

**BU AY 2 CD'Lİ**

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

# LEVEL

2/99

www.level.com.tr tel: 0212 340 1301-2134 1.250.000TL (KDV DAHİL)

TAM SÜRÜM OYUN  
GERÇEĞİN  
ÖTESİNDE

HERETIC  
II

Compex 99  
fuar davetiyesi  
hediyesi

**Thief**

Bir hırsızın günlüğü

**Sim City 3000**

Şehir yönetmek çok zor iş

**NBA 99**

Hala türünün en iyisi,,,

**Blood II**

Caleb geri döndü!

Genel Yayın Yönetmeni  
Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü  
Sinan Akkol

Yazı İşleri  
M. Berker Güngör,  
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,  
Kadir Turzioş, Sinan Almacı, Burak Hun  
Yazı İşleri Sekreteri  
Yeliz Aygül

Grafik Tasarım  
Didem İncesığır

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

Pazarlama Müdürü  
 Beste Özdemir  
Pazarlama Bölümü  
Özlem Çenker, Ayten Çar  
Halkla İlişkiler Müdürü  
Güler Okumus  
Reklam Koordinatörü  
Gönül Margül  
Reklam Müdürü  
Selmem Karabiyik  
Reklam Servisi  
Sevil Saritas, Yeliz Kayan  
Reklam Trafikeri  
Aynur Kino

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Satış Müdürü  
Aslı Bozyaylo  
Abone Servisi  
Nur Geçili, Özlem Polat  
Serap Ezgin, Ebru Epik  
Doğtım Servisi  
Nebi Doner

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

Üretim Koordinatörü  
Turgoz Tekadan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi  
D. Şakir Batumlu

Renk Ayrim - Film Çekim  
Grafiks Ltd. Şti.  
Tel: (212) 212-2323  
Baskı  
Grafiks Ltd. Şti.  
Tel: (212) 212-2323  
Doğtım  
BİRYAY A.S.

VOGEL Yayıncılık  
Phenomeno Bulvarı  
Zincirlikuyu Cad. 231/3  
80380 Kosmopolitan İSTANBUL  
Tel: (212) 297-1724 Phx  
Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA  
Dilek Özgen  
VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi  
Serra Yurtseven, Batur Odur  
Ankara Büro  
4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450  
Overler ANKARA  
Tel: (312) 480-5939 Faks: (312) 480-5958  
E-Mail: vogelank@chip.com.tr



VOGEL

Yayıncalık Ltd. Şti

## Level 2 Yaşında!!!

Level'ı ilk sayısından beri takip edenler, eğer bulabilirseniz o ilk sayıyı şimdî elinize alın ve bu sayının yanına koyun. Aradaki farkı görebiliyor musunuz? Kapagündan incelemelerine, CD'nin içeriğinden sayfa düzenine kadar her bölümde açıkça görülen bir gelişme var değil mi? Peki, hiç değişmeyen bir şey farketmediniz mi? Bulmadanızsa ben söyleyeyim; ilk sayısından beri başka hiçbir dergide olmayan özveriyle çalışan yazarlarının esprili ve akıcı anlatımı. İşte bir dergiyi ayakta tutan, okuyucularının kalbinde yer etmesini sağlayan budur. Sayfa sayısının fazla olması, resimlerinin kalitesi bir yere kadar taşır dergiyi. Ama önemli ve zor olan, okuyucuya arkadaşça bir iletişim içine girebilmektir. Sanırım biz bu zor işi başardık ve acı tatlı olaylarla, sizlerin sevgisiyle ikinci yılımıza ulaştık. Daha nice yillara LEVEL, ikinci yaşın kutlu olsun!!!

Eveet, şimdî sizlerle karşılıklı oturup doğumgünü pastamızı yemek gibi bir teknolojiye sahip olmadığımız için kendi doğumgünüümüzü kutlayıp, pastamızı da kendimiz yedik. Tabii pastadan mahrum kaldığınız için üzülmeyeceğiz gereklidir. Sizleri bir dilim pastadan daha fazla mutlu edeceğini sandığımız gelişmeler var bu sonda. Tabii ilk olarak Gerçeğin Ötesinde var. Dedektif Fırtına ile başlattığımız tam sürüm oyun verme geleneğini, ikinci yaş günümüzde Türkiye'nin ilk ve tek dijital grafikli macera oyunu olan Gerçeğin Ötesinde ile sürdürüyoruz. Memnun kalacağınızdan eminiz. Tabii bize hediye göndermek isterseniz o başka, yeni adresimi biliyorsunuz? ?

İkinci sayımızla birlikte görünüş olarak da bir değişime girdiğimizin farkına varacaksınız. Henüz gönderdiğiniz anketlerin sonuçları elimize geçmedi, ama sanırım okuması daha kolay ve zevkli olan bir dergi oluşturma yolunda doğru bir adım attık. Dergideki bir diğer yenilik ise Strateji Guide bölümündür. Uzun zamanandan beri siz okuyucularımızdan gelen istekler doğrultusunda böyle bir bölüm açmaya karar verdik. Artık macera oyunlarının tam çözümleri inceleme sayfalarının akışını bölmeyecek. Strateji Guide bölümünde sadece macera oyunlarının değil, dikkate değer derecede iyi olan birçok oyunun detaylı çözümlerini bulacaksınız. Eğer bir oyuna yeterli derecede istek gelirse, Strateji Guide bölümünde incelenmesi garanti olacaktır.

Bunca yenilikin ve tam sürüm oyunun yanında, siz biraz üzerek olan değişimi de farketmişsinizdir. Her türlü maliyetin sürekli yükseldiği şu kriz zamanında, fiyatımızda olabilecek en düşük artışı yaptık. Umarım normal karşılaşırız.

Gelecek ay görüşmek umidiyle...

Sinan AKKOL

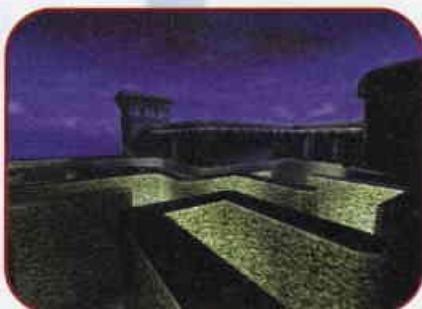
# oyun dünyasından Haberler

**Bilgisayar oyunları dünyasından  
en son haberlerle yine  
karşınızdayız**

## **Sevdığınız oyunlara kardeş geliyor**

**T**utulan oyunlar için ek görev pakedi çıkartmak neden şirketlerin işine gelir? Çünkü insanlar gerçekten sevdikleri bir oyundan bıkmaz ve Internet üzerinde oyунun ne kadar ekstra görevi varsa indirip, sürekli oynarlar. Oyun şirketleri de ineğin süttünü biraz daha sağlam amaciyla ek görev olayına sıcak bakalar, ne de olsa hazır bir oyuna ekleniler yapıp piyasaya sürmek, silbasta oyун programlamaktan çok daha kolaydır. Neyse, işin bizi ilgilendiren tarafı, sevdigimiz birçok oyun için ek görev paketlerinin yolda olduğu. Örneğin...

Dune 2000 birçok yönden vasat bir RTS olduğu halde, Dune 2'nin sadık hayranları bağlarını bastı onu. Westwood'da onları memnun etmek için yeni bir görev pakedi hazırladığını duyurdu. İşin iyi tarafı, bu paket şirketin Web sitesinden bedava indirilebiliyor. Pakette 10 tane yeni Multiplayer harita ve iki yeni arkaplan var. Arkaplan grafiklerine yeni köprüler, Fremen heykelleri ve terkedilmiş bir köy gibi yenilikler eklenmiş. Yeni üniter ise Atreides'lerin anti-piyade birimi olan Grenadier, Harkonnen'lerin Sardaukar askerleri ve Ordos'ların araştırma birimi olan Stealth Raider.



Eski birimlerin özellikleri de elden geçirilmiştir.

Blood 2'yi uzun zamandır beklediğiniz bilgiyorum, ama çıkış çıkış hiçbir özelliği olmayan berbat bir oyuncu çıktı karşıma. Neyse, oyuncunun incelemesini 26. sayfada okuyacağınız zaten.



Oyunun bu kadar tepki toplamasının en büyük nedeni bölüm dizaynlarının berbat olmasıydı. Ne Quake'teki mimari güzellik, ne de Blood 1'deki korkunç gotik mekanlar vardı Blood 2'de. Ama Monolith hatasını anlamış olacak ki, Blood 1'den hafızalarda kalan hayalet konak, sirk, ölüm bahçesi gibi bölgülerin Lithtech grafik motoru ile güçlendirilmiş hallerinin de arasında olduğu yeni bölümlerle dolu bir görev pakedini piyasaya sürecek. Konu ise The Chosen'in 4 elemanının en korkunç

rüyalarının içinde yaşamak zorunda kalmaları. Ek görev diskinin piyasaya çıkış tarihi için baş tasarımcı Jay Wilson kesin bir şey söylemiyor ama, bize göre bu paket çok yakın zamanda hazır olacak.

Commandos - Beyond the Call of Duty ile savaşa kaldığımız yerden devam edeceğiz. Bu sekiz görevden oluşan, yeni silahlar ve mekanlarla birlikte daha yüksek çözünürlükte grafiklere de sahip olan paket, çalışmak için Commandos'a ihtiyaç duymayacak. Avrupa ve Akdeniz sahilinde geçen yeni görevlerde kullanabileceğiniz çok değişik yeni kabiliyetleriniz var. Mesela, bir Alman askerini rehin alıp istediğiniz gibi kullanabilme özelliği. Yeni silahlarınızın arasında bir M1



Tiger tankları ve askerlerin dikkatini çekmek için kullanabileceğiniz bir sigara paketi ile atılabilen kayalar olacak. Grafik motoru da elden geçirilen Beyond the Call of Duty'nin tek görevlik bir demosunun Ocak ayı ortasında çıkması bekleniyor.

## Simon the Sorcerer 3D

**M**acera oyunları kurtlarının kalplerini ağızlarına getirecek bir haber vereyim size: Eski dostumuz, sıvı şapkalı şapsal büyütü Simon geri dönüyor. Yeni oyun, ikincisinin bittiği yerden konuya giriyor. Kronik düşmanınız Sordid, kendi dünyası ile bizim dünyamız arasındaki geçidi keşfeder ve dünyamızı ele geçirerek için müthiş bir plan geliştirir: İnsanlara büyülü kola satarak



beyinlerini ele geçirecektir. Simon Sordid'in planını farkedince, gecidin sırlarını ondan önce öğrenmek için yine çığınca komik bir maceranın içine düşer.

Oyunun hikayesi dallanarak ilerleyeceğinden çok farklı sonlarla bitebilecek. Hatta gizli mekanlar ve karakterler de olacak ve bunları bulabilmek için oyunu belli bir şekilde bitirmeniz gerekecek. Oyunda 50'den fazla karakter, birbirinden renkli bir çok mekan olacak ve bütün grafikler gerçek zamanlı Render'lanan 3D grafiklerle ekranımıza yansıtılacak. Tabii her 3 boyutlu oyun gibi, yaygın 3D kartlarına destek olacak. Gerçek zaman ışıklandırma ve gölgeler, saydamlık, yansımalar, alfa karıştırma gibi günümüz 3D kartlarının bütün özel efektlere oyun tarafından desteklenecektir.

Oyun ekranı üç farklı kamera açısından görülebilecek ve 3D grafiklerle



desteklenen mekanlar 2 boyutlu grafiklere sahip olan ilk iki oyundan oldukça farklı bir görsellik sağlayacak. Seçebileceğiniz kameralar arasında Tomb Raider tarzı bir üçüncü şahıs görüntüsü ile olayları kendi gözlerinizden görebildiğiniz bir bakış açısı da olacak. Ama umuyoruz piyasada sürüyle bulunan Tomb Raider kopyası oyular arasında Simon'ı görmeyiz.

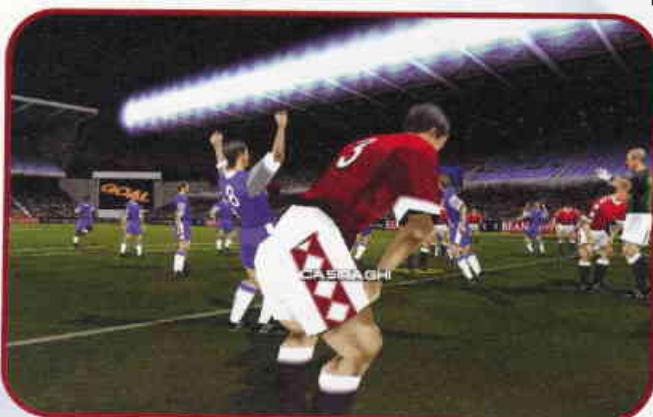
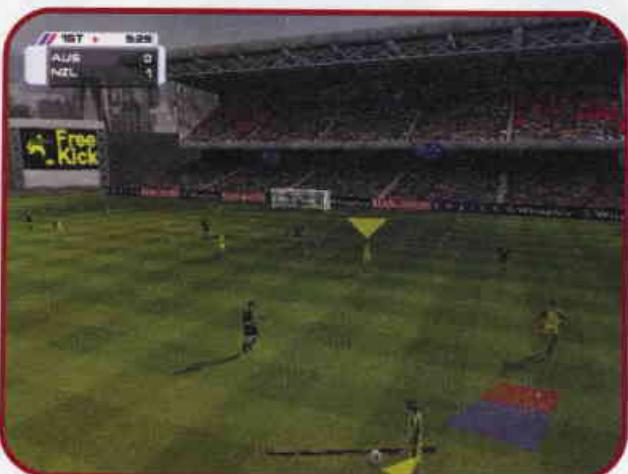
## Actua Soccer 3

**F**IFA'nın en sıkı rakibi Actua Soccer serisidir. Bu yüzden FIFA 99'un arkasından Actua Soccer'ın da yenisinin çıkacağı haberini alınca pek de şaşırmadık. Actua Soccer'ın eski versiyonları her bakından FIFA'nın gölgésinde kalmıştı, ama bu değişecek gibi görünüyor. 450'den fazla takım ve 10 binden fazla futbolcuya bünyesinde bulunduran oyununda, eski oyunlardaki oynamabilirlik sorunlarının üstesinden gelmiş. Oynabileceğiniz oyun türlerinde eskiinden farklı bir seçenek yok. Dostluk maçı, altıtırma maçı, kupa ve sezon gibi seçeneklerin dışında, Multiplayer oynamaktan hoşlananlar için modem, seri bağlantı, LAN ve Internet bağlantısı üzerinden oynayabilme seçenekleri ola-

cak.

Rakip oyuncuların yapay zekasının, diğer oyunlardan üstün olduğu söylenen Actua Soccer 3'de oynamabilirlik de eski oyunlara göre oldukça geliştirilmiştir. Rakip oyuncuların sizin durumunuza göre davranışacak olması yeni bir şey olmaya bilir, ama Actua Soccer 3'te rakiplerin size karşı tek tek değil, takım mantığıyla karşı koymuş olduğunu göreceksiniz. Çoğu durumda parmaklarınızdan önce

kafanızın çalışması gerekecek. Actua Soccer 3'de grafik olarak da epey bir ilerleme sağlanmış, özellikle 3D kartlarda standart olan lens flare gibi ışık efektleri oyunun görünüğünü oldukça sıklaştıracak. Stadyumlarda fazla bir çeşit-



lilik olmayacağı ama abartılı hava şartları (kar firtinası gibi) benzer stadyumların aslında farklı ülkelerde olduğu hissini verecek.

Actua Soccer serilerinde çok zevkli, ama işe yaramayan bir özellik vardı. Tuhaf tiplerle takım kurup maç yapabiliyordunuz, üçüncü oyunda da bu gelemek sürdürülüyor. Ama bu sefer CD'deki üç takımla sınırlı değilsiniz, oyunun Internet sitesine bağlanıp birbirinden çığın tiplerin bulunduğu takımları indirme şansına sahipsiniz. Özellikle Top 50 Babes Club adlı takım, dergice hepimizin oldukça ilgisini çekti (hayır, oyuncuların birisinin Cameron Diaz olmasının bununla ilgisi yok!!).

## Dark Stone - Diablo 2'yi beklemekten sıkılanlara özel...

**Y**etti gayri. Bekle bekle canımıza tak etti artık. Gelecekte gelsin şu Diablo 2 artık. Hadi oyun hazır değil, bir çıkış tarihi de mi veremiyorsunuz bre Blizzard'daki zindiklar? Fazla naz aşık usandırın derler, napalım, biz de gidip başka oyunlarla tatmin ederiz zindanlarda yaratık tepeleme ihtiyacımızı.

Avrupa'nın en ünlü oyun geliştiricilerinden olan Delphine Software'in yeni oyunu DarkStone, üstten görünüşlü ve üç boyutlu grafiklere sahip bir zindan FRP'si. Might and Magic 6 gibi derin bir oynaması sahip değil, Diablo gibi Action tabanlı bir FRP olan Dark Stone, alışık olduğumuz Delphine Software kalitesinde (Another World'u, Flashback'i hazırlayan var mı?). Amacınız, yedi büyülü kristalı bulup, bunların birlenmiş güçlerini kullanarak ülkeye dehşet saçan Drakk adlı siyah ejderhayı yok etmek. Söylemesi

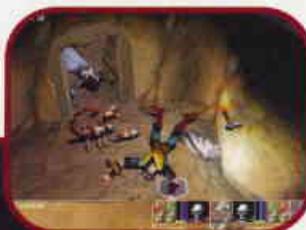
kolay olan bu işi yapmanın, özellikle de 32 tane birbirinden zor zindanda unufak edilirken, oldukça zor olduğunu göreceksiniz.

Darkstone'u her ne kadar Diablo'ya benzettmiş olsam da, kesinlikle bir Diablo kopyası değil. Mekanları sadece tek bir açıdan değil, istediğiniz açıdan görebileceğiniz üç boyutlu bir grafik sistemi kullanılmış. Kamerayı kendi etrafınızda döndürmek, Zoom In-Out

yapmak çok kolay. Ayrıca, oyun için özel olarak dizayn edilen Quest Generator adlı programcık sayesinde iki oyun birbirinin aynısı olmayacak. Ama oyundaki yaratıkların büyük ölçüde Diablo araklıması olduğunu itiraf etmeliyiz. Tabii birbirinden çok farklı bırsürü yaratık olacak; yaşayan öüler, iskelet savaşçılar, böcek sürüleri, u-fak ejder-

halar gibi. Ama aynı yaratığın seviyesine göre farklı renkte olanlarıyla karşılaşca, insanın aklı ister isemez Diablo'ya gidiyor.

Diablo kopyası veya değil, Flashback gibi bir şaheserin yaratıcılarından gelecek bir oyun, üstelik fantazi öğeleri içeriyorsa alınıp oynamaya değer. 3D kartlara da tam destek verecek olan Dark Stone'un 1999 baharında elimizde olmasını bekliyoruz.



## Team Fortress 2 ile savaş oyunlarına hazır olun...

**H**alf Life'i hatırlıyor musunuz? Hani geçen sayı 10 üzerinden 10 alan o müthiş oyun varya canım. İşte, Half Life'in arkasındaki takım olan Valve, sadece Multiplayer oynamanı bilen bir oyun yapmak için kolları sıvamış. Ve şimdiye kadar gördüğümüz en etkileyici Multiplayer oyunlarından birisi olan Team Fortress 2 çıkmış ortaya.

Team Fortress 2, Half Life'in grafik motorunu kullanıyor. Konu ise beşinsiz Deathmatch'lerden bıkanlara ilaç gibi gelecek. İki veya daha fazla askerden oluşan takımlar, çeşitli senaryolar dahilindeki görevleri yerine getirmeye çalışıyorlar. Bu senaryolar, düşman topraklarını ele geçirmekten rakip takımın önemli bir adımına suikast düzenlemeye

ye kadar değişebiliyor.

Team Fortress 2'nin tamamen Multiplayer pazarına yönelik bir oyun olması birçoğunuza üzücüktür, ama bir kere Multiplayer oyun oynamanın zevkine vardınız mı, bir daha vazgeçmeniz mümkün değil. Team Fortress 2 bu bağlamda, çok oyunculu oyunlardan hoşlanmayanları bu alana çekerilecek kapasitede bir yapıp. Bir kere, seçebileceğiniz çok farklı karakterler var ve bu karakterlerin takımındaki görevleri birbirini dengeliyor. Mesela, bir M16 ile önüne gelene ateş açan bir askeri yönetebilirsiniz. Omuzundaki bazukasıyla tanklara dehşet saçan bir asker olabilirsiniz. Gölgeleyen arasında saklanıp avını bekleyen keskin nişancı olabilirsiniz. Bütün bunlar size uyumuyorsa, ben biraz daha insancıl görevler isterim diyorsanız, ona da OK. Savaş alanına asker taşıyan bir APC'nin şoförü veya yaralıları iyileştiren doktor olabilme şansına da sahipsiniz.

Peki bu kadar çok kişinin aynı anda oynadığı bir oyun nasıl düzenlenecek, takımın elemanları nereye gitmeleri gerektiği nereden bileyec? İşte burada takım kumandanı devreye giriyor. Oyun alanını üstten gören kumandan, her birime tek tek nereye gitmesi gerek



tığını bildirecek. Ve bu emirler sizlere 1400'den farklı sesli komutla iletilecek. Tabii siz bu emirlere uymak zorunda değilsiniz, ama savaşta başarılı olmak için bir takım halinde hareket etmeniz gerektiğini unutmayın.

Red Alert'ü gözünüzün önüne getirin. Şimdi de Red Alert'ü herhangi bir birimin içinden oynadığınızı düşünün. İşte Team Fortress 2'deki kumandan oyuncuları Red Alert oynar gibi kontrol ederken, siz de Red Alert'un içindeki tek bir askerin görevini üstlenebilirsiniz. Bu bir Infantry de olabilir, bir tankın sürücüsü de. Sonuçta Team Fortress 2'den alacağınız zevk, tek başınıza oynayacağınız herhangi bir oyun dan kat kat üstün olacaktır.



## LEVEL yeni editörler arıyor

**E**vet, işte kendinizi kanıtlama zamanı. Bilgisayar oyunları açıklayan bir dergide çalışmamın sürekli oyun oynamak, eğlenmek veya iş arkadaşlarınızın kafasını Starcraft'ta ezmekten ibaret olduğunu düşünüyorsanız, çok yanıldığınızı görecəksiniz. Geciktigimiz her dakika yaşadığımız stresle, son anda çıkan binbir türlü aksilik ve bilimum diğer sorunla başa çıkabileceğinize inanıyorsanız, ve

gerekli özelliklere de sahipseniz, Level ailesinin yeni üyesi olabilirsiniz.

Editor adaylarında aranan özellikler:

- Türkçe'yi oldukça iyi düzeyde kullanabilmek.
- Sorumluluk alabilecek yaşta olmak (tercihen 18 yaş ve üzeri).
- Bilgisayar oyunlarıyla uzun süredir ilgilendiği olmak (5-6 sene kadar).
- İstanbul içinde yaşıyor olmak (tercihen Avrupa yakasında).

- Haftada en az iki kere dergiye uğrayabilecek bir konumda olmak.

- Yeni oyunların hakkını vererek oyнayabilecek bir bilgisayar sistemine sahip olmak

Eğer bu şartlar size uyuyorsa, (0212) 297 17 24 numaralı telefonumuzdan randevu alıp, bir adet örnek oyun açıklaması ile birlikte gelin, konuşalım. Biri PC, diğeri Playstation için olmak üzere iki editör alınacaktır.

## FLASH HABERLER

**A**rmy Men, çocukken oynadığınız plastik askerleri hayatı geçiren oldukça şirin, ama vasat satılabilecek bir oyundu. Çok şeyler vaat eden böyle bir oyunun boş harcanmasına dayanamayan yapımcı şirket 3DO, yakın bir zamanda oyunun ikincisini çıkartmaya hazırlanıyor. Yine minik plastik askerlerin arasındaki savaşları konu alacak olan Army Men 2'de savaş alanları olarak ev içi mekanlar kullanılmış. Artık bir yatak odasında veya arkabahçenizde kışkırtacaksınız. Yakın bir zamanda gelecek olan Army Men 2'yi dört gözle olmasa da, bekliyoruz.



**I**ntel, kod adı Katmai olan yeni işlemcisinin piyasaya çıkmaya hazır olduğunu duyurdu. Çok ilginç ve yaratıcı bir biçimde, Pentium III olarak isimlendirilmiş olan yeni işlemci 450 MHz ve üzeri hızlarda çalışacak. "Streaming SIMD Extensions" adlı yeni bir komut seti içeren bu işlemcinin, 3D grafik işlemleri, ses işleme ve bellek yönetimi gibi işlemlerde PII'den kat kat hızlı olacağı bildirildi. Haberi yazdığımız sırada fiyatı henüz belli olmayan Pentium III'ün özelliklerinden yararlanan oyunlar, oyun geliştiricileri tarafından hazırlanmaya başladı bile.



daha sonra çıkan Direct 3D yamasıyla bu biraz olsun düzeltildi ama oyun yine de beklenen ilgiyi görmedi. Westwood Studios hatasını anlamış olacak ki, serinin üçüncü oyununda 3D kartlara tam destek veren bir grafik motorunun yanı sıra, oldukça gelişmiş bir arabirim ve daha derin bir konuya çöküyor karşımıza. Dört farklı boyutta geçen oyunda, dünyayı tehdit eden cehennem güçlerine karşı savaşıyorsunuz.

**S**u sırlar kötü karakterleri konu alan oyunlar oldukça moda. Ama Acclaim'in Shadowman adlı oyunıyla bu olay ayyuka çıkacak gibi. Dünya tarihinin en ünlü seri cinayet işleyen adamlarını bulup öldürmeye çalışıyorsunuz, ama aslında siz de onlardan birisiniz. Nasıl, kulağa hoş geliyor değil mi? Grafik yapısı olarak Tomb Raider'a oldukça benzeyen Shadowman, vahşetten hoşlanan oyuncuları memnun edecek.



**A**lin işte, bir tane daha. Playstation için hazırlanan Akuji-The Heartless adlı bu oyunda, özkardeşi tarafından öldürülükten sonra kalbi sökülen bir Voodoo büyüğüsünü canlandırıyoruz. Cennet mi cehennem mi diye sırada beklemekten se, geri dönüp intikam almayı yeğleyen Akuji, canlıların dünyasına geri dönmek için müthiş bir savaşa giriyor. Yakında PC versiyonu da çıkacak olan Akuji, eğer hâlâ doymadıysanız, A Rh + ihtiyacınızı fazlaıyla gidececek.



**E**srarengiz konulu oyunlardan hoşlanır mısınız? Metal Gear Solid'deki sinematik sahnelerde čeniniz yere vurdum mu? O zaman Silent Hill adlı bu Playstation oyunu çok hoşunuza gidecek. Esrarengiz bir ev etrafında dönen tuhaf olayları konu alan Silent Hill'da, küçük kızı ortadan kaybolan bir adamı yöneteceksiniz. Playstation'ın sınırlarını sonuna kadar zorlayan Silent Hill, çok yakında Türkiye'ye de gelecek. L



# Gerçeğin Ötesinde

Biz bunu hep yapıyoruz. Mutlu olmanın ve etmenin yolu, küçük sürprizlerden, küçük sürprizlerin yolu da hediyyeden geçer. İşte Level'dan sizlere yaşınızı hediye et



L evel dergisini şu geçen iki yıl içerisinde yalnız bırakmayan sizlere her zaman elimizden gelenin en iyisini vermeye çalıştık. Tabii gerek bizden, gerek bizim elimizde olmayan nedenlerden kaynaklanan sorunlar ortaya çıktı. Bu dergi hazırlarken birçok ilke imza attık ve bu ugurda çok fazla ödünlü verdik. Türkiye'deki ilk CD hediye oyun dergisi, Türkiye'de ilk defa tam sürüm oyun içeren dergi, kültür sayfaları ile oyun dergisi doğusundan yeni bir bakış açısı kazandıran dergi olma özelliklerine biz sahibiz. Aynı zamanda, Türk oyun şirketlerine de destek verdik ve Dedektif Firtına, İstanbul Etsaneleri gibi tama men Türk yapımı bu oyuların tam sürümünü dergiyle beraber dağıttık. İşte bu son durumumuz, yani Cartoon Animasyon Studyo'ları tarafından '98 yılında piyasaya sürülen ve tamamı Türkçe ve Türk yapımı olan bu oyunu

sizlerin beğenmesine sunuyoruz ikinci yaşımızda.

## Zordur Birinci Olmak

Birinci olmak zordur. Herhangi bir şeyi ilk defa yaptıysanız, sonucu kıyaslayabileceğiniz bir başkası daha yoktur. Sonucun ne olabileceğini önceden kestiremezseniz. İşte Cartoon da Dedektif Firtına ile o ilklerden birini başarmıştı. Biz de aynı oyun ile bir ilki gerçekleştirmiştik. Cartoon'un böyle bir denemeden sonra durması düşünülemezdi. Dedektif Firtına'dan sonra geri dönüşüm olumlu olmasının ardından, Dehşet Evi'nin ilk adımı atıldı. Bu, oyunun başlığındaki adıydı. Oyunseverlerin istekleri doğrultusunda hazırlanan Gerçekin Ötesinde, Dedektif Firtına'ya göre oldukça kolay bulmacalara sahip bir Adventure. Gerçek video çekimleri ile hazırlanan bu oyun için aslında bir film Adventure demek daha doğru olur. Bu durumda, oyunun bir başka özelliği daha ortaya çıkıyor. Bu da çok büyük bir bölümüm amatör oyuncularından oluşan bir kadro ile oldukça kaliteli sahne lerin ortaya çıkarılmış olması.

Tomb Raider ekran görüntüsü

tan sonra, benim gibi birçok insan sahnelerde kahraman Lara'ya özel ilgi duymıştır. İşte bu oyuncunun başrol oyuncusu ve kahramanı Esra Aktay, oyundaki adıyla Ayça birçok kişinin hayallerini süsleyecek gibi. Benden duymuş olmayın ama, 18 yaşında ve mankenlik yapıyor. Amane yazık ki benim tipim değil. Kedi uzananmadığı cigere mundar dermiş...

Her neys.. Şaka bir yana oyundaki kahramanların gerçek olması oyunu gerçege daha da yaklaştırıyor. Tabii oyun hazırlanırken profesyonellerden yardım alınmış. Psipokat sahneleri için psikologların düşünceleri alınmış ve ev dekorasyonları için de bir iş mimarı ile çalışılmış. Ses efektleri ve müzikler için Audio Face grubu ile anlaşılmış ve karyollar da Boston'daki Blue Jay studiyolarında yapılmış.

## Artık Başlayalım

Fantastik bir gerilim olan oyuncunun başlangıcında herhangi bir demonun olmaması ve oyuncunun doğrudan Ayça'nın odasında başlaması, komşunun anlaşılması güclendiriyor ve hatta zora sokuyor da diyebiliriz. Boşuna heveslenmeye, Ayça uykudan çoktan kalkmış da giyinmiş bile.. Ayça'nın ablası İrmak. Duru bir psikologdur. Yaklaşık bir hatta önce esarenzib bir şekilde öldürülür. İrmak'ın katilini bulmak Ayça'ya düşüyor ve şehir içerisinde bir kovalamacadır başlıyor... Ekran menüsü oldukça kullanışlı ve anlatılır. Oyun temel olarak üç ayrı bölüme ayrılmış. Oyuncunun en sevdiği bölüm tekrar tekrar oynaması için böyle bir düşünülmüş ve bence iyi de yapılmış. Yani isterseniz üçüncü bölümden başlayabilir ve eger



Kütüphanedeki bütün kitapları inceleyebilirsiniz ama bir şey islede ederkenizi sanmayın.



amacımız oyuman sonunu görmek ise bu amacınızı kısayoldan gerçekleştirebilirsiniz.

Otomatik saklama özelliği sayesinde oyun döndürken kaybetme endişesi ile oyundan uzaklaşmanız onlennmiş oluyor ve menüler arasında geçişler yaparak oyuman akışlığının bölünmesinden de kaçınıyor. Bu özellik sayesinde yaptığınız her hareket sonucu kaydedilecek ve bilgisayarın açık kapasanzı dahil oyna kaldığınız yerden devam edebileceksiniz. Kaldığınız yeri kaydetmek için oyun esnasında sağ alt köşedeki kurakata simgesine tıklayın ve önce sakla düşmesine bastırın sonra altındaki dört rakamdan birini seçin. Yüklemek için de, önce yüklemek istediğiniz sayıyı seçin, yükle düşmesine tıklayın ve son olarak da kaldığınız bölümün resmi üzerine tıklayın.

Fare imlecini ekran üzerinde gezdirerek o ekranda yapabileceğiniz işlemleri görebiliyorsunuz. İkinci imlecinin dolu olduğu noktalar hareketli, diğer noktalar sahibit. Ok imleçleri yön belirtecek

ve büyütme ile de yazıları rahatlıkla okuyabileceksiniz. Bunun haricinde yumruk simgesi ile de düşmanınıza estetik ameliyatı zorunlu hale getirebilirsiniz. Oyun esnasında topladığınız eşya lar ekranın aşağısında kutularda toplanacaktır. Bunlardan bir kısmı otomatik olarak kullanılırken, kalan kısmını da sürükle & bırak ile kullanabilirsiniz.

### Irmak'ın Katili...

Oyunun tam çözümünü ashında önumüzdeki ay vereceğiz, ama sizlere en azından oyumin kullanım açısından örnek olması için bir bölümünü şimdiden anlatıyorum. Bu kurallara aykırı bir şey ama, kurallar ezilmek için vardır... Oyunun başlangıcında yataktan kalkın ve komodinin üzerindeki kırmızı kitaba bir göz atın, daha sonra yatağın arkasındaki sarı sandığa bakın. İşte ilk ipucu. Daha sonra bu kartaktaki odaları kontrol edin ve aşağı inin. Şu dedektif Çetimde, bayagi cool'mus hanı.... Neyse buradaki odaları da gezin ve nota kağıdını alın.



Piyanonun üzerindeki nota kağıdını almayı sakin undurmayı.  
Sonradan işinize yarayacak.

Dişardı sizi bekleyen bir sürpriz var, bilin bakalım ne? Son model bir spor araba hem de lacivert. Arabaya bindiğiniz zaman sağ tır köşede bir hattı ekstra gelecek. Haritayı açmak için sol kenarındaki yeşil düğmeye, kapatmak için de sağ kenarındaki kırmızı düğmeye tıklayın. Harita üzerinde gidileceğiniz yerler kırmızı ile çizilmiş, kırmızı çizgili yerlerin tanımlamalarını imleci takmadan üzerlerine taşıyacak olursun, haritanın alanla görevlisi. İstediğiniz yere gitmek için yapmanız gereken tek şey üzerine tıklamak.

### ...Önümüzdeki Ay

İşte! Level'dan bir tam surüm oyun daha. Umarım bu oyunu oynarken zevkli ve gerilimli dakikalar geçirirsiniz. Oyunun kuruluşu hakkında bilgiyi ya-zi içerisindeki kutuda bulabilirsiniz. Bu sefer sabahın 04:15'i olması sebebiyle maalesef bir dörtlük çıkaramıyorum ama oldukça güzel bir söz var bu ay, "Yaratığın altına asla bakmayın". Teşekkürler TÜRKİYE!!!

### Kurulum İçin Ne Lazım

Şimdi efendim... Kurulum için bir bardak su, iki baş dövülmüş şarimsak, sakız, Uche ve bir tane de Angelic lazım. Efennim şimdi bir tane Şubat '99 Level dergisi aldiginiz ve bir adet de bilgisayarınız olduğuna göre malzemelerimiz tamam demektir.

Efennim ilk olarak Gerçekin Ötesinde CD'miz CD-ROM'a taktırır ve Windows Gezğini (=Explorer) penceresinden CD içerisindeki Cartoon klasörü açılır, ardından da Setup.EXE dosyasına çift tıklanır. Bunu sonunda gerçekleşen olaylara ve sorulan sorulara, duruma göre Evet ya da Yes denir. Oyunu çalıştırma için CD içerisindeki Gerçek.kes dosyası çalıştırılmadan önce bir şey daha yapılması gereklidir. Ekranı 640x480x256 moduna geçirmeniz lazımdır. Aksi takdirde oyun çalışmaz. Ben editörünüz Phantom'dan bugünlük bu kadar yarın, yeni bir gün de buluşmak üzere.

**DİKKAT :** Oyunu kurmadan önce Cartoon klasörünün içindeki ONARMA adlı dosyayı çalıştırmanız lazımdır. Yoksa Occ25.dll dosyası bulunamadı gibi bir hata mesajı alırsınız.

# Heteric 2

**Raven'ın ünlü oyunu  
Heretic'in devamı olan  
Heretic 2, Lara'ya soğuk  
terler döktürecekéye benziyor.**



Parthoris, bu yaşlı dunya ne çok şey gordü bilmeməsiniz lordum. Gelin oturun, size efsanevi savaşçı Corvus'un hikayesini anlatayım. Söminenin yamna oturun lütfen ve etrafın dagınlığını alırmayın, tüm bu parşomenler, eski kitaplar ve büyük malzemeleri yıllarını birikimdir. Ah evet, eskilerin büyülerini çözebilecek kadar ding sayılırım henüz, ancak her yaşlı büyüğün gibi dagınık bir hayat sürdürmek hoşlanıyorum. Neyse, uzun yıllar önce bu dunyayı yaşlı ve bilge Seraph iki yönetiyordu, özellikle elemental büyülü konusunda son derece bilgiliydi. Fakat zaman içinde soyları ve güçleri zayıflamaya başladı, hersey gibi onların da bu varoluştaki zamanları kıştırdı. Bir zaman sonra tarihe gömüleceklerini bildiklerinden, sonraki nesillerre miras olarak yedi Tome of Power, yani yedi güçlü kitabı yaratıp bırakıtlardı. Bu kitaplar yedi büyük bilgenin yaşam gücüne ve bilgisini taşıyan canlı yazıldır. Bundan başka güçlü büyüler ve silahlar da bırakıtlardı, bugün hâlâ bunların coğunu kullanıyoruz. Sonunda bu toprakları biz uzak akrabaları olan Sidhe Elleri ve diğer ırklara terkedip uzak dağların ardındaki bilinmeyen bölgede kayboldular, bazı söylenceler onların hâlâ dağlardaki gizli bir bölgede varolduklarından bahseder. Bir başka söylence ise onların yaklaştan felaketin görüdüklerini anlatır, ancak bu doğrusa neden hiçbir önlem almadılar, bilinmez.

## Ejder Sürücüleri

Üç büyük ejder sürücüsü vardı lordum, bunlar inanılmaz büyük güçleri sayesinde evrende dolaşıyor, yenilmez görünen ordularıyla dunyaları fethedip uygurlıklarını yıkıyorlardı. Günün birinde bunlardan birinin Parthoris ve onun halklarını ezmek için geleceğini nereden bilebilirdik ki? D'Sparil, ejder sürücülerinin en zayıfi, gözlerini dünyamıza dikmiş, planlar yapıyordu. Fakat en zayıfi demem sizin vaniltimasın lordum, gücü bizim bilgi ve gücümüzü kolaylıkla aşıyordu. Bu yüzyıldan bir gece boyut kapıları açılıp da orduları üzereğimize çırçırında kahraman coragularımızın yenismesi uzun sürmedi. Halkımızdan pek

azı dağlara kaçabilmisti, kalan uygarlıklar ise D'Sparil ve onun büyüleri karşısında diz çökmüş, köleliği kabul etmişlerdi. İşte bu yüzden efendim, halkımızın arasından genç bir savaşçı ekip da kölelige ve D'Sparil tarafından yönetilmeye karşı çıkmış, herkes ona "Heteric", yani "kâfir" damgası vurdu. D'Sparil tarafından yapılan ve canlılara diz çöküren büyü o denli güçlüydi işte, fakat Corvus dağlarda bu büyünün erkisinden kurtulmuştu. Sonuçta Corvus karanlığın ordularına karşı savaştı ve savaştı ve savaştı, karanlık lejyonlar önünde adeta diz çökürdüler, o denli insafsızca dövüşüyordu. En sonunda da okyanusun derinliklerinde kurdugu hündür şehirde D'Sparil ile karşılaştı, amansız bir mücadeleden sonra da büyülu alevlerle yakıp yok etmeye başlandı. Ancak D'Sparil ölüm çığlıklar arasında son bir lanet ile Corvus'un kaderini sonsuza dek değiştirdi. Evine dönmek için boyut kapısından geçen savaşçı kendini bir anda uzak ve düşman bir dünyada bulunca lancerin içeriğini kavradı, dönüş yolumu asla bulamayacak ve çağlar boyu sürgünde kalaacaktı.

### Eve Dönüş

Corvus çağlar boyu uzak ve yabancı dünyalarda dolasıp evine dönenin bir yolu aradı. Biz Sidhe Efşilleri normalde bile diğer canlılardan çok daha uzun yaşarız lordum, asırlar bizim için öneksizdir, ancak tizerindeki lanet Corvus'un yaşılmamasını daha da geciktiriyordu. Bu yüzden talihsiz savaşçı dünyalar arasında dolasımıya ve savaşmaya devam etti, bu arada diğer Ejder Sürücülerinin varlığını öğrendi, ancak nerede oldukları ve neler yaptıklarını asla bilmemi. Corvus bu seyahatleri esnasında yanında iki değerli eşya taşıyordu, biri Durhnwood ağacından yapılma emktarımlı savaş asasıydı, diğeri de savaşlarında ona yardımcı olan ve yol gösteren bir Tome of Power, yani yedi güçlü Seraph kitabından birisiydi. Kitap-

ının gücü diğerinden uzaktayken bir hayli zayıfladı, ancak birgün diğer kitaplardan aynı binçığı yakalamayı başardı. Güçlü bir büyü için kollamakta olan kitaplardan müthiş bir enerji yayıyordu. Böylece kitap bu çağrıyı evin yolumu belirlemek için kullandı ve bir boyut kapısı açarak Corvus'ın sürdürmek kurulmasını sağladı. Fakat Corvus uzun çağlardan sonra tekrar Alverspring şehrine ayak bastığında kendini evinde değil, cehennemin ortasında buldu, korkunç bir veba ilkesini kasıp kayırıyordu. Bu hastalık bulasılığı herkeşin ıldırıtıyordu, kana suşamış manyak yaratıklara çevriyordu, daha da kötüsü bilinen bir tedavisi yoktu.

### Kriegsm Yurasi

Heretic 2 uzun zamanında beklenen bir oyun. Yapımcı şirketi id Software ile birlikte FPS akımının başlangıcı Raven olduğunu düşünürseniz, bunda sisalık bir yan olmadığını anlaysınız. Cogu oyun yapıcısının aksine, Raven, devamlı yeni teknolojiler geliştirmekle uğraşmak yerine, id tarafından yazılan oyun kodlarından istifade etmeyi yeğledi. Bu durum onlara oyun içeriği ve sanat tasarımlıyla uğraşmak için bol zaman bırakmadan, bugüne dek her yapıtları oyun gereklilik atmosfer, gereklilik açısından cogu rakibinden çok daha muhteşem oldu. Ejder Sürücülerini ve onlara karşı yapılan savaşları konu olarak seçikleri Heretic ve Hexen serileri her zaman için büyük ilgi ve begeni topladı. Doğrusu ben de her zaman için

**Kamera açılarını istediğiniz gibi yönetebiliyorsunuz.**

bu tür fantastik dünyalarda geçen oyunları tercih ederim. Fakat Heretic 2 için alışmış FPS yerine Tomb Raider tarzı bir oynamış stilimi kullanılamagım düşydüğümde canım sıkılmıştı. Cogu insanın ona taptığım biliyorum, ancak bence Lara Croft bugüne dek gördüğüm en saçma, en alâkâsız oyun kahramanı, ayrıca Tomb Raider serileri için de atmosfer ve yaratıcılık faktörünü demek hâlâlıkla mümkün. Zavallı dostum Corvus'um Lara gibi kıvırtarak etrafa dolanması fikri midemi kaldırmadı, fakat Heretic 2 elime geçtiği andan itibaren adeta büyülendim. Sunu söyleyeyim, bu oyunun Tomb Raider ile hiçbir benzer yönü mevcut değil ve bence Lara'yi ait olduğu antik mezarı gömemecek kadar da muhteşem, hem de her açıdan.

### Bataklik Sisi

Raven bu oyun için Quake 2 Engine kullanmayı yeğlemiştir, ancak her zaman yapıtları gibi program kodunu bir güzel elden geçirmemi ihmal etmemiştir. Sonuç olarak hem grafik hem de ışık efektleri açısından mükemmel güzellikle bir oyun ortaya çıkmış. Tabii tüm o inanılmaz büyük efektlerini ve atmosferini yakalayabilmek için biraz güçlü bir işlemciye ve hafıza ihtiyacı olacak, ancak en önemli unsurları ekran kartınızın kapasitesi. Voodoo bazlı bir grafik hızlandırıcı olmadan oyun hem grafiklerinden hem de atmosferinden bir hayli detayı kaybediyor. Tabii her zaman ol-



**Heretic 2' nin özel efektleri Quake 2 grafik motorunun sınırlarını zorluyor.**



düğü gibi burada da Multiplayer olayı unutulmamış. Eğer imkanınız varsa, ag üzerinde güzel karşılaşmalara katılabilirsiniz, fakat Heretic 2 öncelikle oturulup tek başına oynamak bir oyun, özellikle de gec saatlerde ve ışıklar kapanıkken. Oyunun konusu basit bir FPS gibi değil, ara sahnelerle desteklenmiş yüksek tempolu bir Adventure gibi isenmiş. Belli anlarda oyun grafikleri kullanılarak yapılmış ara sahneler devreye giriyor ve böylece senaryo açılıp bir sonraki hedefiniz size gösteriliyor. Oyunda bulmaca çözme işine de bir miktar yer verilmiş, tabii, ancak çok ağır ve karmaşık sorularla karşılaşmanız önlenerek tempo düşürülmemiş. Oyunda otomatik kayıt fonksiyonu bulunmuyor, yanı istediğiniz yerde oyunu kaydedip,指导意见de teknar oradan devam ediyorsunuz. Save seçenekini sık sık kullanmayı unutmadığınız sürece, bu durum otomatik kayıt işleminden çok daha faydalı ve oyunuya daha fazla esneklik sağlıyor.

### Ateş Duvarı

Bu oyunun karakteri dışarıdan izlemek ve Corvis'un üstün atletik yeteneklerini kullanmak dışında Tomb Raider ile benzer pek bir yan yok. Karakterin dışarıdan görünümesini programcılar oldukça güzel kullanmışlar doğrusu, oyun esnasında Corvis'un değişen görüntüsü size durumu hakkında gereken tüm bilgi sağlıyor. Öncelikle taşıdığı silahları ve giydiği zırhı doğrudan adamınızın üzerinde görüvorusu, bu sayede olur olmaz envanter açma derdinden kurtulmuş oluyoruz. Ayrıca aldığı yaraların da görünümüne yansımısto oyunu hem daha gerçekçi; hem de daha kolay izlenir bir hale getiriyor. Corvis, macerasına başlarken üç temel unsuru sahibi; yakını dönüş için bir asa, silahlarının gücünü artıran ve ona yol gösteren Tome of Power kitabı ve uzak hedeflere

karşı da Fireball büyüsü. Onceki oyunların aksine adamınız büyüp yapmak için parsonentere ihtiyaç duymuyor, artık bir defa öğrendiğiniz büyüyü yeterli manâ olduğu sürece istediği kadar yapabiliyor. İki tıraklı sınıf büyüğü mevcut; savunma ve saldırısı. Saldırı büyüğü için yeşil, savunma büyüğü için ise mavili renkli manaya ihtiyacınız oluyor. Aynı anda iki farklı sınıfın büyüğünü yapabiliyorsunuz. Bir yandan etrafı Fireball yağdırırken, diğer yandan Meteor Swarm ile etrafınızda bir savunma şemberi oluşturabilirsiniz. Bunun dışında bir de standart silahlar var, bunların birçoğu çalınmak için özel cephameye ihtiyaç duyuyorlar; Hellstaff, Phoenix Bow ve Storm Bow gibi.

ba rastlamak mümkün oluyor. Genel silah ve büyüleri dışında Corvis'a avantaj kazandıran bir diğer özellik de geleneksel atletik yapısı. Çok oyunda manâsının aksine, Corvis, çevik rakipleri karşısında hantal ve çaresiz değil. Eğer ona düzgün kumanda edebilirseniz, en iyileriyle bile rahatlıkla dansedebilir. Kumandaları kendi isteğimize göre ayarlayabiliyorsunuz, ancak zaten fazla karmaşık değil ve alışması da son derece kolay.

### Morph Ovum

Oyunda karşılaşacağınız düşmanlar gelince, Porthoris üzerinde yaşayan canlıların büyük bir kusuri yedan etkilenmiş durumlardalar, bu yüzden potansiyel tehdit teşkil ediyorlar. Onların dışında vebayı yaratıp ve yayın gizli gücün emri altında bulunan oldukça güçlü tiplerle karşılaşạcaksınız. Ayrıca vahşi doğada bulunan etoburlarla da savaşmak zorunda olduğunuzu unutmayın. Karakterlerin tasarımları ve animasyonları oldukça güzel yapılmış, yapay zekalar ise hic fena sayılmaz. Her ne kadar Unreal ya da Half-Life kapasitesinde bir yapay zekadan söz etmek mümkün olsada, karşımızdakiler sizi ugrastıracak kadar çevik ve akıllılar. Oyunun genel grafik yapısı ve görsel efektlere ise tam anlamıyla mükemmel. Porthoris ülkesinin farklı bölgelerinde dolaşırken mimari yapının görsel zeraleti insan adeta binyiliyor. Tabii sis ve su efeklerinin yerinde kullanılmasının da bunda büyük etkisi olmuş. Ses ve müzik konusunda söylemeyecek fazla birsey yok, yapımcılar her ikisini de tam yerinde ve uygun dozda kullanmayı çok iyi becermişler. Bulundugunuz ortam ve duruma uygun müziklerle çok iyi hazırlanmış arka plan ses efektleri birleşince, oyun atmosferi tavanı vuruyor. Özellikle ağır ve karamsar müzükleri, oyununda rastladığınız techno arka plan zırtısından sonra yorgun kulaklıklara ilaç gibi geliyor. Sonuç olarak içinde bulundugumuz dönemin en güzel oyunlarından biriyle karşı karşıya olduğumuz söyleyebilir. Herseyiyle mükemmel bir yapımlı olan Heretic 2 gerek genel tasarımının, gerek sorunsuz çalışmasını vardımıyla bir klasik olmaya aday gösteriyor. Benim gibi bu tarzdan hoşlanmayan bir adam bile ekran başına kole edebildiğini düşünürsek, alımnasız ve oynaması kesinlikle şart demektir. Toprağı bol olsun Lara Croft!

**Genel  
10  
Puan**



Farklı renklerde manayı etrafından ve olen düşmanlardan toplayırsınız, cephaneye içinde aynı durum söz konusu.

### Meteor Yağmuru

Porthoris kıtası eskilerin geleneklerini yaşatmak için inşa edilmiş pek çok mihrapla sistemli. Bu mihraplar büyülü silahları barındırıyor ve önünde dua eden kişilerde farklı etkiler gösteriyorlar. Yaraların onarılması, mana rezervlerinin yenilenmesi, sularında kabilenin süresinin uzatılması, gürültük kazanılması gibi geçici etkileri olanlar dışında, bir de kalıcı etkileri olanlar mevcut. Armor Shrine dualı altı ya da gümüş zırhlılarla donatılıyor, Shrine of Blade ise yakın dönüş silahınızı oldukça güçlendiriyor. Başka etkileri olan mihraplar dışında, bir de ne yapacağı belli olmayan Chaos Shrine mevcut. Bunun etkileri nüstege değidiyor. Bu mihrapları tanımanızı sağlayan tek belirti, kullandımadan önce barındırdıkları farklı görünümledeki yoğun enerjiler. Bunları bulabileceğiniz yerler hakkında ise belli bir kural yok, bazen kayaların arasında, bazen de haraklığın dibinde bir mihra-

**HERETIC  
II**

## Heretic II

Review / 3D Action / 1 CD

İNCELEYEN : Storm Guard

SİSTEM	Windows 95/98/NT 4.0	HD Alanı	260 MB
İŞLEMCI	Pentium 200MMX	CD-ROM	4 Hızlı
RAM	32 MB	MULTIPLAYER	Var

DESTEKLENENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

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

LEVEL CD : Aralık 98

# Thief the dark project

Gölgelerin arasında  
hareket eden bir karaltı.  
Sessiz, hızlı, ölümcül.  
Almak için geldiği şeyi  
elde etmekten onu hiç  
kimse alıkoyamaz. Adı  
Garrett. O bir hırsız.



**N**e oldu oyun programcılarına bilmiyorum, birden bire son derece ilginç ve bildiğimiz türlerle benzeyen ovunlar yapmaya başladilar. Sanırın ropunun kafasına birden 10 tonluk bir kaya düştü, ama bu değişiklikten hiç de şikayetçi olduğumu söyleyemeyeceğim. Özellikle "3D Shooter" da denen FPS türü oyularda bir rönesans devresi yaşanıyor. Bu türün birincisi olan ve geçen ay tanıdığımız Half Life, türün örneklerinden birçok konuda istindü. Özellikle de ara sahnelerde müdahale edebiliyor olmamızENDANEK kadar görülmemiş bir şeydi, ama oyuncunun ilerleyen bölümleri az çok Quake 2'deki gibi "en güçlü silaha sahip olan kazanır" şeklindeki oynamış benziyordu. Yine de hayatında

oynadığım en iyi on oyun listesine girmeyi başardı. Bu arada kalagımıza gelenlere göre, Half Life'ın en az iki ek görev paketi yolda, haberiniz olsun.

The Dark Project ise tamamen FPS oyunının dışına çıkmış, FPS'nin anlamı "FIRST PERSON SHOOTER" dir. Kısaca savaş birinci şahsin gözünden gördüğünüz ve onunuz ekan herkesi öldürmek manşığı üzerine kurulmuş oyun. Thief, kesinlikle bu tür bir oyun değil. Evet, etrafı kendi gözünden görüyorsunuz. Evet, elimizin altında kullanabileceğiniz birçok silah var. Ve evet, hepsi de kellenizin peşmende olan bir sürü düşmanın başına dalmamız gerekiyor. Ama onunuz ekan herkesi öldürmek demek, kendi çırırınızı, hem de şöyle derininden kazmak demek. Neden? Çünkü her şeyden önce siz bir hırsızsınız, hiç kimseyi "geldiniz" bil-

memesi lazımdır. Gölgeden golgeye sessizce ilerlemeli, onunuz ekan engelleri kılıcımızdan önce beynimizi kullanarak geçmemisiz. Yapacak başka hiç bir şeyiniz kalmayınca, işte o zaman emektar kılıcınız ve İveyç çakısı misali ellitane görevi olan oklarınıza başvurmalısınız.

Thief sadece sağlam bir oyun yapısı değil, sağlam bir konuyu da beraberinde getiriyor. Garrett adlı bir çocuk, daha çok küçükken sokaklarda kalmış ve yaşamını ufak tefek seyleri çalarak sürdürmektedir. Bu çocuk, toplumdaki dengeyi sağlamakla yükümlü gizli bir teşkilat olan the Keepers tarafından sokaklardan alınr ve sessizce hareket etme, gölgelerin arasında gizlenme gibi konularda eğinir. 21 yaşına geldiğinde, the Keepers'ın yanından ayrılr. Sokaklara döner, the Keepers'tan öğrendiği ye-

tenekler mesleğinde oldukça başarılı olmasının sağlamıştır. Ama bir gün şansı tersine döner, bütün şehir ve tabii kendisini tehdit eden bir varlığın da içinde bulunduğu bir düz olaya karışır. Hayat artık Garrett için hiç de kolay değilidir.

## Gölgeden daha karanlık

Thief, şimdiye kadar oynadığım hiçbir oyuna benzemiyor. Oncelikle, tamamen sessiz olmak zorunda olmanız şimdide kadar FPS tarzı oyunlarda kullandığınız bütün taktikleri kaldırıp çöpe atıyor. Thief'i oynarken öyle seyir olabiliyor ki, beş dakika bir merdiven altına gizlenip beklemek zorunda kalabiliyorsunuz. Bunun nedeni, düşmanlarınızla varlığınızla ilgili en ufak bir ipucu bile bırakımsız, siz aramaya başlamaları. Bu ipucu çıkardığınız bir ses, yerde yatan sahipsiz bir ceset, bir kan lekesi veya siz elinizden kaçırdığınız bir hızmeci olabilir. Sonuçta, elinizden geldiğince arkانızda ipucu bırakınanaya bakmalı, hatta geçtiğiniz kapıları bile kapamalısınız.

Diger oyunlarda atmosfer sağlamak başka bir işlevi olmayan iki özellik, Thief'in oynamışında en önemli rolleri üstleniyor: Karanlık ve ses. Bir hırsızın en iyi dostu olan karanlık, Garrett'in da bu oyundaki tek dostu. Odanın karanlık bir köşesinde hareketsizce durursa-

nizi gösteren bu çizgi, ne katlar kararlıksa gölgelerin arasında o kadar iyi sınırlısanız demektir. Tabii gardiyalar gelip de size çarpıncaya kadar beklerseniz ne kadar iyi gizlendiginiz farketmez, kihci beyniniz yersiniz. Ayrıca, gardiyalar varlığınızdan şüphelendikleri anda köpe bucak siz aramaya başlayacaklardır. Bu durumda da gölgelere güvenmemesiniz çok iyi olur. Şüpheli bir durumla karşılaşlığınız anda, ayak altında olmayızağınız sakin bir yere gidip bir süre bekleyin.

## Ölümden daha sessiz

Ses efektleri de Thief'in en önemli ikinci özelliği. Bütün oyularda ses önemlidir, ama Thief'te başarılı olmak için sesi kendi yarıımıza kullanmak zorundasınız. Nasıl mı? Nobetçilerin şüpheli her sesi araştırmak isteyeceklerini söyleydim. Siz de gitmek istediğiniz yönün aksi istikametine doğru bir ok attıktan, nobetçilerin dikkatini o tarafa çekilebilirsiniz. Thief'teki seslerin şimdide kadar bir oyunda duyduğum en kaliteli sesler oldukları söylesem abartmış olmam. Etrafta dolasırken iki nobetçinin arasında geçen bir sohbete kulak misafiri olmak

gelince, nobetçiler kendi aralarında konuşmadıkları zamanlarda ıslık çahıylar, kendi kendilerine söyleyenler var ve ahi içinde bagırıyorlar (iki kaburgamızın arasından bir kihç geçse, siz de bagırırsınız). Oyunda ilginç bir şekilde müzik yok, gerçi ihtiyaç da yok. Onun yerine, arka planda sürekli vınlayan, duruma göre değişen ve atmosfere çok seyir katan arkaplan jingle'ları var. Müzik olmaması belki de iyi olmuş, çünkü etrafınızdaki seslere çok dikkat etmek ve tehlikenin ne yönden geldiğini hesaplamak zorundasınız.

Thief'deki tek düşmanlarınız nobetçiler değil. Birçok kez bir yer altı madenine veya amit mezarı girip değerli parçaları bulmanız gerekecek. Takdir eder, sizin ki boyle karanlık mekanlarda her türlü korkunç mahlukatın yaşayor olması olası. En çok karşılaşacağınız tipler zombiler olacaktır. Bunu öldürmek için kihç veya ok yetersiz kalıyor. Ya bir kutsal su havuzu bulup, su oklamızı (bu konuya birazdan geleceğim) kutsal su oklarımı upgrade etmemiz, yada çok değerli olan ateş oklarını kullanmalısınız. Ama beni bu oyunda asıl korkutan yararlılar, dev örümcekler ol-



niz, gardiyalar burunuzun dibine gitmeden siz göremez. Gölgelerin arasında ne kadar güvende olduğumuzu anlamak için ekranın altındaki stealth-meter'ı bakmanız lazımlı. Gizlenme oranını



Mümküne kılıç dövüşüne girmek yerine kaçmayı tercih edin.



Birazdan başınız çok ağrıyacak bayım!

her zaman olsı. Bu konular günlük meselelerden gevik inahabertleci olabileceği gibi, görevinizle ilgili önemli bir konuda da olabilir. Yani konuşmaları dikkatle dinlemeye özen gösterin. Oyundaki diğer seslere



Anguarde I! Kılıç dövüşlerindeki esnekliğe hayran kalacağınız.

du: Bir maden tünelinde ilerlerken birde bir fırlayan zombiden korkup, hızla sağdaki yola girdim. Ama o korkuya yerdeki deliği görmedim ve bir kat aşağı düştüm. Gerçi ölmemiştim ama, ayaga kalkarken hemen yanbensinden gelen içrenç tuslamı beni olsuğen beter etti. Sola döndüm ve belki benim yarı büyüğümde olan içrenç, siyah bir örümcekle gözüme geldi. Panige kapılmadan, yavaşa kihçimi çekmeye çalıştım ama örümcek birde bir arka bacakları üzerinde gerildi ve içrenç bir ses çıkararak üstümme zipladı. BUNDAN SONRA OLAMASI ANLAMAK İSTEMİYORUM, ODEVİN ETKİLERİNMİ BİLGİSARDAN TAŞNAMIŞ VE OTURMAKTA OLDUGUM SANDALYLE BIRLIKTE YERE YUVARLAMAM-

la sonuclandığım söylesem veteren olur herhalde. Ne utanç verici.

### İsveç ordu çakısı

Thief, daha çok orta çağ'a benzeyen bir ortamda geçtiğinden elinizdeki silahlar da ona göre tasarlanmıştır. Kaçılınmaz olarak bir kılıcımız var, ama onu kullanmak zorunda kaldığınız on durumun dokuzundan olceğiniz garanti. Ne de olsa siz bir savacı değiliniz. Kılıçın haricinde, Blackjack denen bir zopamız var. Bununla öldürmemeniz gereken insanların bayıltılabilirsiniz. Metak etmeyin, sonrasında ayılıp oraklılığı ayağa kaldırın gibi bir şansları yok, ya da en azından ben oynarken böyle bir yaramazlıklarını görmemiştim. Yeri gelmişken, öldürdüğünüz veya bayıltığınız tipleri sağda soida bırakmayın. Thief'teki bir diğer yenilik olarak, cesetleri sırtlayıp başka bir yere taşıyabiliyorsunuz. Bunun için ceset ekranın ortasındaki tarenin sağ tuşuna tıklayın. Cesetleri gizlemenin en iyi yolu karanlık bir köşeye veya daha iyisi, kor bir kuyuya atmak nr. Aynı şekilde, eşyaları almak veya kapıları açmak için de sağ tuşu kullanıyorsunuz. Alabileceğiniz bir eşya ekranın ortasına gelince parlayarak errafından ayrıyor, bu anda sağ tuşa basıp onu alabilir veya kullanabi-

lrsınız.

Kılıç ve sopanın haricinde en fazla kullanacağınız silah sesgili yayınız ve oklarınız olacak. Oklarınızın farklılıkları,

Thief'deki silah çeşitliliğini sağlamamın haricinde, birçok durumda hayatınızı kurtaracak takıtları uygulamanızı sağlıyor. Mesela, su oklarını etrafındaki meşaleleri söndürüp kendi karanlığını oluşturmak için veya kan izlerini silmek için kullanabilirsiniz. Ateş oklarını zombileri öldürmenin haricinde, mesaledeleri yakmak için kullanabilirsiniz. Yosun okları ile metal ve tay gibi çok ses çıkartan yüzeylerde bir yosun tabakası oluşturup sessizce vürüyeboleceğiniz bir mekan oluşturabilirsiniz. Ip okları ile etrafınızı saran kalabalık bir düşmanın topluluğundan Batman'vari bir kaçış yapabilirsiniz. Silahları düşmanları öldürmenin yanı sıra her türlü iş için kullanabilirsiniz. Yapabilecekleriniz sayede hayal gücünüzle sınırlı.

### Sadece vitrine bakıyorum

Yine diğer oyunların aksine, Thief'de kullanacağınız silahları etrafı bulmuyorsunuz. Zaten çoğu oyunun "oyun" olduğu hissini veren sağda solda silah, cephanе ve sağlık veren küm-

lari olmasıdır. Bu durum Thief te çözülmüş. Bir görevde çalışığınız eşya ve parçanın karşılığı olarak, bir sonraki görevde silah ve malzeme olarak başlıyorsunuz. Oyun sırasında bazı sandıklardan eşya ve ok çalıyor ama, sadece bularla bir bölüm geçmeniz hayal ölesi bir sey. Esas cephanenizi her bölümün başında alacaklarınız oluşturuyor. Böylece oyun oynamaya süreniz de ister istemez artıyor, çünkü bir bölümdeki görevinizi bitirdikten sonra errafı tekrar kolaçan edip yükte hafif, pahada ağır bir sey kalımı mi bırakmak istiyorsunuz.

Her bölümün başında çıkışacak olan demolarla, size görevinizin ne olduğu Garrett tarafından detaylı bir şekilde anlatılacak. Bu demoların kalitesine ve özellikle de müziklere dikkatinizi çekmek istiyorum. Endüstriyel-teknolojik tarzındaki bu müziki her zaman olmuşsa, ortaçağ atmosferindeki bu oyuna çok uyumlu. Oyun içi grafiklere gelince, çok iyi ile mükemmel arasında değişen kalitede bölmeler var. Madenlerde dolasınca bölmeler çok iyi değil, esas can alıcı olan, insanların uğraşığınız ve hapishane gibi bir hissezi çok ters yerlere sızmayı çalışığınız bölmeler. Karakter animasyonlarına da dikkat derin, özellikle dönüşürken yaptıkları hamleler çok gerçek.

Tanrı bunca kalitenin bedeli de ağır oluyor. Oyun 3D hızlandırıcı olmadan minimum P200 ve 32 MB hafıza istiyor, ama hakkını vererek oynamak için bir 3D hızlandırıcı ve 64 MB bellek şart. Benim emektar P233 ve Monster PC makinamda gizli demeden çalıştı Thief. Programları teknik etmek lazım (özellikle geçen ayki Trespasser rezaletini gördükten sonra..)

### Yagasin kötülük!!!

Son zamanlarda oyun konularında iyi karakterlerden okbildigince kötü olanlara doğru bir kayma var. Blood, Fallout ve Carmageddon bunun en iyi örnekleri. Thief'te de o oyunlardaki kadar olmasa da körüm bir karakter olan bir hırsız yönetiyoruz. Sıddet karyeri birçok kişinin tepkisini çekebilir ama bence körüm karakterlere artan ilgi, artık sıkınlığı aşan oyun türlerine yeni bir soluk getirmesi nedeniyle olmam bir olay. Sonuçta hıckime bu oyunda bir hırsız yönetiyon diye dışarıya çıkmış insanların evine girecek değil. Ben mi? Ben doğduğumdan beri gölgeler arasında yaşadım, karanlıkların efenisi olmanın bu oyunla hiç ligisi yok. L

**Genel  
9  
Puan**

## Thief

*Elbow Length Glass / 3D Action / 1 CD*



İNCELEYEN : Sinan Akkol

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 200

RAM : 32 MB

HD Alanı : 60 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : Var

GRAFİK : \*\*\*\*\*

SES/MÜZİK : \*\*\*\*\*

ATMOSFER : \*\*\*\*\*

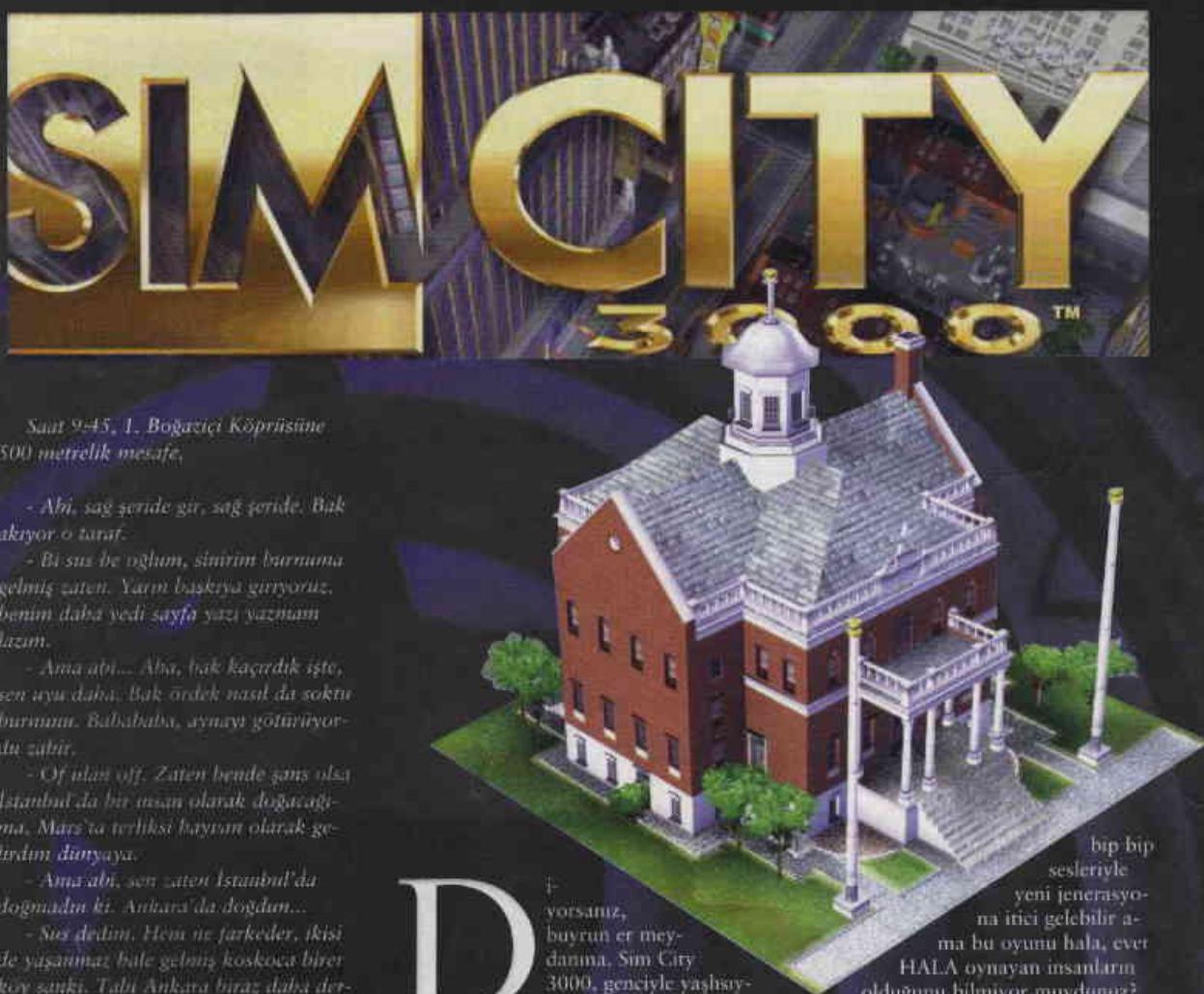
OYNANABILİRlik : \*\*\*\*\*

DESTEKLENENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

LEVEL CD : Aralık 98

# Sim City 3000

Kim demiş düzenli bir şehir  
kurmak kolaydır diye?



Saat 9:45, 1. Boğaziçi Köprüsüne  
500 metrelük mesafe.

- Abi, sağ şeride gir, sağ şeride. Bak  
akiyor o taraf.

- Büssüz be oğlum, stürium burunuma  
gelmiş zaten. Yarın başıya guryoruz,  
benim daba yedi sayfa yazı yazmam  
lazım.

- Ama abi... Abi, bak kaçardık işte,  
sen ayu daha. Bak ördék nasıl da soktu  
burunumu. Babababa, synayı götürüyor  
du zabit.

- Of ular off. Zaten bende şansı olsa  
İstanbul'da bir insan olarak doğacagı-  
ma. Mere'ye terliksi bayran olarak ge-  
lirdim dünyaya.

- Anıabi, sen zaten İstanbul'da  
doğmadın ki. Ankara'da doğdu...

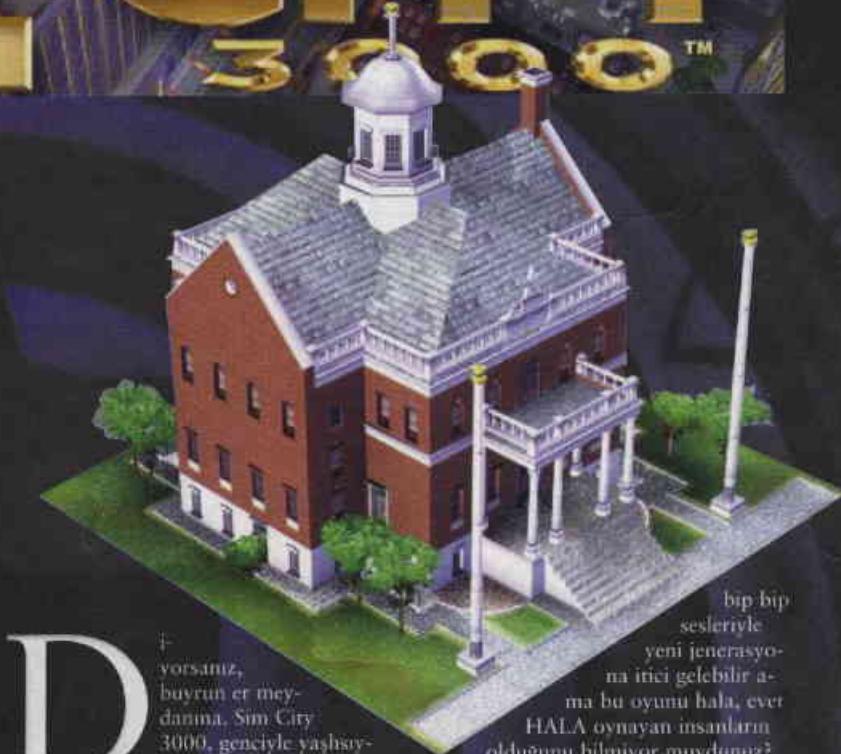
- Sos dedim. Hem ni farkeder, ikisi  
de yaşamaz bile gelmiş koskoca birer  
köy sanki. Tabi Ankara biraz daba der-  
li topmuş bir köy.

- Hmmm, bana sanki yavaş yavaş ko-  
meye evine doğru çektiormuşsun gibi  
geldi.

- Sis diyorum bak. Sen elinin atra-  
siyla müdahale etme karsına.

- Kızına ibn.

- Sana kızmadan zabit, bu şebri  
boydusun bombok kale getirenlere kiz-  
dim. Abi ulan aaaaah, suşehirin yöneti-  
mini bana vereceklerdi külli....



**D**vorsanız,  
buyrun er mey-  
danına. Sim City  
3000, gencile yaşıy-  
la herkesi ekran başına  
hapsedecek kalitede bir oyun. Zaten ad-  
dım duymayan yoktur. Maxis'in kat-  
merli zengin oyun firmalarından birisi  
olmasını sağlayan Sim City, bütün dün-  
yada 10 milyondan üzerinde satarak kır-  
ıldıması zor bir rekora imza attı. Bir şeh-  
ri sıfırdan kurup, onuyla birlikte büyü-  
yen sorunları başa çökmeye çalıştığınız  
Sim City adlı bu oyun C64 ve  
Amstrad gibi makinalarda bile vardı.  
Üstten görünüşlü 16 renk grafikleri ve

bip bip  
sesleriyle  
yeni jenerasyo-  
na itici gelebilir a-  
ma bu oyunu hala, ever  
HALA oynayan insanların  
oldugunu bilmiyor muydunuz?  
Sim City'de ulaşabileceğiniz herhan-  
gi bir son yoktur. Siz şehriniz kurarsınız,  
ve şehir büyündükçe çıkan sorunlarla  
uşrasıp şehrini ayakta tutmaya çalışı-  
sınız. Ne gibi sorunlar? İstanbul'da (ve  
ya su ana nerdedesiniz) sürekli ne gibi  
sorunlar yaşayorsanız taramamen aynı so-  
runlar. Su elektrik yol gibi gereklî hiz-  
metleri de yaparsınız bir de hakimiyiniz  
ki aklı gelmedi bir yerden şehir patlak  
vermiş. Yok orada yangın çıkar, yok  
burada trafik tikanır, yok efenim, vergi

yüzünden halk şehrî terkeder. Derken bir de bakmısınız dizginler tamamen elinizden gitmiş. Şehir kendi kendine büyütükçe size de oturup "Nerede yanlış yaptım?" diye kara kara düşünmek düşer. İşte bu yüzden Sim City şehir mühendislerine ders olarak gösterilen bir oyun (uyy, bir oyunu ders için, zorunlu olduğum için oynamam fikri, ne kötüyüm!!). Ben sahnes birkaç kopya da İstanbul Büyükşehir Belediyesine yollayım derim. Belki birkaç şey öğrenirler de bergen "karşıya nasıl geçmem?" diye düşünmekten kafayı yemeyiz.

## Dün gece Boğazdan...

Sim City 3000, Sim City konseptinden bir şey kaybetmeden birçok yenişlikle karşımıza çıkıyor. Uzun zamanдан beri bekliyordum ama bu kadar iyisini de bekleyemiordum açıkçası. Belki ilk Sim City'yi deliller gibi oynadığım (Sim City 2000'i hiç oynamadım), belki de içimdeki mühendislik ruhundan olacak, oldukça karmaşık görünen oyuna çabucak isindım. Başlayalı yarım saat olmadan İstanbul adlı minik bir şehir yapmıştım bile. Şaşılacak şey, hersey nasıl da tıkır tıkır işliyordu anlataram. Böylece bazı insanların hiçbirseyeden anlamadıklarına tamamen emin oldum. Her neyse...

Oyun başlayınca kısa ama hoş bir demo ile karşılaşıyoruz. Ana menünde birkaç seçenek var, önce Preferences'daki birkaç olaydan habsetmek isterim size. Oyunun bir şekilde Voodoo 3D hızlandırmıcılara desteği var, ama bu seçeneği açarak oyunu oynamaya kalkışınca nedense açaip bir yavaşlık vuğu buldu. S3 Virge'si seçip tekrar başlayınca ise sorun kalmadı. Oyunu test ettiğim P233 işlemci ve 64

(bu konuya daha sonra geleceem)

Ana menüde üç seçenekiniz var. Starter Town seçeneği ile hazır kurulmuş ve tıkrı mikır çalışan şehirler üzerinde oyuna isimme şansınız var. Ama bunların alıştırma görevleri olduğunu falan sanmayın sakin. Şehirler bir süre sonra kontrolden çıkabiliyor. En iyi fazla büyütmesine izin vermeden kontrolü ele almak (şehre canlı muamele) yapmayı başladık, iyi mi?

New City ile sıfır, tertemiz, bayan doktorlarından satılık bir şehir kurarsınız. Özelliklerini tamamen kendinizin belirlediği boş bir araziye kuracağınız şehir tamamen sizin kontrolümüzde olacak, ve komşu şehirlerle alışveriş yapabileceğinizde şansına da sahip olacağınız.

Real City seçeneği ise oldukça super bir olay. Bütün ünlü şehirlerin ve metropolerin olabildigince gerçekçe yakın olarak tasarılandığı bu bölümde, dünya üzerindeki elliendan fazla şehrin yönetimi elimize alıp, şimdi olsaklarından daha iyi hale getirmeye çalışıyorsunuz. Ne yazık ki aralarında İstanbul yok.

## ...Seni seyrettim....

Şimdi, diyelim ki boş bir arazi elde ettiniz, kendi şehrinizi kurmak istiyorsunuz. Yapmanız gereken ilk şey, şehrinizde oturacak insanların (bunlara oyunda Sims deniyor) nerede oturacaklarını, nerede alışveriş yapacaklarını ve nerede çalışacaklarını belirlemek. Bunun için ekranın sağındaki menülerden ikinci ikona tıklayın. ZONES isimli bu bölgeler, evler için RESIDENTIAL, alışveriş bölgeleri için COMMERCIAL, iş alanları için INDUSTRIAL olarak belirlenmiştir. Kafanızda göre üç bölgeden de oluşturun, ama endüstriyel alanları ev alanlarından uzak tutun ki hava kirliliği azalsın. Daha sonra bu bölgeler arasında yol çekin (ROAD). Yolları her bölgenin etrafından do lasın ve işte...



yun başlarken sevginiz zaman dilimine göre (1900, 1950 ve 2000 yılları olmak üzere üç farklı zaman dilimi var) en üstün olan su tesisi ve enerji santrali di kin. Daha sonra buralarda elektrik kablolarını ve su borularını şehrinizin bütün bölgelerine dengeli bir şekilde yavın. Şehrinizdeki su ve elektrik dağılmı gormek içm ekranın altındaki altta tuştuğu üzerine tıklayın. Suyu elektriği de mi bağladınız? O zaman oturup beklemeye zaman geldi. Alın kolamız elimize, basın aşağıdan oyunu hızlandırırmaya yarayan çubuga, şehrinizin doğusunu seyredin. Eğer her şeyi doğru yaptıysanız, bir süre sonra insanlar gelip şehrinize yerlesmeye başlayacaklar. Şehrin gelişimini daha yakından seyretemek için + ya basıarak ZOOM IN yapabilirsiniz. Yedi seviye zoom in veya out yapabiliyorsunuz.

Şehre ne kadar yaklaşırız, grafiklerdeki detayların da o kadar arttığını göreceksiniz. En üst seviyedekeyen bütün şehrinizi görebildiğiniz geniş bir bakış açısına sahipken, en yakın seviyeye geldiğinizde sokaklarda dolan insanlar, arabalar gibi detayları görebiliyorsunuz. Zaten Sim City 3000'ün önceki oyunlarından ayıran başlica etken detaylara gösterilmiş olan bu özenin yap-

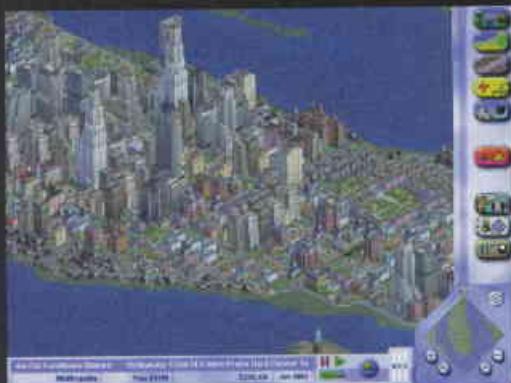
tığınız şehrlere eski oyunlarda olmaya bir fırsatı kattı.

Eski oyunlardan farklı olarak, yeni oyunun arasındaki bir diğer büyük fark da, artık yalnız olamamız. Sevginizin



RAM'lı makinamda oldukça iyi bir hızla çalıştı. Arma dergideki P200 işlemci ve 32 MB RAM'lı makinada, özellikle şehre zoom in ve zoom out yaparken gözle görülür duraksamalar vardı. Sanırım bunun sebebi grafiklerdeki abartı detaylar. Evet, hayatında Sim City 3000'deki kadar abartılı zoom-in yapılabilen bir strateji daha görmedim

lanımları diğer alanlara çift yönlü yollarla bağlayın. Bagladınız mı? Baglayın canım, ben beklerim. Şimdi bu bölgelere temel ihtiyaçları olan elektrik ve suyu görmemeniz lazımdır. Bunun için o-



zorluk seviyesine göre değişen sayıda komşu şehirle etkileşim içindesiniz. Komşu komşunun külünü muttaştırmış gibi, yolsuz kaldığınız zaman komşunuza yapacağınız bir iş anlaşması ile ondan borç alabilirsiniz. Komşu şehirlerden aldığınız borçlar, banka borçlarından daha yükli meblağlarda olacaklarından, daha çok işinizi görecektir. Ama fazla oranlarının ve ödeme süresinin de ona göre olacağını hesaba katmayı unutmayın.

### ...aziz İstanbul.

Tanıtılmış komşularınızla ilişkiniz sadece borç alıp vermekle sınırlı değil. Eğer komşunuzun sınıri na doğru bir elektrik hattı çekerseniz, o şehirden elektrik alımıya başlaysınız, tabii ki belli bir para karşılığı. Aynı şekilde, komşu şehirlere elektrik, su, çöp ogütüme sistemi konusunda yardımında bulunursanız, siz de bayagi-

bir para elde edersiniz. Bunun için komşu sınıra yakın yerlere elektrik, su ve çöp ogütümiyle ilgili binalardan yapın. Eğer ihtiyacınız varsa, komşunuzdan size iş teklifi gelecektir.

Para kazanmak, eskiden ol-dugu gibi, Sim City 3000'de de mü-



his zor. Eskiden yegane gelir kaynağınız vergilerdi. Artık değil. Az önce söylediğim gibi komşu şehirlere yapacağınız iş anlaşmalarının yanı sıra, şehrinize katacağınız bazı özellikler de para kazanmanızı sağlayacaktır. Mesela, şehrinizde kumar oynamamasını yasal olarak kabul ederse-

niz, bu size belli bir gelir kazandıracaktır. Ama bu bazi çevrelerden tepki göremene de yol açacaktır. Yani oyunda her artının bir de eksisi var, önemli olan da bunların arasındaki ince çizgiyi belirlemek.

Vergi alanında da bazi değişiklikler var. Eskiden bütün şehir halkından eşit mikarda vergi alımıyordu. Artık yaşam, iş ve endüstriyel bölgelerden ayrı oranlarda vergi alabiliyoruz. Bu değişiklik çok iyi olmuş, çünkü şehrin belli bölgeleri istedigimden daha hızlı biçimde gelişmeye başladığı zaman, bunu kontrol altında tutmak için vergileri artırrıp insanların şehre gög etmesini durdurmak en iyi çözüm oluyor.

Oyun ilk başlanımlarla oldukça karışık gelebilir, ama aslında hiç de

oyle değil. Ekrannın altındaki banltan geçen mesajların üzerine tıklayarak o an şehirle ilgili en önemli sorunun ne olduğunu öğrenebiliyorsunuz. Her konuda size yardımcı olan yedi danışmanınız var, bunları üzerinde tıklayarak şehirle ilgili her konuda konuşabilirisiniz. Bu yardımalar oynamayı kolaylaştırıyor. Karşınıza çıkan her olaya ilgili söyleyecekleri birşey oluyor. Ama her dediklerini yapmak zorunda da degilsiniz, soñuña bu size sizin şehriniz.

### Alıp başımı gidesim geldi...

Sim City 3000 çok güzel bir strateji oyunu. Gerçekten bunca zaman beklediğimizde deðmiş gibi görünüyor, eski Sim City'lerin bütün iyili yanlarını super grafiklerle birleştirilmiş hâle sunulmuş. Oyunda önceden düşündüğü gibi üç boyutlu grafiklerin kullanılmasının iyi olmuş, serinin bütün tadi kaçırdı yoksa. Şehir yönetmenin gerçekten ne zor bir iş olduğunu anlamamız için Sim City 3000'i oynamamız lazımdır. Maxis, Sim serilerinin suyunu çakartmış olabilir ama Sim City eski çekiliğini korumaya devam ediyor. Suyunuz bol, trafiğiniz akıcı olsun.

*kalayı yeme raddesine geldim demis miydim?*

Genel  
8

Puan



## SIM CITY 3000 Mac/Strateji/1 CD

İNCELEYEN : Sinan Akkol  
SİSTEM : Windows 95/98  
İŞLEMCI : Pentium 166  
RAM : 32 MB  
Bilgi İçin: Aral İthalat Tel: (0212) 659 26 73  
DESTEKLENENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

sakko@level.com.tr  
HD Alanı : 270 MB  
CD-ROM : 4 Hızlı  
MULTIPLAYER : Yok

GRAFİK :   
SES/MÜZİK :   
ATMOSFER :   
OYNANABILİRLİK :   
LEVEL CD : Verilmedi

# Blood 2



## The Chosen

Birbüyük yıllık

beklemenin ardından

Caleb geri döndü. Ama  
beklediğimize değişti mi?

**B**lood, ağızna kadar kan dolu bir FPS için ne güzel bir isim! Biraz B filmi hayatı ve biraz da içgörüş esprisi anlayışıyla bu oyuncunun benim favorilerinden biri olmuştu, haliyle Monolith ikinci bölümün hazırladığını duyduğunda oldukça neslenmiştim. Heh, "insan" arada bir sıcak kan dolu bir kütte girip rahatlama

fırsatını kaçırmamalı, tabii içecek bir seyler de olmalı. Bu arada hiç fark ettiğimiz mi, konserve domates suyunun tadı taze kana ne kadar da benzeyiyor? Belki de eskiden beri domates suyunu sevmemi sebebi budur, her neye sonuçta Blood 2 çıktı, fakat acaba görsel ve işitsel susuzluğunun tammin edebildiği mi derdimiz? Monolith programcıları Blood 2'nin ilkinden çok daha gerçekçi, kanlı ve Türkücü bir oyun olacağını söyleyorlardı, bu defa korku ve gerilim unsurları öne plana çıkaracak, yapay zeka ve grafikler muhteşem olacaktı. Peki tüm bunlar bu oyunda var mı?

### Bol Kanlı Biftek!

Once sistem ihtiyaçlarına bakalım, İşletim sistemi tabii ki Windows 95/98. Gereken en düşük işlemci Pentium 166, fakat bu eger 3Dfx ya da benzeri güçlü bir 3D ekran kartınız varsa geçerli. Eğer sıradan bir grafik kartı kullanıyorsanız, meseli S3 serileri, o zaman işlemci en az Pentium 233 olmak zorunda, tabii 1 MB hafızanız bir kartla bu oyunu çalıştırmayı düşünmeyin bile. Oyunu maksimum grafik detayında ve hızında oynayabilmek için bir P-2 işlemci ve şöyle kallavi bir ekran kartına ihtiyacınız olacaktır, bunu bilin. En az 32 MB RAM hafızanız olmalı, Windows 98 kullanıyorsanız bunu en az 2 ile çarpin. Kurulum ve oyun için en az 4x hızlı bir CD-ROM sürücüsü, ayrıca HDD üzerinde en az 180 MB boş alan gerekecektir. Multiplayer oyunları için hızlı bir ağ bağlantısına gereksinim duyduğunuza da unutmayın. Bu arada DirectX 6.0 cihazınız da düzgün bir biçimde kurulmuş olmalıdır, fakat dikkat edin, bu merer özellikle 3D kartların sürücülerini kafasına göre değiştirebiliyor. Yani 3D kartınızın çalışmadığını fark ederseniz, büyük ihtimalle kartın sürücülerini yeniden kurmanız gerekiyor demektir. Bu sadece Blood 2 için geçerli değil, genel bir uyarı.



### Kan Kardeşler!

Blood 2: The Chosen, ana karakter olarak ilk oyundan tanıdığımız sevgili dostumuz Caleb ve onun neşe dolu maceralarını konu alıyor. İlk oyundaki katliamların üzerinden yaklaşık 100 yıl kadar bir süre geçmiştir, ilk oyundan sonrada hain iblis tanrı Tchernobog'un canına okuyan Caleb bu süre içinde arada sırada beslenmek ve birkaç küçük katliam gerçekleştirmek dışında pek bir işe ilgilenmemiştir. Tchernobog'un mürtilerinden oluşan Cabal tarihi ise intikam almak ve tanrılarını tekrar diriltmek için çalışmaktadır. Caleb ölümlü bedenini yok ettiğinde Tchernobog'un yaşam enerjisi onun bedenine girmiştir, tekrar dirilebilmesi için ise Caleb'in ölmesi gerekmektedir. Cabal ve onun şimdiki lideri Gideon bu amaç üzerinde yoğunlaşmıştır, ancak artık Cabal basit bir tarikat değildir. Yüzyl boyunca ekonomik açıdan gelişen örgüt dev bir uluslararası şirket görevini almıştır, her yerde gözleri ve elleri vardır. Ölmek Caleb'in umurunda değildir, ancak kimse bu yaşı celladin savaşından teslim olmayacağı bilmediği. Gideon ve adamları yeni geliştirikleri bir silahı Caleb üzerinde deneler. Teorik olarak bu silah bir kara delik oluşturacak kadar güçlidir. Ancak aksaklılar yüzünden silah her ateşlenişinde uzay-zaman devamlılığında yırtıklar oluşturur ve Caleb'in eski dostları tekrar dünyaya dönerler. Yaşlı büyüğü Ishmael, infazçı Gabriella ve Caleb'in birincik aşkı Ophelia ölümün ötesinden gelirler, bunlar bir zamanlar Cabal örgütüne hizmet etmiş ve ihanete uğramış katliamçılardır.

### Daha Çok Kan!

Tabii şimdi oyunda dört karakter olması çoğu insana ilginç gelebilir, nitekim bu karakterlerin farklı özellikleri de mevcut. Gabriella ağır zırh ve bol cephe taşıyor, Ishmael büyük konu-

sunda usta, Ophelia nispeten sessiz ve hızlı, Caleb ise her zamanki gibi her işten biraz anlayan bir cellat. Fakat farklılar o denli belirgin değil, ustalık senaryo esasen Caleb etrafında cereyan edecek şekilde hazırlanmış. Diğer tiplerden biriyle oynarsanız, aynı haritaları sadece ara sahneler olmadan geçiyorsunuz, yani bu karakter bollugu o kadar gerçek birşey değil. Hatta hence tamamen lüzumsuz, ana karakter olan Caleb ile karşılaşıldıklarında diğerleri maksat çeşit olsun mantığıyla oyuna katılmış olmak görünümünden kurtulamıyorlar. Konuşmaları bile son derece yapmacık yapıyor. Karakterler dışında oyunda bolca bulunan bir diğer unsur da silahlar, kurban bigagından tutun da Vulcan topuna dek ne ararsınız var, ustalık çoğu silah iki farklı atış moduna sahip olduğundan kullanında büyük esneklik gösteriyorlar. Ne var ki aynı anda ondan fazla silah taşıyamıysınız, yani tercih edebileceğiniz yeni bir aletle karşılaşınca elimizdekilerden birini bırakmanız gerekiyor.

### Kan Bağışlayın!

Blood 2 yapımcı şirketi Monolith tarafından yeni geliştirilen Lithtech isimli bir grafik Engine üzerine kurulmuş. Bu Engine özellikle hızlı bir 3D kartı kullanımlığında oldukça güzel ışık ve sis efekleri gerçekleştiriliyor. Fakat oyunda korkunç grafik hatalar var, mesela ceset parçaları ve kan havada asılı kalıyor, ayrıca su efektleri son derece kötü, ilk Quake bile bundan çok daha mükemmel sıvı ve parçacık efektlere sahipti. Bu tarz koridor oyunlarında mimari yapı oyun atmosferi açısından büyük önem taşır. Her ne kadar kullanılan renk paleti oldukça iyi seçilmiş olsa da, Blood 2 birkaç bölge dışında seviye tasarımını açısından çok zayıf. Büyüklük ve karanlık katedraller, geniş ve sıkıntılı verici mezarlıklar beklerken, tüm oyunda

öntime çıkan, upuzun, birbirinin tipatıp aym koridorlar oldu. Üstelik çevreyle etkileşim yok deneyecek kadar az, kapı açmak ve şalter indirmek dışında bulmaca çözme olayına hiç yer verilmemiş. İlk oyunda çok önemli bir rol oynayan ve benimki gibi hasta ruhları ilaç söylemeyecek korkunç ötesi esprilerin de bu oyunda hemen hiç bulunmadığını hesaba katarsanız, geriye eğlence olarak sadece kurbanlarınızdan duvarlara şeriden kanlar kahyor. Onu bile doğru yapamamışlar, iyi bir kan efekti siyah yakın bir koyu kırmızı olmalıdır, yani pıhtılaşmaya yakın bir renktir. Buradaki kan ise neredeyse fosforlu kırmızı sayılsın, berbat!

### Susadım!

Oyunda atmosfer neredeyse sıfır bunu anladık, peki yapımcıların çok övdüğü yapay zeka nasıl? Kendinizi kandırın, bu oyunda yapay zeka yok! Her düşman karakterin belli bir etki alanı var, siz bu alanın girince harekere geçiyorlar.

Ancak görme, duyma ve hareket etme yeteneğinden yoksunlar. Uzaktan teplerine kurşun yağdırırsanız bile öyle kek gibi durup bekliyorlar, dümündür yerde koşarken takip kalıyorlar, herhangi bir engelin etrafından dolas-



**Blood 2'de seçebileceğiniz dört farklı karakter var.**

Bunların dışında bir de zararsız sivil tipler var ki, herbirini öldürürken aslında yerelksiz oyun programlarını karlettirmi hayal edip biraz olsun rabbatlama fırsatı buldu, o denli

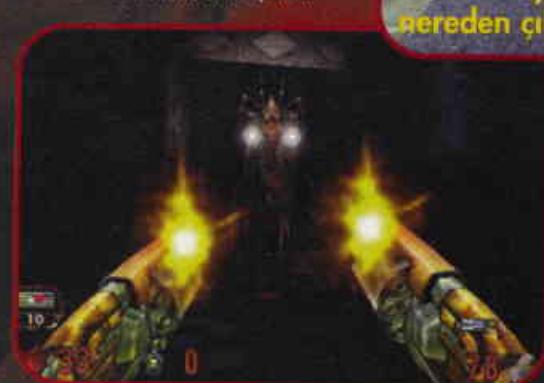
lüzumsuz ve başarısız tasarılanmış tipler! Sonuç olarak Blood 2 uzun zamandır hevesle ve açılıkla beklediğim bir oyundu, ama inanılmaz bir hayalkırıklığı oldu; aslında yeni olan nedir ki? Şu zamana dek hayalkırıklıklarına alışmış olmam gerekiyor! Bu oyuncu hiçbir rakibinin bulunmadığı bir dönemde bile piyasaya çıktı, ne kadar zayıf olduğunu gizlemeyi başaramadı. Ancak daha bir gün önce

Unreal ve özellikle de Half-Life gibi inanılmaz kalitede oyunları oynamış benim gibi bir koridor faresi bu dolmayın yurta! Yazılı burada kapatıp sınırlarımı yarıştırmak için "sıcak" birseyler içmeye gitmeden önce, bu satırlardan Monolith programlarını koca bir "YUH" çekmek istiyorum! Ya rakiplerinizden birseyler öğrenin, ya da o şirketi kapatıp Washington pazarında bir karpuz tezgahı açın, ayıptrı bel!

**6**  
**POOR**

**Dikkat! Oyunda düşmanların nerden çıkacağı hiç belli olmuyor**

maları ise söz konusu bile değil. Ayrıca birakin takım çalışması yapıp siz tuzağa düşürmelerini, birkaç tip düşmanın bulunduğu bir alanda sizin ilgileneceğin hep birbirini öldürmeye başlıyor! Düşman karakterlerinin çeşitliliği son derece az ve gerek tasarımları, gerek animasyonları epes zayıf,



## Blood II

Monolith /FPS/ 1 CD

İNCELEYEN : Mad Dog

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32 MB

DESTEKLENENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick

HD Alanı : 180 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : Var

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

OYNANABILİRlik :

LEVEL CD : Aralık 98



The CHOSEN

# Chaos Gate



**U**zun zamandır PC oyuncularıyla ilgileniyorsanız SSI adını mutlaka biliyorsunuz demekdir. Bu şirket özellikle simülasyon ve strateji tarzı oyunlarıyla ünlüdür. Ancak ilgi alanları bununla sınırlı değil. Yabancı ülkelerde bu şirket tarafından piyasaya sürülmüş ve başarılı olmuş pek çok masaüstü FRP oyunu mevcut. Tabii bir FRP oyunu yaratmak için öncelikle uygun bir çap seçmek ve uygun bir oyun evreni yaratmak gereklidir, işte Warhammer 40.000 evreni de SSI tarafından bu amaçla tasarlanmıştır. Başarılı ve çok satan bir oyun evreni bir zaman sonra kaçınılmaz olarak PC üzerinde de boy gösterecektir, nitekim Warhammer 40.000 için de aynı şey söz konusu. Bu seriden PC üzerine uyarlanan oyunlar şu ana dek hep Turn bazlı stratejiler oldu, Chaos Gate ise bunun son örneği. Ancak bu defa savaş alanında büyük ordulara kumanda etmiyorsunuz.

Chaos Gate daha çok X-COM serileri tarzında bir oyun. Bir takım seçme uzay piyadesiyle savaş alamna girip za-

fere ulaşmaya çalışıyorsunuz. Aslında oyun taktip savaş açısından X-COM serilerine o kadar benziyor ki, eger Enemy Unknown ya da Terror From The Deep oynadıysanız, burada kendinizi evinizde hissedebilirsiniz. Tabii oyunların en önemli kısımlarını user kurmak, istihbarat yapmak ve yeni teknolojiler geliştirmek oluyor. Chaos Gate bu unsurları hiçbirini içermiyor, ancak hiç de fena bir oyun sayılmaz.

## Silahlarınızı Kuşanın!

Oyunun konusu ve oynamış tarzına bakmadan önce gerekli sistem ihtiyaçlarını kısa bir gözden geçirelim. Öncelikle işletim sistemi Windows 95 ve 98 olarak belirlenmiş, ancak oyunun NT altında çalışmayaceği belirtiliyor. İşlemciniz en az Pentium-166, hafıza ise 32 MB RAM olmalı. Kurulum ve çalıştırma için 8x hızlı bir CD-ROM sürücüve, ayrıca HDD üzerinde ortalama 175 MB boş alana ihtiyacınız olacaktır. Oyun yüksek çözünürlüklü ve renkli grafiklere sahip olduğundan ekran kar-

tinizin en az 2 MB hafızaya sahip olması gereklidir, tabii DirectX 6.0 sisteminde düzgün olarak kurulmuş olmalıdır. Oyunu oynayabilmek için sadece Mouse kullanmak yeterli, ag üzerinde oynamak isterken de hızlı bir bağlantı ihtiyacımız olacağımı unutmayın.

## Karanlığın İcine Dalm!

Warhammer 40.000 günümüzden 400 asır sonra geçen olayları konu alıyor, ancak sıradan bir bilimkurgu dünyası olduğunu sanmayın, aksine büyük mikarda antik çağ unsurları taşıyor. Kisaca özetlemek gerekirse, galaksiye yayılmış bir büyük insan imparatorluğu var. Burada akılmaca hemen gelişmiş teknoloji ve aydın bir insan soyu gelmemeli, aksine bu imparatorluğun bireyleeri inanılmaz derecede bagnazlar ve işteki batıl inançların etkisindeler. Lazer toplarının verimli olması için Savaş Tanrı'sına dua ediyor, uzay gemilerinin ve tanklarının sorunsuz çalışması için Makine Tanrı'sına yakarıyorlar. Teknoloji toplumun her bireyinin anladığı ve özümsedigi bir konu değil.



Aksine seçilmiş bir grup rahibin, yani teknisyenin, tapınaklarda gizli ayınlar yardımıyla öğrendiği ve uyguladığı son derece gizemli, sıradan insanlara kesinlikle yasak olan bir çalışma alımı. Sizin kumandanız altında bulunan

Ultramarines adlı askerler ise, genetik mühendisliğin ürünü olan son derece özel savaşçılar. İhanet ve sadakat konusunda antik şövalyelerden hiç geri kalmayan bu askerlerin herbiri kutsal sembollerle süslü bir Power Armor giyiyor ve kendisine izin verilen silahları donanıyor. Siz bu askerlerden bir grubu yanınız alarak kutsal bir seferde çıkyorsunuz. Amacınız karanlığın güçlerini yenmek ve kutsal bir emaneti geri getirmek.

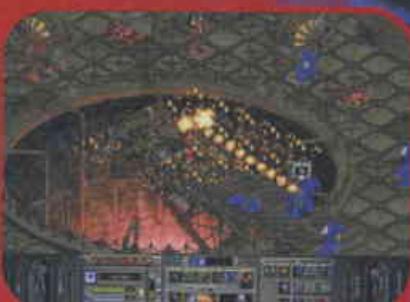
### Savaş Tanrıları

Oyunu farklı şekillerde oynamak mümkün, rastgele bir görev seçebilir ve bu şekilde alıştırma yapabilirsiniz. Bunun dışında, eğer gerekli teknik imkana sahipseniz her zaman için ag üzerinde Multiplayer oyunlara katılma imkanınız var demektir. Eğer tek görevler bir zaman sonra sizin sıkımsaya başlasa, biraz sabırla görev editöründe yeni bölgeler yaratabileceğinizi umutmayın. Esas oyun ise bir senaryoya bağlı olarak gelişen bir dizi görevden oluşuyor, emrinizdeki uzay gemisinin düşman bölgесine girmesiyle oluyor başlıyor. Geminizin kaptan köprüsündeki ekran size üstünüz olan Captain Kruger'in emirlerini ve bir sonraki görevle ilgili bilgileri iletiyor. Şimdi, tek bir uzay gemisiyle düşman bolgesine sefer düzenlediğinizi ve evinizden çok uzakta olduğunuzu düşünürseniz, insan ve malzeme kaynaklarının gerçekten de oldukça sınırlı ve değerli olduğunu anlaysınız. Bu yüzden savaş alanından elde edeceğiniz malzeme size büyük fayda sağlayacaktır. Normalde savaş alanından kazanacağınız malzeme dışında, bazen karşı-

za kaçak özel görevleri kabul etmek de donanım ihtiyaçlarını gidermenizi ve oldukça özel ekipmanı kazanmanızı sağlayabilir.

### Kutsal Sefer

Bir görev hakkında bilgi alındıktan sonra yapılması gereken bir takım işler var: savaşa hazırlamak için zaman gereklidir. Hesleyen önce görevle ilgili bilgileri doğru olarak anladığınızdan emin olun, savaş alanında ne hali edeceğinizi bilmeden koşturmak iyi birşey



degildir. Bundan sonra yapmanız gereken şey, savaşa götüreceğiniz takımları belirlemek olmalıdır. Her takım dört asker ve bir takım komutanından oluşuyor. Savaş esnasında takım komutanları askerlerine ne denli yakın olurlarsa o kadar iyi, umutmayın. Elimizde farklı sınıflara mensup askerler ve bir grubu özel karakter var. Özel karakterler her görevde karıltıvar, ancak katıldıklarında etraflarındaki askerlere büyük avantajlar kazandırıyor. Her sınıf asker belli tipte zırh ve silahla donanıyor, ayrıca her sınıfın belli yetenekleri oluyor. Örneğin bazları Jet Pack taşıyor, bazıları ise ağır silahlardan donanıyor. Çıkacığınız görevde uygun bir takım seçmek ve donanımkarşılıkla de olukça önemli. Elimizdeki her karakterin genel özelliklerini bu ekran da görebileceğinizi unutmamak, bu istatistikler bir askerin savaşta ne denli başarılı olacağını belirlemeye yardımcı oluyor. Ayrıca elimizdeki her savaşçı katıldığı ve sağ çiktigı her savaşla da da tecrübe ve ölümcül bir hale gelecektir, yani onları canlı tutmanız gereklidir.

Askerler dışında, bazı görevlerde, Rhino model zırhlı personel taşıma aracı kullanma imkanı bulacağınız.



Karakterlerinizden bazıları görev başlamadan önce bu araca yerlestirebilir, savaş alanında daha hızlı bir biçimde dolaşmalarını sağlayabilirsiniz, doğru kullanılırsa oldukça büyük bir taktik avantaj sağlayabilir yani.

### Ateş Yağmuru

Gelelim oynanışa. Her askerin belli bir mikarda hareket puanı mevcut. Yapılan her hareket buradan bir miktar götürüyor. Hareket puanı biten askerin o Turn için işi tamamlanmış oluyor. Ancak oyun esnasında özel güçlerin kullanımı, maruz kalınan büyülerin etkilerinden kurtulmak, cografı yapının hareketleri ve görüş alanını etkilemesi gibi detayları hesaba katmaya başladığınız zaman, Chaos Gate oldukça karmaşıklaşıyor. Tabii bunun anlamı oyunun fazla karmaşık olması değil, sadece düşünerek oynanması gereklidir. Grafik yapı hiç fena değil, harita tipki X-COM gibi kartmanlara ayrılmış durumda. Ekranın altındaki kontrol paneli ise başta biraz karışık gelse de kısa sürede alıştıyorum. Belki biraz daha ağır ve koyu renkler kullanılsayı daha iyi olabilirdi, ancak şu halde de bir hayli güzel. Oyunun müzikleri ve ses efektları bir hayli iyi, her Marine komutlarınıza sesli olarak cevap veriyor ve bazen gaza gelip savaş naralarını anıysız, bir asker kaybetmek bile insanı yasa boğuyor desem yalan olmaz, yani oyun atmosferi de hiç fena değil. Kısacası Chaos Gate güzel bir oyun, aradı bir çökmek gibi bir huyu olmasa daha da sevecektim. Ancak buna başka bir sisteme denebildigim için genel bir program hatası mı, yoksa benim kılüstürdürken kaynaklanan bir sorun mu olduğunu pek bileyorum. Bu tarz oyunları seviyorsam bunu kaçırılmam, sizi bir hayli mesgul edeceklerdir.

Genel

8

Puan



## Chaos Gate 55 /Strateji / 1 CD

İNCELEYEN : War Lord

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32 MB

HD Alanı : 175 MB

CD-ROM : 8 Fizli

MULTIPLAYER : Vár

GRAFİK : ★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★

OYNANABILİRLİK : ★★★★★★★★★

LEVEL CD : Verilmedi

DESTEKLЕНENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

# Return to Krondor



**Gök, Demir, Ateş ve Su  
Krondor'un büyülü  
dünyasına hoş geldiniz.**

**D**ar bir koridorun ortasında, beliniz kadar pis bir suyun içindesiniz. Sağ elinizde bir kılıç, sol elinizde taş duvarları aydınlatan bir meşale var. Birden bacagini kaygan bir şey dolanıyor. Sıslı bir gecede, karanlık bir ormanın ortasındasınız. Uzakta bir yerden korkunç bir uluma duyuyorsunuz. O anda çahların arasında bir şeyler kırıldırıyor. Sırtınız bir arkadaşınızın sırtına dayalı ve elinizdeki kan damlayan kılıç bir makine hızıyla salhiyorsunuz. Mıgferli bir baş yere yuvarlanırken kalleş bir ok omzunuza saplanıyor. O anda bir gökgürültüsü duyuluyor ve önlüğünüzdeki savaşçılar bir anda kömür oluyor. Bedenlerine kaynayan zırhların üzerinde yıldırımlar sıçrarken, ortağın yanık et kokusu kaptırıyor. Hayatınızı kurtaran mayı pelerinli büyüğünün ellerinde hala elektrik akımları dans ediyor. Izbe bir mahallenin pis ve karanlık sokaklarında yürüken yolumuzu kara maskeli katiller kesiyor. Tam silahını çekeren, biri sizi aradan yakalayıp boğazınızı kesmeye çalışıyor. Gırtlığınızı korumaya uğraşırken, katillerin arkasındaki kara cübbeli adam arkadaşınızı yeşil bir duman bulutu içinde bırakıyor. Eski kentin yıkıntıları arasında tam büyük bir hazine kümnesine rastladığınızda, ay ışığı birden dev kanatlar tarafından kesiliyor. Hazinenin üzerine konan dev yaratığın burnundan çıkan alevler yıkıcı duvarları aydınlatıyor. Dile gelen kırmızı ejderha yaşamla ızgarı olmak arasında uç bilmeceının durduğunu söylüyor.

Parlak zırhlı şövalyeler dört nala saldırıyla geçerken, gökyüzünden yağmur gibi ok yağıyor. Savaş buyucuları doğaüstü güçlerini ölümcul enerjilere dönüştürüp, düşman ordusunun üzerine gönderiyorlar. Cenek meydannın üstünde, gökyüzünde bir tanrınn yüzü beliriyor. Tanrılar veryüzünde yürüyor ve insanlar tanrı mertebesine yükseliyor. Ever FRP

dünyasına hoş geldiniz (Bu beyaz giysisi amcalar da kim? Niye o gömleği hanı giydirmeye çalışıyorlar?).

Level'daki FRP kojesini okuyorsanız; masasustu FRP'ler hakkında bir şey biliyorsunuzdur. İnanın bir DM başkanlığında her altı kişinin bir araya gelip zindanlarda bilmeceler ve korkunç canavarlarla boguşması dünya üzerindeki gerçekten zevkli bir kaç seyden biridir. Bizim yılbaşındaki seansımız yirmi saatten fazla sürmüştü.

Oyuncularım girişte söz ettigim mactardan bazılarını bu strada yaşadı.

Atmosfer yaratmak için gece büyük bir

mum yakıp işıkları kararttık ve Blind Guardian dinledik (Bu bir şey değil, bâzları zırh ve kılıç kusamış oynuyor). Oyun bittiğinde tabii herkes leyleydi. Hayat bogazınıza sarılıp siz soluksoluk kalana dek sıkıktığında, kaçacak başka bir dünya ararsınız. İşte FRP kısa bir süre içm de olsa size bu şansı verir. Şu kadarını söyleyeyim, eğer bir Wish'im olsa, bugünkü hayat yerine fantastik bir dünyada yaşamayı dilerdim. Kim bilsin, belki de paralel bir evrende gerçekten de ejderhalar ve büyülerle dolu bir yerde yaşıyorumdur (Evet ben kesinlikle kafayı yiyorum).

## Birleşsin Fırtınaya

Tabii herkesin masasustu FRP oynamak zamanı ya da arkadaş olmayıabilen tashında sifir FRP oynamak için bile sosyalşmeye değer ve ayrıca FRP oynamayı anlamsız bulan insanlarla ilişkiler derhal kesilmelidir. İşte bilgisayar FRP'leri burada devreye giriyor.

Aslında gerçek insanlarla oynanan bir oyunla bilgisayarda oynanan arasındaki fark, gerçek bir uçak uçurmakla si-



imlaşım oynamak arasındaki fark kadar kesindir, ama bilgisayarda da masasundan olmayan bir görsellik (tabii masaüstüne gidip de Yerebatan Sarayı'nda falan oynamıyorsanız) unsuru avantajı vardır. Aslına bakarsamız, değişik bilgisayar FRP'lerinde bu oyun türünün farklı yönleri ön plana çıkarıyor. Orneğin Daggerfall'da oyun alanının genişliği ve zindanların çeşitliliği ile bir fantezi dünyasının büyüğünü hissettirmeye çalışılmıştır. Aslında Daggerfall'un getirdiği venirlik, oyunun empoze ettiği görevleri yerine getirmek için uğraşmadan, kendi halinde bir büyülü, hırsız ya da savaşçı olarak bu dünyada yaşama imkânını oyuncuya vermesiydi. Ama uzun bir süre oynadıktan sonra zindanları ve kentlerin dolayısıyla da yapılabilecek şeylerin birinden o kadar farklı olmadıkla anlaşılmıştı. Son zamanda piyasaya sürülen Betrayal At Krondor ve Might and Magic 6 ise pek çok açıdan (özellikle karakter geliştirme açısından) bu oyunu taklit ediyorlardı. Ama kentler hicbirinde Daggerfall'daki kadar ayrıntılı degildi ve oyuncuya onun yarısı kadar bile özgürlük tanımıyorlardı. Yine de Betrayal'in konusu ve atmosferi hoşuma gitmişti. Şimdi onun (ve de Antara'nın) devamı olan oyun ekrana rıtmizda. Return to Krondor olaya farklı bir açıdan yaklaşıyor. Hatta

bir gerçekliğe sahip. Krondor Kentinin hemen hemen tüm mekanları bilgisayarda üç boyutlu olarak Render edilmiş ve bu görüntüler arka plan olarak kullanılmış. Üç boyutlu karakterlerimiz bu fonun önünde hareket ediyorlar.

Konuşmak, bir objeyi almak gibi bir şey yapmak için oku ekranda doğru yere getirmelisiniz.

Okun biçimi değişirse, tıklayarak çıkan şekilde göre bir harekette bulunabiliyorsunuz. Yalnız şunu belirtiyim: oyunu oynayabilmek için İngilizce bilmek şart.

çünkü tüm diyaloglar yalnız kaydedilmiş seslerle yapılmış. Bu kayıtlar sıkıştırılmış olduğu için Windows'unuzda Sound Compression özelliğini yükleyipse, konuşmaları duyamıyorsunuz. Program Ekle/Kaldır dan Windows Kur'a giderek bu özelliğini ayarlayabilirsiniz.

Return to Krondor'u çalıştırığınızda, önce güzel bir 3D animasyon izleyorsunuz. Bir korsan gemisi rahiplerin parlayan bir taşın çevresinde ayın yaptığı başka bir gemiye bordalıyor ve orta-



ra yine o kitabı secerék yükleyebilirsiniz. Options'dan ses, 3D Engine gibi teknik ayarları yaparsınız. Delete Book daha önce yaratığınız bir kitabı silmenizi sağlar. Yeni bir kitap açarken, hazır ayarlamaları yapabileceğiniz bir menü ekrana gelir. Burada Trap Lock Mode önemlidir. Reflex'i seçerseniz kilitleri açarken kendi refleksleriniz de devreye girer. Dice Roll'da ise, karakterinizin yeteneğine göre kilidi açıp açamadığınız otomatik olarak belirlenir. Bunu sonrasında değiştirebilirsiniz. Oyun ekranında sol alttaki KRONDOR yazısına tıklarsanız, başka bir menü açılır. Book seçenekleri ile Save, Load, oyun ayarlarını değiştirmeye gibi işlemlerin yapıldığı bir ekrana gidersiniz. Burada sağ üstteki boş yazı çubugunu secerék bir ad yazıp kaldığınız yeri Save edebilirsiniz.

Journal önemli diyalogların bölüm bölgelerini kaydedildiği yerdir. Map, Krondor'un haritmasını getirir, buradan üzerinde tıklayarak istediğiniz yere gidebilirsiniz. Party seçenekini ya da herhangi bir karakterinizi tıkladığınızda başka bir ekran çıkar. Burada sağda Attributes, Spell Casting, Inventory ve oyuna dönmeyi sağlayan Exit; solda ekibinizdeki elemanların adları yer alır. Birisi üzerinde bir işlem yapacağınız zaman onun adını tıkmanız gereklidir. Attributes'u seçtiğinizde karakterin meslegini,ırkını, Level'ini, özelliklerini, Hit Point'ını (yaşam puanı), Spell Point'ını, bir sonraki seviyeye yükseltme kaçı Experience puanı kaldığını ve bildiği şeyleri gösteren bir ekran geçersiniz. Warrior'lar her türlü silah ve zırh kullanabilir. Thief'ler iki elle tutulabilecek kılıç ve baltalar dışında tüm silahları taşıyabilir, ama kalkan taşıyamaz ve deriden daha ağır zırhları giyemezler. Thief'ler başka hiçbir grubun sahibi olmadığı kilit açma ve ruzak etkisizleştirme yeteneklerini de geliştirebilirler. Mage'ler zırh giyemez ve silah olarak yalnız sopa ve hançer kullanabilirler. Ama Fire, Storms, Mind ve Change türünden büyüler yapabilirler. Fire yolu atesle ilgili büyüleri, Storms yolu rüzgar ve elektrikle ilgili büyüleri, Mind yolu zihinle ilgili büyüleri, Change yolu genelde bu sınıfların hiçbirine girmeyen koruma ya da doğus dışında kullanılabile-



Adventure mantığıyla yapılmış bile denehilir. Bu da diğer karakterlerle olan etkileşimini artırıyor ama özgürlüğünü fazlasıyla sınırlıyor. Bu durumda oyuncunun başarısını etkileyen unsur doğal olarak atmosfer oluyor. Orneğin Daggerfall'un atmosferi o kadar iyi sayılmazdı, ama yapılabileceklerinin çokluğu ve başlarında hissettiğimiz karakterini ilerletme hırsı bu eksikini kapatıyordu. RTK'da ise oyunu kurtaran şeyle çok iyi olarak nitelendirileceğim atmosferi. Bu da oyuncunun aldığı Raymond E. Feist'in edebiye serisinden kaynaklanıyor. Pek çok FRP dünyası masalsıdır, ama Krondor'un geçtiği dünya (bu Antara'yı sanırım) garip

lik aniden 19:00 haber saatine dönüyor. Anlayacağınız igrenç; kesilen başlar kırlan kemikler falan var. Yağmayı yeten kel, ayn gibi bir herif (zaten adı da Bear). Ama adam asıl istediği şey olan taşı alamadan, yanmakta olan gemi batıyor ve bizim aylı "NNIIIIIAAAAS das getti laaan" gibilerden böğürürken animasyon bitiyor. Ardından kitaplara bir ekran geliyor. Burada sagdaki kitapların kapları üstünde New Book, Delete Book, Options ve Exit gibi seçenekler var. New Book ile yeni bir kitap açıksın, Book Name'e adını yazıp Accept ile kaydettiğinizde, bu kitap soldaki kitaplukta yerini alır. Bir kitap adı altında kaydettiğiniz oyuncuları daha son-

cek büyülerini içerir. Rahipler her türlü zırh giyebilir, ama ancak topuz gibi eziçi silahları kullanabiliyorlar. Divine ve iyileştirici Life büyülerini yalnız rahipler yapabilir.

### Yazgımız Çizilmişti

Bir karakterin seviye atlaması için düşman öldürerek ya da doğru harekerlerde bulunarak Experience yani deneyim kazanması gereklidir. Birisi seviye atladığında, HP'si ve rafip ya da büyüğü ise SP'si artar. Aynı zamanda Skill'lerine ve bürüyü Path'lerine dağıtmazı için yüz puan verilir. Her bir Skill en fazla yüzde 100 olabilir. Bir yetenek yüzde 50'den sonra iki puan, 75'ten sonra üç puan, 90'dan sonra dört puan alarak artabilir. Soldaki Skill'ler silah kullanma ve dovoşle, sağdakiler ise daha çok mesleklerle ilgili özelliklerdir. Two Handed Skill'ı büyük kılıç, balta ve sopa gibi çift elle kullanabilen tüm silahları, Blade kılıç ve bıçak tipi silahları, Blunt ezici silahları içerir. Initiative puanınızın yüksek olması kavgaya önce başlama şansınızı artırır, Stealth yani sessizlik, gerekli olmayan kavgalara girmenizi engelleyebilir. Alchemy hazırladığınız iksirlerin (yalnızca büyüticiler için geçerli) basarı şansını artırır. Büyü yetenekleri geliştiğinde ise daha güçlü büyülerin yapılması mümkün olur.

Inventory ekranında gruptaki karakterlerin üzerindeki giysi silah ve yüzüklerin yer aldığı resimleri ve ortada seçili karakterin çantasındaki eşyalar yer alır. Bir eşyayı sol butonla tıklayıp bir yerden bir yere taşıyabilirsiniz. Sağ butonla tıkladığınızda ise, eğer tanımlanmışsa, eşyanın özelliklerini anlatan bir pencere açılır. Bu pencerenin sol altına Asses, Use, Drop ve Exit seçenekleri vardır. Use ile örneğin bir iksiri kullanabilir, Drop ile atabilir, Asses ile de Analyze Skill'ini bağlı olarak tanımlamaya çalışabilirsiniz. Spell Casting ekranı doğal olarak seçili karakterin yaptığı büyülerini gösterir. Bunları sol butonla tıklayarak uygulayabilir (bazalarını yalnızca doğusunda yapabiliyorsunuz) ya da sağ butona basarak ne işe yaradıklarını öğrenmeye çalışabilirsiniz.

Resting ekranında, solda karakterleriniz, yukarıda bir kitap, sağ alta bir kum saatı vardır. Kitabı tıklayarak seçili kişinin iksir hazırlaması sağlanabilir. Bunu için elinizde gerekli ham maddeler, aletler ve bir tarif olmalıdır.



Ya da kitabı açığınızda çıkan oklarla Experimental'i seyredek, kafanızda gör bir iksir oluşturmayı deneyebilirsiniz. Kum saatinin üzerindeki zamanlardan birini seçip saatin altındaki Rest'i seçerek, grubunuzun o zaman'a kadar dinlemesini, dolayısıyla da HP ve SP kazanmasını sağlayabilirsiniz. Ayrıca bellı seyler bellı zamanlarda yapılabildiği ve oyunda durup dururken zaman ilerlemesi için, vakit geçirmek zorunda da kalabilirsiniz. Oyun ekranının sağ altındaki üzerinde güneş ay fala bulunan yarımdaire de o an günün hangi saatinde olduğunu gösterir.

### Ejderin Kanadında

Dövüş sistemi de karakter sistemi gibi Betrayal'dan beri değişmemiş, ama grafikleri oldukça güzel olmuş. İnisiyatifi kazanan önce saldırıyor. Sıra size geçtiğinde düşmanı tıklayarak elimizdeki silahla ya da yumruklarınızla saldıracıbilir ya da sağ butona tıklayarak, açılan penceredeki diğer seçeneklere bakabilirsiniz. Bu pencereden Defend ile o el saldırmayı sadece gelen saldırılara yanıt vermemi, Guard ile pasif savunmada kalmayı, Cast Spell ile büyü yapmayı, ya da Inventory ile yandızdaki bir objeyi kullanmayı deneyebilir. End Turn ile sırانızı savabilir, Wait ile başka bir karakterden sonra bırakabilirsiniz. Birden fazla saldırı hakkınız varsa ve bir düşman indirdiğinizde saldırmış yardım kalmışsa, kalan hakkınıza başkasına girişerek harçayabilirsiniz. Büyücülerde silah varken büyü yapamazlar. Rakibinizi sağ butonla tıklayince özeliklerini görebilirsiniz. Dövüş bittiğinde ya da bitmeden yere düşenlerin üzerine atıp ganimetleri toplayabiliyorsunuz. Karakterlerinizin HP'si sıfır düşse bile,

hepsi ölmeliğe savas kazandırmazda bir HP ile verden kalkıyorlar. Kaybettığınızda ise, o dövüşü yeniden oynamak isteyip istemediğiniz soruyor.

Ovunda edinebileceğiniz pek çok esya, silah ve zırh var. Bunların bazıları büyülü. Büyülü objeler takımcı, özellik

lerinizi ve Skill'lerinizi artırmaya yardımcılar. Bunları çalışması için Use yapmanız da gerekebiliyor. Büyülü olmayan silah ve zırhların dönüsükçe azalan bellı bir puanı var, bu sıfırlandığında cihaz kullanılmaz oluyor. Resin adındaki sıvılarla yıpranan objeleri tamir edebilirsiniz. Fire Oil Use edilerek kullanılabilen çok etkili bir silah, özellikle dövüş yeteneğini sınırlı olan Mage'in çantasına bol bol konulması tavsiye edilir. Iksirler tedavi ya da güçlendirme amaçlıdır. Bunun dışında, tek kullanımlık büyülü parşomeleri ve iksir reçeleri de bulabilirsiniz.

Oyunu James adlı prensin hayattır kurtarıp, şovalye ile edilmiş eski bir hırsız olarak başlıyorsunuz. İlk göreviniz Jazhara adındaki yem kraliyet büyüğüsünü bulup, saraya getirmek.

Büyüncü kuzeydeki kapıda. Onu alıp saraya götürdüğünüzde ise „neye hikayeyi kendiniz çözersiniz. Daha sonra devre William adındaki saygı grecik ve kentin altındaki lagümardır epey zaman geçireceksiniz. Lagümları mesken tutan Mockers'ın James'in eski dostları. Tavsiyem: şu oyundaki her yeri araştırma, herkesle konuşun, hiç bir ayrıntıyı kaçırılmamaya çalışın.

Amaçınız başlarında belirsiz, ama konu ilerledikçe gizem ve de kan giderek artıyor. Oyunun atmosferi de karanlık, ürkütücü ve şiddet dolu. Benim görebildiğim tek eksiklik, senaryonun çok linear ve bilmecelerin çok basit olması. Bir de Krondor'un boyutları bana olmasa gerekenden çok daha küçük yapılmış gibi geldi. Aslında mimari yapılar üzerinde biraz daha çalışılması gerektiğini düşünüyorum. Özellikle Antara'nın en büyük kentinin bahçe kapısı gibi kapılarla korunması çok saçma.

**Genel**

**8**

**Puan**



## Return to Krondor

**Sıfır/FRP / 3 CD**

**İNCELEYEN :** Ozan Simitçiler  
**SİSTEM :** Windows 95/98  
**İŞLEMCI :** Pentium 200  
**RAM :** 32 MB

**HD Alohi :** 60 MB  
**CD-ROM :** 4 Hızlı  
**MULTIPLAYER :** Var

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

**LEVEL CD :** Verilmedi

**DESTEKLENENLER :** ✓ 3Dfx    ✓ D3D    ✓ Joystick

Module Request

Target

Target Friendly

Target Enemy

Comm

Pickup Module

Cycle Waypoint

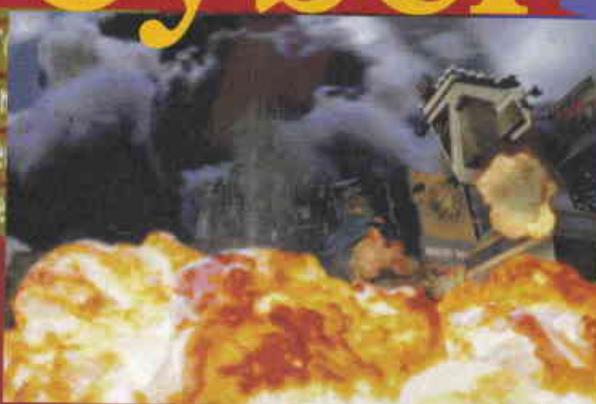
Request To

Radar Zoom

Help System

Pause Game

# Cyberstrike 2



Mech simülasyonlarını sevenler bu oyundan hoşlanabilirler, ancak pek klasik olmaya aday sayılmaz.



**2** 1. yüzüldü dünya devletlerinin yerlerini çok ulusal şirketler bıraktığı bir dönemdir. Bürokrasi ve benzeri kısıtlı yeteneklilerden mümkün olduğunca uzak duran bu şirketler, gittikçe bozulan ekonomik dengeleri yeniden kurmak amacıyla derhal uzayda maden kolonileri kurmaya başlarlar. Mars üzerinde kurulan büyük koloni pek çok keşiflere öncülük eder, ancak bunların en büyüğü bir gün birdenbire ortaya çıkan bir "Wormhole" olur. Bu doğal yıldız kapısının ote yanında eldeğmemiş ve zengin bir gezegen bulunduğu keşfedilince

## Cyber-Pod Ne İşe Yarar?

Ne var ki insülden gezegeni paylaşma savaşı sürecek. Biraz da medeniyet birleşimi olur ve Wormhole'ın bir oyari olmasının çökəcik sonucu gezegenin üzerindeki kırıcılarla birlikte de olsa bunu kalmayıp dahi da körhane gider, çöküş sonucu gezegenin doğal yörüngeyi bozulmuş ve üzerinde felaketler yaşamasına başmışdır. Bu karmaşa ortamında şirketler güçlerini kaybeder ve yerelde klanlara bırakırlar. Dört klan ortaya çıkar, ancak esas savaş en geceli ikisi arasında kopar, gezegeni kurtarmaya çalışan Terran Alliance ve fanatik bir dini tarikat olan Disciples of Apocalypse. Ancak kaynaklar sınırlı olduğunda bu savaşta öncelikli olarak Cyber-Pod adı verilen maden araçları ön plana çıkar. Çeşitli silahlar ve enerji kalkanlarıyla donatılan bu ekipman robotları ve onların pilotları gezegenin dört bir yanında yüzüye gelirler. Oyun oynanış tarzı olarak Mech Warrior ve Earth Siege serilerinin neredeyse birebir kopyasıdır, araçların gövdeleri iki parçadan oluşuyor, bacaklara ve gövde kısmına ayrı ayrı hukmetmek durumundasınız. Alışık olmayanlar için oldukça zorlayıcı bir oyun stilini doğduyu hemen söylememiyim, özellikle kullanığınız araçların ağır savaş robotları değil de, küçük ve bir hayli çevik araçlar olduğunu hesaba katarsanız işlenen denli zor olabileceğini tahmin edersiniz. Yapay zeka bu araçları kont-

rol etmeye zorlanıyor tabii, ne de olsa bunun için programlanmış, ancak sadece klavye kullanın bir insan bir süre sonra oldukça bunalıyor.

## Para, Para, Para

Oyunun tek zor yanı oynanışı değil, seferberlik görevlerine başladığınız zaman emrinize bir bürce ve bir takım verecek, sizden de bunları azami başarıyla kullanmanız istenecek. Yeni pilotlar, silahlar, robotlar ve daha bir sürü detay hazırlamak size düşüyor. Tabii pilotlarınız her geçen sırada tecrübe kazandıktan kaybedilmeleri ayrı bir baş ağrısı sebebi oluyor. Ayrıca savaş esnasında havadan savunma kuleleri ve benzeri şeyleri indirebilmeniz açısından oyun hafif bir Uprising tadi da taşıyor, ama bu çok belirsiz değil. Grafiklere ve efektlerde gelince, güclü bir 3D ekran kartı kullanımını şart, ancak yine de çok sonuçlar öyle çok muhtemel değil. Aslında bu oyunun en büyük eksikliği insan alıp götüren bir atmosfere sahip olmaması, doğrusu ne müzikleri, ne de konusu oyuncuya pek fazla sarımıyor. Fakat eğer olağınız varsa, ner üzerinde bolca savaşmanızı imkan tanıracak bir Multiplayer desteği mevcut, fakat bence bu bile pek yeterli sayılmaz. Sonuç olarak elimizdeki oyun vasatının üzerine pek çakamıyor, ancak türünün merağbatı o zaman başka tabii.

## Cyberstrike 2

SSI Studios / Mech Simülasyonu / 2 CD

İNCELEYEN : War Lord

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32 MB

Bilgi için: Arol İthalat Tel: 0212 659 26 73

DESTEKLENENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

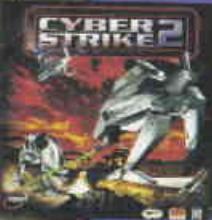
OYNANABILIRLIK :

LEVEL CD : Verilmemi

Geme!  
Hanya!  
Longshot

7

PÜRK



# F16

## Multirole Fighter

Savaşan şahin F16'ları konu  
alan birçok oyun yapıldı  
bugüne kadar. Ama hiçbiri  
Novalogic'in F16'sı kadar  
güzel görünüslü olamadı.

**T**eplerin gösterge ekranından yansyan elektronik yesili görüntüsü, pilot kaskının aynalı camında hızla kayarken, gecemin sessizliği yerde geçen ucagın jet çıkışından yayılan şok dalgalarıyla yırtıldı. Ovada konuşlanılmış mobil hava savunma tesisinin operatörleri onu görmeden önce bu sesi duydu. Tepelerin arkasından kursan gibi hızladığını gördükleri anda, radar ekranında da ışıklı bir nokta belirdi. Radar çanagınınelli metre uzaklıktaki roket platformu, büyük bir hızla dönerek ucagi takip etmeye çalışırken, pilotun uçuş kolundaki bir düğmeye basmasıyla birlikte, elektromanyetik vericileri vurmak üzere tasarlanmış bir bomba ucagın gövdesinden ayrıldı. Operatör, karanlığın içinden üzerlerine gelen ates topunu fark ettiginde, radarin anahatlarını kapatmak için uzandı, ama çok geç kalmıştı. Son gördüğü şey, odayı bir anda kaplayan kör edici

ışık oldu. Düşman hava savunma zincirinin bir halkasını kırarak, görevini harşan çelik şahin sonraki hedefine yöneldi. Radar çanağı havadaburgular vaparık duşerken, bir anda gündüz gibi aydınlatan ovaya ateş ve çelik parçaları yağıyor ve roket platformu darduğu yerde amaçsızca dönüyor.

### Şafakta Gök Kan Rengidir

Hey, uyannın hikaye bitti. Bu bir oyun yazısı ve sanırım size oyundan söz etmem gerekiyor. Öncelikle F-16MRF bir simülasyonu (hadi camim...), Valla bak yemilen. Dolayısıyla uçak, joystick'i (Microsoft Türkçe'sinde eğlence cubugu) geri çekince, yukarı, ileri itince aşağı dönüyor (ciddi olmazsam). Bu zaten Allah'ım emri, burdan simülasyonlarda boyaledir. İkinci Dünya Savaşı zamanında Fransız uçaklarında bunun tam tersiydi. Bu yüzden Fransa'nm is-

galinden sonra Ingiltere'ye kaçan Fransız pilotları kalkış sırasında olayı karıştırdı Spitfire'larla zırh pırt yere çakılarak niyazi oluyorlardı. Bunu biliyor musunuz? Tabii ki bilmiyordunuz ama söylemede öğrendimiz. Yaşa işte böyle de kültürümüzdür yanı (kültürümüz de neye yarıyor. Bir hılataya sap, bir kompresöre tutacak olabildim mi? (Sen de kimsin kardeşim? Aman Tanrı! Yoksas şifren bulduğum mu?)). Her neyse oyun diyoruk. F-16'yi yükledikten sonra, Novalogic'in adet olduğu üzere sayısallaştırılmış, gerçek görüntülerden oluşan kısa bir video izliyorsunuz. Ardından ekranın bir menü geliyor. Seçenekleri altı çizili bas harflerine basarak aktif hale getirebilirsiniz. En üstteki seçenek olan Quick Mission la tek görevli uçuşlar yapabileceğiniz gibi, Campania'den bir pilot yaratıp kendini zı kanlı bir hava savaşı senaryosunun içine atılabırsınız. Oyunun altında Multiplayer, Options, Overview ve Credits var. Overview dan F-16 hakkında teknik bilgiler alabilirsiniz.

Yalnız bu tanımın yanında 'F-16 yirmi yıldan beri han uygurlığını korumakradır' gibi çok salak bir cümle var,

belirirmeden geçemedim. Son seçenek ise Exit .

### Ölümün çelik kanatları

Bir görev seçip kendinizi pistte bulduğunuzda, yapmanız gereken ilk şey, 0 rüşüyla motorları çalıştırıp bir süre hızlandıktan sonra yükselmek. İşin salak tarafı ucagın araziden de kalkış yapabilmesi, tabii bu da gerçekçilik açısından büyük bir eksiklik. Gitmeniz gereken yön, HUD'un (kokpitin önündeki göstergelerin yer aldığı cam panel) üzerinde, altında küçük bir cember olan kısa çizgi tarafından gösteriliyor; bu çizgi yerle yukarı doğru dik açı yaptığımda doğru yöndesiniz demektir. Sonraki Waypoint'ı Ctrl-N ile seçebilir-



siniz. "+" ve "-" tuşları hızlandırmayı sağlar, Backspace ile Afterburner'i çalıştırabilirsiniz. A ile otomatik

pilotu seçilir, H ise üsse dönmenizi sağlar. Delete ile yarışmadan sola, Page

Down ile aynı biçimde sağa dönülür. Nümerik klavyeden kokpitteki ekrana bakabilirsiniz. M haritayı ekranaya getirir, F12 ile zamam hızlandırmayı sağlayabilirsiniz. G ve Ü tuşları hedefler arasında seçim yapmaya varar. Z topu atesler, 3 ile havadan havaya 4 ile havadan karaya roketleri, 5 ile bombaları seçebilir, Space ile de ateşleyebilirsiniz. Peşinize bir fırça taktigində, işi gündemlere karşı, D ile Flare, radar gündemlere karşı C ile Chaff atabiliyoruz. W tuşuna bastığınızda, kanat adanımıza gonderebileceğiniz mesajlar ekranına gelir. Seçebileceğiniz emirler beyaz renkle yazılmış, yanlarında yazın sayıya basarak o emri verebilirsiniz. İniş için piste uygun bir uzaklıktan ve yükseklikten yaklaşın önce hızınızı azaltarak, E ile flapları açın, sonra da iyice yaklaşınca G ile tekerlekleri çıkararak B'ye basıp frenlere asılınsunız. İnşiler bir simülasyoncuya ağlarcak kadar basit. Yere çok yaklaşınca uçak sanki otomatik manzıla moduna giriyor. Dikkat edin,

at-  
çaktan  
uçarken sırt  
bu yüzden çalılabi-  
lirsınız. Yazının başından  
ki oyku siz gaza getirmeye  
yemediye, bir de  
uçarken Overkill dinleme-  
yi deneyin, manş söyle sert ve  
hızlı bir müzik her pilotun istatistik-  
lerini yükseltebilir.

### Savaşmak ab ne hoştur, yıldızların altında...

Oyunu yapan Novologic, benim favori şirketim olduğumda hızla ilerliyor. Onları ilk kez yıllar önce Comanche ile tanımıştım (Gençlik o zamanlar, saftık. Ohanda grafiklere bak demistik. Pentium'un bile adı vardı sadece). O günden beri yüzümüz kara çökmadılar. Sanırım bu 3D donanım destekleyen ilk oyuları. Daha önceden gayet haklı bir nedenle minimum konfigürasyonlarda çalışabilen, ama super grafikli simülasyonlar yapıyordular. Gerçek F-16 MRF da, 3D Hardware desteği olmadan bile oldukça iyi grafikler sunuyor. Oyunu arkadaşımın 3D kartı K5-100 makinesinde denedim ve HİÇ BİR

YAVAŞLAMA OLMIŞADAN

çalıştı. Artık bu diğer oyun üreticilerinin donanım şirketleriyle ortaklaşa bizi kazıkladıklarının mı, yoksa yalnızca koayerlige kaçip yazılımı hızlandırmak için fazla uğraşmadıklarının mı bir karışım, bilmemyo-

rum. Sonra da çıkış "Super hızlı bilmem ne Engine'i, yeni geliştirdik, alım oynamış" diye zırvalarlar. Eskiden Novologic bu grafiklere 3D desteği eklesene olurdu acaba diye düşünürüm (elmin körü olurdu). Artık biliyorum. Sü kadarmış söyleyeşim, bu benim gerçeken içıyorum hissim birazlık olsun yaşadığım ilk simülasyon. Üç boyurlu bir dünya yaratırken, dikkat edilmesi gereken ilk nokta uzaklıkların gerçeğe yakın olmasıdır. F-16 bu konuda kuşsuz olmasa da, rakiplerine kıyasla çok daha gerçekçi. Yerdeki objeler yankılarından geçtiğinizde büyüklüklerini aşağı yukarı hissettiyorlar. Bulut tabakkasını ulaşmak için gerçekten olduğu gibi bayarı bir tırmanmanız gerekiyor falan. Çok oyunda yere yakışığımızı bire fark etmeden güm çakılırsınız.

F-16'da göstergeleme baktıdan bile yerine kadar yakın olduğumuzu anlayabiliyorsunuz. Ancak vazifimle elde edilen kaplamalar, yakınlaşma daigalanmaya başladığından bunu veterince anlayamıyorsunuz. Diğer Novologic simülasyonları gibi bu da gerçekçilikten çok, fazla kasmadan ucuş zevki vermeye yönelik bir yapım. Ayrıca tepeler ve diğer yer şekilleri daha önce bilgisayarda görmediğim kadar gerçekçi. Tek sorun, son zamanlarda piyasaya çıkan başka simülasyonlarda da olduğu gibi, ağaç-



rim eksikliği ve su kütlelerinin hareketi siz ve de donuk göremeleri. Bence şirketler biraz ugrasıp 3D motorlarının eksikliklerini giderebilirler, ama bura'dan konuşmak kolay tabii. Belli bir yükseklikten yeryüzü uydı fotoğrafçılığında gibi görüyorum. F-16'nın gördüğüm en iyi grafikli simülasyon olduğunu söyleyebilirim. Yani başta da dediğim gibi, Novologic super bir şirket ve F16 Multirole Fighter ile yine kendilerini aşmışlar.

*Novologic' tekilerden para yediğini  
de nereden çıkarıyorsunuz canım, çok  
çık çıksın. Hıç şerefsiz, satılmış medya gi-  
bi bir halim var mı?*

GENEL

9

PÜRT

## F-16 Multirole Fighter

Novologic / Simülasyon / 1 CD



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

HD Alanı : 200 MB  
CD-ROM : 4 Hızlı  
MULTIPLAYER : Var

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

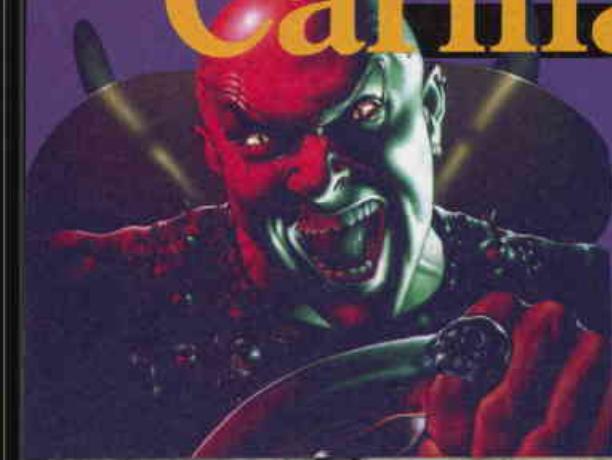
LEVEL CD : Kasım 98

DESTEKLENENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick

# Carmageddon II

**Carpocalypse Now**

Parmaklarınızdan kan  
damlatacak kadar vahşet içeren  
bir oyun istiyorsunuz değil mi?  
Size iyi gelecek bir ilaçımız var...



**D**eri cekeniizi giyin, eldivenlerinizi takın, direksiyonu sıkıca kavrayın, gazı yavaş yavaş kokleyin. Hazırantz araba savaşına başlayabilirsiniz.

İlkinn çok beğenilmesi, oyuncun ikinci bölümünün de hazırlanmasını kaçınılmaz kırdı. Ve nihayet Carmageddon'un ikinciği geçtiğimiz hafıza karşımıza çıktı.

Değişiklikler göze çarpıyor; ilk dikdört çeken oyuncu grafikleri (Super yüksek çözünürlükleri ile Carmageddon karşısında), 3Dfx teknolojisi kullanılarak grafikler iyileştirilmiş, 3Dfx kartınız varsa, bundan yararlanabilirsiniz. Yoksa siki bir makineye ihtiyacınız var demektir, en az PII 350 gibi bir sistem, 3Dfx'li, MMX işlemecili bir makinede bile tam performans ile çalışmıyor. Bu yüzden bazı grafik özelliklerinden feda karlıksız ememeniz gerekebilir. Tüm bunları yanısıra, vent arabانız ilk oyundaki arabayı andırsa da bazı değişiklikler mevcut. Renk yine kırmızı, lastikler duble kalmıştır, duble oturaklı, kodu-

mu oturtan bir araba var artık altındadır. Eee artık 21. yüzyıla yaklaşıyoruz, olee eski pişkü arabaların bir zahmet bir kenara bırakıp, teknolojik yeniliklerle dolu arabalara kucak açalım (Ortama uymak lazım).

Diger özelliklere bakmadan önce menüye bir bakalım.

### Menü dedin durdur, al sana menü....

Fazla dert çekmeden doğrudan oyuna başlama olayı çok hoşuma gitti. Bu arada, menü pencereleri şeklinde geliyor.

#### Birinci pencere:

**Single Player:** Her zaman olduğu gibi, kendi oyuncunuzu oynayın. Burada geçmeniz gereken üç bölüm var. Bunları geçerseniz, yeni görevler karşınıza çıkıyor.

**Nice Beaver:** Karanlık bir şehirde gizemin ortasında avınızı sürdürün.

**Rocky Too:** Dağın tepesine insanların kamp yapmak için gider, siz de arabayı parçalamak için gidiñ.

**City Slicker:** Şehri bir de gündüz gözü ile parçlayın.

Buraları iki şekilde gerebilirsiniz. Etraftaki burun tipsiz arabaları parçalayabilir ya da Checkpoint'leri geçip bitirebilirsiniz. Ben araba parçalamamı təsdiq ederim. Mütəsəf patə kazandırıyor.

**Network Game:** Network kartı olanlar için balıklama atılması gereken bir seçenek. Bu oyuncun ağ altındaki performansı gayet iyi ve oynaması da gerçekten çok zevklı.

**Menu:** Buradan oyuncu ayarları ile ilgili yere dahil yapıyorsunuz.

**Abort Race:** Eğer yarış için de bura gitmeyi isterseniz (esc), oynadığınız yarış iptal edilir.

**Abort Game:** Oyunda epey ilerlediniz ama, oynanış tarzı siz sormadı diye yelim. Buradan yeni bir oyuna başlayabilirsiniz.

**Quit:** Anında Windows'dasınız.

**Configure Controls:** Joystick ve Keyboard ayarlarınıza.

**Setting:** Ses ve görüntü ayarları. Buraya mutlaka bakın ve nüfusunuz

gücüne göre bir ayar çekin.

**Load game:** Oyun içinde otomatik bir kayıt mekanizması var. Kayır edilen yerden başlamamızı sağlar. Her oyun açıldığında sıfırdan başlıyorsunuz ve buraya girmeden eski oyuna dönmeye şansınız yok.

**Sound:** Ses ayarlarını da buradan yapabilirsiniz.

#### İkinci pencere:

Kullandığınız arabayla ilgili bilgileri burada görebilirsiniz. Adı, sürücü adı, kaç para eder, elimizde ne var ne yok...

**Start:** Oyunu buradan başlayın.

#### Üçüncü pencere:

Oynadığınız yerle ilgili bilgileri alabileceğiniz pencere...

Bunlara kısaca göz attıktan sonra, oyuna geçebilirsiniz.

Ama önce tuşlara bir bakalım:

**Keypad 8:** Gaz (Fazla köklenmeye, bir anda hızlanıyor, Kendinizi durura ya da direğin hirine çakılmış bulabilsiniz).

**Keypad 2:** Fren ve duruktan sonra geri gitme (Topla abii, topla topla).

**Keypad 4:** Sola dönüs (Mesap Dönerken hifzen sinyal vermez, Merak etmeye, arabanın aküsü bitmez).

**Keypad 6:** Sağda dönüs (Saga dönüste yaya yolu vermenize gerek yok, onları ezin ve puan alın (Sanyorun bu da bir tür mesajı, hiz - BLX)).

**Space:** El freni. Sık sık kullanın, çok işe yarıyor. Arabalara etkili vurmak istiyorsanız, hızınızı iyiçe alındıktan sonra eftremini çekerek arabanın içi kışımıla vurun. Hem etkili hem de arka tarafının tamiri daha ucuz (Türkçe'yi kullanırken daha dikkatli olun, ne yöne gideceği pek belli olmaz - BLX).

**Insert:** Düzeltme. Bunu çok sık kullanacağınız. Arabanız ters döndüğünde ya da çıkmaz bir yere düştüğünüzde, bu tuşla arabanızı tekerlekleri üstüne kondurabilirsiniz.

**Enter:** Sizi sürekli kaydeden kamerasdan kendinizi seyretime olayına bu tuşla girebilirsiniz.

**Backspace:** Tamir edilirsiniz, para karşılığı.

**Z:** Kalkarken hasarsanız, Spin atarsınız.

**Tab:** Haritanın genişletilmiş hali. Diğer arabalara göre konumunuzu görürsünüz.

**Del:** Silah satın alırsınız, tabii paranız varsa.

**End:** Güç satın alırsınız, yine paranız varsa.

**Enter:** Kapıları açıp kapar.

**T:** Kendinize hedef belirlersiniz.

**M:** Sol alt köşede küçük bir harita çıkar. Küçük harita da diyebiliriz.

**F1:** Kilometre, saat, dakika, para durumu göstergeleri ayarlanır.

**C:** Kokpitten görünüş ya da dışarıdan görünüş.

**Keypad:** Görüş açısını değiştirir.

### Patlayana kadar çarpın

Bütün ayrınlamalarınızı yaptıktan sonra, rahat bir nefes alarak oyuna başlayabilirsiniz.

Yapmanız gereken şey çok basit. Bütün arabaları parçalayın ya da Checkpoint noktalarına ulaşın. Bundan sonrası sizin yeteneğinize kalır. Müzik setinize sıkı bir müzik koyup köküne kadar gaza basın. Hemen hemen her şeyi parçalayabiliyorsunuz. Çarpığınız yere göre hasar miktarınız değişiyor. Duvarlara, direklere, kaldırımlara mümkün olduğunda az çarpıma çalışın, hızlı çarpınca tahmininizden çok

üzerinde alev resmi olanlara hiç yaklaşmayın, bunlara bir dokundunuz mu, şehrin öteki ucuna doğru ucusa geçiyorsunuz. Bu tehlikeli objelerden kaçın, diğerlerini de imkanınız varsa kaçınmayın. Bunların içinden ekstra puan, zaman, silah vs çıkıyor (yazın bir de bir sıkımlık dışmacunu - BC (waaay, redaktör hanım esprisi de yapmış - BLX)). Çarpışma yapığınız mekanlar içinde söyle kaplı bölgeler de var. Buralara bir düştünüz mü çıkmak çok zor oluyor. Patlayıcı maddeler genelde su içinde bulunuyor. Binalara çarpıp çıkabilirsiniz (uçarak). Insert tuşuna basıp çıkışabilirsiniz, geri geri giderek de şansınızı deneyebilirsiniz. Düz gitmeye çalışmanın daha iyi (Düz gitince arabanın burnu hemen su yüzüne çıkarıyor, böyle olunca da dönemiyorsunuz). Eğer rakip araba soya düşerse, onu bırakıp başka araba peşine girin, nasıl olsa başka bir yerden karşınıza çıkacaktır.

### Biraz vahşi ama .....

Carmageddon ilk çıktığında zombi yerine insan parçalayırdı onuz. Fazla tepki gelince, zombi olayına girdiler. Gözünü kan burunuş olanlarınız varsa, zombileri insana dönüştüren Patch dosyalarını Internet'te bulabilirsiniz (bkz. WWW.AVAULT.COM - BEX). Oyunda bir değişiklik olmuyor, sadece



hasar alabilirsiniz ve hasar tamiri de para karşılığı oluyor. Binalar dışında çarpıntı her şey size para kazandırıyor, özellikle de arabalar ve zombiller. Arabaya sıkı bir geçirme size hasarınızın toplayacağı paradan dört beş kat fazlasını kazandırıyor. Bunun yanı sıra, zaman soranunu da bunlara çarparak giderebilirsiniz (Haa oyunda bir de zamanda var, hala da dikkat etmeniz gerek). Özellikle arabalar size fazla fazla zaman kazandırıyorlar. Etrafa căzrix nüetine dolan zombiler de arabayı bulmadığınız yerlerde size ufak tefek miktarlardada zaman ve para kazandırıyorlar. Dört beş zombi aynı anda çarparsanız, arabaya çarpmış kadar olursunuz. Hepsini bir arada sıkıştırıldınız mı, doğrudan databilirsiniz.

Oyun içinde etrafı serpiştirilmiş obje var, bunların bazıları işe yararken bazıları da camınıza okuyabiliyor.

kanın rengi kırmızı. Ha, bir de zombi sesi yerine insan sesi çıkarıyor. Bu Patch'ı kullanmanızı pek tavsiye etmiyorum, açıkçası kan görmek benim hoşuma gitmiyor. Herseye rağmen adamlar sıkı oynuyorlar. İçinizde küçük bir çığın varsa, onu tatmin etmek için bu oyunu oynayabilirsiniz. İyi oyunlar.

Anlayana ikinci not: Bu yazının hazırlanışı sırasında hiçbir bayana zarar verilmemiştir gerçi ama birçok canlı devirlmekten kurtulamamıştır. Hepsimi itirazla düzelttiğim - MÜDÜRIYET

7  
PUDR

## Carmageddon II SG/Araba Yansı/1 CD

İNCELEYEN : Sinan Alماç

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 200 MMX

RAM : 32 MB

HD Alanı : 200 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : Var

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

OYNANABILİRlik :

LEVEL CD : Kasım 98

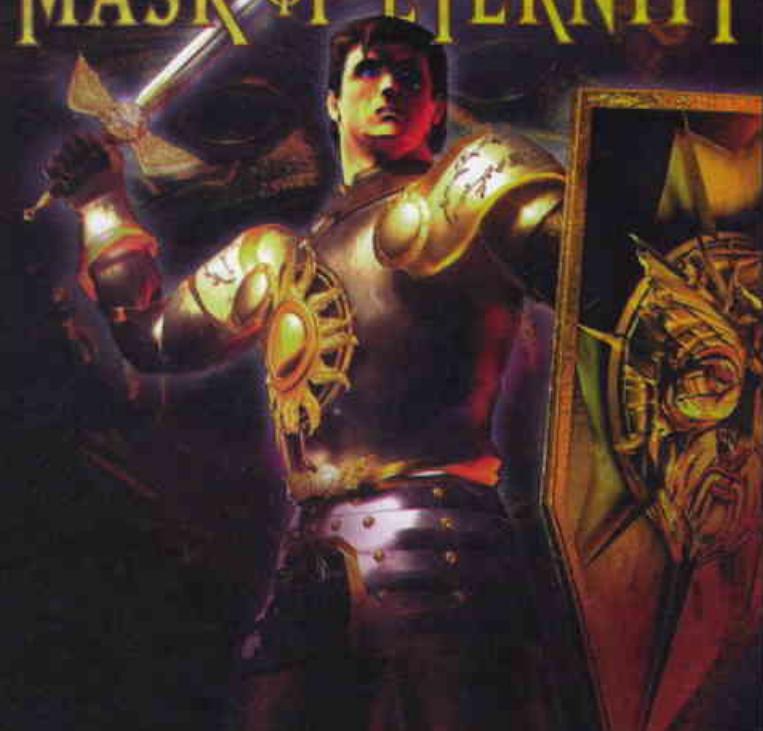
DESTEKLENENLER :  3Dfx  D3D  Joystick



# King's Quest

ROBERTA WILLIAMS'

## KING'S QUEST MASK OF ETERNITY



### Mask of Eternity

Sierra Studios, Princeless Bride rezaletinden dersini almış gibi görünüyor. Mask of Eternity, King's Quest serinin hayranlarını mutlu edebilecek bir oyun.

Diger insanlar, hayvanlar, tüm canlılar siz kaçınlırmaz kaderinizle başbaşa bırakmak için, ortadan kaybolacaklar. Bağıracıksınız, hem de avazanız çıknıgı kadar. Ama cevap gelmeyecek. Birden korku dolu düşüncelerinizden irkilerek kendimize geleceksiniz.

Tanımlayamadığınız bir felaketin habercisi olan, cürlümüş ve ölüm yaklı bir sesin size doğru yaklaşısını farkedeceksiniz. Bağırmaya çalışacaksınız, ama sesiniz yumruk olup bogazınızı bastırıracak. Kâşmaya

alışacaksınız, ama her attığınız adım bir öncekinden daha ağır olacak. Tökezleyip düşeceksiniz sonunda. Bakmasanız bile arkandaki sesin artık ensenizde olduğunu bileyeciksınız. Ve, kaçınlırmaz felaketinizle yüzleşmek için yavaşça arkanızı doneceksiniz...

#### Güzel prensesler...

King's Quest serisinin sonuncusu olan Mask of Eternity en sonunda geldi. Ama eski oyunları oynayanların alışıktı. Katıksız Adventure türü oyunlara değil, daha çok Action-Adventure tarzına benzeyen bir oyun olarak hazırlanmış. Mask of Eternity'de bas karakter olan Connor'ın başına gelenlere bir bakalım isterseniz. Zavallı Connor, kötü bir bü-

yucunun Mask of Eternity'yi dört parçaya ayırması ile ülkesindeki her canlı taşta dönüştürür. Felaketin sebebi olan Mask of Eternity (Sonsuzluğun Maskesi)'nın bir parçası Connor'ın eline geçince, geçici bir süre için bu lanetten kurtuluyor. Ama ülkesini büyünün etkisinden kurarma görevi de onun üzerine kalyor. Amacı maskenin parçalarını bulup birlestirmek, ama üzerinde "mînîk" engeller bulunuyor. Ülkeyi saran büyünün etkisiyle bütün canlılar taş, bütün ölüler zombiye, bütün iyi yaratıklar deliye dönüşmüş ve gölgelerde saklanan bütün kötü yaratıklar da ortaya çıkmıştır.

King's Quest - Mask of Eternity, serinin sadık oyuncularını oldukça şaşırtacak. Alothımız KQ oyunlarından birçok farklı cükkü. En önemli fark, tamanen Adventure olan KQ serilerinin, bu yeni oyunla biraz Action, biraz FRP ve bolca macera içeren bir karisma doğmuştur. Artık elinize getirdiğiniz silahlardan düşmanlara karşı savaşır, basit bir tecrübe puanı sistemiyle aynen bir FRP oyunundan olduğu gibi seviye atlayıp daha güçlü bir hale gelebiliyorsunuz. İkinci farklılık ise, geçmiş tüm KQ oyunları da biraz masalsı ve civil civil, neşeli bir havaya sahipken, MoE'nin tamamen karanlık, korkutucu bir atmosfere sahip olması. Özellikle ölüm sahnelerinin oldukça vahşi ve kanlı bir şekilde ele alınmış olması, serim bu son oyununu aralarından oldukça farklı bir şeyle sokmuş. Benim için hava hoş, bir oyunda kan ve vahşet olması beni germez. Ama King's Quest'in masalsı anlatımına alışmış o-



tan' sadık hayranları ne der bileyen.

### Yakışıklı şövalyeler...

MoE'de Tomb Raider tarzında grafik yapısı kullanılmış, ama Connor'ın gözünden de görevliyoruz ki bu çoğu yerde kullanılmam gereken bir özellik (Bakış açıları arasında geçiş yapmak için F2'yi kullanın). Grafiklerin orta düzeyin oldukça üstünde olduğunu hemen belirtelim, karakter animasyonları ilk başta insana odun gibi geliyor, ama bir kere alışınca gözle oldukça hoş gelmeye başlıyor. Özellikle de düşmanların ölüm sahnesi, Arkasına sessizce atlayıp düşmanın gırılagım kesmeler, olurken kan kusmalar. Evet, bu oyunda kesinlikle küçüklere göre değil. Üç boyutlu bir oyundan 3D kartlara destek vermemesi düşünülemez tabii, bu oyunda da 3Dfx ve D3D destekli tüm kartları sonuna kadar kullanıyor. Ama burun grafik özelliklerini açınca, benim 233 MMX ve Monster'lı makinede grafiklerde gözle görülür bir yavaşlama oldu. Daha dū-

yük bir konfigürasyona sahipseniz ve özellikle de 3D hızlandırıcıınız yoksa, bu oyunu alırken iki defa düşünün.

Ses müzik oynamaya gelince, tek kelimeyle mükemmel. Özellikle ilk bölümde etrafında dolanırken çalan rahatsız edici korku filmi temalı müzik, bir eve girdiğinizde duyduğumuz huzur veren gitar ritmi bu yaşlı kulakların pasını almak için birebir. Bu oyunda, müzikler iyi kullanıldığında atmosfere nasıl karkıda bulunacağının en iyi örneklerinden biri. Seslerin ise müzikler kadar kayda değer bir yanı yok, ama kullanılan bütün ses efektlerinin oldukça kaliteli olduğunu söylemek gerekiyor.

teli olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Kılıçların çarpışması sırasında çikan ses, sürünerken iterleyen zombilerin miltleri falan, hepsi üst seviyede ve tüm bunlar müziklerle birleştiğinde (bir de karantik bir odada iseniz) sizin koltugundan düşürecek kadar gergin bir ortam yaratmayı başarıyor.

### Ve ölümcül hatalar

Gelelim oyumanın en büyük eksisine: Yüklemeye zamanları. Bir bölümden diğerine geçerken iyi düşünün, çünkü yeni bir bölümün yüklenmesi minimum beş dakikayı alıyor. Haliyle ufak bir şey unuttugunuza için yeni bir bölümden eski bir bölüme dönmek zorunda kalmak tam bir işkence oluyor. Oyun ilk önce eski bölümü sabitdiskten silecek, daha sonra yeni bölümün sıkışmış halide yüklenmeye başlayacaktır.



ni kopyalayacak ve daha sonra da bunları açacak falan derken, siz bir de bakmışsınız ki torunlarınız sakallarınızı çektiyor. Tamam, bölümler inanılmaz derecede büyük olabilir ve bu yüzden hepsini birden sabitdiskte bulundurmak zor olabilir ama, yine de 15 yıllık Sierra programlarından, bundan daha iyisini bekledim.

Sonuç olarak, King's Quest mükemmelle yaklaşan ama ufak tefek sorunları da bulunan bir Action Adventure. Hem de ne Adventure, hem de ne bir Strategy Ustası bölümündeki dört sayfalık yere sağlamaza, kalan kısımda önemizdeki aya sarkacaktır, haberiniz olsun.

Hocakalın!

**Genel  
8**

**Puanı**

## King's Quest Sierra/Arcade Adventure/ 1 CD

İNCELEYEN : Sinan Akkol

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32 MB

HD Alanı : 400 MB

CD-ROM : 4 Hzli

MULTIPLAYER : Yok

GRAFİK :

SES/MÜZİK :

ATMOSFER :

OYNANABILİRLİK :

LEVEL CD : Ocak 98

KING'S QUEST  
MASK OF ETERNITY

DESTEKLENENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

# NBA Live 99

**NBA'deki lokavt sona erdi  
ermesine ama, EA Sports'un  
alanında rakipsiz oyununa ilgi  
had safhada.**

**P**C sahibiniz ve üstüne üstlük iflah olmaz bir basketbol fanatigimiz. Durum boyleyken emin olduğum bir şey varsa o da istem göklere çıkarayım, istem yerin dibine hattırayım tipi tipi bilgisayarımızın yolunu tutıp bu oyunu alacaklardır. İşte bu noktada bana garip gelen yüz milyonlarca hayram olan bir sporun bilgisayar ekranlarında sadece bir tek isimle temsil ediliyor olması.

Spor oyuncularını tümüyle tekeline almayı başarmış EA Sports'un yapımı NBA Live 99, ilk kez 1995 yılında tamışığımız NBA Live serisinin beşinci basamağı, NBA'deki lokavt sona erdi, ama bu aşamaya gelininceye kadar lige verilen uzun ara, basketbolseverlerin bu özlemini dindirmeyi vaat eden -va-

pumci şirketin ekmegine yağ sürmüştür.

Oyna geçmeden önce küçük bir uşarı yapınız. En utak kurulum seçeneği 80MB sabitdisk alanı daha gerektirecek ve aksi takdirde birçok sorun çakaracaktır.

## Menülere kuşbakışı:

NBA Live 99'da karşımıza çıkacak ilk değişiklikler her yıl silhastan hazırlanan ve bu kez son derece gösterişli bir görünüm almış menülerde. Yalnızca oyuncu istatistiklerini görmek istediği zamande karışık bir hal alan bu menülere bir başkalar halinde bir göz atarsak:

## MODE

**Quick Start:** Bu mod bilgisayar tarafından seçilecek iki takımın mücadele içinde yer almanızı sağlar.

**Exhibition:** Hazırlık maçları düzenlemeye yarar.

**Season:** Oncekilerin sonuçlarıyla şekillenecek on sezona kadar devam ettiğiniz bu mücadele oldukça hoş ve hatta bence oyundaki en önemli yenilik. Multiple Seasons ve Career Development seçenekleri oyuncu özelliklerini edit etmek yerine, takım güçlendirmenin yerine, takım transferler yapmaktan geçtiği yeni bir sistem yaratıyor. Mevcut ligler veya kendi oluşturacağınız gruplarla 26, 52 veya 82 maçlık sezonalar düzenleyebilirsiniz. EA Sports Ticker seçenek ile Internet'e bağlı olduğunuz sürece, maç sonuçlarını ve son transferlerle şekildeki kadroları liginize dahil edebiliyorsunuz.

**Playoff:** 1, 3, 5 veya 7 maça tur atlayan belli olacağı Playoff'lar düzenleyebilirsiniz.

**3PT Shootout:** Zamanla karşı atışları yapacağınız üçlük yarışmasına

katılabilirsiniz.

**Practice:** Bu yenilik antrenman sahada kendinizi denemenizi sağlıyor.

**MULTIPLAYER:** Çoklu oyuncu seçenek ile modem bağlantısı, seri bağlantı ve ağ üzerinden maçlar yapabiliyorsunuz.

**STYLE Arcade:** NBA Live 99, istenildiğinde ciddi görüntüsünden kurtuluş NBA Jam benzeri eğlenceli bir görünüm bürünebiliyor. Maç akışı hızlandırılmak için oyuncuların yorumadıkları ve sakatlanmadıkları mevcut kuralların çoğunu uygulanmadığı bir seçenek.

**SIMULATION:** Maçlar NBA kurallarıyla gerçege en yakın şekilde oynanır.

**SKILL:** Oyunun dört zorluk seviyesi içerisinde en aklı yakımı, yapay zekanın ve oyuncu istatistiklerinin maçlara tam olarak yansıtıcı Superstar Level. Yine de daha kolay seçenekler oyumu kapana kadar yapacağınız maçlarda Fast Break'lerle dolu eğlence sunacaktır.

**QUARTER:** Ceyrekleri 30 saniyeden 12 dakikaya kadar uzatabiliyorsunuz.

**OPTIONS:** Müziklerle ilgili bütün ayarlamalar buradan yapılmıyor. Saha içi konuşmalar, oyuncuların birbirleriyle diyalogları ve koçun zaman zaman verdiği direktiflerle birlikte motive edici düzeye ulaşmış. Bu efektlerin oluşturduğu bogucu ortam özellikle kendi sahanızda oynuyorsanız farkedilir bir avantaj sağlıyor. Reaksiyonları çoğu zaman beklenenden daha silik kalsada, taraftarlar top çalmalarda, Fast Break'lerde ve sınaclarда çosuyor.

Muzakler sadece oyun menüleri için hazırlanmış. Bana hitap etmesi de techno-funk dinliyorsanız, hoşunuza gidebilir.

Aynı menüdeki diğer önemli seçeneklerden Shoot Control'le atışlarda bilgisayar yardım alabilir. Speech ile maç anlatımı yerine sadece saha içi konuşmalarla yetinebilir. Slow Motion Dunk'laya da sınırları ağır çekim



**NBA  
Live  
99**



seyredebilirsiniz.

**DETAILS:** Grafik kalitesini belirleyen yansımalar, oyuncu ve tribün detayları, çözünürlük, arka plan animasyonları ve ışıklandırmalarla ilgili pek çok ayar buradan yapılmıyor.

NBA Live 99 ile birlikte şimdiden keşfetmeye başladığınızda saha boyunca seyircilere hayat verilmiş, Eski sürümlerdeki donuk resimler yerini alan görüntüler, oyuncuların kadar kaliteli değil. En azından alkışlayan ve hayalip zıplayan ve birbirinden ayırt edilebilen seyirciler var.

**RULES:** Sertlige verilecek prim, oyuncunun kaç faulde kenara alınacağı gibi 10 küsür ayar bu menüden yapılmıyor.

**ROSTERS:** Oyunun bu en ayrıntılı menüsü, yeni oyuncular yaratma, bu oyuncularla ve mevcut takımlarda değişiklik yapma seçeneklerini içeriyor.

**STATS:** Bir diğer karışık menü geride kalan 1997-1998 sezonu ile ilgili bilgilerin yanı sıra, kendi yapacağınız maçlarla ilgili kayıtların tutulduğu yer.

### Görünüşe aldanın...

Grafik yönüyle incelediğinde, bu EA Sports oyununun da yeni standartlar belirleyecek düzeyde olduğu görülmüyor. Motion Capture ile hazırlanan oyuncu tasarımları yeni yüz ifadeleriyle birlikte gerçekçilik hissini tamamlıyor. NBA'in bu seneki başarısının en büyük sebebi, aktif ve gerçekçi animasyonlarla da, gülerek, kaş çatarken veya sırınlı bir şekilde göreceniz yüzlerde, ufak tekel eksiklikler yok değil. Film kalitesindeki soğuk grafikler zaman zaman cıeglilik film görsegliğini aratabiliyor.



Sahalar ilk hâliyle tanınmamıyor ve saha büyütükleri oyuncularla orantılı.

Rakip, Fast Break fırsatlarını çok iyi değerlendirdiyor ve gereksiz pozisyonlarda foul yapmıyor. Asla boşta rakip oyuncu bırakmamanız ve hücumlarınız sırasında boy farklarını da değerlendirmeniz gerekiyor.

Oyunda ince zorluk ayarlarının eksiksliği mevcut, bu zorluk seviyeleri arasında büyük uçurumlar yaratmış.

Oyuncuların yürümesi oldukça uzun zaman alıyor. Değişiklikleri bilgisayarına bıraklığınızda, pek nadir oyuncu değişikliklerine tanık olacaksınız..

Bütün bu grafik ayrıntılarına rağmen, 3Dfx varsa oyunda yavaşlama derdi ortadan kaldırıyor. Voodoo2'de ki renkli ve aktif grafikler sıkıcı veya eleştirel mesi gereken pek de fazla bir şey içermiyor.

Oyunda tuşları dilediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz ve mevkilere göre tuşların etkileri de belirlenebiliyor. EA Sports oyunları için Game Pad ihtiyacı attık inanılmaz boyutlara vardi. Oyundaki 15'den fazla harekete hukmetmeyi sağlayacak tuşlara hakim ol-

mak biraz zahmetli bir işmiş gibi görünüyor, ama artık yarış oynalarında bile bu alete gerek var. Özette en iyi performansı alacak şekilde adam gibi oynamak istiyorsanız, özellikle Gravis Gamepad tavsiye olunur.

### Fazla söyle gerek yok

NBA hayranı olarak hele bir de bu oyunların kidemli iseniz, karşısınızda yine düşinize göre bir rakip bulacağınız. Sayıları onu bulan kameralarla televizyondan izleyenmiş gibi maçlar væreceğiniz bu oyun yeni oyunculara kazanılmayıp, eski sürümlerinin de ikna edecek yoğunlukta ilavelerle güncellendirilmiş. Sonuçta NBA Live 99'u satın almak için hiçbir manaklı neden kalımıyor.

Oyunda arayıp da bulamayacağınız bir şey varsa, o da Michael Jordan. EA Sports'tan bırsarı para istemesi onun oyundan dışında bırakılmasına yol açmış,

### Ne kadar teşekkür etsem azdır!!!

-Yaptığı muhteşem işletim sistemiyle bilgisayarının durup dururken çökmesine neden olan ve bu yazının Ocak sayısına yetişmemi engelleyen kanlı Microsoft'a.

Tam Windows'tan kurtuldum derken, klavyem hocalunca bilgisayarını e-

sirgemeyen ve beni sakınleştirmeye çalışan sevgili arkadaşım Sertaç'a.

-En eftan püfün mazeretlerime bile inanarak (en azından inanmış gibi gözükerek) işlerin aksamasını benden bilmenin yazı işleri müdürüme sonsuz teşekkürler. L

Genel  
9  
Puan



### NBA Live 99

EA Sport / Spor / 1 CD

İNCELEYEN :	Ozan Ali Dönmez	mailme.ozl@mailxcite.com
SİSTEM :	Windows 95/98	HD Alanı : 100 MB
İŞLEMCI :	Pentium 166	CD-ROM : 4 Hızlı
RAM :	32 MB	MULTIPLAYER : Var

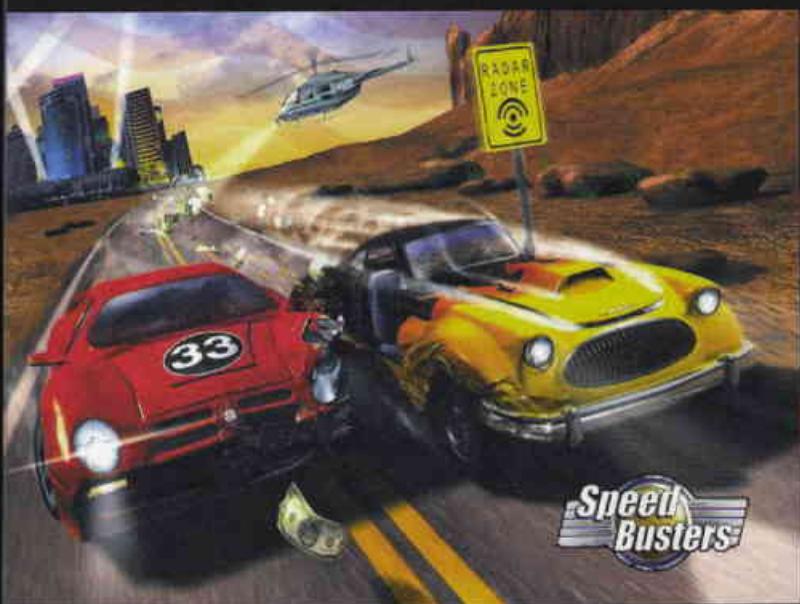
DESTEKLЕНENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

GRAFIK :	*****
SES/MÜZİK :	*****
ATMOSFER :	*****
OYNANABILİRLİK :	*****

LEVEL CD : Verilmemi

# Speed Busters

**King Kong'un sizi ezmeye çalıştığı,  
Jaws'ın ortalıkta dolandığı, her an  
kafanıza çığ düşebilecek bir yarış  
oyunu Speed Busters.**



**I**lk bilgisayar oyunlarına baktığımız zaman, karşımıza araba yarışları çıkar. İki araba pistin üzerinde dolanır durur. Oysa şimdiki yarışlar içinde kafa koparma, soygunculuk, diğer arabaları tızağa düşürme, vurup kaçma, polise yakalanma, zevk için değil para için yarışmak gibi atraksiyonlar var. Bunlar yapımının oyunlarını ilginç kılmak için ekledikleri olaylar.

Speed Busters da böyle bir oyun işte.

## Garson menüyü versene yahu..

Fazla ayrıntılı olmayan, sade bir menüsü var oyunun. Başlamak için iki tuşa basmak yeterli, ama biz yine de menüyü bir inceleyelim.

**ARCADE:** Oyundaki yolların nasıl olduğunu görmek ve arabaları tanımak için bu seçeneğe girmelisiniz. Burada iyice piştiğinden sonra oyuna başlamamız öneririm. Bu seçeneğin de kendi içinde bakılması gereken bölümleri var.

Bunları da inceleyelim.  
**CARS:** Size uygun arabayı buradan seçebilirsiniz.

**PIRATE:** Favori arabalarından birisidir.

**HIZ:** Çok iyi

**Frenler:** Orta  
düzeyde

**Dayanıklılık:** İyi

**Hızlanma:** Çok iyi

**ATLANTIS:** Orta halli bir araç. Gemi gibi olduğu için arabayı çevirmek biraz zor oluyor ve çok çabuk takla atıyor.

**Hız:** İyi

**Frenler:** Orta

**Dayanıklılık:** İyi

**Hızlanma:** Küçük

**BEL-RAY:** Ben çok iyiyimdir, her arabayı kullanırıñ diyorsanız,

seçebileceğiniz bir araba.

**Hız:** İyi

**Frenler:** Tutmuyor, tutsa da bir beklemişiz arabayı durmuş, yanı bir anda freni tutmuş.

**Dayanıklılık:** Küçük. Bir anda kendini direksiyon elinizde, arabayı parçaları sağa sola dağılmış şekilde bulabilirsiniz.

**Hızlanma:** Fena değil.

**ORION:** Küçük timi mini arabanız.

**Hız:** Diğerlerine göre daha yavaş.

**Fren:** Fena değil.

**Dayanıklılık:** Eh işte..

**Hızlanma:** Eşek sudan gelinceye kadar hızlanır.

Evet arabalarımız bunlar, kafanıza göre takılın.

**Mirror:** Pist tersine döner, bir anda kendini ters yönde giderken bulursunuz. Değişiklik olsun istiyorsanız, bunu yapabilirsiniz, ama bütün dengeniz altüst oluyor (Aynı pistte sağa doneceğinizde sola dönüyorsunuz).

**Reverse:** Yolun ters istikametine doğru devam.

**Track:** Oynamak istediğiniz yeri sağ ve sol tuşlarla değiştirebilirsiniz.

**Ambiance:** Hava koşullarını belirleyiniz. Yağmurlu hava, yanında da bir bardak meyve suyu çok iyi gider.

**Single Race:** Yarışacığınız yol belirli zaman aralıklarına bölünür. Bunların arasında kivasa bir yarış yapar ve zamanında etişemezseniz, Game Over.

**Time Attack:** Yarışığınız alandaki en iyi zamanlamayı size gösterir (Kendinizi ölçmek için mükemmel bir seçenek).

Time Attack'i seçtikten sonra yeni seçenekler çıkıyor.

**Ghost Mode:** Hayaletinize karşı yarışığınız bölüm. Her yeni tura başladığınızda, bir önceki turda oynadığınız oyun karşınıza çıkar. Bunun sebebi, hayalet olarak bir önceki tur performansını görmek istemesidir (Acaba daha mı iyim, yoksa daha mı kötü?).

**Damage:** Araba daglın m, daglınmasın m? Seç bakalmı (Ben daglamsın yanımı). Championship'de bunu kontrol edemiyorsunuz. Burada başarılı olmanızı sağlayabilir.

**Kupa resemi:** Burada yarışığınız yerler ve kayıt ettiğiniz en iyi dereceler yazılı.

**Race:** Gazlayın, elinizden geldiği kadar hızlı olun. Yoksa rakiplerin dibinde biterler.

**CHAMPIONSHIP:** Oyunun hasıburası. Buraya girdim mi bir daha çi-kiş yoktur dostum.

"Para için yarışın gitisi". Para ko-kuşu aldınız mı, parmaklarınız kaşın-mäßigela başladı mı, buraya dalma zamânınız geldi demektiir.

**Shop:** Arabamızı seçip onu geliştirecğimiz yer. Birkaç şey dışında her şey paralı (Bilgisayar virusu bedava).

Buraya girdiğinizde elinizde bir kaç bin kredi var, yanı araba satın alabilecek kadar. Paranız artırmaya çalışmadığınız, diğer parçaları almaya paranız zaten yetmiyor. Bu yüzden kendinize düzgün bir araba seçmenizi öneririm. Burada Arcade bölümünden kalma seçenekler de mevcut, onlara hiç girmeden diğerlerine bir göz atıyorum.

**Upgrades:** Hızlandırıcı parçalarımız

(Para bulur bulmaz dahil).

**Asistance:** Yolu tarif eder (Yeterince Arcade oynadıysamız gerek yok derim). Adam zaten konuşmuyor da, mesela "Abi sola dön", "Az ileride şelale var, oradan aşağı uç, kusa yoldan gidersin" dese gene bir eğlence olurdu şu oyunda değil?

**Car Tuning:** Arabanın ihtiyaçları lasik, nitro, araba kokusu, rim rim rum ...

Oyunla başlamadan önce diğer tekerlerlere de bir göz atalım.

**Load Game:** Kaydettığınız araba ile oynarsınız.

**Options:** Ses ve kontrol ayarlarını yapabilirsiniz. Oyunda Force Feedback ve (buunu destekleyen Joystick'ınız varsa, oyundaki sarsıntı Joystick'te direğe bilirsiniz) ve Surround desteği var (Sb LIVE ya da benzeri bir ses kartınız varsa, arkadan gelen arabanın sesini yine arkadan duyabilirsiniz).

**Network:** Network kartınız ve oyuncularınca birkaç adetiniz varsa hemen dalmış.

**Link:** Internet, modem ve seri kablolardan oynamak isteyenler buraya.

### Polis radarına yakalanın

Bunların hepsini belirledikten sonra, oyunu Championship'ten başlayabilirsiniz. Stradan bir yarış oyunu ile karışırımayın, ciddi bir şekilde hazırlamış ve ayrıntıya dikkat edilmiş. Sürekli hızlı olmanız gereken ve kontrolü bir an bile bırakmamanın şart olduğu bir oyun. Kolaylaştırılmış yerlerde rahat bir nefes alabilir, rakiplerinizi buralarda nitro kullanarak gecebilirsiniz. Polis olan yer-

lerden mümkün olduğu kadar hızlı geçmenizi öneririm, çünkü parayı hız yaparak polislerden alıversiniz.

Çünkü polislerin amacı radarlarının en fazla kaç km. kadar hız algıladığını önlemek. En hızlı geçen parayı da kapar.

Unutmadan kontrol tuşlarına kısaca bir bakalım.

#### Yukarı: Gaz

Aşağı: Fren, durduktan sonra geri gitmez. Boşuna geri gidicem diye kasamayız.

Sağ, sol: Tahmin ettiğinizi biliyorum.

A: İleri vites.

Z: Geri vites (Bunlar vitesi ileri ya da geri alır diyebiliriz).

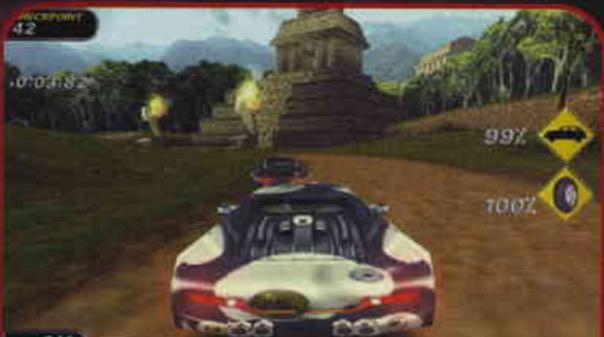
S: El freni.

**Boşluk:** Nitro. Bu sizin rakiplerinizin uzaklaşmak için veya onları geçmek için kullanacağınız tek silahınız. Championship'te sınırlı, boş harcama yin derim. Araba haddinden fazla hızlandığı için kontrollerde çok zorlanabilirsiniz. Düzliklerde kullanmanızı öneririm.

### Kısa yolları kullanın

Hemen hemen her şehirde kısa yol bulunuyor, bunları bulunduğu ko-

numa göre kullanmanızı tavsiye ederim. Kısa yollar bazen 90 derece dönüş gerektiriyor. Eğer çok hızlı iseniz, kendinizi duvara yapışmış ya da denizin dibini boylamış bulabilirsiniz. Dikkatli olun!! Oyunu zor hale getiren erkenlerden biri de tuzakların kurulmuş olması. Bir anda kafanız bir kaya düşebilir, keskin baltalar arabanızın yanından geçebilir, yolda arızalanan araba çakabilir veya ölüntüzde kocaman bir lav çukuru oluşturabilir. Coğu zaman bunlardan kurtulmak için bu durumlara karlanmak zorunda kalabilirsiniz. Bir de deniz ve uçurumları unutmamak gereklidir. Bu yüzden araba seçimini çok iyi yapmamızı. Bu tür çarpımlar ve düşmelerde araba durmuş olarak oyuna başlı-



yor. Bu sorunun üstesinden gelebilme için, cabuk sürütlenen, çarpımlardan kolay kolay etkilenmeyen, dayanıklı bir araba seçmeniz iyi olur. Her yarıştan sonra arabamızı onarmayı unutmayın, ikinci yarışta Fred Çakmaktaş gibi olursunuz.

Tekerlekler bir yerde, kaporta bir yerde. Diğer parçalar sağda solda. Bu oyunu bitmesi anlamına da gelir, bilginizde.

Evet oyun kısaca böyle, deginmediğim yerleri de size bırakıyorum. Gerçekten iyi hazırlanmış bir oyun, yarışken arabadaki sarsıntıyı kollarımızda hissediyoruz. Need for Speed oynamaktan bıktıysamız ya da değişik bir tad almak istersemiz, bu oyuna bir bakın derim. İyi oyunlar!

**Gelen  
7**  
**Puan**

### Speed Busters

UNISOFT/Araba Yarışı/ 1 CD

İNCELEYEN : Sinan Almac

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166 MMX

RAM : 16 MB

HD Alanı : 160 MB

CD-ROM : 4 Hızlı

MULTIPLAYER : 4 Kişi

GRAFİK : ★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★

OYNANABILİRİK : ★★★★★★★★★★

LEVEL CD : Kasım 98

DESTEKLЕНENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick



# Star Wars

## Rogue Squadron

X-Wing - Alliance gelinceye kadar siz Rebel pilotlarını tatmin edecek bir oyun mu arıyorsunuz? Doğru adrese geldiniz demektir...



**S**tar Wars, tartışmasız bugüne dek yapılmış en iyi bilinkurgu filmleri serisi, herhalde ilkini çekerken George Lucas bile bu denli büyük bir hayran kitlesi kazanmayı beklemiyordu. Tabii sadece filmleri yapılmadı, çizgi romanlardan tutun da masalüstü oyularına dek bu konu aklı gelebilicek her şekilde islendi. Sadece konusu değil bu denli ilgi çekici; kullanıcı tiplemeler, gemiler, konumun geçtiği o uzak bir yer ve zamandaki efsanevi galaksi, multimedya müzikleri, kısaltıcı Star Wars herşeyile mükemmel ve ilgi çekicidir. Lucas Arts bu konuda bugüne

dek pek çok oyun yaptı, hemen hepsi de oldukça iyiidi. Aneak yaptığı son oyundan biri olan Shadows of The Empire ve özellikle de orada yer alan gezegen görevleri oldukça beğenilmişti. Belki de insanlar uzaya geçenavaşlarından sonra topraga biraz daha yakın olmaktan hoşlanmıştı, sonuçta Lucas Arts programcılar oturup Rogue Squadron diye bir oyun yaptılar. Bu oyununda yine Rebel Alliance tarafından kuffurlan aracılırla uçuyorsunuz ve İmparatorluk Donanması karşısında üstünlik sağlamaya çalışıyorsunuz.

Anıkt bu defa görevler uzayın sonsuz boşluğunda değil, filmlerden asına ol-



du-  
gumuz o gizemli gezegenlerin yüzeyinde  
geçiyor. Siz Luke Skywalker rolünü üstleniyorsunuz, ancak tabii ki yalnız değilsiniz, Wedge Antilles gibi filmlerden tanıdığımız pek çok ünlü pilot sizin yanınızda.



### Başkaldırının Dayanılmaz Tadı

Oyunun konusunu oluşturan olaylar ünlü Yavin Savaşı'ndan ve Death Star'ın yok edilmesinden yaklaşık altı ay sonra geçiyor. Rebel Alliance o savasta imparatorluk güçlerine büyük bir darbe vurmıştır, sonuç olarak pek çok yıldız sistemi onlara daha ciddi bir gözle bakmaya ve destek vermeye başlar. Ancak bu zaferin bedeli oldukça ağır olmuştu, çatışmada pek çok tecrübeli pilot ve gemi kaybedilmiş, Yavin üssü boşaltılmış, isyancılar izlerini kaybetmek için galaksi nin dış si-

nurlarına kaçmak zorunda kalmışlardır. Üstelik artık İmparator ve Darth Vader onları çok daha ciddiye almaktır, repelerine binebilmek için yıldız filosunu güçlendirirken, bir yandan da yerlerini bulabilmek için tüm sistemleri didik didik etmektedir. Ne olursa olsun.

**İmpatorluk**

Armadası hala çok güçlür, göğüs göğüse bir çarpışma Asiler için göze alınamayacak bir olasılıktır. Bu yüzden Luke



Skywalker ve diğer seçme pilotlardan oluşan Rogue Squadron kurulur. Bu elit birlik, gerilla savaşı verecek, vur-kaç baskınlarıyla karşı tarafı yıpramaya çalışacaktır. Hedefler ve görevler büyük bir değişiklik gösterebilir; bir gün taraf değiştirmeyi planlayan bir düşman subayı korurken, bir diğer gün düşman fabrikalarına ani bir baskın yapılımını yapması mümkün kundur. Görevlerin geçtiği yerler ve çevre şartları

da buna uygun olarak degişecektir, kimi zaman Kessel gezegeninin derin vadilerinde, kimi zaman da bulutların arasındaki gaz rafinerilerinin etrafında amansız savaşlar pilotları beklemektedir.

### Uçuş Bilgisayarı Devrede

Rogue Squadron çalışmak için biraz güçlü bir bilgisayar istiyor, temel sistem gerekliliklerine söyle bir bakalım. İşletim sistemi her zamanki gibi Windows 95/98olarak belirlenmiş, NT'i-

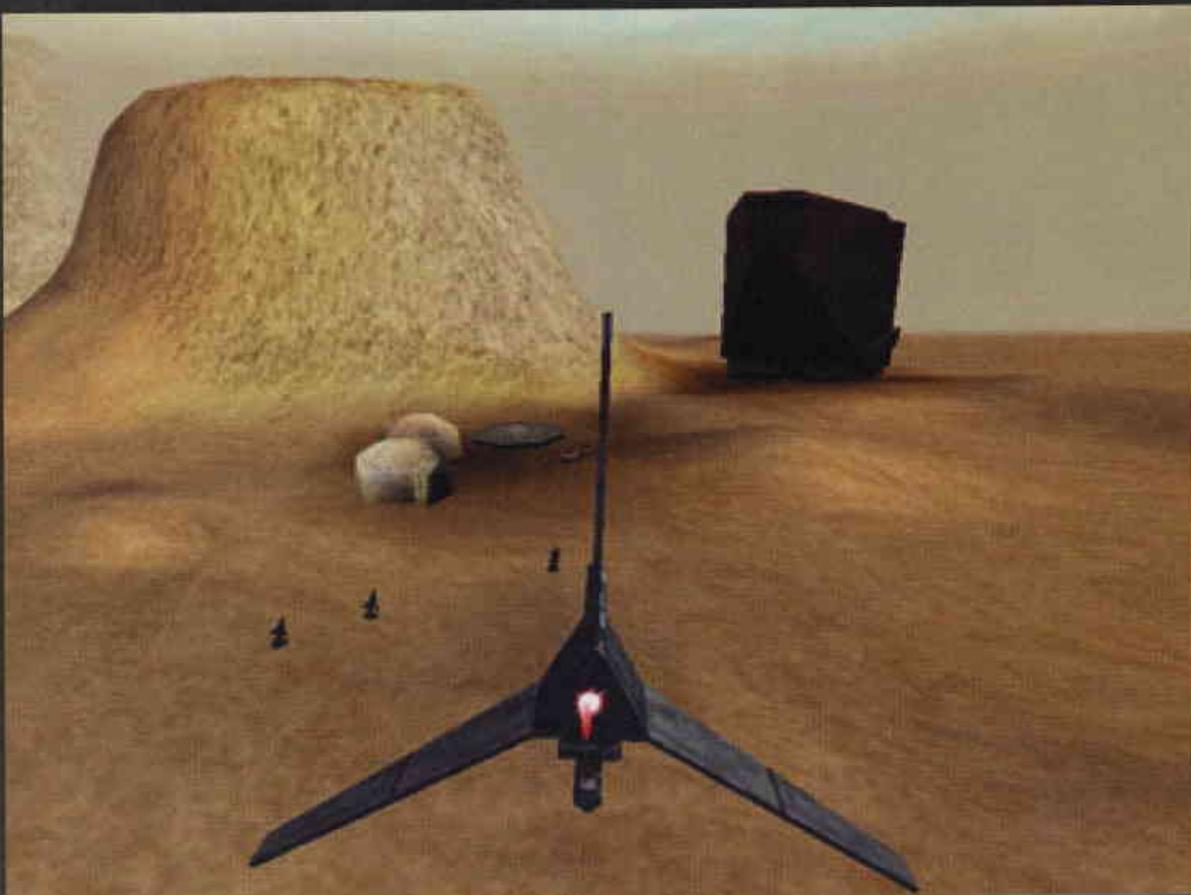
se desteklenmiyor. İşlemeziniz en az Pentium 166 olması gereklidir, tavsiye edilen ise Pentium 200 ya da P-2 serisinden bir modelin kullanılması. Gereken hafıza 32 MB, fakat eğer Windows 98 kullanıyorsanız, bunun iki katına sahip olmanız performans açısından daha da



iyi olacaktır. Kurulum ve çalışma için en az 4x hızlı bir CD-ROM sürücüsü, ayrıca HDD üzerinde 55 MB kadar boş alana ihtiyacınız olacaktır, tabii Windows takas dosyası için her zaman 100 MB kadar boş alamın bulunmasına ayrıca özen göstermemiziz. Bu oyun oldukça gelişmiş 3D grafiklere ve efектlere sahip olduğundan, ekran kartınızın

kapasitesi de oldukça önemli. En az 4 MB hafıza ve 3D hızlandırma özelliğine sahip bir ekran kartına ihtiyacınız olacak, fakat hemen belirtiyim ki başta S3 serileri olmak üzere pek çok orta sınıf ekran kartıyla bu oyunu çalıştırırmak hemen hemen imkansız. Bu yüzden 3Dfx Voodoo sınıfı ya da yeni nesil AGP ekran kartlarından birini kullanmanız, tabii sürücülerinin doğru kurulmuş olduğundan da emin olmayı unutmayın. Ses kartı ve Mouse gibi standart donanımın yanı sıra, oyunu doğru düzgün oynayabilmek için





iyi bir de analog Joystick gereklidir. Her ne kadar klavye ve Mouse ile oynanabiliyorsa da, bu şekilde bir bölüm bile geçebilmek için sihirbaz olmanız gereklidir. Eğer elinizde varsa, oyun Force Feedback cihazlara tam destek sağlıyor, rahatlıkla kullanabilirsiniz. Rogue Squadron tek kişilik bir oyundur olduğundan herhangi bir Multiplayer desteği sahip değil, bu yuzden de ilgili ekipmana ihtiyaç duyulmuyor.

### Pilotun El Kitabı

Bu oyunda beş farklı Rebel Alliance savaş uçağını kullanma fırsatı bulacağınız, tabii her birinin kendine has özellikleri var. Her görevden önce hangara gidiyor ve aracınızı seçtiyorsunuz, ancak genelde her görevde belli bir tür aracın kullanıma mecbursunuz, çünkü görevler buna uygun biçimde hazırlanmış. İşte araçlar ve özellikleri:

**X-Wing:**  
Gerçek kod adı Incom T-65 olan, fakat pilotlar arasında X-Wing olarak tanınan bu araç, dört lazer topu, iki proton torpidosu tüpü ve güçlü kalkanlarla donatılmıştır. Yüksek manevra kabiliyeti sayesinde pek çok zor durumdan sağlam çıkışları:



Arka kısmında bulunan R2 ünitesi ise genel bakım ve onarımından sorumludur. R2, çok ağır olmadığı sürece, hasarları tamir edebilir. Ancak hasar göstergeniz en sondaysa, büyük ihtimalle o

da devre dışı kalmış olacaktır. Bu araç bazı özel görevler için farklı tipte bir silahla donatılarak kullanılabilir.

**Y-Wing:** Çok eski ve moda-

geçmiş bir tasarıma sahip olan Y-Wing, Alliance tarafından hala kullanılmaktadır. Manevra kabiliyeti yok denemecek kadar azdır, ancak zırh ve kalkanları inanılmaz derecede güçlidir. İki lazer ve hedefleri tespit etmek için kullanılan iki adet ion topu taşıyan Y-Wing, bunun dışında çok miktarda savaş hasığı ile de donatılmıştır. Özellikle havadan yere bombaları sayesinde büyük ve zırhlı hedefleri bile kolayca hale getirebilir.

**A-Wing:** Alliance tarafından özel olarak dizayn edilmiş olan A-Wing kelimenin tam anlamıyla bir ay kuşudur, yüksek sürat ve manevra kabiliyeti sayesinde

savaş alanında hava hakimiyetini rahatlıkla ele geçirilebilir. Ancak bu çevikliğin bedelini zayıf bir zırh ve kalkanlarla sahip olarak ödediğinden, pilotunun gözünü daima dört açması gerekmektedir. İki lazer topu ve iki füze tüpü taşıyan A-Wing yer darlığından dolayı bir R2 ünitesine sahip değildir.

**Airspeeder:** Incom T-47 Airspeeder asında bir uzay aracı değil, çok düşük atmosferik uçuş için tasarlanmış bir yer destek aracıdır. Sonuç olarak çok yüksek irtifalara çıkamaz ve diğerleri gibi manevralar yapamaz, mesela takla atmak gibi. Ancak özellikle yan hava frenleri kullanılarak yapılan dönüşlerde inanılmaz derecede çevikdir, neredeyse olduğu yerde dönerdir. Orta hali bir zırha sahip olan T-47 herhangi bir kan jeneratörü taşıabilecek kadar büyük değildir. Ancak oldukça güçlü iki lazer topu bulunan aracın, AT-AT türünden araçları devirmek için kullandığı bir de kablolu zipkan topu mevcuttur.

**V-Wing Airspeeder:** V-Wing esasen T-47'nin çok daha gelişmiş bir versiyonu sayılabilir. Ancak ondan çok daha yüksek sürate ve acil durumlarda bu süratı ikiye katlayan bir Booster sistemi mevcuttur.

**T-70 X-Wing:** T-70 X-Wing, Incom T-65 X-Wing'in yerini alan bir modeldir. Bu modelde pilotun gözleri dört açıda tutulmaktadır. Bu sayede pilot, havada hedefi takip etmek için daha fazla zaman kazanır. Ayrıca pilotun gözleri, pilotun manevra yaparken dönmeyecektir. Bu sayede pilot, havada hedefi takip etmek için daha fazla zaman kazanır. Ayrıca pilotun gözleri, pilotun manevra yaparken dönmeyecektir.

mine sahiptir. Hafif bir zırh taşıyan ve yüksek manevra kabiliyeti bulunan V-Wing'in kalkan jeneratörü bulunmaz. Ana silah olarak kullandığı lazer toplarının yanı sıra, geniş bir alanda etkili olan salkım füzelere de sahip olan V-Wing, çok yüksek manevra yeteneği ve küçük boyutları sayesinde vurulması zor bir hedefdir.

Oyunda karşımıza standart Imperatorluk yer ve havaa araçları çıkacaktır, bunun dışında bazen bir binayı uçurdugu- nuzda elmas şeklinde bir ikonla karşılaşabilirsiniz, bunları mirlaka toplayın, çünkü size yeni ve güçlü donanım teknolojileri kazandıracaklardır. Ayrıca her düşmanın zayıf bir noktası olduğunu ve bazlarının ancak belirli bir şekilde üstesinden geleceğini unutmeyin.



Mesela AT-AT'lar bacaklarına kablo dolanarak, enerji alanıyla çevrili binalar ise jeneratörün yeri bulunup imha edilerek etkisiz hale getirilebilirler.

### Head-Up-Display

Oyunda araçları dışarıdan ya da kokpitin içinden kullanabilirsiniz, her aracın kendine has 3D bir kokpit var. Oyun X-Wing tarzı bir simülasyondan ziyade, Incoming tarzı özellikler taşıyan bir Action olarak tasarlanmıştır, bu yüzden kontroller az ve anlaşılması kolay. Kokpitte üç ana gösterge mevcut; solda hasar durumu, ortada radar ve sağda silah göstergesi bulunuyor. Kısıtlı bir alan ve orada bulunan herseyi radarla renk kodlarıyla görebilirsiniz; yeşil döş, kırmızı düşman ve mavi taraflı demektir. Ayrıca size bir sonraki hedefinizi radar ekranında beliren kahveren-



gi işaret gösterecektir. Bu kısmı aracın önüne doğru çevirecek şekilde ucarsınız, hedef bölgeye var-

sınız. Bir görev esnasında verilen işi bittirdiğiniz anda, ara sahne girecek ve bir sonraki amacınız belirecektir.

Oyundaki tüm ara sahneleri oyun grafikleriyle yapılmış ve atmosferde büyük katkıları var. Doğrusu hem grafik hem de kurgu açısından oyun atmos-

feri gerçekten güzel, birkaç görev içinde olaya tamamen ismıyoruz. Evet, görevler ve olayların oluşsı kesinlikle değişiklik göstermiyor, ancak oyunu bu hal ile bile bitirmesi oldukça zor. Birde her görevde herşey tamamen değişse de, işler altından kalkılmaz bir hal alındı doğrusu, o yüzden pek de şikayetçi değilim. Grafiklere ve efектlere gelince, tek bir şey söyleyeceğim, ilk AT-AT avyaklarına doladığım kablolya yere yapışıp patladığında kendimi zaten çığlıklar atmaktan alamadım, adeta filmin içindeki bir sahneyi yaşıyor gibiydim. İşte o denli gerçekçi grafikler ve atmosfer sa-

hip bu oyun, tipik Lucas Arts kalitesini taşıyor.

### Lazer Yağmuru

Ne var ki genelde müzikler ve özellikle de açılış müzipleri için aynı şeyi söylemek mümkün değil, bu oyuna yaklaşmayacak midi müziplerini kullanmak hangi akılumuz işiydi acaba? Akınlıca bulunsun, müzipleri kaparmak oyun performansını oldukça yükseltiyor ve üstelik atmosferden de pek fazla bir şey kaybetmemiyor. Yapay zeka gelince, özellikle bu konuda

gi işaret gösterecektir. Bu kısmı aracın önüne doğru çevirecek şekilde ucarsınız, hedef bölgeye var-

sınız. Bir görev esnasında verilen işi bittirdiğiniz anda, ara sahne girecek ve bir sonraki amacınız belirecektir.

Oyundaki tüm ara sahneleri oyun gra-

fikleriyle yapılmış ve atmosferde büyük katkıları var. Doğrusu hem grafik hem de kurgu açısından oyun atmos-

feri gerçekten güzel, birkaç görev içinde olaya tamamen ismıyoruz. Evet, görevler ve olayların oluşsı kesinlikle değişiklik göstermiyor, ancak oyunu bu hal ile bile bitirmesi oldukça zor. Birde her görevde herşey tamamen değişse de, işler altından kalkılmaz bir hal alındı doğrusu, o yüzden pek de şikayetçi değilim. Grafiklere ve efектlere gelince, tek bir şey söyleyeceğim, ilk AT-AT avyaklarına doladığım kablolya yere yapışıp patladığında kendimi zaten çığlıklar atmaktan alamadım, adeta filmin içindeki bir sahneyi yaşıyor gibiydim. İşte o denli gerçekçi grafikler ve atmosfer sa-

hip bu oyun, tipik Lucas Arts kalitesini taşıyor.



Action özellikleri ön plana çıkarıyor. Dost ve düşman kuvvetler genelde en yakın tehditle değil, uğraşmaları gereken unsurla uğraşıyorlar. Düşman araçları ve özellikle de yer taretleri yine o denli kötü sayılmaz, ancak dost kuvvetler işin büyük kısmını size yımaktan gayet memnunlar. Bazın insanı isyan ettirecek kadar beceriksiz olabiliyorlar, neye en azından çok kolay vurulup düşüyorlar. Oyunda helli kriterlere göre değerlendiriliyor ve buna göre rütbe alıyzsunuz unutmayın, ancak bu rütbelere size sadece ekstradan puan kazandırıyor, bu da öyle pek fazla önemli sayılmaz, en azından benim açısından. Yine bence oyuncun atmosferinden dolayı en önemli unsurlar tipki Arcade oyunları gibi belli miktarda "can" sahibi olmanız, hakkınız bitene dek vurulup tekrar dirilebilirsiniz, bu bana biraz saçma geliyor. Fakat oyunun ne denli zor olabileceğini düşününce fazla da şikayet ettiğim söylemeyeceğim. İlk görevleri oynarken bir diğer takıntımda oyun alamının biraz kısıtlı olduğu y-

nündeydi, rööm harita bir kutu gibi tasarlanmış ve sunuların dışına çıkamıyorsunuz. Ancak emin olun ki görevler ilerleyip işler zorlaştıça, insan bunu hissedeecek fırsat bulamıyor, üstelik haritaların boyutları da gittikçe daha genişliyor. Dediğim gibi, bu oyuncun havasına girebilmek için baştan birkaç görevi geçene dek beklemek gereklidir, kaldırı ki onlar da biraz alıştırma olsun diye nispeten basit tutulmuşlardır. Neyse, sonuç olarak Rogue Squadron alınmaya değer bir oyun, asrı simülasyon saplıtı oylanırmızı biraz yüzeysel gelebilir, ancak gerek görevlerin zorluğu ve gerek fizik kurallarının doğru bir biçimde oyuna yansıtılması olması, bu oyunu usta pilotları bile zorlayacak hale getiriyor. Star Wars tutkunu olmasanız bile alıp oynayın, böyle sağlam yapılmış her zaman bulunmaz.

**Genel  
9  
Puan**



## Rogue Squadron

Lucas Arts / Shoot Em Up / 1 CD

İNCELEYEN : Storm Guard

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

HD Alanı : 55 MB  
CD-ROM : 4 Hızlı  
MULTIPLAYER : Yok

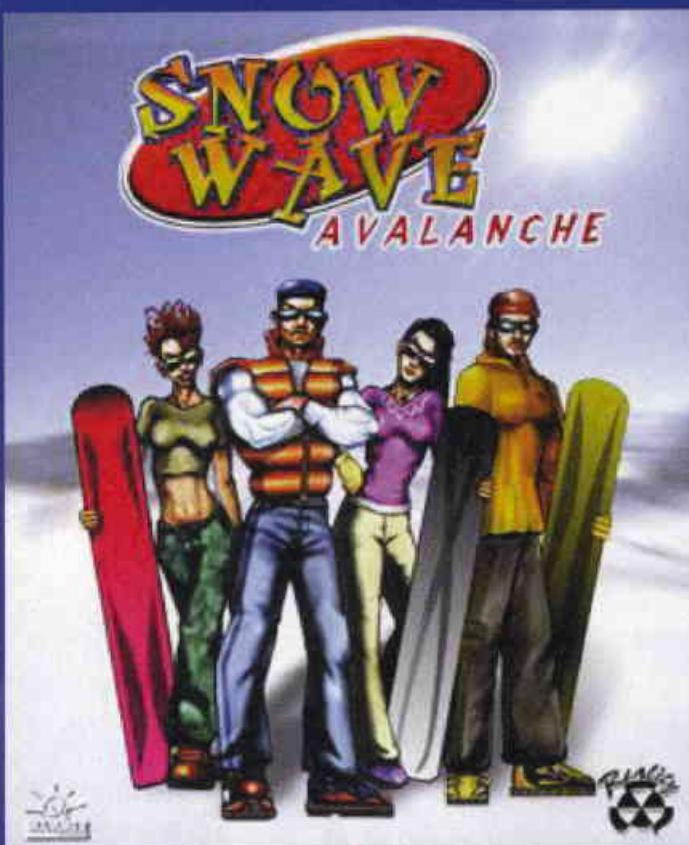
GRAFİK : ★★★★★  
SES/MÜZİK : ★★★★★  
ATMOSFER : ★★★★★  
OYNANABILİRLİK : ★★★★★

LEVEL CD : Verilmemi

DESTEKLЕНENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick

# Snow Wave

## Avalanche



**Gerçekten kaliteli olan kiş sporu oyunları çok sık gelmiyor. Neyseki Snowwave, türündeki diğer oyunlardan çok daha kaliteli.**

### Seatbelt

Şu karm bol olduğu kiş aylarında, kayak tutkunu olsa da tatil merkezlerine gitmek parası ve vakti olmayanlar için (Ben!) neler yapabilirler acaba, diye kara kara düşünürken, gözlerim bir anda kapagında Snowboard yapan birinin resmi olan Snow Wave Avalanche'a kitledi. (Bundan sonra oyuna kısaca s.w.a. diyecğim). İçinden "Allahüm inşallah söyle güzel, tammin edici, zekli bir oyundur da, kayak ihtiyacınızı biraz olsun giderir" diyerek, CD'nin arkasını gevirdiğimde, "Senin islacın benim" diye bağran bir oyunla yüzüze geldığımı

anladım.

### Craill Air

Gelelim oyuncular istediklerine. Aslında bu oyuncun öyle çok üstün bir konfigürasyon istediği de yok, sadecə 3D Hardware Acceleration için tutturuyor, "Onsuz çalışmam kardeşim" diyor. Desteklediği 3D Chipsetler; 3Dfx, PowerVR, S3 Virge, Nvidia Riva 128, ATI 3D Rage Pro, Rendition Verite ve Matrox, 3D Hardware i-nizin en az 4MB hafızaya sahip olması gerekiyor. Bunun yanında, Pentium 100, 16 MB RAM ve 4x CD-ROM gibi cuizi bir sistem isteyen bu oyuncun, Pentium 133, 32 MB RAM ve 12 MB'lık Voodoo2'li bilgisayarında full performans çalışması beni mirur etti. Oyun grafiksel açısından her Board'u için 700 ve tüm oyunda yak-

laşık 35 bin poligon olmak üzere, sanıyede 30 Frame oynamak üzere hazırlanmış.

Oyunun en ilginç yanı ise, Install etmeye gerek olmaması. Yani CDyi takıyorsunuz ve hic zahmetsz oyuna başlıyorsunuz. Sadece CD'yi ilk taktığınızda, teste benzer bir olay oluyor o kadar. Bu testten sonra, özellikle 3D ayarlarını sisteminize göre yapın ki, oyundan tam performans alabilesiniz.

### Melancholy

Oyunu çalıştırıldığımızda, söyle güzel, gaza getirici bir demo karşımıza çıksın da şenlenelim istiyoruz. Ama çok bekliyoruz, çünkü oyuncu dil seçiminden hemen sonra menülerde geçiyor. Bu çeşitli oyunlarda demonun eksiksliği gözle battıyor, ancak yapacak bir şey yok. Oyunun güzel olması dileğiyle, ana menülerde geçiyor. Ana menülerin arka planında sürekli olarak oyundan kaydedilmiş görüntüler gösteriliyor. Bu gözle hoş geliyor tabii.

Kısa menüler açıklyorum:

**Boardercross:** Slalom şeklinde ilerlemeli Snowboard yarışı.

**Big Jump:** Tek ama büyük olan bir rampadan kendi başına akrobatik hareketler deneyebileceğimiz bölüm.

**Big Jump Races:** Daha uzun olan,



hem yanlış hem de hareketler yapabileceğimiz pistler (Benim seçimim).

**Xtreme Tour:** Strasyla slalom yarışı ve diğerlerinin topluca bulunduğu bölüm. Her alanda en iyiyim diyenler için.

**Multiplayer:** Modemden, Serial Cable'dan ya da ağdan, maksimum



dört kişiye kadar oynayabileceğimiz imkânyla, gerçek şampiyonun kim olduğunu kanıtlıyorum.

#### Configuration

Bu menüde oyunun ayarlarında söyle değişiklikler yapabiliyoruz:

**Surfer Detail:** Sörfçünün ayrıntıları 700 poligondan 400 poligona indirebilme imkânımız var. Eğer oynadığın bilgisayarınız yavaşiyorsa, düşük çözümlülüğü seçeneklerinizi değiştirmenizi öneririm.

**Drawing Distance:** Oyundaki gölgeleri açma ve kapatma işlemi buradan yapılmıyor. Oyun sırasında daha fazla Frame için Off haline getirin.

**Snow Trail:** Sörfçünün arkasında bıraktığı kar izlerini açar veya kapat. Yine daha fazla Frame için Off haline getirin.

**Music:** Müzik ayarının yapıldığı seçenek.

**Fx:** Ses efektlerinin ayarının yapıldığı yer.

**Difficulty:** Zorluk derecesinin ayarlandığı bölüm.

**CD Track:** CD üzerindeki şarkıları dan istedigimizi seçebiliyoruz. Fakat benim size tavsiyem, müziği kapamamız yönünde olacaktır.

Herhangi bir seçenekin tercih ettiğinden sonra, karşımıza iki kadın, iki erkek olmak üzere değişik özelliklere sahip, seçilebilir toplam dört sörfçi geliyor. Sörfçüyü seçip, üzerindeki giysilerle de biraz oynadıkten sonra, üç değişik yarış moduluyla karşılaşıyoruz.

## Ghost Chase

Bu bölümde, ashunda tek başınıza yarıştığımız gibi geliyor, ama ashunda kendinize karşı yarışıyoruz. Bu da demek oluyor ki, her defasında kendinizi hizla hızla geliştirmeniz şart (Bilgisayarın kolay yarışından yakanımlar için)

#### Time Attack

Zamana karşı yarışın yapıldığı bölüm.

#### Surfer Rules

Burada ise bilgisayarın yönettiği diğer üç sörfçüye karşı yarışıyoruz.

#### Shifty

Pek de uzun sürmeyecek



yüklemeden sonra oyuna başlıyoruz. Grafiklerin gerçekten vaadedilen gibi mükemmel olduklarını söyleyebilirim. Şu ana kadar gördüğüm spor oyunları arasında grafik yönünden en iyi sayılacak S.W.A.'da karakter çizimleri üzerinde epey uğraşmışlar. 3Dfx'in bütün nümetlerinden yararlanan bu oyunun oynamabilirlik yönünden de söylelenen kaliteye ulaştığı anlaşılmıyor. İlk başlarda hareketleri yapamadığınız için edindığınız kötü izlenüm, hareketleri yapmaya başlayınca oyunu son derece zevkli hale getirin.

Bu kadar iyi ve övtü laftan sonra simdi gelelim, pek de az olmayan eksiklere: Müziklerden bahsetmiş miydim? Oyunun müzikleri için Matamala adlı plak şirketiyle anlaşılmıştır. O rezil şartları oyunla nasıl bağdaştırılmıştır bileyim, ama bir de utundan şarkılardan güzel demeleri gerçekten çok

komik geldi. Sizin de benim gibi, yakınlarda bir yerde müzik setiniz varsa, kendi kafamza göre havaya girebileceğiniz bir parça koyun ve oyunun müziğini kapatin. Bir de oyun sırasında mp3 dinleyebiliyor, ancak o zaman oyunun performansı epey bir düşüyor.

Gerçeklige gelince, Big Jump Racing'de rakiplerinizin bazalarının 30 metre yükseğe ziplamaları doğrusu bananızın biraz saçma geldi. Onun dışında slalomda rakiplerinizin çok üstün yarışmaları rahatsız edici bir durum.

Oyunun herhangi bir yerinde düşerseñiz, rakiplerini yakalama olasılığınız epey düşüyor. Oyundaki en büyük eksik ise, insanların sevinç gösterileri olarak gösterilebilir. Birinciyle üçüncüün aynı şekilde sevinmeleri gerçekten çok saçılı ve atmosferden kopmamız sebebi oluyor.

## Method

Sonuç olarak söyle bir toparlaşırak, üretici şirketin oyunu kişisel sızonuna yeterince rela yüzünden oyunda bazı yerler eksik kalmış. Ama ne kadar eksik olsa da, türünün ilk ve tek örneği oluşu bu oyuna çok büyük bir artı kazandırıyor.

**Not:** Siz bu yazıyı okurken, muhtemelen EA Sports'un X Games Pro Boarder adlı aynı tarz oyunu piyasaya



çıktıksız olabilir. Bu yüzden o oyuna da bir göz atmanızı tavsiye ederim.

S.W.A.'nın mükemmel yakın grafikleri ve üstün sayılabilen oynamabilirliği Arcade tarzı oyun severlerin kayak ihtiyacını belirli bir süre karşılayabilecek kapasitede. Ama eğer seçici bir oyuncusamız, EA'nın X Games'ine kadar kar aşınızı bastırmanızı tavsiye ederim.

Oyun sanki Playstation oyunlarını anımsatır. Install yok, arabirim yetersiz, ayırmazsa Arcade oyunu iste. Zevkli ve grafiklerinin iyi oluşu bu oyunu biraz olsun ayakta tutabilen özellikler.

**Score:**  
7  
**Rating:**

## Snow Wave Avalanche

Midas Entertainment /Spor /1 CD



İNCELEYEN : Burak Hun

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 100

RAM : 16 MB

DESTEKLENENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick

GRAFİK : ★★★★★★★★★★

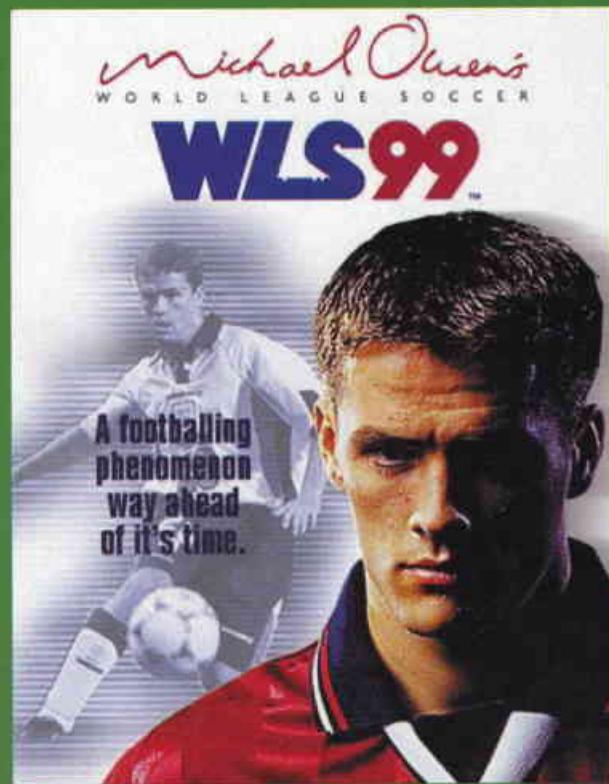
SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★

ATMOSFER : ★★★★★★★★★★

OYNANABILİRLİK : ★★★★★★★★★★

LEVEL CD : Verilmemi

# Michael Owen's World League soccer



-Ozzaan, Bak ne getirdim sanat  
-Cekil git Sman oln basından ya!  
Birak da ağız tadıyla bir iki mac daba  
çevireyim şu FIFA'da.

-Bak ama bî şu CD'ye.  
-He WLS 99 mu? İyi güzel! Dur  
hele şu mac bitsin de. Adama bak basta  
midir nedir?

-Kodurtma bana kafzy. Sana bî ka-  
rete yaparım görürsün. O da futbol bu  
da futbol işte.

-Tamam tamam, Masanın üstüne bî-  
rak. Bi çaresine bakarız.  
-SEN ONU YARINA KADAR  
YAZMA DA BEN SENİN.....

## Emir Büyükk Yerden!

İşin şaka tarafı bir yana, tam da kendimi FIFA'ya iyice kaptırılmışken, yeni bir futbol simulasyonuyla karşılaşmak beni oldukça şaşırttı. Emir büyük yerden olmasayıd FIFA'dan vazgeçmemişti ya! PC'ler için '98 sürümünü 3-4 ay önce tanıtmamız yapıcılarının oyunu tam olgunlaşmadan piyasaya sürenlerin izlenimini uyandırdıysa da, öyle ya da böyle, WLS 99, EIDOS ve Silicon Dreams şirketleri tarafından hazırlanmış. Oyunseverlerin ilgisini çekmesi umuduyla ismin başına eklenen Michael Owen'ı ibaresi, futbolcu tasarımlarının

FIFA ile aynı zamanda ona rakip olacak bir oyun hazırlamak büyük cesaret doğrusu (Ben bu oyunun '98 sürümünü 3 ay önce tanıtmamışdım yaa?).

Fransa 98'in bu genç yıldızı kullanılarak hazırlandığı anlamanı geliyor. Tabii bir de demo sonunda "Biz yaptık güzel oldu. Ahi oynayın." benzeri öğüdü de onun ağzından dinliyoruz.

Kısa adıyla WLS 99; İngiliz, İskoç, Alman, İtalyan, İspanyol, Hollanda ve Japon liglerinden 150'in üzerinde kulübü içermiyor.

FIFA'daki gibi hırhır görülmememiz sayesinde 44 millitakım arasından ay-yıldızlı formayı seçmek mümkün. Önceki sürümlerin en olumlu yanlarından olan ve oyuncunun omurunu uzatmayı bedeffleyen lig ve turnuva seçenekleri aynen korunuyor. Milli takımlar düzeyinde Dünya Kupası müsabakaları yapacağınız International Tournament, beş turlu, eleme usulü bir turnuva olan Arcade Cup, favori takımınızın liginde mücadele vereceğiniz Season seçenekleri, hazırlık maçları düzenlemeye yarayan Exhibition ve tek kale frikik, corner, penaltı antrenmanları Practice bunların en önemlileri. Ama esas can alıcı özellik, farklı ülke ve liglerin takımlarını da biraraya getirebileceğiniz Custom League seçeneği.

Oyundaki ufak tekel yenilikler hoş ve dikkat çekerek kalinede olsa da, kökten değişikliklerle karşılaşmaya çağrısız.

Yine de ikinci oynamadığınızı varsayıarak, menüler eşliğinde göze çarpan özelliklerden bahsedeyim:

**OPTIONS:** Sound/ Music: Menü müzikleri CD kalitesinde. Buna rağmen bunları yok sayınız daha iyi. Igrenç Oyuk!

**Commentary:** Yorumlar Peter Brackley ve Ray Wilkins tarafından ya-

pışır. Takım ve oyuncu isimlerini de anlatımlarına dahil eden spikerlerin bu sayede oyuna hakim olusunu söyleyebilirsiniz.

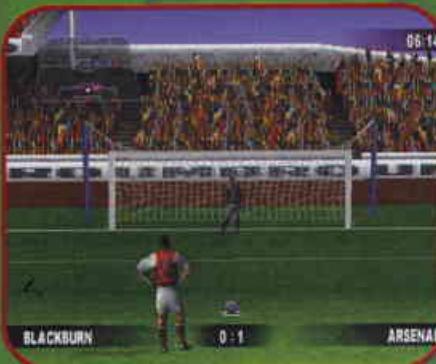
**Crowd:** Rengarenk tribünler, ışık çalıp, tezahürat yapan, bunun da ötesinde sürekli hıoplayıp ziyan taraftarlar dolu.

**SFX:** Efektlere oldukça gerçekçi, ama örtegin oyuncular topa vurdugunda gican ses yumruk yenis adam seslendirmesi andırıyor.

**Stereo:** Sesleri mono olarak midi kalitesinde dinlemek yerine, Stereo veya Dolby Surround yapabilirsiniz.

**Game Rules:** En üstekti End sevgili ile normal süresi beraberlikle sonlanan maçlarda galibin 120 dakikada un yoksas altın golle mi belirleneceğini seçebilirsiniz. Game Duration, maç süresini 5-90 dakikala sınırlayabilir, aynı menüde ofsayt ve faulleri kapatabilirsiniz.

**Controllers:** Herhalde artık Sensible Soccer'dan başka kontrollerin iki tuşla yapıldığı oyun kalmadı. 23 farklı hattı saglayan yon tuşları dışındaki dokuz tuş nasıl kontrol edeceğimiz merak konusu. Çok sükür tuşlar ayarlan-





biliyor. Bunu söyleyorum, çünkü oyun bu yönyle ilk durumda solaklırlar yönelik şekilde hazırlanmış. Çoğu kez alışma evresi sur, ikili mücadele, göğüs kontrolü, depar, duvar ve kanat pasları için gözünüzü ekranın ayırmamaya ve felik felik tuş aramanıza yol açıyor. Kısaca 6 tuşlu Joypad öneriliyor. Beni en çok çıldırtan şey, oyuncuların dururken pas verememesi. Orta yapmanız gereğinde tuşlara yapılan son ilaveyle ceza sahası içini birkaç saniyelikçe görebilirsiniz.

### Diger seçenekler

**Environment:** Farklı tasarımlı ve doylayıyla farklı atmosferlere sahip 11 stadyar arasında seçim yapmak istedig-

ağıları ve gollerin kaydedilebilmesi hoş da, Mouse kontrolünün noksantılı yüzünden seyir iğneceye dönüyor. Tekrarlar, oyuncuların, hakem üçluğunun gözünden izlenebiliyor. Kısa tutulması ise bir hata.

**Game Speed:** FIFA'ya 99 serümüyle eklenen WLS'in bu eski özelliğine sayesinde oyunu daha akıcı hale getirebilirsiniz.

**Display Refs:** Bu da pek gerekli değil, ama ilerde sakıcı bir tekrara dönüşecek kart gösterimi sırasında hakemi kapatabilirsiniz.

### Hep Aynı Nakarat

**Player Names:** Türk milli takımıyla oynarken kalecinin isminin Rüştü yerine Rosto olması ne kadar hoşunuza giderdi? Yine oyuncu isimleriyle ilgili anlaşmalar yapılmadığından, isimleri değiştirmenizi sağlayabilecek bu ayrıntısayı menüye ihtiyaç duyulmuş.

**Load&Save Options:** Menülerin karışıklığı gözümüne alındığında, oynamaya her girişte ayarlamalar yapmak istemiyorsanız kayıttı fayda var.

**Ser Details:** Screen Resolution: Dört farklı ayar, dört farklı çözünürlük. Bilgisayarınızın gücüne güveniyorsanız, 800\*600'e eklabiliyorsunuz.

**Player Details:** İlk başta da aillatıgın üzere, Motion Capture teknolojisinde Michael Owen'in damgası var. Grafikler gerçekçi ve hareketler de oldukça yumuşak. Oyuncular, yüz, saç ve boyaları dışında forma arkası i̇simlerle birbirinden ayırt edilebiliyor.

**Stadium Detail:** Canlı renkler ve gerçekçi zemin tarafılarla birlikte atmosferi tamamlıyor. Saha kenarındaki dönen reklam panoları ve antrenman mağazının düzenlendiği etrafı tellerle çevrili sahalar diğer ayrıntılar.

**Shadow Details:** Golgefendimelerin maç saatine göre şekilleniyor.

**Video Walls:** Stadın köşelerine yerleştirilmiş dev ekranlar maç boyu animasyonlarla büyük olasılıkla oyunumuz grafik yüküne kaldırılamayacak olan bilgisayarımıza bir tokat dala verebiliyor.

**Screen Update:** Ekran yenilme hızı sadece 60 kareye çıkarır.

Güzel grafikli oyun oynamamın altını kurallı olan 3Dfx kartının gerekliliği içinde bazlarının canım sıkılır. WLS 99'un Direct3D desteği ile nasıl sürüdügüne tahmin etmek bile istemiyorum.

Yapay zekaya gelince, işinizi zorlaştıran bu erken değil, kontroller,



Rakipleriniz agresif futbol oynamasa da, benzerleriyle kıyaslandığında hiç de akıcı olmadığını göreceğiniz oyun.

FIFA'da on pas yapacagınız sürede to-

pun sadece bir kez ayak değiştirmesine izin veriyor.

Taktik ayarları, saha içi genel diziliş dışında, savunma ve hücum turboları arasında seçim yapma, oyuncuların teker teker dörmalar gereken yerleri belirleme gibi birkaç basit ayar içeriyor.

### Yanlış Zamanda Yanlış Yerde

WLS 98'de parmak bastığım bazı problemler yine önümüze çıktı. Karşı karşıya pozisyonlarında başarılı olan kaleciler, serbest vuruşlarda topu sürekli içeri alıyor.

Maç sonrası istatistikleri, her oyuncuya ayrı ayrı değerlendirdiği için FIFA'dan daha başarılı. Sarılmış ağlar



gibi ufak tefek tamamlayııcı ayrıntılar, Mouse deseginden yoksun sinir bozuğu menülerine rağmen oyunu stradanlıktan kurtarabiliyor. Aynı bilgisayarda dört oyuncuya karşılıkla oynamaya fırsat veren WLS 99. Multiplayer desteği içermeyek hem bir kez dahı şurur.

FIFA artık siz kesmiyorsa, alımlı dişimilebilir diyelim ama, rakibinin başarısından çok gerilerde kalmış bu oyunundan fazla birsey beklemeyin.

Genel  
PUAN  
7



mizde müraaat bu menüye:

**Pitch:** Normal, karlı, buzlu, çamurlu, kuru ve yağmurlu zemin seçenekleri görsel etkileşivliğinin dışında direkt olarak oyununuzu da belirleyici rol oynuyor.

**Kick Off:** Gün ortası, öğleden sonra ve gece maç yapmanın ışıklandırma efektlerini ve gölgeleri ön plana çıkarmaktan başka ne gibi bir faydası var; bunu anlayamadıysam da, FIFA'da varsa neden burada olmasın?

**Miscellaneous Replays:** Oyun içi kameralardan farklı olarak tekrarlar, serbestçe hareket ettirebileceğiniz kamera



## WLS 99

**Editor/Spor/1 CD**

İNCELEYEN :	Ozan Ali Dönmez	mailme.oz@mailexcite.com
SİSTEM :	Windows 95/98	HD Alanı : 5 MB
İŞLEMÇİ :	Pentium 166	CD-ROM : 4 Hızlı
RAM :	32 MB	MULTIPLAYER : Var

DESTEKLENENLER :  3Dfx  D3D  Joystick

GRAFİK :	★★★★★
SES/MÜZİK :	★★★★★
ATMOSFER :	★★★★★
OYNANABILİRLİK :	★★★★★
LEVEL CD :	Verilmemi

# Kısa Kısa

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

## TOM CLANCY'S RUTHLESS.COM

Bilgisayar yazılımı piyasası diğer alanlara göre çok acımasızdır. Özellikle yeni bir şirketin piyasada tutunması çok zor; Microsoft, Intel gibi devler yenileri çitir çitir yer. Bu acımasız piyasada ne gibi dalavereeler döndüğünü öğrenmek istiyorsanız, ruthless.com sizin oyununuz olabilir. Rainbow Six'i yapan Red Storm Entertainment'in, yine Tom



Clancy ile ortak çalışma içinde yaptıkları ruthless.com, oldukça ilginç bir sıralı strateji. Satranç tahtası benzeri bir alanda oynanıyor. Her turn şirketinizdeki yönetici sayısına göre farklı sayıda emir verebilirsiniz. Yeni ürün yapmak, büyük bir reklam kampanyası başlatmak, yeni bir bina yapmak, rakip şirketin bilgisayar ve güvenlik sistemlerini sabot etmek gibi altmışın üzerinde emir verme şansına sahipsiniz.

Ruthless.com'un grafikleri için pek iyi diyemeyeceğim. Sabit bir alan üzerindeki binalar, aralarındaki renkli kareler ve rakip şirketlerin başına gelenleri bildiren bir ekranın dışında, grafiklerde sizi çeken bir şey yok. Ama oyunun esas çekici yanı insanda oluşturduğu hırs. Kendinizi gerçek bir yazılım şirketinin yöneticisi gibi hissediyor, tam pazarın büyük bir kısmına sahip olmuşken ortaya çıkıveren minik bir şirketin

sizi alaşağı etmesi sinir yapıyor. Farklı amaçlarınızın olduğu altı farklı senaryo ve piyasanın yüzde 75'ini dört Turn boyunca elinizde tutmanız gerektiği bir kampanya modu var. Görev sayısı az gelebilir, ama oyunun ne kadar zor olduğunu göz önüne alırsınız asında öyle olmadığını göreceksiniz. Oyunun müzikleri ise vasat, her şirketin farklı müzik ve grafik temaları var, ama bunlar oyuna bir şey katmıyor.

Eğer şirket yönetimine ilginiz varsa, ruthless.com piyasanın ne kadar acımasız olduğunu göstermek açısından birebir.

**Firma :** Red Storm Entertainment  
**Tür :** Strateji

7

## NEWMAN-HAAS RACING

Son zamanlarda gelen çoğu yarış oyunu, F1 yerine CARTING yarışlarını konu almaktır. Bunun nedeni belki F1 yarışlarının yaşanan skandalardan sonra eskisi gibi ilgi çekmemesi, belki de CARTING yarışlarının hafif sürtmeliere, makaslara izin vermesinden doğan bir heyecanının olması. İşin bizi ilgilendiren tarafı, şu anda elimizde Newman-Haas Racing adında bir CART yarışı oyunu olması. Ünlü şirket Psygnosis'in elinden çıkmış olan bu oyun, gelmiş geçmiş en ünlü CART yarışlarından ikisinin ismi üzerine kurul-

muş. Buna birisini iyi tanırsınız, aynı zamanda çok ünlü bir aktör olan Paul Newman. Diğerini ise tanımayabilirsiniz, ama CART yarışlarından hoşlananların bileceği Carl Haas diğer adamımız. Gerçek bu iki insanın isminin neden oyna verildiğini anlamadım, çünkü sürücü koltuğunda onların yerine geçmek gibi bir şansınız yok. Oyunun ismi rahatlıkla Fitibaldi Racing veya Andretti Racing de olabilir mi?

NH Racing'in en kayda değer özelliği müzükleri. Bu müzükleri kim yaptıysa bir Rock grubu kurmalı, gerçekten çok yete-

nekli birileri tarafından hazırlanıkları belli. Menüde çalan trash metal-rock karışımı müzükleriyle sizi kendine bağlayan NH Racing, oyunun başlamasıyla birlikte



te çok olmanıza yol açıyor, çünkü grafiklerde gözle görülür bir yapaylık söz konusu. Rakip arabaların detaylarına, sizin arabanızın yarısı kadar özen gösterilmemiş. Ayrıca, yol kenarlarındaki çevre grafikleri de 2 boyutlu bir havaya sahip. 300 km hızla giderken bunun farkına varmayabilirsiniz, ama bir yere çarpıp durduğumda, bir tur önce yanından rüzgar gibi geçtiğim iki insanın aslında kartondan kesilmiş kuklalar gibi durduklarını farkediyorsunuz.

Arabanın gerçekçi bir hasar yapısı ve dinamigi sahip olacağı umuyorsanız, hayallerinizi suya atın. Oyunu ilk başta en kolay seviye olan Rookie'de oynamaya başladım. Bir süre sonra farkettim ki, rakip arabalara ne kadar hızla çarparsam çarparım, benim araba sav-

rulmuyor, rakip arabalar da bariyerlere çarpıp basket topu gibi sekiyorlar. Bunu farketmemenin ardından birçok yarı öünüme gelene yüz tekme mantığıyla birinci bitirdim. "Belki basit seviyeyi seçtiğim içindir" diyerek, zorluğu en zora seviye olan yani Superstar'a çıkarttım. Arabanın kontrolünde ve dinamiginde hafif bir değişiklik olmuştu, diğer arabalar da sanki biraz daha iyi yarış gibi oluyalar, ama hepsi bu kadar. Yine her öünüme gelene çaptım, yine bir şey olmadı (bazen rüzgarlık arabayı terkediyordu ama, bunun bile oynanısa erki ettiğini görmedim). Tabii oyunun kolay olması çaylaklar için iyi bir şey ama, benim gibi CART ve F1 simülasyonları hastaları böylesi çocuk oyuncaklarından uzak durmali.

Herseye rağmen, çok da kötü bir oyun değil Newman-Haas Racing. Aslında, hasar korkusu olmadan öünüme gelene çarmak hoşuma bile gitti. Müzikler ise diyecek tek sözüm yok, gerçekten mükemmel. Seslerden yana tek şikayetim, spikerin sesinden kaynaklanan sürekli cızırıldırıdı, onu da sonuna kadar kısıtımı için beni kasmadı. Eğlenceli bir CARTING yarışı (simülasyon değil) istiyorsanız, buna bir şans verin abisi.

**Firma** : Psygnosis  
**Tür** : Yarış

6

## ESCAPE OR DIE TRYING

**S**u ana kadar Kısa Kısa bölümünde incelediğimiz oyunların büyük bir kısmı almaya değmeyecek oyunlardı. Ama arada ODT gibi oyunlar karşımıza çıkıyor ve gün-



celi yakalamak için böyle oyunlara Kısa Kısa bölümünde yer vermek zorunda kalıyoruz. Bir 3D Action olan ODT hemen her özelliği ile Tomb Raider ile karışabilecek bir oyun, ama ben derim ki bildiğinizden şaşmayın. Benim için sadece biri vardır...

Değişik özelliklere sahip dört karakterden biri ile toplamda 40 çeşidi bulan düşmanlarınıza karşı durdurak bir mücadeleye girişeceksiniz. Bu savaş sırasında tekme-tokat da dahil olmak üzere 5 silahınız olacak ki, bunlar için gerekli araçları da etraftra saçılmış olarak bulabilirsiniz. Uzun lafın kısası bu türden hoşlananların, özellikle 3D hızlandırıcı kartı olanların sıkılmadan saatlerce oynayabilecekleri bir oyun.



**Firma** : Psygnosis  
**Tür** : 3D Action

8

## REAL POOL

**B**akın aslında bilardo da bir spordur. Ülkemizde her ne kadar spor sadece futboldan ve Televole'den ibaretmiş gibi görünse de, dünyada sporun tanımı ve içeriği biraz daha farklı. Üstelik bilardo yabana atılmayacak kadar değer gördüğü Avrupa'da düzenlenen turnuvalarda, profesyonellere yeteri kadar para kazandırıyor. WizardWorks tarafından piyasaya çıkarılan bu bilardo oyu-

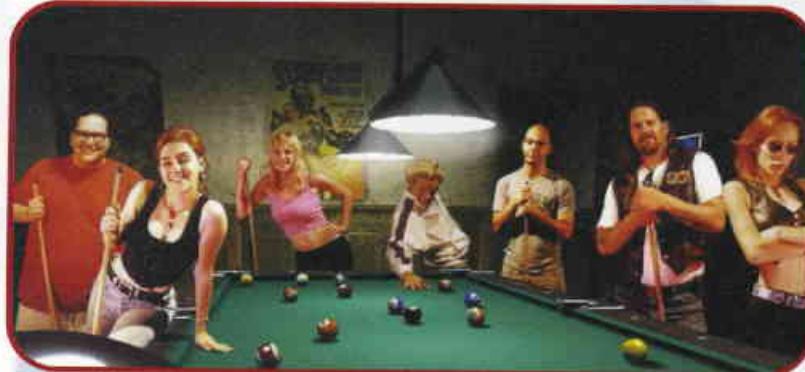
nu içerisinde, 8-Ball, 9-Ball, Spanish vs. olmak üzere altı farklı bilardo türü mevcut. Aynı bilgisayar üzerinden iki kişi tarafından oynanabilen, ağ üzerinden ve bilgisayara karşı kullanım olanağı da bulunan Real Pool içerisinde hazır bulunan karakterlere karşı oldukça çekişmeli maşalar çıkarılabilirsiniz. Oyun ekranı kullanışlı olmayan Real Pool'un klavye örtüsünü değiştirmeye izin vermemesi de, oyunun puanını düşüren bir



başka unsur. Çok fazla seçenek sunmayı ayırat kötü kamera açıları ile birleşince beni delirtmeye yetti. Önemli olan sanal değil, varolan gerçekliktir. Eğer illaki bilardo oynamak isterseniz, gidin bir salonda oynayın derim ben... L

**Firma** : Wizard Works  
**Tür** : Spor

4



# Tomb Raider 3

## Tam Çözüm

### Birinci Bölüm

Birinci ve ikinci bölümler için de yaptığımız gibi, Tomb Raider 3'ün tam çözümünü vermeyi kendimize görev bildik. İşte tam çözümün birinci bölümü.



**G**üler geçti, geceler geçti ama yılmadım. Ayaktaım, en azından oyle olduğumu zannediyorum. Zihnim kapılarını bu dünyanın acımasız maceralarla kapattıktan sonra. Ne yapacağımı ben de şaşırıyorum. Bir yanda sınavlar, diğer yanda da Lara. Kalbimle, beynimin istekleri çok farklı ama, Sınan'ın baskılıları sonunda Lara'yı seçtim. Gerçek baskı yapmasına gerek yoktu ama neyse... Toplam yirmi bölümden oluşan bu oyun için tahmin edilenden oldukça fazla zaman gerekiyor. Eh tabii ki bu gibi bir durumda, bizim saytalarımız da sınırlı olduğuna

göre, çözümü iki ayrı bölüme ayırdım ve -2'nin çözümünü okuyanlar hatırlayacaktır- oyundaki Secret'ların yerlerini anlattım. Tabii ki bu birçok insana yetersiz gelebilir. Bunun için takıldığınız noktalari, biraz detaylıca anlatıp, hatta resim gönderme şansınız varsa onu da ekleyip, phantomtr3@yahoo.com adresine gönderecek bana ulaşabilirsiniz. Ama Londra'dan sonrası bölümdeki sorularınızı yanıtlama konusunda söz veremem.

Bu bölümde Secret'ların bir özelliği var. Eğer bölümler içerisindeki tüm Secret'ları eksiksiz olarak toplayabilirseniz, oyun sonunda bir tane Bonus Level oynayabilirsiniz. Bunun haricinde

oyun içerisindeki kristalleri olabildiğince toplamaya çalışın.

#### India

Her seferinde olduğu bu sefer de Lara'nın macerası ormanında başlıyor. Bu bölümde hiçbir insanda, bir kişi hariç, karşılaşmayacak olan Lara, çetin ve mistik Hindistan ormanlarında Eidos'un izin verdiği ölçüde dolaşacak. Lara tabii yanlış değil. Piranhalar, zehirli yılanlar, hırsız maymunlar, kaplanlar ve canlı heykel arkadaşları Lara'ya ve tabii ki bizzere heyecanlı dakikalar geçirtmek üzere her an her yerden çıkmaya hazırlar. Yani siz onların birbirlerini öldürmelerine bakmayın, sadece karşılık sevgilerinden öyle dayanıyorlar. Yalnız şunu da söylemeden edemeyeceğim: Lara sen kalk Hindistan ormanlarına kadar gel, bana, Phantom'a ugrama. Sen kim, kaplanlarla baş etmek kim? Bana baksana bea... 10 tanesi bile bir şey yapamıyorlar bana.

#### Jungle

Tomb Raider'in önceki bölümlerine bakacak olursak, oldukça hızlı bir başlangıç yapmıştık söyleyebilir. Oyun başlar başlamaz aynalı sazan misali öyle hemen ileri gitmek olmaz. Once bir etrafınıza bakın, sağdaki rampaya tırmanın, köşeden aşağı, yeşil düzluğun üzerine yavaşça bir kayın bakalım. Bir de karşısındaki ağaç köküne zıplayıp, orada kalmayı başarabilirsəniz, işte size Secret 1, yanında da bir adet Shotgun. Şimdi buradan aşağı doğru kayın ve ka-



yarken de sola doğru zıplayın. Fışıkların olduğu düzlikte durmayı başarısızsanız, ortağı temizleyin. Bu düzlikte bulunan ağacın arka tarafına zıplayın ve Secret 2 ile beraber bir adet de yeşil kristaliniz oldu. Artık yokuşun tamamını inin. Hemen sağınızda bulunan kristal de alındıktan sonra, sol taraftaki duvara tırmanın. İşte Secret 3 ve ekstra araçlar sizleri bekliyor. Hadi bakem ieri. Yıkık ağacın üzerinden atladıktan sonra dönün, bir bakanın bakının ağacın içerisinde bir oyuk var mı? İşte Secret 4 burada. Dönüşte dikkat edin de, inerken aşağıdaki kazıklara saplamp olmeyin. Aynı yıkık ağacından indikten sonra karşısındaki yoldan ilerleyin, kazıklı yolu geçtikten sonra maymunun gezdiği duvarın tepesine tırmanın. Oradaki magarada bulunan kolu indirmeden hemen sağındaki deliğe tırmanın, İşte Secret 5. Kolu indirdikten sonra biraz acele etmenizde fayda var. Acaba niye? Aşağıda kaplannın dolasılığı verecektir. İki kayanın yuvarlandığı.



boşluğa tırmanın. Bu arada gelen içinden dikkat edin tabii. Burada bulunan kuyuya (?) dikkatlice inin. Böylece... tebrik ederim altıncı Secret'ı da buldu.

### Temple Ruins

Bu bölümde bulunan 4 Secret'dan birincisine ulaşmak hiç de kolay olmayacağı. Bunun için ilk olarak uzun bir aradan sonra hareketlenmenin zevkini çıkarın dev heykelini öldürmeniz gereki. Yerdeki parmaklık üzerinde bir süre durunca açılacaktır. Buradaki kolu indirmeden önce hemen sağındaki kayayı ieri itin. İlk durak tamam. Sıra geldi ikiye. Kolun tam arkası simetrisinde kalan kupu sola doğru hareket ettirin ve üzerine çöküp karşı tarafa atlayın. Buranın etrafından dolanın. Arka tarafı tavan, bir açıklık göreceksiniz. Buraya atlayıp, tutunmak ve tırmamak zorundasınız. Hazır oradayken, kolu indirmeyi de unutmayın. Aşağı inince kayayı bu sefer sağ taşıyın ve aşağıdaki kolu indirin, arkasından da açılan kapıya tırmanın. Hayalet sütunların altındaki havuzda bulunan üç kolu da indirirseniz, aynı havuz içerisinde bulunan 3 Secret'in kapısı açılacaktır. Aynı salonda bulunan oda içerisinde 1. Key Of Ganesha'yı bulabilirsiniz.

Tekrar ana salona çıktığınızda, bu sefer soldaki kapıdan girin. Açığınız sualtı kapısından ilerleyerek ulaştığınız açıklıkta sağ taraftan tırmamaya başlayabilirsiniz. En tepeye tırmadığınızda kristalli odadaki açıklığın bir köşesinden aşağı atlayın, epilerék ilerleyeceğiniz yol siz 4 numaralı Secret'a götürecek. Tekrar kristal olan odaya tırmayan ve sağ köşedeki kupu ieri itin, şimdi hemen sağınızdaki kupu de gidebildiği kadar itin. Açılan koridorda sağdan ikinci kayanın arkasındaki kolu indir-

meniz gereki. Kolay gelsin.... Su ile dolan havuz içerisinde 2. Key Of Ganesha'yı bulabilirsiniz. Bundan sonra oldukça dikkali olmanız gereki. İki tane devi öldürdükteden sonra bırakıkları Scimitar'ları alın ve kolsuz heykele takım. Gerisi size kalmış. Üç tane Key Of Ganesha, ama çok kolay verdeler....

### The River Canges

Ölükça kolay ve sade olan bu bölümde bulmanız gereken sadece beş tane Secret var. 1. Secret'a ulaşmak için siz bekleyen dört cekeri bir süre yanlış bırakmanız gereki. Bunun için hemen rampanın yanındaki merdivenlerden aşağı inin. Bundan sonrası zamanlama ve hizla da el çabukluğu istiyor. Eğer buradaki platformları takip ederseniz, bir numaralı Secret'a da ulaşabilirsiniz. Eh sıra geldi ikiye. Bu bölümde butunması ve ulaşması en kolay olanı bu Secret içi. Dört ceker ile zipladığınız kıydaki mağaraya girin ve karşınıza çıkan ilk yarıtan aşağı inin. Tabii ki dört cekeri bırakıktan sonra. Altın kapıya içeriden açıktan sonra dört cekeri de yanınız alın. İkiye ayrılan yolda eğer sağdan giderseniz, kestirmeyi kullandığınız olursunuz. Ama bizim amacımız gizli bölüme ulaşmak olduğuna göre bir salondan gitceceğiz. Taştan köprüye iner inmez sağınızın bakacak olursanız, 3. Secret'inizi beklediği yeri görebilirsiniz. Aman dikkat, bekletilmekten hic hoşlanmaz. Sıra geldi dörde. Dört cekerekle patikaları astık, yarıkların üzerinden geçtik ve geldik sonlara. Merdivenle aşağı inip, yılam öldürdükteden sonra karşılığa geçin. Artık onunla vedalaşabilirsiniz. Eğer aşağı inmeden hep soldan gidecek olursanız, sizi bol platformlu, ziplamalı bir Secret bekliyor. Aman dönüşe dikkat. Selaleye gel-

gintizde aşağı atlama yerine soldan ilerleyin ve iki platform zipladıktan sonra karşı tarafta duvarda bulunan yarıga tutunun. İşte size Secret 5'in kapısı açmak size kalmış.

### Caves of Kaliya

Hindistan'da geçen bu son bölümde herhangi bir Secret veya anahtar bulunmuyor. İsminden de anlaşılabileceği gibi, mağaralarda, ama labirent şeklindeki mağaralarda geçiyor. Tabii durum böyle olunca da katımanın karışması mümkün. Burası hakkında herhangi bir açıklama yapmak istemiyorum, artık oyuncunun zevkini biraz da kendi başına çıkarın. Ama diyeceğim şudur ki, acele etmeyein, dikkatli olun ve her gördüğünüz açılığa atlamayın. Bölümün sonundaki amcamın ateşin ve ateş suyundan uzak durmanızı şiddetle tavsiye ederim. Neyse ben haftasonu için Londra'ya gidiyorum. Dönünce anılarımları anlatırmı.

### Londra

Her zamanki kafah, kasvetli ve yağmurlu bir Londra günü. Eh işte ben de geldim taa Londra'lara kadar sana uğarsam iki olsun Lara. Zaten başımın derde olduğunu duydum. Yine bir şeyler peşindeyim. Zaten Hindistan'da da onun için gelmiş. Tabii ki bu arada işi oldukça zor. Her zaman olduğu gibi abuk subuk parkurlarda dolasıyorum. Hem Ingiltere onu beyefendiler yerine, yeraltı insanları, fareler, kartallar, fareler ve hatta polislerle karşılaşmış. Tabii oyle burnunu her işe sokarsan olacağı buydu Lara Hanım. Gör bak senin başına daha neler bu kafaya.

### Thames Warf

Londra'ya geldigimi geleceğime bin pişman oldum yaw. Şuraya adım attığımdan beri herkes kötü davranışları, sanki hayatım çok iyi geçiyormuş gibi bir de catı tepelerinde gezdiriyorlar. Bu bölümde 5 Secret, birincisi hemen başlangıçta. Solumuda köprüden geriye doğru ağılm ve catının arkasına ziplaşın. Sağdaki kutunun üzerinden vincin üzerine ve daha sonra sakin bir şekilde aşağı inin. Aşağıdaki dikenli tellere dikkat etmenizde yarar var derim ben. Kaydıraklı ulaştığınız binada farelerin olduğu platformdaki nobetçiyi ölütrek Flue Room Key'ı elde edebilirsiniz. Oyunu başladığınız platformun tam karşısına denk gelen duvardaki boşlukların en sağdakinde de 2. Secret'ı bulabilirsiniz. Flue Room içerisindeki düğme yardımıyla sönürdüğünüz ateşin kaynağına inmeden önce, inmeniz gereken boş-



lugun karşısına ziplayın. Eğer bulunugunuz platformun üzerinden yavaşça sola ineceksiniz; 3. Secret'in sizi alt katın balkonunda beklediğini görebilirsiniz. Sıra geldi uzun bir aradan sonra 4. Secret'a. Eğer buraya kadar gelebildiyseniz, havuzlar ve jeneratör ile ilgili bulmacaları çözülmüşün demektir. Evet sıra geldi bu bölümün son iki Secret'ına. Bunlardan birincisine ulaşabilmek için katedralin tam ortasındaki süttünun altındaki taşı hareket ettirin. Kenardaki boşluklardan geldiğiniz yöne göre soldakinde katedralin anahtarını 4. Secret olarak bulabilirsiniz. Bölümü bitirmeden hemen önce sol tarafa doğru ilerleyin ve duvardaki merdivenden aşağı inin. İki platform aşağıda 5. Secret'i bulabilirsiniz.

### Aldwych

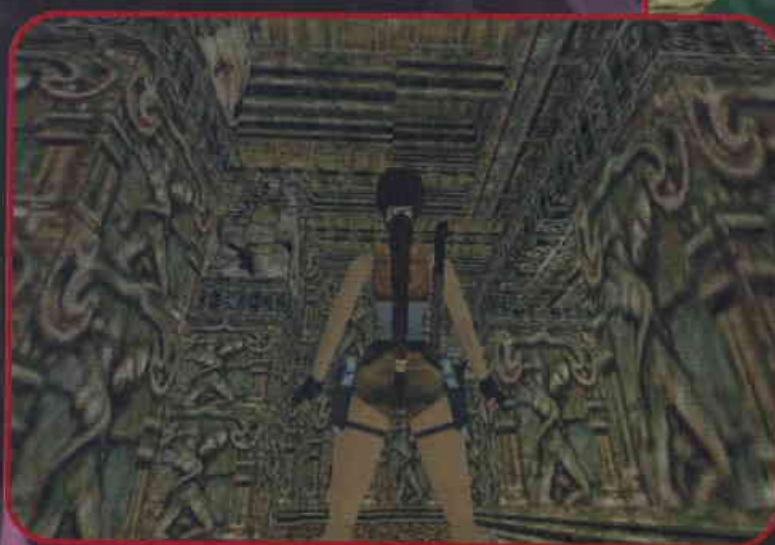
Beş tane Secret bulunan bu bölümde oldukça fazla Item mevcut. Bunlardan birincisi Maintenance Key ve bilet gieseşinin içerisinde bulunuyor. Old Penny'i almak için de biler giselelerinin orada sağdaki merdivenlerden indikten sonra, karşıya atmanız ve sol tarafta bulunan odanın içinden lambaları açmanız gereklidir. Sıra geldi Secret'a. Trenyolundan eziñmeden geçerek kırmızı bir odaya ulaştıysanız doğru yerdesiniz demektir. Yukarı tırmanın ve dönerek aşağı inen aletin önünden aşağı atlatken biraz gayret gösterin. Yarı yolda kalan bu aletin üzerine çıkışsanız 1. Solomon Key'i alabilirsiniz. İkincisi için de zamansı üç kapıdan en soldakine gitmeniz gereklidir. Tabii ki önce öteki ikisini kullanmak şartıyla. Anahtarları aldıktan sonra su almadan geçerek bilet giselelerinin yanına gidin ve üzerinde 1. yazan makineden bilenizi alın. Bundan sonra sağdaki merdivenlerden ilerleyin, hemen karşınızda havalandırmayı parçalaya-

bilir ve 2. Secret'i alabilirsiniz. Bu tren yolu üzerinde bulunan bol düğmeli odadaki amaç, Mason odasına giden yolu açabilmek. Her düğmenin yanındaki duvarda hareket ettirebildiği şekiller mevcut. Mason odasında Solomon anahtarlarını kullanarak kılıçlı odanın kapısını açın. Bu odada Masonic Mallet mevcut. Hemen solunda içerisinde kazık bulummayan açığının karşısındaki perdeñin arkasında da Ornate Star sizin onu bulmanız bekliyor. Ticket kullanarak turnikeleri açtıktan sonra, Ornate Star kullanarak hemen karşısına çıkan odayı açın. İşte 3. Secret. Geriye kaldı iki. Masonic Mallet kullanarak açığınız odadaki düğmeye basın. Düğmenin karşısındaki duvara tırmalın (4. Secret). Son Secret'a ulaşmak için bölümün biraz uzatacağınız ve bitirme şansınız varken, bitirmeyeceğiz. Bunun için bölüm çıkışlarının olduğu koridorda ilerleyin ve karşısına çıkan adamı takip edin. Sakın öldürmeyin. Ama ilerde karşısına çıkacak iki taneyi öldürbilirsiniz. O adamın acriği odadaki düğmelerin her ikisine de basın. Gérissi size bırakıyorum...

### Lud's Gate

Bölüm başladığında sakın olun ve hatta sevinin. Çünkü bu bölümde yemi arkaadaşlarınız öldü. İngiltere'deki bu ilk arkadaşat, "Bana bir vurana, ben bin vuruруm" mantığı ile hareket ettilerlerinden kızdırılmaya pek gelmiyorlar. Bu bölümdeki 6 Secret'tan birincisi çok yakınlarda. Bunun için soldaki kapıdan ilerleyin ve

kayalıklardan aşağı inin. Tabii ki aşağıdaki dikenli tellere dikkat etmeye faydalı var. Bunun için karşısındaki rampaya atlayabilir ve Lara'nın yavaşça kayarak aşağı inmesini sağlayabilirsiniz. Bu bölümdeki 2. Secret ise sağdaki kapıdan ilerleyerek ulaşığınız tırmanma duvarının arkasında kalıyor. Buraya ulaşabilmek için Lara'nın tüm yeteneklerini kullanmanız gerekecek. Misir harabelerinin bulunduğu odadan çıkışa karşısına iki tane münye kutusu gelecek. Buraya ulaşmak için üzerinden geçmek zorunda olduğunuz harbetli kaya üzerinde zaman kaybetmeden karşıya ziplamak zorundasınız bunun sonucunda bir tane Embalming Fluid'ınız olacak. Sfenks'in karşısına tavana asılıracak geçin ve kristal ahn. Daha sonra sfenksin tam üstüne kadar tavana asılı olarak ve gelin ve kendinizi bırakın. Eğer solunuz bakan olacak olursanız bir başka kristal daha göreceksiniz. Şimdi sağ tarafta tam çarprazınızda bir adet rampa mevcut. O yönde gerilmeden ziplayın, sfenks üzerindeki rampaya ziplayabilseniz oradaki Medikit'i alabilirsiniz. Daha sonra karşısındaki sürenin üzerinde ziplayın. Karşındaki rampaya ziplayıp, tutundugunuz zaman Secret 4 elinizin alında demektir. Dalgıcı ilk gördüğünüz alandaki su birikintisine girdiginiz



zaman sol tarafta, suyun altında iki tane da görücksiniz. Bunlardan birinde bir tane köl digerinde de 5 numaralı Secret. Son Secret'a ulaşmak için büyük su altı odasına geri dönün. Buradaki platformun üzerinde çıkış. Secret 6 suyun altında sağ tarafta siz bekliyor. Ama önce dalgıcı öldürmenizde faydalı var.

Aşında Londra tahmin ettiğimden daha güzel bir şehirmiş. Gezimi biraz daha uzatsam çok iyi olacak. Zaten Londra'nın son bölümü The City'nin açıklaması bu ay olmayacağımdır. Artık tatilimi ister istemez bir ay daha uzatmak zorundayım. Her neys... Onümüzdeki ay ikinci bölümde görüşmek üzere. Yazmayı unutmayın.

# King's Quest 8

## Mask of Eternity

Devasa oyun mask of Eternity'nin tam çözümünün ilk bölümyle karşınızdayız. Eğer bu oyun hakkında sorularınız varsa [sakkol@level.com.tr](mailto:sakkol@level.com.tr) adresine e-mail atabilirsiniz.

### GENEL TAVSİYELER

- Düşmanlarla karşılaşınca, kendi görüş açasıza geçin (F2). Böylece daha uzagi görebilir ve daha isabetli atışlar yapabilirsiniz.
- Zor durumlarda elinizdeki iksirleri içmekten çekinmeyin. Bulacağınız iksirler ve içmek için hasmanız gereken tuş numaraları söyle:
- MANTAR (1) SAĞLIK KRİSTALI (2)
- KUTSAL SU (3) HAYAT IKSİRİ (4): Bunların hepsi sağlığını düzeltmek için kullanılır. Ne kadar sağlık verecekleri ise soldan sağa artarak gider.
- ZİRH IKSİRİ (5): Zırh gücünüzü belli bir süre için yüzde 50'ye çıkarır veya yüzde 50 artırır. Bundanın hangisi daha yüksekse, iksiri etkisi o olur.
- GÜÇ IKSİRİ (6): Yakın dövüş gücünü yüzde 150 artırır. Tabii ki kısıtlı bir zaman için.
- GÖRME IKSİRİ (7): Bir süre için büyütüle gizlenmiş veya görünmez olan nesneleri görme kabiliyetine sahip olursunuz.

- GÖRÜNMEZLİK IKSİRİ (8): Bu iksiri içince, düşük seviye yaratıklara görünmez olursunuz, ama güçlü düşmanlarınız bu etkiye aldanmazlar.
- Size kolaylık olsun: drye oyuncunun haritası üzerine gitmeniz gereken yerleri sayilarla belirttim. Tam çözümdeki sayılar bu mekanları temsil etmektedir. Haberiniz olsun.

### Daventry Krallığı

Sarah'ın evine (1) girip masanın üzerindeki mantarları ve dolabın üzerindeki koruma surubunu alın. Dışarı çıkip evin arkasındaki goblini dozüp yerdeki altınları ve gobelinin düşündüklerini alın. Dışarı çıkip kendi evimize (2) gidin. Etraftaki iki hedef tahtasına da vurun ki tecrübe kazanın. Eve girip masanın üzerinden hançeri alın. Mutfaktaki rafatı kutudan altınları alın. Ateşin üzerindeki kazanda yemek var, isterseñiyin. Sarah'ın evine dönüp, heykelin (pardon, Sarah'ının) üzerindeki kuş taklayın ve geri dönüp takip edin.

Büyücünün (3) yanına gelince size büyülü bir harita verinceye kadar onunla konuşun. Sarah'ın evine geri dönüp, sağıdaki patikadan devam edin ve Morg'u (4) üstten goren yamaçtan karsıya atlayın. Biçagi çekip yavaşça keraña yaklaşın. Connor sessizce aşağıya atlayıp nobetçinin bogazını kesecenr. Yere düşürdügү yayı alın. Merak etmeye, oklarmış hiç hitmez. Eğer beşinci seviye ulaşmadıysanız, mezarlıktan çikan zombilerden kaçip, çiftlik evine gidin (7). Masanın üzerindeki mantaları, dolabın üzerindeki kutudan altınları ve yatağın yanından deri botları alın (korunma seviyenizi artırır). Evden çıcip arkada taraftaki yaranıkları ve zombileri öldürün, üzerlerinden düşenleri alın. Çiftlik evinin karşısındaki yiyecek dükkanından mantarları alın. Eğer enerjiniz azsa, duvarlara astı olan sepetlerdeki balıkları yiyebilir, veya köyün ortasındaki çeşmeden su içebilirsiniz. Şimdi tavernaya gidin (8). Barm arkasındaki deri eldivenleri alın. Yukarı kata çıcip sandığın içindeki iyileştirici kristalleri alın. Tavernadan çıcip, binanın yanında duran fiçilari elimizdeki silahla kırın ve içinden çıkanları alın. Silah olarak yayı seçip, bandaki köprüne doğru ilerleyin. Yarango gördüğünüzde hızla ateş edip öldürün. Köpründen geçip rüzgar değirmenine (9) yaklaşın. SAVE EDİN. Kapının önündeki iki yaratığı uzaktan oklarla, yaniza gelirlerse hançerle öldürün. Değirmene girince kafamızı kaldırıp yukarı bakın. Tahta kiriş saplanmış duran baltayı almanız lazım. Bunuz için elimizde silah yok iken, saman balyasını baltanın altına kadar itin ve üzerinde zıplayıp baltayı alın. Dışarı çıkmadan önce SAVE EDİN. Gerekirse zırh iksiri için ve dışarıdaki yaratığı öldürün. Düşündüklerini alın. Geri dönüp köprüden geçin ve su değirmenine gidin (10). Değirmenin kuzey tarafındaki ağacı baltanızı kullanarak devirin ve suyun akışını durdurun. Değirmene girip değirmen taşının üzerine, oradan da balkona atlayıp ucunda kanca olan ipimizi alın. Bu ip ekranın sağ alt köşesinde belirecek ve tırmamanız gereken bir yere



Konuştuğunuzun ölülerin efendisi olduğunu unutmayın

geldiginizde yine ekranin sağ altında çikan bir ip ikonu ile uyarılacaksınız. Buradan çıkış Kavanagh'ın evine (11) gidin. İçerde ne var ne yoksa ahn ve dışarıdaki tuvalette zor durumda yakaladığınız yaratığı öldürün. Kuzey doğuya devam edip gizli geçidi olduğu yere gelin (12). Şelalenin üzerine tıklayın gizli geçidi farkedin. Sol taraftaki duvara gelin, ip resmi çırkına ipinizi duvarın üzerinde kullanın. Yukarıya çırkına, masanın üzerindeki taşlara doğru yüreküp suya devrilmelerini sağlayın. Böylece suyun akışı yavaşlayacak siz de Daventry kalesine girebileceksiniz.

Kale küçük bir mekan olduğundan haritاسını vermedim. Tuneli takip edin. Tunelin sonuna varınca sağdaki mumu tıklayın gizli geçidi açın. Yemek oda-sındaki Kral Graham'ın resmine tıklayın. Resmi itin (elinizde silah olmamalı). Anahtarları alın. Soldaki kapıdan çıkış ve meşalenin altındaki küllerı alın. Taht odasına gelince bütün heykellere tıklayın. Aynada bir surat belirdiginde aynaya tıklayın. Şimdi geldiginiz yollarдан geri dönüp kaleden çıkışın.

Sola dönüp yokuştan yukarıya çı-kin. Karşınıza çıkan zombileri öldürün. Sir James'in mozesine (13) varınca, o-ku çıkartıp kapidakı yaratığı indirin. Sir James'in ruhuyla konuşun. Baltayı çıkartıp mezarlığın kapısını açın. Tas mezarin kapagını itip, mezarin içindeki yüzüğü alın. Mezardan dışarı çıkış kar-şadıki köprüünün başına gelin ve SAVE EDIN. Kaleye girdiginiz anda iki taraf-ten yaratıklar saldıracak, o yüzden enerjinizin dolu olması lazım. Kaleden i-

çeri girin ve iki yararı da öldürün. Hemen karşısındaki rampadan yukarıya çıkış, yararı öldürün. Çıkabildiginiz kadar yukarıya çıkış yararı öldürün ve düşündüğü zırhı giyin. Kale girişine geri dönün. Girişin her iki yanında da birer oda var. Bu odadaki kulpları çekin ve bağlı oldukları tuzakları etkisiz hale getirin. Kalenin güney tarafına do-laşın ve kapalı kapıyi, Daventry kale-sinden aldığınız anahtarla açın. İlk işin-lanma odasını bulduğunuz, bu odaları kullanarak bir bölümden diğerine ko-laylıkla geçebilirsınız. Bunun işinlanma odasına girip, hanmanız açmalı ve gitmek istediğiniz bölüm seçmelisiniz (tabii ki o bölümün işinlanma odasını da bulmuş olmak şartıyla). Burada işiniz bitti, kaleden çıkış boynuzunu kayber-mış olan unicorn'un yaması (16) gidin. Onunla konuşun. Simyacının evine (15) gidin ve tahtaları baltanızı kullanarak kırın. İçeriden hayat ve güç iksirleriyle beraber, kahci güç büyüsünün tarifinin olduğu kağıdı alın. Kiliseye (6) gidin. Battı duvarının önünde ipinizi kullanabileceğiniz bir yer var, oradan yukarıya tırmanın. Saga gidip delikten aşağıya, kilisenin içine inin. Girişin yanındaki masadan mumu alın. İlerleye gidip, pen-cerenin yanındaki büyük vazoyu alın. Böylece dışarıdaki morgun kapısı açılacak. Geri dönm, sağdaki para kutusuna para atın (sadece bir kere). İpmizi kullap tırmanın ve kilisenin batı tara-fından aşağıya inin. Kapınızı açığınız morga geri dönün. Morgdan içeriye gi-rin ve ölüler boyutunda basınıza gelen-leri seyredin. Morgdan dışarıya çıkış,

kuşa tıklayın ve büyüğün yanına (3) dönm. Büyücüyle konuşun. Yaratığı yenmeniz için gerekli şeyleri söyleyecek, ama ne gam, biz onları önceden topla-mıştık zaten. Büyücüe külleri, Sir James'in yüzüğünü ve kiliseden aldiginiz mumu verin. Böylece ölüler boyum-nun kapısını koruyan yaratığı öldürmek için bir yüzüğünüz olacak. Son olarak, büyüğün evi olan kuleye gidin (17). Masanın üzerinde duran rüyfü kaleme tıklayın, yazdığı kağıdı alın. Kağıda ka-pının yanında dönen dünya üzerinde kullanım ve dünyanın içinden çıkan gör-me iksirini alıp için. Hemen arkanzıda, masanın dibinde, normalde göremedigi-niz bir sandık olduğunu farkedeceksiniz. Sandığı açıp içinden çıkan çamı alın. Kuleden aşağıya inip, tahta nesne-nin üzerinde çamı kullanın. Baltanızı çi-kartın ve çana üç kere vurun. Gölün hamuru tarafından size bir kılıç verilecek (Excalibur?). Onu da aldığınız za-man sizi kimse turamaz artık. Morga geri dönün ve ölüler boyutuna geçin.

## Ölüler Boyutu

Sımdı, sevgili okuyucular, bir oyun-da gördüğüm en uzun bölümün anla-mımı yapacağım. O kadar uzun ki bu bölüm, Mask of Eternity'nin çözümünü ikiye bölmek zorunda kaldım. Kalan 5 bölümün tam çözümünü önumüzdeki ay yazacağım, yoksa bu ay Level'ı King's Quest özel sayısı olarak çıkart-mamız gerekecek. Neyse, let's cut the deer and look at our business (igreeeenccc).



Daha önce size posta koyan Shadow Bane'e haddini bildirdikten sonra, etrafımızı araştırmaya başlayın. Şu an haritanın en güney-doğu köşesindeñiz. Arkanızı dönüp, boyut kapının üzerindeki şekilleri bakın ve bir kenara not edin. Geri dönüp kuzaye gidin. Yol ayrimında birçok iskelet var, o yüzden kılıçınızı çekin. Hepsini öldürünce düşürdükleri alet ve edevatı alın. Iskeletlerin kılıçlarını almayın, sırnakı daha güçlü. Kuzeydeki büyük binanın (2) batı tarafına gidin. Sunak taşıının üzerinde dönmekte olan asayı alın. Şimdi asayı, üzerinde ateş yanmaktadır olan 4 sunağın üzerinde sırasıyla kullanıp (1) asayı itmelisiniz. Böylece dört ateş de söndürüp, ana kapının açılmasını sağlayacaksınız. Açılan kapılardan girince, bir bulmacaya karşılaşırısunuz. Aslında bulmaca değil, üzerinde şekiller bulunan basamaklardan doğru sıra ile atlamanız lazımdır. Bu sıra ise, bölümün başında kağıda not almamızı söylediğim gibi, bölüm geçidim üzerindeki şekiller.

Eğer ben şekilleri unuttum diyorsanız, sırasıyla şunları yapın. Saga dönüp üç kere ileriye ziplayın. Sola dönüp, çatala benzeyen şeklin üzerine atlayın. Bir kareden diğerine atlamak için, sadece ileriye itmeniz yeter. Arkanızı dönün ve büyük yarınlı daire ve içinde küçük tam daire olan kareye atlayın. Saga dönmüş ortasında nokta olan daire şeklinde atlın. Saga dönün ve sirt sirta vermiş yarınlı daire şeklinde olan kareye atlayın. Son olarak erkeklik işaretini olan (altında ok olan daire) kareye atlayın. Açılan kapılardan ilerleyip Lord Azriel ile konuşun. Haritada (3) numaraya işaretli bölgeye gidip bütün kutuları okunuza kırın. Iskeletleri öldürün ve ölü savaşçı-

nın yanından kırık zırh parçasını alın. Kırmızı neyre sakın girmeyin. Giriş alanında tamamen dolasıp bütün iskeletleri temizleyin ve tecrübe kazanın. Temizlik bitince kuzeydeki kapiya gidip, Lord Azriel'den aldığınız anahtarları üzerinde kullanın. Herkesi öldürün.

**NOT :** Etrafta gördüğünüz her kütü ve çömleği okunuza parçalayın. İçinden yararlı şeyler kadar iskelet saçıclar veya hayaletler de çıkabilir.

Batıya gidin ve güney duvarındaki düğmeyi bulun. Bu düğmeyi indirip, köşenin arkasındaki ok tuzaklarını etkisiz hale getirin. Duvari solunuza alıp güneye devam edin. Platformun üzerindeki çomlekleri kırıp, platforma ziplayın. Eşyaları alın ve düğmeyi çekip ilerideki tuzakları etkisiz hale getirin. Kuzey batıya gitmeye devam edin ve önungüze çıkan herkesi öldürün. 4 geçidi ve havuzun olduğu açıklık alanına gelin (4). Etrafta gördüğünüz her taşı alın, almanın dört köşesindeki metal blokları iterek altlarındaki düğmeleri serbest bırakın. Dört düğmeyi de serbest bırakınca havuzun yanına (5) gidip melekle konuşun. Size yapacak biri büyüm için biraz pas ve küfe ihtiyacının olduğunu söyleyené kadar konuşun. Enerjiniz azsa havuzdan için düzeltebilirsiniz. Açıklığın güney kısmına gidip kuleyi görün. Aradaki aylıklattan girin, soldaki odaya girip iskeletleri öldürün, bütün kutuları kırıp içinden çıkanları alın. Sağdaki odaya girmenin en kolay yolu, geçisi tikyanı kuruuya arkanızı dönüp geriye doğru ziplamak. İçeri girince bütün zombileri öldürün, kutuları kırın ve ağlayan kızla konuşun. Yolu tikyanı kutuyu ittip kızın kaçmasını sağlayın. Buradan çıkış ve havuzlu mekana girin, sola dönün, karşınıza duvar çıkışına gi-

debildiğiniz kadar kuzeye gidip Ölüm Nehrine ulaşın (7). **SAVE EDİN.** Elinizdeki zırh parçasını neyre batırıp paslanmasını sağlayın. Dikkatli olun, çünkü neyre dokundugumuz anda ölürsünüz. Kulübeye girip kayıkçı ile konuşun. Anlatacak birşeyi kalmayana kadar onunla konuşun. Kulübeden çıkış sola gidin. Hayaletle karşılaşınca okunuza kullanarak öldürün. Sakın kılıçla karşısına çıkmayın, yaklaşığınız anda yaşam gücünüzü emecktir. Karşınıza çıkan bütün yazıtları okuyun, tecrübe kazanacaksınız. Doğuya devam edin ve karşınıza çıkan zombileri temizleyin. Karşınıza duvar çıkışına güneye dönün. Kazıklarla kapatılmış kapı geçince soldan ikinci aylıklattan girip bütün çomlekleri kırıp içinden çıkanları alın. Etrafta açılmamış bütün geçitleri ve odaları gezin, ama tuzaklara ve hayaletlere dikkar edin. Duvarlardaki düğmeler tuzakları etkisiz hale getirecektir. Yeteri kadar tecrübe kazanınca (12. veya 13. Seviye olmanız lazımdır) doğu kulesine gidin (8). **SAVE EDİN.** İpmizi kullanıp kuleye tırmanın, koşma moduna geçin ve kılıçınızı çekin. Iskelet kumanından konuşmasını bitirince aşağıya düşmemeye dikkat ederek koşmaya başlayın. Kumandanı normal yollardan öldüremezsiniz, usalya düşürmeniz lazımdır. Bunun için, bir zırh ikisini için ve kumandan kulenin kenarına yakının vurmayı başlayın. Eğer veterince uğraşsanız, kenardan aşağıya yuvarlayabilirsınız.

Kumandan ölüncé aşağıya inin ve metal zırhı alın. Geldiğiniz yollardan aşağıya inin, güneye dönün. Biraz ileride beş iskelet ve bir kutu göreceksiniz. Iskeletleri öldürüp kutuyu açın. Kare anahtarını alın. Haritadaki (9) numaralı bölgeye gidin ve kapıyı kare anahtarla açın, ama önce **SAVE EDİN.** İçerde dövüşmekte olan altı iskeleti temizleyin. Gerekli seyleri ve özellikle de yuvarlak anahtarları alın. Yaralı şovalyeyi (10) bulunduğu yere gidin. Onunla konuşun. Soldaki yoldan gidin ve yerdeki kayayı alın. (11) ile gösterilen merkez kuleden bulunduğu yere gelin. İçerideki bütün zombileri öldürün. Şu ana kadar 4 adet kayayı da bulmuş olmanız lazımdır, ama bulmadysanız üzülmeyin, sadece biraz daha uğraşmanız gerekecek. Elimizdeki dört kayayı, kulenin dört tarafından siyah düğmelerin üzerine atın. Bu düğmeler (4) numaralı bölgedeki dört geçidin açılmasını sağlayacaktır. Eğer kayalar eksik kalırsa, işinizin bittiği geçidin düğmesinin üzerindeki kayayı alıp, hostaki düğmenin üzerine atmanız gerekecek. Dört düğmeyi de kayalarla basık hale getirdikten sonra, # geçide gidin. Üstünde "Hall of Respite" yazan geçitten geçin. Okunuza çıkartın, F2'ye basıp kendi bakış açınızı geçin. Oku iskeletleri vurun. Dikine duran taş blokun üzerine çıkışın ve koşarak karşıya

Bu zavallı şovalyeyin kardeşi haritadaki 6 numaralı bölgede

atlayın, Heykelden zırh iksirini alın. İskeletlerin bulunduğu raflardan soldakine gidin. En alttaki rafta soldan yedinci kuru kelleyi alın. Sağımıza dönüp, çatlak sütuna silahımızla vurup devirin. Sütunun üzerinden atlayarak karşına gecin ve geçidi kullanın. Üzerinde "Hall of War" yazan geçide girmeniz lazım ama, isminden de anlayacağınız gibi öncelikle SAVE ETMENİZ gerekiyor. Geçitten geçirip okçuları temizleyin. Kırık köprüün sağ trabzanunu turmanın, ortasındaki deliğe gelinceye karsıya ziplayın. Örsün üzerindeki güç iksirini alın. Kuru kelleyi kafasız heykelin üzerinde kullanın ve ortaya çıkan "Feather of Truth'u alın. Trabzanı kullanarak geriye dönün. "Hall of Immortality" yazan geçide girin ve görme iksirini alıp geriye dönün. Son olarak "Hall of Justice"a girin. Sunağın üzerindeki görünecek iksirini alın. Feather of Truth'u kefemiz sağ tarafına koynın, siz de kefemiz sol tarafına ziplayın. Lord Azriel gelip konuşması bitince geçitten geri dönün. Arrik Ölümün Kalbi iyileşti ve bütün kan gollerini kurudu.

Şimdi haritada (12) ile işaretli olan ve daha önce kan gölü olan yere gidin ve yerdeki kük parçasını alın. Melegin yanına (5) dönün, pash zırh parçasını ve kük parçasını ona verip size büyü yapmasını sağlayın. Haritada (13) ile işaretli olan kontrol odasına gidin ve yuvarlak anahtarları kullanarak kapıyı açın. İçerideki dört okçuyu temizleyin,

kutuları kırmca içinden çıkaracak olan bütün iskelet okçuları temizleyin. Bu odanın güney, doğu ve batı duvarlarında düğmeler göreciksınız. Bu düğmeler, hemen doğumuzdaki hücreleri açmak için kullanıyor. Şimdi sırasıyla şunları yapın:

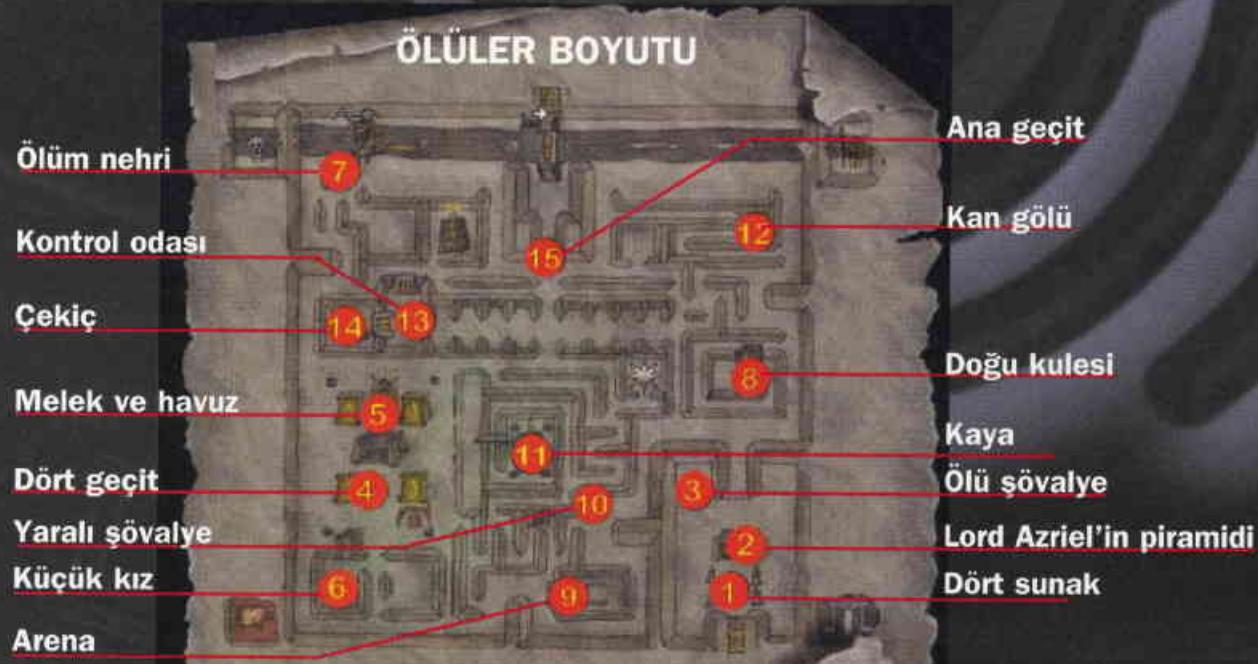
Düğü duvarındaki dört düğmeyi de indirin. Hücre bölümune gidin ve kapatı olan hücrelerdeki bütün hayaletleri öldürün (toplam 16 hücre var). Daha sonra kontrol odasına geri dönün. Güney duvarına dönün ve dört düşmeye de indirin. Batı duvarındaki 2. Düğmeyi indirin. Böylece 2. dörtlü hücre grubunu da açmış oldunuz. Güney duvarına dönüp dört düşmeye de indirin, batı duvarındaki 3. düşmeye indirin. Son hücre grubu için de aynı şeyleri tekrarlayınca, hücrelerin bulunduğu yere geri dönüp bütün eşyaları toplayın. Ama özellikle en doğudaki hücrede bulunan kolu aşağı indirip ana geçidi (15) açmayı ihmal etmeyin. Kontrol odasına geri dönün.

Batı duvarındaki renkli kapılarla yüzünüz dönün ve SAVE EDİN. Okunuğu çkartın ve bir görme iksiri için. Kapı sahteymiş, arkasında da güçlü bir iskelet var. Onu öldüren kadar ateş edin ve içeriye girin. Tekrar SAVE EDİN. Hayaletlerin çekicin etrafındaki hareketlerine dikkat edin. Çekicin yanına ziplayın. Enerjiniz tükeneciktir. İYILEŞMEK İÇİN SADECE KUTSAL SU İÇİN (soldan üçüncü). Çekici alın,

böylece hayaletler gidecektir. Kontrol odasından çıkış ve buranın hemen kuzey doğusundaki kuleye gidin. İki kat yukarıya tırmanıp sağlık kristalleri ile görme iksirini alın. Taşları düğmelerin üzerine bıraklığınız odaya geri dönün (11) ve bıraktığınız bütün taşları alın. Şimdi (15) numaralı ana geçide gidebilirsiniz. İceri girmeden SAVE EDİN. Baş iskeletin nutku bitince geri dönüp kaçın ve güvenli bir mesafeye geldiğinizde çekicinizi çkartıp (artık okun yerine az önce aldığınız çekici kullanıcasınız) iskeletleri teker teker temizleyin. Hepsi birince kılıç çekip baş iskeletlere dalın. Düşürdüğün herşeyi ve KILICINI DA ALIN. Köprünün başına gelip kendi gözünüzden görmeye geçin. Karşıda soldaki kola çekici fırlatıp köprüyü indirin. Karşıya gecin, geçitten geçmeden SAVE EDİN (bu bölümde bir şey unutmuş olmamak için). Kendinizi hazır hissediyorsanız geçitten gecip, yeni belalara bulaşın.

Pew, ne bölümmiş bea. Burada böyle kısa göründüğünne bakmayın, bu bölüm 4-5 saatten önce geçebilirseniz bogazımı keserim. O da elinizde tam çözüm yarken tabii.

NOT : Öüler Boyutunun ismlamına odasını hala bulmadıysanız, haritanın ortasında biraz doğuya doğru bir yerde. Mask of Eternity'nin kalan beş bölümünün çözümü önmüüzdeki sayıda. Ben parmaklarımı dinlendirmeye gidiyorum. Siz de kendinize iyi bakın. L



# PC Hilekar

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

## 101st Airborne

**B**u oyunda zorlaniyorsanız tüm yapmanız gereken aşağıda verilen kodları oyun esnasında klavyeden girmektir.

**AirNormandy:** Askerler Normandiya'ya tekrar atlayış yaparlar.

**AngryManDinners:** Askerlerinize yiyecek verir.

**Iknow:** Haritadaki tüm düşmanları, malzeme çantalarını ve binaların içini görmenizi sağlar.

**TraitorTraitor:** Seçili olan askeriniz düşmana teslim olur.

**PrisonPod:** Tüm paraşütleri ortadan kaldırır.

**Weasel:** Haritadaki tüm askerleri emrinize verir.

**YouGoSquishNow:** Haritadaki tüm düşman askerlerini öldürür.

## 101st Airborne

**B**u oyunda zorlaniyorsanız tüm yapmanız gereken aşağıda verilen kodları oyun esnasında klavyeden girmektir.

**AirNormandy:** Askerler Normandiya'ya tekrar atlayış yaparlar.

**AngryManDinners:** Askerlerinize yiyecek verir.

**Iknow:** Haritadaki tüm düşmanları, malzeme çantalarını ve binaların içini görmenizi sağlar.

**TraitorTraitor:** Seçili olan askeriniz düşmana teslim olur.

**PrisonPod:** Tüm paraşütleri ortadan kaldırır.

**Weasel:** Haritadaki tüm askerleri emrinize verir.

**YouGoSquishNow:** Haritadaki tüm düşman askerlerini öldürür.

## Muzzle Velocity

**B**u oyunda çeşitli hileler mevcut, bunları aşağıda belirtilen şekillerde uygulayarak avantaj sağlayabilirsiniz:

- Envanter ekranında iken klavyeden "Money" yazarak 5000 dolar alabilir ve bunu istediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz.

- Dış kamera görüntüsündeyken "Moon" yazarak ekranда bir harita açılmasını sağlayabilirsiniz, bu size büyük fayda sağlayacaktır.

- Görev başlamadan hemen önce ki yerleştirme ekranında iken "Design" yazarak birimlerinizi dilediğiniz gibi elden geçirme imkanına ulaşabilirsiniz. Sağ mouse tuşuna basarak seçeneklere ulaşın ve gerekli ayarları buradan yapın.

## AncientConquest

## Emergency:

### Fighters for Life

**K**aza mahalline vardığınız zaman mouse ikonunu "Options" düğmesinin üzerine getirin ancak basmayı, ardından klavyeden "Sixteen" yazın. Bunu yapınca tüm görevlerin bir listesi çıkacak ve siz istediğiniz oynayabileceksiniz.

## Recoil

**O**yun esnasında CRTL ve X tuşlarına birlikte basın, sonra da aşağıdaki hilelerden birini girin. Baş harflerin büyük olmasını dikkat etmeye ve kodu yazdıktan sonra Enter gitmemeyi unutmayın.

**Cavalry** - Ölümüslük verir.

**Hemmit** - Tüm silahları verir.

**Medic** - Kalkanlara tam güç verir.

## Carmageddon 2

**A**şağıda verilen kodları oyun esnasında doğrudan klavyeden girerek kullanabilirsiniz.

**Lemmingize** - Aptal yayalar

**Stiffspasms** - Zaman sayacı tersine çalışır

**Tilty** - Pinball modu.

**Wotatwatami** - Alev makinası.

**Smartbastard** - Yarışı kazanırsınız.

**Tingting** - Bedava onarım.

**Stopsnatch** - Zamanı açıp kapatır.

**Mooningminnie** - Ay yerçekimi.

**Cintonco** - Hot rod.

**Sastbast** - Turbo yayalar.

**Watersport** - Sualtında seyir yeteneği verir.

**Mrmainwaring** - Yayalar panikler



## Grand Touring

**B**urada verilen kodları oyununcu ismi olarak yazarsanız yanlarında belirtilen etkileri elde edebilirsiniz.

**GIMME8CARS** - Tüm araçlara ulaşmanızı sağlar.

**MOREWELLY** - Aracınızı daha da hızlı kilar.

**BONUSMOTA** - Fazladan bir araba verir.

**CATCHUP** - Kayıp yoldan çıkışınız bile tekrar diğer araçları yakalamanıza imkan sağlar.

## Carnivores

**O**yun esnasında doğrudan klavyeden "Debugon" yazın, böylece debug modunu açmış olacaksınız. Bu mod açık iken siz ateş etmediğiniz sürece dinolar sizinle ilgilenmeyecekler. Ayrıca sınırsız cephaneye sahip olacaksınız ve lavası öldürmeyecek. Bundan başka aşağıdaki tuşlar belirtilen etkileri sağlarlar:

**Ctrl** - Normalden çok daha hızlı koşmanızı sağlar.

**Shift + S** - Yavaş oyun modunu açıp kapatır.

**Shift + T** - Polygon sayacını açıp kapatır. Bu özellik daha çok sistemin gücünü ölçmek için faydalıdır.

## Powerslide

**A**şağıda verilen hileleri oyun esnasında klavyeden girmeniz yeterlidir. Her şifreyi girdiğinizde ekranın sağ üst köşesinde bir ikon belirecektir.

**BLAST**: Diğer arabaları geri iter.

**BOMB**: Aracınızdan yola bir bomba fırlatılır.

**GLIDER**: Aracınız havadayken bir planör gibi sürürlür.

**HOVER**: Araçlar havada gider.

**LIGHT**: Aracınız daha da hafifler.

**LUNAR**: Düşük yerçekimini açar.

**SLIPPY**: Yüzeyler kayganlaşır.

**SPIDER**: Aracınız her yüzeye tutunur.

**STICKY**: Yapışkan yüzeyler.

**TWISTER**: Görünmeyen bir fırına rakiplerini fırlatıp atar.

Ayrıca giriş ekranında isim olarak aşağıdakileri kullanabilirsiniz:

**Jeff** - Advanced seviyeleri açar.

**AaronFoo** - Expert seviyeleri açar.

**Megasaxon** - Tüm seviyeleri açar.

## Star Wars

### Rogue Squadron

**B**u güzel fakat zor oyunda size yardımcı olabilecek birkaç hileyi aşağıda veriyoruz. Bunları uygulamak için ana menüdeyken önce "Settings", sonra da "General" seçeneklerine tıklayın. Orada "Enter Passcode Here" yazan bir satır göreceksiniz, her hileyi oradan girin ve Enter tuşuna basın. Girmiş olduğunuz tüm hilelerin bir listesi ekranда yerelacaktır. Bir hileyi iptal etmek için önce üzerine tıklayıp daha sonra Shift ve Del tuşlarına aynı anda basmanız yeterli olacaktır.

**CHICKEN**: Oyunuda bir AT-ST kullanmanızı sağlar.

**DIRECTOR**: Tüm ara sahneleri izleyebilmenizi sağlar. High Scores menüsüne gidin ve oradan "At The Movies" şıklını seçin.

**MAESTRO**: Oyun müziklerini dinlemenizi sağlar. Hileyi yazdıktan sonra "High Scores" ekranına gidin ve "Concert Hall" seçeneğini çalıştırın.

**IAMDOLLY**: Sınırsız devam hakkı verir.

**TOUGHGUY**: Tüm yeni teknolojiyi emrinize verir.

## Tomb Raider 3

**B**urada hile yapabilmek için Lara'ya aşağıdaki hareketleri sırasıyla yaptırın.

### Bölüm Geçme:

- Silahlarınızı çekin
- Bir adım geri atın
- Bir adım ileri atın
- Eğilip kalkın
- 3 defa yerinizde dönün
- İleriye atlayın

### Tüm Silahlar:

- Silahlarınızı çekin
- Bir adım geri atın
- Bir adım ileri atın
- Eğilip kalkın
- 3 defa yerinizde dönün
- Geriye atlayın **L**

# Premier Clip Art 10,000

**Expert Software ürünlerı  
oldukça fazla rağbet görüyor.  
Bunun nedeni kafa karıştırarak  
profesyonel gibi gözükmektense,  
sade bir şekilde çok geniş bir  
kitleye hitap etmeleri olabilir.**

**T**emmuz ayında güneşli bir Cuma sabahı uyandığınızda aklınıza gelen ilk şey haftasonunun rahatlığıdır. Ama borsüri işinizin haftasonuna sarktuğu akılınıza gelir ve güneş o anda batar. Giyinip yola koymuş olduğunuzda kupkuru yolda imkansızı başarıarak su dolu çukura basar ve başarınlı aşağı ıslanırsınız. Uzun zamandır almayı düşündüğünüz 3Dfx kartının parçasını çekmeye gidersiniz, bankanın sistemi çöker. Geç kaldığınız bir buluşmaya bir an önce gitmek için bakmadan bindığınız minibüse birisi kuşmuştur. Sıcak bir günde kapalı bir minibüste yerdeki kuşmuşa basan bir kızın önce suratını aldığı ifadeden, sonra da kahvaltıda yediklerinden dehşete kapılırsınız. Üç yıl boyunca binbir zahmetle uzattığınız saçlarınızı bir anda kestiriverirsiniz artık sıktı diye... En gicik olduğunuz derse kıl hoca gelir. İnsanlar sizin suratınıza nefret ve dehşetle bakalar, çünkü dergi çıkarmak için iki gün uyumamışsınızdır. İşyerine geldiğinizde birinin işten ayrıldığını ve onun yazılarını paylaşmanız gerektiğini öğrenirsiniz. Arkadaşlarınızla yemeğe gittiğinizde, aşırı yavaş bir garson yü-

zünden midenize açlık krampları girebilir. Ve belki de en kötüsü sevdığınız insan herşeyin bugün sona erdiğini söyleyebilir. Bu olayların ortak noktası nedir biliyor musunuz? Hepsinin de Cuma günleri vuku bulması. Bilmiyorum hayat belki daha güzel olabilirdi, eğer herkesin tatil yaptığı bir sırada ders çalışmaz zorunda olmasaydım...



## Bir Taşla Üç Kuş

Mağazadan aldığınız bir yazılım CD'sinin içerisinde üç tane yazılım çıktığını görmek oldukça sevindirici bir şey olsa gerek. Expert serisine ait olan Premier Clip Art 10,000 CD'si içerisinde 10 bin tane Clip Art'ın (Çizim) yanında, Backweb isimli ve tam olarak ne olduğunu gözemediğim bir Internet uygulaması, ThumbsPlus isimli oldukça kullanışlı bir resim gösterici ve Adobe Acrobat Reader mevcut. Clip Art'ı kurarken otomatik olarak kurulmayan uygulamaları, daha sonra manuel olarak başlat menüsü üzerindeki girişlerini kullanıp kurabilirsiniz. Expert Software'e ait birkaç yazılıma daha önce yine bu sayfalarда yer vermiştim. Ama okuyamayanlar için bu şirketi kısaca anlatmakta fayda görüyorum. Akıllarına gelen hemen hemen her konuda bir yazılım çıkarıp bu şirketin isteyebileceğiniz veya gereksinim duabileceğiniz bir yazılımı mutlaka mevcuttur. Bu seriyi Türkiye ile tanıtan Raks New Media belki de şu ana kadar verdiği kararların en doğrusunu vermiş. Bu yazılımlar için profes-

yonel demek biraz yanlış olur. Doğru olan bir şey varsa, o da kullanımını oldukça karmaşık hale getirip, profesyonel numarasına yaramadıklarıdır. Bu şekilde en düşük seviyedeki kullanıcının dahi çok zorlanmadan kullanabileceği bir seri ortaya çıkarılmış.

## Burası Çok Kalabalık

CD içerisinde bulunan binlerce resmi yine CD içerisinde bulunan ThumbsPlus 3.20'nin Trial versiyonunu kullanarak açabilirsiniz. İsminden de anlaşılacağı üzere resimlerden örnekler göstermenin yanında, basit resim düzenlemeleri de yapabilirsiniz. Bu yazılım için gerekli min konfigürasyon: 386SX, Windows 3.1/95/98, 256 renk VGA ekran, 8 MB RAM, 10 MB HDD. L



**Bilgi İçin: Raks  
New Media  
Tel: (212) 273 27 91**

# Gravis Joystickler



**Y**eni oyun denetleyicilerinde büyük değişiklikler yaşanıyor. Daha fazla fonksiyon kapsamı ve daha ergonomik Joystick'ler.

Kullanım amaçlarına göre oyun denetleyicilerini şu şekilde ayırmak mümkün:

- Uçuş ve uzay simülasyonları için Joystick'ler
- Yarış arabaları, tanklar ve gemileri kumanda etmek için direksyonlar (steering wheel)
- Hızlı aksiyon ve "Jump and Run" oyunları için Gamepad'ler.

## Gravis Firebird 2

Futuristik bir tasarıma sahip olan Gravis Firebird 2 birçok fonksiyona ve mükemmel bir ergonomiye sahip analog bir Joystick.

Gravis Joystick'lerin kaptan gemisi konumundaki Firebird 2, doğrudan klavye komutlarıyla eşlenebilen 13 ateş düğmesi ile her türlü oyunda tam uyum sağlıyor. Özellikle de uçuş simülasyonları ve yarış oyunlarını bu Joystick'le oynamak, oynanabilirliği ve oyundan aldigınız zevki maksimum seviyeye çıkarıyor. Ancak ayrıntılarda bazı eksiklikler söz konusu: Programlama yazılımı



**Çoğunlukla oyunları klavye ile oynamak zorunda olduğunuzu biliyoruz. Ama kaliteli bir Joystick ile oyun oynamanın zevki de bambaşkadır.**

DOS altında çalışıyor ve arayüzü biraz demode görünüyor, komut atadığınız ateş düğmeleri çok küçük ve birbirine çok yakın konumlandırılmış. Sürücü, programlama ve kontrol yazılımlarını içeren CD'de sadece Shareware oyunlar bulunuyor.

Firebird 2'nin rakipsiz avantajları ise ergonomik tasarım ve dizaynı. Diğer artı puanlar ise Side-Scroll (Trim için), gaz vermenizi sağlayan Throttle, pozisyonunu sabit tutarak sağa, sola, arkaya ve yukarı bakmanızı sağlayan Hat-Switch (Coolie Hat). Kobra görünümünü andıran Joystick koluna doğrudan yerleştirilmiş ateş düğmeleri de çok iyi işlenmiş ve çok düzgün çalışıyorlar. Firebird 2 ayrıca yaklaşık 14 inçlik monitör alanına sahip tabanıyla masaniza çok sağlam oturuyor ve en şiddetli tepkilerinizde bile yerinden oynamıyor.

**Fiyatı: 19.195.000 TL**

## Gravis Thunderbird 2

Firebird 2'nin daha az programlanabilir düğmeli versiyonu olarak tanımlanabilecek Thunderbird 2 de, Joystick kolu üzerinde 4 ateş düğmesine, 4 yönlü Coolie Hat Switch'e, gerçekçi uçuş kontrolü için Trim (yükseklik) ayarlayıcısına ve Throttle'a sahip. Tüm kontroller optimum şekilde ayarlanmış ve elinizin veya parmaklarınızın hareketlerine çok duyarlı tepkiler gösteriyorlar.

**Fiyatı: 13.200.000**

## Gravis Gamepad Pro

Gamepad Pro bir Gamepad'den beklenen her şeye, hatta fazlasına sahip. 10 dijital düğmenin yanısıra kontrolü kolaylaştırmak için ortasına küçük bir Joystick kolu takabileceğiniz 8 yönlü dijital yönlendirme alanı, 3 ge-



çili, Pad'in altında bulunan mod değiştirici ve bir Joystick veya Gamepad daha bağlayabileceğiniz 2-oyuncu adaptörü de bu minik oyun takımında mevcut. 2 oyuncu denetleyicisi bağlayabileceğiniz adaptör özellikle Multiplayer oyunlarda çok faydalı olabiliyor, ancak bu durumda Gravis Interface Protocol (GrIP) modundan iki oyunculu moda geçmeniz gerekiyor. Gamepad Pro bu modda tipik bir iki eksenli - iki tuşlu Gamepad olarak çalışıyor. Tek oyunculu mod DOS oyunları için düşünülmüş, Gamepad Pro bu durumda iki eksenli 4 tuşlu Gamepad gibi çalışıyor. GrIP modu ise DirectInput (Direct-X'in bir bileşeni) destekleyen Windows 95/98 oyunlarında tercih edilmeli. Gamepad Pro ile beraber gelen CD, Firebird Joystick'ının aksine Windows arayüzünde çalışıyor, kurulum sırasında ne yapmanız gerektiğini sesli olarak da duyabiliyorsunuz. CD'de DOS ve Windows sürücülerinin yanısıra Direct-X 5 ve klavye komutlarını Gamepad düğmelerine atanmanızı sağlayan Keyset Manager programı da geliyor.

**Fiyatı: 15.037.000 TL**

**Bilgi İçin: Sardes  
Tel: (232) 412 69 73**



# Wild 9

**Platform mu istiyoruz?  
Utanmadan bir de mükemmel  
grafikleri olsun mu diyonuz?  
E ama siz kaçınıyorum!!!**

**1** 1997'de PC'yi kasıp kavuran MDK adlı oyunun yapımcısı olan Shiny Entertainment, oldukça ilginç ve bir o kadar da güzel görünüslü bir platform oyunu hazırlamış. Ama daha önceki tecrübelere dayanarak söyleyorum, eğer bir oyunun oynaması sizi eğlendirmekten çok sıklık amacını taşıyorsa, grafikleri ne kadar mükemmel olursa olsun, onu silip atarım. Bu kadar basit. Wild 9'da ne yazık ki bu katego-

riye giriyor. Neden mi? Az sonra...

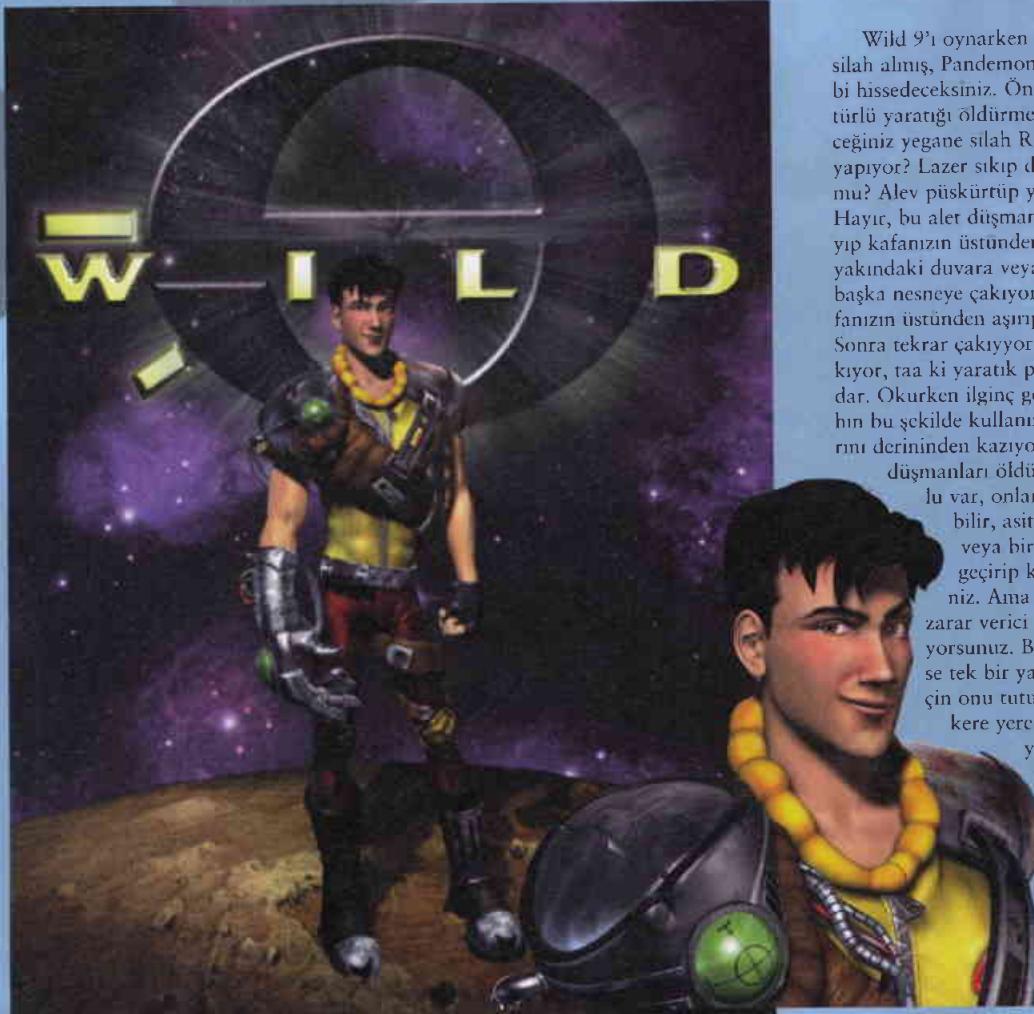
Standart bir platform oyunun oldukça dışında bir konu kotarılmış Wild 9 için. Gerçi saçma bir bilim-kurgu senaryosu ama olsun, yine de orijinal. Şimdi, ortada tanrısal güçlerini kullanarak etrafına dehşet saçan kötü bir adam ve ona karşı çıkan Wex denilen bir zibidi var. Eski bir kehanete göre Rig isimli bir silaha hükmüdeebilen genç bir insan, dokuz acaip yaratığın da yardımıyla Karn isimli bu kötü yaratığın hükmürlüğine

son verecektir. Bu dokuz genç yaratık farklı uzay türlerinden gelen ve süper kahraman güçleri olan yetim çocuklardır (yazık!) ve bir şekilde Wex'e yardım edip Karn adlı yaratığı yoketmeye çalışacaklardır. Evet, senaryonun saçma olduğuna ben de katılıyorum ama en azından tamamen klişe değil ve oynanışa çeşitlilik kazandıracak noktalar içereiyor. Tabii oyun adam gibi oynamabilseydi.

### Bu bir kuş...

Wild 9'ı oynarken kendinizi elimizde silah almış, Pandemonium oynamış gibi hissedeceksiniz. Önümüze çıkan bin türlü yaratığı öldürmek için kullanabileceğiniz yegane silah Rig. Peki bu alet ne yapıyor? Lazer sıktır düşmanları deliyor mu? Alev püskürtüp yakıyor mu? Hayır, bu alet düşmanınızı sıkıcı kavrayıp kafanızın üstünden aşırıyor ve en yakındaki duvara veya zarar verici bir başka nesneye çakıyor. Sonra tekrar kafanızın üstünden aşırıp tekrar çakıyor. Sonra tekrar çakıyor. Sonra tekrar çakıyor, taa ki yaratık pes edip ölene kadar. Okurken ilginç gelebilir ama silahın bu şekilde kullanımı, oyunun mezarını derininden kazıyor. Rig'i kullanarak

düşmanları öldürmenin birçok yolu var, onları kazıklara çakabilir, asit kazanına atabilir veya bir biçer döverden geçirip kıyma yapabilirsiniz. Ama adım başı böyle zarar verici nesneler bulamıyorsunuz. Böyle durumlarda ise tek bir yaranı öldürmek için onu tutup en azından dört kere yere vurmanız gerekiyor, tabii bu sırada etraftaki diğer yaratıklar da füzeyi alınızın ortasına yapıştırıyor. Bunun ne kadar zor olduğunu söylemeye gerek yok sanırım. Bu arada,





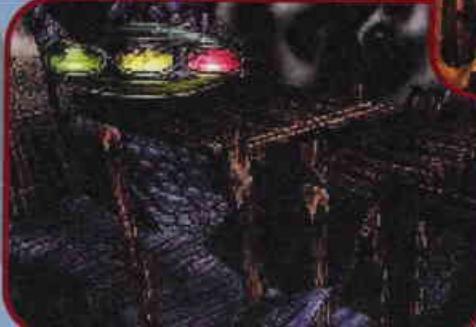
taları var ki, en kısa zamanda televizyonu uçarak kafa atmak istiyorsunuz. Mesela, bir Continue almak için, bir bölümdeki 99 adet çark şeklindeki nesnelerden toplamanız lazım. İyi, tamam, toplarız demeyin. **BİR BÖLÜMDE ZATEN 99 TANE ÇARK VAR.** Yani tek tek bütün çarkları toplamanız lazım, kan ter içinde bölümün sonuna gelip de elinizde 97 çark olduğunu gördüğünde sinir krizi'ne gidebilirsiniz.

yaratıkların mermilerinin güdümlü olduğunu, öldüğünüzde bir bölüm en başından oynamak zorunda olduğunuzu ve sadece üç hakkınızın olduğunu söylemiş miydin? Evet, bu oyun kesinklikle kolay değil. Ama iyi bir oyunun zorluğu kafa yorucu bilmeceler, üstün bir yapay zeka veya mükemmel tasarılmış bölgülerden kaynaklanır. Saçma sapan bir şekilde tekrarlanan hareketler yüzünden adım başı ölmek zorunda olmak ise sadece acemice hazırlamış oyunculara göreler.

Wex'in yanındaki dokuz karakter belki de oyunun en vuruğu kısmını oluşturuyor. Hepsi farklı özelliklere sahip olduğundan, karşılaşığınız engelleri aşmak için onlardan farklı şekillerde faydalaniyorsunuz. Mesela Nitro ateş, ışık, toz, su gibi berşere allerjisi olan bir genç. Hosuna gitmeyecek bir durumda karşılaşlığında havaya uçarak kendile birlikte bütün ekrandakileri de öldürür. Sonra tekrar toparlanıyor, ama bu biraz zaman alıyor. Pikket, her duruma uygun bireylerin olduğu ceplerde sahip. Ama en ufak bir seyden rahatsız oluyor ve bu durumda fayda yerine zarar getiren şeyler çıkartıyor cebinden. Pilfer, birbiriley sürekli çekişme içinde olan 200 farklı karakteri var. Volstagg çok kas az beyin içeren bir yaratık, Crystal ise tam bir fistik ve bir o kadar da zeki olan bir yaratık. İşte, bu yaratıkları kulanarak bellii engelleri aşmak zorunda olmanız oyuna stratejik bir yön de kazandırıyor değil, ama gereken yerde gerekeni yapmak çok çok zor. Bunun nedeni de yine Rig denilen o lanet silah. Bir alıp başka yere koymak için de kullanğımız Rig genellikle istemediğimiz sonuçlar doğuyor (Nitro'yu patlaması gereken bir üst kata fırlatmaktadır, ikinizi birden uçuruna yuvarlayacak bir patlama başlatmak gibi). Yani sonuçta bu silahın üzerinde odağılmış olan Wild 9, yine bu silah yüzünden neredeyse şöpe atılacak duruma geliyor.

### Bu bir uçak...

Silahı kullanımsızlığını görmezden gelsek bile, Wild 9'da öylesine oynanabilirlik ha-



rivor insan.

Grafikler Wild 9'in en üstün yanı. Sizi çileden çıkartacak olan Rig, belki de bir oyunda görebileceğiniz en güzel görsel efektler sahibi. İlk gördüğümde cennet düştü, çünkü bilincinizin ben aslında PC oyularıyla ilgilenirim ve şimdiden dek Playstation'da pek fazla oynamadım. Ama bu silahın efektini gördüğümde Playstation'ın gözümdeki değeri daha bir arttı. Tabii daha sonra Rig'den kaynaklanan saçmalıklar oyuna aramı açtı ve küstük. Artık konuşmuyorum.

Ses efektlerine de laflım yok. Wex'in ve yandaşlarının sürekli olarak bidi bidi konuşmaları sayesinde çoğu oyundaki yalnızlık hissimin üstesinden gelmiş. Silah sesleri, düşmanları yere çarpma efektleri falan da oldukça güzel kota olmuş. Ya, şimdiden düşündüm de da bu tür bir oyuncu PC'de yapılsa 32 Ram ve bilimli işlemcilerden aşağı çalışmaz. Nasıl oluyor da 2 MB'lık Playstation'da böyle yapabiliyorlar? Hmm, bu konu üzerinde biraz araştırma yapsam iyi olacak, sanırım birileri PC kullanıcılarını açaip şekilde eğlenceliyor (eğer neydi barı - BLX).



### Hayır, bu tam bir saçmalık!!!

Eğer dual shock kontrol cihazınız varsa, Wild 9 sayesinde ondan da nefret edeceksiniz. Esas amacı oyunda aldığından darbeleri size gerçekçi bir şekilde hissettirmek olan bu aletin abartılı kullanımı nedeniyle oyun zevkinizin içine bir kat daha ediliyor. Çünkü yaptığınız her hareketin sonunda dual shock titriyor. Ateş ediyorsunuz, titriyor. Yürüyorsunuz, titriyor. Vuruyorsunuz, ne yapıyor? Titriyor. Yani aletinizde beş saniye rahat durmuyor ve bu olay Rig'in kullanımsızlığıyla birleşince oynanabilirliğine bir güzellik ediyor. Bravo yani.

Sonuçta yine de Wild 9'i tamamen silip atamıyorum, çünkü görsel ve işitsel olarak oldukça doyurucu bir oyundur ama ciddi oynanabilirlik problemleri var ve bazı mantık hataları da içeriyor. Eğer oynanabilirlikten çok ne gördüğünle ve duyduğuna ilgilenen bir oyuncusunuz, Wild 9'u alabileceksiniz. Yapımcı Shiny Entertainment oldukça iddialı yapımlar ile gümüş gümüş gelmektedir. Yeni bir firma. PC ve PS için hazırladıkları Messiah, RC Stunt Helicopter ve Giants gibi yapımlarla 1999'da adından sıkça söz ettireceğe benziyorlar. Ama oyundan önce önceliği görselliğten oynanabilirliğe kaydırımlarsa, adlarından pek de iyi bir şekilde bahsedileceğini zannetmiyorum. L

## Wild 9 Shy / Platform / 1 CD

İNCELEYEN	Sinan Akkol
SİSTEM	Playstation
Oyuncu sayısı	1
Memory Blok	1

Dual Shock Desteği

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





# Duke Nukem

## ATime to Kill

**Duke Nukem tekrar sahnede, fakat bu defa alışılmış halinden biraz daha farklı bir şekilde! Acaba bu yeni tarzı beğenebilecek misiniz?**

Duke Nukem, ne karakter ama! Burununa kardar kashi, silahlı, tehlikeli ve maço bir herif, doğrusu kahraman mı, yoksa anti-kahraman mı karar vermek zor. PC üzerinde Duke Nukem 3D çıkışın millet hastası olmuştu, yalanın yok, benim de bir hayli tuttugum bir tiplemedir kendisi. Hele o absürd esprî anlayışı yok mu, heh heh he! Benim kafamda bir herif, şu oyunda dağıtılmış Strip-barlardan birinde oturup biraz geyiklemek hoş olurdu herhalde! Ve fakat tabii bu yazının konusu bu değil, Duke amcam yeni bir oyunla PSX kullanıcılarının karşısına çıkıyor şimdi, A Time To Kill! Bildigim kadarıyla bu oyun sadece PSX için üretildi, PC versiyonu olmayacağı yani. Ancak PC için hazırlanan Duke Nukem Forever da PSX üzerinde bulunmayacak, fakat zaten teknik olarak bu biraz zor gibi, çünkü onda

Unreal engine kullanıyor ve PSX üzerinde çalıştırılabilme için herhalde sihirbaz filan olmak gerekiyor. A Time To Kill ise doğrudan PSX için yazılmış bir oyun, fakat bildığınız Duke Nukem tarzı burada bir hayli değişikliğe uğramış. Nasılına gelince, ona birazdan degegneceğim.

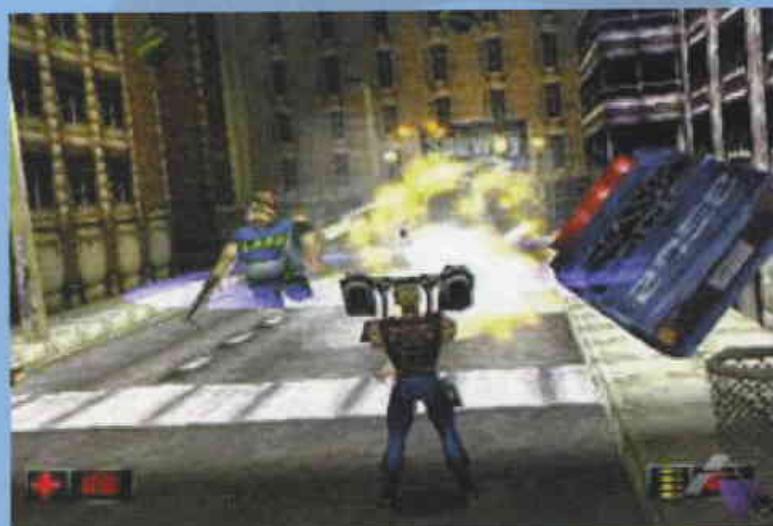
### Shake It Baby!

Oyunun konusu pek fazla sıradışı sayılmaz, ancak zaten kahramanımız Duke ise oturup dram yazacak değiliz, etrafta dolası yaratık patlatmak için bir sebep bulmak məqsət. Olaylar Duke amcamın Harley'inin gözlerinin önünde üç tekerlekli bisiklete dönüsüvermesiyle başlıyor! İki ile ikiyi toplayan Duke derhal işin içinde uzayı parmağı olduğunu anlıyor, onu yenip dün-yayı ele geçirmeyi başaramayan uzayı istilacılar zamanda geri gidip daha u-faklı iken temizlemeye karar vermiş-

lerdir! Tabii Duke derhal uzaylıların zaman içinde seyahat ettiği boyut kapısını bulmak için harekete geçiyor, sonuç olarak farklı zaman ve mekanlarda süren bir kovalamacaya başlamış oluyor. Fakat bu defa olayları kahramanımızın gözünden gerek oynamıyorsunuz, hâyır, bu oyunda kamerası adamınızı dışarıdan ve arkadan takip ediyor. Efendim, Tomb Raider mi dediniz? Çok doğru, bu oyun klasik bir FPS olsamakta ziyade oldukça yoğun bir Tomb Raider havası taşıyor. Üstelik bu sadece kamerası açılılarıyla da sınırlı değil, bölüm tasarımlarında da bu durumu hissediyorsunuz. Alışılmış Duke seviyeleri pek fazla karmaşık olmaz, genelde etrafta bir sürü öldürülmesi gereken yaratık ve birkaç tane de basılacak düğme vardır. Yani oyun maceradan ziyade rehberli bir mezbaha turu havasında geçer. Burada ise işler oldukça farklı, bölümüler oldukça geniş, keşf-işine bir hayli ağırlık verilmiş. Duke tipki Lara gibi pek çok akrobatic hareketi rahatlıkla yapabiliyor, ancak zaten tüm o engellerden aşılabilmesi için buna ihtiyacı da var. Fakat Lara'da bulunmayan bir şey var Duke amcamda, bir Jetpack! Eğer yakıtınızı çabucak harcamazsanız zor yerlerde bunuyla bir hayli zahmetten kurtulabilirsiniz.

### Aah! Much Better!

Silah konusunda Duke babanın seçenekleri Lara'dan çok daha fazla, diğer oyunlardan alışığınız silahlara birkaç yeni malzeme daha eklenmiş. Tabii etrafı keşfederken sağlık kitleri ve benzeli şeylere rastlıyorsunuz. Ancak daha ilginci üstadın kıyafetinin gittiği çağda uygun olarak değişmesi, mesela Vahşi Batı dünyasında kovboy kıyafetiyle etrafi dağıtırırken, Roma döneminde beyaz bir çarşafa bürünüp öyle boy gösteriyor





kendisi. Muziklerin de buna uygun olarak değiştigini söylemek lazım tabii, fakat oyunun o kadar da kaliteli müziklerle sahip olduğu söylemenemez. Ses efektlere ise fena değil, silahlar, patlamalar ve yaratıkların hayatıları arasında neseli bir katliam yaşayacaksınız.

Grafiklere gelince, Playstation için oldukça iyi sayılabilen kalitedeler denebilir, ne var ki etrafı biraz fazla karanlık, etrafa dolaşırken gizli düğmeleri ya da bölgeleri bulmakta biraz zorlanabilirsiniz. Patlamalar ve diğer ışık efektleri de fena sayılmaz, genel olarak ele aldığımızda grafiklerde öyle pek büyük bir kusur bulmak mümkün değil, biraz daha aydınlatılsa olsa daha iyi olmuş, hepsi o.

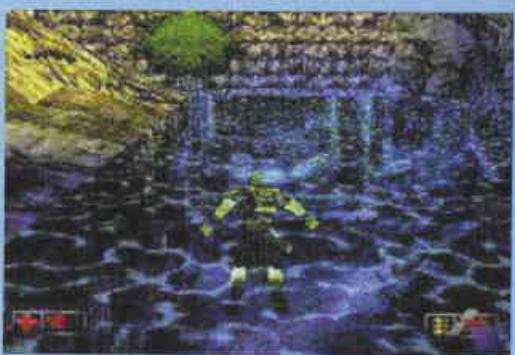
### I Love My Shotgun!

A Time To Kill etrafı keşfetme ve bir sürü engeli aşma üzerine kurulmuş

aynı zamanda kapıları açmak için kullanılması, eğer uygun yerde durmuyorsanız boşuna cephe harçayıp duruyorsunuz, elinizde bazuka filan varsa o zaman cephaneden çok daha fazlasını kaybediyorsunuz. İkinci ise bölüm içinde istediğiniz yerde oyunu kaydedmemeniz, kisılımında devam hakkınız var, ya bunu kullanıp kaldığımız yerden devam ediyor, ya da bölümde en başından başlıyorsunuz. Normalde o kadar fazla zor bir oyun sayılır, ancak surf bu yüzden zorluk seviyesi tavana vuruyor. Özellikle yoğun akrobasi numaraları kullanarak geçmeniz gereken kısımlarda devam haklarınıza bir kaç dakika içinde tükemirmesi bir hayli sinir bozucu oluyor. Bir de oyunun 28 bölümünden oluştuğunu düşünürseniz ne demek istedigimiz anılsınız.

### Damn, You Are Ugly!

Oyunu karşısına çıkaracak olan düşmanlar oldukça tanık tipler, tabii arada bir kaç yeni kötü karakter de mevcut, fakat çok fazla bir yenilik yok. Bölüm sonlarında karşınıza çıkacak olan Boss sınıfı yaratıklar ise tipik Duke karakterleri, bü-



bir oyun, bu açıdan da Lara ablamin maceralarını çağrıştırıyor. Haliyle Duke her çeşit manevrayı yapabiliyor, yani game pad üzerinde bulunan her tuşu kullanacaksınız, alışması biraz zaman alabilir. Fakat bir kaç detay var ki, insanı gerçekten bunalıyorlar. İlk atış tuşunun

yük ve tepeden tırnağa silahlar, ayrıca kolay oldukları söylemenemez. Ne var ki oyunda çok büyük bir eksiklik mevcut, yapay zeka neredeyse yerlerde sürüyor. Düşmanlar genelde belli bir yerde duruyor ya da bir hat üzerinde dolanıyorlar, çok yaklaşmadıkça da harekete geçmiyorlar. Belli bir mesafeden ateş edip iskalasınız bile bir tepki vermeyolar, bu durum oyunun kalitesinde çok şey alıp götürüyor kanımcı. Büyüklük Boss sınıfı yaratıklarım bile yapay zekası pek iyi değil, birkaç manevradan sonra zayıf yönleri kabucak açığa çıkarıyor. Oyunun zorluk seviyesini yükseltmek sadece düşman kurşunlarının verdiği hasarı artırıyor, yapay zeka ile ilgili bir değişiklik olmuyor.

### Lizards Make Great Boots!

Oyun atmosferi Duke Nukem 3D ile çok benziyor, etrafta görevleriniz ilk oyunun havasını size hissettiyor. Ne var ki bu oyun tartışmasız bir Tomb Raider kopyası, yani eğer PC versiyonlarındaki gibi bir oyun bekliyorsanız hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Sahsen ben kararsız kaldım, Duke oy-



narnayı severim ama Tomb Raider oynamayı pek sevmem, bu durumda sizin gibi benzer duygulara kapılacağınız sanırım. Çünkü bu oyun Duke ve Lara'nın çocukları gibi birsey olmuş. Eğer bir başka Tomb Raider kopyası istiyorsanız, ancak Duke oynamayı da seviyorsanız o zaman hoşnunga gidebilir. Fakat ille de ikisinden birinin fanatığı işeniz, o zaman pek hoşnunga gitmeyebilir, kararınızı ona göre verin. L

**Sonuç**  
**7**  
**Puan**

## Duke Nukem

ST Interactive / Action / 1 CD

İNCELEYEN  
SİSTEM

Mad Dog  
Playstation

Oyuncu sayısı  
Memory Blok

1  
1

Dual Shock Desteği

GRAFIK	*****
SES/MÜZİK	*****
ATMOSFER	*****
OYNANABILİRLİK	*****



# Brave Fencer Musashi

Squaresoft yaptığı RPG tarzı oyunlarla özellikle Playstation kullanıcılarının takdirini kazanmıştır. Peki Musashi nasıl, Final Fantasy 7 gibi bir oyundan sonra alınıp oynanır mı?



**S**quaresoft iyi firmadır, her zaman için kaliteli ve muhtemelen oyular yaparlar, özellikle de RPG türü söz konusu olunca islerini çok iyi bildikleri tartışılmaz. Final Fantasy 7 oynamış olanlar ne demek istediğimi daha iyi anlar, manşılaz büyüklikte dünyalar, son derece detaylı ve akıcı senaryolar, muhitçem oyun atmosferi ve özenle tasarlanmış karakterler. İşte Squaresoft devimine cogunun aklına bu geliyor, piyasaya en son çıktıkları oyun olan Brave Fencer Musashi için de aynı seyleri söylemeye çok isterdim, fakat malesef bu pek mümkün değil. Peki ne oldu, nasıl böyle bir firmadan böyle bir oyun çıktı, fikrim o ki, programcılar bu oyunu biraz da gevik olsun diye yapmışlar. Tamam, absürd esprileri ve hafif sapıtmış bir mizah anlayışı olan oyuları herkes sever, fakat burası

daambaşa bir şey söz konusu, oyunun genel havası çok baştan savma izlenimi bırakıyor insanın üstünde. Sanki Final Fantasy 7 gibi ciddi ve yapılması büyük emek isteyen bir oyunu bitirdikten sonra biraz istim bırakmak için kalıp geyigine oyun yazmışlar gibi, iyi yanları yok değil, ancak zaten en büyük problemlerden biri de burada yatıyor. Pek çok eski ve hit olmuş oyunun en iyi yanlarını alıp birleştirmeye çalışmışlar, ancak sonuçta ortaya ne çıktıığını kimse pek bakmamış. Haliyle oyun birazcık güne gitmiş.

## Konu Ne Ola ki?

Musashi oldukça bildik bir konuya sahip, Allucaneet imparatorluğunun başı eski düşmanları Thirstquenchers ile beladadır, birazcık İngilizce bilenleriniz daha krallıkların isinlerini okuyunca i-

şin ne denli gevik olduğunu anlayacaklardır. Neyse, kralice yardım için efsanevi Musashi'yi çağrımaya karar verir. Fakat büyük onun yerine torunu olan ufaklı getiriverir, bu herif Sonic tarzı kesilmiş saçları olan sayısız veledin tekn, raliçele bile dalga geçmekten geri kalmaz, ancak yardım etmeye kabul eder yoksa geri dönermeyecektir. İşin bundan sonrası bildik bir biçimde gelişiyor, Musashi etrafta koşturup verilen görevleri bitirmeye ve sonuçta beş büyüülü parşomeni toplamaya çalışıyor. Oyunun oynanış tarzı biraz karışık, kimi zaman Mario Bros gibi yandan görünen bir platforma, kimi zaman da Legend of Zelda gibi tepeyen görünen bir şeke dönüşüyor. Bu sabit kamera açıları bazen karakterinizi gözden kaçırmanız sebep olabiliyor, neden hareketli bir kamera kullanmadıklarını anlamadım, oyun çok daha rahat oynanabilirdi.

## Zaman Nasıl da Geçiyor

Bu oyunda bilmeniz gereken en önemli özellik zamanın asla durmadığı, oyunun içinde kendi saatİ var ve bu devamlı işliyor. Tabii zamanın bu şekilde ilerlemesi tüm oyunu ve yaptığınız herşeyi etkiliyor. Mesela oyunun etrafında kurulu olduğu kasabada yaşayan halk gündüz vakti etrafta dolaşıp işleriyle mesgul oluyor, ancak karanlık bir defa çöktü mü sokaklarda bir kişi bile kalmıyor. Haliyle bir quest için ya da alışveriş için birileriyle konuşacaksanız sabah beklemek zorunda kahyorsunuz, ayrıca etrafta dolaşan yaratıkların türleri de zamana uygun olarak değişiyor. Zamanın aksından Musashi de payna düşeni alıyor tabii, onu sonsuza dek durmadan etrafta koşturamazsınız, bir zaman sonra yoruluyor ve yeteneklerini



kaybetmeye başlıyor. Bu yüzden akşam olunca uygun bir yataklı bulup dinlenmeniz gereklili. Musashi ayakta késtirek bile dinlenebiliyor ve iyileşebiliyor, ancak bunun etkisi fazla olmuyor, yani toplamak için ille de kamp kurup taş gibi devrilmesi lazımdır. Tabii bunda yanlış bir yan yok, benzeri her oyunda iyileşmenin yolu biraz dinlenmektir, ancak burada iş biraz çırılçıplaklıktan çıkmış. Normalde bu tür oyunlarda ancak tehlikesiz yerlerde dinlenmenize izin verilir, burada ise içi canavarlarla dolu bir mağarada bile kamp kurabiliyorsunuz! Uyurken zaman normalden sekiz kat daha hızlı geçiyor, kasabada akşam işiniz varsa bu iyi, ancak oturup beklemek bir zaman sonra baymaya başlıyor.

### Bayat Ekmek

Oyunda tabii bir sürü malzeme kullanmanız gerekiyor, özellikle iyileşmek için farklı tipte yiyeceklerle baş vuruyorsunuz, fakat zaman devamlı aktığınızdan bu yiyecekler de bir zaman sonra değişimine uğruyor. Ekmek ve benzeri bazı şeyler bayatlayıp kullanılmaz hale geliyor, ancak mesela peynir zaman geçitçe daha da olgunlaşır güçleniyor. Tabii uzun bir savaşın sonunda tüm yiyeceklerinizin bozulmuş olduğunu görebilirsiniz, bu sık sık oluyor ve sonuçta siz iyileşmek için yumatik zorunda kahiyorsunuz. Bu yüzden oyun bir müddet sonra maceradan ziyade uykuya geçmeye başlıyor. Ayrıca buradaki envanter bughüne dek gördüğüm en küçük envanter, ihtiyacınız olan bir sürü şey oluyor ama siz asla yeterince yere sahip olamıyor, sonuçta bir sürü şeyi geride bırakmak zorunda kahiyorsunuz. Dövüş işine gelince, Musashi kılıçlarını kullanarak pek çok numara yapabiliyor, ge-

rekliğinde bulduğu parşomenleri kılıçlarıyla birleştirip özel etkiler sağlayabiliyor. Ayrıca karşısındaki yaratıkların yaşam enerjisini çekerek yeni numaralar da öğrenebiliyor, ancak bunların pek aza faydalı ve genelde öğrendiğiniz şeylerin çoğu pek fazla işe yaramıyor.

### Tek Kasaba, Tek Dağ

Bu tür oyunlarda işin en zevkli kısımlarından biri de etrafta dolanıp yeni bölgeleri keşfetmek, yeni tiplerle karşılaşmaktır. Ne var ki Musashi bu konuda oldukça zayıf, olaylar tek kasabada geçiyor, üstelik gidilebilecek yerlerin sayısı son derece az. Verilen görevleri tamamlamak için bu bölgeler arasında mekik dokumamız gerekiyor, kısa süre içinde bu iş inanılmaz derecede sıkıcı hale geliyor. Tek bir görev için aynı yerde yirmi defa gitmek hiç eğlenceli değil doğrusu. Ancak oyun dünyası bu denli küçük ve quest sayısı böyle çok olunca aynı yerleri ziyaret etmekten kaçamayorsunuz. Tabii her defasında kasaba halkını sorguya çekmek zorunda kalmak da yine hiç zevkli sayılmaz, üstelik ba-

zen siz olup bitenlerden doğru düzgün haberdar bile etmiyorlar. Sonuçta etrafı koşturup duruyor, sık sık ta yorulup uykuya dalıyorsunuz, bir zaman sonra insanın gerçekten de uykusu gelmeye başlıyor.

### Bir Şurada, Bir Burada

Grafiklere gelince, burada da oldukça büyük uşurumlar mevcut. Her ne kadar bazı kısımlarda ve özellikle büyük karşılaşmalarda grafik kalitesi bir hayli yüksek olsa da, oyunun kalanı



peki sayılmaz, özellikle düşmanların çizim ve animasyonları oldukça baştan savma gibi görünüyor. Ses efektleri fena sayılmaz, bu türden bir oyundan beklenen kalitedeler, ancak müzik devamlı kendini tekrar ettiginden bir zaman sonra sıkıcı olmaya başlıyor. Oyunun zorluk seviyesi de pek yüksek sayılmaz, çoğu yerde nasıl davranışınız gerektiği neredeyse resimli olarak anlatılıyor, oyunda birşeyleri başardığınızı hissettiğiniz pek az zaman var. Ancak zaten oyunun kendisi genel bir atmosfer eksikliğinden muzdarip, doğrusu kendimi vererek, olayların gidişine kapilarak oynadığımı söyleyemem. Sonuç olarak Brute Fencer Musashi vasat ve basit bir oyun, özellikle Squaresoft gibi bir firmadan beklenmeyecek bir yapıp, hele de Final Fantasy 7 gibi muhteşem bir yapımdan sonra. Eğer hala oynamadıysamız alıp onu oynayan derim ben, bu pek iyi değil çünkü. ■

## B.F. Musashi

Squaresoft / RPG / 1 CD

İNCELEYEN	M. Berker Güngör
SİSTEM	Playstation
Oyuncu sayısı	1
Memory Blok	1

Dual Shock Desteği

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





# Playstation Hilekar

En güncel Playstation hileleri ile  
karşınızdayız

## GEX

Burada hile yapmak için önce oyunu dondurun ve sonra R1 tuşuna basılı tutarak aşağıdaki kodları girin:

**FIRE BALLS:** X, yukarı, sağ, yukarı, sağ, sağ.

**ELECTRICITY:** Sağ, sol, sağ, O, üçgen, sağ, O, aşağı, sağ.

**Ölümsüzlük:** X, kare, aşağı, aşağı, yukarı, aşağı, sağ.

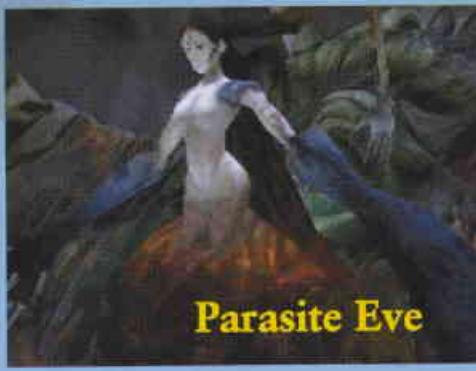
**Sonsuz hak:** Yukarı, O, üçgen, aşağı, sağ, kare, aşağı.

imkanına kavuşursunuz.

**Ekstra Puan:** Oyunun bir gününü hiç kaydetmeden bitirebilirseniz, bir sonraki güne başlarken fazladan puan kazanırsınız.

**Ekstra Cephane:** Eğer oyun esnasında cephaneye ihtiyacınız olursa polis merkezine dönün ve silah deposuna girin.

Buradaki sandıkta 30 adet mermi bulacaksınız. Bunu tüm ömür boyunca on defa tekrarlayabilirsiniz.



Parasite Eve

## Impact Racing

Aşağıdaki kodları Password ekranından girerek kullanabilirsiniz:

**I M IMMORTAL** - Ölümstüzlük verir.  
**JOURNEYS END** - Farklı müzikler.  
**RABBITBADGER** - Seviye seçimi  
**ENDGAMELEVEL** - Son bölüm.  
**BONUS LEVELS** - Gizli seviyeler.

## NHL 99

Bu oyunda hileleri Password ekranından girmeniz gereklidir, aşağıda gereklili kodlar ve amaçları bulunmaktadır:

**FREEEA** - Bu şifre EA Blades ve EA Storm adlı iki gizli takımı açığa çıkaracaktır. Eğer bu iki takım karşılıklı oyinarsa bol miktarda kavga çıkar.

**3RD** - Farklı renkte formalar verir.

**SPEEDY** - Süper hızlı oyun modunu açar.

**VICTORY** - Bitiş filmini gösterir.

**BRAINY** - Oyunculara kocaman kafalar verir.

**BIGBIG** - Oyuncuları büyütür.

## Parasite Eve

Bu oyunda birkaç hile bulunuyor, fakat bunlar öncelikle sizin becerinize dayanıyorlar.

**EX Oyun Modu:** Oyunu bir defa tamamlarsanız yeni bir modda oynamaya

## Red Asphalt

Aşağıdaki seviye kodlarını Password ekranından girerek kullanabilirsiniz:

**WORLD 2 :** R2,R2,O,kare

**WORLD 3 :** R2, kare, R2, R1, kare, X, R1, X, X, R1, üçgen

**WORLD 4 :** O, üçgen, kare, üçgen, O, R1, R1, L1, X, R1, kare

**WORLD 5 :** L1, L1, kare, L1, kare, R1, kare, L1, kare

**WORLD 6 :** Kare, R1, L2, X, üçgen, X, O, L1, kare, X, kare, X

**WORLD 7 :** Kare, R1, O, L1, O, R1,O,L1, X, X, kare, R2

**WORLD 8 :** X, kare, X, üçgen, X, X, X, kare, L1, kare, kare

**WORLD 9 :** Üçgen, R2, üçgen, üçgen, kare, X, O, L1, kare, üçgen, kare, kare

**FINAL LEVEL :** X, üçgen, X, X, R1, kare, O, X, L1, X

## Rogue Trip

Aşağıdaki kodları Password ekranından girerek kullanabilirsiniz.

**Gizli Duke Nukem Filmi:** Kare, kare, O, O, üçgen, üçgen.

**Nightshade olarak oynamak için:** R1, R2, L1, L1, X, O

**Helicopter olarak oynamak için:** L1, üçgen, R2, üçgen, üçgen, R1

**Alien olarak oynamak için:** R1, kare, X, kare, L2, O

**Goliath olarak oynamak için:** Üçgen, L1, R1, X, L2, L2

**Funtopia seviyesi:** X, O, L2, X, kare, L1. Bu kodu girdikten sonra "Challenge Mode" şıklığına girin ve oradan seviyeyi seçin.

**Gulch seviyesi:** X, kare, O, L1, L2, kare.

**Boss Battle 1:** O, R2, R1, kare, L1, R2. Daha güclü zırh: R1, üçgen, R1, üçgen, L1, kare

**Sonsuz turbo:** Kare, X, O, üçgen, R1, R2

## Uprising X

Aşağıdaki seviye kodları sayesinde istediğiniz bölümü seçebilirsiniz:

2 - Sol, sol, yukarı, üçgen, üçgen, X, kare, O

3 - Aşağı, aşağı, kare, üçgen, aşağı, üçgen, aşağı, üçgen

4 - O, O, O, X, X, aşağı, X, O

5 - Sağ, sağ, üçgen, kare, üçgen, sol, sağ, üçgen

6 - Yukarı, aşağı, üçgen, kare, X, O, sol, sol

7 - Üçgen, kare, sol, sol, sağ, yukarı, aşağı, O

8 - Üçgen, üçgen, kare, O, yukarı, yukarı, kare, O

9 - Sol, sol, sağ, yukarı, yukarı, kare, kare, O

10 - X, X, sol, X, kare, kare, üçgen, X

11 - Kare, üçgen, üçgen, kare, yukarı, yukarı, sağ, yukarı

12 - Aşağı, aşağı, sağ, kare, X, X, kare, X, L

# Aynı Filmi ve Kitabı

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

## Blade

*Jean-Claude Van Damme da kim oluyormuş?*

**K**ültür sayfasına dil uzatanların hoşuna gidebilecek bir filmi inceleyeceğiz bu ay. Ama itiraf edelim, tamamen adrena-

Karizma timsali insan Snipes ve minik oyuncası



lin bezlerinizi harekete getiren sahnelerle dolu olan böyle kaliteli bir aksiyon filmimi uzun zamanдан beri görmemiştim. Bir aksiyon filminde içreti insan Van Damme'ın yerine, Blade'deki karizmatik Daywalker rolünde Wesley Snipes'i seyretmek oldukça hoş bir de-

gisiklik oldu. Blade komusunu eski bir vampir efanesinden alıyor. Eğer yılın belli bir gününde, 12 vampir klanının liderini bitaraya getirilip kurban edilirse, ölmeli olan kimsenin durdurulamayacağı Blood God tekrar dirilecektir. Ama bu kurban töreninin başarısı için insanların güneş dayanıklığını ve vampirlerin gücünü almış olan Daywalker'ın kainatı ihtiyaç vardır. Eğlence, Snipes'da damarlarında sakın sakın dolan kamının vücudundan ayrılmadan hiç mi hiç hoşlanmayacağından Blood-God olma fikri beyninde sabitleden Frost (Stephen Dorff) ve annesini öldürmen-

vampirleri avlamayı kendine görev edinmiş olan vampir avcısı Blade (Wesley Snipes) arasında kriyasya bir mücadele başlıyor. Blade, vampir tema h filminde görmeyi beklediğiniz herşeye ve çok daha fazlasına sahip. John Woo filmlerinin aksiyon dolu dövüş sahneleri, karizma timsali Snipes ve bol domates suyu kullanmak için bahane sağlayacak bir senaryo birleşince, bizim bile hoşumuza gidebilecek bir aksiyon filmi ortaya çıkabileceğini demek ki. Gerçi kendimizden utanıyoruz ama, bu filmi tekrar tekrar izlemekten de kendimizi alamıyoruz.



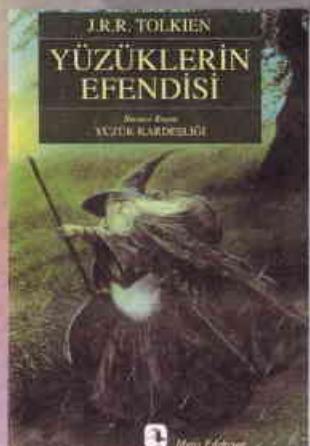
## Yüzüklerin Efendisi

*J.R.R. Tolkien*

**C**ok uzak bir çağın hayal edin. Elf, cüce, hobbit ve ejderhalaların olduğu bir devri gözümüzün önüne getirin. Tüm Orta Dunya halkları ortak bir dile anlaşılmakta, her halkın kültürü dünya tarihine damgasını vurmaktadır. İşte Tolkien eserlerinde bu dünyayı yıllar süren çalışmalarla yaratmış ve okuyanları ommun gerçekliğine inandırmıştır. "Yüzüklerin Efendisi" aslında üç kitaplık bir maceradır, unlu "Hobbit" ile yaratılan çağın ardından gelen dönemde yaşanan büyük bir macerayı anlatır. Kadim halkların çağ geçmekte ve ölümlü insanların yervütündeki hükümdarlıklarının zaman gelmektedir. Bu esnada eski bir tehdit tekrar uyandır ve tüm dünyayı karanlığa bogmak için çalışmaya başlar. Bunun üzerine eski günlerin bilgisine ve az rastlanır bir cesarete sahip olan bir avuç kahraman tehlikenin kaynağını

doğru bir yolculuğa çıkarlar, gorunduklarından çok daha zor bir seyahat olacaktır bu. Tolkien saygın bir edebiyat profesörü idi, bu yüzden bu tur fantastik eserler vermesi yaşadığı dönemde oldukça popüler olmuş, çoğu eleştirmen bunun seviyesiz bir kaçış edebiyatı olduğunu söylemiştir. Fakat bu bir kaçışın değil, arayışın öyküsüdür. Nicelikte ve gelişkinin içinden geçen karakterler gittikçe olgunlaşır ve şekillenirler, kimi aydınlığa, kimi de karanlığa doğru. Dünya etsaneye olabilir, ancak üzerinde dönen dolaplar aslında çağımızdaki güç kavgalarının açık bir tezahürnidir. Üç kitap, "Yüzük Kardeşliği", "İki Kule" ve "Kralın Dönüşü" boyunca insanlığın tarihini, umutları ve korkularını gizlice sorguların, örfülü gerçekler gören gözlerin önüne seriler. Son yüz yılın en çok okunan yüz kitabı arasında sayılan bu yapıt, ülkemizde Metis

Yayınları tarafından yayınlanmış. Bu gerçekten de sınıflandırmanın ve eleştirmen isteğinde bir eser, okumanız şiddetle tavsiye olunur.



# Ayın Albümleri

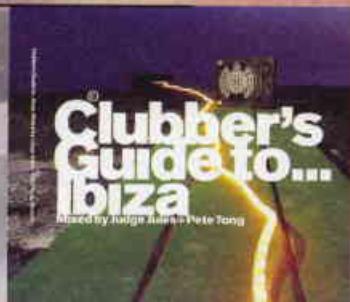
Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz. Burada Türk/Yabancı ayrimı yok, sadece güzel olana yer var.

## Clubber's Guide To Ibiza

**Y**az aylarının, gecelerinin müzik, dans ve eğlenceyle dolu geçtiği, insanların hakkında konuşurken iç çektiği bir yerdir Ibiza, Club'lar ve sınırsız eğlence ile dolup taşan Ibiza, dans müziğinin atardamarlarından biri denebilir aslında. Number One FM'in Cumartesi geceleri yaptığı canlı yayılardan tanıdığımız Ministry Of Sound hakkında söyleye-

cek o kadar çok şey var ki, buraya stığaçına inanmadığım için, size <http://www.ministryofsound.co.uk> adresini veriyorum. İmkamı olanlar mutlaka gezmelii ve Screenmate Chick'i mutlaka edinmeli. Toplam 34 parçadan oluşan ve 154 dakika olan bu iki CD'lik eser iki Dj tarafından oluşturulmuş. Birinci ve ikinci CD'ler sırasıyla Pete Tong ve Judge Jules imzasını ve

Ministry Of Sound kalitesini taşıyorlar. Özellikle parçalar arasında geçişlerin kalitesi sayesinde müzik dinleme zevkiniz bölünmemiş oluyor.



## Beck-Mutations

**D**iğer tüm şarkıcılar gibi Beck de çok küçük yaşta başlamış gitar çalmaya. Taa o zamanlardan belliymiş farklı bir şeyler yapacağı. Türkiye'de tanınmasında bayağı bir faydası olan şarkısı Loser neredeyse herkesin ağızına sakız olmuştu. Bir sonraki paylaşmasını 1996 yılında çıkardığı Odelay ile yaptı ve birçok Grammy'yi de beraberinde götürdü. Ve Beck tekrar sahne-

de, bu kez Mutations isimli yedinci albümüyle. Odelay'den sonra bu albümde tarz olarak pek bir farklılık yok. Biraz folk, country, biraz rock ve bence biraz da hip hop. Ve tabii ki artık Beck karakteristiği olan eşek anırmaları da bu albumde sizleri bekliyor. Eğer Beck'le ilgili daha fazla bilgi ve yaratıcı bir sayfa görmek isterseniz, <http://www.geffen.com/beck> adresini mutlaka ziyaret edin.

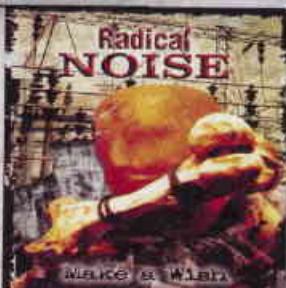


## Radical Noise-Make A Wish

**T**amam, kabul ediyorum belki şu ana kadar yaptığım kötü bir şeydi. Biraz önyargılı davrandım ve Türk gruplarından sadece önlüğe konulanı dinledim. Ama hata bende, bir bak etrafına ne oluyor ne bittiyor deyü. Söylediğim sudur ki, bir albüm çıkışmış son zamanlarda Radical Noise adlı bir gruptan, ismi de

Make A Wish'miş. Aldım, dinledim, çok begendim. Şaka bir yan arkadaşlar gerçekten çok iyiler. Bir nokta var ki o da vokal diğer enstrümanları bir parça boğuyormuş gibi geldi bana. Ama ilginçtir, kimse bana bu konuda katılmıyor. Dinlerken kendimi bir araya getirmeye hissemış olmanın da etkisi vardır herhalde beğenmemde.

Yaptıkları müziğin hali içinde kapak konuları (?) da beni oldukça etkiledi. Eğer "Yoo, hayır Türk gruplarını dinlemem" gibi bir düşünmeye sahipseniz, bir de ahi bunu dinleyin L



radicalnoise@zihni.com  
[www.zihni.com/RadicalNoise](http://www.zihni.com/RadicalNoise)  
 Yakında Online Alışveriş ve mp3

Bir İngiliz dergisinin yaptığı araştırmada yüzyılın en iyi 100 parçası seçildi.  
 İşte ilk 10...

- 1 Smells Like Teen Spirit-Nirvana
- 2 Penny Lane/Strawberry Fields Forever-Beatles
- 3 Bohemian Rhapsody-Queen
- 4 Imagine-John Lennon
- 5 Hey Jude-Beatles
- 6 Live Forever-Oasis
- 7 Losing My Religion-REM
- 8 Wonderwall-Oasis
- 9 Hymn For The Weekend-The Verve
- 10 Fools Gold/What The World Is Waiting For-The Stone Roses/The Beach Boys



# Posta Kutusu

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

**M**erhaba sevgili okuyucular. Son bir iki ayki gecikmelerimiz yüzünden epey tepki alındı, ama inanın bu aksamalar elimizde olmayan nedenlerden kaynaklanıyor. Bundan sonra bu gecikmelerin olmaması için elimizden gelen herşeyi yapacağımızdan emin olabilirsiniz. Bu ay da araya giren saçma sapan uzunluktaki bayram tatili yüzünden elinizde geç ulaşmış olabiliriz, bu yüzden bizi suçlamayın.

## ► Çok Özel

Yine güneşli bir gün. Her zaman birkaç kişinin beklediği durumuzın önünde indim. Beni bırakan servis daha uzaklaşmadan, bزم bayi gözüme ilişti. Gazete ve dergilerin dibine vardım. Har zamanlı bilgisayar dergimi alırken, başka bir dergi daha gördüm. Az sayfali, çekici olmayan, ilk defa karşılaştığım bir dergiydi bu. Elim'e aldım, paketi inceledim. Adı Level idi. Bu derginin hiç güzel olmadığını ve hatta hiçbir derginin eline su dokemeyeceğini zannediyordum. Çankı ilk defa görüyordum. Nasıl bir şey olduğunu bilmiyor, bana yabancı geliyor, hakkında asılsız düşünceler üretiliyordum. Tereddüsüz eski dergime uzandım. Alıp evde büyük bir istahla okudum.

Ertesi ay Level adlı dergi yine bayilerde kol geziyordu. Yine eski dergimi aldım, ama bu sefer nedense akıl ondaydı. Sanki biraz daha güzelleşmişti. İlginç çeken bir oyunu tanıtmıştı. Obür ay bu dergiyi aldım. Sanki dergiyi herşeyle satın almışçasına inceledim. Durmuş oyunu okuyayım, durmuş sayfaya da bakayım derken, dergi bayağı hoşuma gitti. Artık bu dergiyi seviyordum. Birbirini takip eden her ay daha da ge-

listi Level. Sayfa sayısı ve yazarları arttı, içeriği yenilendi, CD vermeye başlandı, hatta CD sayısını ikile çikardı. Kültür sayfaları bile açtı (gereksez bir şey ama...). Sadece bilgisayar kullanıcıları değil, Playstation sahiplerini de mırıldam etmeye bildi. Poster vermeye başladı, oyun şirketleriyle söyleşiler yaptı. Posta kutusu sayfalarını elinden geldiğince artırdı. Donanım üzerinde durdu. Yani okuyucularını memnun etmek için uğraştı da uğraştı.

Ya işte böyle. Level daha bebekken hakkında düşündüklerim teker teker yok oldu, eksikliklerini tamamladı. Büyüdü adam oldu. Keşke o begenmediğim ilk sayılarını da alabilsem. Siz siz oyun sakın tanımadığınız, bilmediğiniz bir şey hakkında onceden asılsız kararlar almayın. Sonra pişman olabilirsiniz.

Nihayet sorularıma gelebildim:

1- Baktım artık sürekli oyun oynamaktan. Yeni seyler yapmak istiyorum. Akıma ilk gelen animatörler. Acaba bana kullanımlı basit, ama kaliteli bir animasyon programı önerilebilir misin (açemiler için)?

2- Ya da programcılık da yapabiliyim. Yani bir programlama programına ihtiyacım var. Yine basit bir şey olarak bana ne önerirsin?

3- Internet'te Level okuyucularını ve yazarlarını birbirleriyle buluşturacak bir Chat olmasına girmeyi düşündünüz mi?

4- Daha önce İzmir'e geleceğini söylemişsin. Gelmedin ya da geldiysen nüye beni görmedin? Avcı yelekli çok yakışıklı bir oğlan gördüm, o sen degildin, değil mi? Eğer hafızanı biraz zorlarsan, bu sözlerle ne demek istediğimi ve kim olduğumu hatırlarsın.

5- MK4'un editörle açılan hileleri varmış. Biliyorsan verir misin (gözelce açıklayarak)?

6- Bak sana bir ipucu daha vereyim.

Hani benim Dedektif Fırtına CD'si boş çıkmıştı "Aaa olur mu öyle şey, hemen bize gönder" demiştim.

7- Benim salak bir arkadaşım F22 Red Sea Operations'i aldı. Meğerim bu CD, ek görev CD'siydi. Bu CD'yi yüklemek için F22 Raptor'e mi yoksa başka bir F22'ye mi ihtiyacımız olacak?

8- Bak ben Dune 2000, Larry 7, Armored Fist 2 ve Age Of Empires'i bittiğim adammı. Benim çok daha gizli özelliklerim var. Onları söylesem olduğum işinden tekrar olurum (Bu arada 15 yaşmdayım bunu da belirtiyim).

Mesela okul dergisinin Bilim ve Teknik köşesinin bilgisayar bölümünü ben ya-

ziyorum. Çok istersem sana imzalı fotoğrafımla dergiyi postalayabilirim.

9- Bunu da bilersen pes yani. En büyük dergi Level'dır. (5!)2.(25)4. 25 sayısı kaç basamaklıdır? Cevabını bularsan sözüne 100 veririm, ona göre.

Hesap makinesi kullanmak yok ha!

10- Biliyorum bir rekor kırdım. Heralde dergiye gelen en uzun mektup budur. Bu yüzden hasılmaz veya sansürlenir.

Not: Her soru 10 puandır. Toplam süre 20 dakika olup, 9. soruyu yaparsanız sınav notunuz kaç olursa olsun sözünüz 100 olacaktır.

*Unfaithful Dolphin  
Adın sen koy!!!!!! (buldu mu?)  
Hörmetler dilerim.*

## LEVEL

Hey gidi günlee heyy. Ben de iki yaz önce büyük bir şans eseri almıştım Level'i. Bir de baktım ki güzel dergi falan, bir de yazarlık yarışması yapıyor. Dediğim ki Kadir'e (dergideki Kadir değil), oğlum gel birşeyler yazalım, bakarsın kazanız falan. Taam, yazarızederiz dedi. Ama aradan 2 ay geçti, ya-

zarlık yarışmasının sonuçlanmasıne iki hafta kala baktım herifin yazmaya ihtiyacı yok, oturdum ben bir güzel yazdım X-Com'u (o sırular kafayı bozmıştım, gece gündüz X-Com 3 oynuyordum), gönderdim Level'a. İki ay sonra, cebimdeki son 500 binle Level aldı, bir de baktım ki yazarlık yarışması sonuçlanmış. Heyecan içinde açtım dergiyi, Gokhun'un giriş yazısını okumaya başladım. Bir de baktım ki X-Com 3 diye bir oyunun yazarı kazanmış, "O da ne?" dedim içimden, ben yazmamıştım X-Com 3'ü! Evet evet, ben yazmıştım. Ben mi kazanmış idim yoksa? N'ayırı, n'olamazdı, yoktu böyle bir olay. Neyse, kisa keselim. Yazarlık, posta kösesi falan derken, yukarılardan yürü ya kulum dendi ve müdürüfüe kadar geldim. Snif... Nostalji oldum... Snif...

1- Animasyon için kolay bir program istiyorsunuz hâzır. Aslında animasyon yapmak için basit bir program yoktur, eğer üç boyutlu animasyonlar yapmak istiyorsanız 3D Max 2.5 veya Lightwave 5.5 tavsiye edilir. Bu programlarla işi bilen birisi film animasyonu bile yapabilir. Tabii bu kadar kaliteli sonuçlar veren programların basit olmasının hekleyemezsiniz. Kullandığınız ve anladığınız kolay ve güzel görünüşü bir program istiyorsanız, sana Bryce 2'yi tavsiye ederim. Bu arada bütün 3D animasyon programlarının oldukça güçlü bir bilgisayar sistemi gerektirdiğini unutma.

2- İşte bu sorumun cevabı yok. Çünkü basit programlama dili derleyici demek, aslında hiçbir işe yaramayan programlar yapan derleyici demek. Yine de ben en basitinden en karmaşıkına doğru bir sıralama yapayım sana. En basit programlar için Quick Basic, sonra Pascal, eğer Windows arabirimli programlar yapmak istiyorsanız Visual Basic 6.0'yi tavsiye ederim. Eğer oyun programcılığına adım atmak istiyorsanız, C++'ın en son versiyonunu yanı sıra, üstün seviyede makine dili bilmen gerekiyor. Unutma, derleyici ne kadar karmaşıkça yapacak programlar da o kadar hızlı ve işe yarar olacaktır.

3- Düşündük, ama zamanımız o kadar kısıtlı ki düzenli bir Chat muhabbeti kurmak çok zor olacaktır. Yine de ben arada sırada Aidata veya RaikNet'te bulabilirsiniz. Nikini zaten biliyorsunuz.

4- Değil mydim? Belki de bende amma sana çakırmadım. Kim olduğunu tabii ki anladım, taa mektubunun başında anlamıştım zaten (nerede bu eski sayılar bee?)!

5- Vermem. Sen posta köşesinde tecrübelisin, benden hile istemeyeceğini bilmem lazımdır.

6- Tamam canım, tanımın dedim ya, neden inanmıyorumsun?

7- Valla, F22 ile muhabbeti birkaç Mig 29'umu indirdikten sonra kestüm.

O gün bugündür de arayıp sormam. Ama senin aradığın oyun F22 Raptor'den ziyade, iF22 olabilir.

8- Bonservislerini de belirttiğinme göre sen iş istiyorsun herhalde. Siz bizi aramayın, biz siz ararız :)

9- 12 basamaklıdır. Ne kazandım?

10- Sansürlemedim de, kesmedim de gördüğün gibi. Herkesten "Merhaba, ben falanca. Level'i bilmem kaçınıcısından beri takip ediyorum. Seni çok seviyorum, bol bol yahıyorum. İşte sorularım" şeklinde mektuplar gelirken, senin ikinci mektubunun yayınlanacağı kesindi.

#### ► İyi Günler Sevgili Level Çalışanları

Benim adım Can. Derginizi uzun zamandır takip ediyorum. Derginizin biraz çok geç olması haricinde bence hiçbir eksiksiz ya da fazla yok. Izminizle sohalarına geçmek istiyorum.

1- Sizce oyun hastaları 3Dfx'siz kaçaya daha direnilebilir?

2- Oyun hastaları AMD K6-2'den mi yoksa PII'den mi daha iyi bir performans sağlayabilir (Tabii ki maalesef 3Dfx'li bir sistemde?)

3- Daha yeni bismillah dedik ama, MK5 ve NFS 4'in çıkışmasını bekleyebilir miyiz?

4- Eğer tam sürüm bir oyun daha verecek olursanız, hangi oyunu vermemi isteriniz (Starcraft hariç)?

Geçen ay başında gelen olaylardan dolayı bütün Level çalışanlarına geçmiş olsun dileklerimi sunarım.

Hep beraber nice mutlu yıllar dileğiyle,

Can Ertaç-Ankara

## LEVEL

Level'in piyasaya geçmesi kronik bir sorun halini almadan birşeyler yapmaya çalışıyoruz. Biz ne kadar hızlı olسا da, elimizde olmayan birebir sorun nedeniyle geç çıkıkmak zorunda kalyoruz. İki ay önce tasınma telâsi yüzünden, geçen ay CD'ler gümrukte takıldılarından geç kalmışık. İnşallah şu an o umukta olduğumuz Şubat sayısında elimiz tam zamanında geçmiş olacak (Yıldız Tarihi 6 Ocak 1999).

1- Valla, 3D hızlandırıcı olmadan şunda bile nasıl direnebildiğinizi anlamıyorum. Bu arada bir yanlış anlamayı gidermek istiyorum: 3D hızlandırıcı kart demek sadece 3Dfx demek değildir. 3Dfx, üç boyut hızlandırıcı işlemeleri üreten bir şirkettir, bu şirketin en ünlü işlemeleri ise Diamond Monster 1 ve II kartlarında kullanılan Voodoo I ve Voodoo II işlemeleridir. Yakın zamana kadar piyasasının en yaygın 3D hızlandırıcıları olan bu kartların en büyük dezavantajları, normal ekran kartlarıyla birlikte kullanılmak zorunda olması ve maksimum 800-600 çözünürlüğe çı-

bilimeleriydi. Ama artık Riva TNT gibi ayrıca ekran kartına gerek duymayan ve 1200-1600 gibi dehset çözünürlüklerde çalışabilen kartlar var. Voodoo 3 çıkışına kadar tavsiye edeceğim 3D ekran kartı Riva TNT, 3D hızlandırmacı ise Voodoo 2'dir.

2- Ashinda fiyat olarak AMD K6-2 daha uygun ve tavsiye edilebilir bir işlemci. Yine de siz bildiginizden şaşmadığın ve paramız varsa Intel PII alın çünkü AMD K6-2 bazı programlarda sorun çkarıyor. AMD'yi almayın demiyor, ama performans ilk tercihinizse PII'yi tavsiye ederim.

3- Mortal Kombat 5'ten hiç umdim yok, MK4'ten sonra istedigim de yok ama neyse. Ama Need for Speed 5, eger Electronic Arts bizi şaşırtıp piyasa politikasını değiştirmezse, bu yılın sonlarına doğru çıkacaktır.

4- En güzel ama en ucuz olanı (Gerçekin Otesinde'yi vermek elimizde o kadar büktü ki, düzeltene kadar bayğı bir zaman geçecek herhalde).

#### ► Merhaba Level

Ben Sinem Gülsöy. Altı ay önce bizim bahisço bize bilgisayar aldı. Anlayacağın bizimki 6 aylık. Ve ben bilgisayar hakkında pek fazla bilgiye sahip değilim. Doğrusu bilgisayardan bir şey anlamıyorum. İşim gücüm oyun. Fakat okullar açıldığından beri bilgisayarla fazla oynamıyorum. Ne yapalmı bu sene fen liselerine hazırlıyorum (şimdi elalem de inek gibi ders çalıştığımı zanneder. Nerde o günler). Neyse sana 4 sorum var:

1- Derginizi 3-4 aydır正在阅读。Ben Level'in yeni üyelerindenim. Herkes gibi ben de Dreams için teşekkür ederim. Fakat bir sorun var. Bu oyun bende açılıyorum. Napçığız sincik?

2- Kuzenim bilgisayarınu Win98 1.91'i yüklemiştir. Ama bendeniz onu sildim. Ve 2.4'i ayarlamayı denedim. Ama olmadı. Ne yapmalıyım (Kuzenim bir şeyler anlattı hepşini yaptım ama "This is an illegal..." gibi bir şeyler yazdı. Ve işlem durdu)?

3- Artık benim bilgisayardan bir şey çakmadığımı anlamışındır. Sence bir bilgisayar kursuna gitmeli müyüm? Bu konuda kararsızım. Çünkü herkes kursların bir işe yaramadığını söylüyor. Sen ne dersin?

4..... Hay Allah neydi? Valla! u-nuttum. Hاتırlayınca yazıyorum.

Bye!

Sinem Gülsöy- Adapazarı

## LEVEL

Aman diyim, oyunculara pek fazla boşlaşma sakın. Sonra gider CD'li dergiye yazın mazur olursun mazallah. Çok

kötü çokook.

1- Leh demeden, leblebinin soyagacını çıkartmak gibi bir kabiliyetim yok. Kimbilir ne yapıyorsun da açılmıyor oyuncağız. Tamam oyunun açılmadığını anladık da, nasıl bir hata mesajı vereyorum barı onu söyleseydin.

2- Bilgisayarında zaten kurulu olan herhangi bir programın üzerine yeni versiyonumu kurmak için öncelikle eski programı kaldırılmışım. Bunun için BASLAT menüsünden DENETİM MASASI seçenekini seç, PROGRAM EKLE KALDIR'a gelip, silmek istedigin programı çıkan menüde bulun KALDIR seçenekini seç. Gerçi senin durumunda iş işten geçmiş. Bir dahaki sefere daha dikkatli olursun umarım.

3- İş bilgisayar kursuna kalsaydım, ortalık bilgisayar farelerinden geçirilmedi. Eğer bilgisayarın mesleki kulanımı öğrenmek ve işe girerken kulanabilecegin resmi bir sertifika sahibi olmak istersem bilgisayar kursuna git tabii ki. Ama kurslar bilgisayarın ayrıntılarını öğrenmez, ince detayları öğrenmek için bilgisayıri sürekli kurcalaman, bozman, yeniden yapman lazımdır. Karar senin.

4- Evi, hanılayince yazarsın.

► İlk defa buraya yazıyorum. Ama sevgili (dear) falan filan diye bir giriş yapmamı beklemeyin. Hemen soru ve e-leştirilerime geçeyim.

E1. Önceden oyuntara puan yerine yıldız veriyoruz. Bunun daha hoş ve insamı oyunu almaya tahrif edici olduğunu söylememiyim (No Criticism for NOBODY).

1- İstanbul'da bulunmama rağmen, güvenilir CD'ler alabileceğim bir yer bilmiyorum. Tiyeleriniz?

2- Bütün sayılarını okudum (arkadaşımdan), ancak en baştan verdığımız bütün CD ve sayımlara sahip olmak istiyorum. Nasıl? Olursa posta yoluyla gönderilebilir mi?

3- Yetti gari. Şu Diablo II ne zaman çıkacak? Burda simir kırızları geçiriyor yaw. Yabancı dergiler devamlı demoutu veriyor.

4- Hellfire oyunu tam bir saçılık. Daha önce tanımını vermişsiniz, ama (Nest) yava denilen yere (Demoda var ya hanı) gidilmemiyo. Köprüden falan da geçilmemiyo haaa!! Aramadığımız delik kalmadı yahu (yoksa CD'de ya da bilgisayarda bir şey var da kazık mı yedi?).

5- Arkadaşımın bütün sayımlarını var. Bunu ciltletti, kendine bir Cheat ajandası ve özel bir Level CD kursusu yaptı. Doğrusu kışkançlıktan çatıhyorum. Ulu CD'ler ve Bill adına bana bir yardım.....!

Sıablo

## LEVEL

Level karnesinin eskisine göre çok daha detaylı olduğumun bilmem farkında misin? Gerçi farklı kategorilere hâlâ

yıldız veriyoruz, ama genel pişmanlığı olarak vermek oyun açısından daha belirleyici oluyor. Bu arada niye yıldızların sayılarından daha "tahrif edici" olduğunu düşünüğünü anlatmadım.

1- Kopya oyun satan her bilgisayarcı esit düzeyde güvenebilirsin.

2- Eski sayıları almak istiyorsan dergiye gelmen lazımdır. Çünkü çoğu sayı bizde bile tükennmiş durumda.

3- Diablo 2'nin 99 yazından önce çikacagini sanıyorum. Blizzard, oyularında en utak bir hata kalmayıcaya kadar test etmesiyle ünlü bir şirket. Bu da körül bir sey olmasa gerek. Erkenden yetistirecegiz dive hatalarla dolu bir oyunu piyasaya sunmaktense, daha yes ama daha hatasız bir şekilde sunmeleri daha iyidir.

4- Hellfire oyunu sahımlık değil, sahde yeni bölümdeki yaratıklar sahımlık. Onun haricinde silahlar, bıvuler ve yeni düşmanlar oldukça iyi yapılmış. Nest'e girebilme için oyunda yedinci, sekizinci bölüme kadar gelmiş olma gerekiyor. Daha sonra köylüyle komisyon (inceklerin yanında dikilen kişi) hikayesini dinlemelisin. Ondan alacağın bombayı yuvanın ağzına yerleştirirince, içeri girebileceğin bir delik açılacak.

5- Napalmı, sana özel bir cilt bastırmalı istersem. Arkadaşına de tekrılar, Level'a hakettiği değeri verdiği için,

### ► Sevgili Level

Her ay derginizi begenerek alıyorum. Dreams'i vermeye başladığınızdan beri yine derginiz geç gelmeye başladı. Bu hiç hoş bir durum değil, artık geceleri Starcraft'a bir ara verip dergiyi zamanında çikartmaya bakın. Bunun dışında hiçbir eksiniz yok. Oyunları tamamen çok güzel. Bir de oyuntarı tamamen gerekli yere puan kırmasınız. Yine daha önce de bazı arkadaşlarınız istedigi gibi su kitabı, sinema ve müzik sayfalarını çikartısanız diyorum. Hiç de ilginiz olmayan şeyler bence. Size fazla yaş yapmak istemedim. Şimdi sorularıma geçmeden önce, bilgisayaram Pentium 100, 16 MB RAM, 1.2 GB HDD, Video Card'ım kaç MB bilmiyorum.

1- Ocak ayında derginizde tanıttığınız Blade Runner oyununu nereden bulabilirim? Derginizde verdığınız adreslerde var midir bu oyun? Benim bilgisayamda iyi calısır mı?

2- Eğer bu soruma olumlu cevap verirseniz, birinci soruyu unutun. Ben derginize abone oluyum, siz de bana Byzantine yerine Blade Runner'ı söyleyin.

3- Aralık ayında Top 20 oyununu verdiniz. Bence bu listeyi verirken okuyuculara bir sorumanız lazımdı.

4- Commandos oyununun hileleri çalışmıyor. Hilelerin çalışması için oyunu en yüksek MB'da mı yüklemem gerekiyor?

5- Age of Empires 2 ne zaman gele-

cek, artık sabırmız tasınmaya başlıyor.

6- Bir de ben size bir Top 20 vermek istiyorum. Starcraft, Blade Runner, NHL 98, F22 Raptor, Commandos, Sonitorium, Broken Sword 2, Wing Commander Prophesy, Quake 2, Panzer General 2, Men in Black, Dark Earth, Ubik, 7th Legion, Age of Empires, Need for Speed 3, Motorhead, Jedi Knight: Dark Forces, Police Quest SWAT 2, Monkey Island 3.

Size verdığımız liste biraz benzetti ama olsun. Sordularım bu kadar, başka bir zamanda görüşmek üzere. Baaay, olaçak olacak olacak o kadar, olacak olacak olacak o kadar...

*Orhan Özal-Yozgat*

## LEVEL

Level'in geç çıkmasıyla Dreams'in veya Starcraft'in yakından uzaktan yaklaşır yok. Matbaa, CD'ler için gürültülü boguma gibi sağlamasından sebeplerden kaynaklanıyor geç çıkışımız. Elimizden geldiği kadar düzeltmeye çalışıyoruz.

1- Blade Runner'ı İstanbul'daki herhangi bir bilgisayarcıdan ödemeli olarak isteyebilirsin. Telefon veya isim ve remem, haksız reklam olur. Ama bana sorarsan Blade Runner'ı ilgili hayallere kapılma, senin bilgisayarı normal şekilde zorlayacaktır.

2- Öyle bir şey mümkün değil.  
3- İstersen bundan sonra dergide hangi oyunları açıklayacağımıza belirtmek için sana bir istek formu gönderebilim. Sen hangi oyunların açıklanmasını istedığını belirt, biz de dergi... gore hazırlayalım. Dergi bitiriken səzin epe gelir, temizlik falan yaparız. :)

Şaka bir yana, bundan sonraki aydan itibaren PC ve Playstation için iki tane Top 10 listesi olacak ve bu listeyi siz belirleyecəksiniz. Bu nasıl olacak? Hepinizin elinde 10 puan olduğunu düşünün. Bu 10 puan en sevdığınız üç oyunu istedığınız gibi dağıtip, mekrubunu bir köşesinde belirtin. Biriken puanlara göre bir Top 10 listesi oluşacak.

4- Hayır. Türkiye'ye gelen her kopya oyunun versiyonu aynı olmadığından, her Cheat aynı oyunun bütün versiyonlarında çalışmıyor.

5- Age of Empires 2 en erken Mart '99'da gelecek. Ama beklediğinizde deyin gibi görünüyor.

6- Hmm.

### ► Merhaba Level Dergisi Çalışanları

Sü anda hem Athena dinliyorum (Hep Aynı adlı parçası) hem de az evvel okudığum Level'in Aralık sayısının hakkındaki mektubu yazıyorum. O ne poster bea, o ne CD (afet bir olay) bea, ya abı siz de yurtdışında açılmayı düşündürüyor musunuz (look like Tarkan)? Posta kutusuna yazı gönderen koçum

Çagan Yıldırım'a, filozof Mustafa Acar'a, üç dee ef iks deyip beni gümekten öldüren (?) arkadaşa teşekkür bir borç bili, ay başında valla ödeyeceğim.

Simdi sıra geldi benim vizitlerim,

1- Heyt bea helal olsun sana EA, yine bizi bilgisayarcılar döktün. Fifa 99'a bir hafta boyunca sahip olmak için kapı onlerinde biraktın. Fakat o ne biçim oyuncular bea. Salou beyaz, Hasan Şaş karacana bir oglan. Ayip çok ayip.

2- Level'ci hani şu Themes'ler var ya, onlara şööne araba, manzara ya da ünlülerin resimlerini keyabilir misiniz? Kötü bir niyetim yok. Bilgisayar senlensin.

3- Nolur, ayagınızı öpeym, acek MP3, abi yap şu iyiliği bize. Şööne bilden grupların veya şarkıcıların hani diyorsun halk sevinsin. Seçimlerde ovum size valla.

4- Sohbetli oyun yazılarına gelince. Abi bu ne yaa? Yılbaşı geliyor diye bir civma, bir rezillik. Olmaz alıam bak haa (Burası yalan, dergiyi isterseniz ters basın ben gene de bayide her ay ki gibi "Abi Level var mı?" deyicem)!

5- Bundan sonra da poster, Multimedia CD, kalem, çaklı, kibrıt, tişraş kremi, parfum vs. verecek misiniz?

6- Bende PC var ama, sirf şu Tekken hastalığından Playstation almayı düşünüyorum. Ucuzundan kaçabulabilirim?

7- Maps, Tabs, Pics nedir, nasıl çalışır? Kafam karıştı. Az kalsın Skin ve Browser'ı da unutuyordum, onlar ne?

8- CD'ye diyorum, şöyle kolay Windows oyunları koysanız, eğlenceli olur yaa, basittir ama başından ayrılmazsınız. Çünkü komşunun çocuğu, teyzemin ufaklık, amcamın kızına onu oynar misan, bunu oynar misin diye sorup, o güzelim oyunları beğenmemelerine dayanamıyorum.

Görüşürük, yanıt ne yazım başka. İlk defa..... her çalışana muck. Posta kutusuna muck2.

Onur Palalı-Afyon

## LEVEL

1- Helal olsun tabii, Piyasının en iyi futbol oyununu bir şekilde yine geliştirmevi başarmışlar. Futbolcu isim ve tiplerinde bir tuhaflık olduğu ise doğru. Mesela, Beşiktaş'ta Röveşata soyadı birinin işi ne? Sanırım bir sonraki Patch dosyasıyla bu tür ufak hatalar da giderilecektir.

2- İyi de, bu bir oyun dergisi biliyorum. Oyunla ilgisi olmayan Desktop Theme'ler vermenin ne anlama var ki? (bebe, bu tas kültür sayfasına laf atınlardı). Ocak sayısında Star Wars'un yeni bölümünün (Episode 1) Theme'si var.

3- Bir türlü anlatamadık neden MP3 veremedigimizi sizlere. Bakın, dağıtlaması yasal olanlar haricinde, telif hakları dolayısıyla ünlü şarkıların sadece 30 saniyelik parçalarını verebiliriz.

4- Herkesi memnun etmek zor tabii. Bu ay aldığımız bir karara göre DAHA AZ GEYIK, DAHA ÇOK İŞ yeni parolarımız.

5- Ever,

6- Ucuz Playstation nasıl bulabilirsin hiçbir fikrim yok açıkçası. Bütün Sony bayilerine bak.

7- Kisaca bilgisayar sözlüğü istemişsin sen. Sordığın kelimeleleri hangi programda gordüğünne göre anımları degisir. O yüzden sana yardımcı olamayacağım. Ve diyeceğim ki BUNDAN SONRA SORU SORARKEN DAHA BELİRGİN CÜMLELER KULLANIŞIN.

8- Multimedia CD'sine basit ama eğlenceli Windows oyunları koymayı düşündürüyoruz. Bu ay Gerçekin Ötesinde olduğu için Multimedia CD'si yok, bir sonraki ay olacak ama. İnşallah.

Posta Kutusu yazısını ilk defa bu kadar erken bitiriyorum (bugün Aralığın 9'u). Dergiyi yetiştirmek için ne kadar çaba sarfettığımı anlayın artık. Neyse, kendinize iyi bakın ve gelecek aya kadar, hoşçakalm.

**NOT :** Yeni editörler aradığımızı biliyor muydunuz? Ayrintılı bilgi için Haberler sayfasına bakın.

**2. NOT :** Ankara'dan sayın Hüseyin 'Hercal' Özdemir. Gonderdiğiniz mülkemel mektup için çok sağol. Gerçekten, şimdije kadar aldığımız en düzeyli ve 'dolu' mektuplardan biriydi. Hepsi yazılacak isterdim ama malum, yer darlığı. Senin de maşallahın varmış hani, beş sayfa nasıl mektup yazdım bilemiyorum. Mektubunda sorularımı cevaplamamız için bizi telefonla ararsan iyi olur. Ama arayınca, sen olduğunu miflaka belirt.



## OKUYUCU İNCİSİ

Bu ay kavram karmaşası yaşayan bir okurum, mektubuna söyle bir giriş yazmış...

Ben derginizin yeni abonelarından birisi olarak derginizi birçok oyun dergisine değiştirmeyi gururla söylemek istiyorum. Evet, bu kadar övgü yeter....

NAŞIL YANI !!!!

### Posta Kutusuna

#### İlgili Konular

Level Dergisi Okur Mektupları

Piyalepaşa Bulvarı,

Zincirlikuyu Cad.

Ün İş merkezi No:231/3

80380 Kasımpaşa-İstanbul

e-mail : sakkol@level.com.tr

# Son Sayfa

**Bu ay geyik yok, muhabbet yok. Sıkıcı, dümdüz bir yazı yazdım size...  
İstemeyen okumasın kardeşim.**

**U**aaaaah!!!! Kafamı çatıyoğ. Geçen ayki yazımı dan sonra birisi kafama sert bir cisimle vurmuş olsa gerek. Neyse ki tam zamanında uyandım. Dergi bitmiş, son sayfayı yazmak için az daha geç kalacaktı. Ama beni yıldıramazlar, kafamıza ne kadar sert cisimlerler vururlarsa vurulsunlar yine de yazacağım. Nihohahahaaa.

Yaw, bu ay öyle ilginç bir şey de olmadı ki dergide size anlatayım. Ne anlatısam size yaw? Hah, bendum.

Her gün İETT rezaletini çekmek zorunda olanlar arasında ne kadar şanslı olduklarının farkında degiller. O kadar değişik tiplerle karşılaşıyor ki insan otobüslerde aklı hayale sağlamıyor. Bakın, bana bir arkadaşımın otobüste başına gelen bir olayı sizlerle paylaşayım da soluk yüzlerinize biraz ışık gelsin.

Sabah 9.30, 123P Pendik-Mecidiyeköy otobüsü...

Arkadaşım sabahın köründe kalkmış, okuluna gitmek için 123P'de kendine bir yer bulmuş. Tabii her zamanki gibi tıkkım tıkkım otobüs, ayakta duracak bir gidim yer yok. Bizimki tıngırımlı sallanarak giderken, yüzleri ona dönük olarak oturan iki kişi dikkatini çeker. Bu insanların hararetli bir şekilde birşerle konuşmaktadır. Bizimki de can sıkıntısından onları dinlemeye baş-

lar...(İsimleri kafadı attım, çünkü hatırlamıyorum)

- Yaw, Cemil abi. Sana bir şey söylemem ama, kızacan diye korkuyorum...
- Söyle güzelim, söyle. Kızıma... Ne yaptın yine?
- Ben bişey yapmadım da Cemil abi, senin kız...
- (Cemil abi birden dikkat kesilir)
- Benim kız mı, noolmuş benim kiza?
- Ya, şey. Neyse boşver.
- Söylesene lan, laf atıp konuşmak var mı laan?
- Ya abi, kaveye takılan kızıl kafa var ya hanı
- Haa, ne olmuş ona?
- Senin kızı onunla görmüşler abi.
- (Cemil abinin suratı hafif pancara dönér)
- Neaaa? Ulan ben naparım lan adamı! İniyorum ben otobüsten, kaveye gitip oyacam adamı.
- Aman Cemil abi, yapma etme, değil bir kız için. Sana kız mı yok.
- Olur mu lan, ben kendime boyuzlu Cemil dedirtsem.
- Hah, o da aynen öyle diyormuş işte...
- Ne diyormus?
- Senin arkandan boynuzlu Cemil diyormus
- (Cemil abinin boyun damarları sırlamak izeredir)
- Hummaaa, hummaaaaa.
- Sakın ol abi, kalbine bişey olacak.

- Nasıl yaparlar utan bunu bana, ikinsini de kesicem ulaaaaan.

- Aman abi degmez, yapma etme. (Aradan biraz zaman geçer, hafif sakınleşir Cemil abi)
- Neyse koc, biraz sakınleştim şimdi. Haklısan bir kiz için elimi kana bulamaya degmez ama ikisının de-en azından kaval kemiklerini kırmazsam ayip olur.
- Tabii abi, haklısan da...
- Neaa, yine ne var?
- Şeyyy, o kızıl kafa senin arkadan kavede laf çikarttryormus.
- Ne diyormus utan?
- Şeyyy, senin için söyle böyle diyorsun abi.
- (Cemil abinin suratında "DİKKAT, CİNNET GEÇİREBİLİR" ifadesi belirir)
- HINGAARRRGHH, oldünüz lan siizz.
- Aman abim, canum abim, sal in ol.
- Hoarrtrghaaang,
- Abi, şu herif bizi diniyio gibi ıeldi bana.
- Hanı lan, hangisi, göster hemen.

(Bizimkinden Yusuf Yusuf Nidalı yükseler aniden)

**ŞÖFÖR BEEEEEEEY, ORTA KAPI LÜTFEN:**

Yaaa sevgili okuyucular, ondan sonra neden her gün ülkemde saçma şapen sebeplerle cinayet işleniyor diyoruz. Aman diyim, böyle arkadaşım olacağına düşmanım olsun daha iyi.

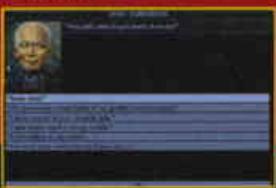
## Gelecek ay LEVEL'da

### 88-97 OSS-ÖYS Sınavları Eğitim CD'si

Üniversite sınavı yaklaşıyor. Eğer kendinizi denemek istiyorsunuz, 88-97 arasındaki tüm soruları içeren bu CD'yi kaçırmayın. Zirve dersanesinin katkılarıyla hazırlanan bu CD, Mart ayında LEVEL'la birlikte bedava.

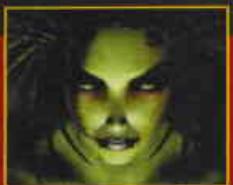
### ALPHA CENTAURI

Sid Meier'in uzunun zamanın beklediğimiz başyapıtı sonunda geldi. Hem de ne geliş, piyasadaki bütün sıralı stratejileri dümdüz edecek Alpha Centauri.



### STARCRAFT - BROODWARS

Sonunda geldi. Fazla söyle ge-rek yok, yeni üniteler, yeni senaryo, mükemmel oynamabilirlik. Önümüzdeki ay Level çıkmazsa, sebebini biliyorsunuz.



### GERÇEGİN ÖTESİNDE

Bu ay tam sürümünü verdigimiz Gerçekin Ötesinde sizin zorluyorsa, tam çözümünü kaçırmayın.