düşünüyorum. Bence sorunlar Internet bağlantılarımızın kötü olmasıından kaynaklanıyor. Yeni

rı bunlar. Online Gaming konusunda oyuncu tarafında yetkilisi sayılanların görüşlerini aldık. Bu fikirleri oyun sunucuların tarafından yetkililere de ulaştırdıktan sonra, konu hakkında bir de onların fikirlerini alacağız.

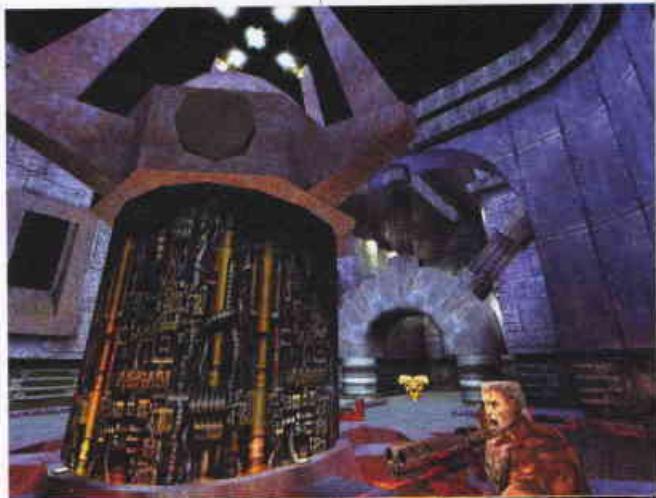
Son olarak sunuculardan yeni haberler... kısa bir süre önce açılan Sim.Net oyun sunucuları iddialı şekilde ilerliyor. Şu anda Diablo, HalfLife, Quake 2, Starcraft/Broodwar, StarCraft: Tribes, Tiberian Sun (Command And Conquer), Warcraft 2 Battle.net Edition sunucuları mevcut. Sunucularının IP adresleri

212.133.133.195 ve



212.133.133.196, bu numaralardan erişim sağlayabilirsiniz. Kendim bizzat oynadığım Quake II sunucuları

212.133.133.195:27910, **29000 ve 30000** portlarından çok iyi sonuçlar aldım. Bu sunucular şu anda test aşamasında ama ben bir eksikini göremedim, bu sunucuları kuran ve ilgi-



lenen arkadaşlara teşekkür ederim. Açıkları Starsiege Tribes sunucularına ise

212.133.133.196:28001 adresinden girebilirsiniz.

Ve son olarak Quake III Arena Test Sunucusu adresi

212.133.133.195:27960.

Antinkuntin isimli yeni bir sunucuda ise şu portlar kullanılıyor.

Quake III Arena vi.08 Server

212.174.176.17 - quake3.antinkuntin.com - Port 27960 16 player Deathmatch

Quake III Arena vi.09 Server

212.174.176.17 - quake3.antinkuntin.com - Port 27961 16 player Deathmatch

Quake III Arena vi.08 Server

212.174.176.17 - quake3.antinkuntin.com - Port 27962 16 Player Team Deathmatch

Quake III Arena RELEASE Server



Henüz oyunu oynayabilelerin sayısı kısıtlı olduğu için geçici olarak kapatılmış. Bilgi için

quakeadmin@antinkuntin.com adresine mail atmanız söyleniyor.

Eveet gelecek ay sırada bunlar için yazılmış sunucu tarayıcıları ve özel OLG siteleri tanıtımları var. Oyunları orjinal satın almayı, bizizi ve köşemizi takip etmeye, bot frag yapmaya, clan kurmaya ve soğuklardan uşutüp hasta olmamaya çalışın.

Kağan Ünal'dı

Yola çıkarken...

Artık sizlerle tanışma vaktimiz geldi. Ben Level'in yeni Yayın Koordinatörü Tuğbek Ölek. Ancak yayın koordinatörlüğünün ötesinde sizler için donanım sayfalarını da hazırlamak benim görevim. Bundan sonra donanım'la ilgili her türlü konuda birlikte olacağız. Aslında bu beraberliğimiz iki ayı aşkın bir süre önce başladı. Bu iki aydır Level'in yeni çehresini oluşturmak için bütün ekip sıkı bir çalışma temposu içindeydi. Daha önce karşılaşmamamızın sebebi bu olsa gerektir. Bundan sonra sık sık karşılaşacağınız sizlerle. Beni her ay burada ve 21 sayfa ötedeki diğer köşemde bulabilirsiniz.

Level kadrosuna dahil olmanın ardından Sinan'la ilginç bir diyalog yaşadık. Zaten hep bugüne kadar Level içindeki donanım bölümünü pek de yeterli olmadığını düşünürdüm. Büyük eksiklik. Bunu Sinan'a

■ Her ay sizin için yeni ürünler inceleyip, mektuplarınıza cevap vereceğim. Sizin için piyasada, dünyada neler oluyor sürekli takip etmek de benim işim. ■

söyledim: "Bu Donanım'a bir el atalım bak böyle olmuyor". O da "nesi var ki" dedi. Ben de "yetersiz" dedim. O da "iyi yap o zaman" dedi. İşte böylece Donanım'ın benim hazırlamama karar vermiş oldu.

Donanım mühim elbette. Sonuçta donanım olmazsa oyun da yok değil mi? Üstelik dertli işte. Ama artık tasalanmaya gerek yok. Çünkü bundan sonra hep yanınızda olacağım. Her ay sizin için yeni ürünler inceleyip, mektuplarınıza cevap vereceğim. Sizin için piyasada, dünyada neler oluyor sürekli takip etmek de benim işim. Yorucu bir iş ama ne yapalım dayanıcaz artık. Şimdi sizden "Adama bak sen yüz o donanım deryası içinde bi de dayanıcaz falan de" diyenler olabilir. Hakkılık benim yaptığım alenen şımarıklık. Ama olsun içimden öyle geldi.

Bu yazıya başlamadan önce kendimi alabildiğine sıkıldım. Yeni bir dergi yeni bir okur. Hem sevimli olmak gerekiyor hem de saygılı. Sonuçta kendini kabul ettirmek zorunda hissediyor insan. Sonra dedim ki "niye kasıyorum kendimi?". Yani sizde insansınız bizde (gerçi Sinan değil o aslen centaur). Burada muhabbet etmek güzel güzel bilgi, birikim ve dertlerimizi paylaşmak varken niçin resmi takılalım. Konumuz donanım diye daha ciddi bir işmi yapıyoruz. Hiç değil. Bu yüzden soğuk, aşırı suratlı ve bol teknik detaylı bir Donanım yerine sıcak, pratik bilgilere dolu, okurken sıkılmayacağınız bir donanım hazırlamaya çalışacağım.

Bu ay gelecek aylardan arkı olarak hemen hemen hepsi ödül almayı hakeden çok iyi ürünlerle dolu bir Donanım'ımız var.

Neyse daha fazla söyleme gereklidir. İşimize bakalım.



Tuğbek Ölek

Ayın Ürünleri

ELSA ErazorX	122
SB LIVE! Platinum	123
YAMAHA YST-MS55D	124
MICROSOFT IntelliEye Mouse	125
NEC FP950	126
PIONEER DVD A306S	127
BROTHER HL-1240	127
ABIT BE6-II	128

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 bırakmayacağı.

LEVEL Teknoloji

Bir ürünün teknoloji ödülüne alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

LEVEL Ekonomi

Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukça rahatça kullanılabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Nasıl Test Ettik?

Nasıl Değerlendirdik?

Level donanım testlerinin sırrını açıklıyor! Böylece hem kendi sisteminizi, hem de incelemelerimizi daha iyi değerlendirebileceksiniz.

Level'in Donanımını baştan aşağı yeniledik ve daha iyi incelemeler için yeni bir test sistemi kurduk. Bundan sonra test merkezimizde sizler için bütün ürünler objektif ve detaylı testlerden geçirebileceğiz. Bundan sonrası incelemelerimizde daha farklı bir sistem uygulayacağımız için bu sayımızda test sistemimizi ve değerlendirmelerimizi nasıl yaptığımızı açıklamayı uygun gördük. Böylece incelemelerimizi okurken neyi ne için yazdığını çok daha iyi görebileceksiniz.

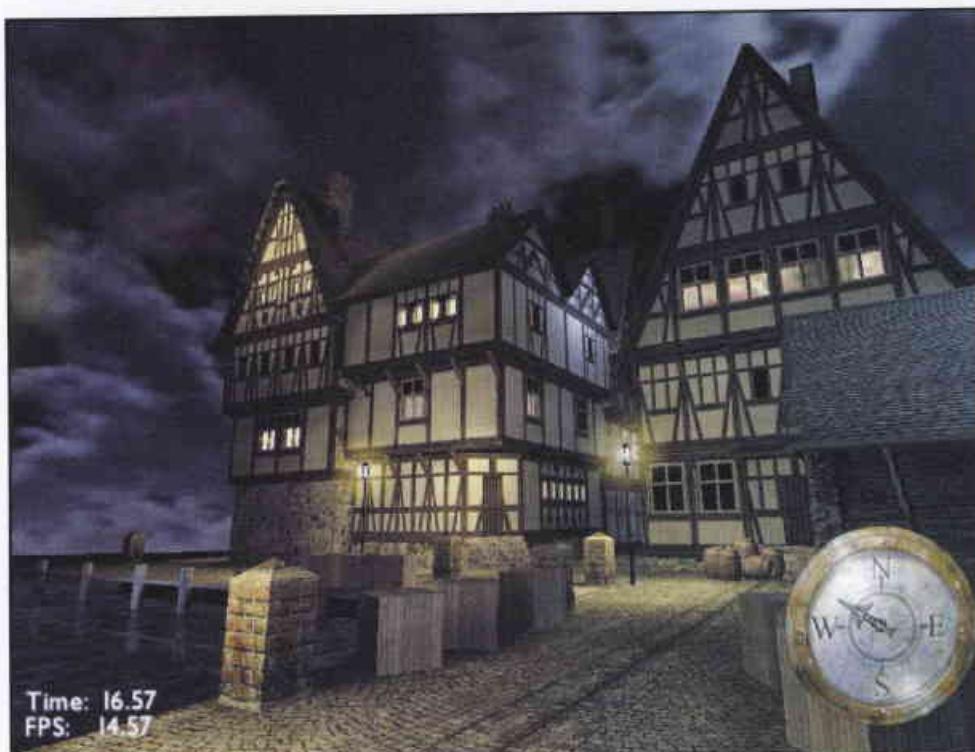
İşte yazının sonundaki sözde bu yazida ki bazı yabancı terimlerin karşılıklarını bulacaksınız. Bu terimler incelemelerimizde de sık sık geçecek. Şimdi tek tek hangi ürünlerin nasıl test edip nasıl değerlendirdiğimizi görelim.

EKRAN KARTLARI

Test sistemimizin en ağırlıklı konusu elbette ekran kartları olacak. Bunun en önemli sebebi ekran kartlarının 3D performansını değerlendirirken titiz bir benchmark çalışması yapmak zorunda olmamız. Böylece her kartın performansını tek tek görme şansımız olacak. Ekran kartlarının ne kadar hızlı geliştiğini ve teknolojik özelliklerinin gitgitçe kapsamlı hale geldiğini düşününce ekran kartı testlerinde ne kadar dikkatli olunması gereği çok daha fazla anlaşılabiliyor.

Test Sistemi

Ekran kartı testlerimizde iki ayrı test sistemi kullandık. Buna bire Intel Pentium III işlemcili diğeri ise AMD Athlon işlemcili. Böylece her kartın Pentium ve Athlon'daki performansını ayrı ayrı görebildiğimiz gibi iki işlemcinin performans farklarını da ortaya çıkarılmış olacağız. Her iki işlemcimizde 500MHz hızında. Ayrıca testlerimiz sırasında Pentium'un SSE ve



Time: 16.57
FPS: 14.57

Athlon'un 3Dnow! Komut setleri ni aktif halde tutuyoruz.

Test sistemimizin anakartlarını sezerken her ikisinin de kendi dansında en iyi olmasını hedefledik. Pentium işlemcimiz için Intel'in yeni i820 çipsetli anakartını (camino) kullanmak istemedik. Çünkü bu çipseti kullanan anakartlar tam anlamıyla oturmuş gözükmüyorlar. Bu yüzden piyasadaki en iyi BX çipsetli anakart olan ABIT BE6-2'yi tercih ettim. AMD işlemcimiz için ise Asus'un K7-M anakartını kullanmayı uygun bulduk. Zaten şu an AMD işlemciler için başka bir alternatif düşünmek pek mümkün değil.

Bu iki ayrı test sisteminin diğer özellikleri birbirinin aynısı. Her ikisi de 128MB 8nslik RAM'e sahip Hard-disk olarak Quantum Fireball KX'i tercih etti. Ancak hard-disk'imi Ultra DMA-66 olarak değil Ultra DMA-33 olarak çalıştırılmıştır. Bu iki farklılık getirebildi-

Benchmarklar

Ekran kartı testlerimizde üç ayrı benchmark kullandık. Bunlar Quake II, Quake III ve 3DMark2000. Her üç benchmark'ımızın ortak özelliği sistemi gerçekten zorlamaları. Zaten Quake'ler daima OpenGL için en iyi benchmark platformu olmuşlardır. Hem Quake II, hem de Quake III'ü kullanmamızın sebebi bu iki oyunun iki farklı dönemi temsil etmeleri. Quake II geçen iki sene içinde oyularda en çok kullanılan 3D grafik motoruydu. Half-Life, Heretic 2 gibi oldukça iyi oyularda bu motor kullanılmıştı. Quake III ise yeni nesil 3D motorları temsil ediyor. Quake III'ün bizim için en önemli özelliği yeni NVIDIA GeForce ve S3 Savage 2000'lerde bulunan Transform ve Lightning Pipeline'larını desteklemesi. Böylece yazılım desteği ile GPU sahibi işlemcilerin standart 3D hızlandırıcılarla karşı nasıl bir üstünlük getirebildi-

ğini göreceğiz. Tam tersi olarak Quake II'de Transform ve Lighting desteği olmayan oyularda performans farklarını görmemizi sağlayacak. Quake Z'nin skorları daha eski oyulardaki performansı gösterirken Quake 3 benchmarklarımızdan aldığımız skorlar yakında piyasaya çıkacak olan oyulardaki performansı görmeye başlayacak.

Ekran kartı testlerinde kullandığımız diğer bir benchmark olan 3DMark2000 ise kesinlikle oyuncular için üretilmiş benchmarklar içinde gelmiş geçmiş en iyi. Direct3D performansını ölçen 3DMark2000 bu yıl içinde çıkarık ortalığı karıştırması beklenen Max Payne oyunun Max-FX isimli motorunu kullanıyor. 3DMark2000 diğer benchmarkların tersine bize Fill Rate, Texture Rendering, Bump Mapping gibi 22 tane özel skor almamızı da sağlıyor. Ancak benchmark skorlarını verdigimiz



Testlerimizin daha
sağlıklı olabilmesi için Titan'ın
güçlü soğutucularını kullandık.

kutularda

tüm bu skorları vermeyeceğiz. Aksi takdirde hem bütün bir sayfayı benchmark skoru doldurmuş oluruz hem de bu sayısal kalabalıkta işe yarar olanları bulmak çok daha zor olur. 3DMark2000 Direct 3D performansı için bize yeterli sonucu verdiğinden bu API'yi kullanan başka bir benchmark kullanmaya gerek görmedik.

Bütün benchmarklar yeni kurulmuş temiz bir Windows98 Second Edition'da yapılacak ve sisteme ses kartı, network kartı gibi bileşenler kurulmayacak. Bu yüzden bizim skorlarımız sizin aynı konfigürasyonla evinizde alacağınızdan biraz daha yüksek olabilir. Testlerimizde DirectX 7'yi kullanacağız. Ancak ilerde DirectX'in yeni versiyonları çıktıça test sistemimize dahil olacaklar.

Değerlendirme

Ekran kartlarını değerlendirdiğimizde iki konuya ağırlık verdik. Birincisi 3D performansı diğer teknolojik özellikler. Bu geçtiğimiz sene çokça tartışılan "Hız mı, görüntü kalitesi mi?" sorusuna denk düşüyor. Tüm teknolojik yenilikleri destekleyen ancak bunları oynamamı kare oranlarına dökemeyen kartlarda, hiç bir teknolojik özellik getirmeden salt yüksek kare oranları veren kartlarda bizim tercihimiz olmayacağı. Yani her karttan hem tüm teknolojik özelliklere sa-

hip olmasını hem de yüksek kare oranlarını bekleyeceğiz. Her kartın hızını benchmark kutularında ranta-

hatça göreceksiniz. Teknolojik özelliklere ise yazımız içinde değineceğiz.

SES KARTLARI

Ses kartları pek çok donanımda olduğu gibi benchmark yapılamayan daha doğrusu benchmarkları çok fazla bir anlam ifade etmemeyen parçalar. Bu yuzden ses kartlarında her özelliğini denemek, uyumsuzluk sorunu olup olmadığı test etmek ve ses kalitesini kontrol etmek onde geliyor.

Test Sistemi

Ses kartlarında kullandığımız test sistemi ekran kartları ile hem hemen aynı. Tüm ses kartlarını Pentium ve Athlon işlemelerle aynı ayrı test ederek herhangi bir uyumsuzluk sorunları olup olmadığını inceleyeceğiz. Ses kartlarının kalitesini daha iyi görebilmek için onları şu an piyasada bulunan en iyi multimedya hoparlör sistemi olan Cambridge SoundWorks Desktop Theater DTT2500 ile test edeceğiz. Böylece hem 4 hoparlör hem de, Dolby Digital yeteneklerini görmüş olacağız.

Değerlendirme

Ses kartlarını oyun ve müzik olarak ayrı ayrı test edeceğiz. Oyun testlerinde pozisyonel ses standartlarının hemen hemen tümü destekleyen yazılımları kul-

lanacağın A3D desteği için özellikle Quake III ve EAX desteği için Half-Life I kullanacağız. Bunun dışında Urban Chaos, Descent 3 gibi pozisyonel ses standartlarını destekleyen diğer oyunlarda testimize dahil olacak.

Müzik kalitesini test ederken Windows'un kendi CD Player'i ile müzik CD'lerini ve Winamp kullanarak MP3'leri dinleyeceğiz. Ayrıca ses kartının kendi yazılımlarının ne kadar başarılı olduğu da değerlendirilecek.

Monitör

Monitörler sanılanın aksine testi oldukça zevkli ve kolay olan ürünler. Çünkü monitorlerde değerlendirme ve karşıtlıklar da kullanılabilen çok belirgin özellik var. Elbette bu özellikler monitörlerin boyutlarına göre değiştiğinden tüm monitörleri kendi grupları içinde inceleyeceğiz. Yani 17" bir monitörü inceleyen onu yine 17" monitorlerle kıyaslayacağız. Testimizde 15" ve yukarıdaki monitörler yer alacak. Ancak ağırlık 17" ler üzerinde olacak. Ev kullanımı için şu an pek tercih edilmese de TFT monitörleri de inceleyeceğiz.

Değerlendirme

Monitör testlerinde en büyük yardımcı yüzlerce test şemasına sahip olan DisplayMate Pro. Bu program monitörlerin farklı özelliklerini test etmemizi sağlayan grafiklere sahip. Böylece monitörün renk yeteneği, ekran yüzeyindeki parazitler, geometri, odaklıma gibi pek çok özelliğini net olarak değerlendirebiliyoruz. Monitörler için oldukça hayatı diğer bir özellik olan nokta birleşimi için Klein firmasının özel olarak ürettiği Convergence Gauge cihazını kullanacağız. Bu optik cihaz monitördeki birbirinden bağımsız olan kırmızı, yeşil ve mavi ışık kaynaklarının ne denli üst üste oturduğunu gösteriyor. Eğer bu üç kaynakda da sapma olursa bu monitörün kalitesizliğini gösteriyor.

Monitörlerde oldukça kolay değerlendirebilen diğer bir özellik ise ekran geometrisi ve anti-glare tabakası. Monitörler küresel, silindirik ve tam düz olarak üçe ayrılıyorlar. Ancak küresel ve silindirik monitörlerin yüzeylerindeki eğim oranları monitörün temel özelliklerinden biri. Bu özellik ekranındaki

geometrik bozulma ve rahatsız edici yansımaların olmasını değil. Anti-glare tabakasını değerlendirirken de yansımaları ne kadar engellediğini ve renklerin canlılığını bozup bozmadığını bakacağımız.

CD ve DVD-ROM Sürücü

CD ve DVD-ROM sürücüler de benchmark ile inceleyeceğimiz ürünler arasında. CD-ROM sürücü benchmarkları için CD-Tach, DVD-ROM sürücü benchmarkları içinse DVD-Tach programlarını kullanacağız. CD-Tach ve DVD-Tach bir benchmark programı ile bu programın testleri gerçekleştirilebilmesi için gereken bir CD ve DVD'den oluşuyor. Her iki program da sürücülerini max ve min veri okuma hızları, rasgele ve sıralı erişim süresi, CPU kullanım gibi pek çok yönden ölçüyor.

Her iki test de yeni kurulmuş bir Windows 98 Second Edition üzerinde ve diğer bileşenlerin hiç biri yüklenmemiş halde yapaca-



ğız. Bizim için önemli olan oyun ve multimedya CD'lerindeki performans olduğu için sistemimizi minimum cache'e göre ayarlayacağız.

CD ve DVD-ROM sürücülerdeki tek kriterimiz performans olmayacağı elbette. Bu tip cihazlar için ayrıca ergonomi değerlendirmesi de yapacağız. CD ve DVD-ROM'larda ki ergonomide dikkate alacağımız özellikler kullanım kolaylığı, yeni takılan bir CD'nin tıkanma süresi ve cihazın ürettiği gürültünün miktarı.

Modem

Kuşkusuz test edilmesi en zor ürünler modemler. Çünkü modemlerin performansı kullanılan telefon hatlarına ve bağlanılan ISP'ye göre değişiyor. Ustelik bu değişim günden güne, saatten saatte bile fark edebiliyor. Farklı modemleri aynı şartlarda geçer kullanımlı testlerine alamadığımız



Sözlük

için sayısal verilere dayalı bir test gerçekleştirmek objektif olmuyor. Bu yüzden modemlerin incelemesinde öncelikli olarak kurulum kolaylığı ve modem'in teknik özelliklerine bakıyoruz. Modemler kurulum sırasında en çok sorun çeken cihazlar olduklarından en önem verdığımız testlerden biri bu. Bunun için tüm bileşenleri yüklenmiş USB, COM ve LPT portları dolu ve içinde en az bir ISA kart bulunan temiz bir Windows 98'e (Second Edition değil) modem kurup kurulum sırasında sorun yaratıp yaratmadığını bakacağız.

Modemler için yapacağımız ikinci test ise genel kullanım üzerine. Modemi bir hafta boyunca farklı ISP'ler ile kullanarak genel kullanımındaki performansını ve sorun çıkan çökmeyi de değerlendireceğiz.



Hoparlörler

Testi hem eğlenceli hem de zor olan bir ürün de hoparlörler. Testin en zor tarafı ofiste kimselerin olmadığı bir anı yakalayabilmek. Çünkü hoparlör testinin gereklerinden biri de hoparlörün maksimum ne kadar ses verebildiğini ölçmek. Ancak en önemli kriterimiz bu değil.

Hoparlörlerde bizim için en önemli olan ses kalitesi. Ses kalitenin birkaç kriteri var. Birincisi hoparlörün üretilebileceği ses frekans aralığı. Ses frekans aralığı olarak hoparlörler bu aralık dışında kalan sesleri sağlıklı olarak verebileceklerinden bu önemli bir konu. Ses kalitesindeki diğer bir kriter ise hoparlör kasasının ne kadar iyi üretildiği. Sesin doygunluğu ile kendini belli eden bu özellik kasanın tasarımına ve kullanılan malzemeye göre değişiyor. Ses kalitesindeki başka bir kriterimiz elbette ki sesin güzelliği. Yani temiz, doğru tonlarda ve parazitizm bir ses. Bunu sağlayansa hoparlörün kendisinin, kablolari ve devrelerin üretim kalitesiyle doğrudan ilişkilidir.

Ses kalitesinden sonra bizim için önemli olan hoparlörün özellikleri. Oyunculara yönelik doğru hoparlörler gerçek dört yan hoparlör sahip olanlar. Yani iki stereo girişine ve ayrı ayrı ön ve arkaya

hoparlöre sahip olanlar. Günüümüz hoparlörlerinde artık sıkça rastlanan ses reprodüksiyonu da bizim için önemli. Bu özellik genelde 3D veya Surround Sound olarak anılıyor.

Tüm bu özelliklerin doğru olarak test edebilmek için tüm ses kartlarını Creative SB Live! Player ile test edeceğiz. Testlerde kullanacağımız oyuncular ve müzik programları ise ses kartı testinde kullandıklarımız ile aynı.

GENEL DEĞERLENDİRMELER

Yukarıda açıkladığımız tüm değerlendirme ürünlerin özel olanları. Bunların dışında tüm ürünler için geçerli olan genel kriterlerimizde var. Bunların başında paket içeriği geliyor. Yani

üründe birlikte gelen ek yazılım ve aksesuarlar. Yeni aldığımız ekran kartının kutusundan gi-

kan bir iki ori-jinal oyun elbette hepimizin yüzünü güldürür. Elbette içinde olduğumuz halde görevdeğimiz bir kablo veya CD'de bizi kızdırmaya yeter. Bunun yanında paketle birlikte gelenler ürünün fiyatını değerlendirdirken de hesaba katılıyor.

Değerlendirmelerde hayatı önemli olan ve mutlaka sizinle en çok özen gösterdiğiniz konu elbette ürünün fiyatı. Ancak fiyat konusunda çok tutucu olmayacağım. Yani bizim için ürünün genel standartlara göre pahali olup olmaması değil fiyatını hak edip etmemesi ön planda olacak.

Yazımızın bu noktasına kadar gelenlere sabırlarından dolayı teşekkür ediyorum. Söz bundan sonra çok önemli bir konu olmalıdır: hiçbir konuyu üç sayfa uzatmamaya çalışıyorum. Ama bu açıklamalar sayesinde yazımın spotunda da dejindigim gibi hem incelemedemizi hem de kendi sistemimizi daha iyi değerlendirebileceğimiz. Hatta yazımızdaki bazı küçük ipuçları yeni bir ürün alırken nelere dikkat etmek gerekiyor konusunda da fikir verebilir. Her neye şart hazır olduğumuza göre incelemedere gelebiliriz.

Benchmark:

Belli bir ürünün performansını ölçmeye yarayan özel programlar.

3D Grafik Motoru:

Oyunlarda ki grafiklerin 3D olarak çizilmesini sağlayan, oyunun içine yerleştirilmiş özel bir program.

Transform ve Lightning:

Transform oyuncuların sahne tasarımlarının üçüncü boyut hesaplamalarının yapılması, Lightning ise ışık ve gölgelerin yapılması anlamına gelir. Bu iki işlem 3D oyunculara ki gölgelerin oluşturulmasında ki dört ana basamaktan ikisi. Daha önce işlenen tarafından yapılan bu işlemler GPU'lar ile birlikte ekran kartı tarafından yapılacak.

API:

Yazılımlar ile donanımların uyum içinde çalışılmasını sağlayan arabirim. EAX, DirectX gibi API'ler olmasıyla her her yazılım tek tek piyasadaki tüm donanımlara uyumlu şekilde yazılım zorunda olacak.

CPU:

Grafik İşlemci Birimi olarak Türkçe'ye çevirebileceğimiz GPU Transform ve Lightning işlemleri de kendi yapabilen yeni nesil grafik çiplerine verilen isim.

Athlon:

AMD'nin Pentium III'lere rakip olarak piyasaya sürüdüğü yeni işlemci ismi.

SSE:

Pentium III'lerde bulunan ve manşık olarak MMX'e benzeyen komut seti, SSE sayesinde Internet ve multimedya uygulamaları daha performanslı çalışır.

Dolby Digital:

Dolby firmasının ürettiği ve günümüz sinema filmlerinin hemen hemen tümde kullanılan ses standartı. Dolby Digital seslerin dinleyicinin gerçek çevresinden geldiği hissini yaratarak kişinin kendini gerçekten o mekanda hissetmesini sağlıyor.

Pozisyonel Ses:

Oyunlarda ki tüm seslerin elması gereken yerden geldiği hissini yaratmak ses standartlarının genel ismi. Dört hoparlör kullanarak üretilen bu seslerde synchro'nuz karakterin arkasında kalan ses kaynaklarının sesleri arkaya hoparlörler; önündeki ses kaynaklarının sesleri de ön hoparlöre verilerek o mekanda olduğunuz hissi yaratılmaya çalışılıyor.

Anti-glare:

Monitorlerin üzerinde bulunan ve ekran düşen işıkları yutarak yansımı olusmasını engelleyen ince tabaka.

Rasgele Erişim:

Rasgele erişim bir CD, DVD veya hard-disk'te okuyucu veya yazıcı kafası her hangi bir noktaya ortalama kaç miliseaniye de ullaştırmayı gösterir.

Cache:

Herhangi bir kaynaktan gelen verilerin ek bir hafızaya alınarak tekrar gerektiginde de kolay ulaşılması.

73GB Hard-disk?

Hard-disk sektörü dolu dizgin ilerlemeye devam ediyor. Biz daha 36GB'lık hard-disk haberlerini sindirememiştir hala hayaller aleminde böyle bir canavarı sahip olmayı düşlerken IBM ve Quantum 73GB'lık yeni modellerini duyurdular. Evet yanlış duymadınız tam 73GB. IBM'in Ultrastar 722Xi de Quantum'un Atlas 10K.İ'si de SCSI veriyolunu kullanıyorlar. Ayrıca her iki hard-disk'te dakikada 10.000 kez donne yeteneğine sahiptir.

Boyle bir hard-disk ile neler yapabileceğini bir düşününseze.

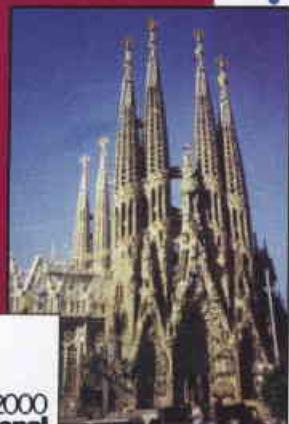
Her ay 10 tane yeni çyon yükleyip hiçbirini uninstall etmeyebilirsiniz.

Bir yıl içinde 120 tane, ikinci yılın sonunda ise 240 tane oyuncu yükü bir bilgisayarınız olur (tabii Windowsınız çokmezse). Veya ulusal radyolarınızın arşivlerine kafa tutabilecek bir mp3 arşivi oluşturabilirsiniz. Elbette bu hoş ruyaların maliyetleri de bir o kadar güzel. 73GB'lık hard-disk'lerin fiyatları 1300\$ civarında.



Windows 2000 Nihayet Bitti!

Inanması çok zor ama Microsoft, Windows 2000'in tamamladığını açıkladı. 1800'lerin ortalarından beri süren çalışmanın Gaudi'nin 120 yıldır inası süren muhteşem katedrali La Sagrada Familia'dan önce bitmesi herkesi şarptı. Bu habere en çok sevinenler arasında biz oyuncularında olmaya başlıyor. Çünkü Windows 2000 tam bir DirectX



desteği ile geliyor. Yani Windows 2000 ile NT 4.0'in tersine oyuncuları hedefleyebilir. Ayrıca Windows 98'in mahrum bırakıldığı orta işlemci desteği ve tam 32-bitlik Kernel yapısından da faydalanaileceğiz. Ancak Windows 2000'e geçmemi düşünmeden önce gelecek aylarda yapacağımız birebir testi bekleyin.

CpuWars: Episode III

The Gigahertz Menace

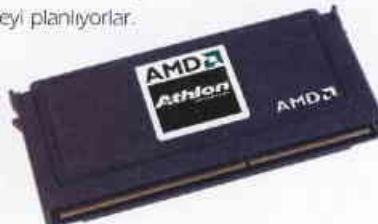
Abartık mı? Hiç sanmışım yorum. İşlemci savaşlarında ki mücadele inanılmaz bir boyuta vardı. AMD'nin "bir zamanların fakir ama mağur delikanlısı" dönüsü bir anda rekabeti de getirdi. Athlon'lar ile performans yanında Intel'i tattından indiren AMD liderliğinin keyfini sürmeye fırsat bulmadan Intel'in cevabı geldi 750MHz Pentium III. AMD buna 800MHz'lik Athlon ile karşılık verince Intel uzun zamandır sakladığı silahı 850MHz'lik PIII Copernicus ile AMD'nin karşısına dikkili verdi. Bu noktada tahmin edebileceğiniz gibi 900MHz'lik Athlon belirdi ve kasaba büyük bir sessizliğe büründü.

Şaka yaptığımizi sanyorsanız yanlıyorsunuz. Çünkü olaylar tam bu sırada gelişti. Son bir kaç aydır her iki şirket de 15 günlük aralarla diğerinden 50MHz daha hızlı olan işlemcisini açıyor. Şimdi herkes kimin 950MHz ve

1GHz'lık versiyonu daha önce açıklayacağını tartışıyor. Genel kanya göre AMD 1GHz'e 2000'in üçüncü çeyreğinde ulaşırken Intel bu hızda ancak dördüncü çeyrek de ulaşacak. Ama bunlar tamamen varsayımdan ibaret.

Bu işlemcilerden henüz hiçbirini gördmedik. Ama her iki şirkette bugüne kadar olduğunu tersine işlemcilerini açıkladıkları tarihten daha erken çıkarıyorlar. Bunun en güzel örneği 750MHz'lik Athlon. AMD rekabetin had safhaya ulaşması üzerine işlemciyi beklenenden iki hafta önce piyasaya sürdü. Halen piyasadaki en hızlı işlemci bu. Ancak Intel'in en hızlı işlemcisi olan 733MHz ile arasındaki fark çok da açık değil.

Şimdi sıradaki işlemci Pentium III 750. Bu işlemcinin Ocak ayı içinde çıkması planlanıyor. Şubat ayı için hem AMD hem de Intel 800MHz'lik işlemcilerini sürmeyi planlıyorlar.



VIA ve S3'ten Sıcak Temas

Yeni bir dev mi doğuyor?

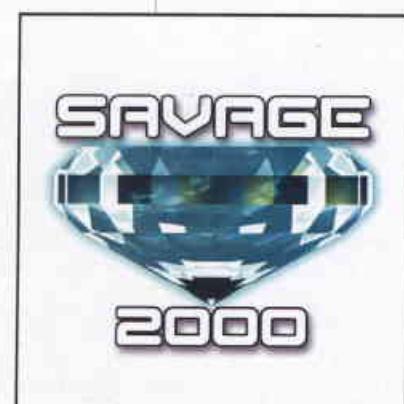
Web sitelerinde "S3 Ekran Kartı Üretmeyecek mi?" başlıklı ilk haberi gördüğümüzde tam anlamıyla şok olduk. Çünkü S3 uzun süredir ekran kartı piyasasına büyük bir yatırımla yapıyordu. Bunun ilk ayağı Savage3D ve Savage4 çipleriydı. Bu iki çiple ekran kartı piyasasında uzun süredir oldukça kötü bir üne sahip olan S3 eski prestijini büyük oranda kazandı.

Daha sonra Diamond Multimedia'yı satın alan S3, 3dfx'in yolundan giderek artık kendi kartlarını kendisinin üreteceğini açıkladı. Ardından S3 Savage2000 çipini duyurdu. Kendi Transform & Lighting motoruna sahip olan çip dunyanın ikinci GPU'su olma yolunda kararlı adımlarla ilerliyor. Geçtiğimiz ay da S3'ün Savage 2000'i kullanacak tek kart olan Diamond Viper'in özelliklerini

lerini açıklamasıyla herkes merakla bu kartı beklemeye başlamıştı. Tam bu noktada S3 sayılı grafik çipi üreticilerinden Number9'u satın aldığına açıkladı.

İşte bu yüzden S3'ün VIA'ya satılacağını duyuncaya tam anlamıyla şok oldu. Ama kısa sürede haberin yanlış olduğu ortaya çıktı. S3 ve VIA bir ortaklığa gidiyordu. Bu ortaklığa rağmen VIA, S3'ün %14.9'unu satın aldı. Daha

önce VIA, Cyrix'i satın almış Athlon'lar için AMD'den daha iyi bir chipset üreterek kendini kanıtlamış ve 2000 içinde Celeron'lar ile mücadele edecek x86 mimarisinde bir işlemciyi piyasaya sunacağını açıkladı. Kısa süresi her iki firma da 1999'u büyük



isimleri satın almakla ve iddialı ürünlerin duyarlılarıyla geçti. Şimdi işbirliğine gitmeleri alt ve orta seviye piyasasının hem grafik hem anakart hem de işlemci dalına çok daha güçlü saldiracıkları anlamına geliyor. Eğer planları gerçekleşirse kısa sürede S3&VIA isminden bir devi karşımızda bulacağımız oldukça açık

ABIT Grafik Piyasasına Giriyor

Anakartlardaki hazırlı tekrarlanabilecek mi?

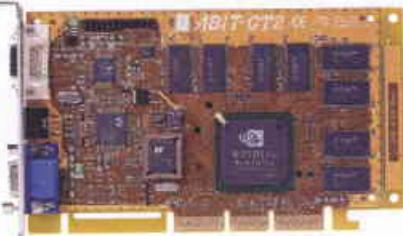
Geçtiğimiz Comdex'in ilginç sürprizlerinden biri de kuskusuz ABIT'in ekran kartı piyasasına gireceğini duymasıydı. ABIT Şubat veya Mart ayından itibaren ekran kartı üretimine başlayacak. NVIDIA'nın TNT2 ve GeForce ciplerini kullanacak olan ABIT'in ekran kartı ailesinin ismi de şimdiden belli: Siluro.

Aslında Asus ve Gigabyte'in ardından ABIT'in ekran kartı piyasasına girmesi oldukça doğal. Burada önemli olan ABIT'in ne kadar başarılı olacağı. Hatırlarsanız Asus ilk ekran kartları ile pek de iyi bir kalite çizgisini tutturamamıştı. İlk Asus ekran kartları Diamond, Hercules, ELSA gibi firmaların yanında ucuz ve kalitesiz kalmıştı. Ancak ASUS zamanla ekran kartlarındaki kalite çizgisini sürekli yukarı

çekti. Sıra TNT2 kartlara geldiğinde de piyasaya en pahalı ekran kartını sürerek sadece ucuz kartlarda değil üst seviye kartlarda da iddialı olduğunu kanıtladı. Gigabyte'in ekran kartı piyasasına girişe de pek başarılı değildi. Özellikle TNT2 cipi taşıyan GA-660 kalite olarak rakiplerinin altında kaldı.

Peki ABIT ne yapacak? ABIT bugüne kadar yüksek kalitede anakartlar üretmekte tanındı. Şirket ekran kartlarında da aynı çizgisi sürdürmeye kararlı gözükmüyor ve adımlarını oldukça sağlam atıyor. Özel bir ekip tarafından yürütülen ekran kartı projesi yaklaşık bir yıldır sürüyor.

Üstelik ABIT bir yandan kartın sürücülerini ve yazılımları üzerinde de yoğun çalışmalar yürütüyor. Kartla birlikte sunulacak olan ABIT MaxGraph yazılımı kartın sisini kontrol etmekten oyunculara özel ayarlar yapabilmenize kadar pek çok yeteneğe sahip olacak.



3dfx Glide'ı Bırakıyor mu?

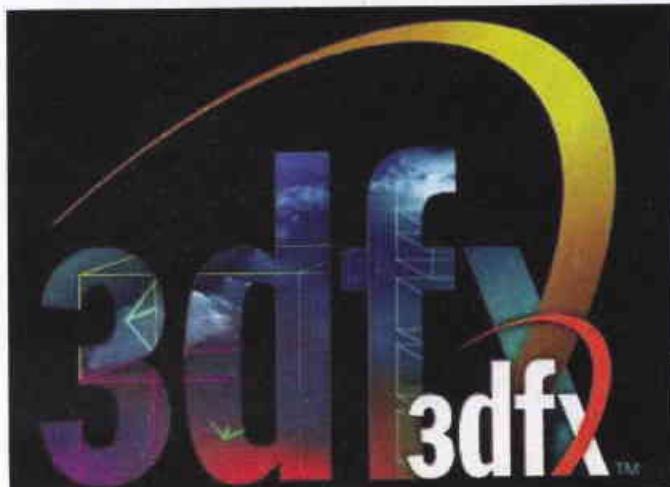
Glide kodları açıldı!

Geçtiğimiz ay 3dfx, Glide'in bundan sonra kapalı değil açık yapıda bir API olacağını açıkladı. Böylece oyun geliştiricileri Glide üzerinde kendi başlarına çalışabilecekler. Böylece bugüne dek 3dfx'in yoğun koruması altında olan Glide'in kodları oyun tasarımcılarına açılacak.

3dfx bunun Açık Kod'a olan inançlarından dolayı olduğunu söylese de durum aslında pek böyle gözüküyor. 3dfx bugüne kadar Glide kodlarının korunabilmesi ve kendi chipset'e sahip ekran kartları dışında kullanılmaması için yoğun bir mücadele vermişti. Bu yüzden bugüne dek pek çok web sitesini kapattıran 3dfx, Creative Labs ile mühkeme-

lik olmayı bile göze almıştı.

Aldığımız haberlere göre Glide'in açık yapıya dönmesinin en önemli sebebi 3dfx'in Direct3D ve OpenGL'e daha fazla önem veriyor olması. Bunun temel sebebi OpenGL'nin genişletilebilirliği ve Microsoft'un Direct3D'yi sürekli olarak geliştirmede ki kararlılığı. Bu iki sebep oyun tasarımcılarının gitmekle eskiyen, üzerinde oynama yapılmayan ve sadece bir grup kart ile oynamabilen Glide'dan soğumasına yol açtı.



3Dmark2000 Download'ları Başladı!

Oyuncuların Gerçek Benchmark slo-ganıyla yola çıkan FutureMark geçtiğimiz ayarda ismini MadOnion.com olarak değiştirmiştir. 3Dmark99 ile oldukça büyük bir başarı kazanan firma Aralık ayı içinde 3Dmark2000'i piyasaya sürdü. Isım değişikliği konusunda çok fazla bir yorum yapmak istemiyoruz. Kendilerine yeni isim olarak DelSol.com'u seçmelerse kendi tercihlerini, elimizden ancak saygı duymak gelir. Ancak 3Dmark2000 tam anlayışla ayakta kalacak bir eser. Remedy Entertainment'in yakında

çıkması planlanan Max Payne oyununa ait MaxFX motorunu kullanan bu benchmark programı test yeteneklerinin yanı sıra demo'nun güzelliğiyle de bizler kalbimizden vurdu. MadOnion.com adresinden 3Dmark2000 download ederek hem sisteminizin 3D yeteneğini test edebilir hem de bu harika demola-nı izleyebilirsiniz.



140GB Kapasiteli CD-ROM!

Bu ilk sayımızdaki bütün haberler birinden çok edici. Bu gerçek olabilir mi? Bir DVD'den bile 30 kat daha fazla veri içeren bir optik medya üretmek mümkün mü? C3D isimli firmaya göre bu mümkün. Uluslararası çapta çalışan bu firma Fluorescent Multi-layer Disk adını verdiği bir sistem ile bu inanılmaz kapasiteye ulaşmayı başardı. Bu özel sistem sayesinde 10 ayrı katmana yazılan veriler 140GB kapasiteye ulaşabiliyor. Üstelik firma bu sistem 100 katına yani 1.4 Terrabyte'ka kadar genişleyebileceğini söylüyor. 140GB'lık medyalara DVD kalitesinde 20 saatlik bir filmi sığdırma mümkün. Herhalde 1.4 Terrabyte'lik bir medya da oyun tarihinin gelmiş geçmiş tüm oyunlarını barındırabilir. Daha da güzel firma aynı sistem ile kredi kartı boyutundan 20 katmandan oluşan ve 10GB veri depolanabilecek discler üretmeyi planlıyor. Bu veri deposu kartların gelecekte MP3 playerlarda kullanılması düşünülüyor. Daha ayrıntılı bilgi için www.c-3d.net adresine bakabilirsiniz.



ELSA ErazorX

Bilgi İçin

İthalat: TET

Telefon: (212) 256 35 32

Fiyatı: 275\$ +%17KDV

GeForce'lar rakiplerinin önünde olmanın keyfini sürerken ELSA farklı tasarım ile bir adım öne geçmeyi hedefliyor.

GeForce nVidia'nın yeni grafik canavarı Üstelik bugüne kadar gördüğümüz diğer grafik ciplerinden oldukça farklı. Farkın temelinde GeForce'un dört ayrı pipeline'a sahip olması geliyor. Pipeline burada kullandığımız anlamıyla 3D grafiklerin oluşturulmasında geçen dört aşamayı temsil ediyor. Bu aşamalar Transform (dönüşüm), Lightning (aydınlatma), Triangle Setup (üçgen ayarları) ve Texturing (dokuların kaplanması). Bunların tam olarak işlevlerini anlamak için burası oldukça dar. Ancak merak ediyorsanız www.nvidia.com daha ayrıntılı bilgi alabilirsiniz. GeForce iste bu dört işlemi birden kendisi yapabiliyor. Daha

onceki grafik hızlandırıcılar bu dört işlemenin sadece son ikisini yapabiliyor. Transform ve Lightning olarak adlandırdığımız iki aşama CPU'nun üzerine kalyordu. Bunun sonucu da 3D grafik performansının işlemciye çok fazla bağımlı olmasıydı. Bu yüzden işlemcimiz yeterince güçlü değilse en iyi ekran kartı bile yan yolda kalyordu. GeForce ile birlikte artık çok daha yüksek fill-rate oranları yakalamak ve daha fazla poligona sahip sahneler hazırlamak mümkün olacak. Ayrıca daha düşük işlemcilerle de yüksek oyun performansı alabileceksiniz.

GeForce'un göze çarpan diğer bir özelliği ise Cube Environment Mapping. Bu özellik oyun tasarımcılarının sahnelerine kolayca yansımalar koymalarını sağlayacak. Cube Environment Mapping cisimlerin dışına bir küp çizerek her cisim çevresindeki yansımaları bu kupa yüzeyleri üzerinden hazırlıyor. GeForce'un diğer özellikleri tek dönemde iki doku işleme, bilinear ve trilinear filtering, mipmapping, anisotropic filtering, 32-bit rendering, Alpha Bleeding ve S3 Texture Compression.

Ve ErazorX

GeForce hakkında kısa bir özeti geçtiğinden sonra şimdi asıl konumuza Elsa ErazorX'e gelelim. Özellikle ErazorX sıradan bir GeForce değil. Elsa, ErazorX ile bugünden pek görmediğimiz bir şey yaparak kendi kart tasarımasına kulandı. Elsa dışındaki diğer üreticilerin tümünün nVidia'nın hazırladığı referans tasarnını kullanmayı tercih ettiler duşunuylursa Elsa'nın bu hareketi oldukça cesurca. Üstelik ErazorX'in bu özgün tasarımları en az referans tasarnı kadar sorunsuz. Ayrıca daha küçük olması ve cipi aşırı ısınmalara karşı koruyan ChipGuard sistemi gibi artırılarla sahip. ChipGuard işlemcinin ısısını ve soğutucu fanın dönüş hızını sürekli olarak kontrol edip bir sorun olması durumunda sistemi

kapatarak kartın hasar görmesini engeller. Bu özellik overclock yapma-

yi sevenler için oldukça büyük bir avantaj.

ErazorX piyasaya çıkan ilk GeForce'ların tümünde olduğu gibi SDRAM kullanıyor. 5.5ns'lik SDRAM pek çok ekran kartı için oldukça yeterli olabilir ancak GeForce'larda darboğaz oluşturduğu kesin. Kartın şu sıralar piyasaya çıkacak olan DDR-RAM'lı versiyonu ErazorX'den daha düşük performansa sahip olduğu kesin. Ancak ErazorX'yi test eteden performans farkı için kesin bir yorum yapmamız doğru olmaz.

Benchmark skorlarına baktığımızda ErazorX bize tam anlamıyla umduğumuzu veriyor. ErazorX'in performansı TNT2 Ultra işlemcili kardeşesi Erazor III Pro'dan %30 ila %80 arası daha yüksek. Ancak diğer GeForce'lar ile arasında pek bir performans farkı yok. Buradan ErazorX'in orijinal tasarnının kartın performansına pek bir artı getirdiğini goruyoruz.

ErazorX testimizde bizim için en büyük hayal kırıklığı AMD Athlon ile yaptığımız testler oldu. Quake testlerinde Pentium III sistemimizin oldukça gerisinde kalan Athlon 3DMark2000 ile çalışmayı ise reddetti. Bu hem nVidia'nın Athlon'a yeterince destek vermediği, hem de Athlon'a uyumlu anakartların GeForce'ye pek uyumlu olmadığı şeklinde yorumlanabilir. Bence buradaki sorun Athlon anakartlarında kullanılan çipsetlerin henüz yenilenmemiş olması. Bu sorun VIA'nın yeni çipsetinin çıkış ve GeForce'un yeni sürücü güncellemeleriyle çözülecek gibi görünüyor. Ancak Athlon sahipleri bu yeni sú

rüçüler ve çipset cihana kadar GeFor- ce'lardan uzak durularsa daha akıllı hareket etmiş olurlar. ErazorX'ın yanında gelen yazılımlar da oldukça iç açı. Kartın sürücülerinin olduğu CD dışında 3D oyun demola- riyla dolu ekstra bir CD ve Dra- kan: Order of the Flame'in tam sürümü geliyor. Ayrıca Elsa'nın kendi geliştirdiği oldukça başarılı DVD playerı ELSAmovie ve Corel Draw 7.0 pakete dahil.

Level'in yorumu

Bizce bir GeForce almadan önce DDR-RAM'lı kartlar vaad ettikleri gibi SD-RAM'lı versiyonların çok üzerinde bir performans gösterebilecekleri mi görmek gerekiyor. Ancak acele bir GeForce almak istiyorsanız farklı tasarnı, yüksek performansı, beraberinde gelen yazılımları ve diğer GeForce'lara orantıla daha sağlam sürücülerle ErazorX çok iyi bir seçenek.

Teknik Özellikler

NVidia GeForce 256 işlemci
Maks. 1920x1200 3D çözünürlük
350MHz RAMDAC
AGP 4X

Beraberinde Gelen Yazılımlar

ELSAmovie

Drakan: Order of the Flame

Coral Draw 7.0

3D Oyun Demoları

Sistem Gereklilikleri

Pentium II 300MHz, ya da
AMD K6-2 300MHz

AGP Slot

Teknoloji

Performans 8

Üretim Kalitesi 9

Fiyat/Performans 7

Yazılım Desteği 8

GENEL 8/10



Benchmark

Quake II 16-bit

800x600	142.2
1024x768	118.5

Quake II 32-bit

800x600	129.3
1024x768	89.9

Quake III Arena 16-bit

800x600	78.3
1024x768	64.0

Quake III Arena 32-bit

800x600	77.5
1024x768	41.4

3DMark2000 800x600 16 bit

	4223 3Dmark
Gamez Medium	59.7
Gamez Medium	45.2

3DMark2000 1280x1024 16 bit

	3633 3Dmark
Gamez Medium	53.9
Gamez Medium	43.5

Quake II 16-bit

800x600	107.8
1024x768	88.8

Quake II 32-bit

800x600	94.0
1024x768	72.0

Quake III Arena 16-bit

800x600	63.5
1024x768	50.4

Quake III Arena 32-bit

800x600	49.9
1024x768	35.7

SB LIVE! Platinum

Bilgi İçin

İthalat: Empa; Genpacom; Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 78; (212) 216 45 68 Fiyat: 225\$ +%17KDV

Açıkçası ses kartları daha ne kadar geliştirilebilir bilmiyoruz. Ama çok uzun süre Live! Platinum'dan daha iyisini göremeyeceğiz kesin.

Ocak sayımızda yer alan SoundBlaster Live! Player incelemesini hepimizin okuduğunu umuyorum. Çünkü bu inceleme tam olarak o incelemenin devamı olacak. Çünkü SB Live! Platinum, SB Live! Player'in tam anlamıyla devamı. Eğer Player incelemesini okumadıysanız bence bunun için iyi bir fırsat. Çünkü Platinum'un temelinde Player var. Yani salt kart olarak baksınız iki model birbirinin aynısı. Ama Platinum'un yanında hiç de azımsanmayacak ekler var.

Platinum'un en büyük fazlası ebetteki Live! Drive. Bugüne kadar ses kartlarında görmediğimiz bir şey Live! Drive. Aslında ses kartına ait bazı I/O fonksiyonlarını yerine getiren bir ek modül (I/O'nun tam açılımı In/Out yanı Giriş ve Çıkışlar). Onu ilginç kılan bilgisayarınızın kasasında 5.25"lik yuvalara CD-ROM'larınıza komşu olarak yerleştirmesi (zaten resimden de buna çıkarılabilirsiniz). Böylece disket ve CD sürücüler haricinde ilk defa bir cihaz kendini kasanın ön yüzünde göstermiş oluyor.

Live! Drive'ın üzerinde Midi, mikrofon, kulaklık, Line-in ve S/PDIF için giriş ve çıkışlar var. Ayrıca mikrofon ve kulaklık için ses ayarları da bu sık parçanın üzerinde duruyor. Böylece midi cihazlarını, müzik aletlerinizi, 5.1 hoparlör sistemlerinizi (DTT2500 gibi), kulaklık ve mikrofonunuza ses kartına bağlamak için kasanızın arkasındaki kablo karmaşıkla boşağın zorunda kalmayısunuz. Ayrıca Platinum'un yeni modellerinde optik giriş çıkışlarında bulunması planlanıyor. Böylece MD playerlarınızı kablosuz olarak bağlaya-

bileceksiniz.

Live! Drive Gerekli mi?

Burada önemli olan Live! Drive'a ihtiyacınız olup olmadığı Ben Live! Drive'in hayranlığını üzerimden atıp daha objektif olarak baktığım zaman sadece kulaklıklı ve DTT 2500'ümün

S/PDIF girişini bağlamak için kullandığımı farkettim. Gerçekten



de kasanın üzerinde ses açıp kapama düğmesiyle birlikte bir kulaklıklı çıkışı bulunuş harika. Ancak S/PDIF kablosu kasanın ön tarafında anlamsız bir görüntü oluşturdu ve her DVD izleyişimde onu söküp takmak zorunluğunu hissettim. Mikrofonumu ise her zamanki ses kartı üzerindeki jack'de tutmayı yeğledim. Eğer sizde müzikle uğraşan varsa Line-In ve Midi çıkışları kesinlikle işine yarayacaktır. Ama midi cihazlardan hiç anlamayan, mikrofon kullanmayan, Dolby Digital bir hoparlör olmayan yani kısacası kulaklıklı dışında Live! Drive üzerindeki giriş çıkışlarından bir kar etmeyenler bir süre sonra bu parçaya fazlalık gözüyle bakmaya başlayabilir. Ustek piyasadaki pek çok kasa sadece iki 5.25 yuvala sahip ve CD-ROM sürücü dışında DVD-ROM veya CDRW sürücünüz varsa Live! Drive'i takabileceğiniz bir yer bulamayacaksınız.

Platinum'un tek artısı Live! Drive değil elbet. Onu player'dan üstün kılan başka bir

ozelliği Digital-DIN çıkışına sahip olması. Bu çıkış sayesinde Cambridge Soundworks'un FPS 2000 ve DTT2500 hoparlörlerini digital olarak bağlayabiliyorsunuz. Bu da ses kalitesini etkiliyor elbette. Aslında Live! Player'da da bir digital çıkış var. Ama ne yazık ki bu bir mini-jack çıkış ve arada bir çevirici kablo olmadığı sürece ses kartınızı bu ozelliğinden FPS 2000 ve DTT 2500 için yararlanmanız mümkün değil. Platinum ile birlikte gelen Digital-DIN çıkış ise size bir PCI slotuna mal oluyor.

Live!Ware 3.0, Creative Digital Audio Center, Creative Lava ve MediaRingTalk99'da pakete dahil. Bunların dışında Live! Player'da bulunmayan Cakewalk Express Gold 8.0, Sound Forge XP 4.0, Mixman Studio, Prody Parrot 2.0 ve Game Commander'da Platinum ile birlikte geliyor. Live! Platinum bugüne kadar incelediğimiz tüm ürünler içinde en çok yazılıma sahip olanı. Ayrıca kartla birlikte bir mikrofon ve birde jack çevirici geliyor. Zaten tüm bu ekstraların fiyatını topladığınızda kartın toplam fiyatının önemli bir kısmı çıkmış oluyor.

LEVEL'in yorumu

Platinum gerçek anlamda bir ses kartından beklediğimiz oldukça ötesinde ve standart bir oyuncu için Player şu an için daha mantıklı bir seçim gibi gözüküyor. Ancak müzikle de uğraşıyorsanız hem yazılımları hemde Live! Drive'in özellikleri tam sizin için.

Teknik Özellikler

EMU10K1 ses işlemci
48 Midi kanalı
2MB, 4MB ve 8MB SDRAM'lar ile uyumluluğunu
EAX, DirectSound3D desteği

Beraberinde Gelen Yazılımlar

Live!Ware 3.0
Thief: the Dark Project

Cakewalk Express Gold 8.0

Daha fazla yazılım için yazınza bakın

Sistem Gereklilikleri

Pentium 133MHz

16MB RAM

Windows 95 veya üzeri

Teknoloji

8

Performans

9

Üretim Kalitesi

9

Fiyat/Performans

6

Yazılım Desteği

10

GENEL

8/10

YAMAHA YST-MS55D

Bilgi İçin İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyat: 156 +%25KDV

Yamaha yeni hoparlör setiyle iyi bir hoparlörün nasıl olması gereği konusunda iyi bir ders veriyor.

Eski Zeki Müren filmlerini izleyenler bu genç ve güzel sesin büyüsüne kapılan hayvanların bilişlerini kaybetmiş şekilde sese doğru koştuklarını hatırlarlar. YST-MS55D testi sırasında aynı şey bizim de başımıza geldi. Binamızı korumakla görevli iki küçük ve sevimli (!) kangal zincirlerinden kurtulup huşu dolu bu sese doğru coşkuyla koştular. Eğer ofisteki bilumum bilgisayar ve monitör devirmiş olmasalar kimse onları suçlamayacaktı.

Bir parça abartmış olabilirim. Ama birgün Yamaha YST-MS55D'yi gerçekten deneme şansınız olursa abartı seviyesinin çok da yüksek olmadığını göreceksiniz.

Iki yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşan YST-MS55D Yamaha'nın en son ürettiği model. Üstelik bu modelde Yamaha, Digital Audio olarak adlandırdığımız teknolojisi kullanıyor.

Nedir bu Digital Audio?

Digital Audio diğer bir ismiyle USB Hoparlörler sesleri analog halde ses kartından almak yerine dijital halde USB portu üzerinden alıyorlar. Başka bir deyişle sesleri ham olarak alıp kendileri işliyorlar. Bunun getirişi hem ses kartına ihtiyacınız olmaması hem de hopalöre dijital olarak ulaşan seslerin analog seslere göre daha kaliteli olması. Analog seslerin daha kalitesiz olmasının sebebi kasa içindeki yoğun elektro manyetik ortam sebebiyle parazitlenmesi. Dijital ses ise hiçbir seyden etkilenmeden kasa dışına çıkmak hoparlörlerde analoğa çevrildiğinden ses kalitesinde bir kayıp söz konusu olmuyor. USB Hoparlörlerin en büyük handikapı günümüz ses kartlarının yüksek

yeteneklerine sahip olmaması. SB Live gibi ses fontları, gelişmiş midi yeteneği, pozisyonel ses standartlarına destek ve oldukça kapsamlı yazılımlara sahip değil USB Hoparlörler. Bu yüzden oyuncular ve müzikle uğraşanlar için pek tercih edilebilir gözüküyorlar. Ancak ses kartına da bağlanabilecek USB Hoparlörler klasik hoparlör mantığıyla da çalışabiliyor.

Buna karşın çok daha az sistem kaynağı tüketmeleri, USB'nin gerçek plug-and-play yeteneği sayesinde çok kolay kurulmaları ve temiz sesleri USB Hoparlörleri cazip kılmıyor. Eğer ağırlıklı

lore konan bu özellik genelde kullanıcıyı mutlu etmiyor. Bu neden sebebi bu tür ses reproduksiyonlarının gerçekten yüksek bir teknoloji ve kaliteli üretim gerektirmesi. Ne yazık ki piyasada ki hoparlörlerin çok azı bu teknolojiye ve üretim kalitesine sahip. Bu tip uygulamaların bizce en başarılısı Yamaha'nın kullandığı YST ve Philips'in kullandığı SurroundSound. Yamaha YST-MSS55D ile Philips'in bir adım önüne geçmiş gözüküyor. Özellikle müzik dinlerken YST-MSS55D'nin size iki hoparlörden fazlasını sunduğunu hissediyorsunuz. Aynı şey biraz daha az olsa da oyuncular için geçerli. Ancak YST-MSS55D'nin

YST ile yarattığı sesin pozisyonel sesten farkı seslerin sizi sadece sarması. Seslerin olmaları gereken yerden gelmeleri değil.

ni ve frekans aralığını belirlediğinden bu iyi değerler bizim için önemlidir.

Hoparlörlerin ürettiği seslerin kalitesi de oldukça iyi. Ses kalitesini yazıyla anlatmanın zorluğunu takdir edersiniz. Ancak bir fikir edinmek için yazının ilk paragrafını tekrar okuyabilirsiniz.

YST-MSS55D'nin en hoşumuza giden yanlarından biri de kullanım kolaylığı oldu. Sağ hoparlör üzerindeki açma kapama ve ses ayarı dışında subwoofer üzerinde kendi ses ayarı bulunuyor. YST-MSS55D sadece iki ayara sahip olmasına karşın herhangi başka bir ayara ihtiyaç duymadık. Ayrıca yine sağ hoparlör üzerinde bulunan kulaklığa çıkışını çok kullanışlı bulduk. Bu küçük ayrıntı oyuncular arasında zaman zaman kulaklı kullanımların hayatını oldukça kolaylaştırır.

Level'in Yorumu

YST-MSS55D'nin fiyatı hiç de ucuz değil. Ancak bu ses kalitesine ve gücüne sahip bir hoparlör için az bile. Eğer kendinize gerçekten iyi bir hoparlör seti arıyorsanız ve sizin için dört hoparlör şart değilse YST-MSS55D şuan için bulabileceğiniz en iyi seçeneklerden biri.

Teknik Özellikler

80Watt RMS ses gücü
3"lik yan hoparlörler 6.5"lik subwoofer
32Hz - 20kHz frekans aralığı
USB ve analog stereo bağlantı seçenekleri
Magnetik koruma

Sistem Gereklilikleri

Windows98 veya üzeri
Pentium 200
10MB hard-disk alanı

LEVEL KARNEŞİ	Teknoloji	7
	Performans	10
	Üretim Kalitesi	9
	Fiyat/Performans	7
	Ergonomi	8
	GENEL	9/10



olarak

3D oyuncularda

kullanılan pozisyonel ses sizin için önemli değilse ve oyun kadar müzik dinlemeyi de seviyorsanız YST-MS55D'yi tercih edebilirsiniz. Çünkü bu hoparlör Digital Audio'nun vaat ettiği her şeyi yerine getiriyor.

2+1=5 mi?

Ne yazık ki YST-MS55D diğer tüm USB Hoparlörler gibi sadece iki yan hopalöre sahip. Bu FPS 2000 gibi 4+1 sistemler karşısındakı onun tek eksisi. Ancak bir de madalyonun diğer yüzü var. Bildiğiniz gibi iki yan hoparlörleri sistemler de yapay olarak 3D veya Surround Sound olarak anılan gelişmiş sesleri verme yeteneğine sahipler. Artık hemen her hopar-

YST-MSS55D'yi bu kadar övdükten sonra ses kalitesinin ardından teknik özelliklere bir göz atalım. Toplam 80 Watt RMS gibi oldukça yüksek bir ses gücüne sahip olan YST-MSS55D'nin kullanımı sırasında oldukça dikkatli olmanız gerekiyor. Aksi takdirde başınız komşularınızla belaya girebilir. 3"lik yan hoparlörler 20Watt ve 6.5"lik subwoofer 40Watt gücünde. Özellikle Subwoofer'in gücü tkeyileyici. Piyasada bu kadar kaliteli ancak bir iki subwoofer bulabilirsiniz. Hoparlörlerin çapları sesin kalitesi

Microsoft IntelliEye Mouse

Bilgi İçin

Dağıtıcı: Microsoft Telefon: (212) 2585998 Fiyatı: 54\$ ve 43\$ +%17 KDV

Bir mouse'un topunu kaldırıp yerine küçük bir dijital kamera koyarsanız ne olur?

Bugüne dek hoparlör, gamepad ve joystick gibi oyuncuları fazlaıyla ilgilendiren ürünlerde tartışmasız bir başarı elde eden Microsoft şimdi en başından beri içinde olduğu bir konuda; mouse'larda devrim yapıyor. Microsoft'un bu yeni devriminin ismi IntelliEye. Türkçeye çevirmek gerekirse Akıllı Göz. Bu sistem mouse'ların alışık top'lu sistemi yerine yüzeyi saniyede 1500 kere tarayan özel bir kamera kullanıyor. Kabaca şöyle de anlayabiliriz bu cihaz üzerinde bulunduğu yüzeyin sürekli olarak resmini çekiyor ve resimleri karşılaştırarak mouse'un ne kadar ve hangi yöne hareket ettiğini saplıyor. Oldukça yorucu bir iş, üstelik bunu saniyede 1500 kere yaptığı düşünülürse. Mouse'un altına yerleştirilen kırmızı renkli oldukça güçlü bir LED sayesinde ortamda ki ışık düzeyi ne olursa olsun IntelliEye performansından ödün vermiyor.

IntelliEye İşe yarıyor mu?

IntelliEye sayesinde mouse'un keskinliği oldukça artıyor ve bu özellikle FPS oyunlarında çok işe yarıyor. Rakibin çevresinde dönerken ateş ettiğinizde IntelliEye'in keskinliğinin ne kadar işe yarıdığını açıkça görüyorsunuz. Bu Quake'i saniyede 25 kare oynamakla 30 kare oynamak arasındaki farka benziyor.

Ebette 1000dpi netliği sahip bir klasik mouse'da aynı keskinliği verebilir. Ancak piyasadaki standart mouse'ların çoğu 120dpi ve bu IntelliEye'dan kat kat daha yavaş oldukları anlamına geliyor.

Bu yeni mouse'un diğer bir

avantajı ise kirlenmenin söz konusu olmaması. Bildiğiniz gibi mouse'lar çok sık kirlenirler ve temizlemesiniz tutukluk yaparlar. Nedense bu tutukluklar hep oyunların ortasında olur ve bu yüzden yapamadığınız bir strafe veya bir türü şeçemediğiniz birimler size pahalıya patlar. Oyunu durdurup mouse temizlemeni oyunun heyecanından neleli alıp götürdüğünü anlatmama da gerek yok sanırım. Ancak IntelliEye kullanan mouse'larda bu sorunu asla yaşamayacaksınız. Temizlenmeye hiç ihtiyaç duymayacaklar çünkü hiç kirlenmeyecekler. Klasik mouse'larda ki gibi yüzeydeki pıslığı toplayarak direkt mouse'un içine depolayan bir top olmamasının en büyük yararı bu.

Ayrıca IntelliEye sayesinde mousepad'e ihtiyacınız olmayacağı. Çünkü çok parlak ve tek renk yüzeyler dışında IntelliEye çok iyi çalışıyor. Böylece sıkı aksiyon oyunlarının ortasında mousepad'ınızı çektiğiniz durumda kalmayorsunuz. Ebette mouse'u kullandığınız zemini temiz tutmakta fayda var. Ancak standart mouse'lara olduğu kadar özenli olmanız gerekmıyor.

Yine klasik mouse'ların en büyük handikaplarından biri kısa ömürlü olmaları. Bunun sebebi birçok mekanik parçadan oluşmaları. Mekanik parçalar hemen

hemen tüm elektronik cihazlarda en çabuk bozulan ve en çok sorun çıkarılan parçalardır. IntelliEye herhangi bir mekanik parça sahip olmadığından ömrü klasik mouse'larla kıyaslanamayacak kadar uzun. Karşımıza ilk defa bilgisayarınız kadar uzun ömre sahip olma iddi-

asında bir mouse var. Ebette mouse piyasaya çıkışlı sadece iki ay olduğundan üç-dört yıl boyunca sorunsuz çalışıp çalışmayıcağıni test etme şansım olmadı. Ama Microsoft'un bu iddiası bana oldukça mantıklı geldi. Ayrıca yaklaşık olarak bir aydır bu mouse'u kullanıyorum ve henüz bozulmadı. Her oyun kaybettığımde hincimi mouse'dan çıkartmak, onu sağa sola çarpmak gibi huylarım olduğu düşünülürse bu onun yeterince sağlam olduğunu güzel bir göstergesi.

IntelliEye'in modelleri

Piyasada IntelliEye kullanan iki ayrı Microsoft mouse var. Bunalardan ilki yapı olarak standart IntelliMouse'a oldukça benzeyen IntelliMouse with IntelliEye (beyaz olan); diğeri ise IntelliMouse Explorer (gri olan). Bu iki modelin temel özellikleri hemen hemen aynı. Ancak Explorer fazladan iki programlanabilir tuşa sahip ve ergonomik yapıları farklı. Explorer daha büyük ellilere uygun ve daha geniş bir tabana sahip. Ayrıca dört bir yanından işıklar saçan çok hoş bir tasarım var. Doğal olarak fiyatı da daha yüksek. IntelliMouse ise daha ufak ve klasik IntelliMouse görünümü de oldukça sade. Benim tercihim beyaz ve sade olan IntelliMouse with IntelliEye oldu.

Eğer Explorer'in şıklığı ve albenisi bir yana bırakılırsa klasik görünümlü olan model çok daha kullanışlı. Explorer'in özellikle tekerlekini kullanışsız buldum. Ancak baş parmağın altına gelecek şekilde ayarlanan iki ek tuşun yerlesimi gerçekten harika.



Explorer'in sık görünümü ve ekstra iki tuşu onu tercih sebebi yapabilir. Ama dediğim gibi benim oyun Gri'den yana değil Beyaz'dan yana. Zaten iyi yürekli her şövalyenin seçimi Byaz'dan yana olmalı.

LEVEL'in yorumu

Fiyatı bir mouse için çok yüksek olsa da IntelliEye mouse'lar kesinlikle bulabileceğiniz en iyi mouse'lar. Onu Yılın Oyun Kontrol Cihazı seçmemizin sebebi bu. Ve bence almaya da değerler. Sonuçta oyunlarda en çok kullandığımız cihaz kuşkusuz mouse. First Person Shooter, Strateji, Role-Playing, Adventure; tüm bu türlerde mouse kullanıyoruz. O zaman joystick veya direksiyonlara verdigimiz paraları nıçın IntelliEye için harcamayalım. Üstelik çok uzun olan dayanma sürelerini de göz önüne alırsanız üç beş ucuz mouse alıp atmaktan daha pahalıya da gelmiyor. Zaten bu yüzden fiyat/performans oranını oldukça yüksek tutuğumuzu farketmişinizdir.

Teknik Özellikler

Saniyede 1500 kere yüzey tarama
Ekstra 2 programlanabilir tuş (Explorer için)

Scrolling Wheel

USB ve PS/2 portu seçenekleri

Beraberinde Gelen Yazılımlar

IntelliPoint v3.0

Sistem Gereklilikleri

30MB hard-disk alanı

Windows 95 veya üzeri

TEKNOLOJİ	10
PERFORMANS	10
ÜRETİM KALİTESİ	9
FIYAT/PERFORMANS	7
YAZILIM DESTEGİ	7
ERGONOMİ	8
GENEL	9/10



NEC FP950 19"

Bilgi İçin İthalat: Genpacom Telefon: (212) 288 10 78 Fiyat: 885\$ +%17KDV

Kimi monitörler iyidir. Kimileriyse daha iyi. Ama önemli olan hangisinin en iyi olduğu?

Bir monitör almayı düşüneniz, para derdiniz yok. Yani 19" veya 21" bir monitör alabilecek düzeydesiniz. Ama bir monitöre neredeyse bir komple sistem parası vermişken en iyisi olsun istiyorsunuz. En doğal hakkınız. Ama işiniz oldukça zor. Çünkü diğer ürünlerin tersine monitörlerin üst düzeyde daha fazla seçenek var. Yani en kaliteli modemler belki bir iki tane, en hızlı ekran kartları deseniz 5'den fazla seçenek çıkmaz. Ama piyasada bulabileceğiniz 700\$ ve üzerindeki monitörlerin sayısı oldukça fazla.

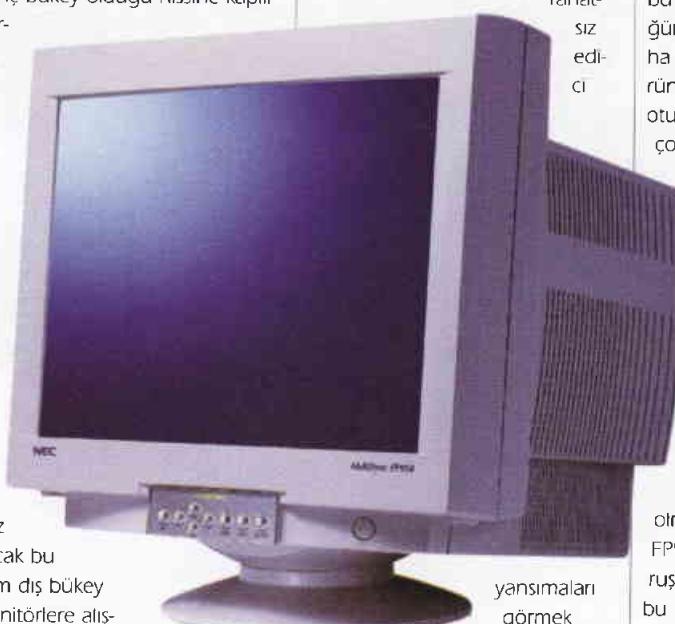
Sizi bu tatlı dertten kurtarmak ve geriye kalan, benimde dahil olduğum büyük çoğunluğun ağız sularını akıtmak için sık sık sizler için üst düzey monitörler inceleyeceğiz. Böylece bende testler vesilesiyle kendimi tatmin edip o şanslı azınlığın içinde bulunma zevkini kısa süreler için yaşayacağım. Arma şanslı olduğunu düşünmeyin. Çünkü Nec FP950 gibi harika bir monitör bir süre kullanıldıktan sonra eski zavallı 17" monitöre dönmek tam anlamıyla bir hezimet. Zaten ne zaman çok kaliteli bir monitör inceledikten sonra mevcut monitörümé dösem bir ona bir de kendime derin bir acıma duygusu ile bakarım. Açık konuşmak gereklisse Nec FP950 ile bu hissi hiç olmadığı kadar derinde yaşadım. Beni bu kadar etkileyen tek monitör sanırım Sony'nin 21"lik düz ekran canavarı GDM-F500 olmuştu.

Peki yavaş yavaş FP950'yi bu kadar iyi yapanın ne olduğunu bir göz atalım. FP950'nin en önemli özelliği kullanılan tam düz ekran. İngilizce deyişle Flat Screen olması. Tam düz ekran üzerinde hem gereksiz yansımalar oluşmuyor hem de deformasyonların önüne geçilmiş oluyor. Eski tip silindirik veya küresel monitörlerde deformasyon kaçınılmazdır. Ancak monitör düz olduğunda deformasyon olmaz.

Gerçi Nec FP950'ye ilk baklığınızda iç bükey olduğu hissine kapılıyorsunuz.

ve böylece FP950'nin üzerinde rahatlıkla siz edici

rak üst üste oturmasız. NEC FP950 bu alanda bugüne dek gördüğüm monitörlerin tümünden daha iyi. Ekrandaki bu üç renk görüntü mükemmel şekilde üst üste oturuyor. Bu da çok daha net çok daha iyi görüntü anlamına geliyor.



nuz ancak bu hem dış bükey monitörlerle alışmamışlığınızdan hem de ekran'ın önündeki koruyucu cam'dan kaynaklanıyor ve kısa sürede monitörü tam düz olarak algılıyorsunuz.

Düz ekranın görüntüyü deform etmemesi dışındaki en önemli faydası üzerinde yansıtma olusmaması. Özellikle küresel monitörler dış bükey olduklarından bulunduğuınız mekandaki hemen hemen tüm aydınlatmaların (florasan, halojen, ampül vs.) yansımaları ekrana düşer ve bu oldukça rahatsız edicidir. Silindirik yani dikine bombesi olmayan monitörlerde bu daha azdır. Ancak tam düz ekran monitörlerde yansımalar minimum seviyedendir. Bizlerde her normal insan gibi ışık üretmediğimizden ancak üzerimizdeki giysilerin yansımaları monitörde belirir.

Düz ekran olmasının ötesinde NEC FP950'nin anti-glare (yansıtma önleyici) tabakası da oldukça başarılı. Anti-glare tabakası ekranı düşen ışığın büyük çoğunluğunu absorbe eder ve ancak küçük bir bölümü yansıtabilir. Düz ekran olduğu için zaten monitöre az düşen yansımalar anti-glare tabakası tarafından yok ediliyor.

men imkansızlaşıyor. Anti-glare tabakası artık piyasadaki monitörlerin pek çokunda bulunuyor ancak NEC FP950'nin ki kadar kaliteli anti-glare tabakalarına pek sık rastlamıyoruz.

Ekranın geometrisi ve anti-glare tabakası dışında kullanılan tüpün özellikleri de oldukça iyi. 0.25mm nokta aralığına sahip olan NEC FP950 oldukça net görüntü veriyor. Renkler parlak ve güzel. NEC FP950 test görüntülerimizde renk skalasında ki hemen hemen tüm renkleri görünebilmeye başardı.

18" görülebilir alanına sahip olan NEC FP 950 bu konuda bize piyasada bulunabilecek en iyi değeri veriyor. Ancak NEC FP 950'nin tüpünün en üstün olduğu alan nokta birleşimi. Monitör tüpleri ekrandaki görüntüyü oluşturabilmek için üç ayrı renkte görüntü oluştururlar. Bunlar yeşil, mavi ve kırmızıdır. Bu üç ayrı renkteki görüntü üst üste oturunca diğer renkleri oluştururlar. Ancak her monitörde belli bir oranda sapma vardır ve bu sapma yüzünden monitörün bazı noktalarında bu üç renk tam ol-

LEVEL'in yorumu

Farketmişsinizdir NEC FP950 hakkında kötü bir şey söylemedim. Çünkü NEC FP950'nin tek bir kötü yanı bile yok. Böylese ne kusursuz bir monitöre bu denli hayranlık duymamı ve onu bırakmak istemem artık daha iyi anlıyor olmalısınız. Fiyatına gelince FP950 ona vereceğiniz her kuruşun hakkını size verecek. Tabii bu kadar bu kadar kuruşu verebiliyorsanız. Bu kadar pahalı bir monitörü şimdilik sadece hayal edebilenler içinse iyi haberlerimiz var. Bu tip harika monitörlerin fiyatları önemizdeki beş yıl içinde oldukça makul fiyatlara gelecek ve bizler zorlanmadan canavar monitörlerde sahip olabileceğiz. Tabii o zaman da neye aç gözlerle bakarız kim bilir?

Teknik Özellikler

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ
18" görülebilir alan
1920x1440 çöz. 73Hz hızlama oranı
USB bağlantısıyla masaüstünden yönetim
442x456x447mm ebatlar

Beraberinde Gelen Yazılımlar
NEC kontrol programı
Sistem Gereklilikleri
Windows98 veya üzeri
Pentium 200
10MB hard-disk alanı

Teknoloji**Performans****Üretim Kalitesi****Fiyat/Performans****Yazılım Desteği****GENEL**

9
10
9
7
9
9/10

Pioneer 10X DVD

Bilgi İçin

İthalat: Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 120\$ +%17KDV

DVD sürücüler konusunda tartışmasız lider olan Pioneer diğer tüm rakiplerinden önce 10X DVD sürücü ile karşımıza.

Daha önceki modellerde olduğu gibi 10X'de de tray yerine Slot-in sistemi kullanılmış. Bu sisteme CD veya DVD-ROM'unuzu cihazın kısımındaki boşluktan içeri sürüyorsunuz. Yani bir çekmecesi yok. Bu yönü oldukça eleştirile de bence oldukça kullanışlı bir sistem ve pek çok kişinin sandığının tersine yanlışlıkla iki CD veya DVD-ROM'u birden sokma şansınız yok.

Pioneer 10X'in performansı tam anlamıyla göz dolduruyor. 40X'lik CD-Rom okuma hızı sayesinde CD'lerde saniyede 6MB veri aktığı saglıyor. DVD'lerde ise durum çok daha ciddi çünkü 10X DVD hızı saniyede 13.5kbit gibi dehşet bir raka denk düşüyor. Elbette bunlar maksimum değerler. Benchmark skorlarına baktığımızda da görüyo- ruz ki Pi- oneer piya- sadaki tüm rakiplerine toz yutturuyor. Ortalama 6.3X okuma hızı ve 94ms'lik rasgele erişim hızı oldukça iyi de-ğerler.

Pioneer 10X'de yeni nesil DVD sürücülerin hemen hep- sinde bulunan özel tip bir bölge kodu kildi var. Bu kilit başlangıçta sizin istediğiniz bölge koduna sahip bir film oynatabilmenizi sağlıyor. Ancak bir yandan da hangi bölgeden kaç tane film izlediğini-

zin hesabını tutuyor. Bir bölgeye dahil filmlerin izlenme sayısı 5'i bulduğunda cihaz kilitleniyor ve artık diğer bölgeleri okuyamıyor. Gerçi bu tip güvenlik uygulamalarının tümünde olduğu gibi bu güvenlik kodunu da kırın birileri çıktı.

Performansının yanı sıra üretim kalitesi ile de dikkat çekiyor Pioneer 10X. Pioneer ismine yakışacak şekilde ön panelden jum- perlara kadar her şey özenle yapılmış. Buna sürücü ile verilecek hediye DVD oyunun seçimi de dahil. Pioneer 10X ile birlikte Baldur's Gate'in DVD versiyonuna da sahip olabilirsiniz. Herhalde bu yapılabilecek en iyi seçimlerden biri. Tam anlamıyla bir RPG klasiği ve geçen yılın tartışmasız en iyisi. Ayrıca X-Files oyununun

DVD versiyonu da paket dahilinde.

Level'in Yorumu

Pioneer 10X beni hemen her açıdan mutlu etti. Üstelik fiyatı da alışık olmadığımız üzere kaliteli bir ürün için makul. Eğer bugünden bir DVD sürücü alacaksanız Pioneer 10X'i tavsiye ederim.

Teknik Özellikler

URUN ÖZELLİKLERİ	10X (13.5MB/sn) DVD okuma hızı 40X (6.0MB/sn) CD okuma hızı 110ms erişim süresi (DVD) 80ms erişim hızı (CD) Slot-in mekanizması
------------------	---

LEVEL KARNESI	Teknoloji 8 Performans 9 Üretim Kalitesi 8 Fiyat/Performans 7 Yazılım Desteği 8 Ergonomi 9 GENEL 9/10
---------------	--

Brother HL-1240

Bilgi İçin

İthalat: Genpacom Telefon: (212) 288 10 78 Fiyatı: 440\$ +%17KDV

Bugüne kadar ev kullanıcıları daima ink-jet yazıcı kullanımına yönlendirildi. Bunun sebebi hem daha ucuz hem de renkli baskı alabilemektedir. Bunda yanlış bir şey yok. Ancak her ev kullanıcısının ihtiyacı aynı olmak zorunda değil. Pek çok gürümüz okuduğumuz okula veya yaptığımız işe göre değişen yazıcı ihtiyaçları içindeyiz. Mesela bir LEVEL editörü olarak ben renkli yazıcıya ihtiyaç duymuyorum ve çok sık yazılardan çıktısını alıyorum. Ink-jet yazıcıları sayfa başına maliyet olarak lazerlerden oldukça pahalılar. Üstelik Ink-Jet'lerin yavaş olması yazıcıya çok fazla sayfa yolladığınızda içinde "bari ben gidip kendime bir kahve yapayım" hissi uyandırır. Hepsi bir yana Ink-jet yazıcılarının ömrüleri lazerlere göre çok daha kısıtlıdır ve çok daha fazla sorun çıkarırlar.

Tüm bu gerçekleri fark edip ihtiyacınız olanın bir lazer yazıcı olduğunu kara verdığınızda

önemli bir sorunlar karşılaşırız. İhtiyaçınızda uygun bir lazer yazıcı bulmak. La-zer yazıcılar genelde ofis kullanımı için üretilmişlerdir.表演者从幕后走到舞台中央，开始表演。

Ve çözüm

Artık bu sorun sona eriyor. Çünkü lazer yazıcılar konusunda uzman olan Brother küçük ofis ve ev kullanıcılarına uygun bir yazıcı üretti. Elbette küçük ofis kullanıcıları umurumuzda değil. Onların her zaman işi büyütüp büyük yazıcı alma şansları var. Ancak HL-1240 lazer yazıcıya ihtiyaç duyan ev kullanıcıları için büyük bir nimet. Bunun en önemli sebebi fiyatının sadece 440\$ olması. Yani kaliteli bir ink-jet ile hemen hemen aynı fiyat. Performansı da bir ev kullanıcısının ihtiyaçlarını fazlasıyla görecelik düzeyde. Dakika da 12



sayfa basabilen Brother kuşkusuz kahve masraflarınızın da aşağıya çekecektir.

Brother'in ev kullanıcıları na uyan başka bir özelliği de boyutları. Bugüne kadar gördüğümüz en küçük lazer yazıcı olan HL-1240 36cmx37cmx23.5cm ebatlarında. Yani masa üzerinde kapladığını alan olarak pek çok ink-jet'lerden daha ufak. Üstelik kağıt yüklemenin yazıcıın altındaki çekmeceden yapıldığını ve kağıt çıkışının ekstra alan kaplamadığını düşünürseniz toplam kullanım alanı olarak ink-jet yazıcılarının bir çoğundan daha az yer kaplıyor. HL-1240'nın gördüğümüz en büyük hatası ise yazıcıyı kaldırıldığınız zaman her Windows açılışında kaçınılmaz bir bi-di 386 hatasının oluşması ve bu hatayı düzeltmenin oldukça yorucu bir iş olması. Bu yüzden HL-1240'ı sisteminize kurarsanız kaldırılmamaya bakın.

Level'in Yorumu

HL-1240 lazer yazıcılarının bütün özelliklerine sahip olmasının yanı sıra fiyatı ve kapladığı alan olarak ink-jet'lerle kolayca yarışabiliyor. Eğer renkli çıktı almak sizin için önemli değilse ve çok sık çıktı alıyorsanız kesintilikle ink-jet yazıcılarından daha avantajlı.

Teknik Özellikler

URUN ÖZELLİKLERİ	Dakikada 12 sayfa baskı hızı 600dpi çözünürlük Ekonomi modunda %50 mürrekkep kazanımı Parallel Port ve Usb bağlantı seçenekleri 2MB hafıza
------------------	--

LEVEL KARNESI	Teknoloji 6 Performans 6 Üretim Kalitesi 8 Fiyat/Performans 9 Yazılım Desteği 6 GENEL 7/10
---------------	---

ABIT BE6-II

Bilgi İçin

İthalat: Karma, Telioğlu Telefon: (212) 233 30 30; (212) 213 34 40 Fiyatı: 130\$ +%17KDV

Anakart piyasasının en prestijli isimlerinden ABIT son anakartı ile BX anakartlarında son noktayı koyuyor.

Anakartlar kuşkusuz bilgisayar sistemlerinin en temel parçası. Diğer bileşenler sadece bir görevi yerine getiriken Anakartlar onlara görevi birden yerine getirmek zorundadır. İşlemciinden yeni çıkan 3D hesaplama makinelerinin acele ekran kartına ulaşılması gerekmektedir, RAM'ler hard-disk'ten gelecek olan verileri beklemektedir, ses kartı ile CD-ROM arasındaki bağlantı sağlanacak olan müzik için açılmak zorundadır ve yeni USB joystick'ımız elimizden emirlerini işlemciye ulaştırma derdine düşmüştür. Biz oyun oynarken tüm bu görevler zavallı anakartların üzerine yıkılır. Ve onlar da oradan oraya koşturmak zorunda kalır.

Buna karşın onlara gerekli önemi vermemiz. Çünkü anakartlar birbirlerine çok benzerler. İki anakart arasındaki performans farkı genelde fark edilemeyecek kadar küçüktür. Yani anakartımızın kalitesi bize daha yüksek kare oranı veya daha iyi görüntü kalitesi olarak döner. Üstelik yeni çipsetler neredeyse iki yılda bir çıktılarından anakartlarda dehşet bir çekişme ve heyecanda yoktur. Ama işin aslına bakarsanız doğru bir anakart hem daha fazla performans anlamına gelebilir hem de sizin pek çok dertten kurtarırlar.

Farklı bir anakart

ABIT BE6-II yukarıda adı geçen doğru kartlardan. Intel'in 440BX çipsetini kullanan anakart Pentium II 233'den Pentium III 700'e kadar işlemcileri destekliyor. Bir AGP, beş PCI ve bir ISA slotuna sahip. Üç adet SD-RAM yuvası var ve 768MB'a kadar RAM'i destekliyor. Ayrıca ECC RAM'ler, AGP 1X/2X ve işletim sistemi üzerinden güç yönetimi destegine sahip.

Bunlar piyasada ki pek çok BX

kartın ortak özellikleri. Ancak ABIT bunların dışında akılınızda gelebilecek her tür özelliğe sahip. Bu özelliklerin başında SoftMenu geliyor. Mucidi yine kendisi olan bu teknoloji sayesinde ABIT anakartlara işlemcini tanıtmak

dart anakartlara göre çok daha ince ve geniş ayarlanabilmesi. Standart BX anakartlar 66, 75, 85 ve 100MHz FSB hızlarını destekler. BE6-II ise bunlara ek olarak 84MHz ile 200MHz arasında tüm değerleri destekliyor. Yani isterseniz FSB hızınızı 137MHz veya 156MHz gibi ara değerlere getirebilirsiniz. Bu da sistemiminizin stabil olarak çalıştığı maksimum noktayı tam olarak yakalayabilmeyi sağlıyor.

UltraDMA/66

BE6-II'nin diğer bir çarpıcı özelliği UltraDMA/66 destegine sahip olması. UltraDMA/66 destegine sahip hard-disk'lerinizi bu yeni IDE yuvasını kullanarak iki kat daha yüksek olan bu veri yoluna bağlayabiliyorsunuz. Performans artışı kullandığınız hard-disk'e göre en az %20 oluyor. Teorik olarak bu artış %100'e kadar çıkabiliyor.

Peki bunun bize yararı ne? Elbette ki kolay ve dertsiz overclock. Başlarda oldukça emkinli yaklaşılan overclock işlemi artık günlük hayatın bir parçası. Elbette overclock uyguladığınızda sisteminde meydana gelebilecek tüm hasarlardan siz sorumlu sunuz ve bu işi yapabilmek için standart bir kullanıcının daha fazla bilgiye sahip olmanız gerekiyor.

ABIT BE6-II'nin overclock yeteneğinin arkasındaki tek özellik bu değil. Hatta bundan daha önemli olan özellik BE6-II'nin Front Side Bus (FSB) hızının stan-

otomatik tanınması kullanımını kolaylaştırır. Aynı anda hem kendi isisini hem de işlemci isisini sürekli olarak kontrol etmenin yanı sıra BE6-II ekstra bir termal sensor sayesinde sistemin istediğiniz herhangi bir yerindeki ısısı BIOS üzerinden görüntüleyebiliyorsunuz. Mesela ekran kartınız bu özelliğe sahip değilse sürekli olarak ekran kartınızın isisini kontrol edebilirsiniz. BE6-II tüm bu ısı ölçümü yaparken ısı sizin belirlediğiniz seviyenin üzerinde çıkarsa siz otomatik olarak uyarıyor. Yine sizin ayarladığınız üst bir limite ise sistem kendini kapatıyor.

Level'in Yorumu

ABIT BE6-II standardın dışında özel bir anakart arayan herkese hitap ediyor. İsteğiniz daha stabil bir sisteme sahip olmak da olsa tüm teknolojik özelliklere sahip bir anakarta sahip olmak da ABIT BE6-II kesinlikle doğru seçim. Ama niyetiniz sıkı bir overclock ise daha iyi bir seçenek biz bilmiyoruz.

Teknik Özellikler

- ÜRÜN ÖZELLİKLERİ
- Intel 440BX çipset
- Pentium II 233 ile
- Pentium III 700 arası işlemci desteği
- AGP 1X/2X desteği
- 3 adet 168-pin DIMM yuvası
- Max 768MB RAM desteği
- Award v6.0 BIOS
- 119 önyi FSB hızları
- UltraDMA/66 desteği
- SoftMenu III ile daha kolay işlemci tanıtılabilir
- Üç ayrı termal sensor
- Voltaj ve CPU fan hızı kontrolü

TEKNOLOJİ	8
Performans	10
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	7
Yazılım Desteği	10
GENEL	9/10

DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans dengesi oluşturduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar ithalatçı firmaların tavsiye ettiği son kullanıcı fiyatlarıdır ve KDV dahil edilmemiştir.

Sistem Ekonomik | Ideal | Süper

Ana Bileşenler			
İşlemci	Intel Celeron 433 Empa/Karma Fiyat: 81\$	PentiumIII-500 Empa/Karma Fiyat: 275\$	AMD K7 700 4K/Czgi/Karma/Multimedya Fiyat: 680\$
Anakart	Tomato ZX AT Soket Empa Fiyat: 67\$	ABIT BE6-2 Tellioglu/Karma Fiyat: 130\$	Asus K7-M Czgi Elektronik Fiyat: 165\$
Bellek	64MB SDRAM Fiyat: 74\$	128MB SDRAM Fiyat: 184\$	256MB SDRAM Fiyat: 268\$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball CX Empa/Karma Fiyat: 128\$	13.6 GB Quantum Fireball KX Empa/Karma Fiyat: 172\$	20.5 GB Quantum Fireball KX Empa/Karma Fiyat: 230\$
Ekran Kartı	Creative 3DBlaster Savage4 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 79\$	Diamond Viper V770 Ultra Karma/Multimedya Fiyat: 252\$	Creative 3DBlaster GeForce Pro Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 305\$
Monitör	15" Hyundai S570 Empa/Multimedya Fiyat: 147\$	17" LG Flatron Ufotek Fiyat: 395\$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyat: 855\$
CD ve DVD-ROM	Toshiba 40X 6602 CD Karma Fiyat: 50\$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyat: 105\$	Creative Encore8X DXR3 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 250\$
Ses kartı	Creative SB Live Value Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 55\$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 81\$	Creative SB Live Platinum Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 209\$
Modem	56K USRobotics Internal Karma Fiyat: 48\$	Diamond Supra Memory 56K Karma/Multimedya Fiyat: 103\$	56K USRobotics Message External Karma Fiyat: 133\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyat: 88\$	Elan Vital T-5 Czgi Elektronik Fiyat: 66\$	Elan Vital T-10 Czgi Elektronik Fiyat: 84\$
Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft IntelliMouse Microsoft Fiyat: 20\$	Microsoft IntelliMouse Explorer Microsoft Fiyat: 74\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative FPS2000 Multimedya Fiyat: 190\$	Creative DTT2500 Multimedya Fiyat: 320\$
Klavye ve Floppy	Fiyat: 20\$	Fiyat: 20\$	Fiyat: 20\$
Toplam Fiyat	837\$	1991\$	3588\$

Yan Ürünler

TV kartı	Inca TV Explorer BT 878 Pasifik Bilgisayar Fiyat: 56\$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyat: 84\$	Hauppauge TV Bilgitoş Fiyat: 141\$
Yazıcı	HP 710C HP Fiyat: 142\$	Epson Stylus 640 Romar Fiyat: 205\$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyat: 420\$
Tarayıcı	Mustek 1200CU Ricoh Fiyat: 89\$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyat: 252\$	Epson GT-7000 C Romar Fiyat: 289\$
CDRW	Creative 4424 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 265\$	Yamaha 6424 Multimedya Fiyat: 299\$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyat: 329\$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyat: 69\$	Creative Webcam III Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 109\$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyat: 139\$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Bilgıtas	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 288 10 78	Pasifik	(0212) 212 88 65
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Romar	(0212) 252 08 09
Czgi Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 233 30 30	Tellioglu	(0212) 213 34 40
		Multimedya	(0212) 216 45 68	Ufotek	(0212) 336 61 00

Teknik Servis

Sevgili Posta Kutusu (garip oldu galiba)

Alamadığım zaman sınır katsayımlı artıran 3 dergiden biri olabileğiniz için teşekkürler. Benim bazı konularda çelişkilerim var. Ben de bunları size sormakta fayda gördüm. Bu mektubu dergide yayınlayın diye yollamıyorum ama en azından e-mail aracılığıyla bi cevap yollarsınız mesut ve bahtiyar olurum.

Şimdi ben bi upgrade olayına girmeyi düşünüyorum. Oncelikle giriymem mi girmiyem mi diye soruyorum. Daha sonra kompleks kısmına geçerim. Bilgisayarımın özellikleri şunlar:

AMD K6-2 300 (overclock ettim 333 olarak kullanıyorum normalde 350'ye overclock edecektim ama anakart biraz bozuk); Super7 anakart; 64MB SDRAM; 6.4 GB + 1.2 GB HDD; 32x GOLDSTAR CD-ROM; 8MB ASUS V2740 ZX AGP TV IN/OUT; Floppy var ama bozuk (eheh); 15" HYUNDAI MONITOR; SB 16 SES KARTI; 33.6 US ROBOTICS MODEM; ACER 310P SCANNER; HP 690C PRINTER.

Şimdi ben neleri değiştirmeyi düşünüyorum. Oncelikle işlemci. Kalsın mı, PIII450 mi alayım yoksa AMD Athlon mu? Sakın bana Celeron demeyin.

HDD alicam ama nasi bişey alsam. 13GB alsam çok mu yavaş olur? DVD Writer almak istiyorum (tabii çıktıysa). DVD Writer aynı

Riva TNT2 mi alayım; yoksa Voodoo 3 mu alayım; Matrox mu yoksa Diamond Viper 770 Ultra Gamer's Edition mi? Şimdi baziları Riva TNT2 en iyi diyor baziları Matrox al diyor. Önceki sayılarınızdan birindeki donanım incelemelerinde Diamond Viper oyuncuların alabileceği en iyi kart demiştiniz. Madem öyle niye hala Matrox ve Riva TNT2 de savunuluyor? Yani bunların bu karttan üstün olan yanları nedir? Hangisini alayım; niye? Floppy alacağım zaten :). Ses kartını ne yapsam acep? Sony XB8 müzik setim var ve bilgisayar ona bağlı. SB Live! Value alsam gözle görür bir ses kalitesi artışı olur mu? (oyunlarda ve mp3lerde). Bir de 56K modem mi alsam yoksa başka bir sistem mi denesem? Kablo modemi mi beklesem? Gerçi bizim burda kablolulu TV yok ama pederi sıktırın taşınız :)]

Evet işte böyle. Sizin tavsiye edebileceğin başka daha iyi bir sistem varsa bi zahmet söyleyiverin. Şimdi düşünüyorum. Ben bunları alicam çok kısa bi sure sonra fiyatları azalacak. Şimdi ben bunları alsam mı yoksa biraz bekleyip yenileri çiçek fiyatları düşünce mi alsam? E o zaman da bunların değeri kalmış ol :). Yani burada size aklı danışayım. Upgrade olayına hemen mi gireyim yavaş yavaş mı değiştireyim ya da bir sure sonra toplu halde mi alayım yoksa böyle devam edeyim mi...

Yani bu mektubumlada sizi bayamadıysam helal olsun. Özür dilerim ama ne yapamı işte upgrade işinde insanın soracak çok şeyi oluyor.

zamanda CD de yazar mı? Ecran kartı alicam şimdiki kalsın mı 32MB

Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler

LEVEL Merhaba Memocan

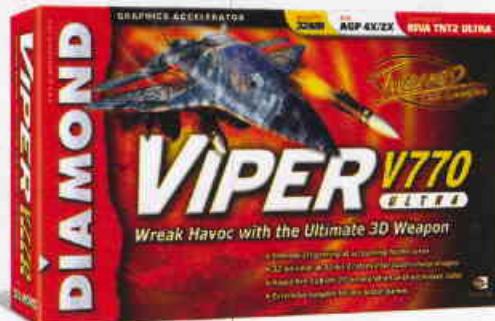
Sistemin bir zamanlar oldukça iyiymiş. Çünkü oldukça denge bir sistem. Yani parçalar birbirileyle benzer düzeyde ve hiç biri darboğaz yaratıp bir diğerinin hızını düşürüyor gibi gözüküyor.

Upgrade yaparken genel mantık önce en yavaş ve eski olan parçayı seçip değiştirmek böylesi makası-

mum performans artışı sağlamaktır. Ancak senin sisteminde böyle bir parça yok. Senin ilk değiştirmen gereken kuşkusuz floppy sürücü. Bir gün Windows'un açılmayı red eder veya hard-diskin "boot failure" hatası ile karşına çıkarsa floppy'ye oldukça ihtiyacın olacak. Diğer parçalarımız ne olursa olsun, sisteminizin genel hızı ne olursa olsun maalesef hepimiz hala düzgün çalışan bir floppy sürücü ve bir sistem diskebine fazlaıyla bağımlıyız. Asıl parçaların upgrade'ine gelince. Görüğüm kadanya sen biraz ucumayı tercih edip bütün bilgisayarını değiştirmişsin. Biz buna upgrade değil yeni bilgisayar almak diyoruz. Eğer Anakart, işlemci, ekran kartı, ses kartı, hard-disk ve modem değişeceğe en mantıklı yeni bir bilgisayarı küt diye alamayıp her ay bir iki parça değiştirip upgrade etmeyi düşünüyorsundur. Bunda mahsur yok. Ama üstüne basa basa söyleyorum eski parçaları atma veya 3-5\$'a verme bence. Mutlaka bir kardeşin yiğenin falan veya eve geldiğinde gel multiplayer oynayalım demek suretiyle hava atabileceğin bir arkadaşın vardır. İşlemcini değiştireksen artic 450MHz ile yetinme;

500MHz'in üzerine çıkmaya bak. Zaten işlemciler şu aralar sürekli hızlanıyorlar ve fiyatları da süratle düşüyor. Elbette Athlon'da düşünebilirsin. Athlon'lar bence oldukça iyiler. Ancak "Athlon mu Pentium III mü?" sorusuna burada cevap vermek pek kolay değil. Bu

konuda pek çok kişi iyi kötü bir şeyler



söyledi ama

ben kesin bir yorum yapmak için bir iki ay daha bekleyip her iki firma da ne yöne gitdilerler görmek istiyorum. Çünkü işlemci alırken performans kadar bakılması gereken stabilite, anakart ve yazılım desteği, geleceğe yönelik upgrade opsiyonları gibi pek çok konu var. Maalesef bu konuda atıp tutanlar bus hızından veya bilmem ne benchmark'ından kafalarını kaldırıp bu konularda pek yorum yapamadılar. Ancak biz test sistemlerimizden birinde AMD Athlon kullandığımızdan iki işlemcinin artı ve eksilerini daha rahat görebileceğiz sanırırmı.

Hard-disk konusunda söylediğini anlamadım. Hard-disk'lerin kapasiteleri büyük ölçüde genelde hızları da artar. Yani senin söylediğinin tam tersi aslında. Ayrıca DVD Writer dediğin şey inan çok pahalı ve memleketimizde bulunmuyor.

Ecran kartı konusunda elbette her zamanki gibi dikkatli olmak gerekiyor. Bence DDR-RAM'e sahip GeForce kartları şu an alınması gereken en mantıklı kartlar. Ancak buna paranız yetmiyorsa TNT2 Ultra'lar oldukça mantıklı. En iyİ TNT2 Ultra derseniz bence de Diamond Viper V770. Yani Diamond Viper V770'de bir Riva TNT2 Ultra. Ses kartını değiştirmek konusunda da, almayı düşündüğün yeni ses kartı konu-



sunda da doğru yoldasın. Evet SoundBlaster 16 çok iyi bir karttı. Yıllarca onu kullandık ama bir yere kadar. Gelişen teknolojilerin yanında oldukça eski kaldı. SB16'lar, En azından dört hoparlör desteği, aynı anda birden fazla kaynağın sesini kullanabilmesi, pozisyonel ses gibi konularda ki eksiklikler yüzünden SB16'ları çöpe atmanın zamanı geldi de geçiyor.

Kablo modem olayına gelince. Henüz kablo modemini denemedim. İşte bu ay içinde deneyip sizler için olumlu veya olumsuz olduğunu anlatacağım. Ama o zamana kadar birsey söylemem zor.

Baymak konusuna gelince. Sizin teknik sorularınızı cevaplamak bir zevk. Karşıdan karşıya geçen bir yaşlıya yardım ederken veya hamile bir bayana otobüste yer verirken insan içten içe mutlu olur. Başkalarına yardımcı olabildiği için kendini yararlı ve mutlu hisseder ya. İşte bunun gibi birsey. Ayrıca unutmayın ki bu işten para kazanıyoruz.

Sevgili Level çalışanları

Nasılınız? İyi misiniz? Beni sorsanız çok kötüyüm, başım Modem diye bir aletle dertte. Derdimi size aklasam her halde beni dinleyip cevap verirsiniz dedim. O zaman size derdimi anlatıyorum.

Benim Modem Rocwell 56K ama ne hikmetse fareyi sallayıncaya hızlı giriyor o da yavaş zaten. Arkaşa sordum Fareyle çakış-

yor diyorlar. Sonra Dos'tan MSD diye bir programı açtım o da ne?

IRQ	COM
04	com1, com3(modem)Serial

Yazmaz mı? Dell oldum. Modemi çıkartıp Jumper'lardan ayarlamalar yaptı; ama yine oluyor. Esas oluyor ama fareyi tanımıyor. Bana şöyle kapsamlı bir şekilde anlatırımsınız? Size dua ederim. Ramazan ayında. LÜTFE-EEEEEEEEN!!!

Serkan VATANSEVER.

Merhaba Serkan,

Fareyle modem çalıyor demek? O zaman yapılması gereken tek birsey var modem'i kaldırıp yeniden kurmak. Modem kendini kurarken arızılık etmeyecek bir IRQ'ya yerleşmeli. Ancak modem kurulurken Windows açılışında tanınmalı; ve bunu takiben kurulmalı. Yani Denetim Masasındaki "yeni donanım ekle" seçenek genelde şu an muzdarip olduğun çalışma problemlerine veya modemin bağlı olarak gözükmesi gereken COM3 portunu bulunamayarak modemin yüklenememesine yol açar.

Bu yöntem işe yaramazsa Bilgisayarım ikonuna sağ tık yaparak özelliklere gir. Burada aygit yöneticisini seç. Aygit yöneticisinden Bilgisayar'ı seç ve özellikler tuşuna tıkla. Böylece bütün cihazların IRQ numaralarını görebilirsiniz.

İlir ve buna göre değişiklik yapabilirsin.

Bu da mi işe yaramadı? O zaman anakartının BIOS ayarlarından COM2 portunu disable et. Bu yoldan bir sorununu mutlaka çözecektir.

Merhaba Level,

3. doğum yılınızı kutlar sağlık ve başarılar dilerim. Hemen sorulara geçiyorum.

1- Benim bilgisayarım P120 den P166 MMX e overclock edildi. Lakin overclock edilmesi yüzünden bir ekran kartım yanarak rahmetli oldu. İkinci ekran kartım da o yolda ilerliyor.

Bu e-maili monitörümün açıldığı şanslı zamanlarda yazıyorum. Sorun overclock mu?

2- Ben sadece kasa multimedya'sız Savage 4, anakart ve Pentium III ile bilgisayarı upgrade etmek istiyorum. Kaç paraya bu olayı kapatabilirim. Biliyorsanız nereden?

Sorularım bu kadar. Dergide yazılarsanız sevinirim. Ama lütfen cevap yazınız. Bu arada bu size 11. mektubum.

Umuralp Yalcinkaya

Merhaba Umralp,

Sorun overclock mu? Olabilir. Overclock anakartına hasar vermiş anakartın da ekran kartına ona zarar verecek veya çalışmasını engelleyeceğin voltajlar yollamaya başlamış olabilir. Yani PCI slotlarındaki voltaj gerilimlerinde bir sorun olabilir. PCI kartlarının yanmasındaki temel sebep genelde budur. Elbette uzaktan anlaç tahmin edebiliyorum. Bu tip sorunların gerek sebebinin ancak tam teşekkülü bir teknik servis çözübürlü.

Aslında senin için upgrade zamanı oldukça geçmiş olduğundan yapmanız gereken daha çok yeni bir bilgisayar almak. Şu an ki parçalarından ancak kasa, klavye ve mouse'u saklama sansın var. Bu da ancak AT sisteme kalmaya razı olursan ki ben tavsiye etmiyorum. Bence seninde söylediğin

gibi temel birleşenlerden oluşan komple yeni bir bilgisayar kur. Monitör hariç elbette. Gerçi ilerde yeni bir monitörde alıp iki bilgisayara kavuşmuş olabilirsin ama bir Pentium 120 ile neler yapabildiğimizi inan hatırlamıyorum.

Eğer kasanı değiştirmek istemez ve AT sisteme razı olursan bu 50-60\$ kadar sana daha ucuz patlayacaktır. Ama her halikarda 500\$ civar bir meblayı gözden okşamalısın. En ucuz nereden alabilirsin diyorsan ve İstanbul'da oturuyorsan elbetteki Kadıköy piyasasından. Yani Yazıcıoğlu İş Hanı'na bulaştı. Ama hanın içindeki sokaktan. Ama hanın içindeki sokaktan. Derginizi her ay takip eden bir okuyucu olarak size iki soru sormak istiyorum.

1) Benim 670c HP yazıcımı var. Yazıcımı bilgiyara tanıtmaya yaranan

disketleri bulamıyorum. Bunu başka yerden nasıl temin edebilirim?

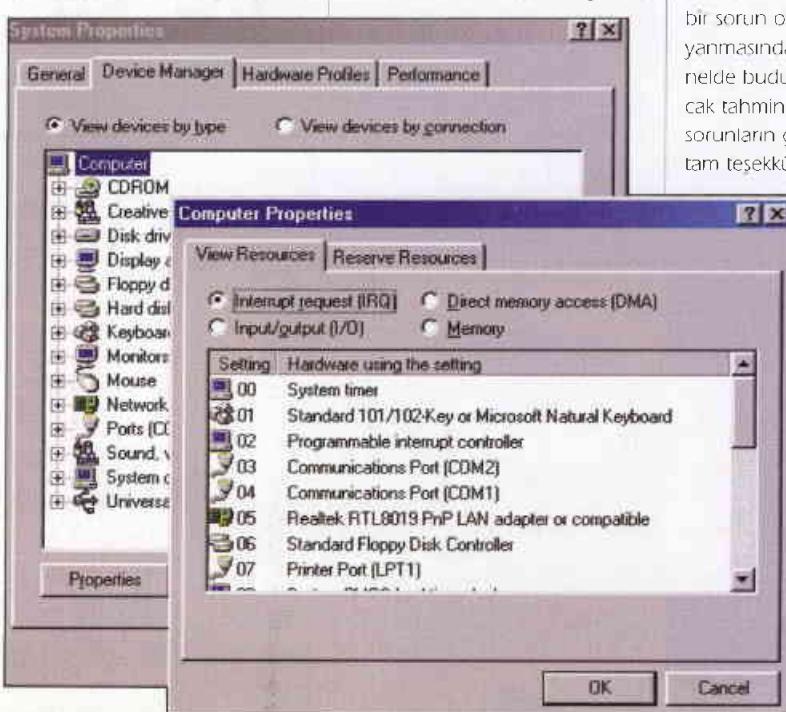
2) Windows 2000 beta versiyonu ne zaman elime geçebilir?

İyi günler, başarılar

Merhaba Emre,

Yazıcınızın sürücülerini www.hp.com adresinden bulabilirsin. Açılan ilk sayfadan drivers'a gir. Senden adım adım yazıcınızın modeli hakkında bilgiler isteyecek ve daha sonra sürücülerini çekebileceksin.

Eğer normal bir kullanıcı isen. Yani bir bilgisayar dergisinde editör veya geliştirici değişen ya da ne bileyim Microsoft'un beta programına dahil değilse eline geçmeyecektir. Zaten eline gelecek olsa bile Microsoft'un dağıtım işlerine biz bakmadığımızdan bir tarih vermem söz konusu olamaz. Yok sizin elinize ne zaman geçecek diyorsanız işi. Beta'lar geleli üç aydan fazla oluyor. Yok ben yasa dışı yoldan elde etmem düşünüyorum piyasaya ne zaman düşer diyorsan... o konuda sana hiçbir şekilde yardımcı olamayız.



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

1. Furuya / Ayşe Kulin / Remzi Kitabevi
2. Paris'te Son Osmanlılar / Hacı Topuz / Remzi Kitabevi
3. Öteki Renkler / Orhan Pamuk / İletişim Yay.
4. Ölüm Hükümi / Maurice Blanchot / Kabalcı Yay.
5. Afrodit / Isabel Allende / Can Yayımları
6. Kara Büyüülü Uykı / Vedi Çıraklıoğlu / Can Yay.
7. Özgüç Yaşamlar / Ali Poyrazoğlu / Can Yay.
8. Harry Potter-Büyüülü Yaş / J. K. Rowling / Dost Yay.
9. Felidae / Hif Pirinççi / Güncel Yayıncılık
10. Benim Gençliğim / Can Dündar / İmge Yayınevi

Bu aydan itibaren haberler kışının içeriğini biraz daha geliştirdiğiniz gibi, arkadaş ama kullanılmış aygıtlardan bahsedeceğiz. Hiç cint et olarak tabir edilen ve hayatınızın hemen her noktasında yer edinen içadın sahibinin ne kadar zengin olabileceğini düşündünüz mü? Çok, hem de gerçekten çok fazla.

Otomatik, Işıklı Biber Değirmeni: Dış görünüşü oldukça güzel olan bu aletin işlevini anlatmak gerekliliği duymuyorum. Ve sadece diyorum ki eğer elektrikli kesilir de herhangi bir yereceğin üzerine karabiber serpmeniz gereksiz artırmam aramamız gereklidir. Bascın düğmesine yakın ışığı ve biberi nesneye döktüğünüzü görün.



Motorlu CD Rafi: Toplam 100 adet kutulu CD-ROM alabilen bu raf içerisinde istedığınız CD'yi ararken kaybolmayaçaksınız. Sadece bir düğmeye basarak 360 derecelik bir zincir üzerinde yerleştirilmiş 100 CD sırasıyla öznizden geçerek istedığınız CD'yi bulunca da yine aynı düğmeye basarak dönme işlemini sona erdirebilirsiniz.



Gülyebilir Kişiye Soğutma ve Isıtma Sistemi: Bu gülyebilir kişisel klima ile yoğun tıpta altında işinden veya öğlen sırasında terlemenin geciktirilebilirsiniz. Termo elektrik presiyerine göre çalınan bu klima, üzerindeki akım yönünü değiştirerek sıcak soğuk geçişleri de ayıplıyor. Boyuna takılan bu kişisel klima, kullandığı 3 tane C tipindeki pil ile 10 saat kullanılıyor.



Kargaşa ve Sabun Fight Club

Seven ve The Game filmleri ile adından çok fazla söz ettiren yönetmen David Fincher'in son yaptığı Fight Club sinemalardaki ve zihnimizin derinliklerindeki yerini çoktan aldı bile. Eğer filmin konusuna kısaca bakacak olursak: Chuck Palahniuk'un romanından uyarlanan "Fight Club" yaşadığı çevreden yabancılara kopma noktasına gelen genç bir adam ve yaşama alışması (?) üzerine kurulu bir film. Aylardır uyuyamayan isimsiz kahraman (siz ister Cornelius, ister Jack diyebilirsiniz ama oyuncunun asıl ismi Edward Norton) aylardır uyuyamıyor ve bu durum artık içinden çıkmaz bir hal almıştır. İlk başlarda çeşitli hastalık veya sorunlara (oluma yakın olan kanser hastaları, testisteleri alınmış erkekler ki sloganları "birlikte, yenen erkek olmayı öğreneceğiz", tüberküloz vs.) destek gruplarına katılarak asıl acısını hissetmeye ve kendi sorunlarından uzaklaşmaya çalışmaktadır. Nitekim insanlar ağladıkça o daha fazla ağlıyor ve insanlar dinledikçe kendini çok daha iyi hissediyor. Kendi deyimiyle "Her gece ölüyor, her sabah yeniden doğuyordum". Sonuç olarak uykusunu geri kazanan isimsiz kahramanımızın bir süre sonra kendisi gibi hiç bir sorunu olmamasına rağmen bu gruplara katılan Marla ile tanışması, Tyler Durden'in (Brad Pitt) ortaya çıkmasına neden olacak ve hayatı asla eski haline dönmeyecektir. Ve tabii ki bunun nedeni Tyler Durden ile beraber kurdukları Dövüş Klubudur. İşte Dövüş Klubünün kuralları:

- 1. Kural: Asla Fight Club hakkında konuşma!**
- 2. Kural: Asla Fight Club hakkında konuşma!**
- 3. Kural: Birisi dur dediğinde dövüş biter.**
- 4. Kural: Bir dövüşte sadece iki kişi olabilir.**
- 5. Kural: Her seferde sadece bir dövüş yapılır.**
- 6. Kural: Dövüşürken atlet ya da ayakkabı giyemezsin.**
- 7. Kural: Dövüşe zaman sunrı yoktur, sürebildiği kadar sürmelidir .**



8. Kural: Fight Club'daki ilk gecenizde mutlaka dövüş melisiniz

Biraz da filmin biz hangi konuda düşünmeye ittiğine göz atalım. Filmin ana teması kopma, toplumdan yabancılaşma, bastırılmış öfke ve bunun sonucunda ortaya çıkan saldırganlık. Film ismi ile dövüş filmi havası veriyor ama kesinlikle öyle değil önemli olan bunun arkasındaki neden. Filmdeki erkekler (çünkü kadınların



birey olarak hiçbir şey olduğunu kabullenmesinden itibaren kendine gerçekten ulaşabileceğini anlatıyor. Ve bunu başardığını da itiraf etmek lazım. Yıllardır seyrettiğim en kışkırtıcı film Fight Club.

Biraz da yönetmen David Fincher hakkında konuşmak da yarar var. Film, artık David Fincher'in standart haline getirdiği hiç beklenmemeyen ve hatta filmin baştan tekrar seyredilmesini gerektirecek final sahnesi ile sona eriyor. Nitekim bunları daha önce Seven ve The Game filmlerinde de yaşamıştık.

Bence kesinlikle seyredilmesi gereken bir film. Genelde bu tür filmlerden hoşlanmayanların dahi severek izledikleri ve herkesin farklı bir görüş ortaya koyduğu bir yapıt.

Seyredenler için not: Bence film en güzel sahnesi kahramanımızın patronun odasında kendi kendini dövmesi. Sizce?

Kadir Tuzaş



Dövüş Klubü'ne katılmaları yasaktır. Zaten filmdeki tek bayan Marla ilk başta birbirlerine zarar verecek, tabii caizse suratlarını dağıtmak ilginç bir hazırlıyorlar ve bu şekilde sorunlarından uzaklaşıyorlar. Ama filmin esas konusu olmasının gereken yönü anti-sistem ağırlıklı teması. Bizi olabileceğimiz gibi değil, "olmasını istediği" şekilde soğan bir sisteme karşı, aşın şiddet içeren ama haklı bir baskaldırının hikayesi anlatılıyor filmde. İnsanın

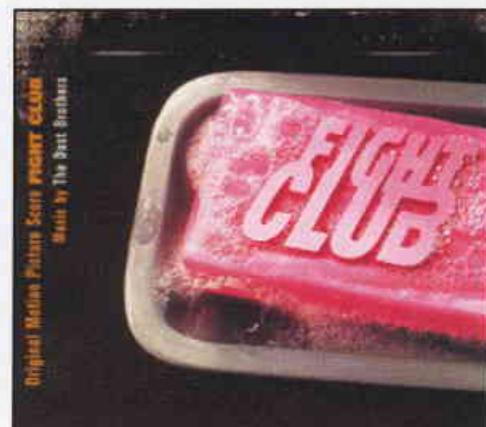


Fight Club Soundtrack

Kültür sayfasının hem film hem de albüm tanımı bölgelerimizden bu filmi çok fazla beğenmişimiz fikrini çıkarabileceğiniz. Yanlış da olmasa beğendik. Tamamen film üzerine kurulmuş olan Soundtrack albümü dinlemeden önce, müziklerin aslında ne kadar etkileyici olduğunu fark edebilmek için filmin kesintilere seyredilmesi gereklidir. Filmdeki havayı tamamlayan ve belki de filmi bu kadar

etkileyici olmasını sağlayan bu parçalar the Dust Brothers tarafından ortaya koymuşlardır. Müzikal açıdan bakacak olursak Drum'n Bass, Techno ve bilgisayar kullanılarak hazırlanan ses ve vuruşlardan oluşan parçaların değişkenliği sayesinde sıkıcı ve tedduze olmaktan ziyade kararsız, karmaşık ve hatta oldukça hareketli parçalar ortaya çıktıığı söylenebilir. Eğer kendinizdeki mağarada bir gezintiye çıkacak ve yol göstericinizi

arayacaksanız, bu album sizin bu yolculuguunuza en iyi arkadaşınız ve hatta hızlandırıcı etken olacaktır. Son zamanlarda piyasaya çıkan, toplama olmayan ve kendi içinde mükemmel bir bütünlüğe sahip olan yegane Soundtrack albümü. Eğer siz de bir gece kuşusunuz, bu albümü yanınızdan eksik etmeyen.

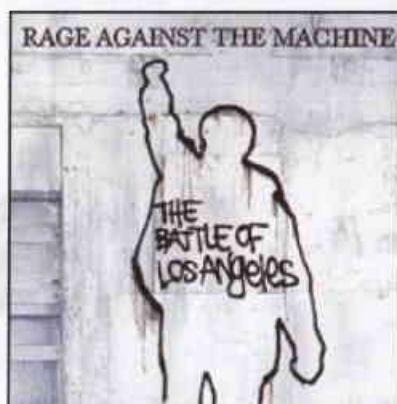


Rage Against The Machine The Battle Of Los Angeles

Ülkemizde pek de hakettiği ilgiyi göremeyen Rage Against The Machine vokalde Zack De La Rocha, Bass'ta Y. Tim K., bateride Brad Wilk ve gitarda da Tom Morello'dan oluşuyor. Grubun şu an ki bulunduğu konumda Zack De La Rocha'nın kendine has vokali ve tabii ki Tom Morello'nun gitardan çıkardığı kendine has seslerin

etkisi çok büyük. The Battle Of Los Angeles, ikinci albumları Evil Empire'dan sonra uzun bir ara veren grubun üçüncü albümü ve bu sefer umarmış Türkiye'de seslerini biraz daha fazla duyurabilecekler. Bu albümde kendilerine has soundlarını koruyan grup, hayranlarının bu kadar uzun süre beklemelerine deyeyecek bir albüm çıkarmış. Ama bu Sound'daki koruma özellikle bellidir.

parçalarda Evil Empire ile neredeyse aynı parçaların ortaya çıkmasına neden oluyormuş. Sonuçta Rock müzike belli kalıplar içinde kalmadan, hayatlarına değişiklik katmak isteyenlerin rahatlıkla ve sıkılmadan dinleyebilecekleri oldukça gurultulu bir albüm TBOLA. Özellikle Zack De La Rocha ve Tom Morello'nun çakardıkları sesler dinlenmeye değer.

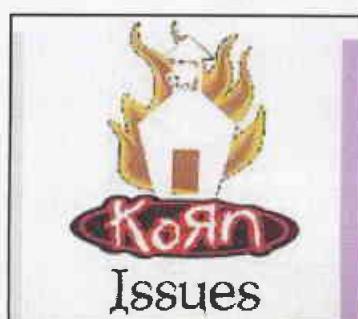


The Korn Issues

Korn daha önce Korn, Life Is Peachy ve Follow The Leader albümleri ile kendini ve muzlığını piyasaya kabul ettirmiş sağlam bir grup. Her ne kadar daha sonrasında bir çok benzeri olmuşsa rağmen hiçbir Korn'un havasını yakalayamadı ve bu sayede grup tek başına "Heavy Rock" bayrağını taşıyor. Bu albümde standart

Korn, yeni albümde yenilik bekleyen dinleyicilerini biraz hayal kırıklığına uğrattı. Ayrıca bu albümün "eh artık çıkışın fena olmaz" şeklinde çıkışına sahip olması da itici bir nokta. Issues albümünün Billboard listesine direkt olarak 1 numaradan girişini Korn'un daha önce çıkıştığı albümlere bağlamak mümkün

direkt 1 numara olarak nitelendirilebilecek bir parça mevcut değil. Ama herşeyde rağmen bu albümde yüksek bir performans sergileyen Jonathan Davis'in hakkını yememek lazımdır. Issues'dan çıkan ilk klipin de yayılmasını ile beraber Korn dinleyicileri sanırım muradlarına ermiş olacaklardır. Saygılarımlı



"Orası" ve "Burası" ...

Bazen, gerçeğin mi hayal, hayalin mi gerçek olduğu konusunda şüpheye mi düşüyorsunuz? Hiç alırmayın, siz de bizdensiniz demektir...

Günaydın... Klavyeye bâkarken harflerin hepsiňin her zaman aynı yerde durduklarını görmek ve her defasında yeni kombinasyonlarla bir iki saat sonra yazı adını alacak olanı oluşturmak ne komik. Madem belli bir sırayla basına olyor, sabah kalkınca klavye cinleri elimize doğru algoritmayı verseler, biz de sırayla hangilerine basmamız gerektiğini bilsek. Sonrada düşsever yazaları kovup çaliskan klavye cinlerini alsalar işe... Zaman kaygısı, yapılabacak işler ve yağız tiptiplerinin neden olduğu masum kurgularım beni şimdiden etse. Köşenin başlığındaki "fantazi" sözcüğü überime düşse, kafamı yarsa, acı aklımı başıma getirse... Cinler yok, yazı yok diye

üzülsem; cinler yok, isim var diye sevinsem, sonra cinlerin yaşamına saygı duyup cinler var, ama kahvaltıları uzun sürdü herhalde, gelecek sefer burada olurlar deyip tekrar hangi tuştan sonra hangisinin geleceğini düşünmeye başlasam...

Burası...

FRP dünyasının alacakaranlıklarından sóz etsek mi? Hani şu ünlü "Düş ve gerçeğin sınırları nedir,

ne kadarı abartılıdır, ne kadarı ölüclüdür, kendini bu denli kaptırmak gereklî mi?" sorusu. Belki derin psikoanalitik incelemelerle yanıtlanabilecek bir soru, belki de biraz mantık yürütme ve basit tahminlerle açığa çıkabilecek yanıtları var. Gündelik hayatı ise bu düş-gerçek kayması iki şekilde karşımıza çıkıyor. İki, dışarıdan bakın insanların oyuncuları (oyundan sóz ettiklerinin bilincinde olan oyuncular) yanlış anlamala-

n... Bunun örnekleri çoktur, biz de oyun öncesi ya da sonrasında sokakta heyecanlı tartışmalar yaparken ne durumlara düşmedik ki... Orneğin uzun zaman önce Gökhan, yarattığı savaşçının özgeçmişini Üsküdar vapur iskelesi kenarında anlatırken söylediğii "15 yaşımdan beri amcamın yanındaym ve o zamandır dövüşüyor, kılıcımı kolumnun bir parçası gibi kullanıyorum" sözleriyle sakin sakin vapurunu beklemekte olan bir adamçağının bizztere saskinlikle ve tedirginlikle karışık bir bakış fırlatmasına neden olmuştu. Dönüş yolunda ise bîndigimiz takside dört arkadaş "O kafayı kopardıman gerektiği sana söylemiştim" gibi sözlerle oyunu değerlendirdiyođuk. Taksi şoförünün dikiz aynasındaki ba-



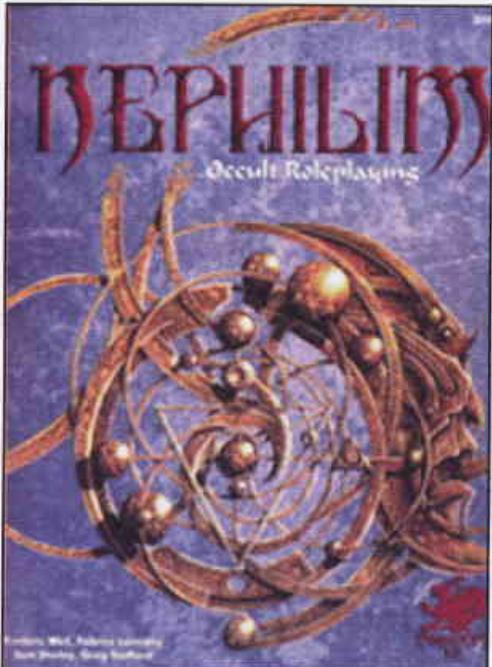
Gökhan Habiboglu & Batu Hergüzel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Baldur's Gate

Starcraft: Broodwar

Faust

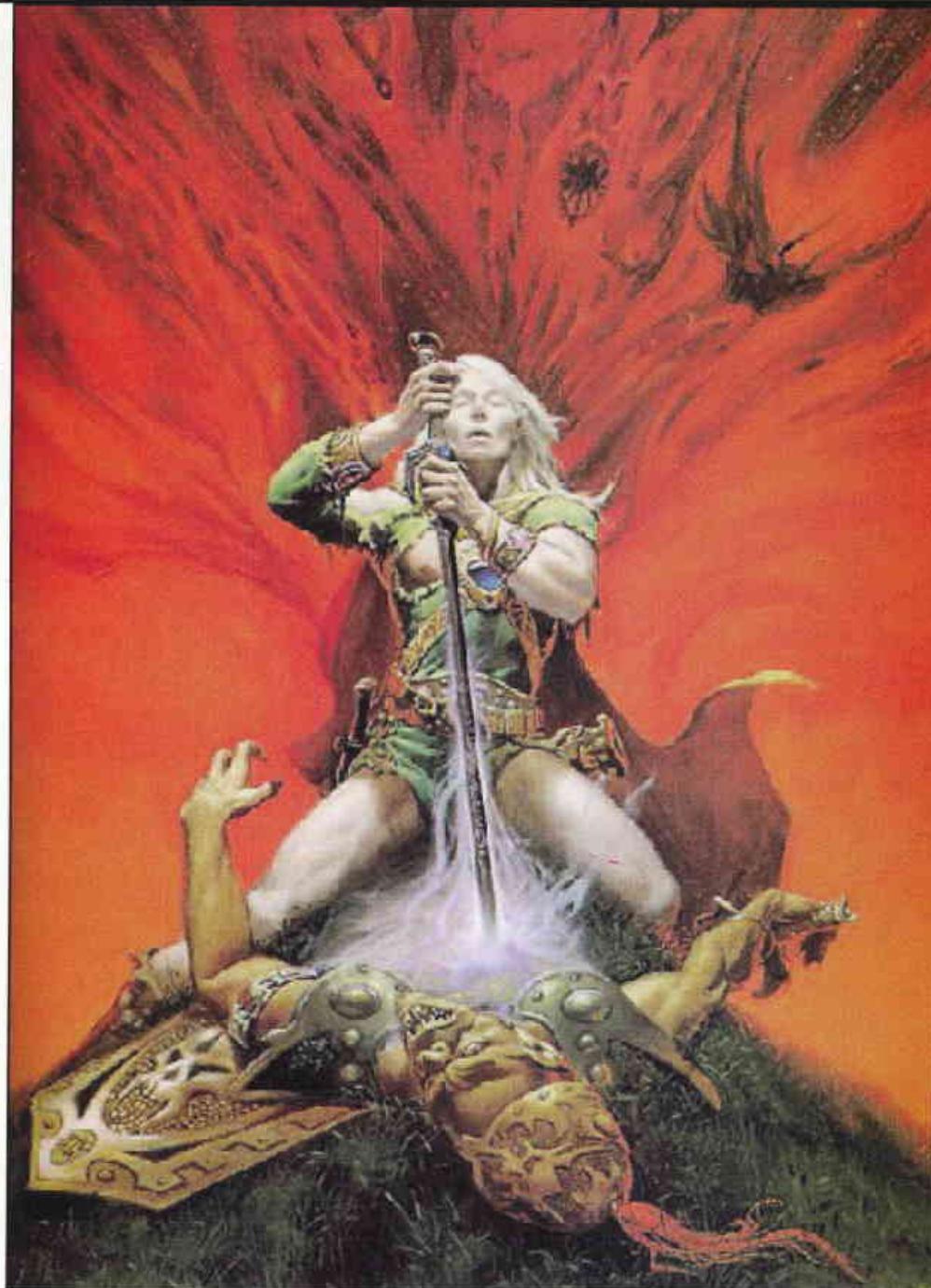


kışlarını görüp, içinde daha çok "oyun" sözcüğü geçen cümleler kurduğumu hatırlıyorum. Bunlar ortaçağ temelli bir oyunun sohbetleriyydi ve aslında bir oyun olduğunun anlaşılmaması daha kolaydı. Oysa, çok bilinen bir örnektir, Fransa'da iki kafadar, bir kafedə oyunda yaptıkları banka soygunu üzerinde konuşurken, garsonlardan biri anlatılanları duyup polisi arar, iş ancak karakolda açığa çıkar.

Bu tip bazı uç olaylar yaşansa da genel olarak çok tehlikeli bir durum sayılamaz. Bu konuda yapılacak tek şey FRP oynanan bir ortamda değilken sözlere biraz daha dikkat etmek. Yolda yürürken "O adamdan şu kadar caldim, ardından öbürünün kolundan yaraladımlı" gibi konuşmalara herkesin "Aaa, sizin de mi hırsız karakteriniz var? Bizim de bir büyüğümüz var, bir gün beraberce oyun oynayalım!" diye tepki vermesi beklenemez sanırım.

Orası...

İkinci durum ise biraz daha karışık. Yoğun bir şekilde çizgiroman, FRP ve bilgisayar oyunları kültürü ile yetişen gençlerin, gitgitide gerçekten koptuklarına, kendi düş dünyaları içinde daha rahat hareket edebildikleri için dış dünyaya çıkmalarına ilişkin sorular var. Sorun mu, değil mi bu taraf da tartışmaya açık aslında. Ya da yine o ilk soruya bir dönüş: "Nereye dek normal, nerden sonrası sorun?" (Mutlaka bir çizgi çekmek zorunda gibil Efendim, çocuğunuzun CD ve çizgi romanlarını, FRP kitaplarını üst üste koyun, yedi bıçuk metrenin altın-



da ise idealdır!!!

"Öteki yaka" da işlerin daha kolay yürüdüğü gerçek, Karakterler, oyuncuların olmasını istedikleri gibidir. Pek çoğu, silik, ezik bir kişilik olmaktan çok en az bir konuda uzman, billeği bükülmüş kimsemdir. Kahramandırlar, esnemezler, hapsizmazlar, asla çișleri gelmez. Açıktalarında "Ben çantamdan bir

somun ekmek çıkarıp yiyorum." sözleriyle doyuyorlarsı. Eğer oyuncu, zaten gündelik hayatı özgürven eksiksiz, iletişim gücüne sahip biriye yaratılı dünyaya ve karakterlere daha sıkı bağlanmasından daha doğal bir durum olamaz. Anımsayanlar olacaktır, Tom Hanks'ın gençlik dönemlerinde geçirdiği, bu konuyu anlatan bir film var: Bir FRP grubu daha gerçek olması için oyun mağaralarında ve kostümle oynamaya karar verirler, ancak grubun büyüğüsü bir yerden sonra aklını yitirir. Filmin sonunda tamamen gerçeklikten kopmuştur ve arkadaşlarına kendi adları yerine oynadıkları karakterlerin adları ile seslenip bahçesinde tek başına vakit geçirmeye devam eder. Belki bunun içinde çok aşırı bir örnek diyebilirsin-

niz. Ancak Avrupa ve Amerika'da "Ben ejderim" diye bağırp çatıdan atlayan ve uçamayıp yere düşen çocukların kim yelerde pek sıcak bakılmadığı da bir gerçek. Örneğin Chaosium'un ünlü oyunu Nephilim'in ilk oyun bildığımız tarihin bir yılant olduğu, tarihteki önemli insanların tümünün, bedenlerine Atlantis'ten kalma yüce ruhlar girmiş insanların olduğu üzerine kurulmuş ve oldukça tepki toplamıştı; ilk sayfasını açtığınızda karşınıza tek bir cümle çıkar:

"Bu oyun gerçek değildir."

İkinci sayfasında ise:

"Sen gerçeksin,"

İki yakada gezenler...

Uzaktan seyredenler de kimiz zaman bu alacakaranlık duygusu-

nu dile getirebiliyorlar. Dostlarımız da bize FRP'yi yeni öğrendiğimiz ve hemen hemen tek konuşma konumuzun FRP olduğu zamanlarda bize "Bak, kılıçın düşmüş!" diye takılıyordu, ama bir süre sonra FRP de diğer hobiler arasındaki lezzetli yerini aldı ve "hep konuşmuş ve konuşulacak olan konu" olarak kaldı. Eğer insanlar bundan söz etmekten zevk alıversa, bırakın alınsınlar. Eğer daha sonra hayatlarında ilk sıraya köymek istedikleri FRP ise, bu da halledilebilir. Bugün yaşamalarını illustratör, FRP tasarımcısı, senaryo ya da roman yazarı olarak kazanan, kiskandığımız insanlar var. Ancak Türkiye'de bugün bu işten para kazanabilecek insan sayısı yurt dışındaki kadar çok değil ve bir süre de olmayacağı. Bilinmesi gereken bir nokta daha varsa, o da bu işe geçen insanların her anlarını FRP'ye adapte etmeleri...

Bizler de elerimizde düşten işin kılıçlarıyla birbirimize düello yaparken "Çocuk bunlar, büyümemişler" ealdırmadan ne kadar eğlenceliyorsak, birlikte yüzduğumuzda ya da yemek yaptığımda da o kadar zevk alıyoruz. Oyunlardan kalınca dostlarımızla, beraberce uyuyup düşlerimizde birbirimizi görmüş gibi bakışyoruz. FRP oynarken uzaklara kaçtığımız doğru, ama pek çözümümüz yapamadıklarını yapmış olmanın ya da beraberce bir iş başarımış olmanın hazzıyla ve pek çok komik anıyla ayrılmıyor oradan. Gündelik yaşama dırılmış, gülmüş, kimi zaman da dünyayı bile kurtarmış olarak döndüğümüz küçük tatillerimiz bunlar. Hem su faturaları yatırıp, hem de masal dinlemekten hoşlananların küçük tatilleri...

Tatillere gidip dönermeyenler olabilir mi? Oyuncuların kendi yaratıkları karakterler bir gün onları ele geçirebilir mi? Bu soruya, başka bir soruya yanıt vermek istelim. Nephilim'in üçüncü sayfasında yer alan Mevlana Celaleddin Rumi'nin sorusuya kapatmak güzel;

**"Neyzenin nefesi,
Neye mi aittir ?"**

**Gökhan ve Batu, aslında
yapışık siyam ikizleridir. Telif
ücretleriyle ameliyat olup
ayrılmayı düşlemektedirler.**



Yeniden Başlamak

Işıkları karartın, köşenin anlatıcısı geldi ve söyleyeceği şeyler var...

Aslında bunca zamandır hayat ve oyunları hakkında hiçbir şey yazmadıktan sonra bu "ikinci" başlangıcı nasıl yapacağımı, hangi uzun ve sıkıcı cümleleri kurmak üzere olduğumu bilmiyorum ama sanırım en yerinde ve insancıl olanı öncelikle herkese bir "merhaba" dedem.

Bundan böyle şu acayıp fotoğrafımla ve yazılarımla bu cıvarlarda olacağım. Kendime oyunların gorunen yanlarıyla değil sırlarıyla ilgilenen yandaşlar arayacağım aranızdan. Oyun gezerken önceden konmuş kurallardan olabildiğince uzak durmaya çalışacağız, kendi bakışımızı fark etmek adına. Nasıl mı yanı? Bilmem, şimdilik iyi bir örnek bulamadım ama nasisa gøreceğiz.

Başlamak

Level'in Oyun-Gezer sayfaları açılışını Urban Chaos'la yapıyor sevgili okuyucular. Son haliyle belli büyülemese de geçen yıl henüz yapıp aşamasındayken tanıştığmdan beri hem ismine hem de geliştiricilerine karşı duydum özel meraktan dolayı bu oyunla yakından ilgilenmek ihtiyaci içindeyim, izninizi. Urban Chaos'un işaret ettiği tarih 2000 yılı.

Yıllarca öncesinden fark edilmesi gereken bir gerçeği, 2000'li yılların hiç de fütüristik zamanlar olmadığı gerçeğini bu oyunda da pek kabullenememiş değil insanoğlu. Gerçi bilim-kurgu dünyası 2000'den umudunu keseli uzun zaman oluyor ama insanların yetmeyen bir dünyadan kaçip diğer yıldızlara alış-verişe gittiği 2010 yılı Ütopyalarıyla karşılaşmak hala mümkün. İşte bu oyunda da her şey 31 Aralık 1999 gecesi saat 23:59'u gösterdiğinde başlıyor, Nostradamus'un 2000 yılı için uygun gorduğu kiyamet khanetine bağlı olarak da devam ediyor. Oyunda üçte ikisini suçuların, üçte birini de masum insanlarla polislerin oluşturduğu kaotik ve büyük bir şehirde 24 saat mesai yapan ve asla rüşvet almayan bir polisi oynuyoruz. Tamam, bu polis bir kadın ve oyun da bir aksiyon oyunu ama bu Urban Chaos'u kesinlikle bir Tomb Raider klonu yapmıyor. Hatta Tomb Raider'la kıyaslanması bile doğru bir yaklaşım olmaz. Dolayısıyla bu nokta üzerinde daha fazla durmamalı bence.

Son yirmi yıldır büyük bir şeherde yaşayan herkesin öngörebileceği bir şey aslında kaos. Yaşadığınız şehre bir bakın; sokaklarına,

yalnızlaşan parklarına, bir zamanlar arabaların aktığı ama artık genellikle durduğu caddelerine, perdeleri giderek kalınlaşan evlerinin içine, alış-veriş mekanlarına, girilmesi tehlikeli ve yasak olan inşaat alanlarına, köprülerine ve tabii tüm bu alanları dolduran insanlarına. Günün birinde bizim de Urban Chaos'un kahraman polisi D'Arci'ye ihtiyaç duyamamız kaçınılmaz görünüyor. Gerçek hatta olmasa da oyunda şehirdeki kaosun şiddetini kendiniz ayarlayabileceksiniz, çünkü yasa sizsiniz. Suçlulara istediğiniz gibi davranışına sahipsiniz, tutuklayabilir, öldürebilir ya da temiz bir sopayı çektiğten sonra serbest bırakıp "hadi bakalım, seni bir daha buralarda görmeyeyim" diyerek hata yapabilirsiniz.

Esinlenmek

D'Arci iyi eğitim almış ve söylemeklerini anlayacak kadar zeki bir polis, ama bildikleriyle yetinmiyor ve sizin kontrolünüzde bulunduğu süre içinde de fırsat buldukça yeteneklerini geliştiriyor. Kapalı mekanlarda bulunma fobisi var (polis merkezi dışında hiçbir kapalı mekana giremiyor) ama buna karşılık yükseklikle ilgili hiçbir korkusu yok. Hatta vaktünin büyük



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Urban Chaos
Gabriel Knight 3
Omkron

bolumunu çatıdan çatıya uçarak geçiriyor. Suçlulara ateş etmeden önce mutlaka uyan yapıyor ama daha ses dalgaları adamın kulagini ulaşmadan silahını ateşlediği için bunun sadece "yargısız infaz" suçlamalarına maruz kalınmamak için alınan küçük bir önlem olduğunu söyleyebiliriz.

Bölümüler ilerledikçe sizin işiniz de giderek güçleşecektir. Başlangıçta, kendilerine Wildcats diyen ve sokak uniformaları içinde hepsi birbirine benzeyen bir grup çete üyesini durdurmaya çalışırken, bir süre sonra Matrix'den fırlamış gibi görünen ve alt edilmeleri diğeriye göre çok daha zor olan takım elbiselerle uğraşmanız gerekecektir. Muhtemelen oyunun sonunda hiyerarşik sıralama gereği daha da zorlu rakiplerinize olacak ama ben henüz oralara gelmemdim.

Urban Chaos'un suçluları polislerine göre çok daha örgütlü. Birlikte saldırmak, gerektiğinde birbirlerini korumak gibi yetenekleri var ama D'Arci kan ter içinde oradan oraya koşarken diğer polisler ya hiç ortada görünmüyordu ya da siz gözü önünde çalışmaya gitseñiz bile sokak başlarını tutma görevini ihmali etmemek için olaya ilgisiz kalmayı yeşiliyorlar. Arada sırada yardıma geldiklerinde de yanlışlıkla sizi vurabiliyorlar. Dolayısıyla hiç bulaşmamalarını tercih ediyorsunuz siz de.

Günün birinde kaotik bir şeherde kahraman bir polis olmak isteyenler ya da benim gibi kaotik şehirlere meraklı olanlar için iyi bir oyun Urban Chaos. Daha iyi bir kaotik şehir örneği içinse eski bir film öneremem size; Metropolis.

Serpil Ulutürk, kendini kentin kaosunda kaybetmiş bir sonbahar yaprağıdır...



Niçin Oyun?

Elinizde tuttuğunuz nesnenin bir dergi olduğunun farkında misiniz? Yoksa tüm bunlar bir oyun mu?

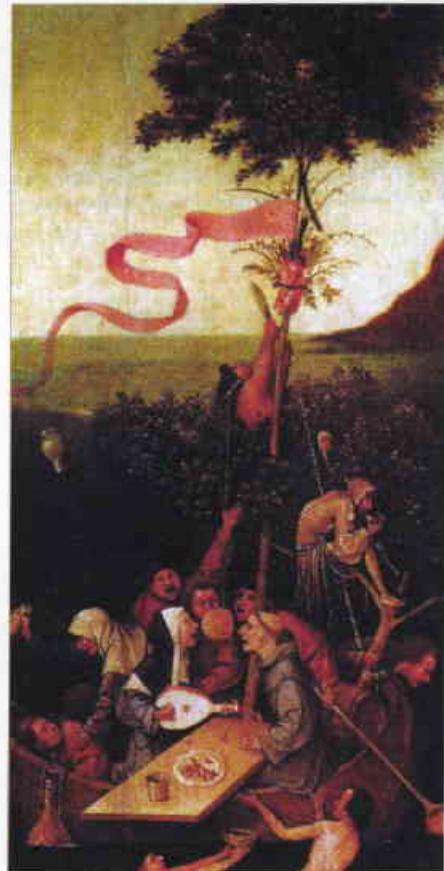
Bir ütopyada yaşıyoruz. Yüzlerce yıl önce insanların ancak hayal edebildiği bir utopya. Uçan dev kuşlara binip, minicik aletlerle kitalar arası muhabbet ediyoruz. Tek bir parmak hareketimizle dünyayı cehenneme çeviren silahlımız var. Her akşam renkli kutuların içindeki ışık saçan adamları izleyip eğleniyor, bulutlara ulaşan kuleler inşa ediyoruz. Başkalarına ait bir ütopyada yaşıyoruz.

Hayallerde yaşıyoruz. Bize daha yaratıcı ve yetenekli insanların hayallerin de geziyoruz her gün. Onların seçtiği karakterlere burunup onların verdiği görevleri yerine getriyoruz. Ortlar bize evler, şehirler, dönyalar tasarıyor biz de bu belirsiz evrenin sokaklarında koşturup duruyoruz. Cesuruz, hiç korkmuyoruz. Birileri bize bir oyun hazırlıyor biz de oynuyoruz. Her seferinde başka bir yeni dünya da doğuyoruz. Büyüğün bir istahla rolümüzün en iyiş olmak için bir birimizle yapıyoruz.

Siz ve biz bir oyun oynuyoruz. Bu oyunun ismi "editör ve okuyucu". Biz yazdığınıza sanıyoruz siz de okuduğunuza. Ama aslında büyük bir oyun oynuyoruz. Kuralları konmamış ve hakemi daima okuyucu olan bir oyun. Hiç biriniz LEVEL'ı okumuyor. Hepiniz LEVEL ile bu oyunu oynuyor...

Oyun?

Oyunumuzun şöyle gelişiyor. Okuyucular önce isteklerini belirliyor. Editörler de kendi aralarında ne söylese okuyucunun daha çok hoşuna giteceğini, hangi sözün daha güzel olduğunu ve kimin neyi söylemesi gerektiğini karatalıyor. İlk hamleyi editörler yapıyor. İkinci hamle ise okuyucunun. Okuyucu söylenen sözleri yargılıyor. Hayranlık yaratır, ilgi çeken yürek sıslatan sözler editörlerin hanesine artı puan olarak yazılıyor. En çok puan alan editörler puanlarına göre hayran kazanıp mutlu oluy-



or. Bu hayranlar sürekli olarak editörleriyle muhabbet etmek zorunda. İkinci hamle sırası okuyucunun. Okuyucular topluca bayılacakları ve göz ardı edecekleri oyunları seçiyor. Bayıldıkları oyunları yükseltmek için Internet kafeleri doldurup bu oyunları oynuyor, oyunlarla ilgili surekli mektup yazıyorlar. Eğer dergi yuvtibilen bu oyuncular dan az bahsedense bu okuyucunun hanesi için artı bir puan. Muhtemelen okuyucu oyunu editörden çok daha iyi oynamaktadır. Eğer dergi bu oyunun üzerine giderse hem editöre hem de okuyucuya artı puan yazıyor. Okuyucunun göz ardı ettiği oyunu editörde göz ardı eder beğenmezse kimse puan kazanmıyor. Eğer bu oyunu Editör çok sever ve üzerine sürekli giderse hamle sırası okuyucuya geçiyor. Okuyucunun tepkisi editörü takip etmek olursa editörün hanesine 3 puan yazılıyor. Eğer okuyucu oyundan halen

etmiyorsa editör 5 puan kaybeder. Daha sonra editör her fırsatta bu oyundan bahseder ve sonunda ilgi toplamayı başarırsa "ilk ben beğendim" deyip 10 puan alıyor. Oyuna ilgi hiç olmasa editör 5 puan daha kaybeder. Okuyucu diğer okuyucuların bayıldıği halde oynamadığı her oyun için bir puan kaybedip her fırsatla oynamadığı bu oyunu kötülerse 3 puan kazanıyor. Oyun uzayıp gidiyor. Her ay yenileniyor.

Oyun her yerde

Oyun sadece dergi ile okuru arasında da sınırlı değil. Daha büyük oyuncular oyuncuların arasında dönüyor. En güclümüz, en çok kazanan, en iyi bilen,

her şeyden anlayan ve hep kazanan kim? Yine kim yenilip aşağılanacak? Bugün şamar oğlanlığına aday kimse yok mu? O zaman asıl oğlan seçsin kahramanını.

Oyun her yerde. Patron ile çalışan, anne ile çocuk, satıcı ile müsteri... Herkes her yerde birbirine oynuyor. Herkes kendi rolünü oynuyor. İşine gelen rollen role ziyyıyor. Role'un playing'i gerçek yaşamda çok farklı anımlara geliyor. Neyse ki kimsede butun kuralları koyma kudreti yok ve kuralları daha çok yaşam koyuyor. Yani hepimizin kazanma şansı var; az ya da çok.



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Urban Chaos

Unreal Tournament

Swat 3

Çıkış?

Oynamamak mümkün mü? Kendin olmak. Ben olmak. İçinden geçenle, bildiğinle, inandığınla yaptığından aynı olması mümkün mü? Sanmam. En azından tam olarak gerçekleşmesi. Çünkü oynamamak kazanmayı istememekten geliyor. Ve bizler gözlerimizi kazanma hırsına bürümüş şekilde yaşadığımız yanlışında yuvarlanıp duruyoruz.

Ama bizim bir sansız var. İlkimiz. Çünkü gerçekte birbirimize üstünlük sağlamamız, birbirimizden kar elde etmemiz mümkün değil. Editörle okurun tek derdi kazanma çabasına alışmıştık. Varsın bu sefer editörle okur oynaması. Oyunlarımız ekranındaki yansımı olarak kalsın. Ne ben size hoş görünmeye çalışıyım ne de siz beni yargılayın. Derdiniz beğenmek ve veya beğenmemek olmasın, inanmak veya inanmamak. İlkimizi yazmak ve okumak üzerinde kuralım. Eski ve uzak bir dostla hesapsızca yazışmak gibi. Siz beni bende siz okuyayıp ve cevaplaşalım. Çıkışımız bu olsun... cevaplaşmak. Ya da cevabı aramak...

Tuğbek Ölek, kuşkuları ve karmaşaları içinde, şaşkınlık küçük bir oyuncudur...



Yeni Oyunlar ve Yalnız Bir Kahraman

Belki doğumuz farkında değiliz veya fazla üzerinde durmuyoruz, ama bir bilgisayar oyun dergisinin ilk okunan kısmı, yeniliklerden bahsedilen "haberler" bölümündür.



Yerli veya yabancı herhangi bir oyun dergisini eline alıp da, heyecan içinde haberler sayfasını okumayan bir oyun severle tanışmadım henüz.

Bir oyuncunun sahip olduğu en belirgin özellik olan zengin hayal dünyası, oyunseverleri ister istemez, bugüne kadar görmedikleri, oynamadıkları kadar mükemmel, gerçekçi, etkileyici bir oyunla tanışmak hayali ile yaşıtmaz mı?

Haberler Ve Beklenen Oyunlar

Eğer dikkatinizi çektiyse biz de haberler sayfaları ile çıkışları beklenen oyunlar bölümünü oldukça geliştirdik. Neden bu kadar



fazla önem verdığımızı hiç oturup aramızda konuşmadık ama bugün düşününce bu sayfaların neden bu kadar gelişiklerini, küçük bir kutucuk olan beklenen oyunların nasıl olup da bir sayfa kaplamaya başladığını daha iyi anlayabiliyoruz.

Hepimizin içindeki çılgın oyunseverin, hergün kafamiza yağıtan onlarca heyecan verici haber karşısında yerinde durmayışını bize



benzeyen oyunseverlerle paylaşmamız gerekiyordu. Çünkü Soldier of Fortune, Duke Nukem Forever, Star Lancer, Imperium Galactica 2 gibi devrim yaratıcı oyunların sayısının ve haberlerinin her geçen gün daha fazlaşması bizi mutlu ediyor. Her sabah uyanırken, o gün Virtual başlıkların ve eldivenlerin fiyatlarında şok indirimler yaşanacağı ve bütün firmaların bu hayal ötesi aletleri destekleyici oyunlar çıkartacağının hayal eden biz oyun severler, hayallerimize her gün biraz daha fazla yaklaştığımızı ama hayallerimiz de her gün biraz daha fazla büyüdüğünü hissediyoruz.

Wolfenstein 3D'den Quake III'ye

8 yıl önce Wolfenstein 3D'yi oynarken, bugünkü Quake III'un hayallerini kurduğumuzu hatırlatmak isterim size. Ve o eski günlerde Wolfenstein 3D'yi oynayıp da ID software'e tapanların, bundan böyle ID Software'ın çöktüğü bü-

tün oyunları satın alacaklarına yemin billah edenlerin, bugün piyasadaki SWAT 3'ün, Rogue Spear'in kiskacından kendilerini kurtaramayıp Quake 3'e göz atmaya



bile fırsat bulmadıklarını düşündürsek, hayallerimizin büyük bir ivmeye gerçek olduğunu ama hayal dünyamızın da, daha büyük bir hızla genişleyip yeni belliştiler içine girdiğini kabul etmemiz gereklidir. Çok şükür ki bu aslında hepimiz için sevindirici bir durumdur. En azından, hayallerimizin hızla gerçek olduğunu görüyoruz. Bir de, sadece hayal ettigimiz ama o hayallere asla ulaşmadığımızı düşünseniz. Oyun dünyasının on sene önce olduğu yerde saydığını, Civilization'ı, Quake serisini, Tom Clancy'nin Rainbow Six'ını, Half Life'ı, X-Com'u asla oynamadığımızı bir düşününüz. Close Combat serisinin hiç yapılmadığını, o etkileyici oyundaki küçük askerciklerin, düşmanın ateşini gördükleri anda kendilerini yere atıp sürüne sürüne ve panikten bağıra bağıra siper aradıklarını hiç göremedigimizi zihninizde canlandırmaya çalışın.

Cem Şancı
Bu aralar ne oynuyor?

Gorky 17
Sim Theme Park
Quake 3

Pole Position'ı Bilir Misiniz?

Hala, Atari konsollarından kalma sinir bozucu Frogger'ı veya dünyanın gelmiş geçmiş en büyük zaman öldürücü oyunu, efsanevi, sevgili Pacman'ı oynayıp, biz onde hayaletler arkadaş, ekranda küçük noktacıları yemeye çalışarak günlerimizi geçirdiğimizi düşünün. Korkunç değil mi? Ama paniçe gerek yok. Oyun dünyası, bizim gibi hayal dünyası zengin

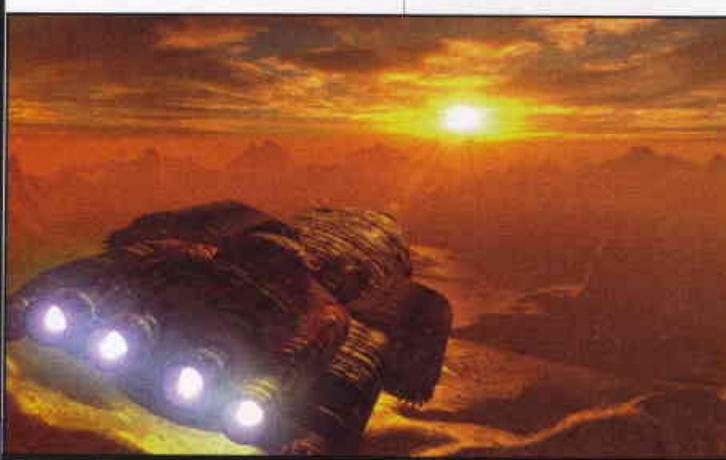
insanlar sayesinde her geçen gün daha inanılmaz gelişmelere şahit oluyor. Heyecanla, haberler sayfalarını takip etmeye devam edelim çünkü daha görecekiz çok şey var.

Bir Fani Başkaldırı!

Ne yazık ki, geçen ayki romanıt yazıldan sonra, bu ay fazla konuşmama izin verilmedi. Sevgili okuyucularım da, yardımcı olmak için Sinan'ı mektup yağmuruna tutmadığı için, doğru bildiğini konuşmaktan çekinmeyen bir yazarın daha sesi kısıldı çok konuşulmasını sevmeyen ve çevresindeki bayanların etkisinde kalanlarca...

Ama yine de bir kaç son cümlenin sarfetmeye gücü var ki onda, siz sevdığınız şeylelerden, oyunlardan, hayallerden, yaratılışlarınızdan, duygularınızı dışa vurmaktan uzaklaştırıp robotlaştmaya çalışacak herkese, tüm baskılara karşı direnenizi ve yılmamanızı salık vermekle harcamağtan çekinmeyeceğim.

Cem Şancı, editörlükten kazandığı bütün paraları feminizm yanlısı kuruluşlara bağışlamaktadır.



İnsanın doğasını ne değiştirebilir?

Bu ay, alışığınız yazılarından farklı birşeyler karalamak istedim bu satırlara. Zülfiyare dokunup, sağa sola taş atmayacağım bu kez.

Cok şaşıracaksınız, belki küçük dillinizin yutacaksınız, ama bir oyundan bahsetmek istiyorum size. Beni derinden etkileyen, uzun zamanlı beri oyunlara karşı içimde sönünen bazı şeyleri yeniden canlandıran bir oyundan. Anlayan için bir oyundan çok daha fazlasını ifade eden bir oyundan. Planescape Torment'ten...

Acının Çektiği Ruhlar...

Tabii oyunun teknik detaylarından, grafiklerinin mükemmelinden bahsedebecük değilim burada: Inceleyen kişi bunu fazla-sıyla yaptı yazısında. Benim bahsetmek istediğim, oyundaki epik hikayenin işlenisi. Açılsız demosunu seyrettiğiniz andan itibaren, daha önce oynadığınız bir başka oyuna benzemediğini farkedeceksiniz: Bu oyunda sandığınız gibi bir Baldur's Gate devamı değil. Bir kere savaşların önemini çok az Ama bunun eksikliğini zerre kadar hissetmeyeceksiniz, çünkü oyun tamamen text üzerine kurulmuş. Evet, yanlış okumadınız. Torment'in bütün yükünü karakterlerle yaptığınız konuşmalar, oyunun özünü oluşturan kimlik bilmecesinin minik parçaları olan sağdan soldan dinleyeceğiniz hikayeler oluşturuyor.



Ve Geçmişin Tüm Acısını Çeken Bir Ruh

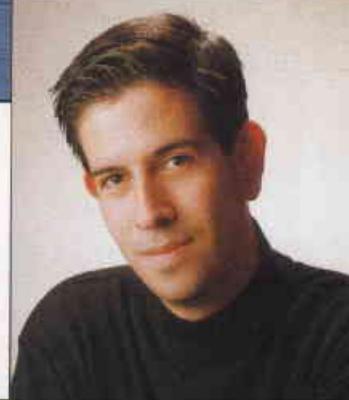
"Ben bu piyasada çok eskim" diye ortalıkta dolasmaktan çok hoşlanan bazı insanların sevdigi text adventure'lardan çok az hoşlanmış birisi olarak, Planescape'te denenen bu ağır "yazım" riskini aldığı için Black Isle'i tebrik etmek gerekiyor. Gerçek anlamda "yeni bir dünya" yaratmak, çok zor bir iştir. Biliyorum, Planescape zaten beyinlerde yer etmiş bir fantezi dünyası, ama oyundaki kişiler ve mekanlardan oluşan dünyadan bahsediyorum. Karşılaştığınız hemen herkesin size anlatacağı bir hikayesi var, iyi veya kötü, doğru veya yanlış. Ve oyunda sizin harici-

nizde iki yüze yakın karakter olduğunu düşünürseniz, bu oyunun anlatımı için nasıl emek sarfildiğini az çok anlayabilirsiniz. Fallout'taki komikliliklere Torment'te raslamanız mümkün değil. Çok ağır bir gidişatı var. Birçok insanın bu oyundan text içinde boğulduklarını bahane ederek vazgeçiklerini gördüm. Ama bende bu tam tersi bir etkiye yol açtı. Hayatımda ilk defa, ilk defa bir oyundan, iyi yazılmış bir kitabı okumaktan alındığım zevki almayı başardım. Herkesle konuşmak, etrafında benden habersiz yürüyüp giden dünyayı anlamak istedim. Ve bazı durumlarda bu "okuma hırsı" oyle boyutlara vardı ki, girdiğim bir tavernadan 3-4 saat çıktıktan sonra...

Uzun laflı kısası, Planescape Torment, bilgisayar oyunlarına duyduğum saygıyı ve artık sezikinci sanat olarak kabul edilmesi gereğine olan inancımı pekiştirdi. Sevinmeliyim...

Üçüncü Dilek

Karanlık çökelci saatler oluyordu. Kimsenin girmeye cesaret edemediği boş, belki de unutulmuş bir arka sokakta buldu kendini. Perişan kıyafeti, haftalardır kesilmediği belli olan sakalları ve vücudunu saran maske halini almış is, ter ve kan bileşimiyle, tam bir sokak serserisi gibi görüneğini biliyor, ama aslında öyle olmadığını zihninin en de-



Sinan Akkol

Bu aralar ne oynuyor?

Hayat adlı tuhaf oyunu oynamaya çalışıyor. Kurallarını da baştan yazmayı çok ciddi biçimde düşünüyor.

rin çukurlarında hissediyordu. Kim olduğunu anımsayamıyor du. Kirli yüzünün altından çaresizlikle sağa sola bakan gözleri, bir cevap arar gibiydı. Karanlık sokağın tek çıkışına baktı. Yeni den kalabalığın arasına karışmak istemiyordu. İnsanların arasında, bu boş sokakta olduğundan da ha yalnız hissediyordu kendisini. Birden, arkasından birisi seslen-di

"Üçüncü dileğini söylemeyecek misin?"

Suşamıştı. Çıkmaz sokakta nereden de belirmiştii bu yaşlı kadın? Cam gibi parlayan gözleri ne bakarak;

"Ne demek istiyorsunuz? Sizi tanımıyorum. Kim olduğumu biliyor. Daha önce herhangi birsey dileğimi de..."

Yaşı cadı, yarısı olmayan, simsiyah dişlerini göstererek sırttı.

"Çünkü çocuğu, ikinci dileğin, birincisini dilememiş olmak ve herşeyin ilk haline dönmüşü. O yuzden ne beni, ne de olanları hatırlamıyorum"

Kafası karışan adam, acınak bir sesle şunları söyledi:

"Ama artık dayanamıyorum, kim olduğumu bilmeden yaşamak delirtecek beni! Bana aslında kim olduğumu göster cadıl Gerçeği bilmek istiyorum."

Gözlerinde acıma, ümitsizlik ve öfkeyle karışık bir ifade belirdi cadının. Tuhaf birkaç kelime söyledi, elleri havada belli belirsiz iki işaret çizdi. Arkasını dönüp geldiği karalığın içinde kaybolurken, kendi kendine:

"Tuhaf" dedi "ilk dileğin de buydu..."

Sinan Akkol, sağa sola sataşmaktan arka kalan zamanını editörleri ölesiye çalıştmakla değerlendirdiyor.



POSTA KUTUSU

Ellerimi açıp, boşluğa karşı haykırdım. Ağladım, martılarla konuştım. Ama hiçbir şey değişmedi. Hata bende değil, dünyada olmaliydi. Sonuçta kararımı verdim: ben değişimeyeceksem, dünyayı değiştirecektim.



Öf bel Ortalığı boş bulan Maddog neler yapmış benim yoklugumda, iki aydır Şubat sayısı için çalışırken ne ölmemiş kalmış, ne elbise askısı olmadığı. Ama duur, ben yapacağımı bilirim ona, şimdilik kafasına çaktığım onaltılık odunla idare etsin, dahası gelecek. Gelecek dedim de, bu ay da sizden gelen mektup ve mail karmaşası içinde boğuldum. Ama sonunda karaya çıktı. Ümden bakın elimde neler vardı.

Kısaçık Sorular¹

Selam

Derginizi almaya Temmuz 98'de, bilgisayarımı aldıktan hemen sonra başladım. Ama bir süre önce fiyatınızın biraz fazla artması nedeniyle derginizi almayı bırakmıştım. Ama belli oyunların dışında oyun dünyasıyla bir ilgim kalmadığı için derginizi bu ay yeniden almak zorunda kaldım. Ama derginiz hala çok güzel kutilarım sizi. Ben yokken çok şey değişimmiş galiba.

Neyse, gelelim soruları

1. Benim PII233, 64MbRAM, 5GB HD, 4Mb ATI 3DRage Pro, 32x CDRom vs. özelliklerine sahip bir bilgisayaram var. Bunu Upgrade etsem mi? Edersem bana maliveti ne olur?

2 Bana en popüler oyunlardan bir Top10 yapardınız?

3. CD'lerinizde MP3 verseniz nasıl olur?

4. Editorlerin lakaplarını açıklayabilir misiniz?

Simdilik bu kadar. Size ilk defa cesaretimi toplayarak yazıyorum
yayınlarsanız çok memnun olurum.

Ufuk Şafak

LEVEL Hmm. Demek bir süre aramızdan ayrıldın. Ama ne de-mişler, tilkinin dönüp dolaşıp geleceği yer kürkü dükkanı. Neyse, gerçekten gerekmedikçe hiç-

düşünmedik. Ama bu ayki dejişiklikleri sen de goruyorsun. Giriyazimda da belirttim, neredeyse yüzde kırka varan mikarda sayfası artışı, üçüncü bir CD ve daha birçok ek maliyete karşın, bütün imkanlarınıza kullanarak sadece yüzde yirmibeslik bir fiyat artışı yaptık. Buna "fiyat artışı" demeye bile dilim varmıyor, daha çok, bizim açıktan ölmememiz için yaptığımız bir fiyat düzeltmesi demek daha doğru olur.

Neyse, gelelim cevaplarına TA
lah aşkına, sizlere böyle aynı ka-
lıpta sorular sormayı kim öğretti?
Ben mezun olduktan sonra Türk-
çe müfredatına "LEVEL Dergisine
Nasıl Mektup Yazılır?" adlı yeni
bir konu mu eklendi yoksa?)

1. Hmm, sistemine şöyle bir baktım da, acilen değişmesi gereken iki parça olarak ekran kartını ve işlemcini gördüm. Ama bu tür teknik ve donanımla ilgili sorularınız için az geride eşek kadar Teknik Servis köşesi, upgrade alternatifleri için de Donanım Pazar bölmelerimiz var. Bundan sonra oraya başvurun, Tuğbek de "sana her gün yüzlerce gelirken, niye bana mail gelmiyor, niye mektup yok, buhüuceel" diye ağlamasın. Dayanamıyorum artık!

Tabii sen mektubunu Ocak ayında yazdığından, cevabını burada vermek zorundayım. Bana soracak olursan, işlemcinden önce ekran kartını değiştirm. Eğer yeni Ge-Force 256 işlemcili ekran kartlarından birisini alırsan, merkezi işlemcinin üzerindeki yük de azalacaktır. Bunun sana maliyetinin biraz tuzlu olduğu kesin. Yaklaşık 320 doları gözden çıkartman gerekiyor. Ama oyun oynamaktan gerçekten hoşlanıyorsan, buna katlanmalısın. Güle sevdalı olan, dikenî de çiplak elle tutabileceksin.

2- Hay Allahım ya, ne kadar gørecli adamsın sen öyle! Kimde göre, neye göre popüler? Eğer okuyucularımızın verdiği oyulara

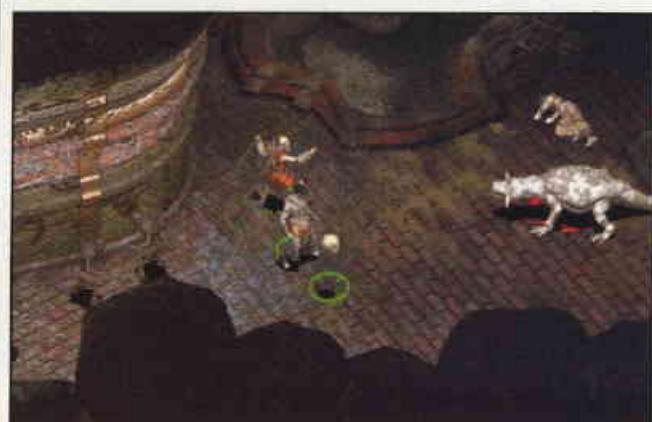
gore belirlenen En İyi 10 listesine bakacak olursan, hala bir se ne öncesinin Half Life, Need for Speed gibi oyunların popüler olduğunu görebilirsin. Bana göre popüler olanları soracak olursan, her konuda olduğu gibi, bilgisayar oyunları konusunda da yenicilklere kapalı, bağınaz olan bu ülkede hiçbir zaman En İyi 10 Oyun listesine giremeyecek, ama o listeyi ayılder işgal eden bütün oyunlardan binlerce kat daha iyi ve "sanat eseri" sıfatına yakışır olan Planescape Torment, Omikron, Homeworld, Nocturne, Rogue Spear ve Unreal Tournament'ı savarım sapa. Bu arada

namen, sayınları sandı, bu erkekleri yeri gelmişken, artık Türkiye'deki hakiki "bilgisayar oyuncularının" uyanma vaktinin geldiğine inanıyorum. Bu ülkedeki herşeye olduğu gibi oyunlara da at gözülükle bakıp, yıllarca tek bir oyuna tapınanların da uyanıp, etraflarındaki çeşitliliğin ve alternatif zenginliğinin farkına varmalarını umut ediyorum. Yanlış anlamamın, ben de Half Life'i iki kere bittiş, Fifa 2000'i saatlerce oynayıp çalışma çikan herkesi devirmişimdir (arada bizimkilerde de taş attım ama, hadi bakalım). Ama aşırıca, yıllarca tek bir oyuna çakılıp kalmak, daha da abartıp En İyi 10 listesi gibi güncel ve popüler oyunların yer alması gereken bir listeye dört yıl öncesiinin Diablo, iki yıl öncesiinin Fifa 98'ini için oy atmanın çok saçma

olduğunu artık anlayın lütfen. "Bütün zamanların En iyi 10 oyunu" diye ayrı bir kösemez olduğunda OK, istediğiniz kadar eski olan bir oyuna, istediğiniz kadar oy atın, ama şunu da kabul edin Diablo, Fifa 98, Quake 2, Heroes 2 vs gibi yıllarca öncesinin oyunlarının En iyi 10 listesine girmek gibi bir şansı yok. Artık uyanın ve yeni oyunlara da bir şans vermeye başlayın. Hazır uynamışken, yeni düşünce biçimlerine de kapılarınıza açın ve çevreinizde olan biteni daha net görmeye çalışın. Nasıl uyutulduğunuuzu ve somurulduğunuuzu algılamaya çalışın.

Bu arada, "bir oyun tavsiyesi sorusuna verilmiş en uzun cevap" odulunu isterim.

3. Diğer dergilere bakıp bunu istedığının farkındayım. Ama şunu bilmen gerekiyor, bir MP3'ü tamamen verebilmek için, o parçanın telif hakkını yükluce bir para ödeyiş satın almak gereklidir. Bir suru MP3'ü alıp CD'ye tıkitır-mayı biz de biliriz, ama Level doğru bildiği yolda ilerleyen ve prensiplerinden şaşmayan bir dergi olarak ayakta tutuyoruz. Bu prensiplerden birisi de "Diğer dergilerin yaptığı hatalara düşüp kolaya kaçmamak, ve asla haksız kazanç sağlamamak". Tam bir MP3'ü CD'de vermek Telif Hakları Kanuna aykırıdır. Diğer dergilerin yaptığı kanuni yoldan, hırsızlık kapsamına girmektedir. Biz ise



şimdide kadar sizlere verdığımız oyunlar için onbinlerce dolara varan telif ücretini, oyun üreticisine ödedik. İnsanların kolayca haksız kazanç elde edebildiği, hak sahiplerinin ise kolay madur edilebildiği bu tür konularda da ha duyarlı olmamız gerektiğine inanıyorum.

4. Sana kısaca bir yanıt vermem gerekiyor. Hayır! Heheh, nicklerimizi dergiyi düzenli alan birisi kolayca çözülecektir zaten. Ama şu sır açıklamayı düşünmüyorum, her hakkı mahfuzdur. Bu arada tekrar hatırlatıyorum Level yazarları olarak Chat'e girmekten hoşlanmamakta, hatta nefret etmekteyiz. Bu nedenle, Chat ortamında biz olduğumu iddia eden birisiyle karşılaşırsanız, yaptıkları abuk subuk hareketler yüzünden üzülmeyin. Hepsini de yalancı nick hırsızlarından. Aynı şekilde, hiçbir IRC server'da Official bir Level odası yoktur, ve bulunan butun Level odaları Fan'ları miza aittir. Bunları söyledim, çünkü bazı okuyucularımızdan chatte karşılaşışıkları editorlerimizin onlarla ilgilenmediğinden şikayet ettiği mailler aldım.

Kendine iyi bak Ufuk, ve uzun cevaplarım için de kusura bakma. "Aylık içini dökme cevapları" bu ay sana patladı.

Web Çıkmazı

Merhaba,

Derginizin oyun açıklamaları ve strateji ustası bölümlerini çok dikkatli okuyorum. Oyun almadan önce derginizde o oyunla ilgili yazıyı okurum. Lafi fazla uzanmadan soruma geçiyorum:

1. Tomb Raider 4'ün tam çözmünü verecek misiniz?

2. Web sayfanızı ne zaman yenileyeceksiniz?

Sorularımı cevaplarsınız çok sevinirim!

İsimsiz,
e-mail yoluyla

LEVEL Mailimi yemek arasında mı yazdırın? Yazarken seni kılıçlı atılar mı kovalıyordu? Aldığım en kısa maillerden birisiyi de, sorayı dedim.

1. Unnecessary question, please try later!

2. A very painful question that hits the mark! Try to answer logically, but little chance! Ohm, sevgili isimsiz, tam yerinden girdin konuya! Aslında, hepinizin bildiği gibi, web sitemizle ilgilenmememizin bir tek sebebi var. Zaman... Artık öyle bir duruma geldik ki, 24 saat hiçbir işimize

yetmiyor. Özellikle Şubat sayısındaki değişimin hazırlığı ve sırtımıza yüklediği birçok yeni işe uğraşırken, doğrulu söylemek gerekiyor, web sitemizi de boşlamış değiliz. Efendim? Tam tersini söyleyeceğimi mi zannetmişiniz? Çok yanıldınız, işte bizim farkımız burada. "Ama ne yapalım, elimizde yeterli kaynak yok" diye ağlayıp sizlananların aksine, biz elimizdeki her kaynağı en son damlasına kadar sizler için kullanıyoruz. Web sitemizi de profesyonel bir web tasarımcısı ve aynı zamanda da editörümüz olan Kağan'ın on parmağında on mafif olan ellerine emanet ettik. Hazır olduğuna inandığımızda açacağız, ama bu, içeriğinin tamamen edici olduğuna tamamen inandığımız zaman olacak.

Daha uzun maillerini, adını birlikte bekliyorum isimsiz okuyucum.

Umutsuz Bekleyiş

Herkese Merhaba,

Bütün Level Çalışanları Size sormak istiyorum! Acaba Türkiye'deki bilgisayarların çoğu P200 veya P266 olduğu sürece bu bilgisayar oyuncuları hangi 3D grafik hızlandırıcı gerektiren oyun oynayabilir ki? Anneler ve baba-lar Bize P700'ler, Ge-Force 256'lar, DVD-Rom'lar alın (biraz fazla attım galiba). Neyse, "Az eleştiri, çok soru" (kehkehl)

1. The Sims ne gibi bir makinede çalışacak?

2. Grim Fandango 2 veya Monkey Island 4 çıkacak mı?? (Adventure hastasıym da!)

3. Acaba Dark Forces 3 veya Jedi Knight'in yenisiyle ilgili bir haber var mı??

4. Fallout 3 geliyor mu? Gelmiyorsa gelmiyor mu??

5. Makinam P166 MMX, 32 MB Ram, 2 hızlı CD-Rom sürücü, 1MB ekran, kartı (VAUVVII) Acaba NFS5: Motor City bu makinede çalışır mı??

Bütün Level ailesine başarılar diliyorum. Kisaca gule gule!

Özgür "M.Calavera" Yıldız
E-mail yoluyla

LEVEL 1. Henüz piyasaya çıkmamış bir oyun olduğundan bir fikir yürütmem zor. Ama altın makasının yanında duran altın kürüm bana, Sims'in minimum P266, 64 MB Ram isteyeceğini ve 3D kart olmadan da çalışabileceğini söyleyorum. Eğer yanlıyor, suç bende değil.

2. Adventure hastası olmanın



Evin, güzel evim. Allahım, bir oyunda bile evimi derli topla tutamayacak mıyım ben??

şunmedim değil.

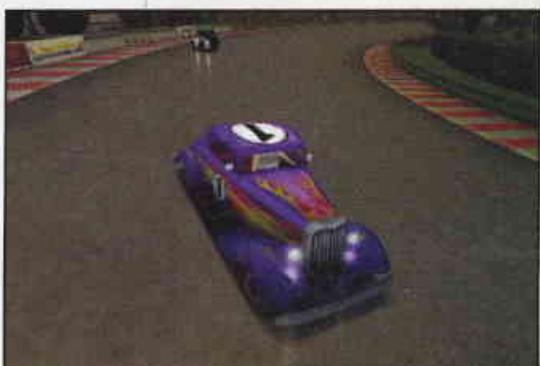
3. Bu iki oyun da Lucas Arts'in himayesinde olduğundan, sana derim ki bkz. cevap iki, ikinci paragraf.

4. Hayır gelmiyor! Gelmese de gelmeyecek, gelse de gelmeyecek, çünkü gelse gelirdi şu zaman'a kadar, öyle değil mi? Beni derlemek için sözleşliğinizin farkındayım, ama sözünuze bu kadar sıkı bağlı kalmanıza gerek yok ya ni. Neyse, Fallout 3 hakkında ayalar önce bir fısıltı duymuşum. Yeni bir grafik motoruna sahip olacak, daha ileri bir tarihte geçecek, ve ilk iki oyundan çok daha "epik" bir hikayeyi konu alacak deniyordu. Ama, elimizde ne kesin detaylar, ne de bir resim var henuz. Bekleyip göreceğiz.

5. NFS: Motor City o makinede... zor çalışır. Hatta çalışmaz. Evet evet, çalışmaz. Dur sen sormadan ben söyleyeyim, o makinede Need For Speed: Jaguar Evolution da çalışmaz.

Hadi bakalım Özgür, sana upgrade yolları gözüktür. Baba-na benim yolladığımı söyle, yardımci olur.

İşte dörtözle beklediğimiz yeni NFS'lerden ilki. Sadece Internet üzerinde oynanabildiğini söylesem ne derdiniz acaba?



Tersane? Kale?

Sevgili LEVEL çalışanları,

Derginizle ilk olarak 99 Şubat sayınızı alarak tanıştım ve o sayıyla okuyunca aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketi her köşesi bilfi işgal edilmiş olsa bile Level okumaya karar vaedim.

Neyse işi uzatmayıp sadede gelelim. İşte sorularım:

1. Resident Evil 3 ne zaman PC için çıkacak?

2. Alabileceğim en iyi ve fiyatı fazla olmayan 3Dfx çeşitlerini sinyar misiniz?

3. Die By Sword gibi berbat bir oyuna nasıl tam puan verirsiniz?

4. Verdığınız (18 yaşından küçüklerin duymaması gereken sözler)

Die By Sword, ekran ayarları bozdu.

5. Myth 3'ün yapılma ihtimali var mı?

6. Blood 2'de toplam kaç tane silah var?

7. Prince of Persia 3D, 4 Mb Ekran kartında çalışır mı?

8. Clans'ın tam çözümünü verebilir misiniz?

9. Sizce en iyi Anti Virus sistemi nedir?

Ya olduğun gibi görün,
Ya da göründüğün gibi ol.

Yigit Kocagöz,
e-mail yoluya

LEVEL Kendine hakim ol dosyam. Son zamanlarda çok fazla tarih dersine maruz kalmışım, şimdi o elindeki kitabı yavaşça yere bırak, eveet, derin derin üç kere nefes al. Daha iyi hissediyorsun kendini, öyle değil mi? Bir ara dergiye ugra da şu kale, tersane işini konuşalım. Level varken kim nereyi zaptetdiyor mu anlayamadım da.

1. Capcom şimdiden kadar Resident Evil 3'ün PC versiyonu hakkında en ufak bir bilgi bile sizdirmediğine göre, en azından 2001 baharına kadar bekleyeceğim gibi görüneceğim.

2. 3Dfx derken, herkesin düşüğü hataya senin de duştüğü ve genel olarak 3D kartlarından bahsettiğini varsayıyorum ve seni Donanım bölümme davet ediyorum. Nazikçe.

3. Veririz, çünkü Die by the Sword aldığı puanı sonuna kadar hakeden bir oyundu. Zama-

nında çıkışmış en iyi aksiyon oyun olan DBTS'ün kontrol mekanizması türünün ilk örneğiydı. Bir insanın kol hareketlerini birebir simül edilmişti. Özellikle, kılıç kullandığınız bir oyunda bunun çok önemli bir detay olduğunu inanıyorum. Ayrıca grafikleri Tomb Raider'dan daha guzeldi (birincisinden), Tomb Raider'dan çok daha heyecanlıydı, oda daha mantıklıydı (kaplan, yarası, tavşan öldürmüyorduk en azından), daha zordu, daha çevikti ve cebren ve hileyle oyuncuları daha az somuruyordu. Bu kadar sebep yeter mi?

4. Böyle bir şeyin olması, bilinen evren sınırları içinde mümkün değil. DBTS'e özellikle gericik olduğundan, başına gelen her kötü olayı ona yüklemeye çalışırsın. Bak sakin ol diyor, o elindeki kül tablasını yavaşça yere bırak, derin derin nefes al. Nasıl, rahatlardın değil mi?

5. Nasıl desem bilemeyeceğim. Önce o elindeki 45'lik plağı yere bırak, sonra konuşalım. Bungie, şu an piyasayı yıkacak iki aynı oyun üzerinde çalışıyor. Manga tarzı bir aksiyon-dövüş oyunu olan Oni ve büyük ihtimalle piyasayı dumdadır edecek (ve bizim çok yakında İlk Bakış sayfasına konu edeceğiz) olan Halo. Bu ikisinden kalan vakitte Myth 3 ile uğraşabilecekleri pek söylemeye-

met Köftecisine gittik. Acıktı.

7. Teoride mi? Elbette çalışır. Pratikte? Çalışmaması için bir düzine sebep sayabildim, tabii işlemci ve bellek miktarını yazmış olsaydın.

8. Hayır. Zaten farketmişindir, Clans'ı incelemedik bile, çünkü Clans içeren bir oyun ve Level'da o oyuna bir sayfa bile ayrılmayı midemiz kaldırırmaz. Sana da tavsiye, piyasaya yağmur gibi mükemmel oyun yağıarken o hilafat garibesini bırak. Eğer Diablo'ya benzeyen bir oyun istiyorsan, sana Darkstone'u tavsiye ederim. Bu arada, beni daha fazla sınırlendirmeden o Buda heyketini yavaşça yere bırak. İstersen derin derin nefes almaya bilirsin.

9. Bence "en iyi virus sistemi" diye bir şey yoktur. Ne kadar korunursan korun (fesat olmayın!) eninde sonunda sisteme virus girer. Bence "en iyi virus koruma sistemi bileşimi vardır" ve bu da sisteme sürekli çalışan bir Anti Viral Toolkit, her açılısta sistemi tarayan bir Norton Anti Virus System ve düzenli olarak senin çalıştıracağın F-Prot'tur. Abartılılığı duşenler, 26 Mayıs'ı hatırlasın ve aylarca onceden CIH konusundaki uyarımıza kulak verip, CD'mizde bulunan koruma programlarını kuran Level okurlarının hiçbirinin bu virüsten etkilenmedi-

dik. Bütün bilinçli kullanıcılarının ortak dileği bu yeni yılın kopya oyuncularından kurtulma yılı olması. Bu dilekten sonra sorularıma ve eleştirmeye geçmek istiyom. Aslında birkaç tane de önerim vardı fakat siz Şubat'ta bir yenilenme içine girince önerilerimi erteledim.

1. Ersan Games'in Türkiye piyasasına girmesiyle bizim ve de özellikle sizin kopya oyunlara karşı şavşımızda güçlü bir orduya sahip olduk. Benim esas merak ettiğim bu orduya hangi oyun yapımcısının asker göndereceği. Bu oyun firmaları içinde Sierra olup olmayacağı eğer olursa Pharaoh adlı askerini gönderecek mi?

2. Sizin gibi büyük bir dergi Internet sitesine neden gereken önemi vermiyor? Aralık sayınızda Internet sitesinin Ocak ayında hazır olacağını söylediniz fakat siteiniz hala hazır değil. Neden?

3. Woodruff adlı oyunda Virtual Trip'te ikinci kattaki asansör binmem lazım fakat asansörün kapısında Dude diye biri kafasını uzatmış ve ona bişey yapamadığım gibi asansöre de binemiyorum. Ben nerede yanlış yaptım ki böyle birsey oldu?

4. Bir de, mektuplarda "sizi kadar ayırdı alıyorum" diye yazıyorlar. Bu sizin için önemli mi?

5. Oyun üreticileri oyunu taramanın bitirince kopyacılar kopalaması diye oyunun içine Secu-Rom diye bir koruma koyuyorlar. Bunu duyan kopyacıların paçaları tutmuş, oyun firmaları niye bu koruma programını beta sürümlerine de koymuyorlar. Koymalarla kopyacıların paçalarında başlayan yanıklar onların tamamen kül olmasına neden olmaz mı?

6. Direct3D, OpenGL, 3Dfx. Bunların arasındaki farklar ne?

7. Tam surum oyun vermeye devam edin çünkü bu sizinle rakiplerinizin, daha doğrusu

siz rakip olmaya çalışanların arasındaki farkı daha da açıyor ve size yeni okurlar kazadırıyor

8. Donanım Pazarı güzel bir olay fakat tanittiğiniz parçaların fiyatlarını yazmayı unutmayın.

Hepinizin milenyumunu kutlar, başarılarınızın devamını dilerim.

Emre PIŞKIN
Sırt

Bungie'nin şu sıralar üzerinde çalıştığı Halo, oyun piyasasını hala paçan gibi atacak. Şu grafiklere baksanız!

ğını duşunsun. Üstüste birkaç kez hem de

Sierra'nın Makus Talihî

İyi seneler

Bir yılı, hatta bin yılı daha bitir-

LEVEL Keşke eleştirilerini ertelemeydin Emre, çünkü sizin yapı-



mez, ama bu, hiç olmayacak demek değil.

6. Toplam kırk tane silah olduğunu rivayet ediliyor. Ama Blood gibi bir efsanenin ardından gelen özürlü Blood 2'den öylesine iğrendik, öylesine nefret ettik ki hiç birimiz bu oyuna zamanımızdan bir saniye daha fazla harcamak istemedik ve CD'yi yakıp Sultanah-

ci eleştirilerine her zaman ihtiyaçımız var. Çünkü bu sayıda göründüğün bütün yenilikler, sizlerden gelen eleştirilerin, bizim gördüğümüz eksikliklerle birleştirilip büyük özverilerle bir ay içinde dergiye uygulanmış halidir.

1. Ersan Games, şu an bilgisayar oyunları piyasasında adı sayıyla anılan firmaların büyük bir bölümünün Türkiye içindeki dağıtım haklarını elinde tutuyor. Interplay, Activision, ID, Eidos bunalardan sadece birkaç. Ama malesef, Sierra ve Blizzard bu orduya dahil değil. Zannediyorum bu iki dev firmaların distribütörlük hakları da çok yakında bir firma tara-

size 346. mektubum, ama hiçbirini yayınlamadım, siz lanetliyorum! gibi ibareler de bir mektup ve mailin dergide yayınlanmasına zımkar etkide bulunmuyor. Şimdi sizinle basit bir matematik hesabı yapalım. Dergiye her ay sayısı binne yaklaşan sayıda mail-mektup ve fax geliyor. Posta Kütusuna ayrılan beş sayfada ise taş çatlasa on tane mektubun cevabına yer var. Bu da demek oluyor ki 1000-10 = 990 kişinin mail-mektup ve faksının yayınlanma şansı yok. Yani sizden ricam, mektubunuz dergide yayınlanmadı diye bize sitem dolu yeni mektuplar atmayın, hiçbir işe yaramaz!



Birileri akıl edip Blizzard'in Türkiye distribütörlüğünü almasa, Diablo 2'yi de Crack'lı veya Beta olarak oynamamız gerekecek!

findan alınacak, ama kim tarafından, şimdilik bileyorum. İhşallah Diablo 2 çıkmadan önce bunu başarırlar da Crack'lı Diablo 2'nin gazabına uğramayız

2. Ne diyeyim ki? Yukarıdaki mektuplardan birinde cevap verdim. Ama dergideki değişim tamamlandıgına göre sırada Internet sitemiz var. Bekleyin ve görün!

3. Asansöre binebilmek için, oraya kadar tam çözümde belirttiğimiz bütün adımları harfiyen yine getirmiş olman gerekiyor. Çünkü Woodruff biraz nazlı bir oyun olduğundan, herşeyi kitabına uygun yapmazsan ilerlemene izin vermiyor.

4. Hayır, hem de hiç önemli değil. Yeri gelmişken, "siz söyle supersiniz", "şöylediyisiz", "su kadar asırdır eksiksiz" diyorum, evet ben bir yaşayan ölümüm" ve "bu

laşmaya da hazır olman gerekiyor.

6. Bu üçü, 3D ekran kartları ile oyun arasındaki bilgi transferini sağlayan protokollere verilen isimdir. Diğer bir isimleri de API'dir. Direct3D, DirectX'in içine dahil olan Microsoft'un API'si, Open_GL, Silicon Graphics'in geliştirdiği ve Quake motorlu oyunlar için ID Software'in lisansladığı API'dir. 3Dfx ise bir API değil, Glide API'sini kullanan 3D kartları üreten firmadır.

7. Elbette öyle. CD verdigimiz için daha dünə kadar bize kufur edenlerin halini görürüz!

8. Sanıyorum bu sayfaya gelirken, Donanım Pazarı'na söyle bir uğramışsındır. Ne düşünüyorsun?

Stres Topu?

Sıkıntıdan patladığımız bu günlerde nedenini bilmiyoruz) bilgisayar oyunları tek kurtuluş gibi gözüker. Belki bu tenlikli dünyada yapabileceklerinizin sınırlı olmadığı tek şey. Sozun kısası bilgisayar oynayıp stresimizi atabiliyoruz.

Dergi hakkında bazı eleştirilebilir var. Derginizi bir sene önce almıştım. O zamanlar seksen sayfaydım. Bütün okuyucular 100 sayfa olmasını istediler (ben de dahil), oldunuz. Mayıs 1999'da Online bölümünü eklediniz. Daha sonra birçok yenilikler. Eve ilk bilgisayar geldiği zaman oyun dergisi olarak siz almıştim. Hala alıyorum. Verdiğiniz oyunlar hem kaliteli hem güzel. Yalnız sizden bir RTS vermenizi istiyorum eğer mümkün olursa. Bir de Level CD'sindeki shareware'leri artıtabilir misiniz? Ayrıca Şubat ayında bir deprem yaratacağınızı bilerek önlemeimi aldım.

Şimdi bazı sorularım var. Aman kizmayın. Sınav yapmıyorum.

1. Benim bilgisayaram söyle Intel 333A Celeron, BX anakart, S3 Trio 4MB ekran kartı, 16-bit ses kartı, 36 hızlı CD-ROM, 3D kartım yok. Bu sistem beni daha ne kadar götürür? Nasıl upgrade yapmalıyım? İşlemcim daha ne kadar gider?

2. www.fifa2000.net gibi NBA'nın de bir sitesi var mı? Varsa adresi nedir?

3. Bu sene artık bir yıl. Senice 29 Şubat'ta çok büyük şeyler olur mu?

4. Ultimate Soccer Manager'ı biliyormusunuz? Eski bir oyun olduğunu biliyorum fakat bilgisayar aldığımdan beri sıkılmadan oynadığım tek menejerlik oyunu. Menejerlik oyunu seven arkadaşlarıma tavsiye ederim.

5. Woodtruff'un tam çözümünü verdiniz. Bir adamın heykeli var ya, orada adamın heykelinin içinden taş balığı aldıktan sonra Slammers End diye bir yerden söz ettiğiniz, buraya nasıl gidiyor? Ben bulamadım, söyleyin şimdik üzereyim. Biliyorum bu sadece bir bilgisayar oyunu fakat oyunu bitirmek istiyorum.

6. Bu aralar sevdığınız şarkılar hangileri? (bunu cevaplamaşan da olur)

Biraz uzun oldu. Bu mektubu ister yayınlayın, ister yayınlama, ister kırın.

Bütün LEVEL çalışanlarına selamimi iletiyorum.

Vizviz Ari Freeman (Hاتırladınız mı Half-Life'li geceleri?), e-mail yoluyla

LEVEL Her zaman derim, değişim, doğru yönde oldukça, yapılmıştır. Bu zamana kadar yaptıklarımızı takdir etmemiştir. Şubat ayında değişikliklere ne diyeceğini merak ediyorum.

1. Herşeyden önce, belli miktarını yazmamışın. Sisteme bakar, 32 MB belleğe sahip olabileceğini düşündüm, eğer bu doğrusa, hemen 128 MB Ram edinmeye bak. İkinci olarak da ekran kartını yeni nesil bir ekran kartıyla değiştir. Üçüncü olarak da, sevgili okuyucular, donanım sorularınızı bundan sonra Donanım bölümune gönderin lütfen.

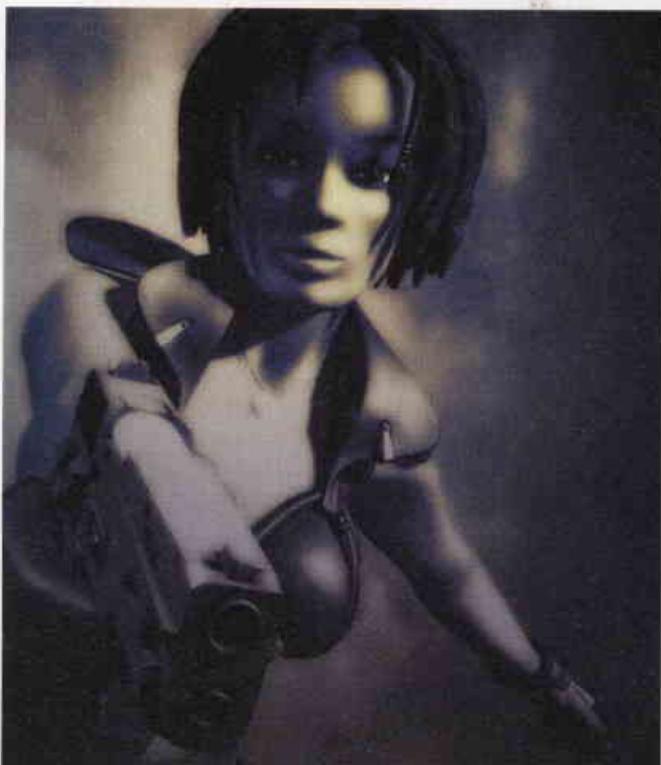
2. Malesef, hayır. En azından benim bildiğim bir tane yok.

3. Olabilir. Bu tur özel günlere ayarlanmış virüsler olduğunu çok yakında gorduk (bakınız Çernobil). Ama siz onlemınızı alıp, sisteminize anti virüs programını kurduktan sonra, korkacık hiçbir şey yok.

4. Teşekkür ederim (Ben niye ediyorum? Menejerlik oyunlarını sevmem ki).

5. Slammer's End'e, şehrin ikinci katına geldiğin odadan記得不? Hapishanenin bulunduğu ekran

6. Cevaplamıyorum (nedenini bilen bilir, bilmeyenlere laf düşmez).



Anadolu ve Kopya Oyunları

Herkese Merhaba.

Biz 23 ve 16 yaşlarında, PSX hastası iki kardeş. Bu mektubu yazmamızın sebebi 1. hafta önce ele geçirdiğimiz ve sabahlara kadar başından kalkmadığımız "Parasite Eve 2" adlı oyun. Japoncaımız kit, sözlük stoğuımız yetersiz olduğundan oyunun bir yerini çözemiyoruz. (Bu noktada oyun da takıldığınız yer! Uzun uzun anlatıtmışınız, doğal olarak kirptiyorum - BLX).

Su ana kadar elimizde 120 CD'lik bir arşiv oluştu, fakat bunların tamamı kopya. Emeğe ve alıntıne gösterdiğiniz saygıya teşekkür ediyoruz, fakat biraçık da Anadolu'daki kettlerdeki kopya oyun yarasına parmak bassanız diyoruz. Çünkü İstanbul-Ankara-İzmir gibi büyük metropoller dışında orijinal oyun bulmak (hele hele PSX için) gölde kutup ayısı bulmaktan farklı. Bursa bile sayısı üçü beşi geçmiyor. Fiyat ise olayın tuzu biberi; neredeyse 10 kopya oyun parası... Sizden, devletimizden, girişimci insanlardan yardım bekliyoruz. Çünkü biliyoruz ki her alightediz kopya oyunla biraz daha canavarısan bir düzene besliyoruz ve bu hiç de hoşuma gitmiyor.

Bilgisayar sallayan Rainbow Six, Dune 2000 oyunları benim için tam bir hayal kırıklığı oldu. Arkasından gelen "007 - Tomorrow Never Dies" o kadar reklama rağmen tamamen şirme bir Syphon Filter kopyası çıktı. Şimdi gördüm

ğum kadariyla Videogames - Gamezone sitelerinde Half Life PSX'a geliyormuş. Acaba o da şirme bir oyun mu olacak diye merak ettim.

Indiana Jones ve Urban Chaos'un PSX versiyonu olacak mı? Lütfen biraz bilgi.

Artık PSX'de de Mouse var, acaba "Commandos" PSX'ye gelecek mi? Hasretle bekliyoruz.

Aynı zevk ve heyecanı yaşayan insanların tutkusuna haline geldi. Sayfa sayınız, fiyatınız ne olursa olsun Subat 2000 sayınızı merakla bekliyoruz. Siz hazırlıksız... Biz dünden hazırız! Seviyenizi, kültürünüzü, başarıınızı kaybetmemeniz dileğim. Yenilik görbek adınız olsun! Yeni bin yıl tüm oyunseverlere mutluluk ve kaliteli orijinal oyunlar getirsin. Sizi seviyoruz.

Mevlana Şehri Konya'dan
Mustafa ve Emre

LEVEL Açıkçası, mektubunuza okurken kendimi çok iyi hissettim. Bu sıralar yüklediğimiz ağır sorumluluklar arasında bizi anlayan bir avuç okurumuzun olduğunu hatırlatmanız çok iyi geldi, özellikle gecenin şu saatinde (kaç gündür uyumadığımı söylemeyeceğim isterken, dudağınız ucuşları).

Parasite Eve 2'yi henüz inceledik. Bunun sebebi, çok gereklidir, Japon kopyalarına dergide yer vermek istememiz. Ama, bu yönde çok istek gelirse, ve Avrupa versiyonunun geliştiğinde, tam çözümüyle bir-

likte Parasite Eve 2'ye yer vereceğiz.

Kopya oyunlar meselesi hepimizin başını ağrıttı. Henüz üç büyük şehirde bile tam anlamıyla dağıtım meselesi çözülmüş değil. Bizim düşüncemiz, 2000 sonuna kadar İstanbul içindeki orijinal oyun bulunamaması meselesi kesinlikle çözülmüş olacak. Ve ondan sonra, sizlerden de yeterli destek gelirse, sıra Anadolu'daki oyuncuların sorunlarına gelecek. Evet, bütün bunların biraz yavaş ve gec olduğunu farkındayım. Ama bu ülkedeki herşey öyle değil mi zaten?

Tomorrow Never Dies çok da kötü bir oyun değildi be. Syphon Filter'la karşılaşırınca biraz sonuç kalıyor, doğru. Ama kendi içinde hoş bir oyun. Klasik değil, ama hoş. Dune 2000 hakkında yorum yapmadım. PC versiyonunu da yerden yerle vurmustuk zaten.

Indiana Jones da, Urban Chaos da PSX için hazırlanacak, ama bu 2000'in ortalarını bulacak. Aslında Indy için o kadar emin değilim. Lucas'ın son halini gördükten sonra hiç çıkmaya da bılır diye düşünüyorum, ama ümit işte. Commandos'u ise unutun. Sadece Mouse o oyun için yeterli değil. Klavye olmadan bir adım bile ilerlememiz mümkün değil.

Şubat sayısını biz de meraklı bekliyoruz. Bakalım geceler boyu sabahlamamıza dejmiş mi, matbaa her zamanki saçmalıklarından birini daha yapmış mı, renkler biziştiğimiz gibi mi, yeni dizayni beğendiniz mi, CD'ler nasıl olmuş? Daha Ocak'ın 18'i ve ben meraktan kuduruyorum!

Ve bu ay içinde yüzlerce mektup, yılbaşı ve bayram tebriği gönderen sevgili okuyucularımız. Hepiniz sağluğun ve mektup göndermeye devam edin. Ünlümayın ki sizlerin desteği olmadan, Level bugun noktaya gelemezdi.

Bu aylık da dükkanın kepenklerini indirdiğimiz Gunes arkamda pencereden günün ilk ışıklarını yolluyor. Yanındaki masallarda sılah arkadaşları, hepsi rehabetin yumuşak kollarına bırakmışlar kendini. Beni de çağırıyor tatlı uyuşku. Ve son noktayı koyarken söyle demek geliyor içimden:

**Çok da ciddiye almamak
gerek Hayat'ı...**

Biz olmadan da, akıp gidiyor nasıl olsa...

Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlarından gına mı geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içiniz kemiren, ortalığa hakim olmak istediginiz birşey mi var kafanızda? Yazın bize...

Posta Kutusuna Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları

Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Caddesi 23/3

80380 Kasımpaşa / İstanbul veya
mektup@level.com.tr

Level Editörlerine Ulaşmak İçin

Sinan Akkol

sakkol@level.com.tr

Berker Güngör

gberker@level.com.tr

Cem Şancı

cemsanci@level.com.tr

Ozan Simitçiler

ozansa@level.com.tr

Gökhan Habiboglu

gokhab@level.com.tr

Batu Hergünel

batuher@level.com.tr

Emin Barış

megaemin@level.com.tr

Kağan Ünalı

kunaldi@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez

ozand@level.com.tr

Tugbek Ölek

tugbek@level.com.tr

Serpil Ulutürk

serpil@level.com.tr

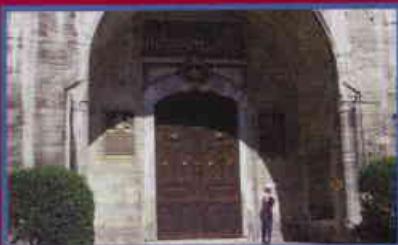
Eser Güven

eser@level.com.tr

TAM SÜRÜM OYUN

Byzantine: Sırlar Labirenti

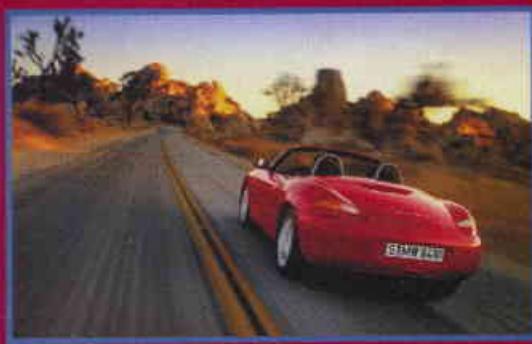
Istanbul'daki ölümcül kovalamaca devam ediyor. Emre'nin katili, Türkiye'nin düşmanı tarihi eser kaçakçısı kim? Öğrenmek istiyorsanız, Byzantine: Sırlar Labirenti'nin Mart sayımızdaki devamını sakın kaçırmayın.



KAPAK KONUSU

Need for Speed'in geleceği...

Her yıl ufak tefek değişikliklerle yeniden piyasaya sürülen bir oyunu kayıtsız şartsız neden satın alırız? Sanıyorum hiçbir zaman bilemeyeceğiz. Electronic Arts'ın Need for Speed serisinden bahsediyoruz. Dört yıldır hep aynı yolda ilerleyen seri, yol ayrimına geliyor. 2000 yılı içinde Need for Speed ismini taşıyan bir değil, iki değil, tam üç ayrı oyun göreceğiz. Ünlü seri bir üst vite se gececeBILECEK mi, yoksa dışlıları dağıtacak mı... Mart sayımızdaki yazımızda hep birlikte göreceğiz



Incelemeler



VEE,

Editörlerimize bu ay da uyku yok!

24 sayfa tam çözüm!

Byzantine: Sırlar Labirenti 2. Bölüm

Dracula: Resurrection

Final Fantasy 8

Gran Turismo 2

Tomb Raider: The Last Revelation 2. Bölüm

Planescape: Torment