

DAY OF DEFEAT 1.3 modu ve ICEWIND DALE: TRIALS OF LUREMASTER görev paketi CD'de

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

EYLÜL 2001

# LEVEL

www.level.com.tr • 112440 • 2001/09 • ISSN 1301-2134 • 3.250.000 TL (KDV Dahil)

YENİ SİMSİYÜNLARI

**ANACHRONOX**

ION STORM'DAN VEDA ATIŞLARI

**MADE IN TURKEY**

OYUN YAPIMINDA KIPİRDANMALAR BAŞLADI

sf. 22

PC tarihinin en iyi Action oyunlarından birisine merhaba deyin!

**MAX PAYNE**

09  
9 771301 213116

# kıpırdanmalar

Mayıs sayımızda yazdığımız "Oyunum Nerede?" dosya konusunu okumuş muydunuz? O yazının sonunda aynen şöyle yazmıştım:

"El ele verip Türkiye'deki oyunculuğun gelişmesi için dört bir koldan ilerleyelim. Elimizden geldiğince orijinal oyun alalım, imkan ve yeteneğimiz varsa Türkiye kokan oyunlar yapmaya başlayalım. Bir birliktelik oluşturalım ve bilgisayar oyunlarının "çoçuk işi" olmadığını, bilgisayar oyunlarıyla ilgilenenleri hır gösterelim. Yakın zamanda ne kadar çok şeyin değiştiğine siz bile inanamayacaksınız"

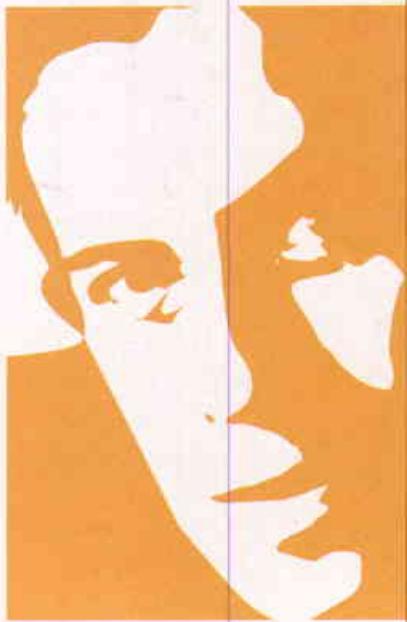
İşte o yakın zaman tahmin ettiğimizden çok daha yakın çıktı: Şu anda Türkiye'de çok ciddi oyun projeleri ağır ağır da olşa ilerliyor. Birçok grup Türkiye'de 15 yıl geri kalmış oyun geliştirme sektörüne katkıda bulunmak için kolları sıvamış bulunuyor. Ve eğer büyük bir aksilik olmasa, en geç 2003 yılında biz de adımızı dünyada oyun yapım sektöründe duyurmuş olacağız. "Türkiye'de oyun yapımı konusunda somut bir gelişme olmayaç mı?" diye soran yüzlerce mailin sahiplerine ve tüm okuyucularımıza artık göğümü gere gere şunu söyleyebilirim: Nihayet Türkiye'de oyun yapıyor. Bu konuda aradığınız bütün cevaplar 22. sayfada başlıyor...

Son zamanlarda Level'in birçok şehirde, özellikle de Ege, Akdeniz ve Doğu Anadolu'daki birçok bayide daha ilk günden tükendiği ve birçok okuyucumuzun dergimizi bulmadığını belirten mailer geliyor. Ne yazık ki dağıtım firmasını elimizde kesin bir bilgi olmadan ülkenin hangi bölgesinde ne kadar dergi gitmesi gerekiyor konusunda yönlendiremiyoruz. Bu yüzden sizden bir şey rica ediyorum: Eğer bulundunuz bölgede Level çok kısa zamanda tükeniyor ve bulamıyorsanız hangi şehir, ilçe ve bayide Level tükenmişse level@level.com.tr adresine mail atıp bildirin. Bu bilgilerle oluşturacağımız veri tabanı sayesinde dağıtımda yaşanan dengesizlikleri iki-üç ay içerisinde düzeltmeyi planlıyoruz.

Ve sonunda krizden biz de nasibimizi aldı... Aylardır sürekli artan her türlü masrafa karşı duruktan sonra bu ay fiyatımızda %10'luk bir artış yapmak zorunda kaldık. Buna karşın, hepinizin ilgisini çekecek çok özel bir abonelik fırsatı sunuyoruz. Eğer Level'a abone olursanız, 39 milyon olan 12 aylık abonelik ücreti 29 milyon lira olarak yansıyacak size. Kabaca bir hesapla 8 sayı fiyatına 12 sayı kapınıza kadar teslim edilecek. Sınırlı bir süre için devam edecek olan bu özel abonelik fırsatını kaçırmamanızı tavsiye ediyorum ve sonbahar güneşinin tüm güzelliğini yaşamak için minik bir tatilin doğru yola çıkıyorum.

Batı sahillerinden dönüşte, görüşmek ümidiyle...

**SİNAN AKKOL Genel Yayın Yönetmeni**



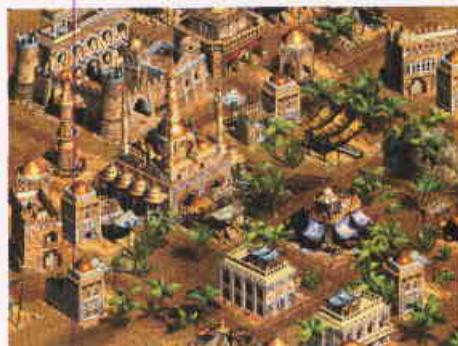
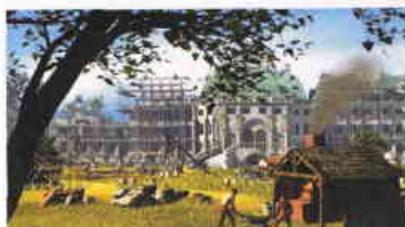
# 1503 A.D.

Sunflowers

Yeni Dünya'ya ilk gidenlerin hepsi zengin olma hayalleri kuruyordu. Onları destekleyen krallıklar da aynı amaç peşindeydi. Sonuçta gidenler ya zengin oldu ya da öldüler ama krallıklar her zaman bu yağmadan bir parça kopardı. İşte 1503 A.D. adlı strateji oyunu da aynı dönemi konu alıyor. Yani gemimize atlayıp Amerika'ya doğru yola çıkacağız. Orada koloniler kurup çeşitli milletlerle ilişkiler içersine gireceğiz. Onlarla ticaret yapacağız. Anno 1406'nın devamı olarak görülen 1503 A.D.'de dokuz milletin doku-

zu da bize farklı davranışacak. Biz de ilişkilerimizi ona göre ayarlayacağız. Onlarla ticaret yapıp paramızı artırmaya çalışırken aynı zamanda kolonilerimizi ve ticaret gemilerimizi de saldırlardan koruyacağız. Böylelikle herkesin ısırıma çalışıği pastadan en büyük payı biz kopartmaya çabalyacağız. Eh bunu için de ağımızı daha büyük açmamız gerekecek. Tundalar-

dan çöllere kadar değişik iklim tipleriyle de boğuşacağımız oyunda toplam olarak iki yüz elli (!) adet bina tipi inşa edebileceğiz. Ayrıca yüzden fazla malin ticaretini yapacağız, gemi filolarımızın mikro yönetimiyle ilgileneceğiz. Savaş ise uğraşmamız gereken bambaşka bir konu olacak. Biz daha kendimizi yönetemeyen dünyayı yöneteceğiz. ☺

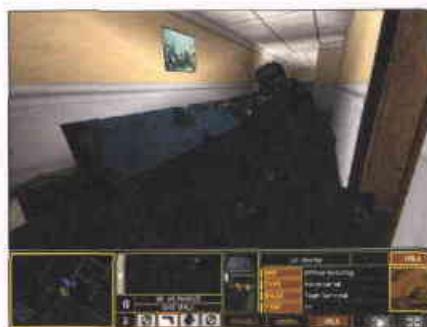


## roguespear:blackthorn

Red Storm

Gerçek profesyoneller gibi terörist avlamak istiyorsanız Rainbow Six oynamalısınız. Bu ay İlk Bakış attığımız Ghost Recon'un olduğu gibi bu oyununda danışmanı eski bir CIA görevlisi olan Tom Clancy. Kendisi aynı zamanda dergimizde en çok okunan ve sevilen yazarlardan biridir. Rainbow Six de onun en ünlü eserlerinden,

Bir anti terör timini konu alan kitaptan harekete çıkışarak yapılan oyunda, görevler genelde bir yeri ele geçip masum insanları esir almış teröristlere baskın yaparak etkisiz hale getirmektir. Kitaptaki tüm üyeleri bunu kafaya üç kurşun sıkarak yaparlar. Ne az ne de fazla! Her ne kadar biz oyunda bunu yapmak zorunda olma-



sak ta masumlara zarar gelmemesine dikkat etmeliyiz. Urban Operations ve Covert Ops'tan sonra Rogue Spear için yapılan üçüncü ek görev paketi olan Black Thorn da bize bu amacımızda yardımcı olacak bir sürü ekipman gelecek. Bu 10 yeni silahın içinde Beretta M12, FN P90, M60, Steyr TMP ve Sig SSG3000'de var. Ayrıca mayınlar, mayın dedektörleri ve trip mayınlar da kullanacağımız araç gereçleri içinde olacak. Paketle beraber 10 yeni harita ve "Lone Wolf" denen bir multiplayer oynanışı da geliyor. "Lone Wolf" ta oyuncuların birisi ağır silahları kuşanıyor ve diğerleri de onu vurmaya çalışıyor. Vurmayı başaran bir dahaki el onun yerine geçiyor. Pakette sadece multiplayer için tasarlanmış 6 yeni haritada var. Zaten silah deposu olan Rogue Spear bu paketle çok neşelenenecek. Sanırım aramızda en çok Tuğbek sabırsızlanıyor, çünkü bu konuda en fanatımız o. ☺

# SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

### Infogrames Zararda

Avrupa'nın en büyük video oyunu yapımcısı Infogrames 672,3 milyon euro satış yaptı ve geçen seneki satışlarına göre 183 milyon euro kar ettiğini halde toplam bütçesinde zararda olduğunu açıkladı. Bunu GT Interactive'i almalarına bağlayan yetkililer geçen sene 60 çalışanlarının işine son vermek zorunda kaldıklarını söyledi. Peki biz bu haberi size neden veriyoruz? Dünyadaki oyun piyasasının büyülüüğünü daha iyi kavrayınız diye.

### Echelon: Wind Warriors

Birincisi çok parlak olmamasına karşın satmış olacak ki

Buka Ent oyunun ikincisini yapmaya karar verdi. Yeni oyunda 250 tip araç ve bina olacak. Ayrıca pilotlar yer ve hava desteği de çağırabilecekler. Toplam 40 görev içerecek olan oyun bakalım tüm bunları sırayla ne kadarını gerçekleştirebileceğiz? Sizi bilmeyiz ama biz Buka'ya biraz şüpheli yaklaşıyoruz artık. Ne yapsalar oyunlarında bir sürü bug oluyor. Birisi firmaya test sürecinin ne olduğunu bahsetmeli.

### Atari ve Combat

Hani şu minik tankları kullanıp önmüze geleni vurdugumuz Combat vardır ya. Özellikle zamanında

babalarına Atari alırabilmiş eski oyuncular onları çok iyi bilirler. Combat şimdi PC ye geliyor. Hem de 3D olarak. Üç farklı tank ve beş tip oynanış şekliyle. Eski arna çok eski günler yad etmek isteyenlere duyurulur.

### Crusader Total War

Creative Assembly, Shogun Total War'dan sonra yeni proje olarak Crusader Total War'ı açıkladı. Ortaçağ Avrupasında gerçekleşecek olan oyunda Filistin'deki kutsal topraklara yapılan seferden Konstantinopol'e (evet, doğru bildiniz: İstanbul) yapılan sefere kadar bir çok haritayı oynayabileceğiz. Bu arada yurtdışında piyasaya

# darkfall

Razorwax

Darkfall şu anda yapılmakta olan bir MMORPG. Yapımcılarının adı sanı pek duyulmamış olsa da düşünüldükleri şeyler gerçekten çok heyecan verici. Oyun ortaçağ benzeri bir fantezi dünyasında geçecek. Yani kılıç ve büyü Darkfall'in temel taşları olacak. Fakat benzerlerinden farklı olarak Darkfall bağımlılık yaratma potansiyeli çok yüksek bir oyun. Çünkü oyun tamamen PvP üzerine dayalı olacak. Yani oyuncular sadece birbirleriyle savaşacaklar. Tabii ki her Online oyunda olduğu gibi burada da guild ya da clanlar kurmak serbest. Ayrıca seçtiğiniz irka göre belli bir krallığın sınırları içinde oyuna başlayacaksınız. Bu krallıkta şehirlere bölmüş olacak ve her şehrin ya da şehirlerin hakimi olan guildler olacak. Bu guildler savaşarak diğer guildlerin topraklarını ele geçirilebilcekler! Aana kural kendi ırkıdanın topraklarına saldırmamak olacak. Ya da şimdilik öyle görünüyor di-



yelim. Bu serbesti ne demek biliyor musunuz? Arkadaşlarınız bir araya gelip dünya başında bir guild'e üye olduktan sonra omuz omuza çarpışarak krallığınızın topraklarını büyütülebilirsiniz ve bu oyuna aynen yansıyacak demek. Onlarca oyuncu bir araya gelip meydan savaşları yapacak demek. Oyuncular arasında sarsılmaz bir hiyerarşi olacak demek. Tüm bunların sarsılmaması ve bozulmaması için oyuna iki elinizle sarılmak zorunda kalacaksınız. Eğer serverları da hızlı olursa deli gibi oynayabiliriz. ☺



# divinedivinity

Larian Studios

Etraf RPG kaynar oldu. Bir sürü değişik evrende geçen RPG'ler yağmur gibi yağmaktadır. İşin daha güzeli ise hemen hemen hepsinin çok kaliteli yapımları olması. Fakat birbirini tekrarlayan veya bir sistem tuttururken hep onun üzerinden giden oyunlar bir süre sonra can sıkıcı olmaya başlayabiliyor. Belki de bunlar aynı şeyi çekiyor olmalıdır ki sistemleri birleştirip en

iyisini yaratmaya çalışıyorlar. Ortaçağ temali bir RPG olan Divine Divinity sistemini Diablo ve Baldur's Gate'in birleşimi olarak sunuyor. Diablo gibi hızlı akışlı sahnelerinin olacağı oyunda isterseniz savaş pause edip emirlerde verebileceksiniz. Yapımcılar bu iki özellikten başka oyun skill ağaçları da koymaklar. Bu skillerin gelişmesi ise tıpkı Ultima Online'daki gibi ol-



cak. Yani bir skill'i aldıktan sonra onu kullanırsanız skill artacak. Bu efektlerde rastlayacak. Örneğin hep kullandığınız bir büyünde daha da güçlenirseniz büyünün efekti de daha gösterişli olacak. Oyunda yapay zeka ise gerçeğe uygun olarak davranışacak. Yapımcılar özellikle bu konuda çok titizleniyorlar. Yapay zeka size tuzaklar kuracak. Örneğin sizin geldiğinizin gören bir iskelet geriye koşup arkadaşınızı uyardıracak ve size bir tuzak hazırlayacaklar. Ya da savaş kaybedeceğini anlayan hazine muhafizleri hazineyi alıp kaçmaya çalışacaklar vs. Ayrıca her şeyi mantık çerçevesi içinde yapmalısınız. Örneğin elinizde bir zehir şisesi varsa ve kamptaki ordu yok etmek istiyorsanız onlarla dövüşmek yerine invisible olup yemek kazanlarına bu zehiri atın yeter. Oyun boyunca yalnız savaşmak zorunlu da değilsiniz. İsterseniz yanınızda yardımcılar da alabileceksiniz. DD iyi bir senaryoyla çok güzel bir oyun olabilir. ☺

# K HABERSİCAK HABERSİCAK HABERSİCAK HABERSİCAK HABERSİCAK

çıkan ama henüz ülkemize gelmeyen Mongol Invasion'u da oynasak mutlu olacağım ama şimdilik beklemeyeceğim.

## Commandos 2 Bitmedi

Sizlerden gelen bir sürü maleda bu oyun soruluyor ve gelecekte neden gelmedi gibisinden yakınınlıordu. İşte sevgili okuyucular size haber. Geçen ay derginiz piyasaya çıktıktan sonra Eidos tarafından ay başında yapılan bir açıklamada Commandos 2'nin henüz tam olarak bitirilemediği ve bu yüzden piyasaya geç süreleceği söylendi. Oyunun çıkış tarihi ile kesin bir bilgi ise henüz yok. Tamam mı şimdilik barışık mı?

## Borg Assimilator İptal Edildi

Hiç böyle saçma bir iptal sebebi duymamıştık. Activision oyunu Star Trek evrenine uymadığı için iptal etmiş. Oyunu yapan grubu ise işten atmış. Borg Assimilator'u yapan grubun daha önce Majesty'yi yaptığını göz önüne alırsak Activision'ın böyle denetimsiz işler yapıp sonrasında projeyi iptal etmesine hiç aklımız yatmadı doğrusu.

## Kapanan Kapanana

Böyle giderse kısa haberleri yazdığımız bu bölümde direkt kapananlar listesi yapacağız. Funcom X-BOX için oyun hazırlayan bölümnerini kapattıklarını açıkladı. Firma

Anarchy Online'in piyasaya çıkışıyla birlikte tüm kaynaklarını bu oyuna yönlendirmeye karar verdi. Ayrıca mobil telefonlar içinde oyuncu üretimi yapan firma diğer ülkelerde de ofisler açarak yeni oyunu Midgard için hazırlıyor.

## Time Line Can Simidinde

Batık firma Time Line hala oyunun tüm haklarını elinde tuttuğu için oyununu film yapacak olan Hollywood şirketlerinden elde ettiği para ile yeniden toparlanmaya çalışıyor. Görüyorsunuz ya oyunda genelde en hafif olarak görülen konu bile iyi olunca ne kadar iş yapıyor.

# gameofdeath

Burns Entertainment

Ölümle oyun olmaz ama ölümün oyunu oluyor iste. İlk bakişa biraz mide bulandırıcı bir oyun gibi görünüyor Game of Death. Yani tüm kılcal damarları ortaikta dolanın bir kahraman pek iç açıcı görünmüyordu. Ama oyuncun konusu yeterince ilginç. Bir



gün trafik kazasında ağır yaralanmış bir genci hastaneye getirirler. Yaralıyi kurtarmaya çalışırlarken o son anlarında bir rüyaya dalar. İşte bu andan itibaren oyunda biz kontrolü alırız. Amacımız ise dünya tarihindeki en acımasız 48 seri katilinin kapatıldığı bir ka-



tedralden sağ olarak kurtulmak. Bunun için de her katılı kendi silahının bir versiyonu ile öldürmeliyiz. Örneğin kurbanlarını balta ile katleden bir katil genesi bir atletle öldürülmeli gibi. Oyunda hayatı geri dönmeye çabaladığımız için bizi bundan uzaklaştıracak her hareketimizde vücutumuzun bozulmasına yol açacak. Ayrıca her rastladığımız karakter kötü olmayacak. Masum olanlara saldırmamak, hatta onları korumakla yükümlü olacağız. Önümüzde yok edilen her masum da bize zarar verecek. Bu kadar yaratıcı bir senaryo ile karşımıza çıkan Burns Ent. bakalım oyunu da bu senaryoya uygun olarak yapmayı becerebilecek mi? Çünkü oyuncun demosundan görebildiğimiz kadarıyla modeller konusunda daha yetenekli bir çalışana ihtiyaçları var. ☺

# project1

Third Wire

Project 1 1960ların jetleriyle uçabildiğimiz tek simülasyon olacak. Şimdiye kadar yalnızca bu dönemin uçaklarını konu alan bir simülasyon hiç yapılmadı. Daha önce W.W.II combat flight sim ve European Air War oyunları yapan firma bu tecrübelerini bize F100D uçurtmak için kullanacak. Amerikan Hava

Kuvvetleri'nde süpersonik uçuş yapabilme özelliğine sahip ilk uçak olan F100D Super Sabre aynı zamanda ilk afterburnerlerin monte edildiği uçak unvanını da taşımaktı. Resimlerini gördüğünüz uçak F100D dir. Oyun dinamiklerinde oynanabilirlikle ağırlık vereceklerini söyleyen ekip simülasyon adı altında oyun-

culara işkence çektmek istemiyor. Fakat oyunlarının bir shoot em up olmasını da istemiyorlar. Bu yüzden iki oyun sistemi arasında bir denge kurmayı amaçlıyorlar. Oyunlarının motorunu esnek tutan tasarımcılar isteyen oyuncuların diledikleri İkinci Dünya Savaşı uçak modellerini de oyuna adapte edebilmelerini sağlamayı amaçlıyor. Şöyleden yeni ve kaliteli bir simülasyon oynamayalı çok olmuştu. Gidip güneş gözlüklerimizi alalım karizma yapacağız. ☺



# SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

## Wolfenstein Multiplayer

Beklenen oyun Return to Castle Wolfenstein'in multiplayer özellikleri hakkında bilgiler elde etmeye başardık. Oyun Half Life'in Team Fortress modun daki gibi değişik sınıfta askerler seçerek oynanacak. Day of Defeat modunda olduğu gibi yıkık kasabalarдан Omaha çıkartmasına kadar değişik haritaların bulunacağı oyunda bir gizli Nazi laboratuvarı bile olacak.

## GOD Games Yutuldu

İnanılmazı çok zor ama bir efsane olan GOD Games yok artık. Firmanın %80 hissesini alan Take Two Interactive geriye kalan %20 hisseyi de alarak firmayı yuttu.

Firmanın çalışanlarından bir bölümünü ayrıldı bile. Bu haber bizi Duke Nukem konusunda çok korkutmuştu. Fakat Take Two bir açıklama yaparak GOD Games'in piyasaya süreceği tüm projelerin duyurulduğu şekilde devam edeceğini bildirdi.

## Max Payne de Ünlü Artık

Filminin yapılması için illaki çekici bir kadın karakter kullanmanız gerekmıyor. İşte Max Payne'de filmi yapılacak. Kimin başrolu oynayacağı ve kimler tarafından çekileceği belli olmayan filmin yapım hakları çoktan satıldı bile. Ne güzel iş valla. Şu oyun dediğiniz şey bir tuttu mu altın yumurtlayan tavuk gibi para getiriyor.

## Fransızlarda para bol

Fransız Titus firması Interplay'ı aldı! Firmanın %51.53 hissesini alan Titus böyleselike genel kurulda oy fazlasını kazandı. Yani artık Fransızca Baldur's Gate'lere hazır olun.

## Dynamix Kapandı

Red Baron'u hatırlıyor musunuz? İşte o oyunu ve Tribes'ı yapan Dynamix artık tarih oldu. Sierra firmayı üretim ve pazarlama departmanlarındaki değişiklikler sonucunda kapattığını açıkladı. Çalışanların çoğu işten çıkarıldı.

# quake4

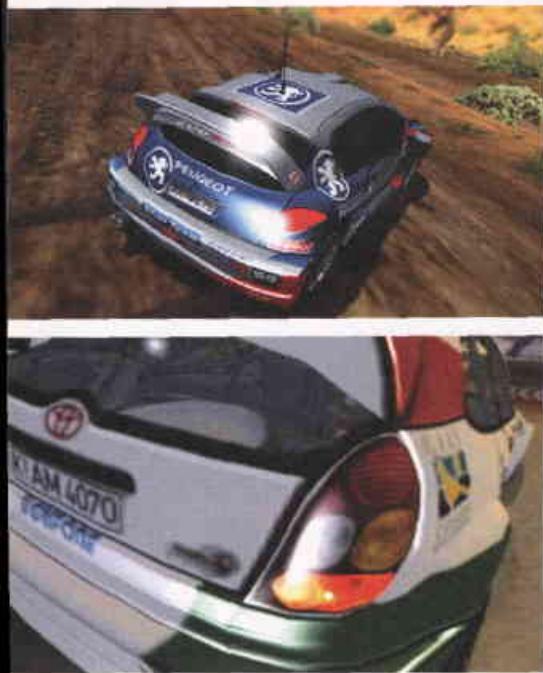
Off şu yukarıdaki başlığı yazmak bile başı başına bir zevk. QUAKE 4! Efsane oyunun dördüncüsü yapılmıyor ve bu defa da ortalık kavrulabilir. İlk 3D Sho-



oterinin babalarından olan Quake özellikle multiplayer olarak bombasını patlatmıştı. Uzun süre multiplayer üzerinde duran ekip en sonunda yeniden senaryoya dayalı yeni bir oyun üzerinde çalışmaya karar verdi. Fakat ilk Quake yapıldığından bu yana 3D shooter alanında epey gelişme oldu. Seneler önce herkes deliller gibi Single Player Shooter oynadığından bir Deus Ex ya da Operation Flashpoint piyasada olsayı kimse dönüp baktırmazdı bile. Fakat bugün Counter Strike gibi takım bazlı shooterlar reyaçta. Ayrıca eski dizaynlarda Half Life ile bir devrim yaşadı. Oyunu yapacak grup olan Raven yeni Doom III motorunu yaparak teknik zorlukları da aştığına göre yeni oyundaki motor çok tecrübeli elliinden çırakacak demektir. Quake gene aksiyon dolu olacak. Bu defa Half Life tipi level dizaynları, Serious Sam tipinde level sonu canavarları ve kuvvetli bir senaryoya sahip yeni bir Quake 4 gelecek. Ayrıca multiplayer özelliklerinin takım bazlı olacağı ya da hem Single hem takım şeklinde oynanabilecek tarzlar içereceğine kesin gözüyle bakılıyor. Oyunla ilgili ne bulursak sizlere anında bildireceğiz. Çünkü biz de yukarıda frag yapmayı özledik. ☺

# raceofChampions

İngiliz Climax firmasının hazırladığı Race of Champions geleneksel olarak her sene Kanarya Adalarında yapılan Michelin Race of Champions yarışlarını ko-nu alıyor. Teke tek olarak yapılan bu rally oyunu hem PS2 hemde X-BOX için çıkacak. Race of Cham-



pions şampiyonlar şampiyonası özelliğini taşıyan yarışa üçlü yapılan ilk oyun. Oyunda şampiyonlar yoldan çöllere ve dağlara kadar bir çok farklı zorlukta pistlerde yarışacaklar. Mitsubishi, Toyota, Ford, Lancia, Peugeot, Audi, Porsche, Citroen, ve Seat gibi önce gelen üreticilerin toplam lisanslı yirmi dört aracının bulunacağı oyunda tabii ki arabaların içi de boş kalmayacak. Fransız Didier Auriol, Alman Armin Schwartz ve Tomi Mäkinen gibi ünlü 30 pilottan birini seçme şansına da sahip olacağız. Toplam 12 pistte deliller gibi yarışarak kupaya ulaşmak bu defa o kadar kolay olmayabilir. Oyunun başına dağıtılan screenshotlarında özellikle taş, toz gibi yarışken bolca kaldıracağımız malzemelerin grafikleri gerçekte gözde çok hoş görünüyor. Eğer pilotların yeteneklerini de oyuna katabilirlerse bizi çok daha zevkli yarışlar bekleyebilir. ☺

id Software

# oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Gecikmelerden bizi sorumlu tutanların kalbi itinayla kırılacaktır!!

## BU AY

Art of Magic - BETHESDA  
Battle Realms - UBI SOFT  
Dragon's Lair 3D - UBI SOFT  
Heroes Chronicles The Final Chapter - 3DO  
Lock On: Modern Air Combat - UBI SOFT  
NHL 2002 - ELECTRONIC ARTS  
Pool of Radiance - UBI SOFT  
Real War - SIMON & SCHUSTER  
Red Faction - THQ  
RIM - FISHTANK INTERACTIVE  
Silent Hunter II - UBI SOFT  
Throne of Darkness - SIERRA  
Trade Empires - EIDOS / FROG CITY

## EKİM 2001

Aquanox - FISHTANK INTERACTIVE  
Civilization III - INFOGRAMES  
Command & Conquer: Renegade - WESTWOOD STUDIOS  
Disciples 2 - STRATEGY FIRST  
Etherlords - FISHTANK INTERACTIVE  
Freelancer - MICROSOFT  
Hidden and Dangerous II - GATHERING OF DEVELOPERS  
Mafia - GATHERING OF DEVELOPERS  
Motor City Online - ELECTRONIC ARTS  
Myth 3: The Wolf Age - GATHERING OF DEVELOPERS  
Schism - DREAMCATCHER  
Star Trek Bridge Commander - ACTIVISION

## KASIM 2001

Red Alert 2 Yuri's Revenge - WESTWOOD STUDIOS  
Elder Scrolls III: Morrowind - BETHESDA  
Empire Earth - SIERRA  
Ghost Recon - UBI SOFT  
IL 2: Sturmovik - UBI SOFT  
O.R.B. - STRATEGY FIRST  
Rayman M - UBI SOFT  
Return to Castle Wolfenstein - ACTIVISION  
Rogue Spear: Black Thorn - UBI SOFT  
Star Wars Galactic Battleground - LUCAS ARTS  
Wizardry 8 - SIRTECH

## ARALIK 2001

Ax Fatalis - FISHTANK INTERACTIVE  
Beam Breakers - FISHTANK INTERACTIVE  
Capitalism 2 - UBI SOFT  
Planetside - SONY ONLINE ENTERTAINMENT  
Star Wars Starfighter - LUCAS ARTS

## 2002 VE SONRASI

Call of Cthulhu - FISHTANK INTERACTIVE  
Divine Divinity - CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT  
Dungeon Siege - MICROSOFT  
Jedi Knight 2 - LUCAS ARTS  
M4 Armored Clash - INFOGRAMES  
Neverwinter Nights - INTERPLAY  
RedMoon - JOYCITY ENTERTAINMENT  
Republic: The Revolution - EIDOS  
SimsVille - ELECTRONIC ARTS  
Star Peace - MONTE CRISTO  
Stars! Supernova - PUBLISHER NOT SIGNED  
Strifeshadow - ETHERMOON ENTERTAINMENT  
Team Fortress II - SIERRA  
Warcraft III - BLIZZARD

# tom clancy's ghostrecon

Rainbow 6 efsanesi tam gaz sürüyor!

**R**ainbow 6 ve devamı Rogue Spear'in oyun dünyasında yarattığı değişimi görmemek mümkün mü? Bu seri, Quake klonlarının ortalığı doldurduğu bir zamanda çıkış, bizi gerçekçi bir operasyonun içinde her hareketinizi hesaplar ve kalp atışlarınıza hakim olamaz bir halde bırakmadı mı? O zamandan beri oyun yapımcıları sadece grafiklerin değil tüm oyunun gerçekçiliğinden bahsedip duruyor mu? Evet Rainbow 6 her şeyi değiştirdi ama o zamandan beri soruların cevabı yanıtızıstırduyor. Şimdi sırada ne var? Neyse ki Red Storm sessizliğini bozdu ve tüm sorularımızın cevabını verdi: Ghost Recon.

Red Storm bizi ilk iki oyuna göre bir sene daha fazla bekletti. Çünkü bu sefer gerçekten farklı bir şeyin peşindeler. Artık Rainbow 6'in orijinal hikayesini takip etmiyoruz. Dolayısıyla John Clark ve takımı yok (en üzücsü de Ding Chavez). Her ne kadar biz Ghost Recon'a, Rainbow 6'in devamı

gözüyle de baksak da işler bu sefer daha değişik. Bu sefer derdimiz 2008 yılında Rusya'da gücü tekrar ele geçiren eski komünistler olacak. Eski Doğu Bloğu ülkeleri üstündeki hakimiyetini ele geçirmek isteyen Rusya, provokasyon ve karışıklıklar yaratıyor. Sonradan burları bahane ederek silah kullanmasına başlıyor. Bu tehlikeye çözüm olmak bize düşüyor.

#### Yeni Elemanlar

Yeni takımımız Ghost Recon meşhur Delta Force'un bir parçası. Delta Force'da sürdürülən Land Warrior programı dahilinde kuruluyor. Land Warrior programının amacı taktik olarak mükemmel küçük timler oluşturmak. Bu yüzden onları özel kılan sahip oldukları silahlar değil teçhizatları ve onları taktik mükemmel birleştirmeleri. Bu program gereği her askerde standart olarak GPS (yani uydu yoluyla yer tespiti sağlayan cihaz), teleskop, silaha yerleştirilmiş kamera ve gece görüşü bulunuyor. Takım komutanı GPS sayesinde her adamının yerini biliyor ve ona göre taktik geliştirmiyor. Bilin bakalım bu komutan kim?

Doğal olarak Ghost Recon'un aldığı görevler de Rainbow 6'den farklı. Onlar bildik terörist eylumlere müdahale etmek yerine arazide gerillalarla mücadele etmeleri ve savaş sırasında kilit black op görevleri üstlenmeleri için eğitiyorlar. Dolayısıyla Rainbow 6'de ki gibi malikaneler, opera salonları müzeler gibi mekanları unutun. Bu sefer araziye çıkıyoruz, biraz üst baş kirletmemizin zamanı geldi. Artık polislik oynayan askerler değil ger-

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

12.2001

Tür • FPS

Yapım • Red Storm

Dağıtım • Übi Soft

Bize Göre • Ghost Recon ile Red Storm taktik kombat türüne yeni bir standart koyacak gibi. Bu oyun Red Storm'un dediği gibi çıkarsa Operation Flashpoint'e, Delta Force'a ve hatta Counter Strike'a ne gözle bakarız bileyorum,

çek askerleriz.

Takımın Delta Force üyesi olması ve görevlerin açık arazide geçmesi aklimızda bir soruuya uyanırdı: Rainbow Six, Delta Force'a mı dönüyor? Aslına bakarsanız öyle oluyor ama bu siz korkutmasın. Çünkü Red Storm, Delta Force'u kötü bir oyun yapan her şeyin farkında (Delta Force sevenler beni mazur gorsün, özellikle de Mad ve Deus). Bu yüzden R6'in özünü sabit tutup bunu açık araziye uyarlamaya çalışıyorlar. Zaten sayfamızı susyen resimlere bakarsanız oyunun Delta Force'dan ne kadar farklı olduğunu göreceksiniz. Uşuz bucaksız alanlarda bütün rakiplerinizi bir piksel olarak görüp vurmaya çalışığınız bir oyun olmayacak Ghost Recon. Çok daha hareketli ve farklılıklar gösteren bir harita yapısı olacak. Harita tasarımcıları Rogue Spear'a göre iki kat büyük olan 400m x 400m'lik haritaları çok büyük bir özenle tasarlıyor. Haritaların tek bir noktasının bile boş ve gereksiz olmamasına çalışıyor. Mesela haritalar sürekli mevzi alarak ve kendinizi saklayarak ilerleyebileceğiniz alanlarla dolu ve bir çok nokta-



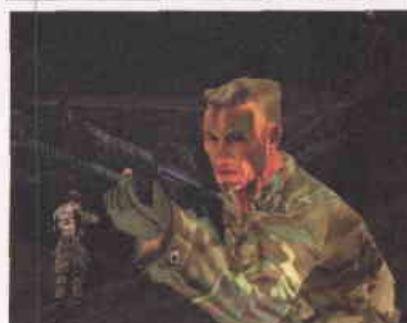
**«Red Storm, Delta Force'u kötü bir oyun yapan her şeyin farkında. Bu yüzden Rainbow 6'in özünü sabit tutup bunu açık araziye uyarlamaya çalışıyorlar»**

da yükseltti farkları var. Haritalar kimi zaman nehir ve şelalelerle bölünüyor, bazen de ağaçlıklar ve yüksek yarlar karşınıza çıkıyor. Bu yüzden kimi zaman koşmanız kimi zamanda sürünmeniz gerekecek. Ghost Recon'da Red Storm ilk defa sürünmeme ve sürünerken ateş etmemize izin veriyor.

#### Her İşe Bir Erbab

Kendi karakterlerinizi geliştirmenizin yanı sıra belli bölgeleri bitirdikten sonra emrinize uzman askerler veriliyor. Mesela bir sniper veya ağır silah uzmanı. Belli silahları ancak onlar kullanabiliyor; Sniper'in yeni bebeği OICW'ı veya ağır silahlar uzmanın M136 roket atarı gibi. Elbette patlayıcılara uzmanından başkasının dokunamayacağını söylemeye gerek yok. Bu yüzden takımınızda ki uzmanlara çok dikkat etmeniz gerekiyor. Birinin ölümü görevi bitirememeniz anlamına gelebilir. Operation Flashpoint'de olduğu gibi "Law Soldier öldü onun anti-tank silahını alip ben vurayım şu tankı!" deme şansınız yok. Çünkü cesetlerin silahını almanızın izin verilmeyecektir. Ayrıca oyunda pek çok araç da olacak. Kimi zaman size destek veren bir tank veya helikopter görebileceksiniz. Tabii o tank veya helikopteri karşınızda size silahlarını doğrultmuş olarak da bulabilirsiniz. Ancak bu araçlardan hiç birini kullanamayacaksınız.

Ghost Recon'da değişen sadece oyunun kendişi değil, aynı zamanda düşmanlarınız da. Rainbow 6 ile Rogue Spear arasındaki yapay zeka gelişimini Ghost Recon'dan da bekleyebilirsiniz. Yapay zekada ki en önemli gelişme oyunun ruhuna



uygun olarak taktik hareketlerinin gelişmiş olması. Mesela tehlikede olduklarıların farkındalar artık siper alarak ilerliyorlar. Grup halindeyseler siper almaktadır yetinmeyenler, kademeli olarak ilerleyip birbirlerini koruyorlar. Kırıldan bir çatlardırında ve siper aldığınız noktaya yayılmış ateş açıyorlar. Sizin saklandığınız yerden kafayı uzatıp tek tek onları vurmanız bekleniyorlar. Ne yapılıp ne edip sizin oradan çıkarıyorlar. Sizi gördüklerinde saldırmadan önce destek çağrıyorlar. Elbette eski-

si gibi varlığını hissettiğleri an rehineleri vurmaktan tereddüt etmiyorlar.

#### Deathmatch Vakti

Ghost Recon'da hepimizi memnun edecek diğer bir gelişme multiplayer'da Rainbow 6'in bugüne kadar gelmiş geçmiş en zevkli multiplayer oylardan biri olduğunu herkes bilir. Ama sadece cooperative oynadığınızda. Bugüne dek deathmatch oynamak pek de keyifli olmamıştı. Çünkü deathmatch için ağır kaçan oynanış ve pek uygun olmayan haritalar insanları soğutmuştur. Ama bu sefer oyunla birlikte multiplayer'a özel 6 harita geliyor. Ayrıca single player'da bulunan bütün haritaların dörtte bir oranında küçültülmüş multiplayer versiyonları var. Oyunun açık arazide geçmesi de multiplayer'i daha zevkli kıracak gibi gözükmektedir.

Red Storm her oyununda olduğu gibi Ghost Recon'da da grafik ve seslere azami önem veriyor. Eline kimsenin su dökemediği sesler konusunda yine bizi mest edecekleri kesin. Çünkü oyunun müziklerini önceki oyunlarda olduğu gibi Bill Brown yapıyor. Ses efektleri de yine daha önceki oyunlarda görev alan Sound Deluxe'a havale edilmiş. Sound Deluxe bu sefer işi baya ciddiye almış olmalı. Çünkü bütün silahları sırtladıkları gibi şehir dışına çıkmışlar ve hepsinin gerçek seslerini 13 mikrofonlu EAX uyumlu olacak şekilde kaydetmişler. Bundan sonra hangi oyunda silah sesleri daha gerçekçi diye tartışmamız gereklidir.

#### Ölümlerden Ölüm Beğenin

Grafiklerde ilk gözle çarpan açık arazinin çok iyi modellenmiş olması. Oyunun motoru açık araziye göre yeniden geliştirilmiş. Özellikle sisli haritalarda atmosfer nefesimizi kesecik gibi. Ama Red Storm bu sefer grafiklerden çok animasyonlara önem veriyor. Sadece head-shot için sekiz ayrı ölüm animasyonu var. Motion Capture'larda bu tip harekatlarda bulunmuş eski bir binbaşı kullanılıyor. Ayrıca eski bir Rus paraşütçüsü Rus askerlerinin modellenmesinde kullanılıyor. Screenshot'larda karakter modellemeleri çok çarpıcı gözüküyor. Ama henüz oyunun bitmesine 3 ay var ve Red Storm modellemeler üzerinde hala çalışıyor. Henüz oyunda olup olmayacağı kesin değil ama askerlerin üniformalarının çevreden etkilenmesini sağlamaya çalışıyorlar. Mesela süründüğünüzde üzerinize çamur bulaşması gibi.

Ghost Recon'la ilgili bildiklerimiz şimdilik bu kadar. BUNDAN SONRA YIL BAŞI ÖNCESİNE KADAR OYUNU ÇIKMASINI BEKLEYECEĞİZ. Bu arada... Red Storm'un aklına oyunu bu şekilde yapmak nerden gelmiş biliyor musunuz? Amerikan ordusu arayıp onlar için bir askeri simülasyon hazırlamalarını istemiş. Hatta Delta Force'un Fort Bragg'daki karargahına davet edip yeni silah ve teçhizatlarını kurcalama şansı vermişler. E ne diyelim? Red Storm'a yakışır. ☺

Tuğbek Ölek | tuğbek@level.com.tr



# heroes of might & magic 4

O'nu bilenler biliyor! Bilmeyenler ise en kısa sürede öğrensin, acıacak durumda kalmasınlar!

**T**üm zamanların gelmiş geçmiş en iyi fantastik stratejisidir HOMM serisi. Yüzbinlerce kişiye kendini sevdirmiş, biraz olsun fantastik dünyaların zevk almasını bilen tüm turn-based tutkunları için karşı konulmaz bir zevk olmuştur. İlk çıktıği yıllarda bu yana her versiyonunda çok büyük sıçrışışlarla kendini geliştirmiştir ve hiç bir değişikliği yersiz, eskisini aratacak şekilde olmamıştır. İşte şimdi bu efsanevi oyunun dördüncü ve en son versiyonu yakında bilgisayarlarımıza konuk

olabilecek. Gerçekten yine inanılmaz değişikliklerle gelen 4. Heroes tüm hayranlarına çığına çevirecek güzelliklerle ve çok ama çok akılçık yeniliklerle dolu. Yerimiz çok dar olduğundan ve sayfalar dolusu bu oyun hakkında yazabileceğimden dolayı laflı hâz uzatmadan hem bu yayıcı okuyan herkesin eski Heroes oyunları hakkında bilgi sahibi olduğunu düşünerek hem de herkesin en çok merak ettiğinin bu yenilikler olduğunu tahmin ederek büyük bir hızla ve madde madde hemen tüm yenilikleri açıklıyorum sevgili Level halkı:

#### KALE SURLARINDA DEĞİŞİKLİK

| Dediğim gibi oyunda çok, çok büyük yenilikler var, elimden geldigince en ilginç olanları anlatabacağım. 3DO'daki arkadaşlar anladığım kadaryla Heroes 3'teki en ufak eksiklikleri ve yanlışlıklar bile dikkatle incelemeler ve düzeltmek için radikal değişikliklere gitmişler. Bunların başında ilk gözüme çarpan Hero ve kalelerde yapılan değişiklikler. Oyunuda 6 tip kale olacak ve her kale tipinin 4 "level" yaratık yapma hakkı olacak. Her level'da ise 2 tip yaratık var. Yani kale başına 8 tip yaratık, toplamda da 48 yaratık var (bunlar sadece kalelerde yapılanlar). Buna dikkat edin; çünkü artık upgrade diye bir şey yok. Onun yerine dediğim gibi 8 tip yaratıktan herhangi 5 tanesini yapabilesiniz! Evet, yanlış duymadınız yani bir kalenin tüm yaratıklarını yapma şansınız yok! Level 1 yaratıklarının ikisini de ve Level 2,3 ve Level 4 yaratıklarının da istediğiniz bir tanesini yapabilirsiniz. Bu da birbirinin tamamen aynısı olan iki kale tipi

#### TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

12.2001

Tür • Fantasy Turn Based Strateji

Yapım • 3DO

Dağıtım • 3DO

Bize Göre • Her Heroes hayranı bu oyunu kesinlikle alacak ve uzun bir süre telaffuz ettikleri tek oyun ismi olacak! Diğerleri de şimdiden Heroes serisine aitçe iyi olacak, aksa takdirde kaybedecekleri çok şey var.

ninambaşa yaratıklar yapmasını sağlayan, oyunu çok daha zenginleştirilen ve en önemli stratejik karar miktarını büyük bir oranda artıran bir özellik!

| Burun yanında artık kalelere gün başına bir bina yapma gibi bir zorunluluğunuz olmayacak ve paranziz ve madenleriniz yettiği ölçüde istediğiniz kadar bina yapabileceksiniz. Yapığınız binalann yerleri de her kale tipinde aynı yerde olacak (böylesi şu market nerdeydi, Beholder'ın nereden alıyordu gibi göz yorucu arayışlar sona erecek..).

| Kalelerin görünüşü konusundaki en önemli değişikliklerden bir tanesi de arka planına uyum sağlanması olacak. Yani Heroes3'te olduğu gibi atesli lavallı bir zeminde bile Wizard kalesi karlar içerisinde gözükmemeyecek. Cıvadaki yerler ve doğa nasisa, kale ekranının görünüşü birinci dereceden etkilenecek. Ayrıca artık ana ekranдан da bir kalenin içinde neler olduğu, hangi binaların yapıldığı belli olacak.





«Ölü Hero'nuzu rakibiniz alıp kendi kalesine götürüp orada canlandıracı ve **hapise atabilecek**. Böyle bir durumda eski dostunuza tekrar kavuşmanın tek yolu **o kaleyi almaktan** geçecek.»

#### ESKİ HERO ÖLDÜ YASASIN YENİLERİ

| En önemli, en çok ve en marginel değişiklikler tabii ki Hero'lar üzerinde. Her şeyden önce 3DO herkesin yaptığı, tümavaşlara giren ve geri kalan tüm Hero'lann yardımcı konumunu üslendığı "super Hero" olayından oyuncuları kurtarmak ve tek bir Hero'ya abanacakları yerine bir sürü den-geli Hero'yla oynamalarını istemiş. Sonuç itibarıyle de her Hero'nun her yönünden tamamen geliştirilemeyeceği bir sistem yapmışlar. Oncelikle her Hero aynı HOMM3'teki gibi exp. alındıktan yeni skill'ler kazanacak. Arma bu skill'ler toplam 7 ayrı daldal toplanmışlar ve her dalda 4'ü mevcut:

- Tactics (Hero'nun ordusu üzerindeki etkileri):

Tactics, Offense, Defense, Leadership

- Combat (Hero'nun kendi gücü üzerine):

Combat, Toughness, Archery, Magic Resistance

- Scouting (daha hızlı hareket ve haritadaki keşifler üzerine): Scouting, Pathfinding, Seamanship, Stealth

- Nobility (daha fazla para ve maden için): Nobility, Estates, Mining, Diplomacy

- Life (büyük okulu): Life Magic, Healing, Spirituality, Resurrection

- Order (büyük okulu): Order Magic, Enchantment, Wizardry, Charm

- Death (büyük okulu): Death Magic, Occultism, Demonology, Necromancy

- Chaos (büyük okulu): Chaos Magic, Conjuration, Pyromancy, Sorcery

- Nature (büyük okulu): Nature Magic, Herbalism, Meditation, Summoning

Her bir skill'in ise kendi içinde basic, advanced ve expert'e ek olarak master ve grandmaster diye

2 seviyesi daha olacak. Yani her biri 5 seviye olmak üzere toplamda 28 skill ile (ağzınızın şapıklarını duyar gibiyim) her Hero'yu tamamen geliş-

tirmek imkansızı yakın olacak sevgili Level halkı.

| Yukarıda bahsettiğim skill'ler de kendi içerisinde kompleks bir yapıya sahip. Her şeyden önce bazı seviyelerdeki bazı skill'lere ulaşmak için diğer bazı skill'lere sahip olmanız gerekecektir (ayrı Diablo'daki kibin yanı). Mesela Granmaster seviyedeki "Life Magic"e sahip olmak için, Grandmaster seviyesindeki "Healing" ve "Spirituality"e sahip olmanız şart!

| Yukarıda da gördüğünüz gibi elemental güçler yerine bu sefer 5 tip büyük okulları var. Bu büyük sistemi Magic the Gathering kart oyunundan adeta çalınmışcasına aynı mantık sahip. Her okulun bir rengi, her rengin de 2 dost, 2 düşman rengi var. Her okul aynı bir konuda uzman ve bir okulu öğrenmeye başlayan Hero dost okulun büyülerini ve yaratıklarını da rahatlıkla yapabiliyorken, düşman renklerin avantajlarından neredeyse hiç yararlanamayacak (hoş campaign'in bazı bölgelerinde düşman renklerle de çok şey yapmanız gerekecektir). Buralardan Chaos magic, doğrudan zarar verme üzerine, Order magic ilizyon ve zihin kontrolü üzerine, Life magic kutsamlar ve iyileştirme üzerine, Death magic lanetler ve tekrar canlandırma üzerine ve son olarak da Nature magic yaratık çağrıma üzerine kurulu. Öte yandan Hero'larınızı bu okullar üzerinde uzmanlaştırırken eğer 2 ya da 3 okulun büyülerini öğrenirseniz büyülerin 4. ve 5. seviyelerine gelmenizi daha da zorlaşacak. Yani HOMM4'te çok ciddi olarak stratejik sorumluluklarınız ve bir sürü seçeneğiniz olacak. HOMM3'ü bir yerden sonra "turn based arcade" haline getiren ve stratejiden uzaklaştıran tüm dengesizlikler kaldırılmıştır.

| Toplam 11 tip Hero var ve bunlar oyuna başlarken Hero'larınızı hangi skill ağacına daha yatkın olduğunu belirliyor: archer, barbarian, enchanter,

fighter, lord, necromancer, priest, rogue, shaman, sorcerer ve warrior. Ama level atladiktan ve skill'lerinizi seçtikçe sahip olduğunuz yeteneklere göre toplam 37 ayrı unvanından birine sahip olacaksınız. (Örneğin "enchanter" sınıfından bir Hero'nuz 5 büyük okulunun hepsinden bir şeyle ögrenirse "archmage" statüsüne yükselecektir)

| Ayrıca Hero'larınız savaşlarda öldürülürse artık öyle gidip tavernadan falan satın alamayacaksınız. Onun yerine Hero'nun vücudu öldüğü yerde kalacak ve gidip onu oradan alıp resurrect etmek zorunda kalacaksınız. Daha da ilginci sizin bu ölü Hero'yu rakibiniz alıp kendi kalesine götürüp orada canlandıracı ve hapise atılabilecek. Böyle bir durumda eski dostunuza tekrar kavuşmanın tek yolu o kaleyi almaktan geçecek.





### Yaratık değişikliği, yaratığın değişiklik

| Oyunda toplam 66 tane yaratık var. Bunların 48 tanesi kalelerde yapılıyor (bunlar arasında minotaur, cyclope, orc, hydra, genie ve black dragon gibi tanık simalar olduğu gibi tabii ki bir sürü yeni yüz de mevcut (örn: dragon golem, white tiger, mirthful satyr, pirate) ve geri kalan 18 tanesi de doğada bulanabiliyor. Bunları da ya Preserve kaleindeki "creature portal"dan elde edebilir, ya haritadaki "dwelling"lerden satın alabilir ya da büyüğe çağırabilirsiniz. Yalnızca "Mermaid" ve "Sea Monster" yaratıklarını elde edemiyorsunuz.

| 3DO, oyundaki tüm yaratıkların olabildiğince ilginç ve hafıza da kalıcı olması için uğraşmış ve her birinin görünüşünü olabildiğince farklı yapmış. | Eski oyunda upgrade edilen yaratığın eski versiyonunun hiç kullanılmadığını gören oyunun yapıcıları oyuncuya daha fazla stratejik sorumluluk vermesi ve oyunu zenginleştirmesi açısından yukarıda bahsettiğim gibi upgrade yerine aynı level'da farklı 2 yaratık türü yapmaya ve her yaratığa farklı bir özel yetenek vermeye karar vermişler. Böylece Heroes 3'ten bildiğimiz bazı yaratıkların özel bir yeteneği olması olayı artık Heroes 4'te her yaratık geçerli. (Mesela Genie'ler artık random bir büyü yapmak yerine kendi özel büyü kitaplarını taşıyacaklar ve bilinçli olarak büyülerini yapabilecekler).



| Ayrıca artık öyle kolay kolay Devil'la Angel'i ayıni orduda savaştıramayacaksınız. Zıt okulların yaratıklarını bir araya getirmek inanılmaz moral penaltılarına sebep olacak çünkü.

### Kanlı savaş, kahramanlı savaş

| Oyunda savaşlarda ilk gözüme çarpan en önemli değişiklik artık Hero'nuzun kenarda köşede mal mal oturup sadece büyü yapması yerine aktif olarak birebir savaş ekranında savasması. Tabii bu ilginç değişikliğin iki tane ilginç sonucu var. Bunlardan birincisi Hero'dan belli bir menzil uzakta duran yaratıkların Hero'nun avantajlarından ve getirdiği atak/defans bonuslarından yararlanamaması. Ikincisi de Hero'lara direk olarak saldırdı onları öldürebilmek. Tabii bu durumda Hero'lann da bir Hit Point'ı olacak.

| Ayrıca artık oyundaki savaş ekranımız izometrik!

| Savaşlar konusunda çok çok önemli ve tüm savaş stratejilerini değiştirecek mantıklı bir karar var. Heroes3 dahil olmak üzere şimdiden kadar ki tüm Heroes'larda önce saldırmak inanılmaz avantajlıydı. Çünkü saldırıldıkten sonra ancak o birlikte geride kalanlar karşılık verebiliyordu. Yani ben 5 Gold Dragon'la 100 Harpy'e saldırıversam ve 60'ını öldürüyorsam, ancak 40'ı bana geri saldırıldı (hatta bu yüzden oyunun genel olarak en iyi savaş büyüsü tartışmasız istisnasız "mass slow"du). Ama şimdi bu özellik kaldırılmış. Artık saldırmadan önce kaç yaratık varsa o kadan birinden karşılık veriyor; bu da tüm oyun planı üzerinde tekrar düşünmemiz gerektiği anlamına geliyor.

| Luck ve Morale artıkambaşa işe yanyorlar. Moral iki kere saldırmak yerine artık sadece birliğin hızını ve önce kimin saldıracağını belirliyor. İyi moralli bir yaratık rakibinden daha önce davranıyor. Luck da iki katı daha fazla zarar vermek yerine size defans bonusu veriyor. Yani kötü şanslı birlikler normalden daha kolay zarar görürler.

### Diger yenilikler, zevk uzmanlığı

| Artık oyun haritası tamamen Fog of War'in etkisi altında. Yani Hero ve kalelerinizin menzili dışındaki hiç bir yeri göremiyorsunuz (daha önce açmış olsanz bile). Ve bu özelliğin kapatma gibi şansınız yok!

| Artık doğada bulunan veya bir şeyi koruyan ya-

ratıklar oyle sap gibi durmuyorlar ve siz yenebileceklerini düşünüyorsa siz orada geçen saldıriyorlar. Diğer bir deyişle siz ve tüm rakiplerinizi eli bitirdikten sonra bir de "doğa" oynuyor ve kimseye ait olmayan yaratıklar hatta hatta Hero'lar bile ortamda gezinip sizin için ekstradan bir tehlike oluyor.

| Dandik Hero'lannızın yaptığı ve kaleler arasında mekik dokuyup tüm yaratıkları toplama işini görünmez Çaravan'lar yapıyor ve siz hedefi belirledikten sonra belli bir sürede hedeflenen yere istedığınız kadar yaratığı götürüyor.

| Yeni 1280X1024 grafiklerde hem Heroes 2 ve 3'ün rengarenk havası hem de gerçekçi ve etkileyici görüntüler olacak. Ayrıca 300'den fazla mekan dekoru da haritada keşfedilmeye ve görülmeye hazır olacak.

Sonuç itibariyle Heroes 4 yepyeni grafikleri, Heroes serilerinin önemli bir özelliği olan tamamen orkestra kalitesinde müzikleri ve baştan aşagi değişmiş çok daha stratejik, geniş ve eğlenceli yapıyla kesinlikle fantastik strateji dünyasının tahtına oturacak. Bu konuda bizler yapılması gereken her şey yapacağız ve büyük bir sabırla böyle ilah bir oyunun gelmesini bekleyeceğiz. ☺

Gökhan & Batu | gokhan@level.com.tr



# alienversus predator 2

## Klostrofobik karanlıkta biplemeler

**i**şte sonunda asıl devamı gelmesi gereken seri canlanıyor. İlk oyunu mantık açısından oldukça eğlenceli bulmuştum. Fakat oyunun bazı yerlerinde birçok eksikle karşılaşışım için biraz uzak durmuştum. Özellikle bu eksikler multiplayer oyunda ortaya çıkıyordu. Halbuki Alien versus Predator serisinin en can alıcı noktası multiplayer olmalıydı. Bu yüzden nasıl olsa yenisi çıkar, herhalde görüler de değiştirirler diyerek beklemeye başladım. Sonunda kısa bir süre önce AvP 2 duyuruldu ve hakkında size aktarabilecek kadar bilgi geldi. Bu atmosferi devam ettirebileceğine eminim. Ama bakalım diğer hatalarından arınmış olabilecek mi?

Atmosfer dedim çünkü AvP ekran başında nabızımı arttıran az sayıda oyundan biri. Eminim ki hepiniz de bu oyun için aynı şeyi düşündürsiniz. Hatırlıyor musunuz Marine olarak oynarken neler çektiğimizi? Radarı baksan beyaz ufak bir nokta bipleyp duruyor, inanılmaz bir hızla yer değiştiriyor.

Radarı kapayıp gece görüşünü açan nereden ne çıkışacak bilemiyorsun. O panik anında tepeden bir şey iniverir alır götürür seni.

En eğlenceli de Marine ile oynamaktır. Çünkü en aciz yaratık, en çok paniğe sebep olur. Sadist bilgisayar oyuncuları da eli ayağına girsin, gece

gece altın işesin diye eli tırsak mouse sallar. Nereden ne çıkıştığını bilmeden yürürsünüz. Eliniz bir radarı bir gözluğu açar. Arada biplemeler kulağınızda çınlar. Tam dibiñize geldiğinde...! Neyse atmosferde kapılmışım yanı anlayacağınız.

### Derin derin nefes alın

Önceki oyunun senaryosu çok iyi değildi. Bununki de çok sağlam bir senaryo olmayacağı benziyor. Ama zaten senaryoya dikkat edecek zaman pek olmuyor. LV1201 adlı laboratuvar bölgesinde garip olaylar olduğu konusunda haber alınır ve bölgeler araştırılıyor için Marine'ler yolların. Tabii ki Marine'lerin hiç biri geri dönmez. Daha sonra yolunan ikinci grup laboratuvar yakınında mağara... benzer bir yapı bulurlar ve içerisinde Alien yumurtalarının olduğunu saptarlar. Tabii bu sırada Predator'ları da Alienleri avlamak için mağaraya geldiğini öğrenirler ve Marine'ler iki arada bir derede kalırlar ve ortamdan canlı çekmanın yollarını aramaya başlarlar.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

06.2002

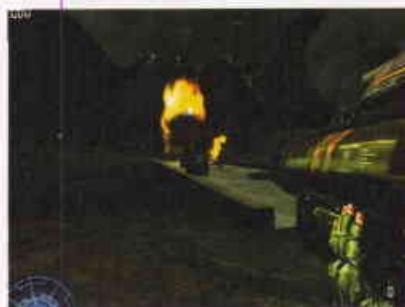
Tür • FPS

Yapım • Monolith Productions

Dağıtım • Sierra

Bize Göre • O klostrofobik karanlığa tekrar dalmak istedığınıza emin misiniz? Bu sefer daha gerçekçi ve daha karanlık olacağınız benziyor ama. Benden söylemesi...

Bu tabii ki hikayenin aciz Marine'ler tarafindan görülen kısmı. Eğer oyunu Ailenlerla oynamak gibi bir niyetiniz varsa (ki genelde bu niyet insanlarda ağır basmakta. Sebep sosyal kaynaklı; işsizlik, enflasyon vs.) kralice için rahat bir yer arayan ve LV1201 adlı laboratuvarı araştıran şanslı bir Alien'cık oluyorsunuz. Ha bir de hesapta olmayan Predatorlar var. Bu avcı ırkla oynarken yapacağınız avlanmaktan başka bir şey değil. Aynı laboratuvara Alien avlamacılık oynamaya çıktığınız sırada Marine'lerin iki komutanınızı esir aldığıni





**AvP 2**, iki sene önce yaşadığımız korku dolu saatleri yeniden ve Lithtech sayesinde daha yoğun olarak yaşatacak.

Öğreniyorsunuz ve bu yöne kanalize oluyorsunuz. Bu üç bölümü istediğiniz sırada oynamanız serbest. Kişiğinizin yansitan bir ırk seçip gönlünüzce oynayabilirsiniz.

AvP 2 Monolith'in yeni geliştirdiği Lithtech 3 motoru kullanacak. Bu motorun görsel açıdan kabiliyetleri ilkine oranla oldukça fazla. Fakat anladığım kadariyla motor oyunun yapısına çok da büyük bir değişiklik katmayacak. Görsel açıdan katacağı yenilikler ise efektlerde kullanılacak yeni teknolojiler, modelleme ve animasyon zenginliği olacak. Zaten üzerinde çalışılan artworkler'den de bunu sağlayabilecekleri açıkça anlaşılıyor.

#### Ağızlarını açmış

Öyle sanıyorum ki oyunun yapısında büyük değişiklikler olmayacak. Söylenenler de olacağını göstergemiş. Zaten üzerine 4 tane film çevrilmiş bir yarattığa ne kadar değişiklik ekleyebilirsiniz ki? Mesela güzel bir burun? Ufak değişikliklerin neler olacağı ise az çok belli. Marine'lerden başlarsak, artık daha fazla patlayıcı maddeyle dolaşacaklar. Predatorları görene ve kurşun saydırana kadar ya da Alien'ların hızını kurşunla kesene kadar patlayıcı kullanmak daha kesin bir çözüm olacaktır. Bunun dışında artık oyunda olmazsa olmaz gereklereinden biri Marine'lere ekleniyor. Şifreli elektronik kapıları açmak ve bilgisayar şebekelerini hacklemek için kullanacağınız bir cep bilgisayarı. Tavan dan gözleri beynine akmiş iç içe 2 tane ağız açan bir Alien yaklaşırken kapıda tuş tingirdatmak ne derece yararlı olacak göreceğiz. Marine'lere bir de baba yadigarı shotgun hediye ediliyor. Farkında misiniz hep topluca ortadan kaldırıacak özellikler ekendiğinin? Baktılar zavallı Marine'leri kurtarmak mümkün olmuyor, bari böyle şanslarını denesinler. Vah benim Marinelerime.

Sıra Alien'lara geliyor diyeceğim ama onlarda ne yazık ki fazla bir değişiklik yok. Biliyorsunuz Alienlar her türlü yüzeye yapışabilme ve tırmanabilme gibi bir özelliğe sahip. Bir de normal bir canının birkaç katı hızla hareket ediyorlar. Bunun dışında pençeleri ve iyi tutturduğunuzda bir kerede öldürebilen bir isırıkları var. Yani o yüzden Ali-



en'lara eklenebilecek en güzel özellik daha iyi yol tutuşu olabilirdi. O da olmamış. Fakat eklenen ufak bir özellik var. Pounce Attack diye adlandırılmış bir atak şekli Alien'a yeni bir organ eklemeden güçlendirmenin yolu olarak da anılabilir. Bu atağın özelliği birini hedeflediğinizde onun üzerinde 40 metreden sıçrayarak ölümcül bir vuruş yapabilmeniz. Örneğin bir odaya girdiniz ve karşınızda 3 adet zavallı Marine var. Bu durumda sırayla üçünü de hedefleyerek sıçraya sıçraya öldürmeniz ve arkanızda kan gölü bırakmanız olası.

Predator'larda da birkaç yenilik var. Kolunuğun üzerindeki kontrol paneli yeni elektrik basılı silahlarla donatılmış. Bunların özellikleri yeniden düzenlenmiş ve Predator'unuza bir Ağ silahı ile bir çift elle kullanılabilecek mızrak eklenmiştir. Böylece kendinizi Amazon sanabileceksiniz. Ağ silahı da geniş çarşımaldarda düşmanınıza fareymış gibi davranmak için kullanılacak. Fakat ağı kesip saldıriya başlaması çok uzun sürmüyor.

#### Ham yapçak

Öğrendiğim kadariyla oyunda ilginç bir de bölüm olacak. Bu bölüm esasında bizim bildiğimiz Training bölümü. Bunu eklemelerinin sebebi Alien'ların hareketlerinin normal FPS oyunlarındakine göre daha seri ve değişik olması. Bu bölüm sayesinde Alien ehliyeti alabilecek duruma gelirsiniz. Esasında iyi bir fikir.

Son olarak oyunun multiplayer özelliklerine geliyorum. Ki biliyorsunuz bu bölüm benim için oldukça büyük önem taşıyor. Ne yazık ki bu konuda istediğim kadar bilgi yok. Fakat yine de söylenenler oyunda 12 multiplayer bölümlü olacağı ve bu bölmelerde teamplay veya deathmatch yapabilmenin mümkün olacağı. Multiplayer oynarken tabii ki istediğiniz karakteri seçmeniz mümkün. Oyundaki ana 3 karakter dışında yeni karakterler de olacak ve toplam karakter sayısı 10'a varacak. Sanırım bu da aslı ilgi çeken kısmı olacak.

Cıkış tarihi tam belli değil. Çünkü oyun daha yapım aşamasında. Ve bir seneden önce bitmeyecek gibi gözüüyor. Hatta o kadar meşhul ki hangi platformlarda çıkacağı bile belli değil. X-Box, PS2 belli değil ama PC kesin. Neyse Tuğbek, havlumu getirir misin, havuz çok soğukmuş.

Onur Bayram | onur@level.com.tr





French are reknown for finesse in their games, Japanese games have in-depth storylines and more than enough gameplay. English games developers seek for technical supremacy and American games publishers depend on their mass-marketing capabilities. And the countries that entered computer gaming industry about 5 years ago: Russian games have a big dose of fantasy in their games, on the contrary Czech games are good in realism. But there is one country we are yet to hear from: TURKEY. As of two years ago, not a word has been heard from this country. But, something happened to them in 2002 and they began to pump out games; and as of today they produce games that can compete in every terms with the industry giants... Let's look at the secrets behind their success... This is the story of Turkish gaming industry...

# MADE IN TURKEY

Written by Sinan Akkol

Yukarıdaki yazı 2004 yılında bir İngiliz (veya Amerikan, önemli değil) dergisinde yayınlanması muhtemel bir kapak konusunun girişinden alınmıştır. Türkiye'de yapılan oyunların başarı hikayesini anlatması muhtemel olan bir yazının girişinden. "Hadi canım, sende" diyenler, aceleci olmayın. Daha bu hikaye yeni başlıyor... Tam burada... Bu noktada...

Not: Bu sayfadaki çizimler için sağıl Alper.

**Developer** ♦ Vivid Image  
**Projects** ♦ Güzel İstanbul, Çocuk Odası, Actor Game Engine  
**Web Page** ♦ [www.vividimage.co.uk](http://www.vividimage.co.uk)



Bunca yıldır Türkiye'de neden oyun yapımı üzerine neden ciddi anlama uğraşılmadığı merak edilir. Bunun birçok nedeni var. Oyun yapımının ciddi bir birikim, tecrübe, azim ve yetenek gerektirmesi bu sebeplerden belki de en önemlidisi. Sürekli olarak birçok insan "Ben de oyun yapmak istiyorum!" diyerek ortaya çıkarıyor. Bize de sürekli olarak birçok okuyucumuzdan bu konuda mail geliyor, ama ne yazık ki bu mailer genellikle şu satırlardan oluşuyor: "Ben oyun yapmak istiyorum, ama nasıl yapacağımı bilmiyorum. Lütfen bana nasıl oyun yapacağımı anlatabilir misiniz?"

Ülkemizde bunu söyleyen bütün "potansiyel oyun yapımcısı"nın ortak sorunu şu: Hala Türk kafa yapısı içinde düşünüyor olmak. Fikir var, ama aksiyon yok. Bir yerden başlamak istiyor, ama nereden başlayacağını bilmiyor. Her konuda olduğu gibi, oyun yapımında da bir liderin gelip ona yol göstermesini bekliyor. Oysa, bu işler böyle yürümez. Yapılması gereken ilk şey önce kendi yeteneklerinizi, neleri yapıp neleri yapamayacağınızı bilmek. Ve en iyi yapabildiğiniz dalda kendinizi geliştirmeye başlamak. Ama ne olursa olsun, bunu en kısa zamanda yapmaya başlamak olmalı ilk amacınız. Daha "A"ları bilmeden alfabeti sökmeye çalışmak, yapacağınız en büyük yanlış olacaktır.

Mevlüt Dinç de benimle aynı fikirde. Mevlüt Dinç kim mi? Onu, biraz kaşar olan oyuncular hatırlayacaktır. Ama tanımları



Actor'ın Pentium IV'ler için hazırlanmış özel versiyonu.



Burada gördüğünüz her nesne gerçek hayatı gibi hareket ediyor.



ince ismi biraz daha kısalttığımız gerekiyor. Size Mev Dinc desem? Hala mı bir işik yok? O zaman size Last Ninja 2, First Samurai, Street Racer, Scars desem? Bu isimlerden en azından ikisi bilinç altına istiflediğiniz birçok tatlı anı su yüzüne çıkartmış olmalı... İşte Mevlüt Dinç, bu oyunların arkasındaki isim.

#### • Mevlüt Dinç, Ülkemizdeki oyun yapım sektörünü hakettiği yere getireceğine inanıyor.

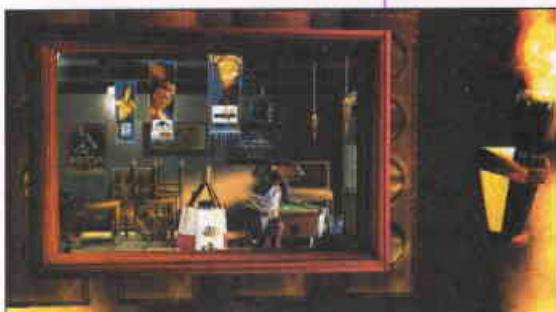
#### 17 yıllık tecrübe

Mevlüt Dinç ([mevlut@vividimage.co.uk](mailto:mevlut@vividimage.co.uk)), tanıma fırsatı bulduğum en idealist insanlardan biri. 1983'ten beri bilgisayar oyunları ile iç içe. Daha çok küçük yaşta iken, kendi oyununu yapma fikri ilk akılda düştüğünde bir kursa gidip makina kodu programlamayı öğrenmek istediğini söylemiş. Ama aldığı cevap olumsuz olmuş "Biz kursta makina kodu programlamayı öğretmiyoruz". Bunun üzerine oturup, kendini Assembly dili konusunda geliştirmeye başlamış. Ve su an, oyun sektörünü hatırlı sayılır isimleri arasında yer alıyor.

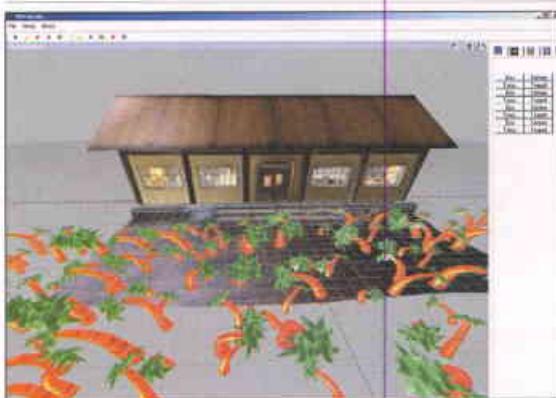
Ve Mevlüt bey şöyle diyor "O kurstan aldığım cevap hala geçerliliğini koruyor. Hala dünya üzerinde oyun yapımı üzerine bir üniversitede lisans programı yok. Sadece İrlanda'da Dublin üniversitesinde Bilgisayar Oyun Tasarımı ve Programcılığı bölümü var. İşin grafik yönünü öğrenmek isteyenler için de İngiltere Bournemouth Üniversitesi'ndeki Sanat Tasarımı ve Grafik Dizayn Bölümü en iyisi. Yine de bütün dünyada sadece iki bölüm var. Bu yüzden, eğer oyun yapımını meslek olarak yapmak isteyenler var ise, onlarla tavsiyem hemen şu günden itibaren kendilerini geliştirmeye başlamalarıdır." Ve devam ediyor...

Sadece istemek kesinlikle yeterli değil. Yetenek ve aşırı isteğin de olması şart. Bilgisayar Mühendisliğini bitirip de "Eee, hadi biz bilgisayar oyunu yapalım" diyen binlerce gencin kurduğu yüzlerce başarısız oyun yapım firması var dünyada. Bu işte başarı olmak için, ona hayatınızı adamalısınız. Bütün boş vakitlerinizde kendinizi birazcık daha olsun geliştirmek için çalışmalısınız. Aksi taktirde, işiniz çok zor...

Biraz Mevlüt Dinç'ı tanıyalım isterseniz. Kendisi 17 yıldır İngiltere'de oyun sektöründe çalışıyor. C64'te Last Ninja 2, Enduro Racer, Hammerfist ve Time Machine; Amiga'da First Samurai ve Second Samurai; Playstation ve PC'de Street Racer ve Scars onun dehasının ürünler. Eski oyuncular bilirler, bütün bu oyunların ortak bir yönü var: Eğlence faktörü ve oynanabilirliğin maksimumda olması. Bu oyunların hemen hepsi zamanında ödül almış ve çok başarılı yapımlar. Ve bu oyular, özellikle de Street Racer, onlarca farklı sisteme çevrilerek başarılarını katlamış. Ve 2000'in Kasım ayında, şimdije kadar olan en büyük projesi ile birlikte ülkesine kesin dönüş yapmış. Sebebini sorduğumuzda, yanıtı "Ülkemdeki yazılım sektörünü hakettiği yere getirmek için" oluyor.



Actor odasındaki herşey aynadan gerçek zamanlı olarak yansıyor.

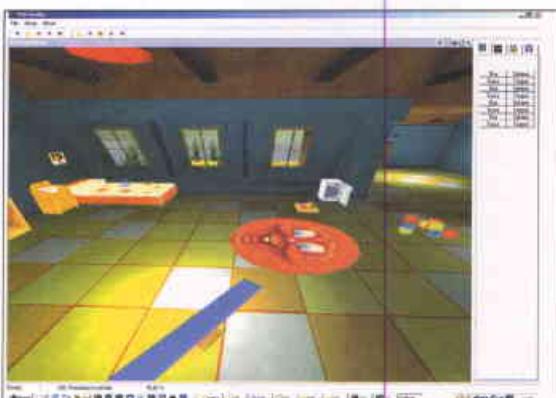


Cloning teknolojisi aynı nesneyi tekrarlayarak hafızadan tasarruf ediyor.

### Hindistan Örneği

Türkiye'de birçok şeyin değiştibileceğine inanıyor Mevlüt Dinç. Yazılım sektörünün hayret verici bir şekilde göz ardı edildiğini düşünüyor. Sonuna kadar da haklı. "Düşünsenize, hiçbir fabrika kurmanız gereklidir. Minimum bir yatırım ve sadece beyin gücü ile dev bir sektör oluşturulabilir ülkede. Hindistan'a bakın. Sadece yazılım sektöründen her yıl milyarlarca dolar gelir elde ediyorlar (Hindistan dünyada Software konusunda ikinci sıradır). Bu neden bizi ülkemizde olmasın? Hem de nüfusunun %50'sinden fazla genç kesimden oluşan bir ülkede..." Son derece güçlü bir noktayı yakalamış, ve haklı da.

9 ay önce Türkiye'ye kesin dönüş yaptığından iki ekonomik krizle karşılaşacağını elbette ki bilmiyordu. Ama bunlar Mevlüt Dinç'in azmini kirmamış gibi görünüyor. Şu anda ITÜ Maslak kampüsünde Yazılım Geliştirme bölümündeki ofislerinde, en az



Çocuk odasının yapımından ilk görüntüler.



kendisi kadar azımlı 5 genç insan ile birlikte Vivid Image'in (ismi daha kesinleşmemiş olsa da Dinc Interaktif olacak Vivid Image'in) birden çok projesi aynı anda yürüyor. Bunların arasında, dünyanın en başarılı fizik motorlarından birisinin kullanıldığı Actor geliyor.

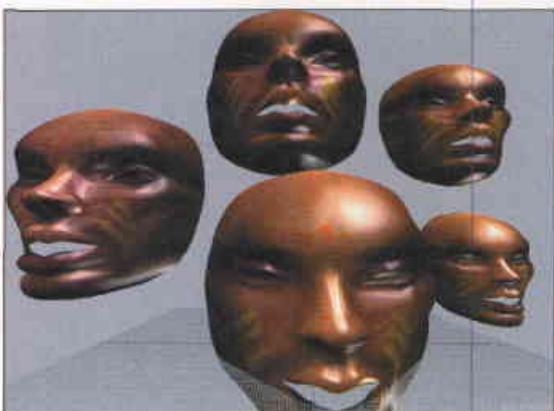
### Actor Nedir?

Actor, Vivid Image'in geliştirmekte olduğu grafik motoru. Gerçek dünyadaki nesnelerin, çevreden gelen tepkilere nasıl tepki vermesini bekliyorsanız, Actor'deki nesneler de aynı tepkiyi veriyor. Şu an Vivid Image'in sitesinden indirilebilir olan ([www.vivid-image.co.uk](http://www.vivid-image.co.uk)) Actor'un teknoloji demosunda, ufak bir odada 300'den fazla gerçek fizikal özelliklere sahip obje var. Bilardo masasında bilardo oynayabilir, basket topunu topaya atabilir, masaları alıp üstüste yiğilmiş sandalyelere fırlatabilir ve sandalyelerin tipki gerçekmişcesine bir doğrulukta etrafa saçılmamasını izleyebilirsiniz. Küçük bir oda bu belki, ama Actor'un gerçek gücünü göstermek için ideal. Ne de olsa birçok oyunun tamamında 300 tane "gerçekten hareket eden" nesne yok... Ayrıca Actor sadece kapalı mekanlarda değil, açık mekanlarda da son derece başarılı. "Bizim için ekranda gördüklerinizin ne kadar güzel olduğu kadar, ne kadar inandırıcı olduğu da önemlidir" diyor Mevlüt Dinç, "Görsel olarak iyi görünen bir oyun, hareket olarak da gerçekçi olmalı".

Birden aklına bir soru geliyor, "Oyunlarınızda hem Türkçe, hem de İngilizce dil opsyonu olacak mı?" diye soruyorum. Mevlüt "Şu ana kadar yaptığım hiçbir oyunda dilin bir sorun olmadığı, konuşma veya text olarak. Bundan sonrası projelerimde de olmayacağı sanırım, oyunlarında çok fazla konuşma kullanmam çünkü. Ama illa konuşma veya text olması gerekiyorsa, dil seçeneklerinin arasında Türkçe olmaması elbette düşünülemez."

Actor'un %70'i Mevlüt Dinç tarafından İngiltere'de yapılmış, %30'u ise Türkiye'de. Şu an motorun Pentium IV için optimize edilmiş hali, Intel tarafından Pentium IV'ün tanıtımlarında kullanılıyor ve Intel, Actor'u tam olarak destekliyor. Hatta çaktırmadan göz attığımız Erkan'ın monitöründe bir Galata Kulesi modelini yordu ki, bunun ne olduğunu sormadan edemedik. "Intel için yeri bir demo hazırlıyoruz. Ve eminim İstanbul'un da dünyada daha iyi tanınmasına katkıda bulunacak, çok güzel bir çalışma olacak bu" diyor Mevlüt bey.

Actor ile neler yapılabilir? Bu soru "Quake 3 motoru ile neler yapılabilir?" demek kadar basit kaçıyor. Bir adventure, bir FRP oyunu, bir FPS veya bir yarış oyunu yapılabilir. Üstelik Quake, Unreal teknolojilerinin hayal bile edemeyeceği bir gerçekçilikte. Görsel olarak bu iki en yaygın kullanılan teknolojidenden geri kalmayan Actor, fizikal gerçekçilik konusunda Quake 3, ve Unreal Tournament motoru kullanan oyunların hayal bile edemeyeceği şeyleri



#### Hipoly Teknolojisi daha gerçekçi oyular için Actor ile kullanacak.

rahatlıkla çalışıyor. Tahta bir kapının meşale ile tıtuşturulması, bir aynanın etrafındaki her şey tüm gerçekçiliği ile yansıtması ve bir odaya atılan bomba ile odadaki her nesnenin sağa sola uçuşması gibi olaylar, Actor için çocuk oyuncası olacak. Peki Vivid Image Actor ile neler yapacak?

#### Projeler

Şu an Vivid Image birden fazla proje ile uğraşıyor. Öncelikli olarak neredeyse tamamlanmış olan Actor grafik ve fizik motoru var. Ayrıca Intel için İstanbul temali bir teknoloji demosu. Ama bizi esas ilgilendiren oyular olduğuna göre, bu konuya dalmışım hemen.

"Piyasanın aksine, bir oyun tamamen şekillenmeden onu oyun basınına göstermemi ve boş hayaller uyandırmayı sevmem" diyor Mevlüt Dinç. Ama israrlarımıza dayanamayıp birkaç ufak ipucu vermeden de edemiyor.

Herşeyden önce, Mevlüt Dinç'in hayali olan İstanbul'da geçen bir interaktif film projesi var. "Kafanızda bir şeyler olması için, eskilerin Dragon's Lair'ını düşünün. Hani şu doğru anda, doğru kararı verip doğru tuşa basmanız gereken oyun." Şimdilik kod adı GÜZEL İSTANBUL olan bu interaktif film/oyun, Dragon's Lair'ın deneyip başaramadığını oyunculara hissettirecek: Oyuncuya kendini gerçek bir olayın ortasında, bir filmin içinde gibi hissettirecek "Şu ana kadar gerçekleştirdiğim en büyük proje olacak Güzel İstanbul" diyor Mevlüt. Şu ana kadar gerçekleştirdiği projelerin hiç de küçük olmadığını düşünürsek, Güzel İstanbul'u önlümüzdeki yılın potansiyel Hit'leri arasında sayabiliriz şimdiden.

Şu an Actor ile yapılan ikinci projeleri ise Çocuk Odası. Küçük çocukların bilgisayara olan ilgisini ve yeteneğini artırmak için hazırlanan çocuk odası, Actor'un demosundaki odanın çok daha basitleştirilmiş ve çocuk oyularıyla doldurulmuş halı gibi. Küçük çocuk mouse ile bu odada dolasılabilir, yerdeki oyuncakları eliyle oynayabilir, çeşitli bilmecelerle uğraşabilir. Genel olarak odadaki her şey interaktif ve çocukların ilgisini çekecek şekilde tasarlanmıştır.

Önceki aylarda CD'mizde verdigimiz Slasher adlı dövüş oyununu hatırlayanlarınız vardır. Slasher ve yapımcısı Galip Kartoglu, artık Vivid Image için çalışıyor. Proje ise Slasher'in Game Boy Advanced versiyonunu yapmak. "Galip için hiç bilmemiği bir sistemde programlama yapmak hiç kolay olmuyor. Ama GBA önlümüzdeki yıl, diğer bütün konsollarдан daha başarılı olacak ve Slasher PC'lerden çok GBA'de tutacak bir oyun" diyorlar.

Ayrıca fazla detay vermemek üzere şahsi söz verdigimiz iki projelerine daha tanık oldum. Birisi belki de çok yakında hepinizin duyacağı büyük bir proje. Vivid Image bu proje için Salih Memet-

can gibi yetenekli ve halkın bezenisini kazanmış kişilerle beraber çalışıyor ve belki de çok yakında bu projenin ne olduğunu duyarabileceğiz size. Şimdilik sadece bizden birileriyle ilgili olduğunu söyleyeyim, yeter :)

Ve son olarak, üzerinde çalıştıkları bir teknoloji var ki, eğer bir oyunda doğru olarak uygulanabilirse sadece ülkemizde değil, dünyadaki oyunculukta çığır açabilir. Bu teknolojinin ne olduğunu şu an söyleyemiyorum, ama bir tüyo olarak Black & White'daki mouse sisteminin çok daha gelişmiş diyebilirim. Veya daha açık olarak. Eğer bu teknoloji bir FRP oyununda, doğru olarak uygulanırsa, parmaklarınızla havaya şekiller çizerek büyü yapabileceğinizi veya kılıç sallayabileceğinizi söylesem?

#### Nokta. Ve sonrası...

Vivid Image ve Mevlüt Dinç, yirmi yıl geç kalmış bir adımı çok iddialı bir şekilde atıyor. Azimle, kararlılıkla yetenekle başarılılamayıcah hiçbir şey olmadığına inanan bu 6 kişilik ekip, belki de 2 yıl sonra 50-60 kişinin çalıştığı dünyanın en büyük oyun geliştirme merkezlerinden birisi olabilir. Bu grubu sizinle birlikte, çok yakından izleyeceğiz. Ve inanıyorum ki, Türkiye'deki oyun ve yazılım geliştirme sektörünün doğusuna hep birlikte tanık olacağız.

#### Developer ◆ İki C Games

Projects ◆ Kara Büyü "Kod Adı: Sato Murat"

Release Date ◆ Belli Değil

Web Page ◆ Under Construction

Türkiye bilgisayar sektörünün üretken yönlerinden birinde, gençlerin en başarılı olduğu unsurlardan biri olan Flash animasyonları ile hazırlanmaktadır Kara Büyü "Kod Adı: Sato Murat", yavaş yavaş hareketlenmeye başlayan Türk oyun piyasasını biraz daha hareketlendirebilir. Oyun hakkında çok fazla bir bilgi yok henüz, ama şimdilik elimizdeki bilgilere göre oyun bittiğinde tamamen bedava olacak ve Internet'ten indirebileceğiz...

Çok düşük konfigürasyonlu bilgisayarlarda bile çalışacak olan Kara Büyü (min. sistem olarak

Pentium 100 ve 16 mb RAM öngörülmüş) tarafından Macromedia Flash kullanılarak hazırlanıyor. Flash'ın olumsuz yönlerinden biri olan ağır animasyonlarda en güçlü makinaların bile kasıtlamasını nasıl atlatabileceğini biliyor. Arma ülkemizdeki Flash animatörlerinin dünya çapında başarılı olabilecek kadar iyi olduklarını bildiğimden, bu konuda pek fazla zorlanmayacağımından eminim.

Özgün müziki, kendine has karakterleri ile Action-RPG türüne "Türk tipi" özellikler katacak olan Kara Büyü'nün tamamlanma tarihi ise henüz belli değil.



**Developer** ◆ Cartoon Studios  
**Projects** ◆ Dedektif Fırtına 2 "Eşek Adası"  
**Release Date** ◆ 2001 sonu  
**Web Page** ◆ [www.cartoon-onlines.com](http://www.cartoon-onlines.com)



● Seslendirme çalışmalarındaki Cartoon ekibi oldukça neşeli görünüyor.

1996 Haziran ayında çıkardıkları *Dedektif Fırtına* ile büyük beğeni toplayan *Cartoon Stüdyoları*, 2002 yılına *Dedektif Fırtına*'nın ikinci oyununu yetiştirmeye çalışıyor. "Eşek Adası" ismini koydukları "Dedektif Fırtına 2", oynamış olarak ilk oyunu aynı paralelde gidiyor. Bir Point & Click adventure olan *Dedektif Fırtına 2*, Türkiye'ye özgü karakterleri ve daha gelişmiş grafikleri/müzikleri ile ilgi çekiyor. *Cartoon* Studios'un daha önceki oyunları olan *Dedektif Fırtına 1* ve *Gerçegin Ötesinde*'yi birçoğunuzun severek oynadığını *tahmin* ediyorum, özellikle de Türkçe adventure oyunaına hasret kalanları.

**Level :** *Dedektif Fırtına'yı* 1996'da *çıkartınız*. 2001 yılınızdayız ve *Dedektif Fırtına 2'yi* *cıkayıyorsunuz*. BUNCA YILDAN SONRA NEDEN BOYLE BIR SEÇİM YAPTINIZ?

**Fehim Hadimoğlu :** Aslında *hepinizin* bildiği gibi 1998'de ilk Türk film adventure'i olan "Gerçegin Ötesinde"yi piyasaya çıkarttık. Sonrasında ise iki değişik oyun projesi üzerinde yoğunlaştık. Bunlardan biri çoğu *oyunseverin* basından bildiği üzere "Eskimo Nuri" idi. Diğer ise *şimdilik,gizli*. *Dedektif Fırtına 2'yi* yapma fikri ise baştan beri *vardı* aklımızda.

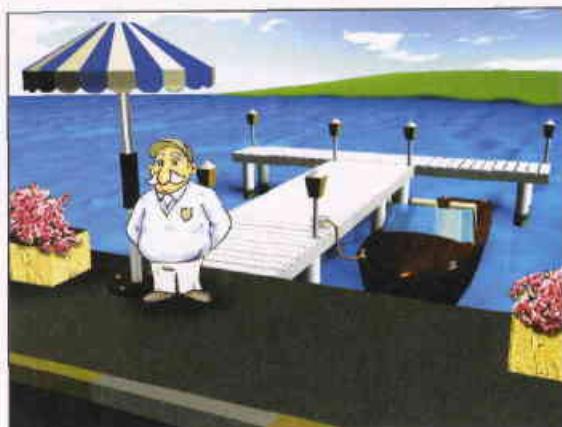
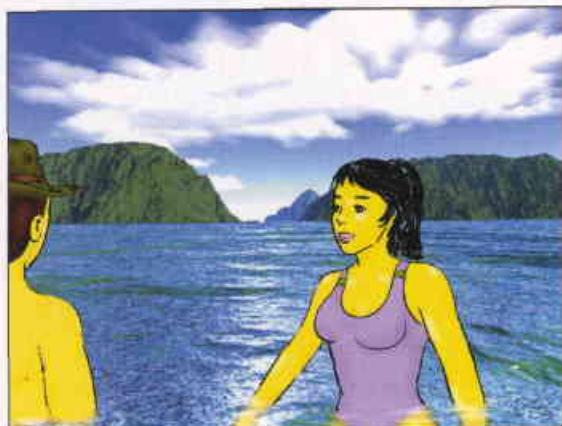
**Level :** Peki bu anı kararın sebebini *sorsam*?

**Nuray Hadimoğlu:** DF 1 büyük bir *hayran* kitlesine sahipti. Özellikle Fan Club'ümüze üye olan *yaklaşık* 46.000 kişiden den *Dedektif Fırtına 2* için öylesine istek *geliyordu* ki planlarımızda değişiklik yaptı.

**Level :** Oyunun yapımına ne zaman *bağlandı* ve şu anda ne aşamada?

**Fehim H.:** 1999 Ekim ayında senaryo oluşturmaya başladık. Tüm program algoritmaları da *senaryo* ile birlikte çıkarılmasına başlandı. Tüm alt yapının pişirilmesi ve program kodlarının istenilen düzeye uyarlanması 4 ay *kadar* zaman aldı. Grafikleme ve animasyonlar ise 6. ayda *nereye de* tamamlandı. Geçtiğimiz günlerde ise müzikleri *tamamlandı* ve seslendirme-dublaj kayıtlarına girdik.

**Level :** Peki oyunun ne kadarı bitti *diyebiliriz*?



**Nuray H.:** Aslında oyunumuz 4 bölümden ve toplam 4 CD'den oluşuyor. Yani her bölüm bir CD. Oyunun zorluk de-recesi de her bölümde artarak sürüyor. Biz şu anda 4. bölümdeyiz. Çok bir şey kalmadı. Kasım ayına kadar oynanabilir bir demo hazırlamak istiyoruz.

**Level :** Yapım ekibiniz hakkında biraz bilgi verebilir misiniz?

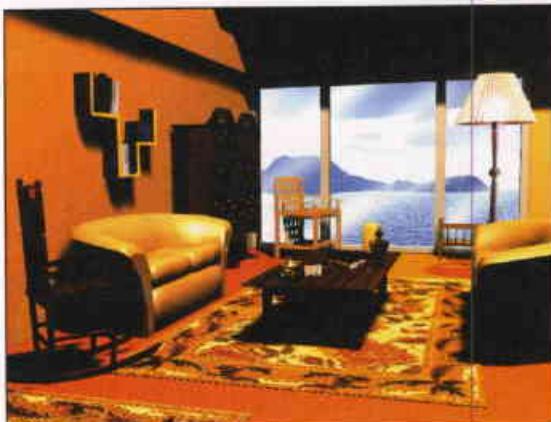
**Nuray H.:** Programlama ve çizgi karakterlerin tiplemesi Fehim Hadimoğlu'na ait. Senaryo ve geri planların tasarımları bana ait. Müzik direktörümüz Selim Aysan, seslendirme yönetmenimiz Murat Serezli, Animasyon şefimiz Levent Bilgin. Ayrıca bu işe gönül vermiş, pek de genç olmayan geniş bir alt ekibimiz var. Yani yapım ekibimiz dublaj kadrosunu saymazsa 10-12 kişi arasında değişiyor. Onları da sayarsak 20 kişiyi geçmektedir.

**Level :** Oyun yapımına hevesli gençlere ne gibi tavsiyeleriniz olabilir?

**Fehim H.:** Öncelikle ya programcılık, ya da grafikerlik veya animasyon konusunda kendilerini en üst düzeye taşımlamalarını tavsiye ederim. En azından kurulacak ekiplerde bu özellıklere sahip arkadaşlar bulmalıdır. Herşeyden önce de ekip içinde menfaat çatışması gibi bir problem olmamalı. Projeleri sağlam mantıksal ve ekonomik temellere oturmaları. Genelde teknik, kreatif ve parasal yönden ayağı yere basmayan projelerin başarı şansı: olmadığını Level aracılıyla söylemek istemem.

**Level :** Eşek Adasına dönelim. Neden adı "Eşek Adası"? Bunda biraz "Monkey" kokusu alıyorum :)

**Nuray H.:** Eşek Adası! Ya da namı değer Donkey Island! Aslında isim seçimimizin nedeni belli. Monkey Island ... Donkey Island ! Ama bu bir özenti ya da çalıntı isim anlamına



**Dedektif Fırtına'daki bütün mekanlar 32Bit olarak çizilmiş.**

gelmiyor. Bu biraz Monkey Island'in Türk ve Dedektif versiyonu. Yani yapı olarak oyunun ne tür bir yapıya yakın olduğunu belirten ve esprî düzeyini yansitan bir seçim. Amacımız Lucas oyunu ile dalga geçmek değil, Lucas'a aşık atmak hiç değil. Burası Türkiye ve şartları da belli. Ama biz Cartoon Stüdyoları olarak yapmamız gerekenin en iyisini, olabilecek en zor şartlar altında yapmaya çalışıyoruz. Sıfır destek ve geniş kopya sektörü gölgesinde.

**Level :** Kopya sektörü demişken bu şartlarda şansınızı nasıl görüyorsunuz? Oyununuzun satış rakamı ne olacak?

**Fehim H.:** Aslında biz hep bu sorunla yaşıyoruz. Fırtına'nın ilk satış rakamının 10 mislinden fazla kopya yakalattık. Bu sadece bizim ulaşabildigimiz. Bir de ulaşamadığımız var ki hiç sormayın. Düşünün ki Türkiye'de ilk defa bir oyun yapılıyor ve sonuç böyle oluyor. Bizi üzen ise kullanıcının buna rağmen etmesi. Yeni oyuncumuzun piyasa fiyatı ise, kutulu ve şifre kitapçıklı olduğu halde kopya fiyatını geçmeyecek. Gerçek oyuncuların, artık bu sefer Türk oyundan kopyaya rağmen etmeyerek, sektörün emekleme günlerinden çokmesine izin vermeyeceğini umuyoruz.

**Level :** Biraz da oyunun teknik özelliklerinin detayını alalım.

**Nuray H.:** Oyun tüm Win95, 98, ME, 2000 ve NT sistemlerde çalışmaktadır. Herhangi bir Setup, Install gerektirmeden direkt CD'den oynanıyor. Böylece harddisklerde gereksiz kalabalık yaratmıyor ve sistem hataları ile karşılaşılmıyor. Karakterlerimiz ise son derece sıcak kanlı, Türkçe konuşan espriler yapan, çizgi animasyon tipleri. Seslendirmeleri ise TV kanallarında ve tiyatrolarda yetmiş profesyonel dublajcılar tarafından, kendi ses stüdyomuzda yapıldı. Müzikler için ise adventure oyun ruhunu çok iyi tanıyan ve yılların tanınmış aranjörü Selim Aysan seçildi. Aynı zamanda kendisi ile sürekli olarak ekibimizde yer almazı konusunda anlaştık. Ayrıca çizgi animasyon ekibimizi de bu oyun için genişlettik.

**Level :** Bundan sonraki hedefleriniz neler?

**Fehim H.:** Dediğimiz gibi Türk oyuncuları hasretle bekledikleri oyunlara kavuşturmak ve bayrağımızı yurt dışında gurla sallayabilmek. Yurt dışı kanalımızı sağlamlaştırdıktan sonra da, Türkiye'deki genç oyun yapım gruplarının elinden tutmak. Bizim zorla aştiğımız yollardan onları daha kolay geçip, tecrübelerimizle onları başarıya ulaştırmak.

**Level :** Zaman ayırdığınız için teşekkürler ve çalışmalarınızda başarılar dileriz.

**Fehim/Nuray H.:** Rica ederiz.

**Developer** ◆ Sanatsal Resimler  
**Projects** ◆ Lanetin Hikayesi  
**Release Date** ◆ 2002  
**Web Page** ◆ <http://lanetinhikayesi.sitemynet.com>

Ülkemizde sessiz sedasız yapılan bir oyun da, Playstation'daki Silent Hill'e yakın bir tarzda hazırlanmakta olan Lanetin Hikayesi.

Lanetin Hikayesi, İdris Çelik adlı bir üniversite öğrencisi tarafından hazırlanıyor. 4 sene önce ilk bilgisayarını aldığından oyun yapma fikri akına düşmüştür. Daha sonra (2 sene önce) ilk kodları yazmaya başladı. Oyunu yaparken 3D Studio Max 3, Visual Basic ve Visual C++ kullanılmış.

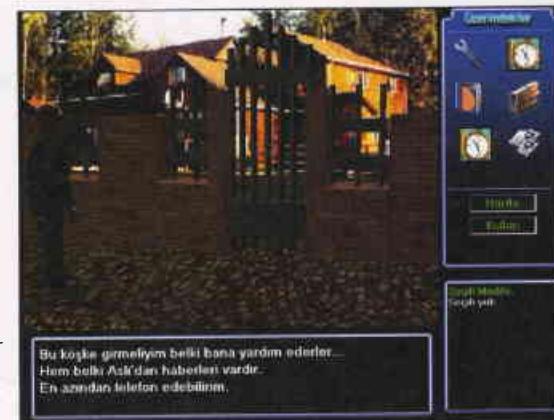
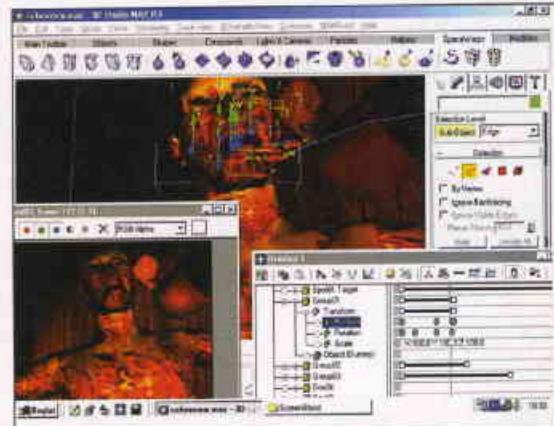
Oyunun hikayesi PSOne korku oyunları Silent Hill ve Clock Tower benzeri ve oynaması da oldukça benzeyen. Tatil cıktıktan sonra esrarengiz bir kışın bulan ve geçirdikleri trafik kazasından sonra kaybolan Hakan'ın hikayesini işliyor.

Oyunun ana karakteri Hakan, belli bir mantık çerçevesinde kasabada geçiyor. Oyunun birden fazla sonu var, oyuncunun bilmeceli çözme yöntemine göre ve zamanlamasına göre sonlar değişiyor. Bilmeceler de Silent Hill vb. oyunlarındaki bilmeceler gibi, çok kolaydan kafa zorlayıcı bilmecelere kadar değişiyor.

Oyunda birçok seçenekiniz olacak. Mesela bir yerde sol kapı yerine sağdakinden geçerseniz, geri dönme şansınız olmayacak ve sonu farklı bir yoldan ilerleyeceksiniz. Daha önceden almadığınız bir objeyi geri dönüp yeniden almanız mümkün olmayacak, onun eksikliğini başka şekilde telafi etmeniz gerekecek. Böylece oyunu bir kere bitirdiğinizde tamamını görmüş olmayacağından, tekrar oynayıp daha once gördiğiniz yerleri de görmek isteyeciksınız.

Mekanların da hareketli olması ilginizi çekecektir sanırım. Gezdığınız bir odanın içinde kamera açları değişterek sizi takip ediyor.

Oyunda kesinlikle sansür olmayacağı söylüyor İdris, büyük bir takım çalışması sonucu olan Silent Hill'le her ne kadar bir kişinin tek başına kadar uğraşarak hazırladığı bir oyun yetiştirmeyecek olsa da, o tür oyullardaki gerilim ve korku hissini verebilmek için çok uğraşmış. İdris, oyunun dağıtımını üstlenebilecek bir sponsor arıyor.



**Developer** ◆ 3TE Games  
**Projects** ◆ Pusu  
**Release Date** ◆ 2002 ortası  
**Web Page** ◆ [www.3tegames.com](http://www.3tegames.com)



**Bize soracak  
olursanız Hakan ve  
Cem'in iyi bir  
tatil ihtiyaçları  
olacak.**

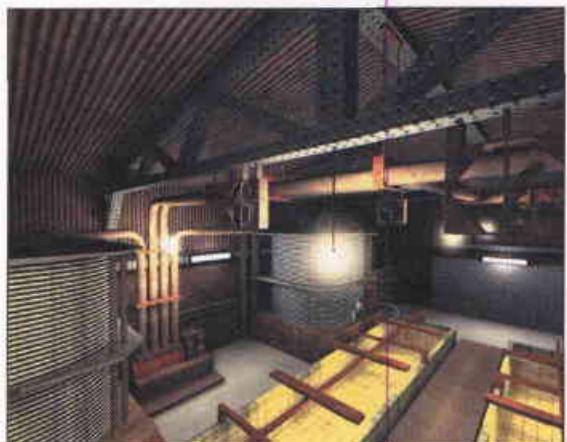
Pusu, Bu isim bir süredir fisiltı halinde ku-laktan kulağa dolaşıyor. Ama nedir bu oyun? Türkiye'de ilk adımlarını atmaya başlayan oyun yapımçılığı sektöründeki yeri nedir? Ve arkasında kimler var?

Pusu'nun arkasındaki beyin takımı iki kişi: Cem Uzunlar ve Hakan Yüksel adlı iki kafadar. 8 yıl önce başlamış programcılık hayatı. Lise zamanlarında okullarındaki 286 ve 386 PC'lerle Pascal'da ufak programlar yazarak. Yazdıkları bu programlar sayesinde kendilerini geliştirmişler ve 1996 yılında bir oyun yapma fikri akıllarına düşmüştür. Command & Conquer'i çok sevdiklerinden, Real-Time Strateji türünde bir oyun yapmaya karar vermişler. Oyun yapımının kapsamlı ve zor bir iş olduğunu bildiklerinden, kendileri gibi C&C fanatığı olan birkaç arkadaşlarını da yanlarına alarak hallerindeki oyunu yapmak için çalışmaya başlamışlardır. Kod adı Alexis olan ilk projeleri böyle doğdu. Oyun yapımı konusundaki acemilikleri ni atana kadar deneme-yanılma yöntemiyle programlamayı yaptılar ve kendilerini geliştirdiler. Yeterli tecrübe ulaştıktan sonra Alexis'i C dilinde yazmaya başladılar ve proje hızlandı.

Yaklaşık 1 sene herkes çanla başla çalıştıkları sonra, grupta sorunlar çıkmaya başladı ve bir süre sonra Alexis projesi rafa kaldırıldı.

Ve 2000 yılına gelindiğinde, iki kafadar küllenen oyun yapımı fikrini hızlı bir şekilde yeniden hayatı geçirdiler. Ama Alexis kaldırıldığı rafta tozlanadı, bu sefer daha zor bir türde, First Person Shooter türünde bir oyun yapmak için kolları sıvadılar. Pusu böyle doğdu. Aslında Pusu'ya sadece FPS demek haksızlık olur. Tamamen "öldür-ilerle" teknigi oyunda işlemeyecek. Karşılaştığınız her türlü durumun birden fazla çözümü olabilecek. Pusu'nun bazı bölümlerinde tamamen action tarzı bir oynanış hakimken, bazlarında da adventure havası olacak. Oyunun türüni piyasadaki benzer bir oyunla karşılaşmasını istedigimizde Hakan, "Half Life'daki aksiyonun, Deus Ex'in esnekliği ile birleştirildiğini düşünün" diyor gülümseyerek...

**Pusu'nun son teknoloji demosunda eğri yüzeyler başarıyla kullanılmış. (Resimdeki borulara dikkat edin.)**



# PUŞU

**Bizden biri...**

Oyunun hikayesi 2003 yılında başlayıp, 2009 yılına kadar açılarak ilerliyor. Kosova'da görevli olarak bulunan Üsteğmen Fatih, acı bir haberle sarsılır: Çanakkale'deki anne ve babası bombalı bir saldırın hayatını kaybetmiştir. Kendini toparlayamadan Türkiye'ye gelir ve bu anlamsız saldırının arkasındaki sır perdesini araştırmaya koymular.

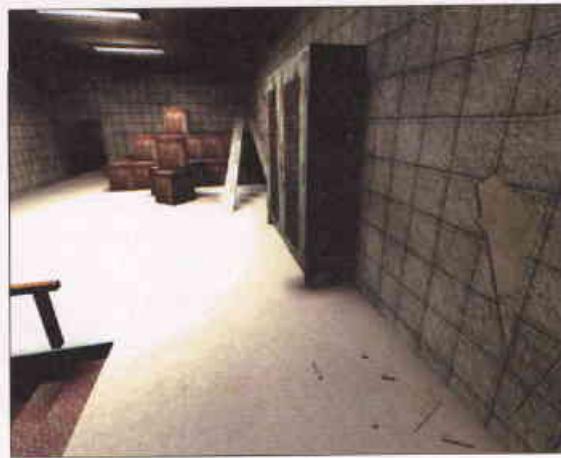
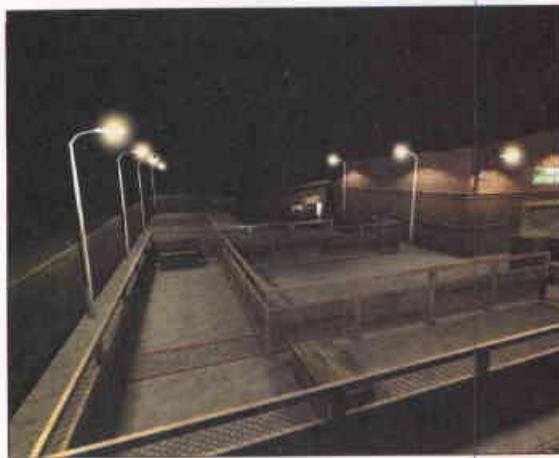
Pusu'da kesinlikle gerçekçi olarak nitelendirebileceğimiz bir oyun olacak. Olayların yakın gelecekte geçiyor olması, az da olsa kurgusal malzeme kullanımını sağlayabiliyor, ama 3TE Games oyunun tamamen gerçekçi olması için özen gösteriyor. Hatta oyunda kullanacağımız silahlar bile, şu an dündə bulunan veümüzdeki yıllarda piyasaya çıkartılması planlanan, tamamen gerçek silahlar.

Fatih'in hareketleri de gerçek bir insandan bekleyeceğimiz şekilde, ve belki de ilk defa bir oyunda yönettiğimiz karakterin o an hissettiği duygular oyunun oynamasını etkileyeceler. Korku, endişe ve heyecan gibi insan davranışlarını etkileyen durumlar, tipki gerçek hayatı olduğu gibi, Fatih'i etkileyeceler. Örneğin, heyecanlığında elleri titrediğinden nişan alması güçleşecektir. Veya çok korktuğunda kontrolünü kaybedip elindeki silahı düşürebilecek. Aynı şekilde, aldığı fiziksel hasarlar da oynaması etkileyeceler. Sağ kolundan aldığı bir kurşun yarası, sağ eliyle silah kullanmasını engellerken, bacağından vurulduğunda engellerin üzerinden atlayamayacak.

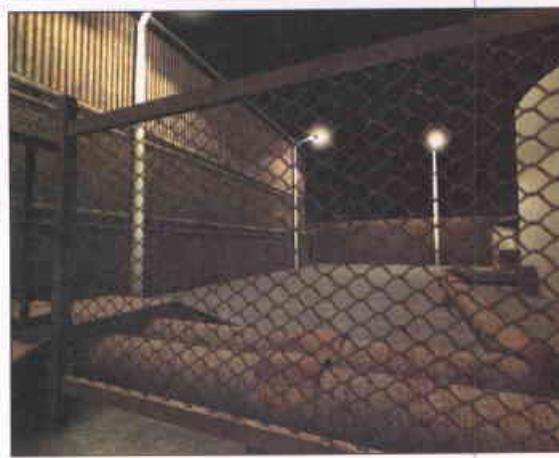
Pusu'da tek kişilik senaryoya çok büyük özen gösteriyor Cem ve Hakan. Oyunun hikaye akışı çok sağlam olacağın-dan, lineer olacak. Yani düz bir yolda ilerleyecek ve tek bir sona sahip olacak. Ama oyun içinde oyuncunun verdiği kararlar, veya bir durumu/bulmacayı nasıl çözüdügüne bağlı olarak bir sonraki bölüm farklı olacak. Cem, Pusu'nun baştan sonra 20 bölüm olacağını söylüyor. Ama oyunda verdığınız kararlara göre senaryo ve bölümler dallanarak ilerlediğinde oyun esas olarak 30-35 bölümden oluşacak. Meseña, bölümlerden birinde mafyanın adamlarını gizlendikleri yerde kıldırınız. Adamların kaçış yollarını önceden tahmin edebilirseniz, mesela kapının önündeki arabanın lastiklerine iki kurşun sıkıp kullanılmaz hale getirirseniz, adamların işini hemen oracıkta bitirebileceksiniz. Ama bu detayı akıl edemez de adamların arabaya binmesini engelleyemezseniz, bir sonraki bölüme geçmeden önce araya araba takip sahnesi girecek. Pusu'yu bir kere bitirdiğinizde yeniden oynamak isteyeceksiniz gibi görünüyor.

**İnsanlar ve çevre**

Oyun tamamen dünyada, büyük ölçüde de Türkiye'de geçiyor. Oyunun geçtiği bütün mekanlar, gerçekte karşılaşabileceğiniz yerler. Karanlık işlerin döndüğü depolar, sokaklar, binalar. Etrafta karşılaşığınız herkes düşman olmayacak. İnsanlarla konuşarak bilgi toplayabileceksiniz. Ayrıca, oyunda ilerlemek için her zaman en doğru yol tetiğe mümkün olduğunda



● Işıklandırma ve hasarlı yüzeyler ikinci teknoloji demosunda görülen yeniliklerden.



hızlı basmak olmayacak. Saklanarak, sessizce ilerleyip gizlerek ve etrafı bulduğunuz çeşitli eşyaları kendi yararınıza kullanarak ilerleyeceksiniz. Ve silahlar konuşmaya başladığında, etraftaki insanlar gerçekte nasıl davranışlarını bekliyorsanız öyle hareket edecekler. Şehir içinde ateş edildiğinde masum insanlar korunmak için sağa sola kaçışırken, yakınlarındaki polisler olay yerine gelip işlerin biraz daha arap saçına dönmesine neden olacaklar.

Oyunda kullanılan grafik motoru tamamen 3TE Games'e ait olan 3TE Game Engine. Quake 3 teknolojisinin yapabildiği hemen her şey yapabilen bu grafik motoru sayesinde parçalar, hacimsel sis, yansımalar, su ve çeşitli doku efektleri, saydam ve hareketli yüzeyler (suyun ve bayrağın rüzgarda dalgalanması gibi) çeşitli karmaşık görsel efektleri kolaylıkla oyuna ekleyebileceklerini söylüyorlar. Son teknoloji demosunda (bu sayfalardaki ekran görüntülerinde sizin de **görebileceğiniz**) yuvarlak yüzeylerin oyuna ne kadar başarılı olarak eklenğini gördük. Borular, masaların kenarları vs. bazı oyunlarda olduğu gibi kalıp gibi ve köşeli değil. Ayrıca, su yansımı da oyuna eklenecek. Şimdiyik demodaki yansımaların feyk olduğunu söyledi Cem, ama oyun **tamamlandı**ında güçsüz bilgisayarlarda da çalışılabilmesi için üç tür **detay** seviyesi olacağını anlatırken suyu örnek verdi: Eski sistemler için yansımaz, hareketsiz su; orta düzey sistemler için hareketli ve feyk yansımaz su; power-sistemler için gerçek yansımaz ve fizik kurallarına göre hareket eden su olacak.

Bu arada, birçok insanın yanlış bildiği bir **noktayı** düzeltmek istiyorum. Pusu'nun bölümleri, kullanımı kolay olduğunu ve GTKRadiant ile tasarlanıyor. Bunu sitelerinden **çıkardık**.

larda birçok insanın Pusu'nun Quake 3 grafik motoru ile yapıldığını sandıklarını söylüyor Cem. Hayır, bu yanlış. Bölüm tasarımları, dünya üzerinde birçok haritacının kullandığı GTKRadian ile yapılmıyor, ama grafik motoru tamamen 3TE'ye ait. Oyundaki karakterlerin modellemelerinde ise Milkshake programı kullanılıyor.

#### Son söz ve yeni bir başlangıç

Pusu, kendinden uzun süredir bahsettiren Türkiye'nin ilk ciddi aksiyon oyunu. Ama her projede olduğu gibi Pusu'nun da parasal olarak desteği ihtiyacı vardı. Yapımına devam etmek için Cem ve Hakan ciddi bir sponsor arayışındaydılar. Ve bulacaklarına da çok inanıyorlardı. Tam ben bu yazıyı bitirdiğim sırada Cem'den beklediğim mutlu haber geldi. Aradıkları sponsoru bulduklarını söyledi (Medyavizyon'un sahiplerinden Aslı Oflaz) ve şakaya karışık beni en yakın zamanda tutacıkları yeni ofislerine davet etti. Bunu söyleken ne kadar mutlu olduğunu bilmek için yüzünü görmeme gerek kalmamıştı. Sponsor buldukları anda aralarında müzik ve ses sanatçısı, karakter modelleme, animasyon ve grafik sanatçısı olmak üzere 3TE Games'in çalışan sayısını altıya çıkartacaklarını daha önceki buluşmamızda söylemişti Cem ve Hakan.. Bundan sonraki planlarının bir ofis tutup, donanım ve yazılımları da yeni ekiple birlikte tamamlayıp artık kendilerini full-time Pusu'nun geliştirilip bitirilmesine adayacaklarını söyledi. Kendilerine olan inançları öylesine sağlam ki, beni de Pusu'nun gerçekten başaracağına inandırdılar. Sanıyorum ülkemizdeki saçmalıklar bu iki azimli genç insanın öünü kesmeye asla başaramayacak. Ve Türkiye'de yeni bir dönem başlayacak...



**Developer** ◆ Vatoz Entertainment  
**Projects** ◆ The Lords of Cameron, Magic Towers, Encyclopedia  
**Release Date** ◆ Belli değil  
**Web Page** ◆ <http://deep.al/vatoz>



Çok uzun yıllar önce...

Or yaşama tanık olduktan kısa bir süre sonra iki kavramla tanıştı: iyi ve kötü.

Bu kavramlar onu sonsuza dek sürecek olan bir mücadelein içine sokacak olan kavamları.

Zalim Tanrılar Medusa'ya hayat verdi, Karanlığın tohumları yeşermeye başladı. Ve bir gün.

Yaşayanların acı çığlıklar yükseldi gökyüzüne. Sonra kuru bir sessizlik çıktı cansız bedenlere.

Ama hayat bu kadar basit olmamalıydı. Umut ışığını yakalayanlar inandılar. Yaşayanları umursadılar ve bir şans tanıdıklarını geleceklerine. Ve sonra yeniden doğuş başlıdı... Yeniden...

Vatoz Entertainment, 6 kişiden oluşan ve ciddi bir projeye imza atmak üzere olan bir başka Türk oyun yapım firması. 2 yıldır üzerinde çalışıkları Dark Scream, oymanız olarak Heretic 2'nin büyü ve dövüş sisteminin daha gelişmişini sunacak. Vatoz Ent., 6 ana elemandan oluşuyor. Üç Türk (Nadir AKINCI - programlama, ana tasarım, Emre Gürsoy - 2D Artwork, tasarım, programlama, Temuçin Argün - animator, web dizayn) ve üç yabancından oluşuyor (Piotr Maciej - Polonya; C++ programcısı, Xander Dezentje - Hollanda; 3D model ve animasyon, Bobby Bishop - Amerika; 3D model ve animasyon)

Dark Scream'in, Heretic 2'nin aksiyon/FRP karışımını daha iyi gerçekleştireceğini iddia eden Nadir, kullandıkları grafik motoru olan Darksider'in Quake 2'den daha gelişmiş bir grafik motoru olduğunu söylüyor.

"Paralelo Computer adında bir şirketin hazırlamaya devam ettiği Fly3D ([www.fly3d.com.br](http://www.fly3d.com.br))

grafik motoru üzerinde çalışmaktadır. Motora çok fazla yenilik ekledik bu yüzden motora Fly3D

demek pek doğru olmaz, biz ona Darksider adını verdik. Grafik ve ışık kullanımı olarak Unreal motoruna benzeyen Darksider, Unreal motorundan çok daha genişletilebilir."

### Heretic

Dark Scream'de Heretic 2 tarzı bir 3rd person action oyunundan beklenen çeşitli kılıç ve sopa comboları, rakip saldırısını bloke etme, rakibin dibinde iken karnına kılıç saplama gibi birçok hareket olacak. Bölümlein çoğu çok büyük tapınaklarda ve ormanlarda geçiyor. Ayrıca içinde yaşayan insanları ve



bütün detaylarıyla şehirler ve köyler de olacak.

Vatoz, oyundaki RPG öğesini, yüksek aksiyon derecesini ortalamaya indirmeyecek seviyede tutmayı tercih ediyor.

"RPG olarak çok fazla detaya girmememiz gerektiğini düşündürüyor; çünkü RPG çok geniş bir kavram. Oyunumuzda Action, Adventure, Beat Em Up kalıpları da olunca detaylara pek inlemeyecek ama çok fazla sayıda büyüğ olacak. Experience kazanınca yeni silah kullanma, yeni hareketler öğrenme olacak" diyor Nadir.

Dark Scream hazır olduğunda, onunla birlikte gelecek iki projeleri daha var Vatoz Ent.'in. Magic Towers ve Encyclopedia. Magic Towers genel olarak, Dark Scream ve Vatoz Ent.'in ondan sonra çıkarttığı yeni oyunlarda kullanabileceğiniz yeni büyüler hazırlayabildiğiniz bir program. Bu konuda bakın Nadir ne diyor.

"Magic Towers Dark Scream'ın her versiyonuyla farklı bir şifreyle ve kurallarla karşınıza çıkacak. Bu dijital bir büyülü kitabı. Bu program sayesinde oyuncular büyülü yapmayı öğrenecekler. Burada öğrendiklerini kitabın başka bir sayfasında birleştirip kendi combolarını yaratabilecekler. Ayrıca Online olarak diğer oyuncuların büyülerini de çekebilecekler. Bu yazılım Dark Scream için büyülü yapmanızı sağlayacak. Büyüleri Exp, Str, Char gibi özelliklerinizin yüzdesine göre yapabileceksiniz. Encyclopedia ise Dark Scream'deki yaratıkların, büyülerin, mekanların gizemlerini açıklıyor ve size yol gösteriyor. Adı üstünde: Ansiklopedi :)"

### Büyü Kulesi

Tabii Dark Scream sadece "The Lords of Cameron"la kısıtlı kalmayacak. Oyun tutulduğunca yeni bir Magic Tower ve yepyeni büyülerle karşınızda olacak. Büyü ve silah kullanımı aynı anda olabilecek. Ve oyunu her bitirdiğinizde, Magic Towers'da yeni ve daha güçlü büyülerin açılmasını sağlayacaksınız. Böylece oyunun yeniden oynanabilirliğini artacak. Bu bâzen gizli bir bölümün açılmasını bile sağlayabilecek.

Nadir'in özellikle dikkat çekmek istediği bir teknik detay var: Oyunlarının ikinci demosunda da kullanmayı düşündükleri hacimsel sis (volumetric fog). Şu an sis kullandıklarında





oyunun performansının %50 oranında düşüğünü söyleyiyor. Nadir ama neden sis kullanmanın bu kadar önemli olduğunu da açıklıyor:

"Birçok oyunda volumetric fog performansı çok düşürdüğünden kullanmaktan kaçınıldı. Ya view distance uzaktan sis gibi görüldü, ya da 2d sis kullanıldı. Halbuki hacimsel sis iyi kullanıldığında bir oyunun çok daha estetik görünmesini sağlar. Örneğin bir zindandasınız ve ateş yanıyor. Ateşler oyularda her zaman 2D iki tane shader'in birbirini kesmesiyle oluşturulur (hani şu içiçe geçmiş iki karton olayı). Ateşin üzerinde de başka iki tane kesişmiş shader koydunuz (du-man texture'u olsun). Uzaktan fena görünmüyör ama yanına gidince rezaleti farkedersiniz (volfog'suz). Ama odada bir de Volfog olduğunu düşünün; volfog, oradaki ateşi ve üzerindeki dumanın detaylarını saklayacak ve oyunun tadını kaçırmayıcaktır."

Dark Scream piyasaya çıkmaya hazır olduğunda iki versiyonu olacak: Bir Türkçe ve bir İngilizce versiyonu. Bu da demek oluyor ki Vatoz Ent. Oyunu hazırladıktan sonra kendilerine bir yayıncı bulmak zorunda. Bu konuda bir girişimleri olup olmadığını sordduğumda "Henüz yok" diyor Nadir. "Ama Fly3D'nin yapıcısı olan firma bizi kanatları altına almayı teklif etti. Henüz bunu kabul etmemi düşünmüyorum. Biz onlardan sadece Source Code kullanım konusunda lisans almak istiyoruz".

Oyun bittiğinde ilk önce Türkiye'de mi satışa sunacaklarını sordduğumuzda "Eğer Türkiye isterse ve korsanlık yapılmazsa neden olmasın ki? Bu arada oyun asla orijinal CD'siz çalıtılamayacak. Piotr korsan kopyaları engellemek için çok iyi bir çözüm buldu. Ama bu çözümün ne olduğunu şimdilik söylemek istemiyorum" diyor.

Peki ne zaman bitecek Dark Scream? Bir tarih verebilir mi-



sin?

"Maalesef önumüzde OSS var ve kısa zamanda bir mucize olup yurtdışında bir sponsor bulmamız gereklili. Bizler için (Türkiye'deki Vatoz çalışanları) Lise 3'e gitmek tamamen vakit kaybı olacak, bu yüzden başka bir ülkede bu konu üzerinden Lise 3 seviyesinde eğitim almamızın doğru olacağını düşünüyorum. Bizim için OSS oyuna ara anlamına geliyor. Bu da bizim en büyük kabusumuz.

Sonuç olacak herşeye karşı hazırlıklı olmak gerektigine inanmaktayız, bu engelleri de aşabiliyor."

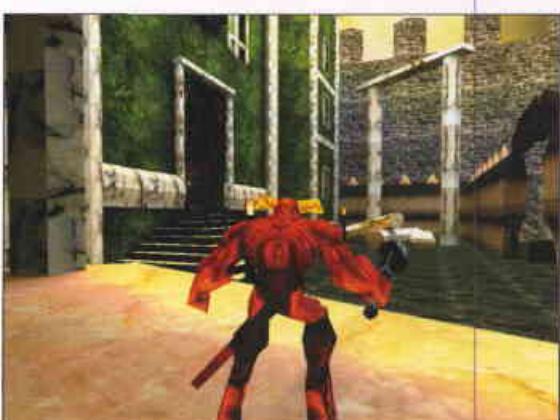
#### Veee Action!

Büyük ihtimalle siz bu yazıyı okuduğunuz sırada Dark Scream'in ilk demosu çıkmış olacak. Oyunun yapay zekası henüz hazır olmadığından bu ilk demo teknoloji demosu olacak. Ve aynı zamanlarda da Magic Towers ve Encyclopedia da download'a açılmış olacak. Eğer bir sorun olmazsa Dark Scream'in ilk demosunu önumüzdeki ay CD'mizde bulabilirsiniz.

Nadir'e son bir soru soruyoruz "Karakterler de olacak mı demoda? Yoksa sadece tech demo mu olacak?"

"Tech demo olacak (ama oyundaki en gizemli ve büyük kalelerden biri olan Cameron Castle içinde savaşacaksınız) Aslına bakarsanız bu 2. demomu. İlk demo tamamıyla bir Tech Demo idi (basit bir kale, o kadar). Bu demoda silah olarak sadece fireball olacak. Ama mekanların sizi oldukça şaşırtacağını düşünmektedir."

Gördüğünüz gibi, Vatoz Entertainment da ülkemizde sesizce ilerlemesini sürdürün oyun yapımcılarından. Eğer kafalarındaki projeleri zamanında ve düştündükleri şekilde gerçekleştirebileceklerse başarılı olacaklarına inanıyorum.



**Developer** ◆ Tolga Karanlıkoğlu  
**Projects** ◆ Bir Zamanlar İstanbul  
**Release Date** ◆ 2002 başı (Kesin Değil)  
**Web Page** ◆ Under Construction



◆ Tolga, Bir Zamanlar İstanbul'u 2002'ye yetiştirmeye çalışıyor.

Doğu Akdeniz Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü sınıf öğrencisi... 1980 İzmir doğumlu.

Bu oyun fikri ilk olarak grafiksiz MUD FRP'leri oynarken aklına gelmiş: Doğu Akdeniz serverlarında bulunan Anatolian MUD. Ayrıca devasa multiplayer oyun Meridian'dan ve özellikle de Diablo'dan esinlenmiş.

1987'den beri bilgisayar kullanan Tolga, ilk programlarını 1989'dan itibaren PC'lerde BASIC diliyle yapmaya başladı. Daha sonra Pascal öğrendi. Programcılığını gelişirdikçe kendi oyunu daizlinde şekillenmiş.

İlk oyun denemesini 1997'de Üniversiteli arkadaşlarıyla birlikte yapmış; Misir Piramitlerinde geçen bu oyunun eskiz çalışmaları ve alt yapısı bittiğinden sonra, grupta kopalılar olmuş ve bu proje de öylece kalmış.

Şu anda programcılık ve grafik alanında kendisi çalışıyor. Üzerinde çalıştığı oyun Bir Zamanlar İstanbul (BZ). Bu bir Massive Multiplayer FPS olacak. Devasa bir haritada, 3rd Person görüş açısıyla oynanan BZ'da yaklaşık 6000 quest olacak. Oyunu tür olarak tam olarak bir kategoriye sokulamıyor, genel olarak FRP çizgisini takip etse de tür olarak birçok kategorinin karışımı. Aksiyon ve savaş sahneleri, karakterinizin skill ve yeteneklerine göre aksiyon, hatta dövüş oyunlarına benzeyecik.

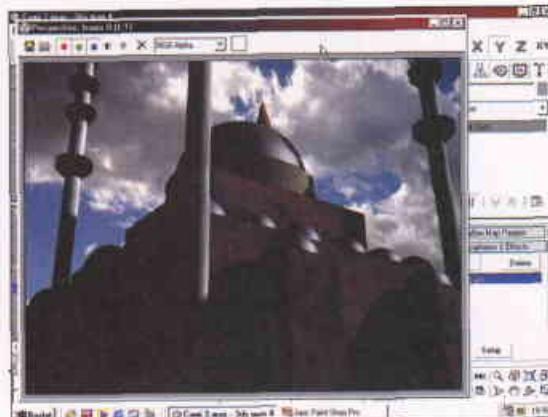
### Bir Zamanlar İstanbul

Oyun İstanbul'da geçecek ve şehir oyuncuların dışında NPC'lerle dolu olacak. Kendi yaşamalarını sürdürmen NPC'ler, çok gerçekçi davranışacak (yağmurda malleri içeri kaçırın dükkan sahipleri gibi vs.) Bu insanlarla iletişim çok kolay olacak ve hemen herkesle konuşabileceksiniz.

Oyun DM (devasa multiplayer) olunca hızlı server'lara ihtiyaç duyulacak. Şu an aktif bir server yok. Tolga Türkiye'de iki, Almanya'da iki olmak üzere dört server açmayı düşünüyor. Oyunun veri iletişim kodunu çok iyi yazdığını, ne kadar çok kişi aynı anda oynarsa oynasın, bağlantı hızının sorun olmayacağına inanıyor.

Şu an oyunun Quest'lerinden 5000 tanesi hazır. Quest'ler genel olarak adam öldürme, kaçırmak, takip etme, haraç alma, koruma (escortluk), hırsızlık (Galata kulesi benzeri bir yerden Kuzey Yıldızı adlı taşı çalma) vs. gibi farklı ve hemen sıkılmayacak cinsten. Tolga oyunu bitirmenin çok zor, hatta imkansız olacağını söylüyor ve ekliyor: "Oyunu ilk bitiren 1.000.000 dolarlık bir ödül bekliyor". Bunun nasıl bir vaat olduğunu fark edmediğini sordduğumuzda ise oyunu satışından elde edilecek gelirin, bu rakamı fazlasıyla karşılayacağına inandığı söylüyor.

BZ iki farklı versiyon olarak çıkacak piyasaya. Bir orijinal box, bir de kutuda minimal versiyonu (küçük bir açıklama kitabı ve oyun CD'si) şeklinde iki versiyon olacak. Box versiyonu orijinal oyunlarla aynı fiyat sahip olacak, ama mini-



mum versiyonu kopya oyunlar ile neredeyse aynı fiyatta olacak.

Tolga, oyunda puzzle ve action arasındaki dengeyi tuttur Maya çalışıyor. Yeni oyuncuları sıkılmamak için birçok yardımcı sistem olacak. Mesela 4. quest'te şehirdeki askerlerden kaçarken eğer siz akıl ederseniz, manavın kasasını yıkarak askerleri engellebilirsiniz. Ama onu göremeyecekler için manavın neresine vurmanız gereği yeşil bir okla gösterilecek. Kaçmanız gereken yerleri göremezseniz de kırmızı bir ok size gösteriyor.

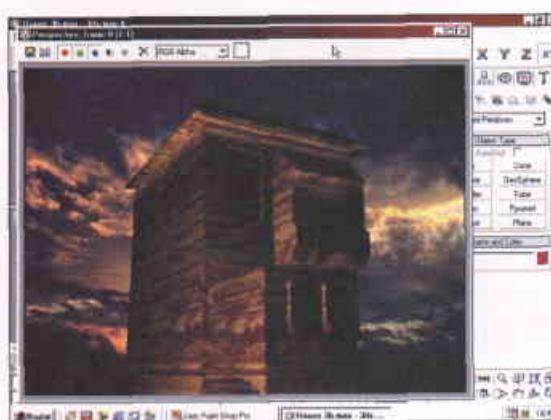
### Karakterler ve Skill'ler

BZ'de 8 çeşit karakter sınıfı olacak. Ninja, vampir, akıncı (raider), paladin (şövalye), magician (sihirbaz) ve hırsız var. Samuray ve barbar ise oyuna eklemesi kesinleşmiş. Bir 9. karakter olarak Amazon'u düşünüyor ama henüz kesin kararını vermemiştir.

Oyunda her karakterde ortak olan 15 skill var, ama her karakter bütün skill'leri kullanamayacak. 15 skill'in 3 veya 4'ünde %100'lara gelinebilir, veya hepsinde ilerleyip %30-%40 civarında ortalama bir karakteriniz olabilecek. Skilleri yükseltmek için haritanın çeşitli yerlerine dağılmış öğretmenleri bulmanız gerekecek.

Pet Shop'lardan yeteneklerinize göre yanınızda hayvan alabilirsiniz. Başta kedi yavrusu ile başlayıp, köpek, kartal, kurt ve hatta kaplan bile alabileceksiniz. Dövüşlerde bu hayvanlar size yardımcı olacak.

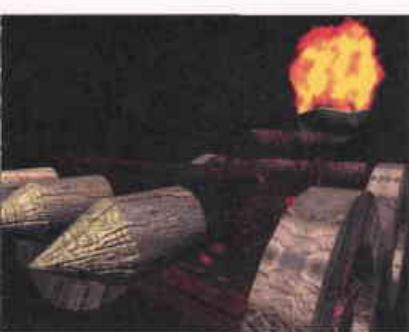
Tolga Eylül ayı içinde Bir Zamanlar İstanbul'un ilk betasını piyasaya sürmeye tasarlıyor. Oyunun %75'inin bittiğini söylüyor. Şu an öndeği tek engel dağıtım ve yasal işlerle uğraşacak bir sponsor bulmak.



**Developer** ◆ TurkOp  
**Projects** ◆ Fatih'in Fedası, Eski Türk Savaşları (E.T.S.)  
**Release Date** ◆ Belli Değil  
**Web Page** ◆ [www.turkop.net](http://www.turkop.net)



Vedad **Meydaneri**, 4 yıldır oyun yapımı ile ilgileniyor. Ve oyun yapmaya onu teşvik eden Level'da yıllar önce okuduğu Blood adlı oyunun incelemesi olmuş. 2 yıl öncekuruđuğ TurkoP ismi altında ufak tefek test oyunları yapmış. Ama bunların hiçbirini henüz görücüye çıkmamış. Kendini C++ ve 3D Studio Max konusunda geliştirmiş. Ve TurkoP'un şu an üzerinde çalıştığı iki proje var: Fatih'in Fedası (kesin isim bu değil) ve Eski Türk Savaşları (E.T.S.)



Fatih'in Fedası Osmanlı zamanında geçen bir FPS olacak. Oyunun konsepti henüz tamamlanma aşamasında olduğundan pek fazla bilgi ala-

miyoruz. Oyunun grafik motoru için Crystal Space Engine adlı Linux, Windows ve Mac üzerinde çalışabilen, Direct3D, Software Render ve Open\_GL destekleyen bir grafik motoru kullanıyor Vedat. Oyunun haritaları Worldcraft'ta, modeller ise 3D Studio Max ile hazırlayan Vedat, Fatih'in Kalesi'nin şu anki çalışma hızıyla 2-3 sene içinde hazır olacağını söylüyor.

Fatih'in Kalesi multiplay olarak 3-4 farklı biçimde oynanabilecek. Henüz çok yeni olduğundan yanılıtıcı olmamak için çok fazla detaylı bilgi vermek istemiyor.

Eski Türk Savaşları ise bir Real Time Strateji olacak. (Bilmem kelime oyununu anladınız mı? R.T.S ... E.T.S...). Oyun tamamen multiplay için yazılıyor, o yüzden yapay zeka olmayacak. E.T.S'nin şu an itibarıyle harita editörü ve RTS'ler için çok önemli olan yol bulma rutinleri hazır. Çok yakında bir test sürümünü hazırlamış olacağını söylüyor Vedat ve test sürümünün Internet'ten dağıtanacağını da ekliyor. Tek başına çalıştığı için Eski Türk Savaşlarının da 1 ila 2 yıl içinde hazır olacağını söylüyor.

Neden tek başına çalışmayı tercih ettiğini sorduğumuzda "Şimdi grup olmanın zor olduğunu öğrendim. Grup çalışmasıyla çok güzel şeyler yapıyorduk ama grup dağıldı, o yüzden tek basına devam ediyorum. Kardeşim de bana yardımcı oluyor. Yavaş ama emin adımlarla ilerliyoruz"

Yani bir grup kurmayı düşünmüyör musun? "Elbette düşünürüm ama Internet üzerinden herşey yürütmüyorum. Belki gelecekte yakın çevremden insanlarla bir araya gelirsem, TurkoP daha da büyüyecek"

Umuyorum herşey istediği gibi yürü ve oyunları beklediği kalitede, tahmin ettiği zamanda tamamlayabilir Vedat. Ama şunu da unutmamak lazım: Oyun yapımı bir bütün halinde çalışan bir takım işidir.

**Developer** ◆ 3D Turk  
**Projects** ◆ ProjeX  
**Release Date** ◆ Belli Değil  
**Web Page** ◆ [www.3dturk.gen.tr](http://www.3dturk.gen.tr)



ProjeX veya 3D Türk grubu hakkındaki bilgiler son anda elimize geçti. Şu an için ilk denedığımız ProjeX motorunun kodunu 4 ay gibi bir sürede 3D Türk çalışanları kendileri yazmış. 3D Türk 3 kişiden oluşuyor: Özcan Harmancı (programlama), Mehmet Akdeniz ve Erhan Güven (harita ve model dizaynı). Şu an için grafik moto-runda ışıklandırma hesapları, geometri düzeltme ve görünebilirlik hesapları gibi ön işleme aletlerini henüz kullanmamışlar, ama onları da kendileri yazıyorlar. Bu grafik işleme aletlerini 4 aylık sürenin ilk 2 ayında hazırlamışlar ve 2 ay da grafik moto-runun üzerinde çalışarak geliştirmiştir.

Grafik motorunun şu anki teknik özellikleri (anlayanlar için :)

- WorldCraft 3.3 MAP dosyalarını okuma ve CSG uygulama
- Önceden hesaplanmış işikk haritaları
- MD2 desteği (silahlar ve modeller için)
- Oyuncu fiziki
- Dinamik geometri (kapılar, asansörler vs.)

Eğer şu an oyunun sitesinden versiyon 0.11 teknoloji dosyalarını indirirseniz, ve Windows 2000 kullanıcısı iseniz, sadece Yükle seçeneklerinin altındaki küçük bölümleri görebilirsiniz.

ProjeX henüz ilk aşamalarında olduğu için silah modelleri Action Half Life'dan, kaplamalar ise Half Life ve Counter Strike'dan alınmış. ProjeX ilerledikçe kendi kaplama ve silah modellerine geçecektir. Bu oyun hakkında daha detaylı bilgiler elimize geçtikçe sizlere ileteceğiz.



Ve işte geldik son söyle. Bu yazı bir son değil, geç kalılmış bir başlangıç sadece. Şimdiye kadar sadece tüketim yaptığımız bir dalda, üretmeye geçişin başlangıç hikayesini verdik sizlere. Bundan sonrası büyük oranda bu sayfalarda adı geçen insanlara, adı geçmeyen ama içinde biraz olsun kırıdanma hissedenden insanlarda. Ama büyük oranda da sizde ve bizde. Biz Türkiye'deki olumlu her gelişmeye gürümüz yettiğince destek oluyoruz, olacağız da. Bu oyunlar gün ışığına çıkmaya başlayacak. O zaman da siz destek verin ve kopyaya hazır dellin. Ne kadar kısa zamanda, ne kadar çok şeyin değiştiğine inanamayacaksınız.

# yeni nesil 'sim'ler

Artık yaratıcı gücünüzü tüm dünyaya sergileyebilirsiniz; sizin kurduğunuz şehirlerde başkaları dolaşabilir veya sizin yarattığınız karakterler başkalarıyla tanışabilir.

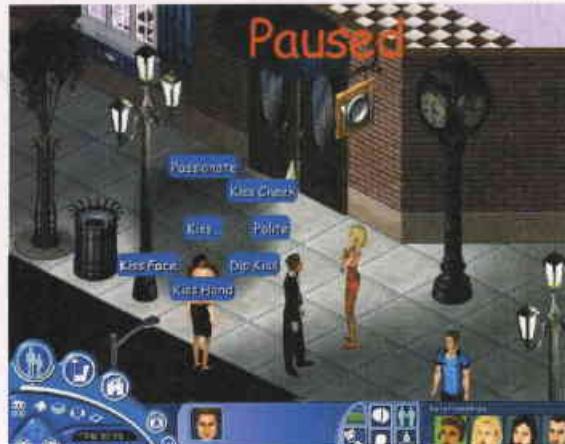




**D**üşünüyorum da Will Wright gibi adamlar oyun dünyasına geri çokten çok az geliyor. Eminim SimCity ve The Sims'in yaratıcısı Will Wright'a biraz tıpkı bakılıyordur bu çamıda... Çünkü onun oyunları 'öldürme' üzerine değil; onun oyunlarında 'ölmek' diye bir şey yok. O her zaman oyunlarında yaratırken eğlencemeyi, eğlencenin öğrenmemeyi ve öğrenirken sosyalleşmemeyi amaçlamış. Sil baştan bir şehir kurmak, onu geliştirmek ve onun sorunlarıyla ilgilenmek kesinlikle yaratıcılık gerektiren olaylar. Muhtemelen bir gehrin veya bir ailenin nasıl kurulduğunu öğrenmek coğunuza "ben bünyümde mimar olacağım (tabii sonra vazgeçmişsinizdir)" veya "ben kesinlikle evlenmeyeceğim" dedirtmiştir. Ve sosyallemek çıktı diğer oyuncularda olduğu gibi sadece bilgisayarla bireysel paylaşımıra girmiyor, içinde sosyal aktivitelerin bulunduğu şehirler veya o sosyal aktiviteleri bizzat uygulayan aileler kuruyor ve tüm bunları Internet üzerinden 'gerçek' insanlarla paylaşabiliyorsunuz.

Evet, Internet gerçekten Sim oyuncularının önlünü açmış durumda. Sim aleminde online değişim toluşlar yapmak zaten mümkünüdü, pek yakında online arkadaşlıklar kurmak da mümkün olacak. Peki tüm bu Sim hayatı nereden oklu? Tabii ki insanın yarıtmalı dörtüsünden ve gerçek hayatı yapamadığı şeyleri simül etmeli tutkusundan. Şüpheziz Sim oynamın bu kadar tutmasındaki en büyük etkenlerden biri oyuncuların içeriği esneklik ve modülerlik. Sim oyuncularında hayatı dair o kadar çok parametre var ki bazen sanal gerçekle tercih edebiliyorsunuz. Ayrıca oyuncular kendileri arasında çok yoğun bir alışveriş içinde, bu da hepsiin Sim evreni altında toplanmasını kolaylaştırıyor.

Her şey iyi, güzel ama özellikle The Sims'in, insan mutluluğunun sadece paraya endeksli olduğunu vurgulaması beni rahatsız ediyor. Açıkçası oyuncunun amacını sadece bir jakuzi alabilecek gelir seviyesine ulaşmak olduğunu bilmek hoşuma gitmiyor. Belki gerçek hayat daha zor ama en azından amaçların daha renkli olduğunu düşünüyorum. Yeni gelecek olan Simler bu durumu biraz değiştirecek gibi. Neyse, şimdî karşınızda yeni Simler!



Tık buluşmada fazla abartmayın...

### The Sims: Hot Date

#### Artık sıra ince işlerde...

Simlerinizi evlerine yerleştiriniz, hatta yerleştirmekle kalmayıp evlerini bir güzel doşediniz (hem de jakuzisine kadar!), onlara iş buldunuz, kişisel bakımlarıyla ilgilendiniz, yanı kıscası onlar için saçınızı süpürge ettiniz. Daha ne mi yapacaksınız? Yapacağınız tek bir şey kaldı, o da onları evermek! Düşünün bir kere, adamlar bütün gün evde yiyp seriyorlar ve artık haliyle azgınlıktan duvarlara tramakacak kıvama geldiler (halk arasında bu duruma 'arpa fazla gelmek' de denir). Yavaş yavaş Simlerinizi dışarı çıkarın ve onları yeni insanlarla tanıştırmalısınız. Belki de hayırlı bir kismet çıkar kardeşlerin, bu işler belli mi olur?

#### Fanteziler gerçek oluyor...

Electronic Arts'ın en yeni Sims ekleni paketiyle tüm bunları yapmanız mümkün olacak. Aslında paket orijinal Sims oyuncunu baştan aşağı değiştirmiyor. Oyunu sadece şehir merkezinde birkaç yeni mekan ekliyor. Tabii bu mekanlar özel birliğiyle romantik bir akşam geçirebileceğiniz türden yerler olacak. Eklenen paketin getirdiği yeni mekanların dışında oyuncular da kendi kafalarındaki 'çıkma' ortamlarını yaratabilecek; fanteziden fanteziye koşabilecek (örneğin log zırı aydınlatma ve 'ekiz' yatağı dolmuşebilen kırmızı deri koltuklar). Romantik bir akşam yemeği için tabii ki sık bir restoran giideceksiniz. Müziksever (fasıl ekibi de denilebilir) sırayla masaları gezecek. Eğer geceye etkili bir gülüş yapmak istiyorsanız, onlara bahis vererek daha güzel çalışmalarını sağlayabileceksiniz. Ama eğer masanıza çapırıp, tek kuruş koklatmazsanız, yemek boyunca içeren bir müzik dinleme ihtimaliniz çok yüksek.

#### Aç ayı oynamaz...

Tipki birisle çökkenmiş olduğu gibi, onu yemeğe götürürek ve üstelik yemek boyunca muhabbetin dönmesi için uğraşacaksınız. Eğer İlgi

## Bir ömür geçmiş Simler ile...

Yenilerden bahsedirken, eskileri de bir hatırlayalım dedik. İşte Sim tarihine geçmiş oyunlardan bazıları:

### SimCity (1991)

Her şeyin başladığı oyun, Will Wright, Maxis'i kurdu ve Electronic Arts gibi bir devi arkasına aldı. İlk defa bir şehir kurmak misyonu ile karşı karşıya geliyoruz. Tabii vali makamına oturmak o kadar kolay değil: şehrinizin sorunlarıyla ve ihtiyaçlarıyla ilgilenmek durumundasınız. Öncelikle elektrik ve su her yere ulaşmalı. Sonra şehrinizi cazip hale getirmelisiniz ki insanlar yerlesseñ; daha çok insan, daha fazla vergi. Felaketleri de unutmayın sakın! Renkli 2D grafikler ve komik sesler. SimCity'nin

birçok türevi yapıldı ama kendisi kadar başarılı olamadı (SimAnt, SimFarm ve SimEarth gibi).

### SimCity: Missions in the Rain Forest (1993)



Amacımız yağmur ormanlarını korumak, kırılığı azaltmak. Bu sefer strateji türüne RPG öğeleri eşlik ediyor. Sadece bir şeýler kurup sonuçlarına katlanmıyorsunuz; adalarındaki görevlerinize (bir turist endüstri kurma gibi) göre adamlarının yeteneklerini organize ediyorsunuz. Hamlelerinizi düşünmek zorundasınız. Her iyi hamleñ siz bir adım ileriye götürüyor. Ada modelleri bizzat Güney Doğu Asya'dan.

### SimTower (1993)

İmparatorluğunuz göklere yükseliyor. Hayalinizdeki gökdeleni kuruyorsunuz: 100 kat çıktı mı, bir de üstüne bulutları delen bir katedral dikti mi başınız

► Oyundaki  
yeni  
aksesuarlardan  
birisi...

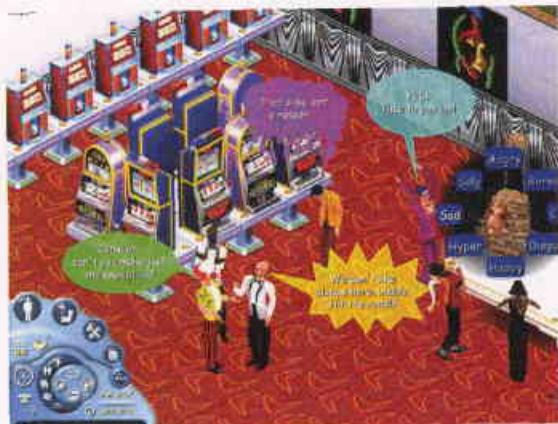


alanlarını birbirini tutmuyorsa, o gece için çok fazla umitlenmeyin. Ama eğer yeterince ortak yönünüz varsa, karşı tarafla rahat bir diyalog kurabilirsiniz (tabii 'öküzlük' de yapmanız gerekiyor). Aşırıya kaçmadan iltifat etmek de çok önemli, hatta oyun özü. Unutmayın, tatlı dil yılanı deliğinden çıkarır. Diyelim ki tam size göre olduğunuzu duşündüğünüz sanal hatunla tanışınız ama yemekte kasılma durumları. Hatun pop art ile ilgileniyor ama siz tribünü muhabbeti yapıyorsunuz. Oyunca geri dönün ve şu tele-pazarlamacılarından biri arayınca birkaç sanat dergisine abone olun. Bir sonraki randevunuzda, bir de bakmışsınız ki pop-art üzerine atıp tutuyorsunuz (yaşasın kötülük!).

Veya muhabbet bir noktada tikandiği için ortama biraz renk katmak istiyorsunuz, işte 'cool' takılmanın tam sırası. Kulağına birkaç küçük iltifat fisildayan veya karşı masanızda oturan çifti çektiştirmeye başlayın. Bir süre sonra muhabbetin ağladığını göreceksiniz. Unutmadan, tanıtığınız birine çıkış teklifi etmek için onu evden aramanız mümkün; ama isterseniz şehre inip avlanabilirsiniz de (!). Zaten oyunun bir amacı da şehir merkezindeki eğlence mekanlarını, restoranları veya mağazaları gezmek. Biryle çıkarken, oyunda zaman duruyor (ne romantik); çünkü şehirde o kadar gezerek yer var ki eve geri döndüğünüz zaman eşyalarınızı eskimiş bulabilirsiniz.

#### Esas operasyon yeni başlıyor...

Yemekten sonra her şey yolunda gittiye, bir bara veya bir diskoya doğru yollanan Hatun (tabii bu erkek de olabilir) birkaç dubleden sonra (sek olursa daha iyi) gardını indirecektir. Ama eğer işi aceleye getirip, doğrudan ahlaksız teklifi yaparsanız, tokadı yemeye hazırlıklı olun. Pakette ayrıca her zevke hitap edecek türden 100'ün üzerinde yeni eşya var (her biri özel tasarımdır). Yemekten dönence 'aşk koltuğu'nda beraber oturabilir veya 'aşk-küveti'ne beraber girebilirsiniz (aşk kelimesine dikkat). İşleri yoluma koymak için bir 'picnik sepeti' edinip, karşı tarafı 'orman'a çağırabilir ve yine beraberce 'aşıklar sahnesi'nda sallanabilirsiniz. Romantizminize biraz



#### ► Artık kendi işletmenizi açabileceksiniz.

da böttü böcek katmak istiyorsanız, parka gitme alternatifini de atlamayın derim. El ele yürürken, karşı tarafın kalbini çalmak için şiirler okumak ilginç olabilir. Eğer bunların hiçbir işe yaramıyorsa, onu hediyele boğun. Bu konuda birçok seçenekiniz olacak (mucevherler, iç çamaşırı, gülər, oyuncak ayı gibi). Buluşmaya giderken bu seçeneklerden yanınızda en fazla 12 tanesini taşıyabileceksiniz (eger hediyeler de işe yaramıyorsa, harbi yardıma ihtiyacınız var demektir). Aslında oyunda paranın açmadığı kapı yok; ne kadar harcansanız, o kadar kendinize aşık edersiniz. Çıktığınız kişiye uzun süredir beraberseniz, artık sırada evlilik var demektir. Evlenince, o şanslı Sim çevizini de yanına alıp sizin eve yerleşiyor ve bir NPC olmaktadır çakarak, kontrolünüz altına giriyor.

EA ayrıca sitesinde bir sanal 'bilgi alışverişi' hizmetinde bulunmayı planlıyor. Böylece oyuncular kendi karakterleriyle gerçek buluşmalar ayarlayabilecek. Anlaşılan pazarın hakimi EA, 'ince iş' sektöründe de adım atacak gibi. Şu an elimizde sadece bir screenshot var ama emin olun, Hot Date'in grafikleri en az orijinal Sims kadar iyi olacak. Acaba bir sonraki oyun 'aldatma' üzerine mi olacak? Sene sonuna pek bir şey kalmadı, sıkın dinişinizi.

## The Sims Online

#### Yoksa chat odaları kapanıyor mu?

Duyduk duymadık demeyin dünyanın en çok satan oyunlarından The Sims, halka açılıyor; yeni online oluyor! Pek yakında dünyanın en büyük chat odasının kapıları aralanıyor.

Sims Online ile elinizin altında en fazla üç karakter bulunabilir ama sadece birini online kullanabiliyorsunuz. Tabii ki bir eviniz var. Evinizde ister tek başınıza kalyor, isterseniz de aynı evi başkalarıyla paylaşabiliyorsunuz. Ev arkadaşlarınızın olması masrafları düşürüyor ama ortalığın dağılmış ve anlaşmazlık çıkma şansını da artırıyor. Örneğin ev arkadaşınız hem dağınık hem de sakar birisiyse (ben böyle birini yakinen tanıyorum), şimdiden televizyonun üstü

göge ermİŞ oluyor. Külenizi dikkmeye tek yıldızlı bir motello başlıyor, daha sonra yıldızları artırmayısanız. Ollister, restoranlar, asansörler, yürüyen merdivenler, kral daireleri derken kafalar yükseliyor. Yukarı çıkalıdıgnız gibi

otopark ve metro için de aşağı inebiliyorsunuz. Koileniz yanın tehlikesinin yanı sıra bomba ihbarlarıyla da sallanabiliyor.



#### SimCity 2000 (1999)

Yine küçük bir yerleşimi koca bir şehr'e dönüştürmek için iş başındasınız. Şehri bölgelendiriyor, alt yapıyı kuruyor, binalarla ihtiyaç ediyim, vergileri toplayıyor, kaynakları kullanıyor ve refah seviyesini yükseltmeye çalışıyorsunuz. Yine trafik ve nükleer sizin gibi sorunlarınız var. ister bir şenlik oynuyor, ister kafanize göre takılıyorsunuz. Gratiklerde 20'dan 30'ye geçiş şansınızı görmek mümkün. Yeni binalar ve teknolojiler görüyoruz. Arayüz ve menü sistemi oldukça gelişmiş. Arka bir arazi editörune sahipsiniz.



#### SimCopter (1997)

Artık SimCity 2000 eyniken kurdugunuz şehrinin gezebiliyorsunuz ama havadan, helikopter ile. Bu bir tür 'konfarma' simulasyonunda; olay daha çok



Dün hiç tanımadığım bir hatuna, usulca sokulup 'merhaba' dedim.

ne bıraktığı pizza parçalarını veya kirdiği tabakları toplamaya hazırlıklı olun.

### **İlk hedef 50.000 oyuncu**

Dünya çapında 50.000 kişinin oyuna katılması bekleniyor. İnanılmaz bir rakam, değil mi? Ayrıca ille de ev yapmak sorunda değiliniz; bir kumarhane, bir kilise veya bir gece kulübü yapmanız da mümkün. Sims Online ticari girişimlerde de açık olacak. İnşa ettığınız kumarhaneyi aynı zamanda işletebilirsiniz. Oyunda bir tur serbest pazar ekonomisi olacak (herhalde bir süre sonra masonlar ve IMF de oyuna dahil olur). Her dükkan sahibinin ve her müşterinin başka bir oyuncunun yönettiği, başka bir Sim olduğunu düşünün. Kısa bir süre içinde dünyanın her yerinden yüzlerce hatta binlerce bu evlerden, ofislerden ve gece kulüplerinden (!) pırlatıracaktır.

Bir while konuşurken, soyledikleriniz tipki orijinal oyunda olduğu gibi kafalarınızın üzerinde beliren küçük balonların içinde geçacak; ama resimler yerine, okunabilir tekstler olacak. Yine de karakterler hala ses olarak Sims dilinde konuşacak (Charlie Brown çizgi filmindeki gibi). Başka birinin üstüne tıklayarak, onun özelliklerini öğrenebilirsiniz. O kişinin karakterini ve diğer Simlere karşı nasıl davranışını öğrenerek, onuna takılmak isteyip istemeceğinize karar verebileceksiniz. Ayrıca evinize kimin girebileceğini, kimin giremeyeceğine de belirleyebilirsiniz. Yine orijinal Sims'de olduğu gibi diğer Simlerle birtakım ilişkilere girmeniz mümkün; yalnız bu sefer elinizin altında çok daha fazla duygusal 'hamle' var. Örneğin hoşlandığınız kişiyi belinden kavrayıp, ona ıslak bir 'French Kiss' verebilirsiniz. Tabii sizin de tercihleriniz olacak; örneğin sizi öpmek isteyen biri var ama siz ondan hoşlanmıyorsunuz, o zaman direk kasıklara bir tekme veya bir tokat devreye girebilecek (ama hoşlanıyorsanız, durum değişir). Hiçbir ilişkiye girmek istemediğiniz (konuşmak dahil) belli insanlara da tam bir yasak koymaileceksiniz.

aksiyon esası. Tek bir duvar bile örmüyorsunuz. İşiniz trafik kaoslarını çözmek, suçluları takip etmek, insanları kurtarmak ve yangınları söndürmek. Oyun ilerledikçe ekipmanlarınız da gelişiyor. Oyundaki şehirlerin yanı sıra SimCity 2000'de kurduğunuz şehirleri transfer etmeniz mümkün. SimCopter bir simülasyon değil ama kontroller gerçekçi sayılır.

### **Streets of SimCity (1997)**

SimCity fanatikleri için zor günler. Streets of SimCity bir arcade yarış oyunu ama problemleri olan cinsten. Oyun, SimCopter'in 3D motorunu kullanıyor ama bu sefer helikopter yerine araba kullandı-



İşte şirin mahallenizden bir kesit...

### **Tabii ki para kazanacaksınız...**

Para kazanmak için birçok seçenekiniz var; diğer oyuncularla da ortak birtakım işler çevirebilirsiniz. Çalışıkça bazı yetenekleriniz gelecek ve içerisinde daha başarılı olacak, daha iyi kazanacaksınız. Sanal bir dünya haritası üzerinde gezerek, istediğiniz evlere tənə msafini alabileceksiniz. Ayrıca oyuna özgü bir web üzerinden, sevdiliniz ve uyuz olduğunuz insanların o an ne yaptıkları görebileceksiniz. Bir kişiin üzerine tıklayınca, kimlinin arasındaki iyi veya kötü olduğunu anlamanız da mümkün (bana arkadaşımı söyle sənə kim olduğunu söyleyelim). Kendi tasarıladığınız skinleri ve əyalan da Sims dünyasına koyabileceksiniz (hatta bu yeni əyaller sizden çox başkası kullanacaktır). Orijinal Sims'deki tipinizi de Sims Online'a katmanız mümkün olacak, tabii özellikleriniz hariç, çünkü Sims Online'a sıfırdan başlıyorsunuz.

Benim en çok merak ettiğim konu böyle kapsamlı bir oyun nasıl bir teknik alt yapı ile karşımıza çıkacak; məhəmməd EA her şey düşündürmüştür. Bize de bu durumda 2002 yılını beklemek kalyor. Chat oyunının ne kadar yaygın olduğunu düşünürsek, şimdiden Sims Online içi bağımızlık yapacağını söyleyebiliriz.

### **SimsVille**

#### **Komşuda pişer, bize de düşer!**

Hic Simsleriniz çalışmıyorken, nereye gittilerini merak ettiniz mi? Herhalde bu soruyu kendisine soran tek kişi ben değilimdir; eminim her Sims fanatığı bu konu üzerinde kafa yormuştur. Yani ne yapar bu adamlar? Alışveriş mi çıkarlar? Sinemaya mı giderler? Arkadaşlarına mı uğraşar? Yoksa arabaya çöküp, tur mu atalar?

İste SimsVille bu sorulara cevap vermek için kurulmuş bir yer. Aslında verelecek tek bir cevap var: Simleriniz sadece mutlu olmayı çalışıyor, tipki sizler gibi. Peki SimsVille nasıl ortaya çıktı? SimCity ile The Sims'in birleşmesiyle desem. Her iki oyuna da yabancı olanlar için şöyle bir açıklama getirelim: The Sims'de bir alay yönetiyor, onların istekleri ve ihtiyaçlarıyla ilgiliyoruz; SimCity'de



giniz için trafik biraz karışmış durumda. Tabii ki o dönemin süper yarış oyunları arasında oyuncunun hiçbir şansı olmadığı. Oyunun tek olayı SimCity 2000'de

kurdığınız şehirlerde turlayabilmek ve eserlerinizi farklı bir bakış açısından görebilmekti. Ama bunu bile adam gibi kıvrımadıkları için sonuç tam bir hayal kırıklığı oldu. Maxis, Sim serisine yeni latflar katmak istiyordu ama aksiyona girmekle hata etti.

### **Safari (1998)**

Artık, sıra çocuklarda. Bir Safari parkının başındasınız. Parkın yanı sıra bir turist kampından ve bir köyden de sorumlusunuz. Parka turist çekmek için stratejiler geliştirmeli ve parklaki vahşi yaşamı kontrol altında tutmalısınız. Özellikle hayvan türlerinin kontrolü çok önemli; avcılar ve avlar dengede olma-

Refahı  
yükseletmek için  
mahalle  
sakinlerine bir  
kulak verin...



ise sınırlı bir bütçeye bir şehri çekip çeviriyođuruz. SimsVille, kurdugunuz aileyi bir ileri aşamaya götürüyor; artik aileyi bırakıp komşuluk olayına giriyođuruz. Tabii SimCity oyunlarında olduğu gibi koca bir şehrin ekonomisi ve gelişimiyle ilgilenmek zorunda deñiliniz. Ölçek farkı var; amacınız yerleşim, ticaret ve eğlence birimleri içeren mahalleler kurmak.

#### **İşin sırrı vergide...**

SimsVille oynarken eğlencmenin yanı sıra kafanızdaki ideal semti canlandıracaksınız. Bunu yaparken eski aima hala geçerli olan bir yöntemi kullanıyođuruz; yani vergi toplayorsunuz. Yeteri kadar para toplayabildiğiniz zaman, restoranlar, dükkanlar, evler, hatta porfüm filmlerinin gösterildiği sinemalar inşa edebilecek, egaçlar dikebilecek, peyzaj düzenlemeleri yapabileceksiniz. Tabii Simlerinize iş bulmamız da gerekiyor, yeterince iş sahası açamazsanız, Simler sıklıkla başka bir mahalleye taşınatılır. Eğer mahalleniz için uygun kararlar verirseniz, Simleriniz oturdukları yere daha da isinacaktır; ayrıca cüzdanı daha şıkkın Simler mahallenize taşınmak ve mahallenizde dükkan (belki de süpermarket) açmak isteyecikler. Bu da daha çok vergi toplayabilme ve yem yerler inşa edebilme anlamına geliyor (işiniz bildiğiniz sürece döngü aynen devam edecektir). Eğer kasanızdaki parayı saçma sapan harçayıp bitirirseniz, kokuşmuş barlarla kırmızı noktalı mekanların istila ettiği bir mahalle görmeye hazır olun.

Tüm bu değişiklikler ekran da yansıyor, hem de hemen. Bakın sizin sinek mi avlıyor, o zaman camlarını boş ve kirli görebileceksiniz; veya ailelerden biri evcil bir hayvan mı aldı, hemen bahçede bir köpek kulübesi belirecek. İşte bu küçük detaylar Maxis oyunlarını eğlenceli yapıyor. Görsel anlamda SimsVille sanki elle çizilmiş gibi. Grafikler 2D gözükse de oyuncu aslında neredeyse 3D bir perspektiften oynanıyor (zoom yapmak da mümkün). Araba-

II. Yırtıcı hayvanlar, köylülerle saldırlabildiği gibi köylüler de onlardan intikam alabiliyor. Aynı şekilde parka turist gelmesi köylüler için yeni iş sahaları açıyor. Yangın, çekirge istilası ve kuraklık bañına gelebilecek felaketler arasında. Oyunun hayvan türleri hakkında verdiği notlar bakımından öğretici bir yanı da var. Maxis, küçüklere de Sim oynatabileceği ni ispatlıyor.

#### **Sim Theme Park (1999)**

Bullfrog Productions, Roller Coaster Tycoon'dan aldığı derslerle kendi lunapark kurma oyununu yapıyor. Öyle bir lunapark yapın ki hem gelenler eğlensin hem de siz cebinizi doldurun. Hemen hemen her şey sizin kontrolünüz altında; çop kutularının nereye konulacağından, dükkanlardaki ürünlerin



kalitesine kadar. Bu oyuncu diğerlerinden ayıran en bariz olay, büyük hem de kocaman olması (üstelik 3D). Zoom yapabiliyor, bakan açısını değiştirebiliyor ve neredeyse oyundaki her şeye dokunabiliyorsunuz. Ayrıca lunaparkınızı parka eğlenmeye gelenlerin gözlerinden de görübiliyorsunuz. Bir yıl sonra oyuncu devamı yapıldı.



Türkçe: "Hoş geldiniz güzel mahalleimize!"

lar ve bñhalar el çizimi gibi gözükse de her biri poligonlardan oluşuyor, gerisi oyuncunun 60'ların havasını vermeye çalısan nostaljik tarzından kaynaklanıyor.

#### **Simlerinizin kafasından geçenler...**

Uyanık oln, kararları alırken mahalle sakinlerinizin seslerine kulak verin (siz yine de önemli kararlarda kafaniza göre takılın). Mahallenizde yaşayan her Sim'in kafasına girip ne istediğini öğrenebilirsiniz; eğlence, daha iyi bir iş, yeni ciciler gibi. Bu onları kontrol edebildiğiniz anlamına gelmiyor. Sadece açtığınız yerlerle onların ilgi alanlarını şekillendirebileceksiniz. Aileler nasıl yerleştirildiğiniz de çok önemli. Örneğin caz dinleyen bir aileyle country müzik dinleyen bir aileyi komşu yapmak çok sakincalı olabilir; ama eğer iki ailede caz dinliyorsa, bir kulüp kurup mahalleye ilgini artırmayı sağlayabilirler. SimsVille diğer Sim oyunlarında olduğu gibi tamamıyla açık uçlu; yani 'kazanmak' ya da 'kaybetmek' diye bir şey yok. Amac sadece bir şey kurup keyfini çıkarmak.

Yine diğer bazı Sim oyunlarında olduğu gibi bir web sitesi üzerinden tasarımlarınızı diğer SimsVille oyuncularıyla paylaşabileceksiniz; ayrıca síteye yine kendi yaptığınız modeller, skinleri veya eşyaları da yüklemeniz mümkün olacak. The Sims ile başlayan bu web üzerinden paylaşım olayı gerçekten çok orijinal ürünler verebiliyor, yaratıcı gücü açığa çıkartıyor. Ayrıca Sims oynarken kurduğunuz aileleri SimsVille dünyasına transfer etmeniz de mümkün olacak! Eğer The Sims bilgisayarınızda yüklü ise, bu işlem otomatik olarak gerçekleşecektir. SimsVille, hayatı ne çok yakından, ne de çok uzaktan bakıyor ve eri az The Sims kadar başarılı olacağa benziyor. Oyun 2002 başında piyasada.

#### **SimCity 3000 (1996)**

SimCity serisinin görsel anlamda zirveye oturduğu oyun. Grafikler çok daha detaylı. Amacınız yine aynı: Bir şehir kurmak ve onun sorunlarıyla baş etmek. Her ne kadar oynamayı bırakılsın bakımdan 2000 kadar iyi olmadığını söylese de 3000 yenilik bakımdan çok zengin. Hele bir yıl sonra SimCity 3000 Unlimited (veya World Edition) eklenen paketinin çıkışıyla bu yenilikler daha da genişliyor. Oyun artık bir senaryo editörune sahip ve varolanlar da çok ilginç (bir tanesi Berlin duvarının yıkılışı üstüne). Kendi senaryolarınızı ve şehirlerinizi online paylaşabiliyorsunuz. Oyuna başlamadan önce peyzajı düzenleyebiliyor, iklimi seçebiliyor ve binalarınızda hangi mimari tarzı uygulayacağınızı karar verebiliyorsunuz. Bir yeni-



**Parkurunuza istediğiniz gibi tasarlayabileceksiniz...**

## Sid Meier's Sim Golf

**Bu oyun bize golfü sevdirecek gibi...**

İlk başta dinozorları düşünmüştük, belki uzaylılar da olabilirdi. Hatta akıma mitolojik yaratıklar bile geldi. Ama Golf? Evet, doğru dediniz; Civilization, Pirates!, Alpha Centauri gibi başyapıtların arkasındaki efsane isim Sid Meier, süper bir golf simülasyonu yapmak için, Sim evreninin yaratıcısı Will Wright'in kapısını çalmış durumda. Zaten Meier, Maxis Üssünde görüldüğünden beri, kendi Sim oyunu yapmak için Wright'in birikimini kullanıyor diye bir sürü dedikodu çıkmıştı. Meğerse Meier baba, bir golf oyunu yapıyormuş.

Hemen golf takımlarınızı hazırlamayıncı çünkü bu bildığınız simülasyonlar gibi olmayacak. Yeşil sahalara atılmadan önce kendi golf parkurunuza tasarılayacak, kuracak ve bakımını üstleneceksiniz. Diğer Sim oyunlarında olduğu gibi, amacınız bir çevre yaratmak; bu sefer de payınıza bir golf merkezi düşüyor. Önce toprak seçimi var. 16 farklı yer mevcut; Britanya Adaları'ndan, Hawaii'ye kadar çeşitli seçenekleriniz olacak. Toprağı bözmeli ve doğal problemlerle (lav, su gibi) uğraştıktan sonra sıra turistler için bir kompleks inşa etmeye geldi.

### Müşteri her zaman haklıdır...

Her şeyi sil baştan yapıyorsunuz. Basit delikler tasarayıp, birkaç yönetime bina inşa ettikten sonra esas böbürleneceniz kompleksi kurmaya başlıyorsunuz. Oteller, küçük bir havaalanı, yeme-icme mekanları, top yıkıcıları derken kafayı çiziyorsunuz. Ama bunların hepsini parkurunuzun tasarımını bitirdikten sonra yapmalısınız (parkura kum havuzları ve su banketleri koymayı unutmayın). Ayrıca çimleri biçecek, suyun temizliğiyle ilgilenenecek ve barın stoğunu kontrol edecek bir bakım personeli de tutmak zorundasınız (yoksa pislikten sinek avlarınız). Kurma işlerlerini alışık olduğumuz 'çek ve bırak' arayüzüyle hallediyoruz. Her şeyi tamamladıysanız, artık



**C Su olayını abartmayın, yoksa sinek avlarınız.**

golfçülerin çağırılabilirsiniz. Her golfün kendine özgü bir karakteri ve ihtiyaçları olacak (eski Simlerini de oyuna transfer edebileceksiniz). Onlara istedikleri hizmeti verdığınız sürece kasanız boş kalmayacaktır. İyi tasarılanmış, güzel manzaralı ve sık mekanların olduğu bir parkur golfçüler memnun edecektir; ama çok kolay veya çok zor ve üstelik bakımsız bir parkur için hiç boşuna hayaller kurmayın. Siz onları mutlu edin, onlar da sizi. Golfçülerin ne kadar tatmin oldukları takip edebilecek ve böylece sorun gördüğünüz yerde değişiklikler yapabileceksiniz.

### Golf takımınızı hazırlayın...

Parkuru kurdunuz ama sıfır yapmadan olmaz bu işler. Patronluğu bırakıp kendi golf parkurunuza bizzat test etmenin zamanı geldi (hem reklam da yapmış oluyorsunuz). Oynarken para da kazanabileceksiniz. Bazen profesyonel bir golfçu çıktı, sizi kendi sahanızda oynamaya çağıracak (bu ne curet!) ve siz de kabul edeceksiniz. Tam bir simülasyon veya mini-golf tarzı bir oynamabilirlik beklemeyin. Ekranda sizi temsil eden golfçüye, topa ne kadar sert vurması gereği gibi komutlar vereceksiniz. Oynanış aynı başkasından. Her turdan sonra oyun içindeki başarısına göre puan kazanacak ve bu puanları golf skillerinize paylaşabileceksiniz. Parkuru onde bitirirseniz, puanların yanı sıra para da kazanacaksınız (gelsin yeşil banknotlar!). Kazancınızla parkurunuza yenilikler getirebilir ve daha çok golfçu çekebilirsınız. Ayrıca baktınız iyi oynuyorsunuz, o zaman turnuvalar düzenleyip daha ustalıkla oynayabileceksiniz (tabii bu daha fazla para demek oluyor).

Golfçülerin yüzleri, skinleri ve yorumları ile oynayabileceksiniz. Multiplayer bir mod yok ama parkurunuza indirip, oynayanlar sonuçları size rapor edebilecek. Sid Meier's Sim Golf yıl sonuna doğru piyasada, umarım çime alerjiniz yoktur... ☺

**Güven Çatak | guven@level.com.tr**



İlk de mimarlık editörü; artak kendi binalarımızı tasarılamamız mümkün (ama tasarımlarınız süslü meden öteye geçemiyor). Tabii ki yeni anıtsal binalar ve felaketler var. Oyuna çevreler ve tuzaylıklar da dahil oluyor;

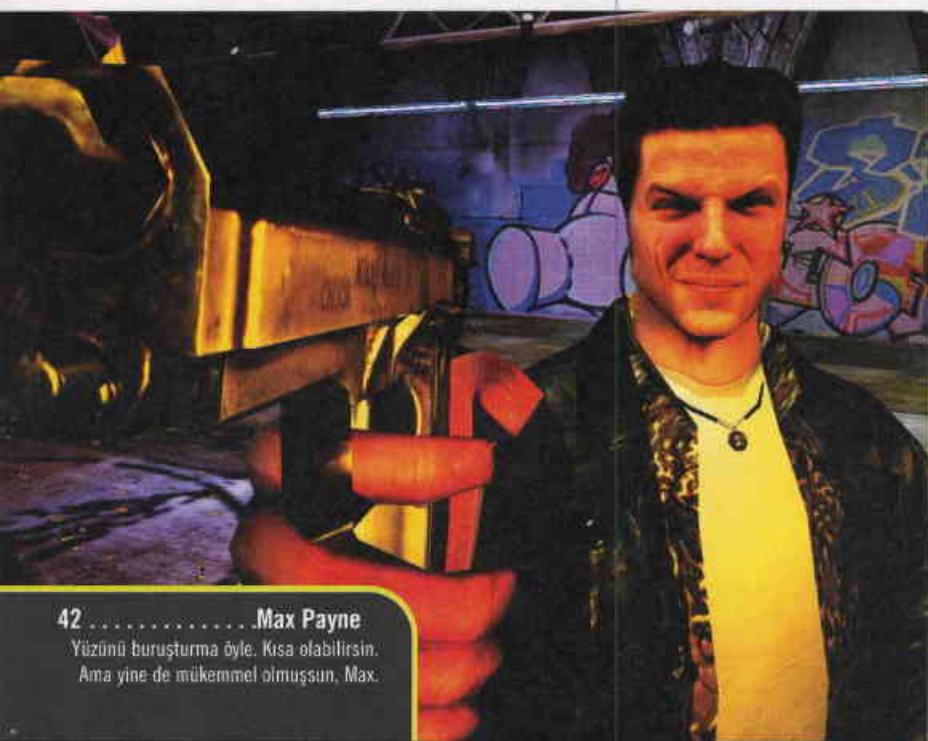
### The Sims (2000)

SimCity'den sonra hem Sim evreni hem de oyun dünyası için mithüs bir devrim. Şehirler kurdunuz ama bir insanın hayatından sorumlu olacağınız aklınızda gehr miydi? Evet, 'Sim'iniz için eşyalannan gelenişine kadar her şeyin belirlenebiliyorsunuz. Oyun her türlü fiziksel, nüjenik ve духовusal ihtiyacıyla ilgilenmektedir. Tabii geçinmek için para kazanmak zorundasınız ama boş zamanlarınıza size ait. Arkadaşlarınız ziyaret edebilir, evinde parti verebilir, hatta evinize eklenenler yapabiliyorsunuz. Her şey tamamıyla interaktif bir düzeye gelmiştir. Diğer karakterler, davranışlarınıza göre çok farklı tepkiler verebiliyor. İnanılmaz derin bir oyundur. The Sims izometrik bir bakış açısından oynamıyor. Oyun gerçekten çok sağlam bir yapıya sahip.

Oyun The Sims: Livin' It Up (veya Large) ve The Sims: House Party adında iki eklenen paketle satışa sunuluyor. Oyunun içerdüğü online olasılıklar, neredeyse sınırsız gibi.



# OYUN OYUNLARI



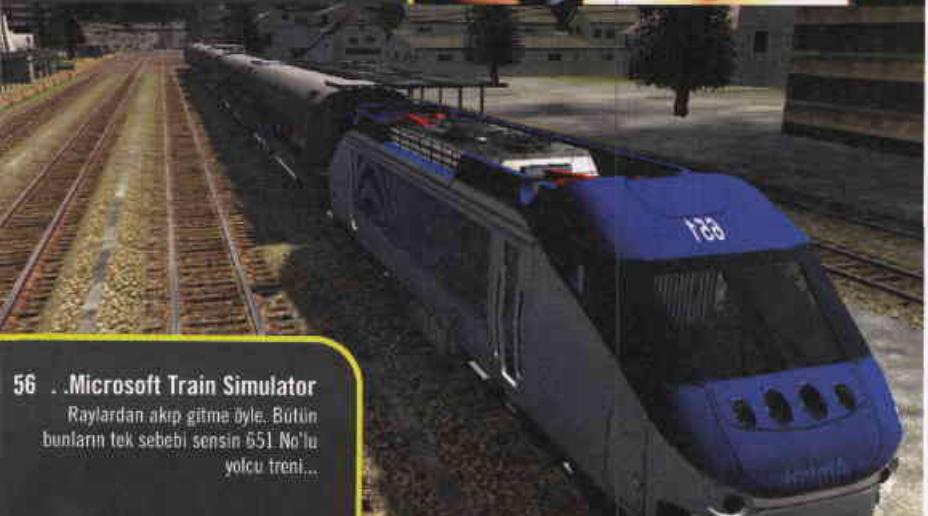
42 ..... Max Payne

Yüzünü buruşturma öyle. Kısa olabilirsin. Ama yine de mükemmel olmuşsun, Max.



46 ..... Anachronox

Dekolteli giyme öyle. Quake 2 grafiklerinin izlerini yine de saklayamazsan, Stiletto.



56 ..... Microsoft Train Simulator

Raylardan akıp gitme öyle. Bütün burların tek sebebi sensin 651 No'lu yolcu treni...

## DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

### PC

- 1- Max Payne
- 2- Operation Flashpoint
- 3- The Sims: House Party
- 4- Half Life: Generation Pack
- 5- The Sims
- 6- Microsoft Train Simulator
- 7- Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal
- 8- Diablo 2: Lord of Destruction
- 9- Black & White
- 10- Championship Manager Season 00/01

### KONSOL

- 1- Onimusha Warlords (PS2)
- 2- Simpsons Wrestling (PSOne)
- 3- Red Faction (PS2)
- 4- The Bouncer (PS2)
- 5- Sonic Adventure 2 (DC)
- 6- Digimon World (PSOne)
- 7- Crazy Taxi (PS2)
- 8- World's Scariest Police Chases (PSOne)
- 9- Outtrigger (DC)
- 10- Fifa 2001 (PS2)

## nasıl puan veriyoruz?

LEVEL CLASSIC 90-100 LEVEL NOTU

LEVEL HIT 80-90 LEVEL NOTU

LEVEL SHIT 0-30 LEVEL NOTU

Oyunlara verdığımız puan, bize göre bir oyundaki en önemli altı kriterde verdığımız puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesinde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfer ek olarak, eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatini.

### Puanlar neyi ifade ediyor?

**%90 ve yukarısı:** Level Classic. Pek az oyun Level Classic ödülüne layık olabilir ve bir oyunun yanında Classic logosu varsa, gözünüz kapalı alabilirsiniz.

**%80-%90 arası:** Level Hit. Kendi türündeki oyunlar arasından bazı yerlerden üstün bir oyun. Tırının en iyi değil, ama alısanız pişman olmazsınız.

**%70-%80 arası:** Bazı eksiklikleri nedeniyle Level Hit almaya haketsiz bir oyun. Sadece, eğer bu türden hoşlanıyorsanız deneyin.

**%50-%70 arası:** Vasat bir oyun. Parancı harcadığınızda pişman olmanız mümkün. Alacaksanız, iki kere düşünmenizi tavsiye ederiz.

**%30-%50 arası:** Kaçar kaçır usulüne gerekten bir oyun. Benzerinden zayıf, eksik veya hatalı. Almanızı tavsiye etmiyoruz.

**%30 ve altı:** Bu oyunlara da verecek bir ödülüümüz var. Anlamını bilen oyuncular yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bacak bacak kaçmalıdır.

### TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapımcı firmadan önerdiği minimum sistem gereklilikleri

Multiplayer • Internet ve ağ üzerinden oyunları destek verip vermediği

### OYUNUN ADI

### NOT

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

Açılış • Oyunun sizin ne kadar içine çekebildiği ve sizin başka bir dünyada olduğunuz ne kadar inandırıldığını

Ses/Müzik • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri

Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuya gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayıldığı



CHAPTER FIVE: IN THE LAND OF THE BLIND

TURN AROUND, WALK AWAY,  
BLOW TOWN. THAT WOULD HAVE  
SEEN THE SMART THING TO DO.

HOTEL

GUESS I WASNT THAT SMART.

A SUSPECT WAS SEEN  
LEAVING THE SITE ONLY  
MOMENTS AFTER THE SHOTS HAD  
BEEN FIRED, AND THE NYPD IS  
CURRENTLY IN PURSUIT OF MAX  
PAYNE, A REPEATED FELON,  
BELIEVED TO BE ARMED AND  
EXTREMELY DANGEROUS...

IT DIDN'T GET ANY BETTER  
WHEN I GOT TO THE SUBWAY.THAT KINDA  
DEPENDS ON WHO'S  
ASKIN', A FRIEND...OR A JUNK  
SQUAD PLANT? DON'T ANSWER.  
IT'S ONE OF 'EM, HOWD YA PUT  
IT, RHETORICAL QUESTIONS.

I WASN'T SELLING ANY.

# MAX PAYNE

Aşk ve  
Nefret

LEVEL 09 001





B undan tam üç sene önce bu hikayeyi duydumda bir oyun için çok iyi olduğunu düşünmüştüm. Grafiklerine bakıp "Evet... Evet bu oyun çok iyi olacak" demiştim. Max'in hareketlerini, oyunun John Woo tarzını öğrenince "Ah bu hayalimdeki oyun olabilir" diye düşünmüştüm. Çeviri de olsa profesyonel editörlerin hayatlarında yazdığını ilk oyunu Max Payne. Ve bu son üç senedir deli gibi bu oyunu bekliyordum ben. Tanrı biliyor deli gibi bekliyordum. Hiç de saklamadım, bunu siz de biliyorsunuz. Ve oyun daha piyasaya çık alıp yılendum; daha siz yatağınızdan, güzel uykunuzdan uyanmadan ben Max Payne'i bitirmiştüm. Bir oturulta, tek solukta. Şimdi merak ediyorsunuzdur "Beklediğin gibi çıktı mı?", "Üç yıllık sancılı bekleyişe değil mi?" diye. Bu oyuna aşık oldum arkadaşlar. Oynarken yüreğim pir pir çarptı. Ve ölesiye nefret ettim... "Max Payne bu muymuş?" diye. Sonra durup durup kendime "Niye bu saçma oyunu oynuyorum" diye sordum.

Aşk ve nefreti yan yana getiren bir oyunu nasıl anlatmalı size? Sanırım en iyi tek tek nesinden nefret ettim nesine aşık oldum yazmak. Üç yıllık bekleyişin hatırlına iyİ bir yönüyle başlayalım.

#### Tapılaşır Hikaye

Söylediğim gibi Max Payne'in hikayesini ilk duydumda harika olduğunu düşünmüştüm. Oyunu başlayınca hiç de yanılmadığımı gördüm. Oyunun başında Max'in eve geliş, garip bir telefon konuşması, üst katta silahlı adamları buluşu, karısının bağırları, devrilmiş besiğinde kızının cesedi ve son olarak yatağın üstünde karısının hareketsiz bedenini görüşü. Tüm bunların içinde şaşkınlıkla vurdugumuz deliyimcsine üzerine saldırın bir adam. Bir sahne bundan daha iyi nasıl carşılabilir? Oyunun ilk dakikasında sizi oyunun içine alan, daha ilk dakikada sizi Max ile bir yapan, bir hissettiren bir bölüm. Sonra gelen Metro bölüm. Ortaınızı arken patlayan silahlar, daha ne olduğunu anlamadan kendinizi tam ortasında buldu-

« Önce karısını ve kızını öldürdüler. Daha sonra en yakın dostunu öldürüp suyu onun üzerine attılar. Bir New York dakikası içinde bütün hayatı elinden alındı. Artık o nefretinden başka kaybedecek bir şeyi olmayan, zincirlerinden kurtulmuş bir ölüm makinesi. Eski bir polis, eski bir koca ve baba... Ama artık o eski Max değil... artık o Max Payne...»

günüz bir banka soygunu ve can dostunuzun, ortağınızın gözlerinizin önünde ölüsü ve sizin hiçbir şey yapamadan sadece izlemeniz. Dakika iki gol iki. Artık Max Payne biz, biz Max Payne. O ne hissediyorsa biz de onu hissediyoruz. Bir hikaye bundan daha iyi nasıl verilebilir?

#### Nefret Edilesi Hikaye

İlk iki bölümde ne kadar mest oldusam ondan sonraki bölmeler bir biri ardında o denli hayal kırıklığıydı. Bir noktadan sonra ne yaptığımı bilmeden koridorlarda dolaşıp adam öldürmeye başladım. Çizgi roman tadında verilen ara demolar alabildiğine klişe de olsa hikayeyi sürdürdüyordu elbet ama oyunun kendisiyle bu çizgi roman arasında bir bağlantı kalmamıştı. Çünkü oyunda bizi hikaye sokacak, olan biteni fark etmemizi sağlayacak hiçbir şey olmuyordu. Çizgi romanla oyunun birleştiği tek nokta bölüm sonrasında çıkan boss'lar oluyordu.

Mesela çizgi romanlarda sürekli radyo ve televizyon'dan bütün polis birimlerinin bizim peşimizde olduğu, adım adım bizi izlediklerini duyup görüyoruz. Ama oyunda sadece iki küçük noktada polisle karşılaşıyoruz. Ve her ikisinde de onlar size uyandıktan iki saniye sonra bir kapıdan geçip onları geride bırakmış oluyorsunuz. Zaten oyun klasik bir shoot'em up. Onune geleni vurgeç sonunda boss'u vur. Bir iki istisna hariç karşınıza çıkan herkesi vurmaktan serbestsiniz. Bu New-

york denen şehirde belinde tabanca olmayan tek bir Allah'ın kulu yok mu?

Bütün oyun boyunca bu kısır doğrudan çıkmıyorsunuz. Nadiren bir yerlerden bir kol çeviri kapı açmanız falan gerekiyor. Oyunun monotonyunu kırmak için arada iki rüya sahnesi konulmuş. İki de alabildiğine sıkıcı. Anlamsızca labirentlerde, kör bir boşlukta koşup duruyorsunuz. Sesler olmasa en ufak bir gerginlik bile yok. Sonunda sizi sarsabilecek bir sahne olsa bile o anlamsız koşmalar o kadar sıkıcı ki durup bakmıyorsunuz bile. Kingpin'de ki o sokak hissini onda bir niçin bu oyunda yok?

Max Payne'i oynarken ilk iki bölümün keyfini çıkarmaya bakın. Çünkü devamı ATV'nin beyinsiz Hollywood filmlerini ard arda verdiği Sinemasyon kusatından daha parlak değil. Hele Remedy, Max Payne için Film Noir benzetmesi yapmış ki şimdi oyunu bitirdikten sonra ancak gülebiliyorum. Ya hayatlarında Film Noir izlememişler ya da John Woo filmi izlemekten beyinleri bulanmış. Bogart'ın, Hitchcock'un kemikleri sizliyor sindirim mezarlarında...

#### Sınırsız Aksiyon! Sınırsız Eğlence!

Nihayet bir oyunun türü için kafa yormama gerek yok. Çünkü Max Payne saf bir aksiyon. Bugüne kadar oynadığınız hiçbir oyun bu denli aksiyon yüklü olmayıstır. Oyun boyunca Max siyah pardösüsünü savurarak oradan oraya uçuyor ve silahının namlusundan alev kusuyor. Hele çift tabanca (akimbo) veya çift uzıaldiği zaman eline ortaklık tam anlayıla cehenneme dönüyor. Rakiplerinize size aynı dehşetle cevap veriyorlar. Oradan oraya ziplarken dört bir yanınızdan geçen veya

Max, yeni bir uçuşa hazırlanıyor. Kafanın üzerinden geçen mermiye dikkat!



#### MAX PAYNE

92

Grafik • 3D grafikler için yeni bir adım. Sistem gerekliliklerinden kirpılmış olsa bile.

Atmosfer • Ekvator kadar sıcak bir atmosfer, hiç düşmeyen bir cehennem temposu.

Ses • Hem gerçekçi hem de çok güzel. Müziklerde aksiyona çok iyi gidiyor.

Dynamanabilirlik • Kusursuz. Bu kadar artistik hareketler bundan daha kolay yapamazdık.



● Sörekli uyanık olun. Düşmanın nereden geleceği belli olmaz.

Max'e ulaşmayı başaran kurşunları çok rahat görübiliyorsunuz.

Aksiyonun bu kadar başarılı olmasının en büyük sebebi elbette daha önce hiçbir oyunda tattmadığımız büyülü Bullet Time (ya da Shoot Dodge) efekti. Mouse'unuzun sağ tuşuna tıkladığınızda bir anda zaman yavaşıyor. Sesler boğuklaşır ve siz dahil bütün dünya ağır çekime geçiyor.

Max bu modda rakiplerinden çok daha hızlı hareket edemiyor çünkü o da bu ağır çekim içinde. Ama aynı şey sizin için geçerli değil. Ağır çekimde rakiplerini görmek ve doğru yere nişan almak bir anda kolaylaşıyor. Hatta yeterince hızlı refleksleriniz varsa kurşunları görüp kaçma şansınız bile var. Bu size bir şey hatırlatır mı? Bir film mesela... Eğer Matrix'e hayran kaldığınız Bullet Time size

çok daha fazla zevk verecek.

Ama yanlış da Bullet Time'ı oyuna tad katan bir ayıntı olarak görmeyin. Max Payne'in özü Bullet Time. Çünkü aksiyon öylesine hızlı ve ölümcul ki; bu tempo hiç düşmeden öylesine delice sürüyor ki Bullet Time'i iyi kullanamazsanız oyun boyunca tek gördüğünüz yüklemeye ekranı olur. Her an bir köşeden çırıp shotgun'u ile bir vuruşta siz öldürülmen veya 3-4 kişi aynı anda ellerinde M4'lerle üzerine atılan düşmanlara karşı elinizdeki tek güçlü silah hu. Bu yüzden oyunun büyük bölümünün ağır çekimde geçtiğini görebeksiniz. Bu yakınıracak bir şey değil. Çünkü gerçekten oyunu eğlenceli kılmış. Ama Bullet Time kullanmadan, arası birilerini vurabilmek de zevkli ve daha fazla olmasını tercih ederim.

● Ortamı arasında gerçekten çok isınıyor.



### Azılı Düşmanlar

Max Payne'de düşmanlarınız bugüne dek hiç görmediğiniz cinsten. Sizin hareketlerinize göre tepki veriyorlar. Mesela siz üzerlerine saldırırsanız onlar da üzərinize gelip işinizi bitiriyorlar. Veya siz temkinli davranışlarınız onları siper alıyorlar. Üstelik çevreyi kullanmayı çok iyi biliyorlar. Köşelere saklanıp siz bekliyorlar veya bir arabanın arkasına sıper alıp kafayı uzatabığınız anı kolluyorlar, siz merdivenden okmaya çalışırken üzərinize elbornası atıyorlar. Bunun sonucunu tahmin edebilirsiniz. Sık sık ölüm, sık sık quick load. Hatta düşmanlar siz oyylesine zorluyor ki ikinci zorluk seviyesinde öldürüdüğünüz her iki üç adama bir quick save yapma ihtiyacı duyuyorsunuz.

### Embesil Düşmanlar

Düşmanlarınızın ne kadar zorlu olduğunu bahsederken yapay zeka kelimesini hiç kullanmadım fark ettiysem: Çünkü bu oyunda yapay zeka yok. Düşmanlarınızın bahsettiğim tüm o hareketleri önceden hazırlanmış scriptler. Evet çok iyi hazırlanmışlar ama açık bir noktasını bulduğumuzda oyun birden saçılıyor. Mesela bir yerde bütün silahlarınızı alıyorsun ve elinizde bir tek beyzbol sopası kahyor. Koridorlarda bir dolu düşman var ve elinizde sopaya onlara karşı hiç şansınız yok. Her sapsız sessizce aralarından synlip geçmelisiniz. Yani sahne böyle planlanmış. Ama bunun yerine gürültü yapıp hepsini üzərinize çekiyor sonra bir kapının kenarında durup sopayı durmadan salıyyorsunuz. Bütün düşmanlarınız kapının önünde sıraya geçip efendi efendi, elinizde sopaya kafa atıyor sonra oracığa düşüveriyorlar. Biraz sonra kapının önünde sekiz ceset ve bir dolu silah buluyorsunuz.

Ayrıca her şey script olduğundan o bölümü ya da sahneyi tasarlayan arkadaşın yapmanızı istediği şeyi yapmak zorundasınız. Mesela düşmanlarının arkası size dönük. Sessizce yaklaşıyorsunuz. Belki duvardan bir bomba sektirmek veya bir anda elinizde iki uziyle "ceee" yapmak niyetinizdesiniz. Ama sizi görmelerine imkan olmadığı halde bir anda "It's Payne!!!?" diye üzərinize saldırıyorlar. Ne ki bu şımdı? Müneccim mi bu adamı? Hatta bir yerde kapının önünde durmuş içerdeki onun konusunu dinliyordum. Dalmış muhabbet ediyorlardı. Ama ben kapıyı açtım anda kafama bir el bombası çarptı ve bir yandan bana doğrulmuş dört namlı deli gibi ateş etmeye başladı. Orda olduğumu bilmiyordular. Ama bölümü tasarlayan arkadaş "Max kapıya deðdiði anda el bombası atıp deli gibi ateş baslasınlar" diye düşünmüştü. Bu oyunu sıkıcı yapıyor. Çünkü her şey önceden hesaplanmış. Zaten rakipleriniz 2 ile 5 kişi arası gruplara bölünmüş bir güzel yerleştirilmiş küçük tuzaklar olarak bekliyorlar. Siz bir noktayı geçtiğinizde (ki genelde bir kapı eşiği) harekete geçiriyorlar ve belirli rolünü yerine getiriyor-





lar. O eskiten bir kere geçseniz, o geçiş anınızda hep aynı şeyi yapıyorsunuz. Zaten bagip yardım çığrları veya bir sesten şüphelenip siz aramalar söz konusu bile değil. Max Payne'i oynadıkça Hitman'ın değerini daha iyi anlıyor insan. Oradaki yapay zekaya harcanan emege daha fazla saygı duyuyor.

#### Muhteşem Grafikler

Max Payne'in en meşhur yanına geldi sira. Oyunun nefes kesen grafikleri ve bu grafiklerin arkasında ki Max FX motoru. Yüksek çözünürlükli dokuların getirdiği inanılmaz gerçeklikteki ortamlar ve mükemmel partikül efekleri insanı hayran bırakıyor. Fayans kapı bir mekanda duvarlara ateş ederken ortalığı dağıtan fayans parçalarını ve silahınızdan çıkan her mermiyi görebilmek mükemmel bir şe. Düşmanlarınızın ve Max'ın yüzündeki detaylara dalıp gitmek de oyle. Max Payne'deki grafikler tek kelimeyle muhteşem. Daha önce bu kadar gerçekçi ve güzel gözüken bir oyun oynamadığımı çok rahat söyleyebilirim. Elbette her güzel şe beraberinde bedelini getirir. Bu da oyular için genelde yüksek sistem gereklilikleridir. Ama korkuniza gerek yok çünkü Max Payne bu konuda beklediğimiz kadar acımasız değil. Hatta PII 300 ve Voodoo 3 bir sisteme bile惬意 güzelliğini ve rahat oynandığım gördük. Hele herhangi bir GeForce ekran kartınız varsa hiç derdiniz tasanz olmasın.

Sistem gerekliliklerinin beklenenden düşük olmasıın sebebi oyunun çok düşük poligonlu hazırlanıp bu açığın yüksek çözünürlükli dokularla kapatılmış olması. Çünkü Remedy pek çok oyun tasarımının tersine hepimizin evinde oyun cihazı süper sistemler olmadığının farkında. Bu yüzden Max Payne'deki grafikler potansiyelinin oldukça altında. Eğer hepimizin sistemi Pentium 4 ve GeForce 3'lerden oluşuyorsa da (ne güzel olurdu ama) Remedy hiç grafikleri kırmamasayı nasıl olurdu diye düşünüyorsanız 3D Mark 2001'in Lobby demosuna bir göz atın. Bu grafiklerin bir de yüksek poligonla nasıl gözüküğüne inanamayacaksınız.

#### Muhteşem Sesler

İste geldik Max Payne'in en az grafik kadar başarılı olduğu diğer bir konuya. Hem efektlə hem de müzikler olarak dört dörtlük bir oyun var karşı-



© Silahlarınız ve yaratıkları etkiler en az oyunun grafikleri kadar güçlü.

mizda. Seslerde ilk hoşuma giden şey Bullet Time'a geçtiğimde tüm seslerin ağır çekimdemişçesine boğuklaşması oldu. Ayrıca ateş ettiğiniz yüzeye göre kurşunun çarptığında çakıldığı ses de farklılaşıyor. Fayanslara ateş ettiğinizde çakan sesle tahta kutularдан çakan sesler gibi... Ayrıca oyun tam bir EAX desteği sahibi ve bulunduğu mekanda sesleri oldukça değiştiriyor. Oyunun sah intikam hissi yükü müzikleri de aksiyonun kırışmasına yakın size katılıp adrenalini seviyenizi arttırıyorlar.

#### Kendi Oyununu Yap

Max Payne'in en iyi yanlarından biri de tam takım bir görev editörüyle birlikte gelmesi. Max FX Tools'un içinde ikinci bir Max Payne yapmak için ihtiyacınız olan her şey var. Diğer bölüm ve mod tasarımları araçlannan göre bir parça karmaşık da ol-

sa oldukça yetenekli Max FX Tools.

Max Payne'in bugüne kadar yapılmış en iyi 3rd Person Shooter olduğunu açık. Bu oyunu Tomb Raider'la olan karşılaşmamak çokça kürfür sayılır. Ama Max Payne oldukça ilginç bir yapıya sahip. İyi olduğu konuların hepsinde mükemmel ama sahip olmadıklarında da tam anlamıyla sıfır. Mesela konuya oynanın başlangıcı, yapay zeka ve hiç bulunmayan multiplayer özelliği. Eğer bu oyuna bir parça adventure oğası katılsa, hikaye bu denli klişe olmasa, arada üç kişiyle konuşmak oyun içinde ve şu düşmanlara script yerine bir parça ze ka vermiş olsalar Max Payne hiç şüphesiz 95'in üzerinde not alan nadide oyulardan biri olabilir. Belki Max FX Tools'u kullanarak birileri bunu yapabilir. ☺

Tugba Özkök | tubek@level.com.tr



#### INFO- BOX

#### AKSIYON

Bilgi İçin • [www.maxpayne.com](http://www.maxpayne.com)

Yapım • Remedy Entertainment

Dağıtım • Take 2

**Minimum Sistem** • 450MHz işlemci, 96MB RAM, 15MB Ekrani Kartı

**Multiplay** • Yok

# ANACHRONOX



Uh-NAH-Kruh-Nox diye okunan bir oyunun insana çekirdikleri

on Storm PC tarihinin belki de en bahtsız oyun yapım firması. Hepsinin kendi dalında ustası olan John Romero (Doom, Doom 2 ve Quake), Tom Hall (Wolfenstein 3D, Doom, Rise of the Triad, Terminal Velocity) ve Warren Spector (System Shock, System Shock 2, Thief) gibi üç ustancı kurduğu firma bir türlü istedğini tuturamadı. İki yıl geckmeli olarak piyasaya çıkan Daikatana tüm zamanların en büyük fiyaskosu olarak nitelendirilince, ardından gelen Deus Ex'in başarısızlığı firmanın güzel günlerde kucak ağrısını sağlayamadı. Bir başka uzatmalı sevgili olan Anachronox da bir yıl kadar geckince tamam dedik; bu da fos çıktı. Ama oyunu 40 saat kadar oynadıkten sonra gördüm ki kazın ayağı öyle değil, hafif perdelymiş.

Anachronox, konsol tipi FRP oyunlarının, Amerika'lılar tarafından yapıldığında nasıl olabileceğinin ilk örneği. Final Fantasy ve ülkemizde hiç bilinmeyen Dreamcast oyunu Grandia (şimdiden PC versiyonu üzerinde çalışılıyor) tipi FRP'leri sadece Japon'ın yapabildiğine dair inanç Anachronox ile yıkıyor. Ana karakterimiz olan Sylvester 'Sly' Boots, meteligi kurşun atarı başarısız, az biraz da salak bir dedektif. Zaten oyuna bismillah demeden dayak yiyecek başlayan Sly'a olan saygı, ofisinin penceresinden uçarak yere "koma" sıyla aniden sonuveriyor. "Eyvah! Oyun boyunca bu salığı mı yöneteceğiz?" diye üzülmeyin, oyunda toplam 6 kişi ve "şey" size katılacak. Ayrıca Sly'in oğlu sekreteri "sanal" Fatima da birçok yerde size yardımcı olacak. Gruba katılan karakterlerin oldukça ucuk olduğunu söylemeyeim. Özellikle bir tanesi var ki, size katılmak için bardan içeri girdiği sahnede kopacığınızı peşinen söyleyiyim. Bu karakterin "ne" olduğunu söyleyip oyunun zevkini kaçırmak istemiyorum, sadece hatta aklımıza gelmeyecek "küre" birçok bir cism olduğunu söylemem yeteri olacaktır sanırım. Oyun sırasında aynı anda üç karakterin yönetebilirsiniz, diğerleri ise merkezi bir yerde siz bekliyorlar. Isterseniz gidip yanınızda olduğumuz karakterin değiştirebilirsiniz.

#### Bir komedi şu dünya

Şimdide kadar yazdıklarımın biraz şüphelenmişsinizdir, ama ben hemen söylemek istiyorum: Anachronox komik bir oyun. Hatta bilim kurgu temali bir oyunдан beklemeyecek kadar komik. Son zamanlarda beni bu kadar güldüren tek oyun Giants olmuştu, Anachronox'un ara demolar ve şehirlerde hiç beklemeyeceğiniz anlarda karşınıza çıkıp olaylar oyna başmanızı sağlıyor. Mesela, bir bölümde gezegenin komple havaya uçmasına



Quake 2 grafik motoru yaşımlı belli ediyor.

2,5 dakika var, panik halinde havaya alanında uzay mekiğini nereye parkettiğinizi ararken karşılaşığınız bir kadın "Ne oldu canım? Hayalet gormus gibisin" demiştir. Bir başka yerde bir karakter etrafındaki "Anlamıyor musunuz? Hepimizin konuşulmak onceden belli. Birisi gelip uzun süre sizinle konuşsunca hep aynı şeyleri tekrarladığınızın farkında değil misiniz?" diye nutuk çekiyordu. Bir demoda, uzaya kaybolan kahramanlarınızın sadece yedi günlük havalandı. İlk bayarda hiç kafaya takmazlar, laylayla eğlenirler, oyular oyuyarak vakit geçirirler. Ama dokuzuncu (!)

veren bayüler ve silahlar bazen oyle yerlere gizlenmez oluyor ki, her kezmenin ardına, her yaşının altına takmanız gerekebiliyor. Oyunun en güzel yanlarından birisi de bu zaten, Final Fantasy'de bir silah veya G Force'u bulmadığınız zaman silahını yapıyordunuz ve nasıl alıncasını bilmemişiniz bir silah ve buyuya elde etmeniz de imkansız gibiydi. Anachronox ise, dikkatli ve arastırın oyuncuya ödüllendirecek, oyundan daha fazla zevk almanızı sağlıyor. Başarılı.

**« Ion Storm'un son atışlarından birisi olan Anachronox, **hedefi 12'den** değil belki ama **iki parmak aşağısından** vurmaya başarıyor»**

günden sonra ortam biraz gerilir. Bu noktada Grumpus'un Sly'e "Ne bu hıf, her tarafta kilitlann, çöpçüller var, topla şunları!" sözlerinin ardından Sly'in "Ama yarın toplayacağım!" demesi ve bu cevabı üzerine Grumpus'un Sly'i eşek sudan gelinceye kadar dövmesi aklında kalan bir röportaj. Bu tur komik anılarından oyunda bolca bulunuyor, hatta Anachronox kendi türüyle dalgı geçip de işin suyunu çkartmadan kurtulabilen az sayıda oyunlardan.

Oyunda karakterlerinizi arkadan gizleyorsunuz: İstediğiniz kamera uzaklığını/yükseltliğini Options menüsünden ayarlayabilirsiniz. Klasik WASD tuşları ile yönettiğiniz karakterler tırtıl gibi birbirini takip ediyor. Hiçbir yerde clipping veya takılma problemi yok. Yüksekten düşmek gibi bir probleminiz yok. Bu örnekleri niye verdim? Çünkü Anachronox'un son zamanlarda oynadığım, oynamayaemacsı en kolay oyunlardan biri olduğunu söylemek istiyorum. Etrafı araştırmaken mutlaka kullanmanız gereken bir şey atlamazsan pek mümkün değil, bu tür noktalarda Life-Cursor adlı imleç dönmemeye başlıyor. Ama karakterlere özel güçler

Oyunun savaş sistemi de Final Fantasy'ye oldukça benzeyen. Yani gerçek zamanlı sistemde, her karakter hamlesi yapmadan önce bir süre

#### ANACHRONOX

86

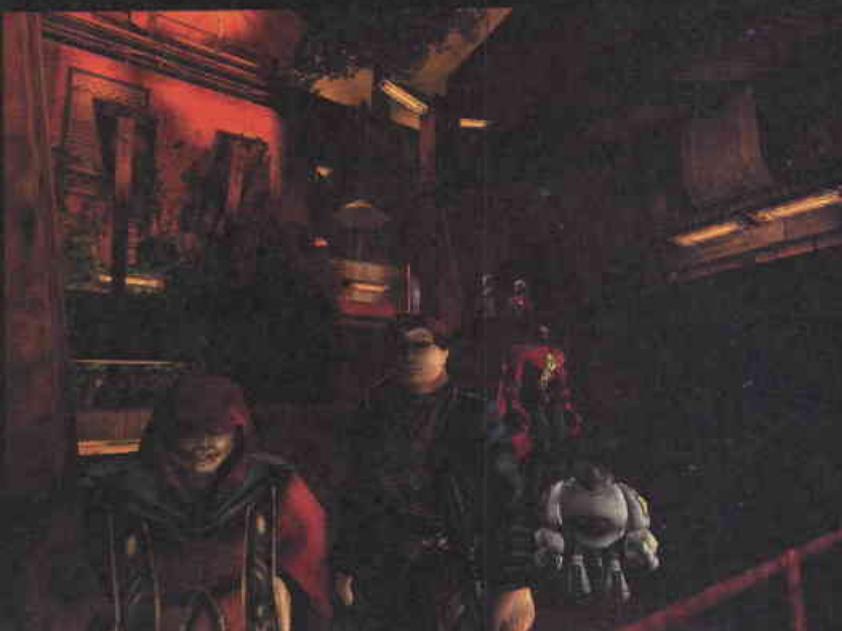
**Bratik** • Her ne kadar Quake 2 grafik motoru zamanla biraz gerisinde kalmış olsa da, karakterlerin ve mekanların fizikle hazırlanmış olması, oyunun grafik açığını kasatıyor.

**Atemser** • Anachronox'un o bogucu, cyber-punk atmosferinden, Sector Station'ın pırıl pırıl kordonlarına, Level 1'ın lav dolu tünellerine kadar her bölümün kendine has bir tadı var. Komünüz güzel olmasa yarın da, yiğenmiş ve anlatılmış olmasa da aynı bir artı.

**Ses** • Sesleadırmaların ne kadar başarılı olduğunu anlatamam. Keske bütün konuşmalar sesleadırıncaya diyecektir. Müzik ise, yine de yanında yat kivriminde. Ses efekti de görevini görüyor.

**Dynamabilitlik** • Basit: Oyundan zevk almak istiyorsanız en zor seviyede oynayın. Oyunun başlarında saatlerce gecikmesi dolayısı sebebiyle, daha sonra gerekli güzel gäheri hayal edin. Yüksek oyundan çok çabuk vazgeçmeniz





● Partinizde aynı anda üç kişiyle gezebilirsiniz. Tanışırımy: Sly, arkasında Pal-18 ve en arkadaş Paco.

bekliyor, sırası gelenin hamlesini istediğiniz zaman yapabiliyorsunuz. Savaş sırasında yapabilekleriniz arasında normal silahınızla saldırmak, Mystech ile büyü yapmak (birazdan açıklayacağım), savaş alanında başka bir yere geçmek (oyunun FF'den bir farkı da bu), özel güçlerinden birisini kullanmak (Bouge Power denilen bu özellik kendiliğinden doluyor) veya savaş alanında varsa, kullanıtabilir eşyalarдан birisini kullanmak var. Tabii Anachronox ile Final Fantasy'yi savaş açısından karşılaştırmak gerekliden, hem animasyon hem de sistem olarak FF birkaç gömlek üstün geliyor. Anachronox'un savaş animasyonları da göz dolduruyor, ama FF'nin o göz alıcı animasyonlarını karşılayamıyor. Aynı şekilde, eğer oyuncunun kolay veya normal zorluk seviyesinde oynarsanız, stratejik anlamda savaşlardan hiç zevk alamazsınız, çünkü ajan kolay oluyorlar. Haritalarda dolaşırken rastgele savaşlar oynamadığınızdan, zaten çok fazla sayıda savaşa girmiyorsunuz (Allah'a şükür) ve savaşlarda da genellikle en güçlü ve herke etkileyen büyünüz/silahınızla düşmanın işini bitiriyorsunuz. Hele Mass-Freeze yapan bir Mystech'iniz varsa, kullandığınız anda bütün düşmanlarınız donup kalmıyor, geriye size saldıramayan düşmanları teker teker temizlemek kılıyor. Final Fantasy'de "şimdi su GF'yi çağırsam o uykuya düşer" koyacak, ama bende anti-sleep atarım, ama o zaman da heal yapamam..." gibi, satranç oynarcasına kafa patlattığım savaşan Anachronox'da aramadım değil. Tabii bir oyunu o türün en iyi ile karşılaşmak ne kadar doğru o da tartışılır.

#### Quake mi kaldı: deryada?

Anachronox yaklaşık üç yıldır yapım aşamasında. Oyunda kullanılan Quake 2 motoru yaşını biraz belli ediyor. Ama grafiklerin sevmililiği, mekanların dizaynındaki güzellik ve bazı ışık efektleri bu

ağrı kapatıyor. Karakterlerin yüz ifadeleri bayağı başılangıç. Animasyonlar da öyle. Ayrıca Anachronox uzun zamandır dinlediğim en başarılı müzik ve seslendirmeye sahip. Özellikle Hephaestus gezeğinde çalan bir müzik var ki, uzun zamandır bir oyunda böyle tatlı bir müzik dinlemediğimiz söyleyebilim (yazılı yazarken havaya girmek için bile dinliyorum). Oyunun müzickleri asla sıkılmıyor ve her duruma uygun bir müzik var, epik, komik, korkutucu ve panik durumlarda çalan müzicklerin hepsi de o anki duyguya çok iyi yansıtıyor. Bütün müzicklerin oyun dizinindeki ANOXDATA/MUSIC/MP3 klasörü altında mp3 olarak bulabileceğinizi de hemen belirtiyim.

Seslendirme de oldukça başarılı. Bütün karakterleri seslendiren sanatçılara aferin diyorum. Birçok oyundaki karakterlerin android gibi ve ruhsuz bir şekilde seslendirilmesine karşın (bkz. Max Payne) Anachronox'daki her karakter gerçek olduğunu inandırıyor.

Oyunda kullanılan büyü sistemi Mystech, oldukça detaylı. Sağda solda bulabileceğiniz gibi, düikanlardan da satın alabileceğiniz Mystech parçalarını kullanarak buz, ateş, elektrik, elemental ve saf büyü hasar veren büyüler yapabiliyorsunuz. Hangi Mystech'in hangi tür yaratığa ne kadar hasar verdigini deneyerek bulmanız gerekiyor. Ama biraz kafayı karıştırarak, bir Magma canavarına fire hasarı veren Mystech ile hasar veremeceğinizi, aynı şekilde buz hasarı veren Mystech'in de çok fazla hasar vereceğini tahmin edebiliyorsunuz. Oyunun ilerleyen sahalarında Elementor adı verilen özel Mystech'lere, yine sağda solda bulduğunuz çeşitli renkteki böcekleri yerleştirerek kendinize ait büyüler yapabiliyorsunuz. Elementor sistemi detayları uğraşmaktan hoşlananlar için birebir. Ama oyunu hiç Elementor ile uğraşmadan bitirmeniz de mümkün. Ama benim

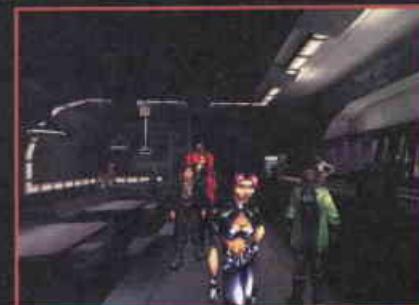
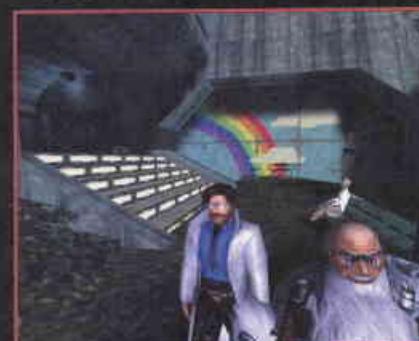


yaptığım ve adını "Ne Yaptığımı Bilmiyorum" koyduğum Elementor büyüsünün bütün düşmanları aynı anda dondurduğunu, artı hepsine yaklaşık 1500hp hasar verdigini söylesem, sanırım Elementor'un faydalı bir şey olduğunu kabul edersiniz. Elementor sisteminin nasıl çalıştığını öğrenmek bayağı zor, ben bile tam olarak henüz çözemedim. Ama genel olarak mantığı şu:

1- Her elementor'un en altındaki boğluğa yerleştirdiğiniz böceğin rengi, o elementorun ne cins hasar vereceğini belirler (mavi=buz, kırmızı=ateş, sarı=zihinsel gibi)

2- Üstteki boşluklara yerleştirdiğiniz böcekler,

● Sender Station'dan gidebilmek için bilmediğiniz gibi gıyınmanız gerekecek.





hasanın gücünü belirler. Bunu sağ alttaki Mystech Power'dan görebilirsiniz.

3- Aynı, üstteki böceklerin birbiri ile ne kadar uyumlu olduğunu göre, büyünüze ekstra özellikler ekenir (hem ateş hasarı verip hem uyuma gibi). Bunu da sağ alttaki Mystech Harmony'den görebilirsiniz.

4- Birbiri ile uyuşmayan renkteki böcekleri aynı Elementor'a koyamazsınız.

5- Böceklerinizi, oyunda bulduğunuz çiçek yaprakları ile (Petal) besleyerek seviyelerini artıtabilirsiniz. Güçlü böcek=güçlü büyü.

6- ANA KURAL: Çeşitli böcek kombinasyonlarını deneyerek sağ alttaki Mystech Harmony ve Power'i mümkün olduğunca yüksek tutmaya çalışın.

#### Dağın diğer yanı

Gelelim Anachronox'un acı yanlarına. Öncelikle, oyunun savaş sisteminin ne kadar üzerinde uğraşılmış olursa olsun, çok fazla bir olay yok. En güçlü büyüyü en ence yapan kazanır, en güçlü büyüler de hep sizde olduğuna göre hep siz kazanırsınız demek ki. Yaratıkların yapay zeka olarak sınırları öldürmek istiyorum. Savaş sırasında grafiklerin ve animasyonların da daha iyi olabileceğini düşünüyorum, ki burada suç oyunda değil, Quake 2 motorunda.

Ayrıca oyunun büyük bir eksisi var ki, birçoğunuza felliş felliş kaçırılacak. O da asıl konu devre ye girmeden önceki yaklaşık 8-10 saat etrafta gezip alakası işler yaparak geçirecek olmanız. Oyunun esas konusunun çok ilgi çekici olduğunu düşünürseniz (hayır, hayatı söyleyip tadınızı kaçırın, sadece beceriksiz dedektifimiz boyunun çok üstünde bir görevi üstlenecek desem yeter umarım) bu büyük bir eksidir. Birçok oyuncu "eesh bu neymis böyle" diye oyundan soğuyacaktır. Ama o sekiz saatlik ikşenkeli aşırı da Anachronox gezegeninden bir kurtuldunuz mu, olaylar hızlı bir



“Hanginiz ablamı laf attı utan!” “Ama ben de kızım!” “Sen çekili! Pardesülü! Sen ka!”

şekilde açılmaya başlıyor.

Oyunun bir diğer büyük eksisi ise, RPG olması gereken Anachronox'un fazlasıyla Action Adventure'a benzeyen olması. Hatta RPG adını oyundaki tek etkenin, savaşlardan tecrübe puanı kazanıp level atlamak ve büyü yapmak olduğunu söyleyebilirim. Oyunun %80'inde yaptığınız doğru eşyayı kullanacak doğru yeri bulmak, konuşacak doğru insanı bulmak veya deli gibi bir bulmacayı çözmek/labirentten çıkmak için çabalamak oluyor. Oyunda ilerlemek için birden fazla yol olsayı kabul ederdim, ama bir yeri geçmek için deliller gibi yapacak doğru şeyi aramak zorunda kalmak, oyundan RPG'den çok Adventure'a benzemesine yol açmış.

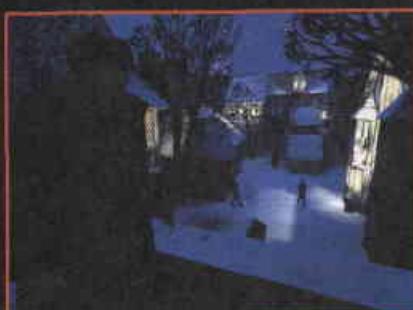
Oyunda birçok mini-oyun var. Oyun içinde oyun yanı. Ama karakterlerin World Skill'leri hariç bu oyunlar hemen hemen hiçbir şeye yaramıyor, siz de vakti kaybetmemek için hiçbirini oynamıyorsunuz. Oysa ki Hephaestus'taki Arcade salonundak Galaxians rekörünü kırdığında bana bir ödül veriseydi fena mı olurdu? Hayır, ihtiyacım olduğundan değil ama, istedim yanı...

Tabii bir de kilitlenme meselesi var. Ben oyunu Windows 2000'de oynadım ve saat başı kilitlenmesi yüzünden mouse'u serial port'a kadar kermirdim. Windows 98'de bu problem daha az. Ama 98'de de hiç beklememişiniz anlarında çökebiliyor. Oyunu zırken aklınızda bulunsun.

Bu yazımı yazdıktan sonra Anachronox'un yamış ekibi Ion Storm'dan ayrıldı ve Ion Storm'un Dallas ofisi kapatıldı. Ion Storm'un son atıqlarından birisi olan Anachronox, hedefi 12'den değil belki ama iki parmak aşağıından vurmaya başlıyor. Klasik 300 saatlik PC FRP'lerinden hoşlanıyor olsanız bile, fanatik bir AD&D hayranı olsanız bile, mutlaka dynamalısınız. Ama eğer Final Fantasy

delisiyseñiz, durduğunuz kabahat diyorum. Koşarak alın, bu işin sadece Japon'lara özgü olmadığına inanacaksınız. ☺

Sinan Akkol | [sakkol@level.com.tr](mailto:sakkol@level.com.tr)



#### INFO- BOX

#### FRP

Bilgi İçin: [www.anachronox.com](http://www.anachronox.com)

Yapım: Ion Storm

Dağıtım: Eidos Interactive

**Minimum Sistem:** Pentium II 266, 54 MB Ram, 12 MB 3D Ekrani Kartı

Multiplay: Yok

startrek

# deep space 9

## the fallen

Star Trek evreninden kopup gelen iyi bir oyun

**H**ani yarın öbür gün aranızdan oyun yapmaya niyetlenenler çıkarsa diye söyleyorum, aklınızda bulunsun, eğer para sıkınız yoksa büyük film şirketlerinin isim haklarından filan faydalamayı kesintilek ihmäl etmeyin. Tabii bu ucuza olacak bir iş değil, bu yüzden de bu isim haklarını kullanma izni alabilecek kapasitedeki büyük oyun firmalarının sponsorluğunu sağlamaz gerekebilir. Ama bir defa bu işi kotarıbilirseniz, CD'nin üzerine oyun niyetine ne basarsanız basın, satma ihtimaliniz oldukça yüksektir. Sevdığı bir filmin adını raftaki oyunun kutusu üzerinde gören ve oyun dergilerindeki eleştirileri okuma adeti olmayan yüzbinlerce potansiyel müşteriyi kekleme imkanı bulacaksınız. Özellikle niyetiniz adam gibi oyun yapmak değil de, birkaç haftada bitirilmiş, yarı yamalak çalışan ve hiçbir çekici yanı olmayan süprüntüleri seri halde piyasaya sürerek olabildiğince çok insanı kaziklamaksa, bu tam sizin ihtiyacınız olan şeydir.

### Sitar Tirek...

Mesela bu tarz yapımlara Star Trek adını taşıyan ve bugüne dek belki de yüzlercesi çıkarılmış olan oyunları örnek gösterebiliriz. Özellikle ABD top-raklarında Star Trek tam anlamıyla bir manyaklı, dev boyutlu bir endüstri durumundadır. Mesela Las Vegas'ta ünlü uzay gemisi Enterprise tadında hazırlanmış bir otelin olduğunu biliyor muydunuz? Burada binlerce dolar harcayarak bir düğün töreni yapabilir, üstelik nikahınızı kıyması için bir Federation kaptanı, şahit olarak ise bir Romulan ve bir Klingon amiralı tutabilirisiniz! Eh, bu kadar

delice para kazandıran bir endüstri tabii ki her türden uyanlığı kendine çeker. Ama sonuç olarak da uzun vadede Star Trek adını taşıyan herhangi bir oyunu görmek benim gibi su katılmamış bir sci-fi manyağının bile midesini kaldırmaya başlar.

### Scotty, Motora Gaz Verme, Boğacan!

Neyse ki son zamanlarda aklı başında adamlar Star Trek adını taşıyan aklı başında oyuncular yapmaya başladılar da, biz sci-fi meraklı oyuncular tıraz olsun nefes alma fırsatı bulduk. Tabii piyasaya nikan bir sürü Borg'tan oyunu gördükten sonra insan ister istemez Star Trek adına paranoid bir yaklaşım sergiliyor. Ama yine de nadiren de olsa harcadığınız zamana degen birkaç Trek oyunu bulabilmek artık tamamen imkansız değil. İşte The Fallen bu türden bir Trek oyunu, çalıştırıldıktan beş dakika sonra mideniz bulanmaya, gözünüz dönmeye başlıyor ve hatta oynamaktan zevk bile alıysınız. İlginç yani...

Bu arada oyundaki "Deep Space 9" adının ne anlamına geldiğini bilmeyen pek çok kişi olabilir, bunu da açıklayayım. "Deep Space 9" aslında Federation sınırlarından bir hayli uzakta bulunan Bajoran yıldız sistemindeki bir uzay istasyonu. Burasını Bajoran sistemini el altında tutmak isteyen Cardassian ve Klingon hükümetleri ortaklaşa inşa etmişler, zaten istasyonun mimarisindeki Klingon etkisi de oldukça bariz. Fakat sonradan Cardassian bilimadamları bir deney esnasında tamanen dengeli bir Wormhole açmayı başarmışlar ve tabii bu durum hem sistemin, hem de istasyonun önemini artırmış. Bajoran hükümetinin Federation'dan yardım istemesi ve Starfleet yetkililerinin burayı devralmasından sonra, bölgede barışın da yerlesmesiyle işler tamanen değişmiş. Ancak tabii huzursuzluk uzayın kendi dokusunda bulunan bir sabit değer olduğundan, sık sık Starfleet görevlilerine iş düşüyor.

### Paragöz Ferengi...

Deep Space 9 Trek filmlerinde pek az yerilmiş olan bir istasyon, çünkü aslında tamanen ayrı bir dizi olarak hazırlandı ve uzun dönemde kal-



“Atla, ben tutarım seni!” “Yalancının?”

di, hatta bir ara ülkemizde gösterildi. Dışarıda yeni bölümlerinin gösterilmekte olduğunu biliyorum ve hatta çizgi romanları filan da var yanlış hatırlıyorum. Bu dizinin en büyük özelliği DS-9 istasyonunun Wormhole nedeniyle çok yaygın kullanılan bir ticaret yolu üzerinde olması ve bu yüzden tüm kültürlerden karakterlerin olaylarda boy göstermesi. Nitekim haklarında pek az şey bilinen paragöz Ferengiler bile zaman zaman buraya uğruyorlar ve hatta DS-9'un kumarhanesini bir Ferengi işletiyor. Buna bir de Bajoran sistemindeki iç huzursuzlukları eklerseniz, diziden hareketin hiç eksilmediğini anlaysınız.

İşte oyun bu istasyon ve çevresinde dönen olayları konu alıyor. Oynanış olarak dışarıdan görünen bir FPS olduğunu söyleyebiliriz, Tomb Ra-

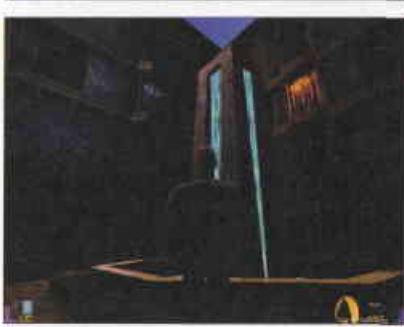
### STAR TREK-DEEP SPACE 9: THE FALLEN 81

**Grafik** • Unreal motorunun kullanılmış olması grafiklerin iyi olduğunu en bariz göstergesi. Tabii biraz hızlı bir PC lazım.

**Atmosfer** • Bir Star Trek oyunu için oldukça başarılı bir atmosfere sahip denebilir. Dümanlar biraz daha karakter ve akıl sahibi tasarlansa, daha da iyi olacaktı.

**Ses** • Müzikler çoğu zaman insanı bir hayli gerebiliyor. Ses efektleri ise hayalkırıklığına yer vermeyecek derecede yeterli.

**Dynamanabilirlik** • Özellikle çok dar koridorlarda dışarıdan görünüş biraz sorun yaratıyor. Ancak bunun dışında pek fazla sorun yok.



çevresindeki uçuşta idare istasyon amiri olan Albay Sisko'dadır. Bu karakterleri dizilerden de hatırlayacaksınız şüphesiz. Saldırıya uğrayan gemideki aşırı radyasyon kaçacı yüzünden işinlagma imkansız hale gelince oraya bir mekik gönderilmesi gündeme gelir. Albay Sisko mekikle gemiye gidip durumu araştırmayı üstlenir. Burada Sisko rolüne soyunursanız, yaralı geminin koridorlarında saklama oynayacaksınız demektir.

#### Worf ve Kira...

Peki Sisko yaralı geminin koridorlarında silahlarının pek etkili olamadığı düşmanlarıyla köşe kapmaça oynayıp, bir yandan da mürettebatın sağ kalanları toplamaya çalışırken Worf ne yapmalıdır? Maalesef Defiance da bu tuhaf saldırganların hismine uğramış, işgalciler bir şekilde gemiye do luşmaya başlamıştır. Bunlarla mücadele etmek Worf ve gemi personeline kalmıştır, ama bu kolay olmayacağından emin. Aynı saatlerde ise Bajoran hükümetinin istasyondaki resmi sözcüsü olan Kira, eski bir dosyaya yardım etmek için sistemdeki gezegenlerden birine iner ve kendini dinsel bir savaşın ortasında bulur.

Görevi bitirip de istasyona döndüğünüzde ise başka durumlarla karşılaşırınsız. Mesela istasyon amiri olan Sisko istasyon içindekilerle konuşup olaylar hakkında bilgi alabilir. Bu sayede senaryonun gidisine büyük katkıda bulunulmakta. Yani oyunun her sahnesinde karşınıza çıkanlar sadece öldürmeniz gereken düşmanlar değil, etrafta çoğunlukla korumanız gereken kişiler de oluyor.

• Bu da durdurmazsa işim yaşı demektir.

#### Tricorder Nedir, Yenir mi?

Tanıtılmıştı ki oyunda standard Trek alet edevatını kullanmanız gerekiyor. Silahlar dizilerden tanıdığınız ateler, ama cephe ve medikit gibi şeyler çok kısıtlı, yani bunları çok dikkatli kullanmanız gereklidir. Öte yandan işinizi çok kolaylaştıracak olan Tricorder da unutulmamış. Bununla belirli bir alanı taramayıp, gizli anahtarlardan saklanan düşmanları dek pek çok şeyin yerini bulabilirsiniz. Ayrıca görevde verilen ya da etrafta bulunan bazı araç gerece de rastlayacaksınız, bunları envanterden seçip kullanabiliyorsunuz.

Oyunda bir de çoğunlukla es geçilen bir unsuru daha yer verilmiş ki, eğer buna dikkat etmezseniz bir adım bile ilerleyemeyezsiniz. Göreve çıkan adamanız tabii ki yanında bir telsiz de taşıyor, haberleşme menüsünden o an konuşabileceğiniz kişilerin bir listesini görebilirsiniz. Ancak kafanızda görev değil, yeri geldiğinde haberleşmeye geçmeliyiniz, peki bunu nasıl ayarlayacaksınız. Çok basit, oyundaki anahtar yerlerde ekranın sol üst köşesinde bir Federation arması yanıp sönmeye başladığından bilin ki telsizi açma zamanı gelmiştir.

#### Unreal Yayılıyor...

Oyunun grafiklerinde yeni nesil Unreal motoru kullanılmış, bu da genel görünümün oldukça iyi olduğu anlamına geliyor. Çevre tasarımları oldukça iyi, haritalar baştan savma değil ve dekorlar ortamların bomboş gözükmemesini sağlıyor. Müzikler ve ses efektlere ise özen gösterilerek hazırlanmış, insana Trek atmosferini yaşıyorlar. Düşmanlar ise biraz tek tip görünümlerine rağmen bir hayli güçlüler ve lâp diye ortalarına atlamak yapabileceğiniz en büyük kerizlik olur, yani kafanızı kullanmanız gereklidir.

Özetle The Fallen nispeten iyi bir oyun ve harcanılan vaktere değerliyor. Özellikle yapay zeka biraz daha iyi olabilirdi, Unreal motoru buna çok müsaade etti. Eğer bu tarz oyunlardan ve sci-fi olaylarından hoşlanıyorsanız bir bakın derim ☺

→ ider tarzı yani. Ne var ki siz oyunda tek bir karakteri yönetmiyorsunuz. Burada üç farklı karakter var ve işin güzel yanı herbiri tamamen kendi senaryosuna sahip. Olaylar aynı çizgide ilerliyor, ancak karakterlerin her biri farklı bir görevde ve doğal olarak aynı anda farklı yerlerde, farklı işlerle uğraşıyor oluyorlar.

Mesela ilk görevi ele alalım, Starfleet gemisi Defiance istasyon etrafında devriye görevini yaparken bir yardım çağrısı alıyor ve saldırıyla uğramış olan bir gemiye rastlıyor. Defiance aslında herkesin tanıdığı ve sevdiği Klingon savaşçısı Binbaşı Worf'un idaresi altındadır, ancak istasyon

#### INFO-BOX TPS (THIRD PERSON SHOOTER)

Bilgi İçin • <http://www.ds9thefallen.com/>  
Yapım • The Collective Studios  
Dağıtım • Simon and Schuster Interactive

Minimum Sistem • Pentium II 266, 64Mb Ram, 165Mb sabit disk alanı, 4 Mb grafik kartı

Multiplay • Yok

Mad Dog | good@doggie.com.tr

# alone in the dark

## the new nightmare

Uzun bir aradan sonra karanlık tekrar üzerimize çöküyor...

**K**aranlık bir odadayım; sadece monitörüm pardon fenerimin zayıf ışığı çevreyi yetersiz bir şekilde aydınlatıyor. Odanın karanlık bir köşesinden aralıklı bir şekilde garip sesler duyuyorum. Galiba arkamdan bir yerden... Baksam mı acaba? Kafamı çevirmeden, söyle göz ucuyla yabancı bir bakış beni baştan aşağı süzdüğünü hissediyorum. Sonsuzluk kadar süren birkaç saniyenin ardından: "Abi şu bilgisayarın kapat da zıbar artı!" Nasıl yani? Ulen, kırk yılda bir 'alone in the dark' yapalm dedik ama sağolsun kardeşim, böğüründen kopan bir cümle ile tüm fiyakamızı bozdu. Hayır, oturmuşuz gecenin körü inceleme yapıcı diye, olmaz ki ama... Neyse bari artık işkân aça-yım da ne yazdığını göreyim...

### Efsane geri mi dönüyor?

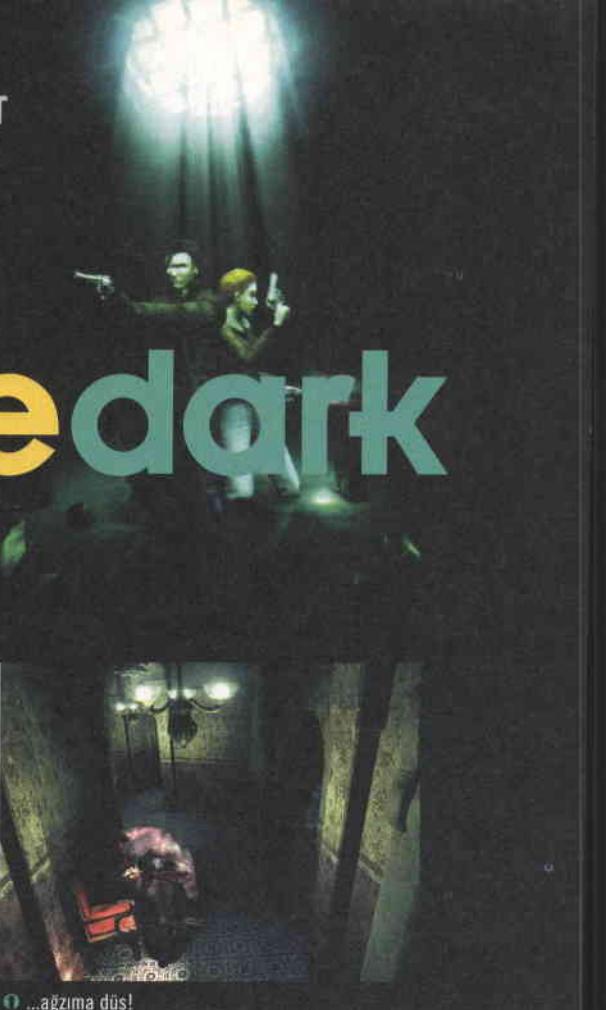
Yaklaşık on yıl önce Alone in the Dark çıktığı zaman, geniş bir hayran kitlesi elde etmenin yanı sıra birçok 'ilk'e de imza atmıştı. Adventure ile aksiyon türleri ilk defa bu kadar iyi bir şekilde kaynaşıyordu (daha sonra da pek yıldızları barışmadı zaten), konsolda Resident Evil furyasının doğmasını sağlayacak 'horror-survival' türü ilk defa yüzü göründü ve ilk defa sabit görüntüler yerine değişen kamera açılan kullanılarak sinematik kurguya merhaba deniliyordu. Oyunun ikincisi ve üçüncüsü yapıldı ama hiçbirini ilkının yerini tutamadı.

«O artık eski **poligon** Edward değil; o artık uzun saçlı, trençkotlu, kaslı bir **deliyürek**.»

Ve şimdi uzunca bir bekleyişten sonra The New Nightmare ile Edward Carnby geri dönüyor. Gerçek o artık eski 'poligon' Edward değil; o artık uzun saçlı, trençkotlu, kaslı bir 'deliyürek'. Kahramanımıza bu sefer Aline Cedrac adında fistık gibi bir antropolog eşlik ediyor. Her iki karakteri de oynamanız mümkün ama baştan söyleyeyim, hattunun bulmacaları daha zor. Hikaye bu sefer günümüzde geçiyor. Doğaüstü olaylar dedektifi (hem de en gizlidenden) Carnby yakın arkadaşı Charles Fiske'in cesedinin Shadow Island açıklarında bulunmasını araştırmak için yola düşer. Aline ise Profesör Obed Morton tarafından, bir kızilderili kabilesi olan Akbanilerden kalma yazıtları desifre etmesi için Shadow Island'a çağrılır. İkisinin yolları uçahta kesişir ama uçak düşünce tekrar ayrırlar. Paraşütlerin Edward'i ormanın içine ve Aline'i da Morton malikanesinin çatısına indirmesiyle oyun başlar. Artık karanlıkta yalnız kalma vakti (iste adamlı böyle bırakırlar)...

### Kapalı kapılar ardındakiler...

Amacınız adanın üstündeki giz perdesini kaldırarak ve tabii ki canlı kalmak! Oyundaki bulmacaların çoğu, kilitli kapıları açmak için doğru anahatları bulma üstüne kurulu. Kulağa pek heyecanlı gelmiyor ama kapalı kapıların arasını merak etmeden de yapamayorsunuz. Eskiden olduğu gibi bulduğunuz notlar ve günlükler hikayenin açıklama



...ağzımı düş!

sını sağlıyor. Ayrıca oyun boyunca Edward ve Aline telsizle haberleşerek birbirlerine bilgi aktarıyor. Telsiz olayı maalesef demolar dışında pek etkin değil (sadece bir bulmacada işinizi görüyor). Karşınıza çıkan yaratıklar (ki bazları havadan geliyor) biraz Cthulhu biraz da Giger havasında ama maalesef hikâ demiş, ikisinden birinin burnundan düşmüş diyemeyeceğim.

Bir yaratığı nalları dikkmeden temizlemek istiyorsanz, ilk vuran siz olmalısınız. Arkanızı dönmekte bir saniye gecikmeniz, enerjinizin yanınızı götürebilir. Tabii kontroller bu şekilde olduğu sürece bir değil on saniye gecikmeniz bile mümkün →

### ALONE IN THE DARK 4

81

**Grafik** • Grafikler serinin kaydettiği en büyük aşaması. Düşük çözünürlüğe rağmen dokular ve karakter modelleri oldukça iyi.

**Atmosfer** • Gerçekten karanlıkta yalnız kaldığınızı hissettiğiniz zamankar oluyor. Özellikle gölgelere oyunları sizi her an tetikte olmaya zorluyor.

**Ses** • Müzik kötü ve seslendirme zayıf ama ses efekleri gayet iyi. Gıcırtılar, tıkırlıklar, hırıltılar, çatırıtlar ve daha nice.

**Oynanabilirlik** • Kontroller maalesef bazen bir hayli kasabılıyor. Siz çark edene kadar zombinin biri üstünüzü çulfanmış oluyor. Save olayı sınır bozucu.





Grafikler gerçekten inanılmaz...



Gitti işte deri ceket, bizimkisi de iş değil kardeşim.



Hümüm, şu aynanın arkası bir yere açıyor mu acaba?

Babaanne bayramlık elimi öpmeye geldim, also?  
Ya ben kime diyorum?

→ (daha hala mouse nişan almak hariç etkin bir şekilde kullanılmıyor). Oyunun başında doğru yerde değilim diye bir dolabı ancak beş dakika sonra itebildim! Envanterde uyduruk gözükse bile silahlarımız elinizdeken oldukça faydalı. Donanımız yine sağlam ateşli silahlardan oluşuyor, özellikle üç namlulu çifte tavaşı edilir. Silahlar için 'Dokunulmazlar' dan 'Hayalet Avcıları' na bir geçiş var denilebilir. Ama zirt pırıt cephanenizin bitmesi sık sık tabanları yağlamaniza neden oluyor. Sade-

ce dört save hakkınızın olması da en uyuş dumurlardan biri (bu könsol takıntınızı bir türlü alamış değilim). Ayrıca save ettığınız zaman bölüm kendi kendiniresetiyor; hâli yaratıkların tekrar türemesi anlaşılabılır ama yanım bırakığınız işlere baytan başlamak zorunda kalmak gerçekten çok saçma.

#### Ya feneriniz olmasaydı?

Herhalde The New Nightmare ile Alone in the Dark serisinin grafiklerinin tavana vurduğunu söyleyebiliriz. Çözünürlük hala biraz düşük kalsabile (640x480) dokulara gösterilen özen gerçekten inanılmaz (keşke aynı özen envantere ve arademolara da gösterilsesmiş). Karakterler de olabildiğince detaylı. Konusurken dudaklar oynamasa bile yüzler hiç fena değil. İşin içine bir de fenerinizin ışığı ve hareket eden gölgeler eklenince şov başmış oluyor. Yalnız müziği kapatıp yerine Kayıp Otoban filminin soundtrack' i tâdında bir şeyler açmanız tavsiye edilir. Dinamik kameraları oyunu bir B filmi havasına sokabiliyor; bâzen geniş açı ile mekanları deformede ediliyor, bâ-

#### INFO-BOX

#### ACTION/ADVENTURE

Bilgi İçin [www.aloneinthedark.com](http://www.aloneinthedark.com)

Yapım **Darkworks**

Dağıtım **Infogrames**

Minimum Sistem • Pentium II-400, 64MB Ram, 400MB sabit disk alanı, 16MB 3D ekran kartı

Multiplay **Yok**

zen de kendinizi üst kattaki bir pencerenin arkasından (sanki biri sizi izliyormuş gibi) görebiliyor sunuz.

En az müzik kadar seslendirme de kötü; karakterler sanki birer android gibi konuşuyor. Neyse ki ses efektleri oldukça sağlam; dozmenin bir bölümünün farklı geçirdiğinden, altında bir şeyler döndüğünü çabaliyorsunuz. The New Nightmare belki grafikleriyle sertî bir adım ileri götürmüs olabilir ama oyнanabilirlik konusunda daha on finn ekmek yemesi gerek. Yine de biraz gerilmek insanın hoşuna gidiyor... ☺

Güven Çatak / guven@level.com.tr

## KARANLIĞIN HİKAYESİ



### Alone I

Her şeyin başladığı oyun; yaklaşık bundan on yıl önceki, Karanlıkta ilk defa yalnız kalışımız ve adventure türünün aksiyon ile ilk tanışması. O dönemde gerçekten sıradışı bir oyun; değişen kameraları, poligon karakterler, acalep yaratıklar ve Cthulhu miti üzerine kurulu ürpertici bir atmosfer. Başrolümüz, Edward Carnby şüpheli bir ölümü araştırmak için gizemli 'Derceto' malikanesine gider ama gidis o gidis. Daha ikinci dakikada bir zombiyle karşılaşınca, olayın sandığından daha karmaşık olduğunu anlar... Bulmacaların tek bir çözümünün olmaması ve Emily Hartwood karakterini de oynayabilmeniz oyunu bir başyapıt yapan diğer faktörler arasında:



### Alone II

Kabus devam ediyor ve olay yine 1920'lerde geçiyor. Grace Saunders adında küçük bir kız kaçırılır. Ortada bir fidye talebi yoktur. Olayı araştıran yakın arkadaşınız Stryker hunharca katledildeden önce kızın Tek Gözülü Jack'in elinde olduğunu ve mürettebatını diriltmek için kızı kurban edeceğini öğrenir... Ve Edward Carnby yine sahne. Bu sefer H.P. Lovecraft mitlerinin yerini voodoo bebekleri ve kanlı tavuk tüyleri alıyor. Altıtipatların yerini 'tommy gun'lara ve pompalılara bırakmış durumda. Cthulhu ucubeleri yerine de hayalet korsanlarla uğraşıyorsunuz. Oyun ilkine göre çok daha büyük; artık malikaneden (Hell's Kitchen) dışarı çıkmayızağlıyorsunuz.



### Alone III

İlkinden sonra serinin en çok tutulan oyunu. Artık grafikler bir hayli toparlanmış durumda. Sesler de hiç fena değil. Hikayeye gelince, içinde eski ortağını Emily Hartwood'un bulunduğu bir film ekibi Slaughter Gulch civarında ortadan kayboluyor ve tabii iş yine başa düşüyor. Bu sefer bir hayalet kasaba ve kovboyculuk oynayan hayaletler söz konusu. İkincisine göre aksiyon ve hikaye çok daha düzeyli (en azından yine bulmacalar var). Ama onca teknolojik gelişmeye rağmen oyunun motorunun değişmemesi tam bir muamma; Edward Carnby yine aynı hantılıkta hareket ediyor. Daha farklı kameraları açığının kullanılması oyuna ayrı bir hava katmış.

# hostile waters

## antaeusrising

Bu kadar hareket bir strateji oyunu için çok fazla

**O**yunun filmi, filmin kitabı, kitabı oyunu Ürgenç'te kaybolduğumuz şu günlerde birkaç adanın etrafında geçen şu özgün oyunu takdir ve tebrik etmek lazım. Tabii bir ay içinde filmi çekilmey ya da kitabı yazılmazsa.

### Adaya çık

Hemen oyuna geçeyim çünkü Hostile Waters hakkında söylenen çok şeyi olan bir oyun, Rage'in uzun süredir ortalarda görünmemesinden bireyler olduğunu tahmin etmeliydim. Hem her zamanki aksiyonlarından vazgeçmeye hem de basit olmayan bir oyun çıkarmış olmaları bizler için sevindirici, onlar için ise bir ilk. Hatta bir senaryo oluşturmuş olmaları inanılmaz. Mutlaka bu işte Interplay'in parmağı var. Dışarıdan bakınca olay sadece birkaç ada etrafındaki bir iki atışmadan ibaret gibi duryor. Fakat bunun arkasında yatan hikaye oldukça

derin. Yakın gelecekte geçen oyun büyük savaş sonrası dünyanın yeniden yapılanmasını konu alıyor. Son büyük savaştan sonra tüm dünyanın barış içinde yaşamaya başlaması Pasifik'teki birkaç küçük ada üzerindeki terörist grupları istahlandırıyor. Silahsızlanmadan yararlanmaya çalışan bu gruplar amaçları uğruna saldırılara başlıyor.

İlk saldırılardan başladığı sırada size ilk savaşta oldukça hasar görmüş bir gemi veriliyor. Antaeus (mitolojî) silahsızlanma sonunda elde kalan tek şey Geminin özelliği savaşırken kullanacağınız üniteleri değişik bir teknolojiyle yapabiliyor olması. Oyunun yaklaşık üçte biri bu gemiyi tamir et-

meyle ve üniteleri tanımlayarak geçiyor. Buradan oyunun kısa süredüğünü veya alışma süresinin uzun olduğunu çıkarmak mümkün. Daha sonraki bölümlerde gerekli aygitların toplanması, bir karargahın korunması veya düşman radar ve üslerini temizlemek gibi görevler alabiliyorsunuz. Oyunun ilerleyen bölümlerinde bu terörist grupların arasında bir yaratık ırkının olduğunu da öğrenince işler biraz daha karışıyor.

### Keçiye ot at

Hostile Waters oyun mantığı açısından son zamanlardaki "birkaç türü birleştirme" modasına

**«Aslında Real-Time strateji olarak adlandırılabilir oyunda istediğiniz aracın içine girerek bütün eylemlerini kendiniz yapabilmeniz oyunu tam anlamıyla simülasyon tarzı bir actiona çeviriyor.»**

uyuyor. Aslında Real-Time strateji olarak adlandırılabilir oyununda istediğiniz aracın içine girerek bütün eylemlerini kendiniz yapabilmeniz oyunu tam anlamıyla bir actiona çeviriyor. Bu aradaki dengeyi hiç ummadığım kadar iyi sağlamışlar. Bunun için de Soulcatcher Chip, Warmap gibi kavramları oluşturmuşlar. Her görev farklı bir ada üzerinde geçiyor. Görevlerden önce bir demo bir de briefing seyrediyorsunuz. Briefing bitince kendinizi Warmap Room adlı yerde buluyorsunuz. Buraya →

### HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING 81

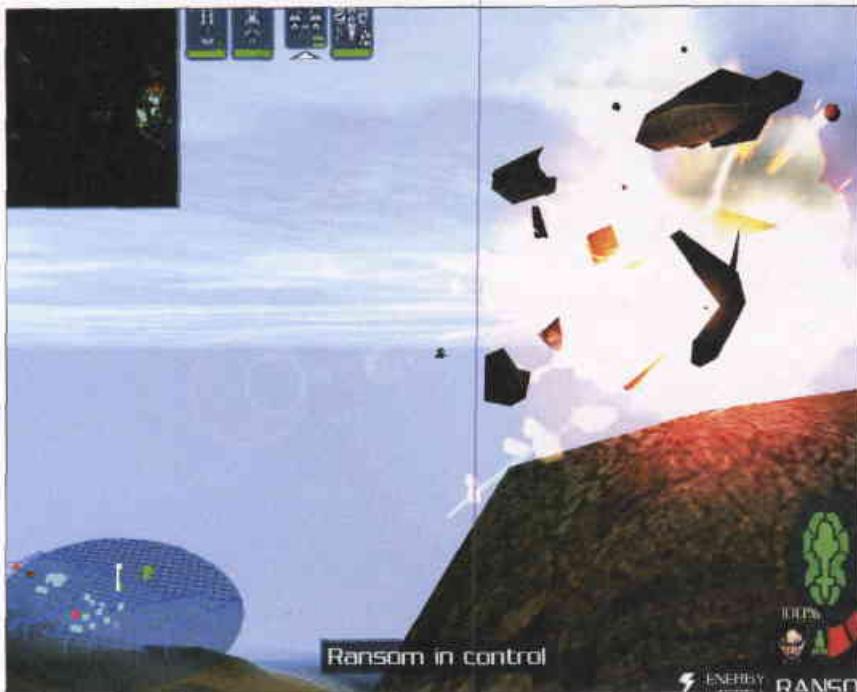
**Grafik** • Efektler açısından zengin bir motor kullanılmış. Rage'den görmeye alıştığımız bir teknoloji.

**Atmosfer** • Harita başında nereyi bombalayacağınızı planlayıp sonra uçağa binip orayı bombardıman ne hissederseniz onu hissediyorsunuz.

**Ses** • Müzikten bahsetmek pek mümkün değil ama ses organizasyonu, haberleşme ve diyaloglar multiplay havası yaratacak kadar iyi.

**Dynamabilitik** • Sürükli ileriyi meraka teşvik edebilen bir oyun. Biraz uğraştıran arabirim ve AI dışında problem yok.





➊ Çılgın Ransom başka bir hedefi patlatırken...

→ da 3 boyutlu harita üzerinde saldırıyı ve yapacaklarınızı planlıyor, gerekli emirleri veriyor, gerekli uniteleri üretiliyorsunuz. Bu kısım daha çok 2D bir strateji oyununu andırıyor. Oyunun herhangi bir yerinde buraya dönenbilirsiniz, oyun bu sırada duruyor, böylece sizin düşünmek ve emirlerizi vermek için zamanınız oluyor.

Soulchatcher Chip denilen kavram ise araç oluşturma bölümünde karşımıza çıkıyor. Olayın aslı eski deniz savaşı ölen kahramanların ruhlarını ve zihinlerini çiplere koymak onları yaşıtmaya devam etmek. Ürettiğiniz araçlara bu çipleri taktiginizda o araç o askerin komutasına giriyor. Tabii ki bu askerlerin ölümden önceki kişisel özelliklerini bu çiplerde barınıyor. Örneğin bazı uniteler yer savunma silahlarını daha iyi kullanabiliyor bazıları hava saldırısı silahlarını. Ya da bazı askerler daha saldırıyla yönelik savaşırken bazıları ulaştırmada başarılı olabiliyorlar. Bu özellikleri oyunda ilerledikçe öğreniyor, araçlarınızı da ona göre oluşturuyorsunuz. Araçları oluştururken dikkat edilmesi gereken bir ufak nokta da silah ve çeşitli özelliklerin yüklenmesi. Her araç büyütüğüne göre belli sayıda slotlu sahip. Bu slotlar çip, zırh, geri dönüşüm, tamir ve görünmezlik özelliklerini yüklemek için kullanılabilir. Fakat örneğin bir helikoptere geri dönüşüm ünitesi yükleyebilmek slot yetersizli-

ğinden dolaylı mümkün değil. Aynı şekilde Scrab adlı basit yer aracına çip ve geri dönüşüm ünitesi yükleyince (ki bunları koymak mecburi) zırh koyacak yeriniz kalmıyor. Bu durumda dolaylı yoldan her aracın belli bir görevi olmuş oluyor. Silahlar için slot olayı geçerli değil çünkü silahların yeri ayrılmış durumda ve sadece belli sayıda silah seçebiliyorsunuz.

### 3000 exp

Scrab'lar kaynak toplama ve tamir yeteneğine sahip. Taşıyıcı araçlar uçamayan araçları Antaeus'dan karaya taşıyor. Bir bölümünden sonra bunlara ihtiyacınız kalmıyor. Hava araçları ve hovercraftlardan başka bir de sabit silahlar var. Araç yapma sınırınız yok fakat çipler bitince yaptığınız her aracı kendiniz kontrol etmelisiniz. İki araçtan sonra bu kontrol çok zorlaşıyor. En iyi çip sayısından bir fazla araç üretmek ve üzerinde çip olmayanı kullanmak. İçinde askerlerin ruhu olan araçları istediğiniz zaman komuta edebiliyor veya hiç ellemeyip sadece taktikleri verip savaşçı 3D bir dünyada izleyebiliyorsunuz. Çipleri taşıyan araçlar parçalanınca ayrı askeri kullanarak yeni bir araç yapabiliyorsunuz.

Her strateji oyununda olduğu gibi bu oyunda da araçları yoktan var etmiyorsunuz. Bunun için Antaeus bir çeşit enerji kullanıyor. Kullandığı enerjiyi de haritalardaki metal hurdalarдан karşılıyorsunuz. Bunun için geri dönüşüm ünitesi yüklenmiş Scrab kullanmanız gerekiyor. Farklı büyülükte metal parçalarını ya bir kerede ya da birkaç parçaya ayırarak enerji haline dönüştürüp geriye yolluyor. Bu металer bazen bir bina ya da kuleyken bazen de bir uçaşavarın kalıntıları olabiliyor. Üzerinde çip olmayan Scrab'larla geri dönüşüm yapmak tam anlamıyla cehennem. Her metal için saniyelerce bekle-



❷ Patton lans flare efektinin güzelliğine bakarken



❸ehr üstünde it dalaşı

mek diğer taraflarla uğraşmanızı imkansız kılabılır. Ama içinde bir asker olan Scrab emir verdığınız yerdeki metalleri siz komuta etmeden sömürebiliyor.

### Bi de tam dolu AWP

Teknik konulara gelince Rage'in geçmişi akıma geliyor. "Düşük sistemlerde düşük teknolojile görsel şölen" olarak adlandırılabilen firmanın kullandığı teknoloji burada da göz kamaştırıyor. Fakat sanırım artık düşük sistem ve düşük teknoloji kısmından biraz şüphe duymalıyım. Çünkü oyunun motoru grafik efektleri ve ses koordinasyonu konusunda ileri bir teknoloji kullanmış ve başarılı olmuş. Özellikle patlama ve gece, gündüz efektleriyle, diyaloglar, haberleşme ve ses efektleri konusunda bu kadar başarılı bir oyunla karşılaşmış olmak beni memnun etti.

Oyunda zorlandığım kısımlardan biri kompleks emirleri vermek oldu. Araçlara eskortluk, "Baktığım yere bak", "Ateş açtığım hedefe ateş aç" gibi emirleri vermek ilk anda zor karşılaşılabilir. Fakat onun dışında oyunun arabirimini bu kadar karışık gözüken bir oyun için oldukça kolay. Zaten ilk birkaç bölüm bunları öğrenmekle geçiyor. Alışması çok vakit almıyor. Ama oyunun kısa olması bu konuda bir dezavantaj. Warmap odasındaki savaş planı yönetimi ve daha sonra bunu etkileyici 3D arabirimde kendi ellerinizle yerine getirebilmek oldukça eğlenceli. Ufak bir sorun yapay zeka konusunda ortaya çıkarıyor. Öyle ki bazen emir verdığınız araçları kendiniz ele alıp yönlendirmeniz gerekebiliyor. Eksi olarak adlandırılabilen iki ufak nokta da skirmish ve multiplayer modlarının olmaması. Hostile Waters son zamanların en iyi hibrid strateji/action oyunu diyebilirim. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr

### INFO-BOX

### STRATEJİ/ACTION

Bilgi İçin • [www.antaeusrising.com](http://www.antaeusrising.com)

Yapım • Rage

Dağıtım • 14" East / Interplay

Minimum Sistem • PII 266, 64MB RAM, 8MB AGP Ekran Kartı

Multiplay • Yok

# Microsoft train simulator

Peronda yolcu kalmasın!

Trenler neden bu kadar ilgi çekici araçlardır, arasında bilen var mı? Yani sonuç olarak pek bağımsız hareket ettikleri söylemeyecez, önceden belirlenmiş bir hat üzerinde ilerler, önceden belirlenmiş istasyonlarda dururlar. Buna rağmen istisnásız hemen her ülkenin edebiyatında uzun yolculukları, büyük özlemleri ve çoğu zaman belirsilikleri vurgulamakta baş rolü oynarlar. Gemiler çok daha büyük ve eski araçlardır, insanlık tarihi kadar eskidirler nerdede. Buna rağmen trenler çok daha genç sayılırlar, ama yine de gemilerle yarışmasına duygusal yükler bakanlarını yüklerne.

Hiçbir insan tanımadım ki çocukluğu demiryolu yakınında geçmiş olsun da, rayların üzerinde oyun oynamamış, kenara oturup geçen trenleri seyrederek hayal kurmamış olsun. Gümbürdeye gümbürdeye giden bu dev metal yığınlarının nasıl bir sıhri, nasıl bir tilimi vardır ki koca koca adamlar büyük paralar döküp evlerinin ortasına maket demiryolu döşetsinler, uzaktan kumandalı trenlerle oynasınlar?

## Bilen varsa söyleşin...

Doğrusu bu soruların cevabını ben bilmiyorum. Tek bildiğim ufak bir çocukken sekiz şeklinde doşenen rayları olan küçük bir pili trenimin olduğu ve babamın da yanباسına çöküp benimle birlikte oynadığıdır. O koca adam nasıl da dalıp giderdi o lambası yanmış minik kara lokomotif rayların üzerinde dönüp dururken. Kimbilir, belki de soğuk bir kış günü açık bir yük vagonunda nasıl parkasına sarılıp birliğine teslim olmak için taa Erzincan'a kadar gittiğini hatırlardı?

Bana gelince, sadece bir defa uzun bir tren yolculuğu çıktı. Ne ilginçti ki hava sıcak olmasına ve ben de yolcu kompartimanında gidiyor olmama rağmen, istikamet üç aşağı beş yukarı aynı sayıldı, sebep ise birebir aynındı. Kimbilir, belki ben de artık her tren görüşümde sıcak bir



© Amerika ve Japonya'daki en eski tren yolları var.

yaz akşamları Malatya garına inişimi hatırlayıp dalıp gitceğim? Kimbilir, belki de tüm o tren tutkunu insanların böyle anıları var?

Cevabı belki ben bilmiyorum ama, Microsoft yetkilileri arasında birileri ya çok duygusal, ya da çok akgöz, bunun farkındayım. İnsan başka neden kalkıp ta durduk yerde bir türün belki de ilk örneği olacak bir oyun yapar ki? Aranızda bilen var mı, daha önce hiç tren simülörü yapıldı mı? Ben bilmiyorum doğrusu. Lokomotifte makinist olarak oturup ta düdügü bas bas bağırtı mama izin veren başka bir oyun olmadı bugüne dek.

İşte size türünün ilk örneği, Train Simulator! Bu bir oyun mu değil mi doğrusu emin olamıyorum. Çünkü bu yapının hiçbir tarafı "Beni ufkıllar oynasın diye yaptılar!" der gibi durmuyor. Tipki sivil havacılık simülörleri gibi, ciddi, ağırlıklı, sabır ve zaman gerektiren bir bilgisayar programı bu. Ancak zaman ayıramıla, sıkılmadan, daha beş dakika geçmeden "Eeeeh, baydı ama ya!" de-

## TRAIN SIMULATOR

75

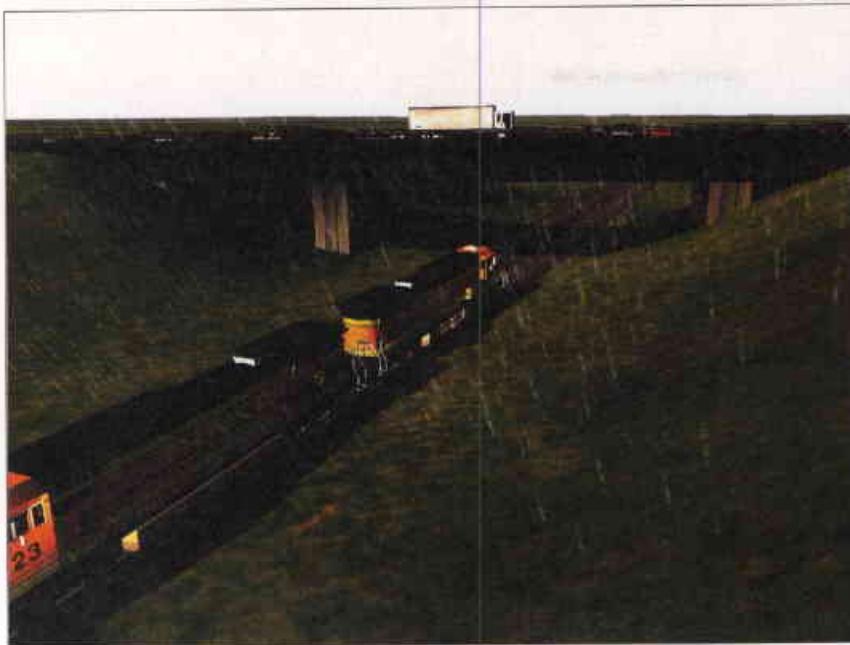
**Grafik** • Beklediğim gibi değil, iyi bir PC ile bile sonuçlar yeterince etkileyici sayılmaz. Belki gelecek sefer?

**Atmosfer** • Bu bir tren simülörü, Doom değil! Ama yine de kendinizi o trenin komutasında hissetmek güzel.

**Ses** • Bir trenden ve geçtiğiden beri beklenen tüm sesler var. Dizel oldukça gürültülü, yani çok gerçekçi.

**Dynamabilitik** • Öğrenmesi basit sayılmaz, ama aşırı zor da değil. Ve fakat bolca sabır ve aşk gerektiren bir oyun bu.





### Demirden evler...

→ Train Simulator büyük bir oyun, hem de çok büyük. Oyunda Amerika, Avrupa ve Japonya'dan inanılmaz uzunlukta tren hatları bulunuyor. Ve bunlar olabildiğince gerçekçi bir biçimde birebir modellenmeye çalışılmış, çevrede olan tüm unsurlarla beraber. Yaklaşık 150 millik bir hat üzerinde, saatte ortalama 40 mille ve elinizdeki hareket planlarına uyarak gittiğinizi hayal edin. Saatler süren bir yolculuk bu! Üstelik tüm trafik işaretlerine, hız limitlerine ve hava şartlarına da dikkat etmeniz gerekiyor! İstasyonlara geç ya da erken girmeli, buzlu bir dağ tırmanışında treni raydan çökarmamalısınız! O kadar sabırlı olabilir misiniz? Tabii ki oyunu daha kolaylaştırılabilir, gerçekliği kıştırılabilir, hatta istediğiniz noktada kaydedip ertesi gün tekrar yükleyebilirsiniz. Ama o zaman neresi simülasyon olur bunun?

Sonra o lokomotifleri idare etmek var bir de. Buharlı, dizel ve elektrikli olmak üzere toplam 9 tren modeli var son yüzyılda tasarılanmiş tüm modellerin arasından seçilmiş olan, ve herbiri asılina çok sadık kalınarak modellenmiş. Alp dağlarının arasında süzülüp giden efsanevi Orient Express'in makinisti olmaya ne dersiniz? Buharlı bir treni idare etmek gerçek hayatı daha zordur belki, ama burada da pek o kadar basit olmadığını görebilirsiniz. Neyse ki Tutorial kısmında her tür trenin temel çalışma prensipleri yeterince anlatılıyor.

### Demirden Yollar...

Eğer macera isterseniz o da mümkün. Orient Express'te cinayet işlemiş, siz de olayın çözülmesinde kilit rol oynayacaksınız. Ya da dağların arasında karda kışa mahsur kalan bir yolcu trenini kurtarmaya gitmeye ne dersiniz? Peki diyeлим ki tüm o istasyonlara zamanında varıyor, yolcuları alıp postayı bırakıyor ve turu tam saatinde tamamlıyorsunuz. Peki aynı işi bir de kasırganın

① Hava şartları trenin kontrolünü tahmin edemeyeceğiniz kadar etkiliyor.

darmadağın ettiği topraklarda tekrarlayabilir misiniz? Demiryolu sık sık düşen ağaçlarla kapanmışken, raydan her an çıkma tehlikesi altında acil bir sefer yapabilir misiniz? Tüm bunlar kesmezse kendi senaryolarınızı da yaratıbilirsiniz, bu da mümkün.

### Kara Tren...

Bu tür bir oyun yapmak aslında hiç kolay değil, çünkü modellenmesi gereken dev bir saha var. Üstelik uçuş oyunlarında olduğu gibi toprağı 3000 değil sadece 3 metre yüksekten görerek giidiyorsunuz. Haliyle bu da grafik oyunu bir hayli zorluyor. Ve gerçekten de oyunun grafikleri, özellikle trenlerin modellenmesi oldukça iyi olmuş. Ama çevre tasarım çok donuk, çok cansız geldi gözüme. Sakın Microsoft programcılar uçuş simülatörlerinde kullandıkları grafik motorundan burada da faydalanan olmasınlar? Belki masrafları kismak yönünden akıcı bir yaklaşım, ama bu oyun çok daha iyi olabilirdi. Anlıyorsunuz ya, tren kullanmanın zevki biraz da etrafı seyretmeyektedir, sonuçta kuyruğuna takılıp ateş edilecek düşmanlar yok bu oyunda.

Ama Train Simulator çevre tasarımını açısından çok donuk, çok sentetik kılıyor. Bu da haliyle oyunun albenisinden çok şey götürüyor. Üstelik grafikleri o denli mükemmel olmamasına rağmen delay seviyesini açığınızda makinenizin bir incident kasıldırmayı hissedebiliyorsunuz. Dış kameralarından etrafı seyrederken raylor bir kaybolup bir görünüyor, etraftaki binalar aniden buhar olup uçabiliyor. Bir uçuş simülasyonunda olsa pek takımları bulan, biraz daha yükseltir düşmanı arar, yerde olanları unuturum, biter gider. Ama bir tren kullanırken bunu yapmak imkansız takdir edersiniz ki.



② Trenlerin kokpitleri gerçekleştirebilir.

### Binsem Gitsem Yine...

Doğrusu Train Simulator pek çok açıdan iyi katkılampı bir oyun, grafikler hariç. Ama türünün ilk örneği olduğunu hesaba katarak ve ikincisinin daha iyi olacağını umarak not veriyorum bu defa. Bu yüzden notu kafamdaki gerçek notundan birazcık daha yüksek olacak. Ama söylemedi demeyin, bu oyun sabırsız ve adrenalini bağımlı insanların oyunu değil. Bu oyunu ancak trenin her makastan geçerken çıkardığı sesi dinlediğinde yüzü gülümseyen sabır sahibi insanlar oynayabilir. Eğer onlardan deilseniz, o zaman Serious Sam oynamaya devam edin derim.. ☺

M. Berker Güngör | [gberker@level.com.tr](mailto:gberker@level.com.tr)

### INFO-BOX

### SİMLASYON

Bilgi İçin • <http://www.microsoft.com/games/trainsim/info/>  
Yapım • Microsoft  
Dağıtım • Microsoft

Minimum Sistem • Pentium II 266, 64Mb Ram, 1.8 Gb sabit disk alanı, 4 Mb grafik kartı.

Multiplay • Yok

# legends of the might & magic

Bunların çektiği kopyayı millet lise sınavlarında çekmedi!

**B**u 3DO'yu nüfuz etmemi anlamalı! Bir taraftan adamların heykellerini díkmek, diğer taraftan da kulaklarından tavana asmak geliyor içinden! Günlerimizi gecelerimizi verdigimiz, başına oturduk mu kalkmak bilmediğimiz Heroes of the Might and Magic serisinin yapımcıları böyle özensiz, böyle özenli bir oyunun altına imza attırmamış olmalar! Belki de bu şirkette birbirlerinden haber olmayan kişiler çalışıyorlar, Heroes'u ve Legends'i çkaranlar aynı kişiler olamaz! Başka bir açıklama getiremiyorum şu duruma!

Sevgili okuyucum, kusura bakma iki sayfalık yazının daha ilk paragraftında oyunu yerin dibine sokmak adetim değil biliyorsun, ama burada durum farklı. Adı sanı duyulmamış bir firmadan böyle bir sonuç ıksiydi çok daha ilimli konuşur, hatta oyunu "gelecek için umut verici" diye bile yorumlayabilirdim. Oysa 3DO'dan, hem de "Might and Magic" gibi bir etikette, yanı M&M ve Heroes of the M&M serilerinin garantisini ardına alarak çikan bir yapımcıdan bu kadar düş kırıklığı yaratmaşı beklemeydim.

Legends of the M&M'ı en kısa şekilde anlatmak gerekirse: "Counter Strike'ı al, ortaçağ atmosferinin içine otur, sonra da apartmanın yedinci katından aşağı at, kafası gözü yarılsın!" İşte ortaya çıkan görüntü aynen bu şekilde! Bantı kılrsa önceleri Hexen, Heretic gibi bir ortaçağ FPS'si yapmak niyetindeyken CS'nin kazandığı başanya bakıp iñin kolayına kaçımlar. Keşke hiç zahmet etmeyeip CS için yeni ortaçağ modelleri ve hantalın hazırlayıp silahlardan de bir iki ufak yazılım geliştirselermiş! Çok daha kısa sürede daha iyi bir ürün ortaya çıkardı, üstelik M&M adı da lekelenmemiş kalındı.

## Her türlü fantezi silah bulunur

Hemen anlatmaya başlayırmı da kendi kararınızı kendiniz verin: Ekran parlaklı¤ ayarlarının dahi yer almadi¤ bir açılış menüsünün ardından bilirsiniz FPS'lerde özellikle karanlık haritalarda bu ayarlar hayatıdir! oyuna baþlıyorsunuz. Dikkat ettiyeñiz tuþ kontrollerini ayarlıyorsunuz demedim, çünkü bunlara alışmakta zorluk çekmeyeceksiniz. R tuþuyla şarjor değiştiriyor, pardon hüvü¤ de¤ne¤iniz şarj ediyor, G tuþuyla silahınızı atıyor, E tuþuyla rehineleri, tekrar özür dilerim "prensesi" peñizine takabiliyorsunuz. Bilmem bir yerlerden tanık geldi mi?

Baþlamadan size iyi takımından mı, kötü takımından mı olmak istediginiz soruluyor. Her takımında üç ayrı karakter bulunuyor. Paladin, Druid ve Sorceress iyi takımın, Warrior, Archer ve Heretic de kötü takımın elemanları arasında yer alıyorlar. Bu karakterler arasında gözle görülebilir farklar olmasın ve dengenin iyi kurulmasını beklerdim ama birinin kullanıldığı silahlari diigerinin daha sınırlı kullanabilmesi ve hızının farkı olmasa disinda bir aynım gözüme çarpmadı. Üstelik Warrior ve Paladin'ın ok-yay, büyülü de¤nekler gibi uzun menzilli silahlarda başlançın hoş olmaması da dengeyi onlar aleyhine bozuyor. Hadi Paladin biraz de¤nek kullanabiliyor ama bu silahı, Sorceress, Druid ve Heretic gibi karakterler kadar etkin kullanamadı¤ı için onu kurtarmaya yetmiyor.

Oyundaki hemen her silahın tipki Unreal Tournament'de olduğu gibi mouse sağ tuþuyla kullanılan bir de alternatif atı¤ var. Ama üzüllerék söyleyorum bu özellik kimin yerlerde ilginç olmaktadır çok komik bir hal alıyor. Örne¤in baitaların sol tuþla hedefe doğrudan friatırırken, sağ tuþla seküretek(!) atıyorsunuz. Kimi silahlardan bu zorlamadan nasiplerini almış bulunuyorlar. Örne¤in "Gatling Crossbow" diye evlere şenlik bir aletimiz var ki, almışlar crossbow'u, takımlar zerine bir mitralyöz namlusu, olmuş size silah! Pes artik, neyse ki "defuse kit"ı takliten bir şeyler geliştirmemişler! Bunuñ disinda lava yürüken kullanabileceginiz Lava Protection, yüksekten düşerken siz kurtaracak Feather Fall gibi büyüler ve H.H.G.A. (Holy Hand



Grenade of Antioch) adlı el bombaları (nası yan demeyin, öyle istet!) da var. Tüm bu ekipmanı nereden temin edeceğinizi de söyleyelim: Her el baslar başlamaz 8 tuþuna basıp parazın yetti¤i kadannı satın alıyorsunuz. Ardından alış olduğunuz gibi "Go go go!!!"

## Uygun fiyata prenses kurtarılır

Gelelim haritalara ve senaryolara: "Rescue the princess" birebir CS rehine kurtarma senaryosu. İyilerin görevi prenesi alıp kurtarma noktasına götürmek. Elbette gelene¤e uyulmuş, prenesin su altında koşması, kapı girişlerinde takılması gibi bug'lар ihmali edilmemiş. "Warlord Escape" ise VIP senaryosundan arakanmış bir konu. Oyuncuların bir ekipman alamayan, ama elinde bazuka gibi bir silahı olan Warlord oluyor. Onun takımının kaçış noktasına kadar eskortlu¤ yaparken diğerleri de kaçsa engel olmaya çalışıyorlar elbet. "Sword" →

## LEGENDS OF THE MIGHT AND MAGIC

40

**Grafik** • Littech motorunun idare-i vaziyet kullanımının bir. Bir FRP için belki ama FPS için i-th...

**Atmosfer** • Prenses kurtarıyor, gogogo diye ortama atılan bir grup kahraman, yıkı yok, hanı yok, ortam yok, gerisini siz düşünün...

**Ses** • Sesi kısır, oynarken bir arkadaşınız efekt yapın, ya da siz kendi kendinize şarkı miridanın. En azından sinirlenmeziz bozulmaz.

**Dynamikler** • CS oynayabilen herkes oynayabilir, tabii katlanacak sabır varsa!





• Bütün rakiplerinizi ekarte edip ejderhaya ulaşınız: Eee peki şimdi ne olacak?

→ in the Stone" da ise takımlar taşa saplı kılıçın pencesinde koşuyor, onu bulunduğu yerden çıkarıp belli bir noktaya ulaştırmaya çalışıyorlar. Burada önemli olan, kılıcı bulan oyuncunun tüm silahlarını yitirip yalnızca kılıç kullanabilmesi. "Dragon slayer" senaryosunda ise ejderhayı ilk bulup (bu işin kolay kısmı!) yok eden (ahaha bu da zor kısmı!) takım kazanıyor. Ama ejderhayı alt etmek biraz kastığı için genellikle bu mod takımlardan birinin diğerini indirmesi ile son buluyor.

Dört ayrı senaryo için hazırlanan harita sayısı yirmi olduğu ve herhangi bir map editör ya da bot bulunmadığı için Legends of the M&M jet hızıyla baymaya müsait bir oyun. Elbette isterseniz Practice Offline seçeneğinde haritaları tek kişi, yaratıklara karşı oynayabilirsiniz. Ama benim midem bunu bir yere kadar kaldırıbmı. Yaratıklardaki AB (Artificial Backintelligence = Yapay Gerizekâl) o halde ki, siz onlara ilk vuruşu yapmadan olduları yerde dönüp duruyorlar. Siz vurunca da doğrudan üzerinize doğru koşutuyorlar. Eğer onların ulaşamayacağı bir yerdeyseñiz kaçmadan yerlerinde kalıp sizin menzilli atışlarınızna poz veriyorlar. Hele ölüken sanki öldüklerini sonradan fark etmiş gibi benzerine ancak eski kovboy filmlerinde



rastlayabileceğiniz bir animasyon sergiliyorlar kıl... Neyse, sözün özü : yaratıklar korkunç! (Ama olması istenen anlamda değil!) Server olan oyuncu isterse multiplayer oyunda da bu yaratıkları açabiliyor, ama karakterlerin başına biraz ağırmaktan başka işe yarayacağını sanmam.

#### Müracaat: Güç ve Büyü Ltd. Şirketi

CS esinlenmeleri yalnızca saylıklarımızla kalmıyor. Radanın yerine diğer oyuncuların yerlerini gösteren kristal küre (İnsaf!), TAB tuşuna basınca ekrana gelen, kimin sağ kimin ölüm olduğunu, hangi takımın kaç el aldığı gösteren tablo (yeter!!), Z tuşuya listesi çıkan "Sağa gidin!" "Burayı koruyun!" gibi takım komutları (imdat!!!) da oyunda özgünlüğün zerresi olmadığını diğer kanıtları.

Lithtech motoru kullanılarak yapılan binalar, karakter modelleri vasıtın üzerine okuyamıyorlar. Duvarın daha açık renkli kısımlarının aslında gizli bir kapı olması ya da mancınığa binip kendini fir-

latma gibi taa Hexen'den hatırladığımız bildik numaralar da durumu kurtarmakta yetersiz kılıyor. Ses efekteri de muhtemelen yapımcıların ellerinde hazır olan .wav dosyalarından ya da içlerinden birinin ağızıyla "hazır huşur" yaparak çıktıgı seslerin kaydedilmesiyle elde edilmiş. Ben Malkoçlu ya da Tarkan filmlerindeki "fiyuufiyt" şeklinde ok efektlerini eğlenceli bulurdum ama bir okun ya da bıçağın Osmanlı tokadı atar gibi "şırraak" diye ses çıktıgına ilk kez Legends of the M&M'de tanık oldum.

Tuş kombinasyonlarına kadar bir oyunu tamamen kopyalayabilir, ama buna rağmen yeni grafikler ve yeni bir konu ile ortaya iyi bir şeyler çkartıbilirsınız (bakınız Desperados, Commandos'tan mekan ve karakterler dışında ayırt edilemeyecek bir oyunu ama yapımcılar Commandos'un açıklarını kapatıp ellерindeki malzemeyi iyi değerlendirdikleri için oyun kısa sürede hit oluyordu). Oysa Legends of the M&M'de yalnızca iyi iş yapan oyunun kalitesiz takıldını bildik bir etiket al-

tında pazarlamaya çalıştığını görüyorum. Şimdi de Heroes 4'ü hazırlamakla meşgul olan ve bu vesileyle ağızımızın sularını akıtan 3DO'nun yaptığı bir "ış kazası" olarak görmek istiyorum ama yine de onlardan teessüflerimi esirgemiyorum.

Son söz ister misiniz: Gidip Hexen oynayın (hala) daha iyi!!! ☺

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr



#### INFO-BOX

#### MULTIPLAYER FPS

Bilgi İçin • [www.3do.com](http://www.3do.com)  
Yapım • New World Computing  
Dağıtım • 3DO

Minimum Sistem • 400MHz Pentium, 64 MB RAM, 400 MB HDD

Multiplay • LAN, TCP/IP, GameSpyArcade

# gilbertgoodmate and the mushroom of phungoria

3D çağında 2D bir adventure... Eskilere ışınıla beni Scotty...

**E**ski 2D adventure oyunları gerçekten PC oyun dünyasının zirvesinde oturuyordu. Herkes LucasArts ve Sierra'nın çıkaracağı bir sonraki adventure oyununu dört gözle beklerdi (ta ki Doom çıkanca kadar). Akıma ilk gelen King's Quest ve Indiana Jones serisi hem çok iyi bir esprî anlayışına hem de zamanına göre çok sağlam grafiklere sahipti. Onların tadını bugün hala bulamıyorum desem yalan olmaz herhalde. Tamam, şimdî görsel açıdan çok daha güclü oyunlar yapılmıyor ama sanki 'eğlence' faktörü biraz arkâ planda kâlıyor, hatta bazen tamamen unutulabiliyor. Yapılan 3D adventure oyunları bile birkaç istisna dışında çok tutmadı, adventure oyuncusuyla 'o' bağı kuramadı. İşte bu anlamda Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria çok ilginç bir oyun; çünkü tamamıyla geleneksel, peşine aksiyon türünü takmayan bir adventure. Sanki zamañne oyuncularına 2D adventure oyunlarını hatırlatma misyonunu üstlenmiş gibi.

### Mantar deyip geçmeyin...

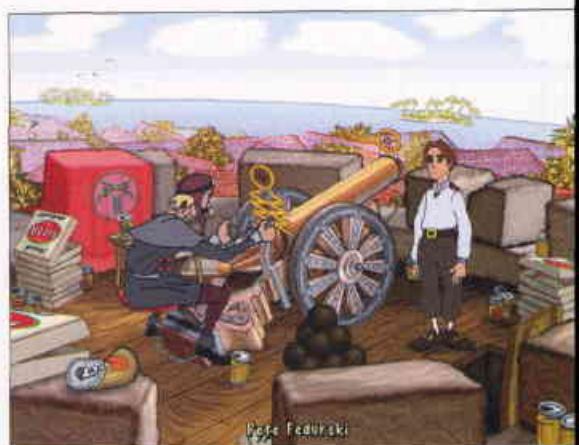
Evvəl zaman içinde, kalbur zaman içinde, ülkenin birinde tek amacı dünyayı ele geçirmek olan kötü

• Kötülerin kötüsü büyüğü Karn burada ikarnet ediyormuş.

mü kötü bir büyüğü yaşırmış. Adı Karn olan bu büyüğü ortalığı yakıp yıkadıği zamanlarda, hala kendisine karşı koyan Phungoria kasabası sakinlerinin yolladığı 'sözde' kahramanların icabına bakmış. Kasabanın moruk heyeti artık Karn'a gönâderecek başkası kalmadı için tam bir salak olan Marvin'i seçmek durumunda kalmış. Umutsuz bir şekilde yola koyulan Marvin en sonunda kötü büyüğü Karn ile karşılaşmış. Tam her şey bitti derken, bizim salağın gözüne koca bir mantar işlimiş. Akıma nereden estiyse, kendisini kızartmaya hazırlanan Karn'a bu garip mantar ile bir darbe indirmiştir. Büyüük Karn mantarın sıhır gücü karşısında malları dıkmış ve salak Marvin de kahraman ilan edilmiş. İşte o günden beri bu sıhırlı mantar Phungoria kasabasının meydanında sergileniyor ve her yıl mantarla ilgilenmesi için biri seçiliyor. Ama bir gün mantar çalınır, hem de bekçilik yapma arası Gilbert Goodmate'in büyüğbabasında iken! Sanırım gerisini tahmin etmişinizdir. Gilbert yanı siz mantarı veya hırsızı bulamazsanız, büyük-babanız ikindiye yetiştirelce...

### Laf lafi açar ama...

Durum bundan ibaret. Gördüğünüz gibi hikayenin pek bir numarası yok. Zaten oyuna ilk başladığ



• O zamanki uçaksavarlar böylemiş işte...  
Ya bir dakika, o zaman uçak yoktu ki?

gınız zaman hemen Gilbert Goodmate'in Guybrush Threepwood (bkz. Monkey Island) ile benzerliği dikkatini çekiyor (en azından benim çekti). Aynı tarz espriler, aynı tarz laf ebelikleri ister istemez kulağınızı tırmıyor; ama tüm bunların bir Monkey Island kalitesini yakalayabildiğini söylemek zor. Özellikle diyaloglar o kadar uzun ve gereksiz ki okurken gözleriniz kapanabiliyor (bana iki defa oldu); The Longest Journey bile bu konuda çok daha insafiydi diyebilirim. Kısa sorulara uzun cevaplar almaya karşı değilim ama bu ce-

### GILBERT GOODMATE

67

**Grafik** • Grafik teknolojinin oldukça gerisinde ama bu durumu derf etmiyor. Canlı ve rengarenk arka planlar üzerinde karikatürize karakterler çok şirin gözüküyor.

**Atmosfer** • Oyunun ağır bir tempolu olduğu için havaya girmeyi şimdiden unutun derim. Hatta bazen diyaloglar yüzünden gözleriniz kapanabiliyor. Hikaye de malum, pek iç açıcı değil.

**Ses** • Sesler ve müzik idare eden cinsten. Çok fazla kulak tırmalamıyor. Seslendirme çok iyi olmamış; seslerle karakterlerin kalıpları hiç uyumuyor.

**Oynamabilirlik** • Kontroller gayet basit ve pratik. Geleneksel adventure oyunlarında arayüz namına ne varsa, aynen uygulanmış.





**Medyuma soracağınız çok şey var...**

→ vaplar 20 cümleyi aşınca ve üstelik ortada dönen dolaplar hakkında hiçbir ipucu vermeyince, ekran başında uykulamaya başlıyorsunuz. Hatta bazen çıkış cümlesi bile seçeneklerin arasında yer almıyor! Mecburen ağızınızda tüy bitene kadar devam ediyorsunuz. Maalesef Gilbert'in dellkanılığına rağmen oyuncunun tempusu çok ağır.

Ayrıca birkaç kelime oyunu hariç espriler ga-

## «Anlaşılan Gilbert Goodmate oynanış sistemiyle olduğu kadar grafikleriyle de geleneksel adventure oyunlarına sadık kalmayı hedeflemiş.»

yet yavan ve bayık. İyi olan esprilerin de bence yeterince üzerine gidilmemiş. Örneğin Gilbert köprüyü geçmek isteyince nöbetçi ona "None may pass" diyor, bizimkisi de "I am a nun, let me pass" diye karşılık veriyor. Buraya kadar komik bir kelime oyunu ama Gilbert kaybolup bir süre sonra bir rahibe kılığında askerin karşısına geçseydi, çok daha komik olabilirdi. Sonra oyunda o kadar çok Viking esprisi yapıyor ki adamlara karşı ister istemez bir antipatiniz oluşuyor. Oyunu yapanların işveç olması durumu bıracık açıklıyor ama aynı esprinin neden 900 kez yapıldığını anlamak çok zor.

### Bulmaca buldurmaca...

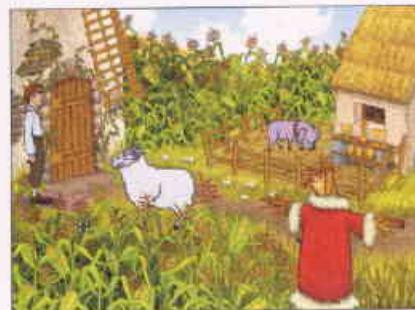
Neyse ki bulmacalar olabildiğince mantıklı. Öyle 'bir yelpaze yapmak için zürafayı ağacın üzerinde kullan' gibi abuk sabuk olaylar yok. Bulmacalar genellikle topladığınız nesneleri ya solo bir şekilde ya da birleştirerek uygun yerlerde kullanabileceğinize kurulu. Gerçi uygun yere tıklayabilmek için bazen piksel avına çıkmamanız gerekiyor ama o da oyuncunun (ve tüm janının) tuzu biberi olarak kabul edilebilir herhalde. Aslında diyaloglar işi yokuşa surmese, bulmacaları çözmek gayet zevkli olabilir-

iyor. Bundan sonra sol mouse düğmesini basılı tutarak karşınıza çıkan (ve şırın olduğunu sanan) mantarın üzerinden bir seçim yapmak size kalmış. Envanterinize göz atmak için de sağ mouse düğmesine tıkmanız yeterli.

Gilbert Goodmate görsel anlamda bir teknoloji harası değil; zaten bunu ilk bakışta anlayabiliyorsunuz. Hatta oyunu oynamak için bir 3D hızlandırıcıya bile ihtiyacınız yok, (oyunun minimum sistem gereklilikleri bir hayli düşük). Anlaşılan Gilbert Goodmate oynanış sistemiyle olduğu kadar grafikleriyle de geleneksel adventure oyunlarına sadık kalmayı hedeflemiştir. Grafikleri kısaca güzel çizilmiş rengarenk arka planlar üzerinde karakterize karakterler olarak tarif edebiliriz (oyunda yaklaşık 50 farklı karakter var). Arka planlar gerçekten çok canlı renklere sahip ve karakter animasyonları o kadar iyi olmasa da komik sayılabilir (Gilbert'dan Prenses Michelle'e dokunmasını isteyince, kameraya dönüp pişmiş kelle gibi sırtılması çok matrak). Yalnız diyalogların ekranı kaplaması biraz kötü olmuş. Oyunun çözünürlüğü 640x480 ama 17 inch monitörde oynarken bile bunun hiç farkına varmıyorsunuz; sanki grafikler iki katı çözünürlük için hazırlanmış gibi. Sesler ve müzik çok

mis (o kadar çok çene çalışıysınız ki bulmaca için hevesiniz kalmıyor).

Tüm klasik 2D adventure oyunlarında olduğu gibi Gilbert Goodmate için de 'İşaretle ve tıkla' sistemi geçerli. Mouse imleciniz, herhangi bir interaktif ilişki (konuşma, bakma, alma, dokunma, vs.) kurabileceğiniz bir şey üstüne gelince kırmızı



original değil ama oyuncunun temposuna uygun; biraz lay lay lom biraz da börtü böcek sesleri (malum kırsal alan). Yalnız karakterlerin seslendirmeleri çok daha iyi olabilirdi; örneğin o bodyguard kılıklı demirciden çıkan ses oldukça zayıf kalmış. Baş kötüünün sesi de kötürum bir ihtiyanın sesini andırıyor.

Tüm eslerine rağmen Gilbert Goodmate geçmişte bir dönüş yaparak anıları tazeliyor. Eğer 2D adventure oyunlarını merak ediyorsanız, Gilbert Goodmate ile şansınızı deneyebilirsiniz derim (tabii eski LucasArts oyunlarını bulamıyorsanız). Ama zaten deneyimli bir adventure oyuncususunuz, hatta 2D raconunu biliyorsanız, biraz nostalji yaşamak için arşivinizi karıştırmanız yeterli olacaktır. ☺

Güven Çatak | [guven@level.com.tr](mailto:guven@level.com.tr)

### INFO-BOX

Bilgi İçin • [www.gilbertgoodmate.com](http://www.gilbertgoodmate.com)

Yapım • Prelusion Inc.

Dağıtım • FastTrak Software

### ADVENTURE

Minimum Sistem • Pentium 166, 32MB Ram, 10MB sabit disk alanı, 2MB ekran kartı

Multiplay • Yok

# echelon

Klavye canavarı olmanız gereklilikten bir simulasyon.

**U**çuş simülasyonları oyunculara her zaman çağrılmış fakat karmaşıklığı nedeniyle ilk hesten sonra bir köşeye atılmışlardır. Eminim ki aranızda uçuş simülasyonu denememiş olan yoktur. Fakat sanırım tüm klavyenin iki katı tuş kullanmaktansa Max Payne veya Counter-Strike oynamayı tercih edeceklerin sayısı oldukça fazla. Zaten yapımcı firmalar genelde uçuş simülasyonlarının içeriğini ya tarihe dayandırmış oluyor ya da gerçeğe uygun olmasına dikkat ederek üretiyorlar. Bu da bu türden soğumaya sebep olan en önemli etken. Oyuncuları simülasyonlara yönelik olabilecek bir oyun tasarımları sizce nasıl olmalı? Değişik konu? Değişik araç? Değişik mekan? Değişik kurallar?

## Uzunmışım kumsala

Oyun, yeni nesil simülasyonlar arasında vasatın üzerine çıkabilen bir deneme. Dünya değişik olun-



• Zeki takım arkadaşım patlamadan kaçarken bana giriyor

• Arabirim anlaşılır ve sade



ca bütün kurallar da değişmiş. Böylece gerçeklik derecesi istenildiği kadar azaltılmış. Rus kaynaklı Buka Entertainment istediği ayarlamaları yapabilmek için bir bakıma kendine bahane çıkarmış. Konu büyük bir iç savaştan sonra dünyanın içinde bulunduğu durumla ilgili. Zaten ortada hep bir savaş vardır. Dünya yakılıp yıkılmıştır vs... Savaştan sonra insanlık anlaşarak bir araya geliyor ve federasyonu kuruyor. Hersey mutlu mesut devam ediyor, ta ki insanlık Velianırkı keşfedene kadar. Tahmin ettiniz gibi ilk hemen ortaklısı kasıp kavuruyor. Tam tersine yeni bir transport teknolojisini insanlığa öğretiyor. Herkes daha da mutlu ve mesutken Velian'lar bu teknolojiden faydalananarak savunmasını olana federasyona saldırıyorlar. Truva Atı'na benzeyen hikayeye bu noktada katılıyor ve bir "cadet" olarak oyuna başlıyorsunuz.

Bölümler her zamanki gibi brifing - görev şeklinde gerçekleşiyor. Başta bir Training bölümü var. Bu bölüm çok uzun sürmüyor. Fakat yetersiz kalımı. Sadece geminin ana kontrollerini öğreniyorsunuz. En azından ateş etmeye kendi başına öğrenmek istemedim. Yine de tam bir simülasyon gibi karmaşıklık olmadıdan oynaya alışmanız çok vakit almıyor. Genel olarak görevlerin bazıları gereksiz parçalar içeriyor. Örneğin uzun yolculuklar haritanın ne kadar geniş olduğunu gösterse de bir süre sonra baymaya başlıyor. Özellikle de eskortluk görevleri. Ama çarpışma olan görevlerin zorluk seviyesi iyi ayarlanmış. Geminin kontrolü kolay olmasına rağmen çarpışmalarda tepe takla olabiliyorsunuz. Görevlerde dikkatimi çeken bir nokta genelde görevde başladığınızda ortada bir sorun olmaması ve başladıkten sonra saldırı emrinin gelmesi. Belki bu da aksiyonun bazı yerlerde düşmesine sebep olabilir.

Oyun için yaratılan bu yeni dünya önceden de dediğim gibi aracın kontrolünün kolaylaştırılmasına bahane hazırlamış. Örnek vermek gerekirse araçların fizik modelleri Descent'den hatırladığımız araçlara çok benziyor. Itince giden ve havada asılı kalabilen araçları düşme tehlikesi olmadığı için kullanmak kolay (tabii trafik canavarı şeklinde saatte 489 kilometre hızla çakılma-



• Keşke oyundaki modeller de artwork'dekiler kadar iyi olsa

ya çalışmazsanız). Böylece araçla değil de oyunla konyula ve düşmanla ilgilenebilirsiniz. Çarpışma sırasında hareketlilik ve eğlence de bu fizik modelinin bir ürünü. Yalnız Descent'a benzetmiş olsam da ayrıntısı biraz daha fazla. Örneğin iniş ve kalkışlar için belli bir prosedür izlemeniz gerek.

Toplam 15 adet 'değişik araç var. Bu araçların esas ve yan silahlarının yüklenmesi değişik özelliklerle donatılmaları mümkün. Geniş silah ve bomba çeşitlerini farklı araçlarla kombine etmek eğlenceli. Bunların hepsi görev başlarında seçiliyor. Toplam 52 görev var. Fakat senaryoda izlediğiniz yola bağlı olarak 43 civarı görevi oynayabiliyorsun-

→

## ECHELON

73

Grafik • Yer yer hatalara sahip olmasına rağmen sağlam bir grafik motoru var. Efekt ve kaplama konusunda oldukça başarılı. Modelleme konusunda idare eder.

Açıklama • Hersey güzel, çarpışma eğlenceli, grafikler iyi, fakat o uzun yolculuklar yok mu! Yiyor bitiriyor adam!

Ses • Aksiyon sebebiyle müziğe dikkat edilmiyor fakat ses efektleri konusunda iyi denilebilecek bir oyun. Haberleşmeler iyi fakat diyaloglar az.

Öynamabilirlik • Hersey dayanma sınırınızla bağlı. Ama bence çok da vakit harcanabilecek bir oyun değil. Yine de özellikle sim türü sevmeniz gerekmeli.



Mekanlar iyi çizilmiş.



nuz. Havada geçen uzun ve bayıcı süreleri biraz olsun saklamak için zamanı hızlandıracığınız bir opsiyon konulmuş. Fakat sonuca havada oradan buraya uçarak bitirilen 43 görev sizi eninde sonunda sikiyor. Hatta oyun belki de sizin için 4 görev olup rafınıza bile kalkabiliyor. Keşke çarpışmalarda ki dinamizm buralarda da sağlanabilseymiş.

Echelon dışarıdan herşeyi tamam gibi gözüüp de paketi açtığınızda içinden bir çok sorun çıkan bir oyun. Bu sorunlardan biri de yapay zeka. Yani buna pek zeka denemez. Bilgisayarın yönettiği dost birlükler tam anlamıyla odun gibi davranışlı. Düşman sizi zorlarken dost birlüklerin bu şekilde davranışını olmasına uzun süre anlam veremediğim. Yardım etmek veya yardım istemek gibi bir özellikleri yok. Haberleşme düşük seviyede. Kızdım! Anlayacağınız dost dediğiniz adamlardan çok şikayetçiyyim.

Tahmin edeceğiniz gibi simülasyon oyunlarının en göz alıcı kısmı ekranı gördükleriniz. Ör-

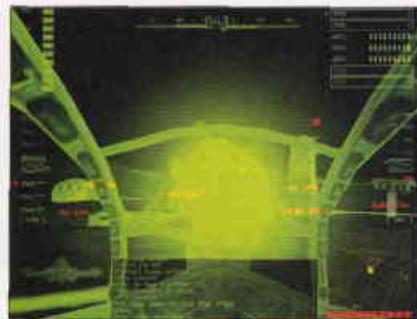
## «Echelon dışarıdan herşeyi **tamam** gibi gözüüp de paketi açtığınızda içinden bir çok **sorun çıkan** bir oyun.»

neğin arabirimin önemi oldukça fazla. Herşeyi kontrol edebileceğiniz fakat aynı zamanda karışık olmayan ve sizi aptala döndürmeyecek bir arabirim oldukça önem taşıyor. Echelon'da da bu konuda iyi şeyler yapılmış. Zaten oyunun hafifletilmiş bir simülasyon olmasından dolayı ekran da oldukça sade ve kullanışlı. Sadece ön cam üzerindeki göstergeler ve köşedeki HUD radar herşeyi kontrol altında tutabilemenize olanak tanıyor. F9 tuşıyla ulaşılan genel harita ise televizyonlardaki hava durumu haritalarını aratmayacak ayrıntıda. Olsun napalm idare edeceğiz.

### Güneş damlar içime

Ekranda başka ne görürsünüz? Eveet grafikler... İşte oyunun hoşuma giden bir yönü daha. Grafik motoru makinamı Max Payne'den daha fazla zorladı. Teknolojinin her türlü getirisini kullanabilmek üzere tasarlanmış motorun T&L desteği dışında hiçbir şeye sorunu yok. Modelleme ve animasyonlar biraz donuk ama kaplamalar oldukça iyi. Bu iyi bir artı çünkü mekan kaplamaları simülasyon oyunlarının genel eksigidir. Son olarak hoşuma giden bir nokta ise yere veya suya yakınATARİ toz veya suyu kaldırarak gitmeniz. Tabii karşımı bir tane bug çıktı ama o kadarı Bethesda kimzinda bile var diyoruz.

Genel motoru multiplayer oynayabilemeye oldukça uygun. Echelon'da 3 adet multiplayer modu var. Bunlar ayrıntıdan uzak sade ama eğlenceli modlar. En azından kilometrelere uçmanız gereklilikten akıl selim dostlulara karşılaşabileceğiniz bir ortam yaratıyorlar. Herkesin tek olduğu bir mod, takımlar halinde çarpıştığını bir mod ve Capture Arena adlı belli bölgeleri işgal konulu bir



Bütün ekranın nightvision olması güzel gözüküyor

### INFO-BOX

### SİMULASYON

Bilgi İçin • [www.echelon.bethsoft.com](http://www.echelon.bethsoft.com)

Yapım • Buka Entertainment

Dağıtım • Bethesda Softworks

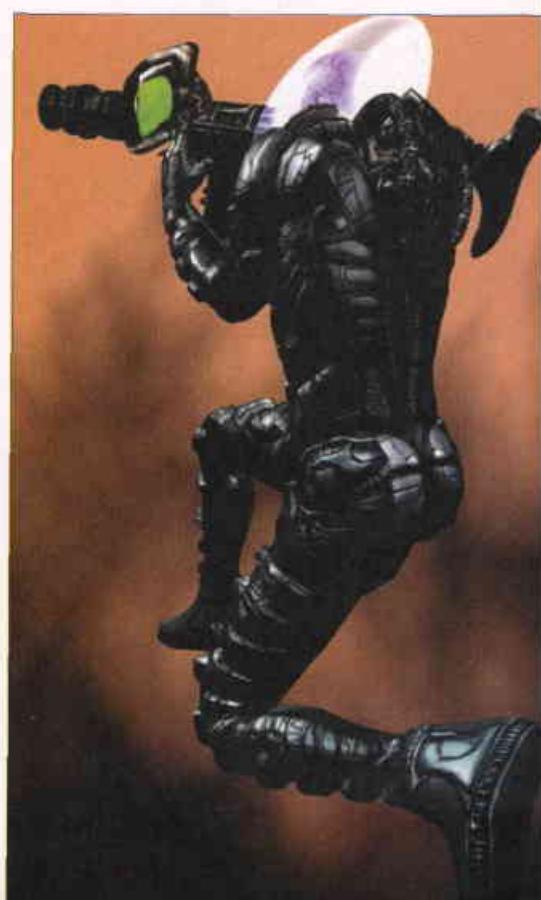
Minimum Sistem • PII 350, 128MB RAM, 650MB HDD

Multiplay • Var

mod var.

Sonuç olarak Echelon'a verilebilecek puan ve yapılabilecek yorum onun geliştirilmesine katkıda bulunacak şekilde olmalı. Çünkü artıları kadar eksileri de var. Yine de rakipleriyle karşılaşırınca zamanının en iyi denemelinden biri olduğunu kabul etmek lazımdır. Çünkü ana hatlarıyla dengeye oturmuş uzay konulu bir simülasyon bulmak bu devidre çok da kolay değil.

Onur Bayram | [onur@level.com.tr](mailto:onur@level.com.tr)



# fly! 2

Terminal Reality'den bir sivil havacılık simülatörü daha...

**T**erminal Reality bir zamanlar çok ünlü olan Terminal Velocity ve birkaç başka oyunun daha yapımcısı olan firmadır. Hatırlamayanlarınız olabilir, ancak bu adamlar daha ziyade hareketli ve hızlı oyunlar yapardı. Ne var ki uzun bir süredir sadece uçuş simülasyonlarıyla uğraşıyorlar. Nitekim bir süre evvel çıkardıkları sivil havacılık simulatörü olan FLY!'ın ikincisini de piyasaya sürdüler.

Doğrusu FLY! Serisine "bilgisayar oyunu" denmek bence pek doğru değil. Çünkü bu seri asıl da alışmış olduğumuz bilgisayar oyunlarının hemi hiçbir unsurunu taşımıyor. Öncelikle ortada bir senaryo, karakterler ya da olaylar yok. Hatta oyun açıldığında sizi bir menü bile karşılamıyor. Sadece ekranın üst kısmında Windows tarzı bir görev çubuğu var ve bütün ayarları buradan yaporsunuz.

### Oyun Değil...

Dünyanın pek çok gelişmiş ülkesinde ve tabii ki özellikle ABD'de sivil havacılık oldukça ilgi gören bir sektördür. Ancak yine de her isteyen bu alanında kolayca çalışmaz, çünkü hem masrafı oldukça fazla, hem de tehlikesi yoğun bir sektördür. İşte bu yüzden pek çok insan havacılık zevkini çok daha düşük maliyetli ve nispeten tehlikesiz olan bilgisayar simülasyonlarıyla tatmin etmeye çalışır. Bu yüzden de bu tür bilgisayar programları için oldukça geniş bir pazar bulunmaktadır.

İste FLY! 2 bu pazarın yönelik olarak hazırlanmış bir bilgisayar programı, vaktiniz ya da paranız yoksa, veya yüksekten korkuyorsanız, o zaman bu oyun sayesinde bilgisayarın başından kalkmadan bir uçakla yerden kesilmenin az çok neye benzediğini görebilirsiniz. Ancak bunun sadece bir bilgisayar programı olması sizin yanıtmasın, burada Jet Fighter tarzı bir oyundan bahsetmiyoruz. Herşeyden önce oyun sivil havacılık üzerine ve bu da



Uçağın iç çizimleri ne kadar iyi olursa olsun dış dünyının çizimleri yüzünden sonük kalıyor.

uçaklarda herhangi bir silahın bulunmadığı anlamına geliyor. Yani "uçak" denince aklımızda hemen 20 mm Vulcan topları ya da Maverick füzeleri geliyor, o zaman yanlış cyuna bakıyorsunuz demektir.

### Ne Kadar Gerçekçi?

FLY! 2 neredeyse rahatlıkla sivil havacılık eğitiminde kullanılabilir kadar gerçekçi tasarılanmış bir program. Uçuş planı hazırlamaktan tutun da kontrol kulelerinden gelen gelen mesajlara kadar her yerde sivil havacılık jargonu kullanılıyor. Bu yüzden bu oyunu oynayabilmek için sadece İngilizce bilmeniz yeterli değil, aynı zamanda "pilotça" konuşabilmeniz de gerekiyor. Oyunda ABD topraklarında yer alan önemli hava limanlarına yer verilmiş, ancak denizarası uçuşlar da mümkün, çünkü gerçekten uzun menzilli bazı özel uçakları da kullanabiliyorsunuz.

Tabii uçaklar ve uçuş modelleri de gerçek hattan bire bir modellenerek alınmış. Bu da hem uçuşmayı sağlayan temel prensipleri iyi kavramanızı gerektiriyor. Ve tabii oldukça güçlü bir bilgisayara da ihtiyacınız olacak. Çünkü bu tür oyunlar hava akımlarından çevredeki uçuş trafiğine kadar pek çok detay içerdigidinden, işlemci binen yük özellikle kalabalık bir alana yaklaşırken inanılmaz biçimde artabiliyor.

### Helikopter? Uçak?

Oyunda tek motorlardan özel yolcu jetlerine kadar bir dizi uçağın yanı sıra helikopterlere de yer verilmiş. Araçların modelllemeleri oldukça başarılı ve grafikler de ilk oyundakine nazaran çok daha

### INFO-BOX

### SİVİL HAVACILIK SIMÜLASYONU

Bilgi İçin • [www.iflytri.com](http://www.iflytri.com)

Yapım • Terminal Reality

Dağıtım • Terminal Reality

Minimum Sistem • P2-333, 64 MB RAM, 1,3 GB sabit disk alanı, 16 MB grafik kartı.

Multiplay • Yok

geliştirilmiş. Arazi ve şehirler gerçek haritalardan yola çıkararak çizilmiş, ancak tabii birebir modelleme işi henüz modern PC'lerin kapasitesini biraz aşıyor.

Tüm grafik detayı açarak kullanılmak için gerçekte de aşırı güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak. Ne var ki çoğu simülatörde yaşanan bir sorun burada da kendini gösteriyor. Uçmak gibi gerçekten de "üç boyutlu" olan bir işi iki boyutlu bir ekranı yansıtmak çok zor. Hele sandalyesinde oturan bir adama "uçuş" hissini tam anlamıyla yaşatmak hemen hemen imkansız, çünkü fiziksel etkileri hissedemiyorsunuz. İşte bu yüzden FLY! 2'de de gerçeklik hissi çok kısıtlı bir noktaya oyuncuya verilebiliyor. Ama bu oyundan ziyade konseptin kendisinde olan bir eksiklik.

Uzun lafın kasası, FLY! 2 sadece hızlı bir bilgisayar ve sivil havacılığa gerçekten ilgisi olanlara hitap eden bir yapıp. Bunun dışında kalan oyunculara sadece sıkıntılı ve bikkinkıl vereceği su götürmez bir gercek. ☺

M. Berker Güngör | [gberker@level.com.tr](mailto:gberker@level.com.tr)

### FLY! 2

79

Grafik • Güçlü bir bilgisayarınız varsa grafikleri oldukça iyice bulacaksınız. Ancak yine de biraz yapay görünüyorlar.

Atmosfer • Hiçbir simülasyon gerçeği gibi olamaz. Özellikle sivil havacılıkla alakası olmayanlar en fazla on dakika içinde bayılacaktır kanaatindedim.

Ses • Bir uçahta motor ve rüzgar sesi dışında çok fazla bir şey duyulmaz. Belki biraz da telsiz, oldukça gerçekçi yani.

Oynamabilirlik • Havacılıkla aranız iyi değilse bu oyunda uçağı yerden bile kesmeniz çok zor olabilir. Sahi, hiç resmi uçuş planı çizmişliğiniz var mı?



# heartofwinter trials of the lure master

Oyunculuk tarihinde böylesine hiç rastlamamıştık.

**I**cewind Dale'in görev paketi Heart of Winter'dı. Ama hiç görev paketine ek görev paketi yapıldığını görmemiştim. Paketi oynamak için Heart of Winter'daki savelerinizi kullanabilirsiniz. Fakat siz de benim gibi yalnızca son level'in save'ini saklamışsanız ve oradaki salak kapı Soul Stone Gem'ini parçalamadan açılmiyorsa, oyun da gem'i parçalayınca pat diye bitiyorrsa sinirden çıldırırsınız. Bu yüzden oyunu yazmak için Icewind Dale'i baştan bitirip Heart of Winter'in da birazını oynamanız gerekecek. Çünkü karakterleriniz en azından 9 level olmadan Heart of Winter'ı ve 11 level olmadan Trials of the Lure Master'ı oynamamıyzsunuz. Buraya kadar anlaştık mı? Ha eğlenceli olur diyorsanız Icewind Dale'i baştan oynanın derim çünkü oyunun her şeyini bildiğiniz için çok daha hedefli oluyor ve sıtarıldakilerin süper silahları ve zırhları alabiliyorsunuz. Aynı zamanda Heart of Winter'la beraber gelen



itemlar o kadar güzel ki bunlar için para biriktirmek sizi sabırsızlandırmıyor. Örneğin Troll Slayer adında bir kılıç var ki bunun sayesinde şu Troll yakma eziyetinden kurtuluyorsunuz. Kılıç Trollere karşı artı dört vuruyor ve öldürdükten sonra kolayca yakiveriyorsunuz. Eğer bunun için para biriktirmek istemezseniz, ki ben biriktirip aldım kesinlikle tavsiye ederim, Dragon's Eye Mountains'da size yardımcı olan bir grupta karşılaşacaksınız. Bu

itemlar o kadar güzel ki bunlar için para biriktirmek sizi sabırsızlandırmıyor. Örneğin Troll Slayer adında bir kılıç var ki bunun sayesinde şu Troll yakma eziyetinden kurtuluyorsunuz. Kılıç Trollere karşı artı dört vuruyor ve öldürdükten sonra kolayca yakiveriyorsunuz. Eğer bunun için para biriktirmek istemezseniz, ki ben biriktirip aldım kesinlikle tavsiye ederim, Dragon's Eye Mountains'da size yardımcı olan bir grupta karşılaşacaksınız. Bu

dörtlü maceracı grubu Waterdeep'ten geliyor. Onlar sizin başınızda beklerken siz önce bir güzel uyuyun. Sonradan o grubu kesiverin. Marchon of Waterdeep'in üzerinden çıkan kılıç +3 fire zararı veriyor. Bu kılıç da Trolleri zahmettsizce yakmanızı yardımcı olur ama kılıç yalnızca +2 bir Long Sword.

## Neler var bakalım

Trials ile beraber yeni karakter portreleri geliyor. Ayrıca yeni itemlar da geliyor ki, bunların neler olduğunu söylemeyeceğim sürpriz olsun, gözleriniz yerlerinden ugrayacak. Ama bu pakette karşınıza çıkacak olan Beholder'lar için gerekli tabii : ). Geleli yeni yirmi bölümde çok farklı bir level dizaynı yok ama alanlar daha geniş ya da çok daha dar. Bu da genelde karşınıza çıkacak yaratıkları belirliyor. Sıkı bir oyunla, eğer korkmadan da oynarsanız paket 7-8 saatte bitiyor. Yaratıklar içerisinde benim en nefret ettiğim yaratık olan Jelly ve Silence'lar da var. Bu yaratıklar yalnızca büyülü silahlarla yaranabildiğinden Eye of the Beholder'dan beri bana çok çektiğimdir. Lonelywood'da Hobart Stubbletoes ile konuşuktan sonra ver elini Anuroch diyip doğruca çöle gittiğiniz pakette yol boyunca çok zorlanabilirsiniz. Kaleye girdiğiniz zaman ise tuzaklara karşı gözünüzü dört açın. Bu levellar bana özellikle oyundaki Elf kalesi Severed Hand'i hatırlattı.

Oyunu yeni başlayanlar dışında multiplayer olarak oynamak isteyenler için de yeni bir fırsat da oluyor. Paketle birlikte oyunda olan multiplayer bugları da onarıyor. Oyunu multiplayer olarak denemenizi özellikle tavsiye ederim. Böyle yaptığınızda tarz olarak biraz Diablo'ya dönüşe de

## INFO-BOX

## FRP

Bilgi İçin • [www.interplay.com](http://www.interplay.com)

Yapım • Black Isle

Dağıtım • Interplay

Minimum Sistem • PII 233, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı.

Multiplay • IPX, TCP/IP

TCP/IP den birkaç arkadaş birleşerek oynadığınızda gerçekten çok zevkli oluyor.

Paketin sonlarına geldiğinizde yapacağınız son savaş ise size ikinci bir sürpriz olacak. Oyunu oynamak için karakterlerinizin 11-18 level'lar arasında olması gerektiğini hesaba katarsanız bu savaşında üçüncü bir final gibi olacağını sanırım tahmin edersiniz.

## Güzel bir fırsat

Tam adıyla Icewind Dale : Heart of Winter: Trials of the Lure Master için oyunu baştan oynamaya değer. Hele Interplay'in şakacı bir firma olduğunu ve oyunlarına hep devam oyunları çıkardığını hesaba katarsak, paket yeni karakterler oluşturmak ve ilk yaptıklarınızda hataları tekrarlamayarak ideal grubunuza oluşturmanız için güzel bir fırsat. Aman son save'ınızı ve ondan önceki birkaç bölümde bir kenarda sakalmayı sakın unutmayın. Interplay bu karakter aktarma işini çok sevdii. Sonra çok ağlarsınız ona göre. Ha unutmadan, Luremaster'ı hemen bu ayki CD'mizden kurup oynamaya başlayabilirsiniz. ☺

Burak Akmenek | [burak@level.com.tr](mailto:burak@level.com.tr)

## HOW:TRIALS OF THE LURE MASTER

75

Grafik • Oyunu bu açıdan pek bir şey katlığı söylemenem.

Atmosfer • Yeni levellar gerçekten çok güzel ve oyunun kalitesini düşürmüyorum.

Ses • Oyun orijinal sesleri kullanıldığı için buna da bir şey diyemiyorum.

Oynanabilirlik • Oyunun orijinal oynanabilirliği var zaten. Yalnız karakterlerinizin aptalca takımlarını hemen hemen tamamen düzelttilmiş.



# jurassic park 3

Dinazor parkına gelmek istemez misiniz? Çok güzel dinazorlarımız var...

**C**ok uzun zamandır böyle bir oyun gelmiyordu elektronik devre yılını oyuncaklarımıza sevgili Level halkı. Hani söyle çok kastırık olmayan, ne grafikleri ne animasyonları ne de efektlere hani neredeyse bilerek kaliteli ve kompleks bir yapıdan uzak tutturulmuş, sırf gönül eğlendirmek için zaman geçirirler, sonra da sanki hiç bir şey yaşamamış, size en ufak da olsa güzen analar geçirtmemiş gibi saksi allığı olarak kullanılan oyular vardı ya işte onlardan bahsediyorum. İşte bu oyun irkinin tek tük de olsa hayatı kalanlarından bir tanesi elimize geçti bugündelerde, ta dinazor alemlerinden...



“Şşt, arkanda dinazor var!” “Hadi len!” .

Jurassic Park 3 tamamen reklam olsun diye ve oyunun dinazorlarla ilgisi var diye ismi alınmış, gerçek Jurassic Park'la ilgisi olmayan basit yapılmış ama zorluk olarak en usta platformculara bile kök sökütrecek bir platform oyunu. Aslında koca oyun için söylenecek her şeyin tek bir cümlede söylenilmesi (bkn. bir önceki cümle) her ne kadar çok acı bir gerçek olsa da vatan-sakarya-görev çığırlarıyla son sürat açıklamaya devam ediyorum.

“Niharrk! Savulun zibidi kertenkeleler sizi, ben geliyorum!



“Oh be, İki saatir nihayet gölge bir yer bulabildim, biraz kestireyim şurada..”

### Ne kar, ne buz, brontozorus!

Son yıllarda çıkan tüm oyunlardan daha basit bir grafik bekleyebilirsiniz oyundan. Animasyonları da hiç öyle eile tutulur bir yanı yok, 5 yıl önce de yapılabılırdı böylesi; sesler ise hadi nispeten daha iyi diğer özelliklerine göre. Aslında dinazorların sesleri ve yürüme efektleri bir hayli gerçekçi diyebilirim (bir keresinde arkamdan gelen dinazordan ekranlar dolusu kaçarken gittikçe yaklaşan ayak sesinden korktuğumu bile itiraf etmemiyim (tabii bunda hoparlör sisteminin de etkisi yok değil)). Önce ve görevlerin başında çıkan kısa demolarla ana menüde devamlı konuşan adının sesini söylemeksiz CD oyunu olması bile gereksizmiş gibi geliyor. Ama tüm bunlara rağmen dedik ya aynı eski deniz efsanelerindeki gemicileri kendisine çeken “siren”ler gibi bir şekilde kanınıza giriyor bu oyunda. Zaten bu irktaki oyunların en büyük özellikle bu basit yapısı ve safliğiyle çekici gelmeleri.

### Velasiraptor, ne bu ateş ne bu kor?

Amaçınız neymiş? Adadaki tüm dinazorları bir şekilde yakalamak ve etkisiz hale getirmek. Oyunca toplam 4 tür dinazor var, biri herkesin bildiği T-Rex, diğeri yine herkesin bildiği uçan dinazor, ve diğer ikisi de T-Rex'in 1 ve 2 numara küçükleri. Her dinazorun kendisine özgü çağrı aleti ve yakalama silahı var. Çağrı aletini kullanırsanız civar ekranlarındaki tüm o alete özgü dinazorlar etrafınıza gelecektir, silahı kullanarak da o türün dinazorlarını etkisiz hale getirip bulundukları yere mihlarsınız. Dikkat etmeniz gereken doğru dinazor için doğru silahi kullanmanız. Bunları da civardaki sandıklardan temin edebilirsiniz. Ama unutmayın ki

### INFO-BOX

### PLATFORM

Bilgi İçin • [www.microids.com](http://www.microids.com)

Yapım • Disney Interactive

Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • PII 266, 64MB RAM, 570MB HDD

Multiplay • Yok

“Şimdilik nasıl olayordu abi? Kütük üzerinde



sadece bir tür silah taşıma hakkınız var. Neyse sonuca bunların hepsini ve adanızın tüm kontrolünü oyuncunun başında tutan tutorial'da öğreneceksiniz.

Sonuç itibarıyle Jurassic Park 3, oynamazsa olmaz oyunlarla alakası olmayan kendi halinde sevimli bir platform oyunu. Değişiklik isteyen herkes için kesin bir ilaç olmaz belki ama bir nebzə olsun farklı tarzıyla siz oyalayacağınız kesin...

Gökhan & Batu | [gokhab@level.com.tr](mailto:gokhab@level.com.tr)

### JURASSIC PARK 3

67

Grafik • Çok uzun zamandır yandan görünen iki boyutlu platform oyunu görmemiştim. Her ne kadar günümüz oyunları karşısında basit kalsa da yine de şirin.

Atmosfer • Her ne kadar grafik, animasyon kalitesi ve müzklər atmosferi yüksek tutmaya yetmese de, dinazorların efektləri ve kimi yerlərdə sizin son sürat kaçmaya mahkum etməsi eğlenceliyi artırır.

Ses • Müzikler vasat gibi, ama sesler ve efektlər üzərində daha fazla uğraşıldığı kesin.

Oynanabilirlik • Oyunun kontrolleri her platform oyununda olduğu gibi gayet kolay, ama aynı şey kesinlikle zorluk içün söyleməz, özellikle ikiinci bölmələrdə zorluk atıyor. Save de edemiyorsunuz



# dinasours

Keşke bir Velociraptor'um olsaydım...

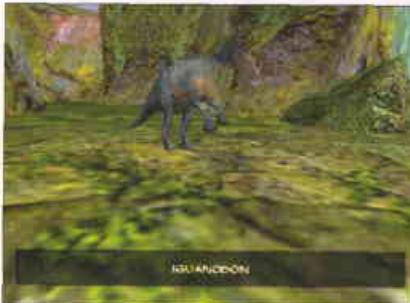
**K**arşımızda yine Playstation'dan alıntı bir oyun var. Bu konuda ufak bir uyarı yapmak istiyorum. Geçenlerde bir okur arkadaşımızdan mail aldım. Bir an tehditler içinde sallandığımı farkettim. Konu benim Playstation'dan alıntı oyunlara ilgili yaptığım yorumlardı. Arkadaş yazılarımı daha dikkatli okusayıdı benim Playstation'ı değil de Playstation için yapılmış oyunları PC'ye uyarlama kısmını eleştirdiğimi anladı. Hani *dijitom siyaset* de arasında beni yanlış anlamış wası olayın doğrusunu açıklayalım.



Aaz limon, salataya silkanz.

Şirin dinazorcularımızın bir dönem. Disney'in Dinasour filmini mırısla orada burada görmüşsunuzdur. Ben ödememişim. Daha doğrusu gitmedim çünkü dublaj film benim için cehennem oluyor. Bu yüzden uzun süredir Çizgi Film'lere gitmiş çöküğümu yaşayamadım. Yani ben sen bav-

Boyle bir şarabık gerçekten var mıymış?



IGUANODON

yağı uzak kalmışın Onur'cuğum, animasyon ile çizgi filmi karıştırıyorsun - BLX). Tam ben böyle düşünürken Disney de beni düşünüyormuş. Ubisoft'a gitmiş ve gel bu filmen oyununu yapalım demiş. Burada da ufak bir sorun çıktıktı. Eskiden filmlerin oyununu yapardı. Grafikleri iyi kötü derdi. Şimdi filmler zaten dijital ortamda yaratılıyor. Ben filmden kötü grafiklerle oyununu neden oynayayım ki?

## Yaşlı bir Velociraptor'um

Dinasour'a böyle bir oyun olmuş ne yazık ki. Önce Playstation için yapılmış. Hatta GameBoy Color için olan da var. Daha sonra bu grafiklerle PC'ye geçirilmiş. Zaten film kadar iyi bir beklemek bir havalı ama PS'den alıntı olunca grafikler biraz da ha sağlamamış. Bu yüzden oyun ne yazık ki gergin olup çok bir şey veremiyor. Tek verdiği bölüm arasında filmden canıtların olması. Böylece film hakkında bilgi sahibi olmuyor oluyorum.

Üç ana karakter yer almıyor musunuz? Aladar, Zini ve Ria. Bu karakterler arasında geçtiğiyaparak hepşinin özellikleri gerekligi yerlerde teker teker kullanabileceğiniz. Bir yandan bir yere giderken de karakterlerin toplanıp tek elden kontrol edileceği bir modu da koymuslar. Nakat denel olarak karakterlerin kontrolleri çok saçma ve zor. İstediğiniz yere gitmeyein bir kuş ve garp hareketlerle sağa sola dönen bir dinazor var. Daha ilk dakikalarından kontrolen yüzünden bayılılmışım olası.

Oyun genel olarak 3 boyutlu platform türünde. Yani haritada istediğiniz yere gidebiliyorsun-

## INFO-BOX

## ACTION

Bilgi İçin • [www.microids.com](http://www.microids.com)

Yapım • Disney Interactive

Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • PII 266, 64MB RAM, 570MB HDD

Multiplay • Yok

nuz. Atlamamanız zorlanmanız gereken yerlerde oluyor. Karakterlerin farklı özellikleri var. Bölümüler karakterlerin özelliklerini kullanabileceğiniz gibi dizayn edilmiş. Yani bazı yerlerde karakterlerden sadece bir ministemi kullanarak yol açabiliyorsunuz.

## Yaşlı bir Carnotaur'um!

Konu filmin hikayesıyla aynı. Kötü dinazorlarla dövüşerek ve meteor yağmurundan kaçarak senaryoyu tamamlayorsunuz. Kötü dinazor dediğim düşmanlarınız da birkaç cins dinazor: Velociraptor, Albertosaur, Oviraptor ve Carnotaur. Bu dinazor türlerini görebileceğiniz interaktif bir ansiklopedi de yapmışlar. Oyunun ana menüsünden ulaşabileceğiniz bu ansiklopedideki hayvanları görevlileriniz için oyunda yeteri kadar ilerlemiş ve hayvanlarla karşılaşmış olmanız gerekiyor.

Oyunun genel olarak bir esprisi yok. Platform oyunu çok sevmeme rağmen bu oyunu elimde tutabilitem çok az. Sizin de çok eğlenmeyeceğinize eminim. Tuğbek bak sağ omzuma sürmemişsin orası çok yandı acıyyyyooo!!! ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr

## DINASOURS

40

Grafik • Çok kötü değil. Bu oyuna daha iyisi nasıl olur hayal edemiyorum. Ama filmden sonra komik kaçıyor.

Atmosfer • Eskiden platform oyunlarının bir heyecanı vardı. Israr ve inattan oyunu bırakmadık. Nerde o günler.

Ses • Seslendirmeler filmden olduğu için fena değil. Ama geri kalan seslerden bahsetmeye gerek yok.

Dayanıklılık • Çok fazla dayanabileceğinizi sanmıyorum. Hele bu kadar saçma kontrollerle asla

Dinazor ERP



# cia solο

Uzun zamandır böyle bir FPS gelmiyordu!! Nasıl mı? Lütfen aşağıyı okuyun...

**C**IA Operative üzerinde ciddi olarak uğraşılımaya başlanmış ama sonra sanki yarı bırakılmış bir oyun gibi kafamiza düştü yazın yaşmurla karışık bu sıcaklarında. CIA Operative FPS türünde Quake'in hareketliliğini ve Counter'ın gerçekçiliğini katmak istemiş, ama kendisini aşan bir işe kalkışmış. Onların yerine çok basit yapılı, çok kısa ve çok yaratıcı olmayan bir oyun olmuş. Buyrun daha yakından bakalım.

Oyunu başladığınızda kendinizi bir çatıda büyük bir uyuşturucu kaçakçısına suikast düzenlemek için beklerken bulacaksınız. Kısa bir bekleyiş sonrasında ünlü uyuşturucu kaçakçısı lüks arabasıyla gelecektir. Onu uzaktan, tehlkiye girmeden, keskin nişancı tüfeğiyle mihlidlidikten sonra sıra aşağıda sizin için bekleyen adamlara gelecek. Onlar da geri kalan iki silahınız olan tabanca ve yarı otomatik silahla dalabiliyiniz. İşte tüm oyunun akışı aynen bu şekilde geçecektir. Bu arada ufak bir hatırlatma yapayım, oyunda topu topu 3 tane silahınız var. Bunlardan yarı otomatik olanı oyun boyunca hiç kullanmayı derim ben. Her ne kadar çok seri ateş edebilse ve mermisi yeterince çok olsa da kurşunları çok fazla dağıtıp saçıyor ve nişan almanız ve isabet ettiğiniz neredeyse imkansızlaşır. O yüzden ana silahınız kesinlikle elinizdeki tabanca olsun:

### Silah tamir edilir, gizli ajan yetiştirilir!

İşin içinde CIA olunca, elbette rakiplerin de direk USA'le ilgili olacak. Kolombiyalı uyuşturucu kaçak-



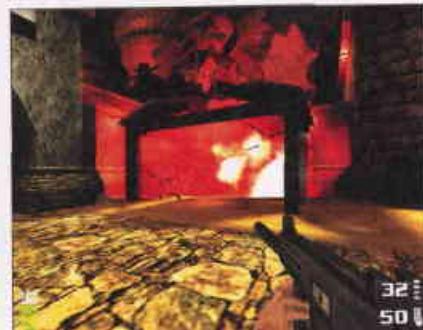
Orda biri mi var bana öyle bakan?  
Yok canım kedidir herhalde.. (son sözler)

çları, Sovyet Rusya ve Irak gibi ülkeler oyun boyunca ziyaret edeceğiniz yerler. Yaklaşık 8 bölüm süren oyunda bazı bölümler birbirinin tipatip aynısı. Zaten bu görevlerin arasında önemli birisini temizlerken diğer arasında da o kişinin tesislerini, bürosunu veya fabrikasını havaya uçuruyorsunuz. Farklı olarak yapabileceğiniz ve seçebileceğiniz çok bir şey yok; üstüne üstük tüm bu sınırlılığa bir de oyunun korkunç basitlikteki yapısı eklenince ortaya çok kısa vadede tüketilecek bir oyun çıkmıyor. Benim gibi çok FPS oynamayan bir insan bile böyle söyleyeysse, rahatlıkla iddia edebilirim ki, iyi bir FPS oyuncusunun tüm görevleri bitirmesi en fazla 1-1,5 saat sürer.

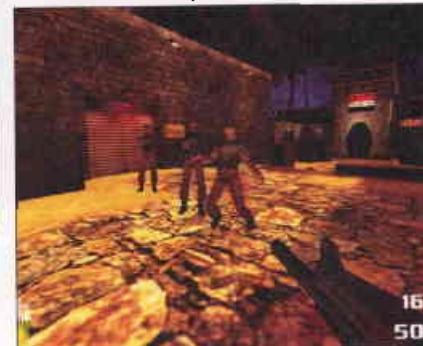
Tanrı oyunda hoşuma giden yanlar da var. Mesele bölümler arasındaki çok sık dizayn edilmiş yükleme grafikleriyle görev sonunda karşınıza çıkan aynılık istatistik tablosu güzel düşünülmüş aynınlardır. Bu tabloda her silahınızla kaç atış yaptığınız, isabet yüzdeniz gibi standart bilgiler varken, düşmanlarınızın nerelerine vurduğunuz gibi ilginç istatistikler de var (bir düşmanın vurabileceğiniz toplam 3 bölgesi var. Bunlardan kafa tek vuruşta, gövde ikinci vuruşta, bacak da üç ya da dört vuruşta rakibinizi ölmemesini sağlar).

En genel sonuca bakarsak CIA Operative grafikleri güzel, müzikleri atmosferik, ama çok kısa ve basit sağıladığı gizli ajan atmosferini uzun süre

# operative missions



Yahu iyi ki yılbaşı kutlayın dedik, bir kere de abartmasalar olmuyor!



Olum ne işiniz var burada? Size arkayı koruyun demedim mi?! Al sana..

devam ettiremeyen kısır bir oyun. Piyasada kesinlikle daha iyi alternatifleri olacaktır, ama çok kastırık olmayan farklı bir tat yakalamak istiyorsanız da deneyebilirsiniz, ama bu kadar kısa bir sürenin vereceğiniz paraya değer değil değmeyeceğini tamamen sizin insiyatifinize bırakıyorum sevgili Level halkı.

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr

### CIA OPERATIVE SOLO MISSIONS

55

**Grafik** • Grafikleri güzel, ama bence yeterli değil. Ortam daha zengin, halk daha hareketli ve animasyonlar daha yumuşak olmuştu. Ayrıca araalar bir kaç demo serpiştiriler hâlâ fena olmazdı hanı.

**Atmosfer** • Müzik ve güzel grafikler atmosferi kurtarma maalesef yetmiyor ve gülherce siz peşininden sürükleyecek bir oyunдан çok uzak bir şekilde sınıfta kalıyor.

**Ses** • Oyunun en güzel tek yanı. Müzikler atmosfere uygun, ve etkileyici.

**Oynanabilirlik** • Oynanabilirliğin standart FPS'lerden hiç bir farkı yok, çok basit. Zorluk olarak da 4 ayrı seviye var ama orta zorluk da oyunu bitirmek bebek oyunçağı diyebilirim.

### INFO-BOX

### FPS

Bilgi İçin • [www.valusoft.com](http://www.valusoft.com)

Yapım • Valusoft

Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • Pentium II 300, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk

Multiplay • Yok

# pearlharbourdefendthefleet

Allah akıl fikir versin!

**A**l birini, **vur** ötekine. Bu da baskını savunmak isteyenler hazırlanmış. Hem de bu oyunda Infogrames imzası bile var. Karizma yerlerde valla. Oyun o kadar kötü ki size oyunu mu anlatsam yoksa bugün Tuğbek'e "Yarın Bodrum'a gidiyorum." dediğimde çıkardığı sesleri mi taklit etsem bileyemiyorum. Ya neden bu kadar büyütüyorlar ki? Tuğbek kafa atmak gibi eylemlerden bile bahsetti ki bunlar beni çok üzüyor. Ne yapayım yani bu bu yaz altıncıya.

Aynen benim gibi dalış yapan uçaklara Tuğbek gibi uçaksavarlık yapmak bu oyunun canı çigeri herşeyi. Diğer oyundan bile kolay arabirim, çok daha basit grafikler ve oynayış mantığı ortaya bu şekilde gereksiz bir oyun çıkarıyor. Bir geminin önündeki topu kullanarak gelen uçak ve denizaltı-

## INFO-BOX

## SHOOTER

Bilgi İçin • [www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)

Yapım • Running Dog

Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • PII 300, 64MB RAM, 8MB ekran kartı

Multiplay • Olmamalı



## PEARL HARBOUR: DEFEND THE FLEET

28

Grafik • Söz edilmemesi pikseller topluluğu

Atmosfer • Kendinizi bir uçaksavarın koltuğunda hissedebelisiniz! Tamam, şaka..

Ses • Müzik çalıyor. Ses çıkyor. Sağ taraf tamam, sol taraf tamam!

Oynamabilirlik • Oynamak ya da oynamamak. İşte bütün mesele bu..

duğunu dehşetle farkettim. Kullandığınızda pikselleri daha rahat saymanıza yarayan bu tuş grafikleri daha da batarmak için birebir.

Yalnız oyunun sevdigim bir kısmı oldu şimdî hakkını yememek lazımdır. Gerçekten baskının tarihçesini yazdıklarını bir bölüm var. Gerçi sonunda bizim oyunumuzun misyonu gibisinden bir bölüm de eklemiştir ama orayı hemen geçince birşey olmuyor. Ben diyorum ki bir yarışma yapalım. Bakalım insanlar kaç saat bu oyunun başında durabilecekler. İddiaya girerim ki 10 dakikayı geçen çok az insan olacak.. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr

# pearlharbourzerohour

Suyunu çıkartmak

**S**ımdı size bu oyunu açıklamak yerine CD'lerle ilgili donanım bilgisi vereyim. Filmin arkasına sokuşturulmuş gibi duran bu iki oyunu nereye koysam da daha rahat rutubet ve nem alsa. Ya da üzerinde maksimum derinlikte çizikleri ne ile koyalaya atabilirim? Acaba güneşte veya ocağın üzerinde CD'nin bana ve sıcaklığı karşı vereceği reaksiyon ne olur? Sanıyorum çok profesyonel çalışan uluslararası bir şebeke filmlerin arkasına Commodore 64'lerini rafdan indiriyor ve dalga geç-

☺ Yine tutturamadık dayak yices.

mek için C64'e bile yakışmayan oyunlar yapıyor. Ama yok yok, o zaman 256 renk ve 640x480 çözünürlük şeklindeki kavramlardan söz edilmiyor.

Biliyorsunuz Pearl Harbour baskınının iki yüzü var. Baskını yapan uçaklar ve onları karşılaşmaya çalışan uçaksavarlar. Elimdeki iki oyundan ilk haliyle uçakları kullanarak oynamandan. Toplam 10 adet görevden istediğiniz seçebiliyorsunuz. Bu görevlerde farklı özelliklerde uçaklar kullanıyorsunuz. Bazı uçaklar torpedo bazları bomba bırakıyor. Görevde söylenen hedefleri bombalayınca siz ekstra puan veriliyor ve siz bu puanla daha iyi uçaklar kullanabiliyorsunuz. Uçakları kullanıyor olmanız Japonları yönettiğiniz anlamına tabii ki gel-

## PEARL HARBOUR: ZERO HOUR

34

Grafik • Bu oyun da grafikselleştiremediğimizden.

Atmosfer • "Birden kendinizi bir US uçağının kokpitinde hissedebelisiniz" dememi falan mı bekliyorsunuz?

Ses • Ses? Müzik? Güldürmeyin beni rica ediyorum.

Oynamabilirlik • Oynamabilirlik desem ve sonra da oynamamaz desem?

miyor. Bu dünyada Amerika diye bir ana toprağı varken Japon uçakları kullanmak da nedir?! Tabii ki Amerikan uçaklarıyla baskını yapan Japon uçaklarını düşürmeye çalışıyorsunuz. Göreviniz bazen bir bina ya da gemiyi bombardamak da olabiliyor.

Arabirim ve grafikler önceden de söylediğim gibi ne yazık ki Commodore 64 oyunundan farksız. Yön tuşlarıyla uçağı yönlendirip Space ile ateş edilen bir oyundan ne beklenebilir ki? Çok merak ediyorum acaba insanlar neden böyle oyunlar yapma gereği hissediyorlar. Buradan ASAP Games'e sevgi ve saygılarımı yolluyorum.. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr

## INFO-BOX

## ACTION

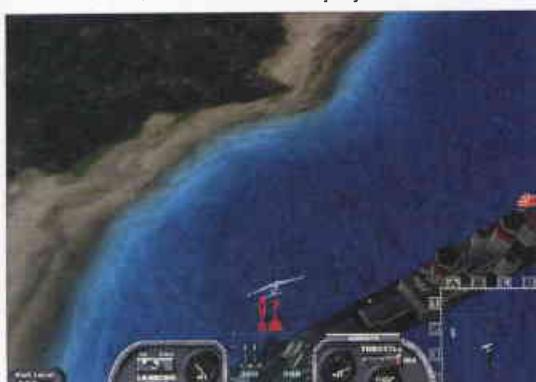
Bilgi İçin • [www.asapgames.com](http://www.asapgames.com)

Yapım • ASAP Games

Dağıtım • ASAP Games

Minimum Sistem • PII 266, 32MB RAM

Multiplay • Saçmamayınız.



# online

## Day of Defeat

(<http://dayofdefeatmod.com/>)

İkinci Dünya Savaşını internette bir Half-Life modu olan Day of Defeat'i oynayarak yaşayabilirsiniz. Hem de savaşın içinde yer alarak:

Bu ay CD mizde verdığımız modu kurduktan sonra şu anda Türkiye'de tek DoD serveri olan Anet'in 212.146.128.41:27045 IP'li servera girebilirsiniz.

DoD yurtdışında bayağı tutulan çok kaliteli bir mod. Hatta fansite'ları bile yirminin üzerinde. Özellikle Er Ryan'ı Kurtarmak isimli filinden



sonra bu modu çkartan grup, şu ünlü Omaha çkartmasını bile yaşayabileceğimiz bir haritayı moda eklemiştir. Dergimize Alfa sürümü ilk geldiğinde bayağı merakla oynamadığımız mod özellikle silah efektleriyle bizi bayağı etkilemiştir. Tıpkı Team Fortress'da olduğu gibi burada da bir sınıf seçerek oyuna giriyorsunuz. Her sınıfın değişik özellikleri var.

Ama genelde zayıf ateş gücüne sahip olanlar daha çevik olup geçerliliyor, daha ağır ateş gücüne sahip olanlar ise çabuk yoruluyor. Ah evet oyunda yoruluyorsunuz. Oyle 10 kiloluk silahları taşııp da tavan gibi zıplayamayorsunuz yanı. Yapıcılar bunu oyunu daha gerçekçi kılmak için koymuşlar. Ekranın solundaki asker ikonunun üzerinde yarınlı daire şeklindeki gösterge sizin yorgunluk çizelgenizdir. Bu çizgi tamamen bittiğinde ekranda bir kaplumbağa resmi çıkar. Bu dinişmeniz gerektiğine işaret etti. Bir süre boyunca hemen hemen hiç

Counter Strike oynamaktan bıktıysanız ona en iyi alternatif olabilecek Day of Defeat'i bu ayki CD'mizde verdik işte. Şimdi de size nasıl oynayabileceğinizi yazıyoruz. İnanın Nazi avlamak da çok zevkli olabiliyor.



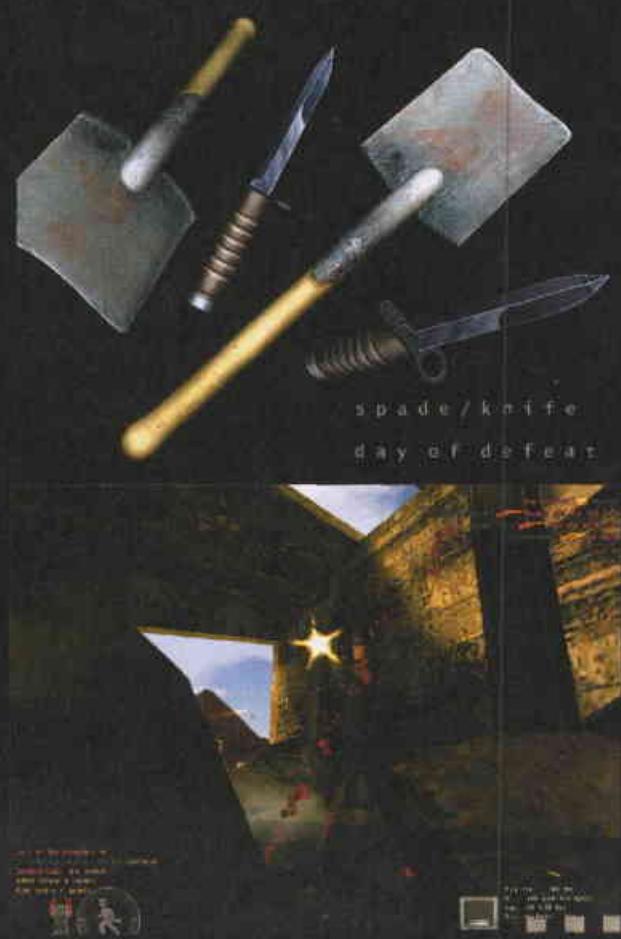
zıplayamazsınız ve ancak ağır ağır yürürsünüz. Tabi tavsiyem kaplumbağa resmini çıkarmadan tedbirli olarak hareket etmenizdir.

### Hangi tarafı seçsem?

Oyna başlarken her iki tarafta da denk olan normal piyade, müfreze komutanı, sniper ya da ağır makineli tüfek taşıyan destek erini seçiyorsunuz. Seçiminizi yaptıktan ya da öldükten 15 saniye sonra gene oyuna girebilirsiniz. Bu döngü iki taraftan biri amacını yerine getirinceye kadar devam eder. Her askerin teçhizatı birbirinden farklı. Ana silahlarında el bombası gibi silahlar sniper ve destek erinde bir taneyken, piyadelerde daha fazla geliyor. Oyun içinde bir sınıf diğerinin silahını alıp kullanıyor. Ayrıca Alman (Axis) ya da Müttefik (Allies) taraflarından birini seçerken dikkat edin. Alman tarafinda müfreze içi konumalarla Almanca olarak geçiyor.

### Oyun mekanığı

DoD'in tamamen kendine has bir oyun mekanığı var. Örneğin burada Counter Strike'ta olduğu gibi çok zıplamak sizi yormaktan ve hareketsız bırakmaktan başka bir işe yaramıyor. Tıpkı gerçek hayatı olduğu gibi ateş edip gene sinmelisiniz. Ayrıca bazı haritalarda belli aralıklarla etrafı bombalayan uçak filoları, kullanabileceğiniz sabit durumda makinelî tüfekler ve toplar bulunuyor. Tabi bunları kullanmak size kalımsa ama genelde bunları yöneteceğim derken çok rahat av oluyorsunuz. Hill adlı haritada haritanın istediğiniz bölgelerini bombardatabileceğiniz bir düzenek bulunuyor. Haritalann içinde en heyecanlı ise Omaha. Omaha pikartmasını oynadığınız bu haritada efekler etrafı bayağı şenlendiriyor. Silahlannızın mermisini çok idareli kullanmalısınız.



cünkü bittiğinde ortada kalveriyorsunuz. Bu durumda arkadaşlarınızdan şarjör dilenebilirsiniz. DoD tek başınıza oynamak isterseniz <http://www.botepidemic.com/boc> adresinden botları ve waypoints indirebilirsiniz. Botları kurduktan sonra waypointsı `doD\boc\wpts` klasörünün altına atmalısınız. Daha sonra harici takımlarda nü-kadár adam olacağını bot konfigürasyonundan ayarlıyorsunuz. Oyunu girildiğinde botlar otomatik olarak oyuna dahil olur. Mod grafik olarak Counter Strike'nin yanında biraz ilkel kiyor ama kendine has özellikleri olduğu için bu modu CS ile karıştırılmak bence pek adil olmaz. Son olarak oyunda yere yatabiliyorsunuz. Bu özelliği sık sık kullanacağınızına eminim. Anel'te görüşünüz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

## Ayın Siteleri

[www.cstr-cheaters.org/](http://www.cstr-cheaters.org/)

[www.sinek.com](http://www.sinek.com)

Offf, buraya düşen yandı. Counter Strike oynarken hile yapanlardan bunalan bir grup oyuncu bir araya gelip bu tipe insanlara karşı savaş açmaya karar vermişler. Hepimizin canını sikan hileci oyunculara karşı medeni sınırlar içinde yapılabilecek en şiddetli hareketi bu sitede başatan bu grup hile yapanları sitede teşhir ediyor. Evet aynen öyle. Tipki vergisini vermeyen vatandaşların vergi dairelerinde teşhir edilmeleri gibi teşhir ediliyorlar. Üstelik belgesiyle beraber. Yani yakalanan hilecinin başına itiraz etmesi de imkansız. Çünkü siteden indirilebilen demo'larda hileci oyuncuların işini nasıl yaptıği açıkça görülebiliyor. Sitede yakalanan hilecilerin demolarının nasıl alınabileceğini de anlatılmış. Çekip gönderdiğimiz demoların eğer doğru olduğuna karar verilirse sitede yayımlanıyor.



Bu siteyi hala bilmeyeniz kaldi mi? O zaman söyle açıklayalım. Hani emaillerinize gelen o süper Selçuk-Erdem karikatürleri var ya, işte onların kaynağı bu site. Üstünde üslük profesyonel tasarımla aradığınız her şeyi kolayca bulmanız mümkün. Sitenin her yerini dolaşacığınızda eminim. Karikatürler dışında özelleşlik anılar kısmına çok geleceksiniz. Hani hayatımızda yaşadığımız abuk olaylar vardır ya. İşte herkes bu abuk olayları buraya yollayınca mütthi bir havuz olmuş. Ayrıca arkadaşlarınıza e-kart yollamak ya da screen saver, wallpaper, icon ve cursor gibi bilgisayarınızı süsleyebileceğiniz eğlenceli malzemeleri de download kısmından temin edebilirsiniz. Eh tüm bunları gördükten sonra Selçuk Erdem'in kitaplarını almadan duramayorsunuz. Onları da İdeen'e den alabilirsiniz.

## Steppenwolf

Steppenwolf Warner Bros'un sitesinden ulaşabileceğiniz son derece eğlenceli ve animasyonlarıyla size lityi vakit geçirilebilecek bir flash adventure. Oyunu <http://www.z.warnerbrothers.com/web/steppenwolf/home.jsp> adresinden ulaşabilirsiniz. Üç karakter var. Bunlar: Dr. Allen Kane, Derek Murphy ve Meg Crimson. Oyunumuzun baş kahramanı olan Dr. Allen Kane aynı zamanda bir biyolojist ve zoolog. Kendisi karısının bir uçak kazasında ölmüşinden sonra hayatı bir araya giriyor ve Kongo'da kaybolduyor. Üç sene sonra yerlerin arasında bir "beyaz hayalet" ile ilgili soyientler dolasmaya başlıyor ve doktor Steppenwolf



olarak karşımıza çıkıyor. Meg Crimson macera perest bir serbest muhabir. Ama kendisini peşini belli hiç bırakmamış. Son karakter Derek Murphy ise Meg'in asistanı olan fotoğrafçı bir tip. Bu adama neden tip dediği

mi oyunun devamında arayacaksunuz. Oyunu sitedeki dört bölümünden birini seçerek giyiyorsunuz. Benim size tavsiyem her bölüm tek tek oynamanızdır. Çünkü oyunu hikayesi sıradan bir Indiana Jones hikayesi olsa da animasyonları sayesinde sizin çok sanır. Ayrıca yapacağınız her şey gayet mantıklı ve gerçek hayatı aynı durumda kalmanız yapacağınız hareketler. Bu yüzden saçılış yaparak sizin davrandığınızda hiçbir yere varamıyorsunuz. Oynarken kullanacağınız tuş kombinasyonu her zaman ekranın solunda yazıyor bu yüzden ilk başta hangi tuş nedir gibi bir panide kapılmadan rahatça oynayabiliyorsunuz. Orada yazmayan tuşlardan "I" ile inventory'nizi açabiliyor ve "T" ile inventory'nizdeki eşyalara bakabiliyorsunuz. Tahmin ettiğiniz üzere oyunda save dye bir şey yok o yüzden dikkatli oynayıp hata yapmayın yoksa en başa dönüsün. Lityi eğlenceler.

[www.gamespyder.com](http://www.gamespyder.com)

[www.mpodg.com](http://www.mpodg.com)



Bu sayfalarımızda yazdığımız multiplayer oyunları beğeniyor musunuz? Ya da yenilerini oynamak istiyor musunuz? Eğer cevabınız evetse işte o zaman bu sitede girmelisiniz. Her türlü multiplayer oyunla ilgili bilgileri bulabiliyorsunuz. Oyunu o andaki sahafasından tutun (reklam aşamasında, yapılmıyor, beta tester kabul ediyor, ya da bitmiş) içeriğine ve ana sayfasına olan linklerine kadar her şey burada. Ayrıca MUD ve kart oyunlarından Trivia'ya kadar her türlü oyun var burada. Yani illaki bir Diablo ya da Anarchy Online'dan bahsetmiyor. Üstelik her şeyi bulmak gayet kolay çünkü alfabetik sıraya konmuş durumda. Bize bu siteden sık sık yararlanıyoruz.

# ULTIMA ONLINE



B aşardım başardım en sonda Sinan'dan 2 sayfalık bir Ultima online kögesi koparmayı başardım. Ne kadar sevinçliyim bilemezsiniz. Bu sayfalar için Sinan'ın kafasını yiye adamı en sonunda biktirdim ve "okuyucular beğenmezse tepeni delerim!" şeklindeki bir tepkiden sonra gik bile demedim. Hani dorsem belki fikrini değiştirir falan diye hiç sesimi çıkartmadım.

Geçen ay UO ya yeni başlayanlar ve halen oynamakta olanlar için yazdığım dosyadan sonra aranızda bu oyuna yeni katılanlar olduğunu biliyorum. Artık bu sayfalardan herkese UO ile ilgili tüm gelişmeleri elimden geldiğince aktarmaya çalışacağım. Tabii bu konuda sizlerin de yardımına şiddetle ihtiyacım olacak. Her Shard'da oynamam mümkün olmadığından lütfen oynadığınız Shard'da olan olayları hakkında beni bilgilendirin. Ayrıca daha önce yaptığım duyuruya sizlere tekrarlıyorum. LÜTFEN EĞER GUILD YA DA CLAN sizleriniz varsa bana yollayın. Sizleri bu sayfalarda tanıtayım.

## Atlantic Shard

Bundan sonra her ay orijinal serverlar dışında ülkemizdeki unofficial serverlarda da beni görebilirsiniz. Her ay başka bir serverda oynayarak sizlere bu serverların durumu hakkında sağlıklı bilgiler aktarmaya çalışacağım. Böylelikle hem oyuna yeni başlamayı düşünen hem de ha-



len oynayan oyuncular serverlar hakkında birinci elden bilgi almış olacaklar.

Size bu ay yaklaşık olarak ikinci senedir oynamakta olduğum Atlantic Shard'ı hakkında bilgi vermek istiyorum. Klasik OSI sisteminin geçerliği olduğu Shard'da genelde Amerikalılar oynuyor. Bu tabii ki server seçiminde en büyük önceliği taşıyan bağlantı hızının yüksek olmasından kaynaklanıyor. Ama az da olsa Alman ve Fransızlara da rastlamazsınız. Gerçek bu serverda onlar pek sevilmiyor ama genelde varlar. Türklerle karşı alınan tavır ise genelde bir hayatı nidası oluyor. Tabii bizlere pek sıcak bakmayanlarda var. Allah'tan bu Shard da GKV ve Klan Turans gibi iki Türk guild'i mevcut. Yani yalnız kalmak gibi bir endişeniz olmasın. Bunun yanında çok cava yakın Amerikalılar da rastlıyorsunuz. Fakat bağlantı hızından dolayı onlarla beraber oynamamız pek kolay olmuyor. Türkiye'den genelde 700 pingle bedanarak oynayabiliyorsunuz. Bu durumda tabii ki PK'lık ya da PvP gibi karşılaşmalar pek mümkün değil. Eğer bu Shard'da oynayacaksanız Trammel'dan çıkışınızı pek tavsiye etmiyorum. Ayrıca Faction'lara girmenizde en kısa yoldan intihar etmeniz demektir. Zaten PvP tecrübe dayanan apayrı bir işken, bu düşük pingle bu tip eylemlere kalkışmanız çok sık olmenize ve hızla ün ve para kaybına sebep olur. Ortalıkla kasaplık koyun gibi dolasırsınız.

Yüksek pingden dolayı eğer herhangi bir meslek skilliyle uğraşmayı planlamıyorsanız Third Dawn'la burada oynamanızı da tavsiye etmem. Third Dawn burada lag yaparak oyunu sizin için iyice zor hale getirmektedir.

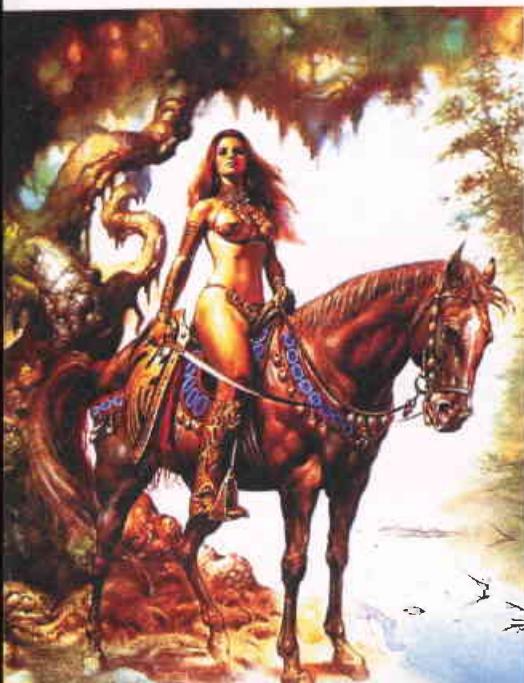
Peki bu Shard'in güzel yanı nerede? Shard OSİ kurallarına göre işliyor. Bu kurallar UO oynamaya başlandığından bu yana işlenerek en iyi hale getirilmiş kurallardır. Oyunda herhangi bir

## Ayın UO oyucusu Drake Stonekeep

Evet efendim aynen öyle yaptım. Ayın UO oyucusu olarak bir arkadaşımı seçtim yani onu kayırdım. Daha yüzünü bir defa görememiş olmama karşın nerdedeyse iki senedir beraber UO oynadığım biricik arkadaşım Mert'i buraya koyuverdim. Yaşının küçüğünə rağmen (Fen lisesini yeni kazandı, Tebrikler Mert!) koskoca guild'i fedakarca ayakta tutmayı becerdi Drake. Guild'e yepyeni bir sistem oturttu. Bu sunula da kalmadı Türkiye de UO'nun gelişmesi için çaba sarf eden insanların arasına katılarak yeni açılan Nebula serverında çalışmaya başladı. Taa bir buçuk sene önce UO da peşimde dolaşan velet şimdiki kendi çabalarıyla nerelere geliverdi. İşte karşınızda Drake Stonekeep guild arkadaşlarıyla beraber görünüyor. Ona iyi bakın arkadaşlar. Bu çocuk gelecek vaadediyor.



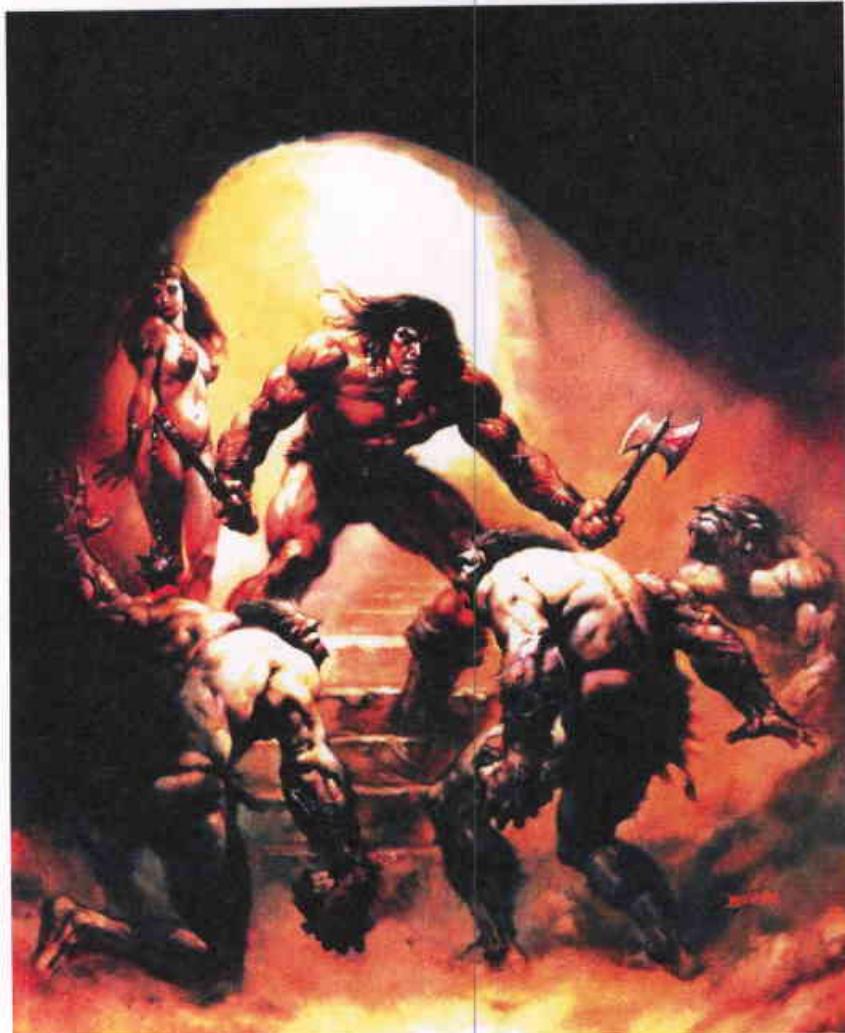
Aşın bakiim ellerinizi





bug'a rastlamanız çok zordur. Sık sık değişik eylemlere giderek oyunda canlılık sağlanır. Ayrıca yeni yaratıklar, bölgeler, eşyalar eklenerek oyuncuların her zaman eğlenceli tutulur. Bu kısa ama içeriği geniş cümleler UO'yu UO yapan özelliklerdir. Ayrica burada kurallar çok serttir, GM'lerin tutumlarından ben pek memnun olmasam da hiçbir şekilde oyunun düzenin bozulmasına izin verilmeyez. Herhangi oyuncunun kaytarılması, skill'lerinin artırılması ya da eşya verilmesi bir durum ASLA söz konusu olamaz. Server bu konuda o kadar katıdır ki kendi hatalarından dolayı herhangi bir eşyanız

#### Barbar Conan'ımızın UO'ya başlamasındaki sebepler belki de



kaybolsa onu bile geri almanızı irkansızdır. Para vererek oynadığınız serverda oyuncular bir nevi eğlence satın almaktadırlar. Bu açıdan bakıldığında satılık bir hizmet olarak ta görülebilen orijinal serverlarda oyuncunun hakları hukuk kurallarıyla da koruma altındadır. Zaten Origin'in geçmişte yaptığı hataları sonucu açılan toplu davalarda bu na bir örnektir.

#### Ayın Skill'i



Tactics herkesin mutlaka bir kez kullandığı bir skilldir. İster balta kullanın ister gürz bu skill muhakkak size gereklidir. Hatta sif wrestling bile kılansanız tactics size gerekecektir. Çok kolay artan bu skill savaşırken verdığınız hasarın artması açısından önemlidir. Hasarı hesapırken yüzde şekilde katkida bulunur. (Tactics skill değeriniz + 50) = Hasar yüzdesi hesaplaması sonucu çıkan değer varlığını yüzde kaç fazla hasar verdığınızı gösterir. Bunu şöyle bir örnekle açıklayalım: Diyelim ki elinizdeki silahlı vurdunuz ve karşınızdakine tactics skilliniz sıfırken 20 damage verebiliyorsunuz. Tactics skilliniz 40 olsa  $20 + 20 \times (0.4 + 0.5) =$

38 zarar vereceksiniz. Eh bu da çok büyük bir avantaj demektir. Eğer savaşçı olacağınız Anatomy + Lumberjack ve Tactics vazgeçilmez skilleriniz olacaktır. Bunun yanına bir de kullandığınız sihaha ait skill'i GM'leriniz veya karşınızdakinin haline ! ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

#### Bir UO'cunun söz sözleri

- Hay Aliah geminin tahtasını kaldırılmış mıydım acaba ?
- Abi tatile gitmeden önce sana söylemiştim eve uğradın di mi?
- Baba şu paraları sana versem de öteki karakterle gelip alsam beklersin di mi?
- Bu katana vanquishing dedin di mi? Bak identify wand'ım yok, sana güveniyorum haa. Hem 700k dan bir altın yukarıda vermem ona göre



- Merhaba ben oyuna yeni başladım da. Biraz para verebilir misin dostum.
- Tabi hepsini bu sandığa koydum ağa bak
- Ah sağol çok iyisin BUM ! 000000000



- Healer mı ariyorsun?
- Oooo
- Koş bak şu dağların arkasında



- Bak beraber Felucca'ya gidiyoruz aman sana güveniyorum haa.



- Papua gitmek için ne yazacağım?
- Recsu recdu makrosu yap?
- Rec ne du hö ?
- Olff ol ol ol
- Ooooooo



- Heal !
- Senin rengin neden kırmızı?
- Merhaba karşılıklı skill çalışalım mı?
- Tabi önce sen saldır

# CONSOLE MASTER

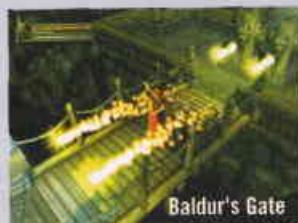


MegaEmin™

megaemin@level.com.tr

Nasıl anlatsam bileydim. Şu anda saat sabah sekiz buçuk ve ben kırk saatir uyanırmış. Neden mi? Neden olaçak, yine kronik editör hastalığı, Deadline. Neysse, uzun saatlerin ardından yazılarım bitti. Son olarak biraz okur mektuplarına göz atırmıştım. Inanmadım, sanki tam bu halimin üzerine birileri bana oyun cynuyor. Sorulara bakınca uçum: "PlayStation 2 için üretilen oyunların hepsi orjinal mi?", "PS2 için Quake 3 çıktı, neden PSX için okartmıyorsunuz?" ve daha ne cevherler. Gülesem mi ağlasam mı anlayamadım. Bunları neden yazıyorum? Çünkü bu aylar okur mektuplarının bazlarına yazacak yanıt bulamadım, bana yardım etmenizi istiyorum. İşte mektuplardan bazıları orada, yorum sizindir.

Gelelim ayıldan beri merak edilen DreamCast emülatörü sorununa. Bildiğiniz gibi bu emülatör, bilgisayarlarınızda DreamCast oyunlarını oynamamızı sağlıyor. Şimdi, 128-bitlik Sega DreamCast oyuncu konsolu, nereden baksanız PlayStation 2'ye yakın bir sistem kapasitesine sahip. Henüz ortalarда bir PlayStation 2 emülatörü olmamasına rağmen, daha şimdiden üç adet çalışan DreamCast emülatörü yapıldı. Ben de konuya eğildim. Birinci emülatörün adı Nightmare. Çok yüksek sistem istemesine rağmen doğru döruştü çalışıyordu. Yani aynı adı gibi bir "Kabus". İkinci emülatör, Nightmare ile hemen hemen aynı zamanlarda çıkan Dreamer. Yanni mb boyutundaki bu emülatör çok yavaş çalışıyordu, videolarda çakıyor ve hiç ses çıkartamıyor. En son emülatör ise DreamEmu. Yaklaşık 100 kb boyutundaki bu program biraz daha iyice fakat geliştirilen fonksiyonları anlatırken "Sega logosunun dışındaki grafikler de az çok çalışmaya başladı" deniyor. Siz anlayın artık durumu. Durumun böyle olduğunu görünce şimdilik detaya inmek için çok erken olduğunu anladım. DreamCast emülatyonu, bu gün için sadece bir heyecan olmaktan öteye gitmemiyor, belki yannı: Bye&Smile... ☺



Baldur's Gate



Galleon



Panzer Front



Formula One 2001

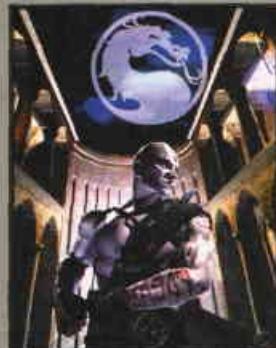


TECHNO MAGE

## HABERLER

### Mortal Kombat dönüyor!!!

Mortal Kombat 4, Mortal Kombat Mythologies ve Mortal Kombat Special Forces ile iyiden iyiye gizde denilen Mortal Kombat serisi, jansımı bu kez de



yeni nesil konsollarda denecek. Şimdilik X-Box için tasarlandığını bildiğimiz oyun hakkında çok fazla bilgi venmiyor, ancak artworklerde görüldüğü üzere Scorpion çok yakışıklı. Sakal bir yana, umarım tekrar eski kalitesinde bir oyunla buluşuyor. Oyunun yaratıcıları olan Ed Boon ve John Tobias'ın firmanın aynılığını bilmek

olumlu düşünmemi engelleyip ama ben yinede umittim. Oyun ile ilgili en taze haberleri her zaman gibi Level'da bulacaksınız.

### Gran Turismo 3 A-Spec satış rekortleri kırdı.

Sony Computer Entertainment America, yeni araba simulasyonu Gran Turismo 3 A-Spec'in, Amerika tarihindeki en başarılı yazılım çıkışını yaptığı duyurdu. Oyun, daha ilk gündünde kendinden önceki hiçbir oyunun ulaşamadığı bir satış rakamını yakalayarak rekor kırdı. Oyunun uzun süredir beklediğini bilen SCEA yetkilileri, daha ilk parti için bile tam 1 milyon ünite pazarladılar. PlayStation 2 ile beraber Gran Turismo 3'ün satıldığı özel indirimli paketi de hesaba katarsak, bu oyunun uzun süre en çok sa-

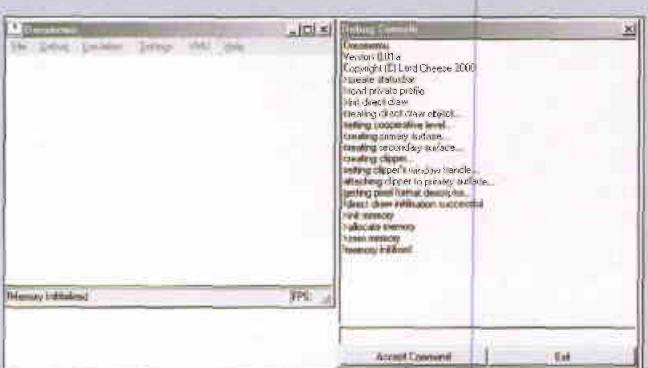
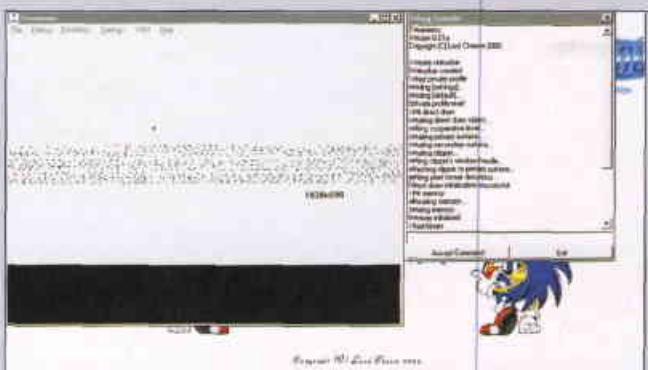
tanlar listesinin tepesini kimseye kaptırılmayacağını rahatlıkla söyleyebiliriz.



### Her yerde PlayStation...

Sony Computer, dünya çapında PlayStation adlı alanda 85.44 milyon adetlik konsol satışı yaptı. Bu satışların 18.79 aded Japonya'da, 32.9 milyon aded Kuzey Amerika'da, 33.75 milyon aded ise Avrupa ve diğer PAL bölgelerinde yapıldı. Bu güne kadar satılan PlayStation yazılımlının sayısı ise bu rakamlann çok çok üzerinde: 783 milyon adet. Bu arada PlayStation 2 de şimdiden 15 milyon-luk satış rakamını geçti.





**Merhabalar, Bleem' ile PSOne oyunlarını bilgisayardan çalıştırırsam donanımma zarar verir mi? Yani güvenli olur mu?**

ME - Hmmm, bakalım... PC nde kronik öksürük nobetlerine yol açabilir. Anti-bleemtuar ilaç kullanırsız bir şansınız olabilir. Vicks kullanmanız da tavsiye ederim, büğü yapar, fanni ferahlatar. Yok be birader, ne zararı olacak, oyna çalıştırdığını. Ama makinede mutlaka bir virus programı kurulu olsun.

**Resident Evil 3'de restoranın sağa odasına giriyorum, bi okuyorum. Nemesis karşımda. Herb ve spray' im de yok. Ne yapayım?**

ME - Ya sevgili okurlar, şimdiden benim yerimde olsanız ne yanıt verirsin bu kardeşim? Hadi bakalım. Oyunu bırak, desen olmaz, sağa odasına girme desen ne yapacağını bileyebilir, geri git enerji bul desen tek tek yerini sorar, Nemesis' ten kaç desen nereye der.

**İyi günler, bende PS2 var ama Türkiye'de bu konsolu oyunları yok. Acaba sizin bildiğiniz bir satıcı nöbeti var mı?**

ME - İşte bir okuyucu incisi daha, Sony PlayStation 2 almış ama oyunları için Sony Bayilerini aklının ucundan bile geçirmiyor. E ben ne diyebilirim ki şimdil?

**Sizce bu konsol savasları neye kadar gider?**

ME - 2002'nin başında görecekiz anyayı konyayı. Geçen sayidak Ken Kutaragının X-Box haberini bir oku istersem,

**PlayStation 3' okacağım diye düşündür, asıl var mı?**

ME - Herkes PS2 aldı ya, sıra PS3'e geldi. Geç canım, geç bunlar boş şeyler. Olerin hakkını verelim bi önce.

**Hileler хрмнда verdiği o game kodları nereye yazacagız?**

ME - Bu kodları kullanabilmeniz için paralel porttan takılan bir ram kodu cihazına sahip olmanız gereklidir (GameShark, Action Replay, Exploder vs.). Yeni video kartları da bu kodları destekliyor. Tek yapmanız gereken kodları bu cihazlara yazıp, oyunlarınızı istediğiniz kodları başlatmak.

**Web sitelerde konsol bölümü var mı?**

ME - Level' in sitesinde henüz yok. Benim konsol sitem var ama sık güncelleymedigim için kapatıp Level ile birleştirmeyi düşünüyorum.

**Sadece hileler üzerinde sıkılık var mı?**

ME - Sen ıstırsın de olmaz mı. Şimdi www.gamewiriners.com ile başla ıstırsın.

**Formula One 2001 PSOne için çıktı ama benim sadice bilgisayarm var. Nedense sevdigim oyunlar öncelikle konsollara oyuyor. PlayStation oyunları rast geistirici bir emülatör bulamaz mıyım?**

ME - Virtual Game Station isimli PSX emülatörü, bütün oyunları çalıştırır ama kaliteden birazlık özün verir. Download etmek için www.classicgaming.com adresine blik göz atabilirisin sanırım. En iyi emülatör Bleem' dir ama hem paralıdır, hem de yüksek sistem ister (www.bleem.com).

**E3'e gitmek isteyorum?**

ME - Kim soru bu komik soruyu?

**Gran Turismo 2000 ve Gran Turismo 3 A-Spec farklı oyunlar mı?**

ME - Kesinlikle evet, gözle görüldür derecede hem de.

**Bonm sitemin adresini dergisde verecektim ama beğenmemenin doğru olduğunu?**

ME - Külli yaan, Siten çok güzel, Aha da adresini veriyorum. Sevgili okurlar, bu arkadaşın hazırladığı web sitesi konsol oyunları ile ilgili ve bir göz atmaya değerdir: www.pscenter.cjb.net. Tamam oldu rnu? ☺

PlayStation' in gücünü kılıçlımsemeyin!!

## HABERLER

### Mega Man X6 yolda...

Daha Mega Man X5' i incelememizden üzerinden üç ay geçmeden, CapCom, şirketin yeni oyununu hazırladı tıke. Bu yeni oyununda da kahramanımızın işleri yolda gitmiyor. Geçen dünyayı kurtardıktan sonra ortaçı Zero öldürülün Mega Man çok üzgündür ve evine kapanmıştır. Dünya tekrar istifa edip insanların yaşaya mayacağı bir mekâna dönüşünce Mega Man' e yardım çağrısı pönderenir. Uygarlıkların yerini altında sürdürmeye çalışan insanlara sadece Mega Man yardım edebilecektir. Oyunda, eskisine nazaran pek de değişildik yok, hala bosslar, 2d mokanlar ve power-up lar mevcut. Fakat kesin olan bir şey var ki, o da PlayStation oyun konsolu için şu aralar yapılan en lütfi platform oyunu olduğunu



### Fifa 2002: Road To World Cup - eli kulağında...

Her yıl Kasım ayında patlayan yeni Fifa oyununa, bu yıl biz biraz daha erken ulaştık. Yeni Fifa' nin grafikleri, alıştıgımız gibi, yine bir önceki senenin oyunundan çok daha iyidir. Mükemmeli grafiklerin yanı sıra oyunu yeni pas ve gösterge sistemleri eklenmiştir. Artık koşu yoluna atacağımız pasları nereye gitçeğini inceden görebiliyorsunuz. Bu şekilde paslarımız çok daha isabetli olabilecek. Bir diğer yenilik de, şimdide kadar Fifa' nın rakiplerinde olsan şertliyi ayarı. Artık yuttularınıza kaleye tufa basık tuttuğunuza süre oranında sert ulaşacak. Fifa 2002' de rakiplerine nazaran çok daha fazla lisanslı lig, takım ve turnuvaları olacak. Bu kez ulusal takımınızla 2002 FIFA Dünya Kupası' na katılma şansına sahipsiniz. Resimler, oyunun videosundan alınmıştır. ☺





# silent hill 2

Yeni maceramızdaki karakterleri tanımanın zamanı geldi gibi...

**K**onami' nin PlayStation® daki harikası Silent Hill, ürkütücü senaryosu, mekanları ve karakterleri ile bir çok oyun seven kendisine bağlayan başarılı bir oyun oldu. Eğer herkesin dört gözle beklediği Silent Hill 2 de bu kadar başarılı olacağa, bunun nelere bağlı olacağını bilmek en doğal hakkımız değil mi? İşte biz de sizin için detaylı bir araştırma yaptık ve oyundaki beş ana karakter ile ilgili önemli bulgular elde ettik. Oyundan alacağınız tadi azaltmamak için bazı ufak noktalar ise açıklamamayı uygun gördük.

### James Sunderland

James Sunderland, üç yıl önce çok sevdiği karısı Mary Shepherd Sunderland'ı, ağır bir hastalık yüzünden kaybetti. O günden sonra evi ona zindan, zaman ise işkence oldu. Artık hayatının kalan günlerini boş boş harcamaya başlayan James' in eline çok ilginç bir mektup geçti. Mektubun ilginç olmasının sebebi, yazan kişi; James' in ölen karısı Mary Shepherd-Sunderland' in ta kendisi. Mektupta bir buluşma yerı yazılıdı; eskiden çok güzel arkadaşlıklar geçirdikleri ve onlar için çok şey ifade eden Silent Hill. James bunun pis bir şaka olduğunu düşünmesine ve karısının ölümünden kesin emin olmasına rağmen, olayın içyüzüne araştırmak için Silent Hill' e gitmeye karar verdi. (Resimde sağdaki James, soldaki ise Eddie' dir.)



kız aynı zamanda, ürkünç sesyle oyunu da anlatıyor. Lauren gerçekten inatçı, lanet yumurçağın tekisi. Her istedigini yapan, her istediği yere her istediği zaman giden bir kız. Oyun boyunca James ile sık sık yolları kesişen Lauren, sanki Mary hakkında anlattıklarından daha fazlasını biliyor gibi. Lauren, Mary' nin hastalığı zamanında tesadüfen onunu aynı hastanede yatmış, ve ikisi çok yakınlasmışlar. Mary, onu öz kizi gibi sevmiştir. Belki de James' in aradığı gerçeğin anahtarı Lauren' dadır.

mutlu olamayacağına inandırılmış. Okulunu bitirdikten hemen sonra evden kaçmış, fakat babası tarafından bulunup sertlikle evine geri götürülmüş. O ise vazgeçmemiş ve tekrar evden kaçmış. Bu kez daha uzağa; Silent Hill' e gitmiş. Bir terslik daha, bu sefer de burada kaybolmuş. Angela, Silent Hill 2' de defalarca kez ortaya çıkacak ve başımızın etni yiyecək bir karakter. Silent Hill' de annesini aradığı anlaşıiyor fakat acaba aradığı daha başka bir şey olabilir mi?

### Lauren

Lauren, oyuncun videolarında gördüğümüz kadaryla James ile bol bol Mary hakkında konuşuyor. Bu

### Maria

Maria, James' e çok seksi ama tuhaf gelen bir karakter. İlk bakışta Maria, aynı James' in eski karısı Mary' ye benziyor, fakat Maria' nin saç stilii ve giyinme tarzı tamamen farklı. Neşeli ve enerjik kişiliği de, Mary ile tamamıyla zıt. James, Maria ile ilk karşılaşlığında, gördüğü benzerlik karşısında şok oldu. Birden aralarında sanki yıllardır birbirlerini tanıymışçasına bir diyalog oluştu. Maria, James' in Silent Hill' deki ama-

### SILENT HILL 2

01.2002

Tür • Gerilim - Macera

Yapım • Konami

Dağıtım • Konami

Tamamlanma • %90

İlk Izlenim • İddialı bir çalışma yürütüldüğü belli.

Resident Evil' in tahtını devirebilir.

L E V E L   0 9 1 2 0 0 1



### Angela

James' in oyunda ilk karşılaştığı karakter Angela' dır. Karşılaşma mekanı dünden bellidir: mezarlık. Her nedense, Angela' yi gördüğümüz andan itibaren, onda saklı kalmış karanlık taraflar olduğunu hissediyoruz. Angela, çocukluğundan beri bir türlü





cini öğrendikten sonra ona katılıp Mary' yi bulmak üzere eşlik etmeye karar verdi.

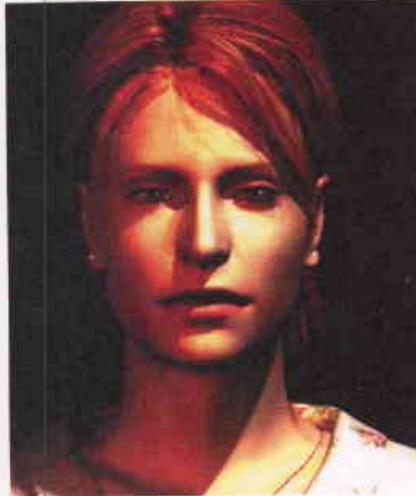
### Eddie

James ile ilk karşılaşlığında; Eddie klozete eğilmiş sürekli kusar haldeydi. Eddie, basit kafalı, beceriksiz ve gereksiz bir adamdır. Yaralanmaktan veya zarar görmekten anomral derecede korkan Eddie' nin, Silent Hill gibi tehlikeli bir yerde nasıl bu kadar uzun hayatı kaldığını anlamak mümkün değildi. Eddie' nin nazik, sakin bir kişiliği olmasına rağmen, sınırlendiği zaman kendisini kontrol edememe problemi vardır. Peki ya bu adamın Silent Hill' de ne işi vardır?



### Mary

James' in üç sene önce ölmüş olan karısıdır. Ölüler diyarından kocasına bir mektup yazdığı sanılan bu ilginç karakter, özel anılar yaşadıkları Silent Hill' de bir buluşma ayarlamak istemiştir. Bu mektubu gerçekten Mary mi yollamıştır?



### Silent Hill 2' nın yapım ekibinden Takayoshi Sato raportajı:

Yillardır gerilim oyunlarının lideri olan Resident Evil' in formülünü birçok firma çözmeye çalıştı. Silent Hill ve Alone In The Dark haricinde doğru formülün yanında bile yanaşabilen olmadı. Biz de bu sırrı çözen amcalardan birisiyle konuşup yeni projeleri hakkında bilgi alındı; CG modelist ve karakter sanatçısı Takayoshi Sato...

**Level:** Silent Hill 2' nın sanat tarzını yaratırken nereelerden fikir aldınız?

**Sato:** Adrian Lyne' in Jacob' s Ladder' i, ve David Lynch' in filmlerini izledik. Hitchcock, David Fincher, ve David Cronenberg' ü de tabii.

**Level:** Peki bu fikirlerinizde başka video oyunları hiç mi etkili olmadı?

**Sato:** Silent Hill 1 ve Alone in the Dark. Başlangıçta sağlam bir 3D dünya yaratabilmek için Tomb Raider gibi yapımlara da dikkat ettim.

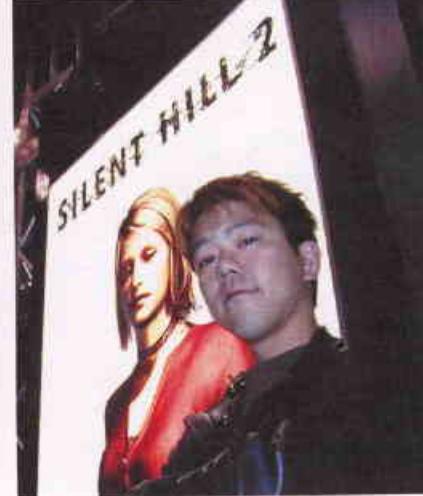
**Level:** Artık Silent Hill 2' yi çok daha gerçekçi yapmanıza olanak sağlayan PS2 gibi çok daha güçlü bir platformda çalışıorsunuz. Peki görünüş ve stil olarak Silent Hill 2' nın bir üstünlüğü olacak mı?

**Sato:** Biz Silent Hill' i yaparken, sadece korutucu bir iş yapmayı düşünmüştük ve mekan ile hikayeyi korku unsurunun üzerine kurduk. Silent Hill 2' de ise zaten elimizdeki korku unsurlarını ve mekanı bildiğimiz için senaryoya çok daha fazla yığınlansızdırdık. Bence oyun bu şekilde çok daha mükemmel oldu.

**Level:** Bu kadar gerçekçi insan yüzleri çizmek için ne çeşit araştırmalar ve çalışmalar yaptınız?

**Sato:** Kendi kendimize insan yüzü skeçleri yaptıktı. Bu, hareketleri ve yüz kaslarını yakalayanın en güzel yoludur. Shrek veya Final Fantasy' daki gibi bilimsel bir metot olmuyabilir ancak zaten bizim de bu kadar paramız yok. Ayrıca filmlerdeki yüzlerden alıntılar yaptık, daha sonra da istediğimiz duyguları yansitan CG' leri yarattık.

**Level:** Silent Hill kasabasını yaratırken, öncekiye neyi hedeflediniz?



**Sato:** Amerika' da küçük, kendi halinde bir kasaba yaratmaya çalıştık. İçinde hiçbir şey olmayan bir sürü bina yaptık. Bizce böylesi çok daha gerçekçi oldu.

**Level:** Çoğu insan, elinizdeki karakterleri nasıl video oyunlarına entegre ettiğinizi merak eder. Bize kağıttaki kalemlerizini, oyundaki hareket eden karakterlere çevirmeye tekniği hakkında kısaca bilgi verebilir misin?

**Sato:** Oncelikle çok sayıda skeç çiziyoruz. Karakterler için bütün aşıldan çizimler yapıyoruz ki, ekipteki tüm arkadaşlar fiziki yapı konusunda hemfikir olsunlar. Daha sonra her biri en az 6000 poligondan oluşan çizgi modellemelerini çıkartıyoruz. Sonra da kaplama yapıyoruz. Karakterlerin hareketleri için motion capture tekniğini kullanıp gerçek hareketleri bilsayaramıza aktarıyoruz. Daha sonra bu bilgileri kendi karakterlerimizi hareketlendirmek için kullanıyoruz. Daha sonra görünen animasyon hatalarını düzeltiyoruz, işleniyor, kamera açmasını belirliyoruz. En sona da sahneyi render etmek kalıyor.

**Level:** Bildiğimiz kadariyla video oyunlarında sanatçıların en fazla zorlandığı yerlerden birisi göz, dudak ve yüzün diğer bölgelerinin hareketleri. Teknoloji bu konuda size ne kadar yardımcı oluyor?

**Sato:** Biz hala Silent Hill 1' de kullandığımız teknolojiyi ve programları kullanıyoruz. Aslına bakarsanız bizim Silent Hill 1' de de yapamadıklarıımızın sebebi teknoloji değil, kısıtlı zamandır.

**Level:** Peki ya saç çizimi konusunda ne düşünüyorsun? Saç insandaki en problemleri, en kafasına göre hareket eden bölgelerdir. Gerçekçiliği bozmaması için neler yaptınız?

**Sato:** Benim bu konuda özel bir teknikim yok. Sadece sanatçı olarak çizim yeteneklerimi kullanıyorum. Saç olayına basit bir heykel veya resim olarak bakarsanız problem kalmaz. Teknolojik bir problem olduğunu zannetmiyorum. Bye&Smile... ☺



# baldur'sgate darkalliance

Efsane, PS2 için muhteşem bir dönüşüyor!

**N**e yalan söyleyelim, bir PC oyuncusu olarak Dark Alliance'in E3 demosunu ve screenshots'ları görünce, affınıza sıçınarak "Oha!" dedim ve birkaç küçük kışkırtıcı krizi geçirdim. Oyun görsel anlamda o kadar mükemmel ve akıcı ki anlatmak için sıfat bulmakta zorlanırsınız. Zaten en son trend PC oyunlarını PS2 havasına sokmaya çalışmak. Size şimdiden tavsiyem, eğer bir PS2 sahibi arkadaşınız varsa, aman muhabbeti ile rıtmeye bakın; çünkü senerin sonuna doğru onu sıkça ziyaret etmeniz gerekebilir (benden söylemesi). Dark Alliance şimdiden yeni nesil PS2 oyunlarının adeta bir habercisi.

## Ama bu Diablo!

Evet, ilk bakışta oyunun bir Diablo kopyası olduğunu düşünebilirsiniz; zaten benzerlikler de var, yok



değil. Oyunun aynı tarz üçüncü şahıs bakış açısını kullandığı ve zamanınızın çoğunu rutubetli kanalizasyonlarda veya yarı aydınlatılı lahitlerde toplu katılımlar yaparak geçirdiğiniz bir gerçek. Ama Diablo'nun da kendine özgü bir hikayesi olmasına rağmen, Baldur's Gate sırtını, bu alemin kralı sayılan Advanced Dungeons & Dragons lisansına dayamış durumda ve serinin fanatikleri Baldur's Gate evreniyle beraberinde gelen hikayelere oldukça alışık (boru değil yanı).

Demin de bahsettiğim gibi oyun görsel açıdan ağızınızı açık bırakacak cinsten. Oyna şimdilik hiçbir kulp takmadığımı itiraf etmemiyim. Dark Alliance bu kadar 'efendi' bir görüntü elde etmek için çoğu Dreamcast oyununun çektiği numaralara benzer teknikler kullanıyor. Önce sahneyi yüksek çözünürlükte render edip anti-alias işlemlerini yapıyor ve sonra da uygun TV çözünürlüğünə düşürüyor; sonuç gözlerinizin önünde... Oyunun yükleme zaman-

ları da gerçekten çok düşük. Koca bir zindanı maksimum altı saniyede yükleyebiliyor! Ve oyunda o kadar çok değişken var ki her sahne sanki bambaba bir diyar. Bir saniye önce girdiğiniz bir yer, bir saniye sonra başka bir havaya bürünebiliyor.

## Ve özel efektler...

Detайлara gösterilen özen gerçekten had safhada. Çevredeki varilleri parçalıyorsunuz ve her parça varlığının bulunduğu konuma göre ayrı bir tarafa dağılıyor; hem de fizik kurallarını ihmal etmeden. Hazır animasyon diye bir şey yok. Diyelim ki bir iskeleti geldiği yere geri gönderdiniz, tüm kemikleri ortamın özelliklerine göre dağılıyor; yerden sekerek çeşitli pozisyonlar alabiliyor. Aydınlatma da bir o kadar dinamik, oyunun her yerinde kendini belli ediyor (özellikle büyüler ve gölgeler inanılmaz).

Ama PS2 esas marifetini parçacık efektlerinde gösteriyor. Böyleğini daha önce gördüğümü hatırlıyorum. Her büyü yapılışında, ortam mavi ve yeşilin tonlarına bulanıyor (kar yağısı siz daha yükseğe tırmandıkça artıyor). Eş zamanlı su ve dalga efektleri için de söylenenek bir söz yok. Kontrollere gelince, oldukça pratik olacakları söyleniyor; her şey birkaç düğmeye toplanacakmış. Şimdilik ağızımızı şapırdatarak beklemekten başka çareümüz yok... ☺

Güven Çatak | güven@level.com.tr

**BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 01.2002**

Tür • RPG

Yapım • Black Isle/Snowblind

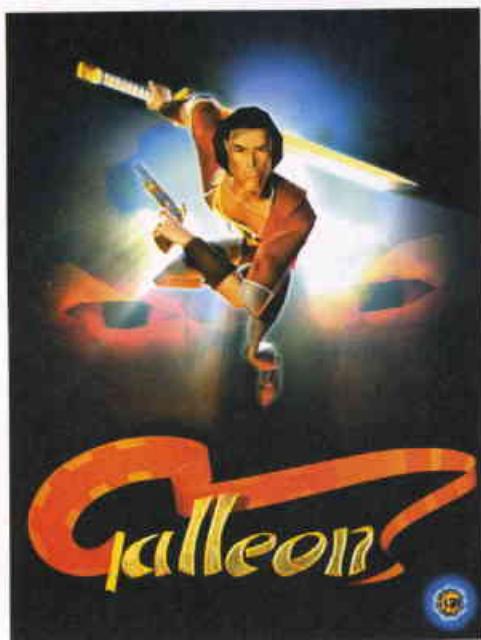
Dağıtım • Interplay

Tamamlanma • %70

İlk İzlenim • Playstation 2 için ilk Diablo-varı çalışma ama grafikleri küçük dilinizi yutturacak kadar güzel.

# galleon

Çevremizdeki ağaçların çoğunun aslında birer uzaylı olduğunu biliyor muydunuz? Ben de bilmiyordum.



**O**kadar korsanlı, kılıç-kalkanlı film seyrettim ama hala Define Adası kıvamında bir oyun gördüğümü söyleyemem. Gerçi Monkey Island ile laf duelloları yaptık ama olayın aksiyon tarafına bir türlü geçemedik. Açık denizlerde maceradan maceraya koşmak üstüne birkaç iyi oyun yapıldı ama hepsi o kadar. Ama Galleon tüm ihtimamıyla bu gerçeki değiştirecek gibi gözüküyor.



## Bond olur da hatun olmaz mı?

Galleon'da Rhama adında gözü kara bir kaptanı oynuyorsunuz. Açık denizlerde ve adalarda düşmanlarınız olduğu kadar dostlarınız da var (tabii düşmanlarınız sayıca birazcık daha fazla); özellikle iki tanesi dişi olmakla beraber en kritik anlarda sizin yalnız bırakmayacak. Faith büyülerini ve Miho-ka da yakın dövüş tekniklerini kullanarak, kotu adamların canına okumanıza yardımcı olacak.

Galleon üçüncü şahıs gözünden oynanan bir aksiyon. Bir miktar adventure içermiyor da değil. Kısacası Tomb Raider tarzı bir oyun diyebiliriz Galleon için. Zaten oyunun arkasındaki ekibin başında Lara Croft'un yaratıcısı Toby Gard bulunuyor. Eğer damdan dama atlarken onu bunu pataklamayı ve arada da çeşitli bulmacalarla beyin jimnastiği yapmaktan hoşlanıyorsanız, Galleon için kesinlikle sabretmeliisiniz. Neyse ki kontroller Tomb Raider'daki kadar kısıtlayamayacakmış; çoğu kompleks hareket, Rhama tarafından otomatik olarak yapılacak. Örneğin Rhama bel hızında bir dala mı karşılaştı? Hemen kendiliğinden ya altın dan geçecek ya da üzerinden atlayacak. Bu otomatik kontrol olayı opsyonel olacakmış; yani isterseniz, eskiden olduğu gibi kasabileceksiniz (hiç sanmıyorum). Rhama hoplayıp ziplamanın dışında, uygun yüzeylere tırmanabiliyor, tabii ki yüzebiliyor ve oyunun sonlarına doğru uçabiliyor bile!

Oyunu özel kilan faktörlerden biri de kahramanımızın başını devamlı beladan kurtaran iki



**GALLEON**

12.2001

Tür • Aksiyon

Yapım • Confounding Factor

Dağıtım • Interplay

Tamamlanma • %70

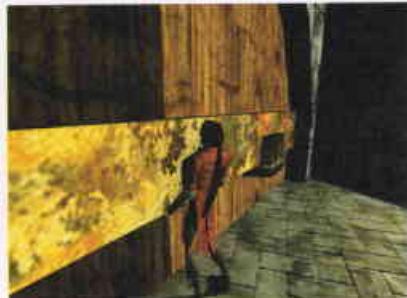
İlk İzlenimi • Orijinal Tomb Raider'ın yapımcılarından gelen Galleon, iyi bir oyun olacağa benziyor.

asistanının olması. Faith ve Mikoho'nun yeteneklerini doğru şekilde kullanabilirseniz, daha az terleyeceğinizi garanti edebilirim. Özellikle bulmacalarda Faith'in büyük gücü ve Mikoho'nun çevikliği olmadan bir hissiz olabileceğiniz. Tabii her şey onları yönlendirmenize bakıyor (yoksa bu kadın milleti kılınlı kipirdatmaz).

## Bir nevi tatil...

Galleon altı devasa adada geçiyor; her adanın kendine has bir havası var. Biri Antik Yunan dönemini yansıtırken, diğeri Osmanlı sarayıyla dolup taşlıyor. Kısacası bir tür tatile çıktıığınızı düşüneniz (özellikle bilgisayarın başından kalkmayaşılara tavsiye edilir). Zindanlar, mağaralar derken bu adaların altın üstüne getireceksiniz. Üstelik belli bir sırayı takip etmenize de gerek yok. Belli sınırlar içinde kalmak koşuluyla kafanızda göre takılabilirsiniz. Aksiyon daha çok yakın dövüş üstüne kurulu; yumruklarla başlıyor, büyülü kılıçlarla bitiriyorsunuz. Düşmanlarınızdan bazıları o kadar büyük ki (300 kat kadar!) ancak sırtlarını tırmanarak saldırabileceksiniz. Grafikler zaten olağanüstü; animasyonlar olabildiğince akıcı ve karakterler inanılmaz detaylı. Galleon zaman zaman bir Sinbad filmini andırıyor; fantezi ile gerçek birbirine karışıyor. Bence şimdiden kılıçlarınızı bilmeye başlayın... ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr





# panzerfront

Patlayan tanklar, uçuşan bombalar arasında dostluğun değerini bir kez daha anlayacaksınız.

**i**ste PlayStation' da eşine az rastlanacak türden bir oyuncu: Panzer Front. Bu enteresan, fakat bir o kadar da zevkli oyun bir tank simülasyonu. Tankınızın komutmasını alıp sert çatışmaların ortasına dalyor, ve zorlu görevlerinizi yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Bunu yaparken gerçekten büyük çeviklik ve kabiliyete gereksinim duyuyorsunuz.

## Güvenme paletlerine, bir mayın yeter

Oyunumuzun açılışında gerçek çatışmalarдан ve tanklardan alınmış görüntüleriz izliyoruz. Hemen söylemeliyim ki, tanklara birazcık bile ilgi duyanlar için oldukça çekici bir oyun Panzer Front. Burada çoğu tankı kontrol etmeyeceğini kalmıyor, aynı zamanda tüm özelliklerini de öğrenebiliyorsunuz. Oyun başladığınızda tankınızı seçmeniz gerekiyor. Görevlerinizi, seçtiğiniz tanklara göre alıyorsunuz. Oyun esas olarak iki mod sunuyor: Tank Select ve Tactics. Tank Select modu biraz daha arcade' e kaçıyor; çok basit görevler alıyorsunuz ve kelimenin tam anlamıyla hareket eden her şeye ateş ediyorsunuz. Tactics modu biraz daha enteresan. 28



haritada değişik koşullardaki karmaşık görevleri tamamlamanız gerekiyor. Görevler Rusya, Amerika ve Almanya şeklinde ayrılıyor.

Savaş alanına geldiğiniz anda her şey gerçek zamanlı geliştiğinden zaman kaybetmeden tankınızı düzgün konuma getirmeye çalışıyorsunuz. Hareketler ve kontroller çok gerçekçi, tanklar zöt diye hızlanıp durmuyor (ne demekse). Tankın üst tarafının (halk dilinde turret da denir) sol analog kolu veya arkadaşınız tarafından kontrol edilmesinin en önemli avantajı kaçarken de ateş edebileceğiniz. Tabii ki siz saldırıldığınızda diğer tanklar da armut toplamıyor. Hem iki kişilik oyun daha zevkli oluyor. Siz tankı yönlendiriyorsunuz, arkadaşınız ateş ediyor. Patlayan tanklar, uçuşan şrapneller ve bombalar arasında dostluğun kıymetini daha iyi anlıyorsunuz. Oyundaki cepheye seçimi çok önemli; patlayıcılar tankları gidipliği gibi, zırh deliciler de askerleri sadece korkutuyor. İllerlerken ateş edebilmeyi öğrendiğiniz zaman oyunun yarısını bitirdiniz demektir. Geriye sadece stratejik planlama kabiliyetiniz kalmıştır. Aslında Panzer Front, konsol standartlarına göre kompleks sayılabilcek bir oyun. Amaç önce hayatı kaimak, sonra da görevleri yerine getirmek olun-

## INFO-BOX TANK SİMULASYONU

Bilgi İçin • [www.agetec.com](http://www.agetec.com)

Yapım • ASCII Entertainment

Dağıtım • Agetec

Desteklenenler • 2 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller

ca, görev öncesi strateji belirlemek gerekiyor ve bir plan yapılıyor.

## Güvenme zırhına, bir LAW yeter

Her tankta bomba ve makineli tüfek şeklinde iki standart silah var. Ayrıca her tankın kendisine has özel silahı ve kullanılışı var. Menzilinize giren tanklara kilitlenip ateş ettiğinizde kamera açısı değişip patlamayı en seksiz şekilde göstermeye çalışıyor. Benim oyundaki favorim AUREOLE denen canavar oldu. Adam kumda bile acayıp hızlı gidebiliyor. Oyundaki titreşim ayarları da çok iyi. Özellikle kafanıza topları yedikçe hopluyorsunuz:) Atmosfer dayanılmaz; tam savaş ortamı yaratılmış. Kime ateş edeceğini bilmediğiniz anılar oluyor, her grubun kendine has renkleri olmasına rağmen, bazen kendi arkadaşlarınıza bile ateş edebiliyorsunuz. Bi nevi kim kim dum dum sokak kavgası gibi denenebilir. Oyundaki patlama ve tank sesleri iyi. Menülerdeki klasik trompet dışında pek de müzikli olduğu söylemeye nemez. Grafik olarak da vasat kalmış biraz. Fon hiç güzel değil. Model detayları ve kaplamalar çok kötü. Oyunun bütünü çok düşük çözünürlüklü. Oynarken değişik kamera açıları seçilebilmesi ve zoom yapılabilmesi artı sayılabilir. Denemeye değer bir oyun derim. Bye&Smile.



Тяжелый танк  
ИС-152

## PANZER FRONT

68

Grafik • Çok daha iyi olabilirdi: geçer

Atmosfer • Savaşın ortasında çaresizsiniz: pekiyi

Ses • Müzik adına bir şey yok, sesler eh: orta

Dynamanabilirlik • Arkadaşınız yoksa işiniz zor: iyi



Emin Barış | megaemin@level.com.tr



# formula one 2001

Dünyanın en hızlı yarışları bir kez daha bizimle beraber.

**F**ormula 1 severilere müjde. Serinin PlayStation'daki altıncı oyunu da piyasaya çıktı.

Oyunun basın tanıtımında, oyun dergileri arasında sadece Level vardı. Sony Euroasya'nın düzenlediği tanıtım, Türkiye Ralli Şampiyonu Team Atakan'ın garajında yapıldı. Organizasyonda Formula One PSone versiyonu herkese açıkken, PS2 versiyonu için bir turnuva düzenlendi. Turnuvanın atmosferi oldukça iyiye doğru. Oyuncular, içlerine PS2 direksiyon ve pedalları yerleştirilmiş olan iki Formula 3 arabanın içinden, dev ekrana yansıtan oyunu oynamaya şansına sahip oldular. Aslında arabaları "Formula 1" diye tanıttılar ama biz yemedik tabii :) Turnuvanın ilk maçında manken Tülin Şahin ile Türkiye Ralli Şampiyonu Erkan Budur karşılaştı. Sonucu söylemeye gerek yok, fakat medyanın ilgisini bakımından Tülin ile kimse yarışmadı. Turnuvaya biz de katıldık tabii ki, hatta yarışları açık farkla da kazandık. Hatta bendeniz ki editörünüz direksiyonla oynamayı reddedip ille de Dual Shock 2 ile yarışınca, kısa süreli bir şaşkınlık da oldu. Direksiyona elimi sürmeden kazandığımı görenler işe hile karıştığını zannettiller:) Maalesef zaman darlığı nedeniyle turnuvayı yarı bırakıp işimizin başına dönmek zorunda kaldık. Malum, tam dergi basına gitmek üzereydik. Ha birde kocayla oyundan çok dağıtılan içkilere ilgi duyan yardımıcım Recep, dönüş yolunda saçmamaya ve şikayetlere başladı. Gelelim oyuna...



## Her biri en az 800 beygir...

1996 yılında PlayStation için çıkan Formula One oyunu, altı ay içerisinde bir milyon adet satarak rekor kıran ilk oyun olmuştu. Bu güne kadar PSX için yapılan Formula One başlıklarını toplam 5.5 milyon adet satış yaptı. Bu zamana kadar Pygnosis tarafından hazırlanan Formula One başlığı, artık ünlü SCE Studio Liverpool tarafından hazırlanıyor. FIA'nın resmi lisanslı ürünü olan Formula One 2001'in yapıcıları oldukça iyi çalışmışlar. Oyunun Arcade modu yeniden tasarlanmış. Grand Prix ve iki kişilik modlarda sezon boyunca tüm rakiplerle yarışabileceğinizin yanı sıra, Yeni Formula One'da 2001 sezonunu tüm pilot ve takımları enince detaylarına kadar hazırlanmış. Üç kere dünya şampiyonu olan Ferrari pilotu Michael Schumacher, Williams pilotu Juan Montoya, Benetton pilotu Jenson Button, Jaguar pilotu Luciano Burtive veya pistteki diğer 18 pilottan istediğiniz seçerek Dünya Şampiyonasına katılma şansına sahip oluyorsunuz. Yarışlarda televizyon yayınlarının havası da kaybolmamış; bilgi yazıları TV ile birebir. Yarış sürekli olarak iki yorumcu Fransızca, Almaca, İtalyanca, İspanyolca ve Fince seçenekleriyle anlatıyor, Replay için kamera açlarını daha da geliştirmişler, geri sarma ve yavaş oynatabilme özellikler de eklemişler. Yarış sonunda detaylı istatistikler geliyor.

Ayrıca Grand Prix pistleri, geçen sezondan beri yapılan değişikliklere uygun olarak yenilenmiş. Böylece Monza daha sık olmuş, Suzuka'da yeni pit girişleri yapılmış ve Indianapolis'de yeni başlama noktaları hazırlanmış. Oyundaki kurallar ve bayraklar da gerçekleriyle uyumlu. Formula One 2001 oldukça iyi bir yapay zekaya sahip. Rakipleiniz yolumuzu kesiyor, siz sikiştiyor ve geçmeye çalışıyorlar. Sürekli ensenzide bir soluk hissediyor-

## INFO-BOX ■ YARIŞ

Bilgi İçin • [www.ageltec.com](http://www.ageltec.com)  
Yapımı • SCE Studio Liverpool  
Dağıtım • Sony Computer Entertainment

Desteklenenler • 2 Oyuncu, 1 Memory Blok, Dual Analog Controller

sunuz. Araç hasarları yenilenmiş, uçuşan arabalar, yarışan lastikler, fırlayan tekerlekler ve yanın arabalar görmek çok da zor değil. Motor ateşlerini, araç patlamalarını ve çarpışmaları güzelleştiren partikül sistemi de yenilenmiş.

## 420 Km/saate ulaşan hızlar

Oyunda her takım için farklı performans ayarlanmış, motor sesleri hazırlanmış. Oyun müzik bakımından ise zayıf sayılabilir. Oynamış olarak hem iyi hem de orta derecede hitap edebiliyor. Fakat Formula 1'in kendisinin zor bir olay olduğunu göze almadık. Gerek gecikmeler, gerekse teknik sorunlar, gerekse pilotların teknik hataları, gerekse pistin durumu, gerekse hava şartları, gerekse yarışın ortasında meydana gelen bir kazanın etkisi gibi.

Kısaca göze çarpan PlayStation 2 versiyonunun özelliklerinden de bahsetmek istiyoruz. Oyunda ABS fren, anti patinaj, servo direksiyon gibi yardımcı sistemler öne çıkmış. 17 kişilik tam bir pit ekibine sahipsiniz. Oyundaki güvenlik otosunu bile unutmadılar. Dinamik hava şartları sürüsünüze bariz şekilde etkiyor. En şartsızı olası ise yarışın ortasında save edebiliyor olmanız.

Bye&Smile... ☺

Emin Barış | [megaemin@level.com.tr](mailto:megaemin@level.com.tr)



## FORMULA ONE 2001

79

Grafik • Gerçekle uygun ve canlı grafikler: iyi

Atmaster • Formula heyecanı sanıyor: pekiyi

Ses • Gerçekçi motor sesleri: pekiyi

Oynamabilirlik • Oyun en az gerçeği kadar zor: iyi



# technomage

Marvin ve Talis adındaki iki çocuğa katılıp dünyalarını kurtarmalarına yardımcı olun

**H**ikayemiz çok uzun zaman öncesine, daha tarih kitaplarının yazılmışlığı bir döneme rastlıyor. Gothos gezegeninde iki tip halk yaşıyordu: birisi büyüler seven Dreamerler, diğeri ise makineleri seven Streamerler. Fakat bu iki tür bir araya gelip çocuk sahibi oldukları bir kıyamet koptu. Gelegenleri, bilinmeyen güçler tarafından istila edildi. Sonuçta Gothos' da yaşayan insanlar, dünyalarını kurtarmak için bir araya geldiler. Bu savaşta Streamerlerla Dreamerler güçlerini birleştirmesine büründürlüler ancak, olayların sorumlusu olarak sürekli birbirlerini suçluyorlardı. Zaman geçtikçe, bu iki halk yerleşim bölgelerini ayırdı ve birbirlerine düşman oldu. Bu sayede istilacı güçlere karşı güçlerini

Bu 3D mekanlar hareketsiz, fakat kontrol edilebilen bir kamera seçeneğiniz var. Kontrol sistemi oldukça kolay, sanki bir RPG değil de adventure yöntemi gibisiniz. Oyunda gezeceğiniz sekiz farklı dünya var. Hareket eden platformlar, inanılmaz buzdan mekanlar, ateş ve hava efektləri, etkileşimli ellişen fazla karakter ve hatırı sayılır silahlar oyuna şölen havası katıyor. Marvin, oyuna silahsız ve yeteneksiz başlıyor ama, ilerledikçe hançerler, kılıçlar, karıncalar, bombalar ve diğer özellikler alıyor. Bütün RPG'lerde olduğu gibi bu oyunda da karakterinizi geliştirebilirsiniz. Marvin oyundaki görevlerini bir bir tamamladıkça, deneyim puanları alıyor(experience). Daha sonra mistik güçlerini, kuvvetinizi

ve savunmanızı düşmanlarına karşı kullanmaya başlıyorsunuz. Marvin gelişikçe, istilacı yaratıklara karşı kullanabileceği büyüleri de öğrenebiliyor.

Silah depolama ve puan edinme işlemleri, aynı



zinda kullanabiliyorsunuz. Yani oyun biraz aykırı olmuş. Oyunca bir sürü fare ile savaşarak başlamana za rağmen, çok kısa bir süre sonra çok daha büyük ve tehlikeli yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. 'Abbotlar' dev hortlak ve hayaletimi varlıklar, 'Apeler'(maymunlar) pek de bizim bildiğimiz muz yiyan dost canlısı yaratıklar değil, ve 'Darklingler' saldırıyla uğradıklarında gerçekten vahşileşen kanatlı iskeletler. Hepsi de sizi bekleyen şeker yaratıklar yani.

Oyunca üstesinden gelmeniz gereken yirmiden fazla karanlık fikrili yaratık çeşidi tasarılmış. Bu yaratıkların her birisi, kendi bölgesine adapte ol-



de birleştirmeyeceklerdi. Bazı çocuklar ise bu durumun dışındaydilar: Marvin ve Talis. Marvin' in başbaşa bir Steamer ve annesi de Dreamer idi. Böylece Marvin iyi ve kötü yanlarını her iki taraftan da almıştı. Buna rağmen bir Dreamer kasabasında yaşayordu ve doğal olarak da dışlanıyordu. Kötü şeyler olmaya başladığında, kasaba sakinleri hemen Marvin' in sorumlu olduğunu öne sürüyordu. Onlara göre Marvin' in varlığı, kasabaya uğursuzluk getiriyordu. Bu durumda Marvin' e düşen, Gothos dünyasını birleştirip, istilacı yaratıklardan temizlemekten başka bir şey değildi; kendisine karşı olan tüm Gothos dünyasına rağmen.

Final Fantasy' dekininin aksine, Technomage' deki mekanlar pre-rendered ve tamamen el çizimi.

klasik RPG'lerdeki gibi. Ama oyun tam anlamıyla RPG tarzına uyum sağlamıyor. Dövüş sahneleri sira bazı değil, gerçek zamanlı. Dövüş esnasında deneyim puanınızı dilediğiniz gibi rakiplere kullanabiliyorsunuz fakat kılıçınızı veya silahınızı arcade tar-

duğu için, spesifik büyüler ve silahlar kullanılması gerekiyor.

Hikayede oynanabilir olan bir diğer karakter de Talis. Talis, Marvin' e maceralarında yardım eden çok zeki bir Steamer/Dreamer. Pek büyümeye taraftarı olmamasına rağmen slingshot ve kılıç kullanma konusunda oldukça iddialı. Yeraltından gelen sarsıntılar gitgide artıp Gothos' da yaşayanları tehdit etmeye başlayınca, bizim cesur kahramanlarımıza gidecek tek bir yer kalmıştı: iki grubun da kurtuluşları olacağının inandıkları tek yer olan efsanevi kuleye. Hikayenin geri kalanını, oyunu rafalarda gördükten sonra öğrenebileceksiniz. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

TECHNOMAGE

01.2002

Tür • Strateji - Macera

Yapım • Sunflowers

Dağıtım • Infogrames

Tamamlanma • %60

İlk İzlenim • Technomage, kaliteli grafikleri, hızlı dövüşleri ve çözülmesi gereken efsanelerle, çoğu RPG'ye severe kendisini sevdirerek gibi gözüküyor.

# DIABLO II

## Lord of Destruction



D i a b l o 2 : L o r d o f D e s t r u c t i o n  
Destruction strateji-  
mizle karşınızdayım. Hatırlarsınız Di-  
abolo 2 strateji yazısında birçok farklı  
konudan bahsetmiştim ve sizden aldi-  
ğım tepkiler bunun oldukça güzel olduğu yön-  
nündeydi. Bu yazıda da LoD hakkında bilme-  
niz gereken her şey olacak. Mesela belki ço-  
ğunuzun haberdar olmadığı rün eşyalarından  
bahsedeceğim; yazının rün kısmında oyunda  
bulabileceğiniz tüm rümlerle ilgili bilgilere ve  
bunları kullanarak yapacağınız eşyalara ulaş-  
acağınız. Bunun dışında Assassin ve Druid'le il-  
gili stratejiler vermek yerine bu iki karakterin  
tüm yetenek ağaçını açıklayacağım. Böylece  
hangi yeteneğin size daha uygun olduğunu  
karar verebilecek ve sonradan pişman ol-  
mayaçaksınız.

### ASSASSIN

Assassin karakterlerinizde geliştirebileceğiniz yetenekler Martial Arts, Shadow Disciplines ve Traps başlıklar altında toplanmış. Şimdi bu yetenek ağaçlarını inceleyelim:

#### Martial Arts (Dövüş Sanatları)

Bu ağaçtaki yetenekler sayesinde değişik dö-  
vüş hareketleri ve bitirici vuruşlar öğrenebilisri-  
niz. Bu ağaç 2 ana kısma ayırlabilir. Birinci  
kısmanda altı adet Şarj yeteneği, diğer kısımda  
ise dört adet bitirici hareket bulunuyor. Peki  
nedir bu Şarj yetenekleri? Şarj yetenekleri Biti-  
rıcı vuruşlarınızna bonus ekleyen (aslında nor-  
mal saldırıyla aynı bonusları ekliyorlar ama  
asıl bitirici hareketlerle kullanıldıklarını güclü-  
lüyorlar) yeteneklerdir. Hemen bir örnek  
vereyim:

Diyelim ki sol düğmeye Tiger Strike

şarj yeteneğini, sağ düğmeye ise Dragon Claw bitirici hareketini aldınız. Şimdi sol düğ-  
meyi kullanarak bir yaratığa vurduğunuzda Ti-  
ger Claw'ı bir kez şarj etmiş oluyorsunuz. Ar-  
tık sağ düğmeyi kullanarak saldırınızı yaptiğiniz-  
da, bitirici hareketine bu şarj da eklenmiş ola-  
cak. Eğer Tiger Claw'ı üç kez şarj ettiyseniz,  
Dragon Claw ile vurduğunuzda vereceğiniz  
zararın 3 katını vereceksiniz. Eğer isterseniz  
mükemmel olan altı şarj yeteneği birden üç  
kez şarj edip, hepsini tek bir bitirici hareketle  
kullanabilirsiniz.

Dört bitirici hareketten üçü tekmeyle yapı-  
masına rağmen Dragon Claw'u yapmak için  
ellerinizi kullanıyorsunuz. Ayrıca bunu yapmak  
için iki elinizde de Claw olması gerekiyor, yanı  
bir elinizde kalkan varsa bu hareketi kullan-  
mazsınız.

Bu ön bilgilerden sonra yeteneklerimizi  
tanıyalım:



#### Tiger Strike – Level 1

Şarjlar bitirici hareketin verdiği zararı artırır.  
Özellikle ileri levelerde mühim kuvvetli hale  
gelir. 1. leveldeken üç şarjlı halinde verdi-  
ğiniz zararı %300 artırırken, 20. levele getir-  
diğinizde ve 3 kez şarj ettiğinizde bitirici ha-  
reketinizin verdiği zararı %1440 artırıyor. Fi-  
ziksel zarardan etkilenmeyen yaratıklar hariç  
herkese karşı rahatça kullanabilirsiniz.



#### Dragon Talon – Level 1

Tekmeyle yaptığınız bir bitirici hareket. Yalnızca  
oyunun başlarında size faydalı olabilir, çünkü  
yaptığınız tek attack rating'i yükseltmek. Yüksek  
seviyelerde üç tekme birden atıbsanız de-  
ğerleriniz yalnızca ilk tekmeye etki ediyorlar.



#### Fists of Fire – Level 6

Bitirici hareketlere alev zararı ekler. İlk leveller-  
de işinize yarasa da oyun zorlaştıktan sonra ka-

zandıracağı alev zararı pek de etkili olmaya-  
caktır. İlk şarj alev zararı verir, ikinci şarj men-  
zili artırtır, üçüncü şarj ise alevin daha fazla et-  
ki etmesini sağlar.



#### Dragon Claw – Level 6

Elle yapılan bir bitirici hareket. İki elinizdeki pençelerle rakiplerinize seri şekilde vurmanızı sağlar, ama eğer bir elinizde kılıç veya kalkan taşımayı düşünüyorsanız işinize yaramayacaktır. Özellikle Tiger Strike ile kullanıldığında oldukça iyi fiziksel zarar verir.



#### Cobra Strike – Level 12

Bu şarj yeteneği sayesinde vurdığınız düş-  
mandan mana ve hayat çalabilirsiniz. En az  
bir yetenek puanınızı buna harcamanızı tavsi-  
ye ederim, ileri seviyelerde bulacağınız yete-  
nek artırmayı eşyalar sayesinde manaya veya  
hayata ihtiyacınız olduğunda rahatlıkla kulla-  
nabilirsiniz. Birinci şarjda yalnızca hayat çalar-  
ken ikinci ve üçüncü şarjlarda hem mana,  
hem de hayat çalabilirsiniz.



#### Claws of Thunder – Level 18

Bitirici hareketlere elektrik zararı ekler. 20. le-  
velde birinci şarj ile 351-430 arası elektrik za-  
rarı verebilirsiniz, ama bu yeteneğin ikinci ve  
üçüncü şarjlarını kullanmanızı tavsiye etmiyo-  
rum. Onun yerine bu yeteneği bir kez şarj et-  
tiğinden sonra zamanınız varsa diğer yetenekler  
de şarj ederek kullanın.



#### Dragon Tail – Level 18

Patlayıcı bir tekmeyle düşmanları sizden uzak-  
laştırır. Her ne kadar alev zararı oyun zorla-  
şıkça önemsiz kalsa da düşmanları uzaklaş-  
ması zor anlarınızda çok işinize yarayacaktır.  
Eğer etrafınız sarılmışsa alev zararı ve uzakla-  
ştırma özelliği yalnızca vurdığınız düşmana  
değil, etrafındaki herkesi de etki edecektir.



#### Blades of Ice – Level 24

Bitirici hareketlere soğuk zararı ekler. Soğuk  
zararını yani sıra düşmanları yavaşlatması açı-  
sından da önemlidir. Özellikle normal seviyede  
ve nightmare’ın başında işinize yarayabilir. İlk  
şarj soğuk zararını, ikincisi menzili, üçüncüsü  
ise düşmanların donuk kalma süresini belirler.



#### Dragon Flight – Level 24

Bu hareket sayesinde istediğiniz düşmanın ya-  
nınına işinlanıp ona saldırabilirsiniz. Genellikle

çok uzak olmaması kaydıyla görüş alanınızda-  
ki tüm düşmanlar üzerinde kullanılabilir.



#### Phoenix Strike – Level 30

Özellikle üçüncü şarj yüzünden bile tercih  
edebileceğiniz bir yetenek. Üçüncü şarj olan  
Chaos Ice Bolt sayesinde neredeyse her tür  
yaratığı dondurabilirsiniz. Bu yeteneğe ekledi-  
ğiniz puanlar donma süresini artırmayacağını-  
dan yalnızca bu arıçla kullanacaksanız yal-  
nızca bir puan harcamanız yeterli. Bu yetene-  
ğin diğerlerinden bir farkı da ard arda yapılan  
şarjların birbirlerini güçlendirmek yerine bir  
öncekinin yerini alması. Birinci şarj Meteor,  
ikinci Chain Light Bolt, üçüncüsü ise Chaos  
Ice Bolt yapar.

#### Shadow Disciplines (Gölge Disiplinleri)

Bu ağaçın sol dalındaki yetenekler (Burst of  
Speed, Fade ve Venom) aynı Paladin’ın aura-  
ları gibi iş görürler, aynı anda yalnızca bir ta-  
nesi aktif olabilir ve yeni bir tane yapıldığında  
bir önceki etkisiz hale gelir.

Shadow Master veya Shadow Warrior’lar  
Shadow yeteneklerini kullanamazlar, level at-  
layamazlar, ayrıca onların yaptıkları auralar-  
dan siz yaranamazsınız.



#### Claw Mastery – Level 1

Pasif yetenek, Claw tarzı silahlarda Attack Ra-  
ting’i ve zararı artırtır.



#### Psychic Hammer – Level 1

Düşmanın savunması ne olursa olsun mutlaka  
vurabilen bu yetenek sayesinde onlara hem  
biraz zarar verebilir, hem kendinizden uzaklaş-  
tırabilir, hem de kurduğunuz tuzaklara yaka-  
lanmanızı sağlayabilirsiniz.



#### Burst of Speed – Level 6

Her türlü saldırıyı ve yürümeyi hızlandırır.  
Özellikle bu yetenekle sahip olduğunuz koş-  
ma hızına alıştığınızda, normal hız size çok ya-  
vaş gelecektir.



#### Weapon Block – Level 12

Pasif bir yetenek. İki elinizde de Claw silahları  
varsı, saldırıları engelme şansınızı artırtır. Bu  
durumlarda kalkan kullanma şansınız olmadı-  
ğında zor anlarda oldukça işinize yarayabilir.



#### Cloak of Shadows – Level 12

Yakındaki düşmanları kör etmek ve bir süreli-

ğine savunmalarını düşürmek için gölge yara-  
tır. Ekranı kararttırdan özellikle zaten karan-  
lık olan bölgelerde ne yaptığınızı görmeniz  
zor olabilir. Bir düşman grubundan kaçarken  
diğerinin içine girmek istemezsiniz herhalde.  
Eğer bu yeteneği kullanmadan önce düşman  
sizi fark ettiyse onlara tamamen görünmez ol-  
mayacaksınız, ama yine de fiziksel saldırılara  
karşı savunmaları azalacak. Bu yeteneğin ileri  
levelleri düşmanın savunmasını daha fazla dü-  
şürür.



#### Fade – Level 18

Levelini artırsanız bile yalnızca 10 mana ge-  
rekten bu yetenek sayesinde belli bir süreliğine  
ne tüm elementlere karşı olan direncinizi artar.



#### Shadow Warrior – Level 18

Bir gölgenizi yaratırsınız. Bu gölge sağ ve sol  
düğmelerle atamış olduğunuz yetenekleri kul-  
lanabilir. Eğer yeterli mananız kalmadıysa göl-  
geniz de yeteneklerini siz mana toplayana ka-  
dar kullanamayacaktır. Gölgenin yaptığı Aura  
yetenekleri siz etkilemez.



#### Mind Blast – Level 24

Zihin gücünüza kullanarak bir grup düşmanı  
sersemletebilir ve bazılarını da kendi tarafınıza  
çekebilirsiniz. Etki alanı sınırlı olduğundan özel-  
likle toplu halde saldıran düşmanlar üzerinde  
etkilidir. Ayrıca düşmanlara büyük zarar da ver-  
diğinde fiziksel saldırıldan etkilemeyecek düş-  
manlar üzerinde rahatça kullanabilirsiniz.



#### Venom – Level 30

Bu yetenek sayesinde silahınızı zehirleyebilirsi-  
niz. Elinizde silahın türü ne olursa olsun zehir  
etkisinden faydalansın. Bu auranın etkisindey-  
ken silah değiştirildiğinizde, yeni silahınız da ze-  
hir özelliğini kazanacaktır. Özellikle Dragon  
Claw bitirici hareketi kullanıldığında daha  
da etkili olur (diğer bitirici hareketler tekme  
kullandıklarından Venom yeteneğinden yarar-  
lanamazlar). Zehirin etki etmediği tek silah  
fırlatılan iksirlerdir. Ayrıca Blade Sentinel ve  
Blade Fury gibi yetenek kullanarak oluşturdu-  
ğunu silahlar da zehir kullanamazlar.



#### Shadow Master – Level 30

Sizin bire bir kopyanızı yaratır. Yaratılan bu  
gölge sahip olduğunuz tüm yetenekleri istedi-  
ğiniz gibi kullanabilir, bunun tek istisnası Sha-  
dow yetenekleridir – gölgeniz kendi kopyasını  
yaratamaz. Genellikle size yakın durur ve su-

rekli olarak yetenek değiştirerek duruma uygun şekilde davranışır. Özellikle ileriki seviyelerde en büyük yardımcınız olacağinden bu yere neye bol bol puan eklemenizi öneririm.

### Traps (Tuzaklar)

İşte bence Assassin'in gerçekten kendini gösterdiği yer. Birçok yetenek puanınızı bu ağaç için harcayağınızda eminim. Bu ağaçtaki tuzaklar sayesinde düşmanların daha yanınıza gelemeden ölmelerini sağlayabilirsiniz.

Aynı anda beş tuzak kurmanız mümkün. Altıncı kurduğunuzda, kurduğunuz ilk tuzak kaybolacak ve sonucusu onun yerini alacaktır. Ancak bu sayıya Shadow'un kurduğu tuzaklar dahil değildir, o da kendi başına beş tane kadar tuzak kurabilir. Düşmanlar tuzaklara saldıramazlar, yani tuzak tükenene kadar mutlaka çalışacaktır.



#### Fire Blast – Level 1

Ateş tuzaklarının en basit hali. Bu tuzak **daha çok** ateş bombalarına benziyor ve temas halinde patlıyor. Bunu sabit bir düşmanın **ayağı**ının dibine koyarsanız hemen tutuşacaklardır.



#### Shock Web – Level 6

Bu da Fire Blast gibi tuzaktan çok atılan bomba benziyor. Düşüğü yerde patlayarak elektrik akımı yaratıyor.



#### Blade Sentinel – Level 6

Bu yeteneği kullandığınızda tıkladığınız yöne doğru ileri geri hareket eden bir Shurikan yaratırsınız. Bu yeteneğe vereceğiniz puanlar, bıçağın vereceği zararı artırır. Aynı anda iki bıçak yaratıbilirsiniz.



#### Charged Bolt Sentry – Level 12

Gerçek tuzakların ilki olan bu tuzak **kurduğunuzda** yanına yaklaşan düşmanlara elektrik gönderecektir. Bu tuzak da aynı **dillerlerinde** olduğu gibi istediğiniz her yere (isterseniz duvarların üstüne bile) kurabilirsiniz.



#### Wake of Fire – Level 12

Bu tuzak V şeklinde iki alev duvarı **yaratır**. Her ne kadar bu ağaçın en sonundaki **Wake of Inferno**'dan daha gücsüz olsa bile, **özellikle** hızlı hareket eden rakiplere karşı **dahilidir**. Bu yeteneğe ekleyeğiniz puanlarla alev zararını artıtabilirsiniz.



#### Blade Fury – Level 18

Blade Sentinel'in daha çok zarar veren hali. Sentinel'den farklı olmak üzere geri dönmek yerine, temas halinde patlayarak etrafa bıçaklar saçarak etraftaki tüm düşmanlara zarar verir. Bu bıçaklar gündemde olmadığından size tavsiyem üzerinde doğru gelen veya hareketlisiz olan bir düşman üzerinde kullanmanız olacaktır. Her seferinde en az üç bıçak fırlatılacağından en az 3 mana kullanılacaktır. 18. level bir yetenek olmasına rağmen çok fazla kullanılışı olduğunu söyleyemem.



#### Lightning Sentry – Level 24

Bu tuzağı kurduğunuzda etrafına elektrik saçacaktır, önceki elektrik tuzağından farklı 10 kez çalışmasıdır, böylece çok daha fazla zarar verebilir. Sorceress'in Chain Lightning yeteneği gibi bir düşmandan diğerine atlayarak geçmez, düz bir çizgi üzerindeki tüm düşmanlara zarar verir.



#### Wake of Inferno – Level 24

Assassin'in en çok hoşuma giden tuzağı. Bu tuzak sayesinde özellikle Normal modda Baal'ı çok rahat öldürebilirsiniz. Aynı Sorceress'in Inferno'su gibi çalışır. Yanına biri yaklaştığı zaman ona doğru alev gönderir ve sürekli olarak dönerken düşmanı takip eder. İleriki levelerde verdiği alev zararı oldukça artabiliyor.



#### Death Sentry – Level 30

Bu tuzak yakındaki cesetleri patlatır. Aynı Lightning Sentry'e benzer ve aynı onun gibi beş kereye kadar elektrik gönderebilir. Eğer Necromancer'la oynamaya alıştıysanız bu tuzak size hiç de yabancı gelmeyecektir.



#### Blade Shield – Level 30

Etrafinizda bıçaklardan oluşan bir halka yaratarak koruma sağlar. Size yakından saldıran düşmanlar aynı Paladin'ın Thorns yeteneğinde olduğu gibi zarar göreceklerdir. Skeleton Archer'ların yanlarından geçerseniz, bu tuzak sayesinde onlara da zarar verebilirsiniz. Diğer zarar döndürmen yeteneklerin aksine, bu kalkanın verdiği zarar düşmanın verdiği zararla aynı hit point'ı ile alaklı değildir. Level başında artacak şekilde belli bir zarar verebilirsiniz. Ayrıca Necromancer'in Armor'unda olduğu gibi zarar gördüğünüzde kaybolmazlar, level başında belirlenen süre boyunca aktif kalırlar.

## DRUID

Geldik Druid'in yetenek ağaçlarına. Şimdi de Druid'in Elemental, Shape Shifting ve Summoning ağaçlarını inceleyeceğiz.

### Elemental (Element)

Bu ağaçtaki çoğu yetenek Sorceress'in büyülerine benziyor. Genellikle bu büyüler Sorceress'inkilerden daha zayıf ve Druid'in manası da çok yüksek olmadığından tasarruflu davranışınız gerekiyor. Element zararı veren iki daldan biri Ateş, diğeri de ilk defa burada gördüğümüz Rüzgar.



#### Fire Storm – Level 1

Baktığınız yöne doğru üç alev dalı çıkarır, oyunun başlarında rakiplerinize zarar vermek için rahatça kullanabilirsiniz.



#### Molten Boulder – Level 6

Düşmanları uzaklaştırın, mağmadan yapılmış bir kaya fırlatır. Kaya yerde yuvarlanırken önüne çıkan düşmanlara çarpar ve ayrıca arkasında bıraktığı alev izi de zarar vermeye devam eder.



#### Arctic Blast – Level 6

Düşmanlarınızı soğutan ir buz dalgası yaratır (Sorceress'in Inferno'suna benzer). Verdiği zarar ve menzili kısa olmasına rağmen düşmanları yavaşlatması açısından kullanabilirsiniz.



#### Fissure – Level 12

Düşmanlarınızın altında volkanlar yaratır. Yerde açılan yarıklar Diablo'lık Hell girişine benzeler. Bu yeteneği kullandığınızda yerde 6-8 arasında yarık açılır ve üzerlerindeki düşmanlara alev zararı verirler.



#### Cyclone Armor – Level 12

Druid'i alev, soğuk ve elektrik zararlarından koruyan bir kalkan yaratır. Necromancer'in Bone Armor'una benzese de sadece element saldırılmasına karşı etkilidir.



#### Twister – Level 18

Druid'den biraz daha küçük olan üç tane hortum rasgele bir şekilde ilerleyip yayalarak düşmanlara zarar verirler. Bu hortumların en büyük yararı ise düşmanlara zarar vermelarının yanı sıra onları sersemletebilmesi ve küçük olanları sizden uzaklaştırılmasını.

**Volcano – Level 24**

Bu yeteneği kullandığınızda yerden bir volkan yükselir ve bu volkan dışarı birçok ufak molten boulder fırlatır. Kalabalık düşman grupları arasına yapıldığında en fazla zararı verir. Bu yeteneğin ilk seviyesi bile 15-20 arası zarar verecektir.

**Tornado – Level 24**

Tek bir hortum yaratır, hortumun rasgele bir yol izler ve Druid tarafından kontrol edilemez. Bir yaratıktan diğerine geçerek tek seferde birçok yaratığa zarar verebilir. Özellikle ileri levellerde oldukça yüksek zarar verdiğiinden bolca kullanıcasınız.

**Hurricane – Level 30**

Bu yeteneği kullandığınızda Druid'in etrafında soğuk bir rüzgar oluşur ve Druid'ler birlikte hareket eder. Rüzgara yakalanan küçük yaratıklar ekranın dışına uçarlar. Bu yeteneğe 7 – 8 arası puan verdığınızda bile düşmanları dondurabilir ve oldukça yüksek zararlar verebilirisiniz.

**Armageddon – Level 30**

Bu yeteneği öğrenebilmeniz için bu ağaçtaki her yetenekte en az bir puanınız olması gereklidir (ki başka hiçbir yetenek için bu gereklilik yoktur). Düşürüyü yerde patlayan bir grup meteor yaratır ve bu meteorların kapsadıkları alan Druid'le birlikte hareket eder. Tek dezavantajı eğer durmadan yürütürseniz meteorların arkanızda kalmasıdır, önünüzdeki düşmanlar ancak durduğunuzda zarar görürler. İlk seviyesinde bile verdiği alev zararı 25-75 arasıdadır.

**Shape Shifting (Şekil Değiştirme)**

Druid'in dönüşebileceği iki cins hayvan bulunuyor: kurt ve ayı. Dönüşüm gerçekleştiği sırada üzerinde bulunan eşyaların özellikleri hayvana da yansıtılıyor. Eğer elinizde alev zararı veren bir silah varsa, pençeleriniz de alev zararı veriyor örneğin. Hayvan formundayken element yeteneklerini kullanamayorsunuz, ama değişim gerçekleşmeden önce bu yetenekleri kullanıp sonra değişme şansınız var. Aynı şekilde kurt formundayken Summon yeteneklerinden yalnızca kurt çağrılabiliyorsunuz.

**Werewolf – Level 1**

Kurda dönüşürsünüz ve sizin (hem yürümeye, hem saldırımı) artar. Feral Rage gibi kurt yete-

neklerini kullanarak saldırınızı daha da güçlendirebilirsınız.

**Lycanthropy – Level 1**

Pasif bir yetenek. Kurda veya ayiya dönüştüğünüzde, yeni formunuzda kalma sürenizi artırır.

**Werebear – Level 6**

Kurttan daha yavaş, ama daha güçlü olan ayiya dönüşmenizi sağlar. Ayı formundayken Maul gibi ayiya özgü yetenekleri kullanarak verdığınız zararı artırabilirsiniz.

**Feral Rage – Level 12**

Yalnızca kurt formundayken kullanabileceğiniz bir yetenek. Kurdunuzun kudurarak vuruğu düşmanlardan artan miktarlarda hayat çalmasını sağlar.

**Maul – Level 12**

Ayı yeteneği. Ard arda her başarılı vuruşunuzda artacak şekilde fazladan zarar vermenizi sağlar. Ayrıca her levelde daha uzun süre olmak üzere düşmanları sersemletebilirsiniz. Ayı formundayken en çok kullanacağınız yeteneklerin başında geliyor.

**Rabies – Level 18**

Kurt formundayken isirdiğinizde düşmanlara zehir zararı da verirsiniz. Bu yeteneğin ilk seviyesinde bile 18-43 arası zehir zararı vermek mümkün.

**Fire Claws – Level 8**

Hayvan formundayken pençelerinizin yanmasını, böylece düşmanlara alev zararı da vermenizi sağlar.

**Hunger – Level 24**

İştinginiz hem mana, hem de hayat çalar. Bu yeteneği kullanarak saldırınızda düşmanları vereceğiniz zarar oldukça düşüyor, ama eğer yanınızda iksir kalmadıysa gönül rahatlığıyla kullanabileceğiniz bir yetenek. İlk seviyesinde bile iyi miktar hayat ve mana çabiliyor.

**Shock Wave – Level 24**

Ayı formunda olduğunu zaman pençelerinizle şok dalgaları yaratabilirsiniz. Bu şok dalgası yaratıkları belli bir süre sersemletecek ve zarar verecektir.

**Fury – Level 30**

Bu yetenek sayesinde kurt formundayken tek seferde daha fazla saldırın yapabilirsiniz (bir bakıma Paladin'ın Zeal yeteneğine benzetebiliriz). İlk seviyesinde 2 saldırın ve %100 fazla zarar verebilirsiniz.

**Summoning (Çağırma)**

Yine aranızdaki Necromancer'ların yabancı olmadığı bir dal. Druid hayvan çağırma için Necro'nun aksine cesede falan ihtiyaç duymuyor, bunu yalnızca mana karşılığında yapabiliyorsunuz. Çağırabileceğiniz başlıca üç tür var: sarışık, ruh ve hayvan. Bunların her birinden aynı anda yalnızca bir tane çağırabiliyorsunuz (kuzgunlar hariç). Yani aynı anda iki tane sarışık cinsi çağrıramazsınız.

**Raven – Level 1**

Druid'in en zayıf yaratığı olan kuzgunlar düşmana bir kez kez saldırıldıkten sonra kaybolurlar. Yaratıklar tarafından vurulamamaları en büyük özellikleridir. Dikkati üzerinden çekmek için iyi bir yol.

**Poison Creeper – Level 1**

Druid'in sarışık yaratıkları arasında en güçsüz olan Poison Creeper yeraltında gider ve yaratıkların yanlarında yeryüzüne çöküp onlara saldırır. Zehir saldırısı verdiği düşmanın yanı sıra yakınındaki diğer yaratıkları da etkiler.

**Oak Sage – Level 6**

Druid'in ve çağrıdığı yaratıkların hit point'lerini artıran bir ruh çağrı. Saldırı veya korunma yeteneği olmadığı için onu sizin korumanız gereklidir.

**Spirit Wolf – Level 6**

Yanınızda savaşmak üzere bir kurt çağırır. Bu yeteneğe vereceğiniz ek puanlar çağırabileceğiniz kurtların sayısını ve verdikleri zararı artırır. Ayrıca ek puanlar sayesinde bu yeteneğin tüm kurt ve ayıların verdikleri zararı ve attack rating'lerini artıran pasif özelliğini de artıracaktır.

Bu kadar ön bilgiden sonra tek tek 33 rünümüzü de tanıyalım. Rünleri bulunma sıklıklarına göre sıraladımlım.

Rün	Silahta	Zırh/Miğfer/Kalkanda
El	+50 Attack Rating, +1 Light Radius	+1 Light Radius, +15 Savunma
Eld	Undead'e +%75 zarar, Undead'e +50 AR	Stamina azalmasını %15 azaltır
Tır	Öldürme başına +2 Mana	Öldürme başına +2 Mana
Nef	Knockback (Uzaklaştırma)	Uzaktan saldırılara karşı +30 Savunma
Eth	Hedefin savunması %25 azaltır	Mana yaratımına +%15
Ith	+9 Maksimum zarar	Alınan zararın %15'i Mana'ya gider
Tal	1 saniyede +19 zehir zararı	+%35 Zehir direnci
Ral	+5-30 Ateş zararı	+%35 Ateş direnci
Ort	+1-50 Elektrik zararı	+%35 Elektrik direnci
Thul	+3-14 Soğuk zararı	+%30 Soğuk direnci
Amn	Vuruş başına %7 hayat çalar	Saldırıdan 14 zarar görür
Sol	+9 Minimum zarar	Alınan zararı 7 azaltır
Shae	Daha hızlı Saldırı (+20)	Daha hızlı toparlanma ve blok şansı (+20)
Dol	%25 İhtimalle vurulan yaratık kaçar	Hayat tazelemeye +7
Hel	Gereksinimlerde -%20	Gereksinimlerde -%15
Io/Po	+10 Vitality	+10 Vitality
Lum	+10 Energy	+10 Energy
Ko	+10 Dexterity	+10 Dexterity
Fal	+10 Strength	+10 Strength
Lem	Yaratıklardan +%50 daha fazla altın	Yaratıklardan +%50 daha fazla altın
Pul	Demons'a +%75 zarar, Demons'a+100 AR	+%30 Savunma
Um	%25 İhtimalle yaratıkta yara açar (Open Wound)	Tüm dirençlere +%15 (kalkanda +%22)
Mal	Yaratıkların iyileşmesini engeller	Büyük zararını 7 azaltır
Ist	Büyüülü eşya bulma şansını %30 artırır	Büyüülü eşya bulma şansını %25 artırır
Gul	+%20 Attack Rating	Max Zehir direncine +5
Vex	%7 Mana çalar	Max Ateş direncine +5
Olim	+%50 Zarar	Max Soğuk direncine +5
Lo	%20 İhtimalle Ölümcul Vuruş olur (Deadly Strike)	Max Elektrik direncine +5
Sur	Vuruş %20 İhtimalle hedefi kör eder	Toplam Manaya +%5
Ber	%20 İhtimalle Ezici Vuruş olur (Crushing Blow)	Zarar %8 azaltır
Jo	%32 İhtimalle hedef 3 saniye donar	Toplam Hit Points'e +%5
Cham	Hedefin savunması işe yaramaz	Karakteriniz dondurulamaz
Zod	Yok edilemez	Yok edilemez



Carrion Vine – Level 12

Cesetleri yiyecek hayatınızı arturan bir sarmaşık çağırır. Özellikle bol düşmanlı (dolayısıyla bol cesetti) yerlerde sağlığınıza neredeyse hiç azalmamasını sağlayabilir.



Dire Wolf – Level 18

Çağıracağınız bu kurt cesetleri yiyecek düşmanlara vereceği zararı artırır. Yine Spirit Wolf'ta olduğu gibi hem kurtlara, hem de aylara pasif bonus da sağlar. Yani bu yetenekte de en az 2-3 puanınız bulunsun.



Heart of Wolverine – Level 18

Sizin ve çağrıdığınız yaratıkların verdikleri zararları ve attack rating'lerini artırtan bir ruh çağırır.

sarmaşık ceset yedikçe mana kazanma hızınızı artar.



Spirit of Barbs – Level 30

Aynı Paladin'in Thorn yeteneği gibi iş görür, Druid'e ve yaratıklarına yapılan saldırılardaki zararın belli bir kısmını düşmanlara geri döndürür. Bu yeteneğe puan ekledikçe ruhun hit point'i ve geri çevirdiği zarar miktarı artacaktır.

Summon Grizzly – Level 30

Necro'nun Fire Golem'i gibi en büyük yardımıcınız olacak bir ayı yaratır. Bu ayının düşmanı verdiği zarar oldukça yüksek ve onları sersemletme şansına da sahip. Bu ağaçtaki diğer pasif yetenekler gibi bu da ayların ve kurtların verdikleri zararları artırıyor.

### Rünler ve Rün Kelimeleri

Rünler aynı gem'ler gibi iş görürler, onlarısocketli eşyalarınıza takarak yeni özellikler kazandırabilirsiniz. Ama rünlerin asıl gücü Rün Kelimeleri ile ortaya çıkar. Rünleri belirli kombinasyonlar kullanarak eşyalarınıza taktığınızda müthiş bonusları olan eşyalar yaratılabilirsiniz. Ancak bu elbette göründüğü kadar kolay bir şey değil. Bir Rün Kelimesi yaratmak için öncelikle kelimedeki geçen rünlere, rün kelimesinin gerektirdiği eşyaya, eşyanın üzerinde kelimenin gerektirdiği kadar sokete (ne eksik, ne fazla) ihtiyacınız var. Ve elbette rünleri doğru sırayla takmanız gereklidir. Burada yine Level'iniz imdadınıza yetiyor, ihtiyacınız olan tüm bilgileri şimdi size vereceğim. Yalnız hemen ufak bir hatırlatma yapayım. Şu anda oyunda (1.08 versiyonu itibarıyle) yalnızca Ancient's Pledge tek kişilik oyunlarında çalışıyor, diğer rün kelimelerini Battle.net sunucularında kullanılabilsiniz. Ama ileriği patch'lerle birlikte daha fazla rün kelimesi tek kişilik oyunlarında kullanılabilecek, şimdiden rün toplamaya başlayın.

Oyunda şu an 33 rün bulunuyor ve tüm rünlerin ortaya çıkma ihtimalleri birbirinden farklı. Bu rünlerden bazıları çok sık bulunabilirken, bazıları gerçekten çok ender görülebiliyor. Dolayısıyla güçlü rün kelimelerini oluşturmamız hiç de kolay değil. Hemen bir örnek vereyim: Oyunda bulacağınız her 144238 El rününe karşı yalnızca 1 Zod rünü bulabiliyorsunuz. Ya da başka bir deyişle öldürüceğiniz her 137 milyon boss-olmayan 90. level yaratıktan yalnızca biri size Zod rünü verebiliyor, ki bu da kesin değil.). Yani Zod en ender bulunan, El ise en sık bulunan rün.

Eser Güven | eser@level.com.tr

Şimdi de geldik rün kelimeleriyle yaratacağınız rünik eşyalara:

<b>İsmi</b>	<b>Rünler</b>	<b>Gereken Eşya</b>	<b>Özellikler</b>	<b>İsmi</b>	<b>Rünler</b>	<b>Gereken Eşya</b>	<b>Özellikler</b>
Ancient's Pledge	Ral + Ort + Tal	Kalkan	+43% Cold Resistance +48% Fire/Lightning/Poison Resistance 10% Damage Taken Goes to Mana +50% DR	Nastir	Nef + Tir	Başlık	Level 13 Cloak of Shadows (9 charges) +50% Enhanced Defense +2 mana per kill -3 light radius +10 Defense vs. missile +5 Strength -33% gold from monsters
Black	Thul + Po + Nef	Silah (Yakin)	+12% Enhanced Damage +200 to Attack Rating +3-14 Cold Damage (3 sec) 15% Increased Attack Speed Knockback <b>1 Level 4 Corpse Explosion Charges</b> <b>40% Chance of Crushing Blow</b> Magic Damage Reduced by 2 +10 to Vitality	Radiance	Nef + Sol + Ith	Başlık	15% Melee Damage Taken Goes to Mana +75% Enhanced Defense Magic Damage Reduced by 3 Physical Damage Reduced by 7 +30 Defense vs. Missiles +33 Mana +10 Energy +10 Vitality +5 Light Radius Cannot be Frozen 40% Faster Block Rate 20% Increased Chance of Blocking Regenerate Mana 15%
Fury	Jo + Gul + Eth	Silah (Yakin)	+20% Enhanced Damage 40% Increased Attack Speed Prevent Monster Heal 65% Chance Of Open Wounds 33% Chance Of Deadly Strike Slows Target By 25% -25% Target Defense <b>20% Bonus To Attack Rating</b> 6% Life Stolen Per Hit +5 To Frenzy (Barbarian Only)	Rhyme	Shae + Eth	Kalkan	+25% to all Resistances +25% to Magic Find +50% Extra Gold from Monsters
Honor	Amn + El + Ith + Tir + Sol	Silah (Yakin)	+160% Enhanced Damage +250 Attack Rating +9 Minimum Damage +9 Maximum Damage 25% Deadly Strike 7% Life Stolen per Hit +1 to all skill levels +2 Mana per kill +1 Light Radius Regenish life +10 +10 to Str	Silence	Dol + Eld + Hel + Ist + Tir + Vex	Silah	+20% Enhanced Damage 175% Damage vs. Undead +50 to Attack Rating Against Undead 11% Mana Steal Hit Blinds Target (20) Faster Hit Recovery +2 to All Skills All Resistances +75 20% Increased Attack Speed +2 to Mana After Each Kill Hit Causes Monster to flee 25% Requirements -20% 30% Better Magic Find
Holy Thunder	Eth + Ral + Ort + Tai	Scepter	Level 7 Chain Lightning 60 charges -25% Target Defense +50% Enhanced Damage +20 Poison Damage over 1 sec -5% Maximum Lightning Resistance -60% Lightning Resistance -21-110 Lightning Damage -5-30 Fire Damage +3 to Holy Shock <b>150% Damage vs. Undead</b>	Smoke	Nef + Lum	Zırh	+20% Weaken, 18 charges Faster Hit Recovery (20) -1 to Light Radius +75% Enhanced Defense +50% to all Resistances +280 Defense vs. Missiles +10 to Energy
King's Grace	Amn + Rai + Thul	Sword ve Scepter	+100% Enhanced Damage +150 AR <b>+100 Attack Rating vs Undead</b> <b>150% Damage vs Undead</b> <b>+100 Attack Rating vs Demons</b> 200% Damage vs Demons 7% life steal +3-14 Cold damage (3 sec) +5-30 Fire Damage	Stealth	Tal + Eth	Zırh	25% Faster Casting Rate 25% Faster Hit Recovery 25% Faster run/walk speed -3 magical damage taken +15% Mana Regeneration Rate +30% Poison Resistance +15% Maximum Stamina +6 Dexterity
Leaf	Tir + Rai	Staff	+5-30 Fire Damage +2 mana per kill +3 to Fire Skills +33% Cold Resistance -3 Inferno -3 Fire Bolt -3 Warmth	Steel	Tir + El	Sword, Axe, Flail, Mace	+20% Enhanced Damage +3 Minimum Damage +3 Maximum Damage +50 Attack Rating 50% Chance of Open Wounds +1 light radius +2 mana per kill 25% Increased Attack Speed
Lionheart	Hel + Lum + Fal	Zırh	-15% Requirements +20% Enhanced Damage +30% to All Resistances +50 Hit Points +10 Energy +20 Vitality +15 Dexterity +25 Strength	Strength	Amn + Tir	Silah (Yakin)	+35% Enhanced Damage 25% chance of Crushing Blow 7% life steal +2 mana per kill +10 vitality +20 strength
Lore	Ort + Sol	Başlık	+1 to all skill levels +2 Mana per Kill Lowers Damage by 7 30% Lightning Resistance +10 Energy +2 Light Radius	Venom	Tal + Dol + Mal	Silah	+400 Poison Damage Over 8 Seconds Hit Causes Monster To flee 25% Prevent Monster Heal Ignore Target's Defense 7% Mana Stolen Per Hit Level 15 Poison Explosion (27 Charges) Level 13 Poison Nova (11 Charges)
Malice	Ith + El + Eth	Silah (Yakin)	+33% enhanced damage +9 max damage +50 Attack Rating 100% chance of open wounds -100 monster def/hit Prevents Monster Heal -25% target defense Life drain -5	Wealth	Lem + Ko + Tir	Zırh	100% Better Chance of Getting Magic Items 300% Extra Gold From Monsters Total +2 to Mana After Each Kill +10 to Dexterity
Melody	Shae + Ko + Nef	Bow	400 Damage to Undead +50% Enhanced Damage +10 Dexterity (20) Increased Attack Speed Knockback +3 Bow Skill Tab +3 Slow Missiles +3 Dodge +3 Critical Strike	White	Dol + Po	Wand	Hit causes monster to flee 25% 20% Faster Cast Rate Magic Damage Reduced by 4 +13 to mana +10 to vitality +3 to bone and poison skills +4 to skeleton mastery +2 to bone spear +3 to bone armor
Memory	Lum + Po + Sol + Eth	Staff	Lowers Target's Defense by 25% 33% Faster Cast Rate +3 Sorceress Skill Levels +50% Enhanced Defense <b>Magic Damage Reduced by 7</b> <b>Increase Max Mana 20%</b> +9 Minimum Damage +10 Energy +10 Vitality +2 Static Field +2 Energy Shield	Zephyr	Ort + Eth	Bow ve Crossbow	7% Chance to Cast Slvl 1 Twister When Struck -33% Enhanced Damage +1-50 lightning damage <b>Increased Attack Speed (25)</b> -25% Target Defense Faster Run (25) +25 Defense +65 Attack Rating

Evet, en sonunda Lord of Destruction stratejinizin de sonuna geldik. Umarım buradaki bilgiler sayesinde içinzdeki Assassin ve Drul'du ruhu kabarır, rünik eşyalarınızla da Baal'in canına okursunuz.

# Alone In The Dark

## The New Nightmare

**B**u tam çözümde yönler, harita esas olarak belirtilmemiştir. Gerilim unsurunu azaltmamak için, bosslar haricindeki düşmanların yerleri belirtilmemiştir.

EDWARD CARNBY

### DİSK 1

Oyuna karanlık bir arazide başlıyorsunuz. Güneybatıda, kombinasyonunu daha sonra bulacağınız kilitli bir kapı var. Şimdi Kuzeydoğu istikametine gidin. Aline ile telsiz bağlantısı kurduktan sonra malikaneye ulaşmanız gerektiğini anlıyorsunuz. Yolun kenarında bir yapı görene kadar aşağıya doğru ilerleyin. Kanlı merdivenlerden çıkışarak içeriye girin. Adamla konuşuktan sonra fenerle odayı araştırip Small Bronze Key' i alın. Dışarıya çıkıp yolunuza devam edin ve sondaki kapıda Small Bronze Key' i kullanın. Devam edip, geçmişten sonraki kapıdan girin. Devam edip mermileri ve first aid kit' i alın. Köpekleri önemsemeyin; yanınızdan geçip gidecekler. Geri dönüp merdivenlerden çıkışın. Diğer merdivenlerden de çıkışlığınızda, mansyonun kilitli olan ön kapısına ulaşmış olacaksınız. Kapıya açmaya çalışın. Yolun sonundaki arka kapıdan girin. İçerdeki vanayı bulup açın, daha sonra aşağıdaki tünelde girin. Açıklıktaki yaratığı öldürüp yukarıya çıkışın. Yolun sonundaki metal kapı, sizi malikanenin bodrumuna götürerek. Soldaki eşyaları ve shotgun' i aldıktan sonra tabutu açıp Gilded Key' i alın. Bu anahtar tabutun hemen yanındaki kapıyı açacaktır. Malikaneyi girdiniz. Telsiz bağlantısından sonra ışıkları açıp, büstü inceleyin. Oradaki harfler "HM" olacak.



Büstün şifresi "HM"



Small Rusty Key' i unutmayın.

Açılan tabloları görmek için, merdivenleri çıkışın. Açıığınız tablonun mekanizmasını çalıştırıp Small Rusty Key' i alın ve yanındaki dolabı kenara itip Aline' e ulaşın. Odayı araştırap Acrobat Statue, Dictaphone ve Alan Morton's Diary' yi alın. Eğer Charm Of Saving' e gereksiniminiz yoksa, bu odadaki yeni kapıdan girmenize hiç lüzum yok. Geri g López birinci kata inin. Merdivenin arkasındaki kapıdan girin.

Burada Edenshaw ile ilk kez karşılaşacaksınız. Carnby' nin yüzünün dönük olduğu istikamete devam edin ve ışıkları açıp koridorun sonuna gidin. Kilitli olmayan tek kapıyu kullanarak ofise girin. Işıkları açıp odayı araştırın. Crowbar, Flask ve diğer nesneleri toplayın. Flask' i su dolu amforada kullanın.



Su dolu amfora.

Bu arada odanın ışıkları söndükken tablolardan değiştiği bir göz atın. Dolabin yanındaki kapıdan çıkışın. Edenshaw ile karşılaşığınız koridora gidip, bu kez sola ilerleyin. İlk gördüğünüz kapıdan sonra da, koridor boyunca koşup yandaki kapıdan girin. Wolf Mask ve fotoğrafı alıp vitrinde Flask' i kullanın.



Dolu Flask' i buraya koyun.

Açıığınız tablonun yanına gidip Gilded Key' i alın. Crowbar' i aldığınız ofisin karşısındaki kapıyi açın. Small Gilded Key' i alıp ışıkları söndürün. The Owl Statue' de Wolf Mask' i kullanın, bu size Steel Key' i sağlayacak.



Wolf Mask' i burada kullanın.

Tekrar Edenshaw holüne dönen(adi böyle kaldı, naapıym) ve diğer ucundaki kapıdan girin(merdivenden de sonraki). Merdivenleri çıkış tavan arasına ulaşın. Grenade Launcher' i alıp, pencerenin yanındaki kapıda Small Rusty Key' i kullanın. Lighter' i alıp odadaki diğer kapıdan girin. Diğer kapıyu da kullandıktan sonra sola gidip dar geçitte durun. Dar geçiden nerede olduğunu anlamak kolay, hem yerdeki tahtalar hem de sesleri diğer yerlerden farklı. Burada Crowbar' i kullanıp Small Key ve Small Gilded Key' i alın.



İşte səzü geçen dar geçit.

Devam edip açık olan tek kapıyu kullanın. Odadaki mumu Lighter ile yakıp, aynı yerde Crowbar' i kullanın.



Duvarın burasını kıracaksınız.

En sonda ışıkları açıp, yanında First Aid Kit olan kapıdan girin. Yataktaki yaşı Lucy Morton ile konuşun. Odadan çıkip, ışıkları yaktığınız yerdeki kapıdan girin (Small Gilded Key). Merdivenleri inerken gördüğünüz ilk kapıdan girin. Aline ile konuştuktan sonra en yakınındaki kapıdan girin. Odayı inceleyip kilitli çekmecede Small Key' i kullanın. Burada Large Ornate Key ve bir fotoğrafın yarısını bulacaksınız. Dışarıya çıkip koridorun sağına doğru ilerleyin ve soldaki ikinci kapıdan girin. İçerde ne bulursanız alın. Ufak bir probleme karşılaşırsanız, yatağın üzerinde asılı olan lambaya ateş edebilirsiniz.) Artık bir Rocket Launcher' iniz var. Dışarıya çıkip koridorun diğer sonundaki kapıyı Steel Key ile açın. Burada Large Ornate Key, fotoğrafın diğer yarısı ve diğer bazı nesneleri alın. Şimdi kütüphaneye gitmelisiniz. Kütüphaneye Edenshaw holündeki yan yana kilitli iki kapıdan birisiyle ulaşabilirsiniz. Buraya gitmenin en hızlı yolu koridora girdiğiniz yuvarlak merdivenlere dönüp aşağıdaki kapıdan girmektir. Carnby' nin sağındaki çiftli kapıda Large Ornate Key' i kullanarak kütüphaneye ulaşırınsız. İçeriye girdikten sonra diğer çiftli kapıya da diğer Ornate Key ile açın. Aline ile konuştuktan sonra birinci katı biraz inceleyin, fakat raflardaki kitapları kurcalamayın. İkinci kata bir kutu roket ve küçük bir panel olacak. Yarım fotoğraflarınızı birleştirdiğinizde, arkasında ufak bir toplama işlemi göreceksiniz. İşlemi yapıp sonucunu bu panele girin ve arkanızdaki gizli kapıyı açın ("3926").



Panele "3926" yazmalısınız.



İşte gizli oda.

İçeriye girip Telescope' u alın ve tersten yazılımış cümleye göz atın. Duvardaki heykelleme Acrobat Statuette' i kullanın.



Burada Acrobat Statuette' i kullanın.

Yanınızda açılan panelden Abkanis Statuette' yu alın ve kodu girin: "1692".



Bu panele ise "1692" yazmalısınız.

Merdivenlerden yukarıya çıkip raflardaki kitapların yerlerini ezberleyin. Daha sonra en yukarıda ~~çkarak~~ kuleye girin. Teleskopunu tri-poda yerleştirip kullanın. Yukarıdaki kulede zom yapın ve 1692 sayısını görün. Aline tafrasıni bitirdikten sonra kitabı bulmacasını çözmek üzere üçüncü katın sonundaki rafa gidin. Buradaki kitabı ittikten sonra birinci kata inip kapının hemen yanındaki kitabı itin. Burada oyununuza save etmenizi şiddetle tavsiye ederim. Sonra birinci kattaki merdivenin hemen yanındaki, ve son olarak da üçüncü kattaki diğer kitabı iteceksizez. Fakat bu sırada işinize şirin bir yaratık karışıyor. Bu yaratığı hal etmek için önce revolver veya shotgun ile bir el ateş etmelisiniz. Silahınızı hemen Rocket Launcher ile değiştirip yaratığın açılmasını bekleyin. Açıldıktan sonra size elektrik yollamadan bir miktar bekliyor. Bu sırada silahınızı ateşe atıp işini bitirin. İşinizi kolaylaştırmanız açısından öncelikle uygun bir kamera açısı bulmanızı öneririm. Daha sonra son kitabı da itin.



Dördüncü ve son kitabı da yerinde.

Menünüzdeki Documents seçeneğinin altında Morton Family' s Biography olduğuna emin olduktan sonra tabloların yanına gidin.

**DİKKAT:** oyundaki en büyük bug ile karşı karşıyayın. Tabloları, bulmacalarını çözduğunu sırasıyla açmalısınız, aksi takdirde bir sonraki bulmaca açılmayacak, ve oyunu bitirmenize imkan olmayacağındır!

Bizim izlediğimiz yola göre önce dolap tarafındakini, daha sonra diğer taraftakini açmalısınız. Small Bronze Key, Plasma Cannon ve Engraved Metallic Plate' i almış olmalısınız. Yeni açılan bulmacada, her tablonun altına bir doğum tarihi girmeniz gerekecek. Soldan sağa 1852, 1874, 1899, 1931 yazın. En ufak bir yanlışlıkta, holün ışıkları sönecektir. Doğru yaptığınızda ise aşağıdaki saat açılıp size bir anahtar sunacak.



Son tablo da açıldı.

Ornate Bronze Key' i alıp, ışık düğmesinin yanındaki çiftli kapıyı açın. Sonunda dışarıya çıktıınız. Oyunun başlarında açamadığınız ön kapıyı Small Bronze Key ile açacaksınız fakat önce binanın etrafını turlayıp gerekli nesneleri toplamanızı tavsiye ederim. Şimdi dışarıya çıktıktan sonra en başındaki kilitli kapuya gidin. Bu yolculuk oyunun en keyifli ve heyecanlı bölgelerinden birisi olacak. Kapıya vardığınızda Engraved Metallic Plate' i inceleyin; üzerinde kapi için gerekli olan şifre yazılı.



İşte kapının şifresi.

## DİSK 2

Yandaki cesetten gerekli nesneleri alın. Aline ile konuştuktan sonra ilerleyip köprünün yıkılma seslerini duyun. Soldaki taşlı bulmacaya etatin. Öncelikle taşlardan kuzeyde olanını işaretlemelisiniz. Bunun için haritanıza bakmanız yeterli; N kuzeyi gösterir.



Kuzeydeki taş budur.

Artık baktığınız her taştan sonra Aline' i aramalısınız. Sırasıyla güneydoğu, batı, güney-

batı, doğu ve kuzeydoğudaki taşlara bakın. Daha sonra doğudaki taşa gidip yes deyin. Burada bir kara büyü bulmacası var. Sizi Dictaphone' u dinlerle zahmetinden kurtarıyor: O Goul ai – Hypor - Harnis - Koma



Dogru sıhırlı sözcükleri bulmalısınız.

Ortadaki ışığı inceleyip Stone Stele ve Abkanis Statue' yu alın. Yolunuza devam edip Aline ile konuştuktan sonra, bir merdiven görene kadar ilerleyin. Eğer bir kutu roketi ihtiyacınız yoksa, merdiveni pas geçip koşmaya devam edin. Suya girdiğinizde sürekli soldan gidip, atladığınız uçağa ulaşın. Oyununuzu save edip uçağa girin. Wire Cutter, Blue Lens ve üç first aid kit' i alıp pilotla konuşun. Konuşma bittiğinde anda uçak batmaya başlayacak. Kahramanlık yapıp pilotu kurtarmaya çalışmak yerine hemen dışarıya çıkışın; zaten pilotu kurtarma şansınız sıfır.



Pilotu son görüşünüz.

Tekrar suya girip hep soldan giderek, bu kez kuzeydeki karaya çıkışın. Burası bir kilisenin avlusunu. Tahta rampadan geçerek Aline ile buluşun. Stone Stela ile Seal'ı değiştirdikten sonra, kilisenin kapısına gidin. Zincirleri Wire Cutter ile kirip içeriye girin.



Kırın zincirlerini.

Yandaki panelde kutsal semboller bulmacası var. Bunun için fenerinizi Blue Lens ile bıleştirmiş etrafı incelemeniz gerekiyordu, ama ben oyun bozankı yapıp basacağınız tuşları söylüyorum. Üst sağ, orta, alt sağ.



Nasıl olay ama?



Viz gelir bulmacalar...

Açılan gizli geçide girip Seal'ı kullanın. Dosdoğru ilerleyip aşağıya bakın. Sola devam edip odaya girin. Dümdeş ilerleyip demonun ve telsiz bağlantısının bitmesini bekleyin. Şimdi karanlıkta kaldınız ve fenerinizi kullanarak üç kolu bulup çekmelisiniz. İlk soldaki masanın üzerinde, ikinci odaya ilk girdiğiniz yerde. Diğer için tekrar koridorda ilerleyin, fakat bu kez sağa sapın. Odanın sonunda bu kolu da çekip kilitli kapı açacaksınız. Hemen yandaki kapıdan geçip, açılan kapıya kullanın. Mağaranın çıkışını iki kapı bölüme gelin. Önce soldağını kullanıp Tape Recorder'ı çalıştırın. Sonra dışarıya çıkış diğer kapı kullanın. Carnby' nin sağına ilerleyip Edenshaw ile konuşun. Sonra yanınızda merdivenden Green House' a çıkış. Bahçeyi birazcık dolaşın büyük merdivenden tırmanın. Yukarıdaki ilginç heykeli iterek aşağıya düşürün ve siz de tekrar aşağıya inin. Parçaların arasında başka bir Seal ve Abkanis Statue bulacaksınız. Şimdi geldiğiniz yoldan tekrar laboratuvara, ve oradan da turnikelerde dönmeniz gereklidir. Hiçbir şeye alırmayıp sadece koşarsınız işiniz kolay olur. Turnikede yeni aldığıniz Seal'ı kullanıp ilerleyin. Demodan sonra yüzünüzü dönük olduğu tarafa koşun ve köprüden geçip içeriye girin. Soldaki gizli bölmeden Lightning Gun, Battery Charger ve diğer nesneleri alıp yolumuza devam edin. Acele edip Alan' dan son heykeli almazsanız, dünya son suza dek karanlığa gömülecek. Uyandıktan sonra Alan' a tekrar ulaşana kadar yolumuza devam edin. Haritanızı iyi kullanırsanız gideceğiniz yer konusunda problem yaşamazsınız. Yolda topladığınız kristaller silahlarınızın şarjını tamlayacak. Daha ileride Archibald Morton' in cesedini bulacaksınız. Bir Photoelectric Pulse ve bilinmeyen bir nesne aldıktan sonra dışarıya çıkış ipi kullanın. Hızla yukarıya çıkış Alan' i takip edin. Aline ile aynı anda onu kisti-

racaksınız. Haritanıza bakıp odanın en ucuna gidin ve ipe tırmanın. Yakında dünyaca ünlü olacak Johnson ile geçen telsiz görüşmesinden sonra yola devam edin. Diğer köprüye geldiğinizde Johnson tekrar arayacak. Aline ile telsiz bağlantısı kurana kadar yola devam edin. Buradarda tam çözüm içinde anlatılabilecek şeyler yok. Kayalık bölgедe ara demo girene kadar ilerleyin, düşen sütundan aşağıya geçin. Bir madsa üç heykelin bulunduğu odaya gelin. Buradaki tek çıkıştan devam edip aşağıya inin.



Bir save edin isterseniz...

Karanlığın yaratığı haline dönüşen Alan Morton sizı öldürmek için bekliyor. Hemen oyununu save edin, çünkü burada çok bug var ve oyun takılabilir. Bu amcayı silahlarınızla ancak gidişlabilirsınız. Yapmanız gereken şey tünelere dikkat etmek. Birisi dışında hepsi çıkmaz, o birisinin girişinde de Alan otomatik olarak beliriyor. Rocket Launcher kullanarak Alan' in, mağaranın yakınında eğilmesini sağlayın hemen mağaraya kaçın. Orada Michael Jackson' a dönüp atraksiyonunu yapacaksınız. Son Abkanis Statue' yü de alıp ipe tırmanın. Statue' yü ortadaki heykele takip oyunu bitirin.



Olayı nihayetlendirdiniz.

## ALINE CEDRAC

### DISK 1

Aline ile oynadığınızda, Carnby' ye nazaran çok daha fazla bulmaca çözüksiniz. Carnby' ye özel odalarda Aline için cepheane veya yaratıklar oluyor; tersi de geçerli tabii ki. Oyna Morton Malikanesinin çatısında, en az enerjiyle ve silahsız başlıyorsunuz. Çatı kenarında yürüyün, Carnby arayacak. Yandaki pencereden içeriye girip yaşı Lucy Morton ile konuşun. Small Gilded Key' i aldıktan sonra odayı inceleyip dışarı çıkışın. Yaratıklarla karşılaşığınızda hemen fenerinizi üzerlerine tutun, bir müddet

sonra öleceklerdir. Koridor boyunca koşup ışıkları yakın. Işık düğmesinin yanındaki kapı kilitli. Geri dönüp odadaki tek açık kapıdan girin. Buradan da hemen Aline' in solundaki kapıdan girin. İlerlediğinizde Carnby ile konuşacaksınız. Small Gilded Key de dahil olmak üzere bulduğunuz her şeyi toplayip, ışıkları aştığınız yerdeki kilitli kapıya gidin. Bir kat aşağıya inin ve konuşmaları dinleyin. En alt kata inip kapıdan girin. Solundaki kapıyı kullandıkten sonra ışıkları kapatın ve gözükene heykelde Lucy' nin verdiği anahtarı kullanarak Revolver' i alın. Odanın diğer ucundaki kapıdan girin. Professor Morton' i göreksiniz. Bulunduğunuz her yerde ışıkları açmayı unutmadan onu takip etmeye başlayın. Koridorun sonundaki merdivenin sol tarafındaki kapıdan girin (şü gör gibi oldu değil mi). Bu koridorun da sonuna gittiğinizde onu yakalayacaksınız, ummm, ya da tam tersi işte...

Malikanenin ikinci katında uyuyorsunuz. Telsiz bağlantısından sonra Allen Wrench' i alıp aynalı kapıdan aşağıya inin. Burada Triple-barreled shotgun' alın. En sonunda civili bir kapı bulacaksınız. İçeride olanları izledikten sonra tekrar uyandığınız odaya dönün. Aline Cedrac, tavan arasına çıkacak ve aynada Judas de Certo' yu görecek. Bulunduğunuz yeren gerek Lucy Morton' in odasına ulaşın. Tekrar ışığı yaktığınız yerdeki kapıdan girip, konuşmalar duyduğunuz odaya girmeye çalışın. İkinci kattaki bir hole geleceksiniz. İlk gördüğünüz kapıdan girip Mirror ve Grenade Launcher' i alın. Masanın yanındaki projektörü inceleyip dışarıya çıkışın. Koridorun sağından ilerleyin. ışıkları açıp yandaki kapıdan girin; zaten sadece bir kapı açık. Sesler giderek sınır etmeye başlıyor, ve artık dışarıya da çıkmayı yorsunuz. Odayı inceleyip yatağın sağ tarafındaki aynayı bulun. Judas de Certo sizi çağıracak, her ne kadar aptalca da olsa onu takip edin. Sizden aynanızı ona vermenizi isteyecek, sakın vermeyin yoksa oyunuñuz biter.



Aynanızı kimseciklere vermeyin.

Certo' yu öldürdükten sonra Abkanis Statue' yü alın ve odadan çıkmaya çalışın. Edenshaw ile konuşup, odaya girdiğiniz kapının yanından çıkışın. Aşağıya inip bütünü yanındaki aynayı inceleyin. Merdivenin arkasındaki kapıdan girip, Profesör Morton' i ilk gördüğünüz koridora girin. Saðdaki ofise girip içeriyi

iyice inceleyin. Bir yerdeki mermiyi aldığınızda kamera açısının değiştğini göreceksiniz, arkandırızda kalan aynaya ateş edin.



Aynaya ateş edin.

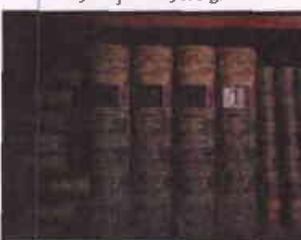
Diğer kapıyu kullanıp Lucy Morton' in yanına gidin. Glass Prism' i aldıktan sonra dışarıya çıkıp, daha önce konuşmaları dinlediğiniz dönel merdivene gelin. Tekrar ikinci kata inip ilk gördüğünüz kapıdan girin. Buradaki projektörde önce Glass Prism, sonra da Flashlight' i kullanın. Kısa filmden sonra Engraved Cube' ü alın. Bu küp aslında malikanedeki kütüphanenin üç boyutlu bir haritası. Dönel merdivenden tekrar inerek kütüphaneye gidin. Kütüphanenin kapısı büyükçe bir çiftli kapı. İçerideki gerekli nesneleri toplayıp üçüncü kattaki merdivenden tırmanın. Kuledeki Grenade paketini aldıktan sonra kütüphaneye geri dönün. Burada minik bir bulmaca var. Üçüncü katın en sonuna gidip aşağıya bakın. Şimdi de menüyü açıp Objects' den Engraved Cube' e bakın. Zoom yapan tuşu bulursanız işiniz kolaylaşır. Bir benzerlik olduğunu fark etmişsinizdir. Şimdi küpteki beyaz işaretli yere gidin. şifreyi "1991" olarak girin.



Kuşbakışı kütüphane



Beyaz işaretli yere gidin.



Şifreyi yazın: "1991"

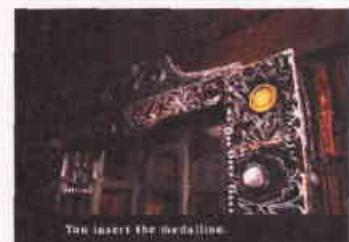


Howard Morton' a merhaba deyin.

İçeriye girip Abkanis Tablets ve diğer nesneleri alın. Kolu çekin ve oyununuza save edin. Serbest bıraktığımız yaratık bir zamanlar Howard Morton imiş. Grenade Launcher'ınızı iyi kullanırsanız burayı kolay geçersiniz. Howard' i geldiği tanktan Half Medallion' i alın ve kütüphaneden çıkışın. Madalyonları birleştirip ön hole dönün.



Lucy Morton



Madalyonu kapıda kuşanın.

Aynalı kapıda eksikliği bu madalyonla tamlayın ve kapıyı açın. Buradan malikanenin bodrumuna inekeksiniz. Merdiveni bulup tırmanın, Aline elindeki Allen Wrench ile kapağı otomatik olarak açacak. Burada Edenshaw ile konuşup kapıdan çıkışın. Şimdi malikanenin dışındasınız. Buralarda haritanızı sık kullanmayın çünkü Howard yine geliyor. En yakındaki kapıda gerekli sürekli kaçın. Ateş etmek cephane harcamaktan başka bir işe yaramaz. Köpeklerin olduğu pek bir şirin mekana geldiğinizde haritanıza bakıp merdivene benzer şeklin olduğu binaya girin. Yine pek şeker bir yer olan Morton' ların aile kabristanına geldiniz. Üzerinde Jeremy Morton yazan kapıdan girin ve içerdeki Rocket Launcher dahil her şeyi toplayın. Mezarın üzerinde yazan notu okuyun: "Mezari sadece bir ışık sembolü açabilir". Bu da bir bulmaca. Metal Cover' i fenerinizle birleştirin. Kabre ilk girdiğiniz yerde, kapının tam karşısında ilginç, demirden bir şekil var. Burada fenerinizle bir "M" harfi oluşturacak şekilde noktaları aydınlatın. Doğru yaptığınız noktalar yeşil yanacaktır.



Buradaki "M" harfini tamamlamalısınız.

Açılan Richard Morton'ın mezarına girip, Samuel Gibson'ın ölü bedenini inceleyin. Bundan sonra koşarak yoluza devam edin ve yolun sonunda diski bitirin.

## DİSK 2

Haritanızı kullanarak kaleye kadar devam edin. Kapının yanındaki sarımsıklardan tırmanarak surlara çıkışın. Dolanıp merdivenlerden inin ve kilitli olan kapıyi açın. Aşağı inmeye devam edin ve first aid kitini alıp avluya ulaşın. Buradaki geçitte kilitli bir kapı ve zırırlı bir sandık var. Yani gitmek lüzumsuz. Bunun yerine avludaki duvara tırmanıp diğer tarafa geçin.



Takılıp kalmayın, duvarlara tırmanın.

Buradan gireceğiniz odada üç kapı var. Aline'ın solundaki kapıdan girip Black Metallic Card'ı alın. İkinci kapıda bulmacalı bir kilit var. Diğer kapıdan girip Wire Cutter, Tripod Support ve Mould'u bulun. Oda biraz büyük olduğundan dikkatli inceleyin. Geri dönüp lüzumsuz dediğim şekilde gidin ve sandıkta Plasters'i alın. Steel Ingot ve Large Ornate Rusty Key'ı aldiktan sonra, kaleye ilk girdiğiniz yer olan surlara dönün. Oradaki kapıyı bulanahtarla açın, Stock, Barrel, Orange Accelerator ve dolaptan Glass Lens'ı alın. Garip makinenin yanında bir merdiven, ışıkları aştığınız yerde de bir diğer yol göreceksiniz. Şimdilik o yolları boş verip,aldığınız mavi planlara göz atın. Makine tutuyor, az çok gerekli parçalarla da sahipsiniz fakat ufak eksikleriniz var.



Benzerlik var değil mi?

Mould ve Steel Ingot' u buradaki makineye kulanıp Perforator Barrel'ı elde edin. Tripod Support' u Split edin. Işık koşunun yanındaki geçmişten dışarıya çıkışın ve teleskopa Glass Lens' i kullanın. Baktıktan sonra sur kenarında dosdoğru ilerleyin. Yer çökecek. Haritanızı bakarak çıkışa gidin ve yukarıya çıkışın. Yukarıdaki sandıktan Golden, Red ve Silver Metallic Card'ları alacaksınız. Yolunuza devam edip şekilli bulmacanın olduğu kapıya gidin. Burada kartlardan birisini kulanıp soldan sağa gümüş, altın, kırmızı ve siyah renkli kartları yerleştirin.



Kapıyı böyle geçebilirsiniz.

İçeriği incelediğinizde birisi açık, iki kapı göreceksiniz. Açık olan kapı Steel Ingot' u allığınız pasajı gidiyor ama şimdilik lazım değil. Merdivenlerin yanında, yerde bir başka Metallic Half Ring var, hemen alın. Plasma Cannon'ı da aldıktan sonra merdivenlerden yukarıya çıkışın. Carnby ile konuşuktan sonra yukarıdaki alete "10.31.2001" tarihini girin.



Tarihi buraya yazın.

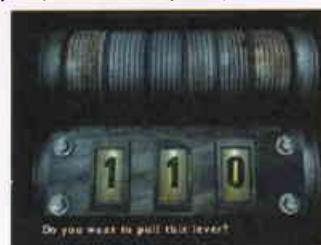
Aşağıda açılan bölümde Seal, Abkanis Statue, Small Rusty Key ve Large Bronze Key' i alıp odadaki açılmayan kapıyi açın. Nesneleri toplayıp, dev heykelin içineleyin. Tekrar içeriye girip diğer kapıyu kulanın. Buradan ikinci diske başladığınız yere geri dönün. Carnby'den Stone Stele'yi alın ve dev heykelin yanına döndün. Peki peki, yürümeyin tekrar, ben sizi işinlerim oraya, ama bu kıyamımı unutmayın. Stone Stele'yi heykelde kulanıp Luminescent Stone ve Abkanis Statue'ı alın.



Stone Stele'yi burada kulanın.

Şimdi tekrar kaleye tırmandığınız yerdeki odaya gidip, makinenin yanındaki merdiven yukarıya çıkışın. Burada Perforator' ü inşa edin. Tripodu ayırip Half Metallic Ring'ı elde edin. İki Ring'ı birleştirin. Tripod Support ile Perforator Barrel'ı birleştirin. Orange Accelerator ile Butt'ı birleştirin. Photoelectric-Pulsar zimbirtisini Barrel ile birleştirin. Tripod support zimbirtisini Photoelectric Pulsar zimbirtisi ile birleştirin. Metallic Ring ile Abkanis Energy Stone ile birleştirin. Son olarak da Metallic Ring ile Perforator' u birleştirip olayı bitirin.

Buradaki büyük merdiveni kullanarak daha yukarıya çıkışın. Beni çek diyen kolu esgeçip, oradaki kapıdan çatıya çıkışın. Yerdeki kapaklara Small Padlock Key'ı kulanın ve içeri girip kolu çekin. Oyununuza save edin. Tekrar aşağıya inip üzerinde 110 yazan paneli çalıştırın.



Paneli çalıştırın.

Howard Morton siz özlemiş olsa gerek. Artık silahlarınız ona hiç tesir etmiyor. Burada yapmanız gereken tek şey, onu ortadaki elektrik atlamasına çekmek. Üç kere çarpıldıkten sonra mefta oluyor. Zaman biter diye korkmayın, biterse yandaki konsolu tekrar çalıştırın.



Howard'ı ortadaki elektriğe çekmelisiniz.

Öldürdükten sonra zamanı sıfırlayıp, olabildiğince hızlı şekilde bulmacalı kapının karşısındaki odaya ulaşmalısınız. Odaya girer girmez Perforator' u, garip metal alete yerleştirin.



Burayı patlatacağınız.

Yeni açılan yerden girip Photoelectric Pulsar'ı alın. Haritanızı kullanarak Carnby ile karşılaşana kadar ilerleyin. Duvarda yazarları okuyup, Carnby'nin olduğu tarafa doğru ilerleyin. Köprüyü geçip koridor'a girdiğiniz

yandaki tahtayı kaldırıp Battery Charger ve Lightning Gun'ı almayı unutmayın. Bu silah çok işinize yarayacak, mutlaka elinize alın. Devam edip Alan ile karşılaşın. Edenshaw sizi dünyayı kurtarma konusunda gazlayacak ve bazı suların enerjinizi dolduracağını hatırlatacak. Yolda topladığınız kristallerin Battery Charger'ınıza doldurduğunu unutmayın. Haritanızı kullanarak gidebildiğiniz kadar ilerleyin. Bir yerde Aline, bir merdivenden çıkmaya kararlı kılacak.



**Abkanis Köyüne çıkan merdiven.**

Geldiğiniz yer eski bir Abkanis köyü. Yakınındaki yerine, önce uzağınızdaki büyük merdiveni kullanın ve demo girene kadar yolunuza devam edin. Şimdi yanlarında yedi tabak bulunan bir masanın yanındasınız. İlk yan tabağın sağındakini çevirin. Oda döner. Tam arkanız dönüp duvara gidin ve oradaki taş platformdan Stone Seal alın. Geri dönüp bir sağıdakini çevirin. Yine arkanızdan Stone Seal alın. Bu şekilde masayı tamamladığınızda altı adet Stone Seal'ınız olacak. Işıklı olan tabağı en sona açın ki geçit açılsın.



**Tabakları sırayla çevirin.**

Köye geri dönün, ama yoldaki tepesi kopmuş piramit şeklindeki kayayı mutlaka inceleyin. Burada diğer merdiveni kullanıp küçük odaya girin. Odadaki her altı kayaya, resimleri uyen Stone Seal'ları yerleştirmelisiniz. Çok zor değil, resimlere bakmak yerine tek tek deneseniz de olur. Odada bir taş yükseliyor ve yolunuza açıyor. Yolu izleyip Stone Pyramid'ı alın.



**Stone Pyramid'ı buradan alacaksınız.**

Geri dönüp tekrar büyük merdivenleri izleyin. Tepesi kopmuş piramit şeklindeki kayayı Stone Pyramid'ı kullanın. Buradan bir heykel kafası alıp, yeni dekorasyonun tadını çıkarın.



**Manzara enfes.**

bitişinde sağına geçemediyseniz geri gidip tekrar gelmeyi deneyebilirsiniz.



**Saygılar sunarım abi, başımızın tacısın.**

Girdiğiniz yeni odada Head Of Statue'yi soldaki heykelde kullanın. Carnby'nin de yardımıyla oyunu bitirmiş olacaksınız. ☺

Emin Barış | megaemin@level.com.tr



**Heykelleri yerleştirin.**



**Mutlu son.**



# BALDUR'S GATE

## Throne of Bhaal



**D**öpdolu Baldur's Gate stratejilerimize devam ediyoruz. Bu ayı konuğumuz hepiniz yakından tanıdığı ve çok sevdiği Throne of Bhaal. Kendisini sayfalarımıza davet etmeden önce hepiniz bu muhteşem oyunla geçecek süper dakikalar diliyorum. J. Buyrunuz Throne of Bhaal, hoşgeldiniz kendinize ayrılan sayfalara. Bu sayfalarda sizin yine içinizizi cıçınızı çıkaracağım. Umarım rahatsız olmazsınız.

Tam çözüme başlamadan önce bir hatırlatma yapayım. Umarım BG2'yi bitirmişsinizdir ve save dosyalarınızı saklamışsınızdır. Çünkü o grupla oynamak size büyük avantaj sağlayacak. Şimdi burada ufak bir durum var. Yeni bir Throne of Bhaal oyunu açıp da eski kaydınızı Import yapmak yerine, BG2'deki en son kaydınızı yükleyin (umarım Hell'deki son kapının önünde bir kaydınız vardır). Irenicus'u tekrar öldürün ve Throne of Bhaal'a devam edin. Eğer bunu yapmazsanız Import ettiğiniz oyunda Irenicus'un olduğu odaya girmeden önce kapiya tıkladığınızda karakterinizin vermiş olduğu kararlardan dolayı kazandığı bonusları alamazsınız.

Açıklamaya Watcher's Keep'ten başlayacağım. Burası tamamen opsiyonel bir yer ama oyundaki birçok güçlü silaha ulaşabilmek ve level atlayabilmek için buraya girmeniz gerekiyor. Ayrıca normal BG2 oyunlarından Watcher's Keep'e ulaşabiliyorsunuz. Ama eğer ToB'ye az önce anlattığım şekilde başlasanız Grove of the Ancients'tan oyuna başlıyorsunuz ve ancak Yaga Shura'ya doğru olan yolunuz sırasında Watcher's Keep'e gidebiliyorsunuz. Watcher's Keep açıklamasından sonra sıra oyuncunun zorunlu görevlerinden oluşan tam çözüme gelecek.

Bakalım söylemem gereken başka neler var. Hmm. Bazı görevlerden sonra alacağınız exp'lerin yanında qxp yaziyorsa bu quest experience anlamına gelir, yani grubunuzdaki herkes o miktar exp kazanır. Sadece xp yaziyorsa, exp grubunuz arasında bölütürülür. Bunun dışında bir şey daha kaldı. Açıklamada

birinci dereceden önemli gördüklerim dışında bulabileceğiniz her şeyi alın diye yazmayacağım. Yani ben yazmasam bile bir parşomen bulursanız alın, üzerindeki bilgi size ipucu verebilir.

### Watcher's Keep

Ordren ile konuşłużda size Watcher's Keep'in hikayesini anlatacak. Burası içerisinde birçok bulmaca barındıran beş katlı bir zindan. Buranın en alt katına çok güçlü bir şeytan hapsedilmiş ama onu içerisinde tutan mühürlerin yenilenmesi gerekiyor. Tahmin edin bakalım bu işi kim yapacak?

Brother Pol ile konuşüzda size Holy Symbol ve Scroll verecek. Bu eşyalara sahip olmanız şart, o yüzden sakin unutmayın. Sister'in sattığı mallardan Firetooth +4 ve Short Sword of the Mask, Cespenar tarafından upgrade edilebilen silahlar (Cespenar ile ilgili ayrıntılı bilgiyi Watcher's Keep'ten sonraki çözümde vereceğim). Artık gönül rahatlığıyla Keep'e girebilirsiniz.

### 1. Kat



Soldaki odaya girdiğinizde Archivist'in hayalemini bulacağınız, görünüşe göre biraz üzümüş. Buradaki kaplardan birinde Cespenar tarafından upgrade edilebilen Paladin's Bracers bulunuyor (bundan sonra Cespenar tarafından upgrade edilebilen veya diğer eşyaları upgrade etmek için kullanılan eşyaların isimle-

ri yanına \* işaretini koyacağım). İllerleyerek kütüphaneye benzeyen odaya girin, buradaki raflarda ipucu bulacaksınız. Elminster's Ecologies sayesinde ToB'de karşılaşacağınız bazı yeniyi yaratıklar hakkında bilgi alabilirsiniz. Ayrıca raftaki Golem Manual\* (Golem summon eder)'ı almayı da unutmayın. Kapıyi açın ve yan odaya geçin. **Buradan Case of Plenty +1\*** (sınırsız +1 crossbow oku) alın. Ayrıca yine buradaki Çan'ı almalısınız. Şimdi sağdaki kapıyı açın, burada grubunuzun leveline bağlı olarak birçok heykel göreceksiniz. Sol yukarıdaki odaya girin ve şöminenin yanındaki sandıkta Mum'u alın. Şimdi holün karşısındaki orta odaya girin ve raftaki Terlik'leri alın. Ayrıca yine burada Quiver of Plenty +1\* (sınırsız +1 ok) ve Yakacak bulunuyor. Bir alt odaya inin ve rafttan Wardstone'u alın. En alttaki odaya girin ve diğer Wardstone'u alın. Bu odada dirlenmeniz mümkün. Diğer odayı de temizledikten sonra şömineli odaya geri dönen ve şömineye tıklayarak yakın, Archivist gelecek ve size Priest hakkında bilgi verecek. Holün karşısındaki büyük odaya girin. Sarcophagus'a tıklayın ve Priest sizden terliklerini istediginde verin (20000 qxp). Sarcophagus'a tekrar tıklayın (8000 qxp). Şimdi hole dönün.

Odanın en üstündeki sunağa tıklayın ve Çan ile Mum'u içine koyn. Bazı heykeller çanlanıp size saldıracak. Onları öldürdüğünüzde dev heykel size ayını gerçekleştirmenizi söyleyecek:

**Ring the Bell, Ring the Bell, Light the Candle, Open the Book, Ring the Bell.**

Ayin tamamlandıında bir alt kata giden Mirrored Portal açılacak (25000 qxp). Ancak geri kalan heykeller de çanlanıp size saldıracaklar. Öncelikle olarak büyütüleri halletmeye çalışın, daha oyunun başı olmasına rağmen bu savaş sizi biraz zorlayabilir. Heykellerden birinin üzerinden Foebane +3\* (Bastard Sword) çöküyor. Hazır hissettiğinizde Portal'a tıklayarak 2. kata geçin.

## 2. Kat

Bu katta sizi bir Chromatic Demon karşılaşacak. Onu kurtarmak için dört asayı bulmalı ve kafesine takmalısınız. Güneybatıdaki odaya girin ve rafttan **Right Horn\*** ve İce Library Note'u alın. Ortaya geri dönün ve kuzeybatıya gidin. Fire Giant'ları öldürün ve yukarı giderek İmp'i bulun. Buradaki rafttan da Fire Library Note'u alın. Diğer odadaki Golem'leri öldürdükten sonra Air Library Note'u bulun. Aşağı doğru gidin ve örümcekleri öldürdükten sonra rafttan Slime Library Note'u alın. Eğer bu dört notu a okursanız, yapmanız gerekenleri anlaysıbilirsiniz.

İmp'in olduğu yerdeki Fan'ı görmüsünüz-

dür. Ona tıklayarak çalıştırın, ortaya çıkan Air Elemental'leri öldürüp Air Scepter'i alın. Fana tekrar tıklayın ve daha hızlı çalışmasını sağlayın. Sağdaki kapıyı açın ve holden aşağı inerek Slime odasını açın. Buradaki yaratıklarla savaşmadan hemen alt taraftaki kapıyı açın ve hava sayesinde odayı zehirden arındırın. Yılanı öldürerek Slime Scepter'i alın. Buradaki havuzdan **Flail Head\*** (Flail of Ages için Pison başlığı)'ı almayı unutmayın. Aşağı doğru giderek buz kapısını açın, fana dönüp tıklayarak fani durdurun. Tekrar tıkladığınızda zehir odasındaki zehir buz odasına doğru gidecek. Buz odasına gidin ve Ice Golem'i öldürüp üzerrinden İce Scepter ile **Left Horn\***'u alın. Soldaki kapıyı açın ve yukarı giderek Ateş odasını açın. Buradaki Fire Giant'la henüz işiniz yok, odada Fire Elemental'lerin belirmesini bekleyin ve onları Ice Room'a doğru çekin. Bu odaya girdiklerinde donacaklar ve parçalanacaklar. Bunu dört elemental için de yaptıktan sonra Fire Giant'ı öldürün ve Fire Scepter ile **Helmet of the Rock\*** (+%25 ateş, buz, elektrik direnci)'ı alın.

Dinlendikten sonra Demon ile konuşun (20000 qxp). Konuşmanız bitince size saldıracak, sanırım onu rahatça yenebilirsiniz (55000 qxp). Üzerinden **Circlet of Netheril\***, **Ixil's Spike\*** (+2 Dagger) ve Portal Key'i alın. Artık 3. kata inebilirsiniz.

## 3. Kat

Yakman ile konuşun, sizden kaçınca geçtiği portaldan geçerek tekrar konuşun. Odanın ortasından **Bard's Gloves\***'u alın. Ayrıca yine burada bulacağınız Madmari's Journal sayesinde bu bölümü kendiniz de çözübilirsiniz :) Yakman ile tüm konularda konuşmaya çalışın, eğer onunla konuşurken Cleric kullanırsanız onu iyileştirmeyi önerebilirsiniz (5000 qxp).

Üst portaldan tekrar ilk odaya gelin ve doğru portalına girin. Burada birbirileye savaşan demon'lar bulacaksınız, hepsini öldürün. Süttundan **Purifier +4\*** (Bastard Sword) çöküyor. Tekrar doğruya gidin. Burada da Tanar'rı ile karşılaşacaksınız. Ana karakterim Good olduğundan ben onunla savaşmak zorunda kaldim, ama sizin karakteriniz Evil ise onunla anlaşabiliyor. Önünde üzerindeki Scepter Gem'i alın.

Güneye gidince büyüsüz bölgeye gireceksiniz (yanı burada büyү yapılmıyor). Buradaki demon'ları da temizledikten sonra tekrar güneye gidin. Buradaki Succubus'lar siz kafalamağa çalışacaklar, onlara inanmayın ve saldırın. Succubus'ların grubunu etkilemek için söyledikleri müzik gerçekten çok güzel. Onlar da önlence yine güneye doğru gidin.

Burada karşılaşacağınız Baatezu, Tanar'rı

ile savaş halinde olan demon. Yine Good karakterler onunla savaşmak zorunda, Öldürüdürünüzde üzerinden ikinci Scepter Gem'i almayı unutmayın. Bu ekranда yalnızca bir portal var, onu kullanın.

Etraftaki Glabreuz'ları öldürdükten sonra batı portalından geçin. Bu oda bir wild-magic odası. Eğer geçen ayki ToB yazımı okuduyanız wild-magic ne demek biliyor olmalısınız. Buradaki düşmanları temizledikten sonra oyunu kaydedin ve oylesine büyüler yapmaya başlayın, oldukça eğlenceli şeyler olabiliyor. Kuzey portalından geçin. Buradaki Cambion'u ve Demon Knight'lar exp için öldürbilirsiniz. Tekrar kuzeye gidin ve Demon Wraith'ı öldürerek **White Dragon Scales\***'i alın. Yine kuzeye gidin.

Çıkış yerine geldiğinizde 10000 qxp kazanıcasınız. Burada Aesgareth ile kumar oynamanız gerekiyor, o yüzden başarılı oldukça oyunu kaydetmenizi öneririm. Oyun oldukça basit, İki tarafta bir karl çekiyor ve daha kötü sonuçlananı seçen o eli kazanıyor. Neyi risk etmemi istedığınızı sorduğunuzda çıkış yolu (Vigil Stone) olarak cevap verin, nesilsa kaybederseniz tekrar yükleyeceksiniz. İlk iki eli kazandığınızda bir adet **Spectral Brand\*** (Long Sword +4) ve Wish buyusu sahibi olacaksınız (95000 qxp). Üçüncü el de bittiğinde artık bu bölümü rahatça terk edebilirsiniz. Size tavsiyem ne olursa olsun Aesgareth'e saldırmamanız, sonuca o da siz burada bırakmayacak kadar iyi niyetli. Sağdaki portal sayesinde 4. kata inebilirsiniz.

## 4. Kat

Kontrol size geçtiğinde birkaç yaratıklar savaşmak zorunda kalacaksınız. Makinenin yukarısında dolaplarda büyülü olmayan silahlar var. Bunlardan yanınızda birkaç tane alınchunku Magical Golem'leri ancak normal silahlarla öldürübilirsiniz. Yukarı doğru gidin, ikinci odadaeki golemleri öldürdükten sonra havuzdaki Blue Oil'i alın. Makinenin olduğu odaya dönen ve aşağı giderek iki odayı da temizleyin. Tekrar orta odaya dönün ve yukarıya gidin. Burası Mind Flayer'ların bulunduğu yer, yapmanız gereken tek şey buradaki tüm odaları temizlemek ve hazineğini almak. Umber Hulk'ların bulunduğu odadan Illithid Rod'u alın. Hücrelerden birinde ölmekte olan Apprentice'i bulacaksınız. Ona Carston hakkında soru sorun. Aşağı doğru devam edin ve öldürdüğünüz illithid'lerden birinin üzerinden geçen Illithid Rod'un ikinci parçasını alın. Anahtar oluşturduğuuna göre kilitli kapıya açabilirsiniz. Odadaki Red Oil'i aldığınzda Vampiric Illithid'ler saldıracak.

Carston'a geri dönün ve bu sefer aşağıda

ki merdivenlerden inin. Aynı az önceki gibi oda oda dolasıp herkesi öldürreceksizez. Bu arada toplamanız gereken önemli şeyler Flint ve Tinder, Gith Captain'ı öldürdüğünüzde **Oze-**  
**rinden Angurvadal\*** (Long Sword +4) **çık-**  
**cak.** İskeletin dışinden de **Montolio's**  
**Clasp\*\*'ı** alabilirsiniz. Havuzu araştırip son **yarı**  
olan Purple Oil'i alın. Eğer sağdaki kapidan ilerlerseniz kırmızı ejderha Saladrex'i **bulacaks-**  
**nız.** İlk olarak onunla konuşarak bilgi **toplayı-**  
nır. Aslında ona saldırmamasınız da olur ama exp is-  
tiyorum diyorsanız (64000 xp) kaçırın, **ay-**  
**ca** üzerinden **Staff of the Ram +4\*** **çıkar-**

• Ejderhalarla savaşırken **kullanaca-**  
**ğınız en önemli strateji** **savaşçılarını**  
**yan yana değil de, ejderhanın etrafına**  
**yerleştirmektir.** Böylece püskürtücü **ne-**  
**fesini kullandığınızda yalnızca bir savaş-**  
**çınızı uzaklaştırabilir, bu sırada diğerleri**  
**ona vurmaya devam edebilirler.** Ayrıca  
**ejderhayı gördüğünüz gibi** **Kheiben's**  
**Warding Whip büyüsü yaparsanız** **koru-**  
**yucu büyülerinden kurtulabilirsiniz.**

Buradaki işiniz bitince yukarı çıkm. Eğer sol aşağıdaki kapidan geçerseniz kendinizi bir Demi-Lich ile aynı odada bulacaksınız. Demi-Lich'ler oyundaki en zor düşmanlardan biri ve açıkçası çok iyi bir grubunuz olmadıkça **ona** bulaşmanızı tavsiye etmiyorum. Demi-Lich'lerin en büyük yetenekleri "Imprison-at-Will"dir. Yani istediği zaman karakterlerinizden **birine** Imprisonment yapabilir, kurtulma şansınız yoktur. Bu durumdan kurtulabilmek için de büyülerinize mutlaka Freedom büyüsü **ez-**  
**berletmeli**siniz. Yoksa kaybolan karakterinizi geri getirmeniz mümkün değildir. Eğer ana karakteriniz Imprison büyüsü yerse, oyunu tekrar yüklemek zorunda kalırsınız. Demi-Lich'i öldürübilseniz 55000xp ve **Star Dagger +4\*** kazanacaksınız.

Carston'a geri dönün ve sol tarafa **doğru** giterek sönükle meşalelerin olduğu odaya girin. Buradaki meşaleleri hangi yağıları **kullan-**  
**arak yakacağınızı** anlamak için harita ekranına geçin ve yerdeki üçgenlerin renklerine bakın.



Kapı açıldığında (10000 qxp) içeri girin ve Rock ve Garock'u öldürerek üzerlerinden **Axe** of the Unyielding +3\*\*'ü alın. Hazinelerin içinden Crystal Mallet'i ve Clay Golem Page\*\*'ı al-

mayı unutmayın.

Carston'a dönün ve makineye tıklayın. Kaç kere vuracağınız sorulduğunda altı cevabı verin. Carston'u öldürmeyin, size günkü günü verecek. Makineyi kullandığınızda kontrollerle oynayarak oldukça kazançlı çababilisiniz, eğer bu kata inene kadar notları topladıysanız bazı kontrolleri öğrenmişsinizdir. Yine de işte size kullanabileceğiniz tüm kontroller (bonuslar makineyi kullanan kişiye verilir):

**Circle, Blue, Long : +1 INT**

**Square, Blue, Short : +1 DEX**

**Red, Green, Short: +1 CHA**

**Circle, Square, Triangle: +1 WIS**

**Circle, Red, Long: +1 CON**

**Square, Short, Medium: +1 STR**

**Triangle, Green, Medium : Storm Star +3\***

**Blue, Green, Long: Büyü direnci verir**

**Triangle, Red, Medium: 5. kata giden portalı açar (25000 qxp)**

## 5. Kat

İlk olarak aşağıdaki kapıya gidin ve Helmite Ghost ile konuşun. Sırasıyla aşağıdaki üç kapidan girip challenge'leri tamamlamanız lazımdır. Soldaki kapıyla başlayın.

Bu odada belli bir süre boyunca Orc'larla savaşacaksınız. Bu noktadan sonra orc'lar size pek sorun çıkaramayacaktır. Bir süre sonra ghost belirecek ve 21000 qxp kazanacaksınız. Havuzdan Ixil's Nail\*\*'i alın.

Orta kapıya girin ve aşağı inin. Burada yine bir ejderha ile savaşacaksınız. Savaşa başlamadan önce bir iki tane Mordenkainen's Sword summon edin, size oldukça yardımcı dokunacaktır. Ejderha ölünce (62000 xp) üzerinden **Hindo's Doom +3\*\*'ü** ve **Warrior's Skull**'ı alın.

• **ToB'de en sık kullanacağınız bü-**  
**yülerden biri Mordenkainen's Sword.**  
**Zorlu yaratıklarla savaşmadan önce**  
**mutlaka 2-3 tane Mordenkainen's**  
**Sword summon edin.** Bu kılıçlar hem  
oldukça güçlüler, hem de kolay kolay  
yok edilemiyorlar. Ayrıca düşmanların  
dikkati kılıçların üzerindeyken savaşçı-  
**larınızla daha etkili olabilirsiniz.** Yazının  
kalanında **bu büyüyü yapmanızı 'MS**  
**yatın'** şeklinde önerdiğim.

Sıradı son kapı var. Burada yapmanız gereken tek şey Imp'le oyun oynamak. Sorugu ilk bilmecenin cevabı 7. Bunu bilince sizinle para oyunun oynamak isteyecek, burada en son parayı alan oyunu kaybediyor. Oyle bir ayarlayın ki siz para aldiğinizda ortada 5 tane kalsın, bunu da ilk sırayı ona vererek

yapabilirsiniz. Mesela ilk olarak 2 para alın (9 kaldı), o 1 tane alırsa siz 3 tane alın ve paraları 5'e düşürün. O yine 3 tane alacak, 1 tane alın ve oyunu bitirin.

Bunu da bitirince ghost size 21000 qxp verecek. Dışarı çıkm ve ghost'tan Heart Key'i alın. Şimdi sıra soldaki kapıda.

İçerdeki yaratıkları öldürdükten sonra makineye tıklayın. Makineden istediğiniz renk küreyi aldıgınızda odada yaratıklar belirecek, bunları öldürdükten sonra küreyi aynı renkli sütuna yerleştirin. Her sütunda bir küre olduğunda Mind Key'i alacaksınız. Eğer isterseniz sırasıyla dört kırmızı, dört mavi, dört mor ve dört yeşil top alıp hepsini sütunlarına koyabilirsiniz. Böylece 16000 exp kazanırsınız. Renklere göre sırasıyla şu yaratıklar geliyor:

**Kırmızı: Hobgoblin, Kuo-Toa, Troll,**

**Greater Wolfwere**

**Mavi: Mage (her seferinde daha güçlüsü)**

**Mor: Skeletal Warrior, Shadow, Vampire, Lich**

**Yeşil: Mutated Spider, Umber Hulk, Earth Elemental, Beholder**

Sırada son kapımız olan sağ kapı var. Karşılaştığınız düşmanları öldürün ve sunağın gelince tıklayarak ejderhadan aldiğiniz kafatasını yerleştirin. Şimdi yapacağınız Spirit Warrior'ı vereceğiniz komutlarla hareket ettirmek. İncelemede Nethack tarzı diye yazdım yer burası işte

İlk olarak iki kare sağa gidin ve sandığı açın, iskeleti öldürün ve Wand'ı alın. Başa dönün, iki kare kuzeye gidin, hayatı öldürün ve sandıktan Helm'i alın. Bir güney, iki doğuya gidin. Köpeği öldürün ve Potion'ı ve Key'i alın. Bir batıya gidin ve odayı inceleyip Scroll'u bulun. Kuzeye ve doğuya gidin. Masadan Bracers'ı alın. Kuzeye gidin ve Scroll'u kullanın. Batıya gidin ve sandığı açın. Batıya gidin ve önce Wand'ı kullanın, sonra da Mummy ile savaşın. Böylece son anahtarları almış olacaksınız (21000 qxp).

Sıradı ana odaya geri dönün. Buradaki her bir mühré tıkladığınızda 20000 qxp alacaksınız, anahtarları döndürdüğünüzde ise o mührü koruyan yaratıklarla savaşacaksınız. Anahtarları çevirmeden önce mutlaka Quick Save yapın, böylece kimlerle savaşacağınızı görebilirsiniz. Saç üsttekini çevirince Spirits of Priest'ler ve bir tane de Mage geliyor. Alt-takini çevirince Lich ve Flaming Skull'lar gelecek. Lich'in üzerinden **Erinne Sling +4\*** ve **Serpent Shaft** çıkacak.

Son anahtarları çevirmeden önce bolca hazırlık yapmanız gereklü çünkü şimdilik kadar bu kadar güçlü yaratıklarla savaşmadınız. İsterseñiz oyunu kaydedip bir bakın gelenlere. Özellikle Y'tossi ve The Huntress oldukça zorlu düşmanlar. Peki hazırlık olarak ne yapacağız?



Resimde gördüğünüz kurukafalar, Skull Trap isimli Mage büyüsüyle yapılmıştır. Belli bir menzile düşman girdiği anda patlayarak oldukça zarar veriyorlar. Peki bunlardan onlarcasını bir arada yapıp, sonra anahtarları çevirirseniz ne olur? Yaratıklar doğrudan bu tuzakların üzerinde çıkışlarından zincirleme bir patlama olur ve onlara oldukça zarar verirsiniz. Burada dikkat etmeniz gereken her başarılı büyüyü yaptıktan sonra Quick Save yapmanız. Çünkü en ufak bir dikkatsizlik bunların patlamasına yol açabilir. Bu büyüyü yapmadan önce büyüğünüzü tamamen bunu ezberletin, hepsini yaptığınız zaman dinlenin ve büyüleriniz dolunca tekrar yapmaya başlayın. Çünkü bu tuzaklar siz dinlendikten sonra da orada oluyorlar. Etrafı doldurduktan sonra beş tane de MS yapın. Patlamadan sağ çıkanlarla ilk etapta onlar ilgilenecek. Grubunuzdaki ana karakter haricindekileri ekranın sol üst köşesine götürün ve ana karakterle sağ taraftan dolaşarak anahtarları çevirin. Bunu yaptığınız anda siz de kaçın. Patlamalar bittiğinden sonra kalan yaratıklar daha kolay savaşabileceksiniz.

Hepsi ölünce toplam 166000 xp kazanacaksınız, ayrıca elde edeceğiniz ganimetler arasında Taralash Bow +4\* ve Gauntlets of Extraordinary Specialization bulunuyor.

Vanaya tıkladığınızda Seal açılacak ve Imprisoned One'in yanına girebileceksiniz.

### Imprisoned One (Demogorgon)

Demogorgon sizinle konuşmaktan sonra Ritual Scroll'u quick item slotuna yerleştirin ve kullanın. Tekrar Demogorgon'la konuşun ve teklifi kabul ederek açılan sağ portaldan dışarı çıkmak. Odren'e Imprisoned One'i öldürdüğünü söyleyin. Odren ve adamları aşağı inince bir Scepter gelecek ve size ne yapmak istedığınızı soracak. Enter the Keep seçenekini seçin (bu seçeneği yeni scroll'u almak için seçin).

yorus, yoksa tekrar aşağı inmek zorunda değilsiniz).

Eğer Scroll'u kullanırsanız Demogorgon'u ve Odren'i içeri hapsedersiniz (80000 qxp). Ama bunu yaparsanız onunla savaşabile ihtiyamınız ortadan kalkar.

Eğer kendinize acayıp biçimde güveniyor ve Demogorgon'u öldürebileceğinizi düşünüyorsanız tekrar içeri girin ve Demogorgon'un yanına inin. İçeri girdiğiniz anda Odren'in yanındaki savaşçıların olduğunu göreceksiniz. Yani bu savaşta tamamen yalnızsınız. Hemen bir quick save yapın ve savaşçılarınızın aşağı inip Demogorgon'un ne kadar güçlü olduğunu görün. Demogorgon sizin gördüğü zaman yardımını summon ediyor (ilk olarak iki tane Marilith). Marilith'ler de yukarıda gördüğünüz Ytoss'lerin bir benzeri ve onlar bile aşırı zor-



Bir Demogorgon'un Ölümü

Burada size tek tavsiyem ilk olarak yukarıda birkaç MS yapmanız, mage veya cleric ile Summon Dark Planetar veya Summon Fallen Deva büyülerini yapmanız (bu büyüler 20.levelden sonra seçebileceğiniz yetenekler sayesinde öğreniyorsunuz), sonra da merdivenlerden aşağı en güçlü savaşçınız ve büyüğünüzle inerek Demogorgon konuşmayı bitirdiği anda büyüğünle Khelben's Warding Whip büyüsü yapıp yukarı kaçmanız. Khelben's Warding Whip belli sürelerle hedefteki koruma büyülerini teker teker kaldırın bir büy. Demogorgon'un tüm korumaları kalkana kadar biraz süre geçmesi gerekiyor. Yukarı kaçıığınızda

peşininden yalnızca Marilith'ler gelirse çok şanslısunuz. Eğer Demogorgon da gelirse tekrar yükleyin. İki Marilith'i öldürünce Demogorgon bir sürü Glabrezu summon ediyor ama bunlar Marilith'lerden daha güçsüzlər. İşte bu sırada tüm savaşçılarınız, MS'larınız ve Dark Planetar ya da Fallen Deva ile aşağı inip tüm gücünüzle Demogorgon'a saldırın. Üzerindeki koruma büyleri kalkmış olduğundan size direnebileceğini sanıyorum. Yine de birkaç kez başarısız olursanız cesaretiniz kırılsın. Demogorgon'u öldürdüğünüzde (36000xp+10000qxp) Orden ile konuşun ve Watcher's Keep'i bitirin.

## ANA QUESTLER

### Groove of the Ancients

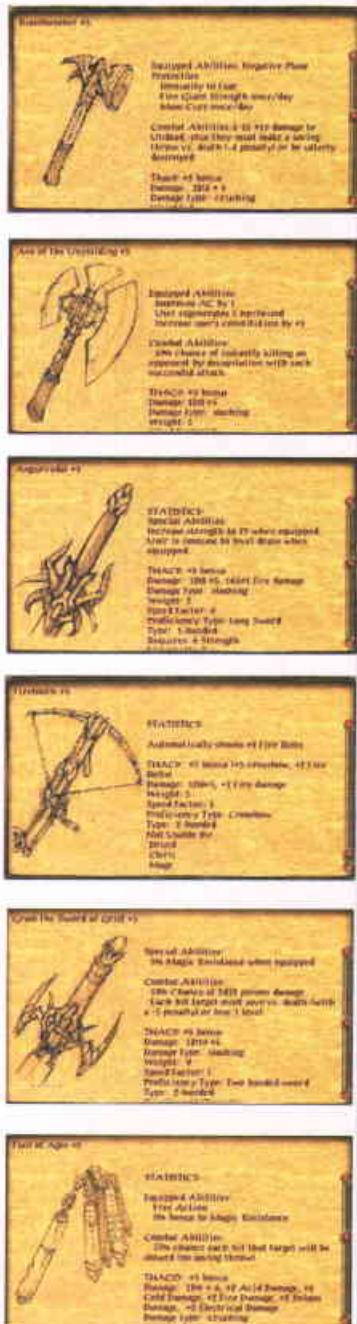
Heykellerle konuştuğunuzda size kehanetlerden bahsedip başka bir yere gönderecekler. Burada karşınıza Illasera çıkacak ve size saldıracak. Savaşa bittiğinde hareket etmek istediginizde ortam değişecektir ve kendinizi cehennemde bulacaksınız.

### Infernal Fortress

İşte oyunda en sık geleceğiniz mekan. Burası sizin diğer boyuttaki eviniz, burada birçok testten geçecektir ve istediğiniz zaman buraya dönüp dînlenebileceksiniz. Solar sizinle konuşmaktan sonra Sarevok ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşmanız bittiğinde isterkeniz grubunuza katabiliyorsunuz. Her ne kadar Sarevok oyundaki en iyi savaşçı karakter olsa da onu grubuma almadım (açıkçası gruba o kadar alısmışım ki kimseden kopasırm gelmedi, üç savaşçının arasında en güçsüz olan Minsci'yi bırakmadım).

Burada elinizdeki kullanmadığınız veya henüz ne işe yaradığını bilmediğiniz eşyaları koyalabileceğiniz boş yerler de bulunuyor. Bu şekilde üzerinizi oldukça hafifletebilirsiniz. Yukarıdaki büyük heykellere tıkladığınız zaman oyundaki istediğiniz bir eski karakteri summon ederek grubunuza katabiliyorsunuz (evet doğru tahmin, bunu da hiç kullanmadım).

Bu yerdeki en tatlı şey kişisel hizmetçiniz Cespenar. Çok sevimli bir konuşması var ve bunun da ötesinde müthiş bir yeteneği var. Elinizdeki bazı silahları ve eşyaları upgrade edebilmek. Bunun için elinizde gerekli bileşenlerin bulunması yeterli. Onunla konuşup neler yapabileceğini sorduğunuzda eşyalarınıza bakacak ve yapabileceğini şeylerini size tek tek söyleyecek. Genellikle upgrade işlemleri 5000 altına mal oluyor. İşte size Cespenar'ın yapabilecekleri ve gereken bileşenlerin listesi: (Aksi belirtildiği sürece bileşenlerin çoğunu Watcher's Keep'te bulacaksınız)



### Challenge 1

Grubunuz hazır olduğunda soldaki merdivenlerden inin. Gavid'le konuşmanız bitince zayıftan güşlüye doğru değişen birkaç çeşit yaratıkla savaşacaksınız. Savaşlar bitince Gavid tekrar birecek. Bundan sonra ana karakteriniz Pocket Plane yeteneği kazanacak. Bu *yete*nek sayesinde oyunda istediğiniz zaman Infernal Fortress'e dönebileceksiniz. Artık ana kapıdan çıkabilirsiniz.

### Saradush

Size saldıranları öldürdükten sonra Melisan'la konuşun. Tavern' girin ve garson kızı rahatsız eden tipleri öldürüp onunla konuşun. Pyrgam Aleson ile konuşarak kaleye girmenin gizli yo-

Ismi	Bileşenler	Bulunduğu Yer
Case of Plenty +2	Case of Plenty	
Heartwood Ring	Oaken Ring Nymph's Tear	Amkethran: Forest of Mir
Thieves Hood (daha iyisi)	Thieves Hood Ring of Invisibility Antidote Poison 10000 altın	
Helm of the Rock (daha iyisi)	Helm of the Rock Left Horn Right Horn	
Montolio's Cloak	Montolio's Clasp Montolio's Cloak	Amkethran
Wondrous Gloves	Bard's Gloves Star Sapphire Diamond Emerald Rogue Stone	
Blessed Bracers	Paladin's Bracers 10000 altın	
Circlet of Netheril	Bronze Ioun Stone Circlet of Netheril	Vampire Nest, Saradush
Golem Manual	Golem Manual Clay Golem Page Stone Golem Page Juggernaut Golem Page	Marching Mountains Abazigal's Lair
Improved Cloak of Protection +2	Cloak of Protection +2 Scroll: Invisibility Scroll: Improved Haste 20,000 altın	
White Dragon Scale	White Dragon Scales	
Blue Dragon Plate	Blue Dragon Scales	Abazigal
Aslyerferund Elven Chain +5	Bladesinger Chain +4 Scroll: Prof. from Normal Weapons 40,000 altın	Sulfanessellar
Bag of Plenty +2	Bag of Plenty King's Tears 10,000 altın	Marching Mountains
Erinne Sling +5	Erinne Sling +4	
Fire Tooth +5	Fire Tooth +4 Bowstring of Gond	Sendai's Lair
Quiver of Plenty +2	Quiver of Plenty Rogue Stone 10,000 altın	
Darkfire Bow +5	Bowstring of Gond Darkfire Bow	Sendai's Lair Captain Erelon, Amkethran
Taralash +5	Bowstring of Gond Taralash +4	Sendai's Lair
Runehammer +5	Runehammer +4 Rune of Clangeddin	Siege Camp Sendai's Forest
Flail of Ages +4	Flail of Ages +3	
Flail of Ages +5	Flail Head (Poison) Flail Head (Electric)	Abazigal
Storm Star +5	Storm Star +3 Starfall Ore	Kiser's House, Saradush
Club of Detonation +5	Club of Detonation +3 Ring of Fire Resistance	
Hindo's Doom +4	Hindo's Doom +3 Hindo's Hand	Abazigal's Lair
Spectral Brand +5	Spectral Brand +4 Skull of the Lich	Sendai's Lair
Ravager +6	Ravager +4 Serpent Shaft	Yaga Shura's Lair
Staff of the Ram +6	Staff of the Ram +4 Roranach's Horn	
Axe of the Unyielding +5	Baalor's Claw Axe of the Unyielding +3	Marching Mountains
Ixil's Spike +6	Ixil's Spike Ixil's Nail +4	
Dagger of the Star +5	Dagger of the Star +4 Star Sapphire (5)	
Carsomyr +6	Carsomyr +5 Eye of Tyr	Firkaag Sendai's Lair
Gram the Sword (gelismiy)	Gram the Sword of Grief +5 Heart of the Damned	Abazigal's Lair Sendai's Lair
Purifier +5	Purifier +4 Eye of Tyr	Sendai's Lair
Foebane +5	Foebane +3 Filar's Scabbard	Saradush Sewers
Angurvadal +5	Angurvadal +4 Liquid Mercury 10,000 gold	Sendai's Lair
Sword of Mask +5	Short Sword of Mask +4 Heart of the Damned	Sendai's Lair

Iuru öğrenin. Temple of Waukeen'c gidin ve Farielle ile konuşarak kaleye giden anahtarını isteyin. Size jail anahtarını verecek. Dışarı çıkmadan önce birkaç şife Elven Holy Water satın alın.

Dışarı çıkışın ve Barracks'a girin. Herkesi öldürün ve etrafı araştırıp Sewers anahtarlarını bulun. Şimdi iki anahtarınız olduğuna göre ister Sewers, ister Prison girişini kullanarak kaleye girebilirsiniz.

### Sewers

Amacınız bölgenin üst tarafına doğru gitmek. Yolda karşınıza çıkanları öldürün. Bir nektada yolunuz gizli bir duvarla engellenecak, onu lockpick ile açabilirsiniz. Buradan çıktıığınızda ilk iki odada birçok hazine bulacaksınız. Bulardan en önemlisi **Ffar's Scabbard\***. Sağ üstde doğru gittiğinizde vampirlerin bölgесine gireceksiniz. Bu bölgede birçok hücre ve birçok vampir bulunuyor. Her yeri dolaşın ve Skull ile Rusted Amulet'i bulun. Hücrelerden birinde karşınıza hayalet çıkacak ve size yapmanız gereken hakkında ipucu verecek. Mezari açın ve içine Skull ile Amulet'i yerleştirin. Şu eşyaları bulun: Skull ve Rusted Amulet. Hayalet tekrar konuşunca Elven Holy Water'ı kullanın. Hayalet sizin daha önce giremediğiniz bir hücreye götürerek ve burada **Bronze Ioun Stone\*** bulacaksınız.

Vampir bölgesinden çıkışın ve yukarıdaki kapıyu kullanarak ilerleyin. En sonunda kaleye ulaşmayı başardınız. Buraya girdiğiniz anda üzerinize 5 kişi saldıracak. Onları öldürünce merdivenlerden çıkış. Gromni ile Melissan'ın konuşması bittiğinde Gromni ve arkadaşlarıyla savaşacaksınız. Ölünce üzerinden **Roranch's Horn\***'u alın. Melissan tekrar belli reçek ve buradaki insanların kurtarmak için Yaga Shura'yi öldürmeniz gerektiği söyleyecek. Arna ilk olarak onun ölümsüzlüğünün sırrını çözmek gerekiyor. Pocket Plane özelliğini kullanın ve Fortress'ten dışarı çıkararak Marching Mountains'a gitmek istediğiniz söylenebilir.

### North Forest

Yine askerleri öldürdüktən sonra etrafta dolaşarak göreceğiniz Fire Giant'ları öldürün. Hareketi temizledikten sonra doğuya giderek hattadan çıkışın ve Forest of Mir'e girin.

### Forest of Mir

Yolda Gorion ile karşılaşacaksınız. Aslında o Gorion değil, yalnızca size acı vermek isteyen bir yaratık. Size çeşitli şekillerde zarar verecek ve sabrınızı sınayacak. En sonunda da üzerinde Master Wraith'ler salacak. Hepsini öldürdükten sonra tapınağa girin. İçeride karşılaşacağınız ana yaratıklar undead'ler. Merdivenler-

den çıkışın ve Nyalee'yi bulun. Size Yaga Shura'nın ölümsüzlük sırrını açıkladıktan sonra bu bölgeyi terk edin ve Marching Mountains'a doğru yola koynun.

### Marching Mountains

Haritanın en altından başlıyorsunuz, amacınız sağ üst köşedeki mağaraya ulaşmak. İçeri girdiğinizde birçok Fire Giant (arálarına Elite'ler de var) size saldıracak ve açıkçası bu çok zor bir savaş. Fire Giant'lar çok güçlü, ayrıca yerdeki lavlara basıncı da zarar gördüğünüz için oldukça dezavantajlı olacaksınız. Size tavsiyem tüm savaşçı gücünüzü tek biri üzerinde yoğunlaştırmanız, çok fazla zarar gördüğünüzde ise dışarı çıkip Pocket Plane yapıp dinlenmeniz. Böyle bir iki seferden sonra girişin temizleyebilirsiniz.

Bu alanda sağ ve sola ayrılan yollar var. Bunlardan her birinde lav havuzunun ortasında bir container bulunuyor. Bu container'ları açtığınız zaman birkaç yaratık daha ortaya çıkıyor.

İlk olarak sola gidin ve container'ın içinden Hammer Wardstone'u alın. Bunu yaparken etrafınızda yeni yaratıklar ortaya çıkacak, Fire Troll'ları öldürmek için asit veya ateş kullanmanız gerektiğini unutmayın.

Şimdi sağ tarafa gidin ve buradaki container'dan da Skull Wardstone'u alın. Ortaya çıkan golemleri öldürdüktən sonra bu bölümün başındaki iki yan odaya gidin ve duvarda tıklayabileceğiniz yerkere tıklayın. Böylece yukarıdaki diğer iki pasaj açılacak.

İlk olarak yine sola girin. Container'ın içinden Flame Wardstone'u alın ve ortaya çıkan Fire Elemental ve Burning Man'ları öldürün. Şimdi sağ tarafa gidin ve oradaki container'dan Blood Wardstone ve Psion's Blade +5'i alın.

Tüm Wardstone'lar elinizde olduğuna göre bölüm ortasındaki makineye gidip tıklayabilirsiniz. Bunu yaptığından kuzey pasajı açılacak (20000qxp). Yukarıya giderek Yaga Shura'nın yatak odasına girin. Burada yerde birkaç tuzak bulunuyor, ayrıca etrafta bir sürü Fire Giant var. Size tavsiyem önce stealth yaptığınız thief ile bir iki Giant'ı üzerinde çekip diğerlerine bulaşmadan öldürmeniz. Böylece aynı anda çok fazla yaratıkla savaşmak zorunda kalırmazsınız. Biraz ilerlediğinizde Berenn ile karşılaşacaksınız. Onu ve Fire Giant'ları öldürüp üzerinden **Balor's Claw\***'u alın. Odanın en yukarısındaki mangala tıklayarak Yaga Shura'nın kalbini alın, hemen sağ yukarıda bulunan kapıyı açabilmek için 22 STR gereklidir. Eğer güüsüzseniz sağda solda bulacağınız Potion of Fire Giant Strength'lerden birini için ve kapıyı açın. Buradaki kadını serbest bırakın

ve kadının solundaki duvardaki yerden Stone Golem Page\*’ı alın. Sol tarafta Yaga Shura'nın yatağını görecəksiniz. Yatağın ortasına tıklayın ve **Bag of Plenty +1\*** ile Beating Heart'ı alın. Daha da sola giderseniz Imix ile karşılaşacaksınız. Onu öldürürseniz üzerinde Ravager +4\*’ü almaya unutmayın. Forest of Mir'e geri dönme zamanı.

### Forest of Mir

Nyalee'nin yanına gidip ona bulduğunuz iki kalbi de verin. Yaga Shura'yi ölümlü hale donduracak ama yine de size saldıracak. Onu ve çağırıldığı yaratıkları rahatça öldürübilsiniz. Artık sıra Yaga Shura'ya geldi.

### Siege Camp

Biraz sola gidin, köprüyü geçtiğiniz anda Yaga Shura ve ordusu üzerinde saldıracak. Diğerlerini boş verin ve hemen Yaga Shura'yi bulup bütün gücünüyle ona saldırm. Ona zarar verdığınızda ölümlü olduğunu anlayacak ve kaçacak. Bir süre etrafta dolaşın, Yaga Shura tekrar ortaya çıktığında yine tüm gücünüyle ona saldırın. Öldüğü anda Pocket Plane'ye işinlanacaksınız. Merak etmeyin, Pocket Plane'deki işiniz bittiğinde tekrar buraya geri dönüp Yaga Shura'nın üzerinden **Runehammer** +4\*'ü alabileceksiniz.

### Pocket Plane

Solar annenizi çağıracak ve geçmişiniz hakkında daha fazla bilgi sahibi olacaksınız. Solar sizinle tekrar konuştuğunda vereceğiniz cevaplar oyunun sonunu etkileyecektir. Eğer Good iseniz şu cevapları seçin:

**"I feel sorry for my mother..."**

**"Yes, there is a debt..."**

Bundan sonra 40000 qxp kazanacak ve kampa geri döneceksiniz.

### Siege Camp

Burada Melissan ile karşılaşacaksınız ve size diğer Bhaalspawn'lar hakkında bilgi verecek. Konuşmanız bitince etrafı yağmalayın ve Pocket Plane'e geri dönün.

## POCKET PLANE

### Challenge 2

Şimdilik sira 2. challenge'i tamamlamaya geldi. Sol taraftaki yeni açılan bölgeye girin. Burada kendinizin kararlılık versiyonu ile savaşacaksınız. Biraz zor görünse de aslında pek fazla zorlanmayacağınız bu savaştan sonra etraf alignment'ınızı gösterir şekilde değişecek. Artık dışarı çıkip Amkethran'a gidebilirsiniz.

### Oasis

Bu bölgeye girdiğiniz anda kendinizi bir savaşın içinde bulacaksınız. Size saldıran herkesi öldürdükten sonra özellikle generalin üzerinde işinize yarayacak bir şeyle bulabilirsiniz. Oasis'in diğer tarafına gidin ve haritadan rak Amkethran'a gidin.

### Amkethran

Yoldan biraz yukarı çıkışında Balthazar ile tanışacaksınız. Size Melissan'ın bahsettiği Bhaalspawn'ların bulunduğu yerleri haritada işaretleyecektir. Simdilik buradaki opsiyonel questler ile uğraşmayıp doğrudan Sendai'ye gidin.

### Sendai's Enclave

Biraz yukarı çıkışın ve oduncuya konuşun. Ona Sendai hakkında soru sorun, sizden güneybatıdaki elfleri incelemenizi isteyecik. Eve girin ve içeriyi araştırın **Rune of Clangeddin\***'i bulun. Dışarı çıkışın ve savaşçılarınızla haritanın güneybatısına gidin. Burada size Drow'lar, Umber Hulk'lar ve bir de Hive Mother saldırılacak. Onları öldürdükten sonra yukarı gidin ve sağ taraftaki mezarlari inceleyin. Oduncuya dönen ve ona mezarlар hakkında soru sorun. Onu biraz sıkıştırınca bir Drow'a dönüsecek ve arkadaşlarıyla beraber size saldıracak. Bu Drow'ları öldürdüğünüzde Sendai'nin sakıldığı yere giden gizli kapı açılacak. Bu kapılı mezarların hemen solunda bulabilirsiniz.

Önünüze çıkan yaratıkları öldürerek ilerleyin. Yol üçe ayrıldığında iki kapının kilitli olduğunu görebeksiniz. Aşık olan yukarı pasajına girin ve saldıran Drow'ları öldürün.

Thelynn's'in üzerinden Drow Guard's Key'i alın. Geri dönen ve iki yoldan birini seçin. Bünlerden birinde örümcekler, diğerinde ise köleler var. Eğer köleli yolu seçerseniz Slave-master'i öldürüre kadar sürekli olarak etrafında Derro köleleri summon edilecek. Her iki yolunda sonunda aynı yere çıkacaksınız.

Buranın ortasına geldiğinizde ilk olarak la gidin. Biraz ileride bir Lich ile savaşacağınızdan oyunu kaydetmenizi öneririm. Onu öldürdüğünüzde üzerinden Heart of the Damned\*, Eye of Tyr\* ve Drow Wardstone'u alın. Merdivenlerin yanında ise Skull of the Lich\*'i bulacaksınız. Buradan çıkışın ve yine ortaya döndükten sonra bu sefer yukarı doğru gidin. Lich'ten aldığınız Wardstone sayesinde bu kapı açılacak. İçeride sizi zorlu bir savaş bekliyor, o yüzden hazırlıklı olun. Diaytha size sağdaki kapıdan girmeniz için meydan okuyacak. İçeride Earth Elemental Prince olan Ogremoch bulunuyor. Onu ve diğerlerini öldürdükten sonra sola doğru gidin ve Diaytha ile yanındakileri öldürün. İşiniz bittiğinde ana kapıya doğru gidin.

İçeri girdiğinizde Captain Egeissag size birer bir dövüş önerisinde bulunacak. Eğer karakteriniz bir savaşçısıyse bunu gözünüz kapalı kabul edebilirsiniz. Captain ölünce üzerinden **Bowstring of Gond\***'u alın. Spectator ile konuşun ve o gittikten sonra bir sonraki odaya girin.

Burada savaşacağınız yaratıklar Mind Flayer'lar. Eğer Psion's Blade'i aldıysanız sadece ana karakterinize bu silahı verip aralarına dalmamız yeterli olacaktır. Buradaki havuzun içinde **Liquid Mercury\***'i bulacaksınız. Tekrar yukarı doğru gidin ve odadaki Mind Flayer ile Umber Hulk'ları öldürün. Artık karşınızda buranın son kapısı ve içeride sizi müthiş zor bir savaş bekliyor.

İçeri girdiğinizde Sendai kendisinin 7 tane heykel kopyasını yaratacak. Bunlar 1 Cleric, 2 Fighter, 1 Thief, 1 Fighter/Thief, 1 Mage ve 1 Mage/Cleric. Heykeller teker teker canlanıyorlar, yani birini öldürdüğünüz zaman diğeri canlanıyor. Ayrıca birini öldürdüğünüz zaman kapının oradan yardımcı Drow'lar geliyorlar. Savaş başlayınca yapmanız gereken ilk şey savaşçılarınızla size saldıran heykelin yanına gitmek, büyütürüzle kapının hemen önüne MS ve Dark Planetar yapmanız. Böylece kapıdan gelen Drow'ların size sorun çıkarmalarını engelleyebeksiniz. Hatta ben kapı daha güçlü olsun diye Earth Elemental falan da summon ettim. Tüm heykelleri yendiğinizde Sendai birecek. İlk olarak üzerinde Khelben's Warding Whip kullanın, sonra da ona tüm gücünüz saldırın. Sendai ölümü anda kendinizi Pocket Plane'de bulacaksınız.

### Pocket Plane

Solar bu sefer sizin bir kopyanızı çağırıyor. Burada söyleyebileceğiniz iyi şeyler şunlar:

**"I would prefer to find..."**  
**"If I exist to stop the prophecy..."**,  
**"That is a relief..."**  
**"I will prevent the destruction..."**,  
**"The quicker I get this..."**

Evet sırada bir sonraki challenge var.

### Challenge 3

Açılan yoldan aşağı inin. Burada masumiyetiniz ile karşılaşacaksınız ve o bir Slayer'a dönersek size saldıracak. Onu öldürdükten sonra portalı kullanarak Sendai's Lair'e geri dönün. Sonra da dışarı çıkip Abazigal'a gidin.

### Abazigal

Baha buranın başında çok çok zor bir savaş yaşayacaksınız. Yukarı çıkip Draconis'i görmeden önce mutlaka hazırlık yapın. İlk olarak True Sight büyüsü yapın. Bir tane Dark

Planetar ve 4 tane Mordenkainen's Sword yapın.

Önce Draconis'in Mage formıyla savaşacaksınız. Onu gördüğünüz anda eğer elinde Wand of Spell Striking varsa kullanın, yoksa Breach ve Pierce Magic büyüleri yapın ve tüm savaşçılarınız ve summon ettiğiniz yaratıklarla saldırın. Draconis'in insan formunu öldürünce ejderha formuna geçecek ve şimdije kadar karşılaşıklarınızdan daha güçlü bir ejderha olacak. Neyse ki True Sight yapmışınız, yoksa görürmez bir ejderhaya karşı hiçbir şansınız olmazdı. Daha önce söylediğim ejderhanın etrafına yayılma taktiğini kullanın ve bu arada büyüğünüzle de Khelben's Warding Whip ve Spell Strike yapın. Draconis'i öldürünce kafasını almayı unutmayın.



Canlı Draconis, ölü Draconis

İçeri girin ve Ekim Cyre'i öldürüp üzerinden Empty Breath Potion Flask'ı ve Stone to Flesh scroll'u alın. En soldaki havuza tiklayın (diğerlerinden simdilik geçmemiyorsunuz) ve diğer taraftan çıktıığınızda karşılaşacağınız yaratıkları öldürün. Buradaki havuza tıkladığınızda aldığınız şışeyi Breath ile dolduruyorsunuz, böylece daha uzun süre nefesinizi tutmanız gereken havuzlara girebileceksiniz. Geri dönün ve geldiğiniz havuza tiklayın.

Şimdide en sağdaki havuza girin. Burası hapishane bölümü ve birçok Kuo Toa öldürmeniz gerekecek. Biraz dolaşın ve hapsedilmiş Monk ile konuşarak Rope'u alın. Öldükten sonra üzerindeki Hindo's Hand\*'ı alın. Tekrar havuzların olduğu yere dönün ve üst ortadaki havuza girin.

Bir bölgede bir sürü Eye ile savaşacaksınız. Yukarı doğru giderek Lycanth the Mad'ı bulun ve ona Scroll of Reversal hakkında soru sorun. Onun için Gauth öldürmeye kabul edin. Hemen yanındaki havuzu kullanarak laboratuarına girin ve masadan Juggernaut

### Golem Page\*’i alın.

Dışarı çıkin ve Stone to Flesh büyüsünü kullanarak taşlaşmış tipleri canlandırmın. Onları Gauth ile savasmaya ikna edin (bunu dünyayı kurtarmak için yapmalarını söyleyen). Birkaç gün sonra geri dönecekler ve oldukça tatlı bir ara demo izleyeceksiniz. Görünüşe göre Black Isle sürekli oyunu kaydedip yükleyenlere açıck takılmak istemiş. Şimdi Mad’ın yanına gidin ve ona gözü vererek Scroll of Reversal’ı alın.

Canlandırdığınız taşların hemen altındaki havuzu tıklayın ve sola giderek ejderhayı bulun. Onu Scroll’u kullanarak serbest bırakın ve karşılığında Wardstone’u alın.

Sola doğru gittiğinizde Abazigal’ın inine gireceksiniz. Yine gerekli hazırlıklarınızı yaptıktan sonra Abazigal’ı saldırın. Onun da insan formundan sonra ejderha formunu öldürürsiniz ama açıkçası Draconis’ten daha kolay olduğunu söyleyebilirim. Abazigal öldüğünde üstünden Gram the Sword of Grief +5\*, Flail Head Electric\* ve Blue Dragon Scales\* çıkıyor.



Abazigal da sizin gibi bir Bhaalspawn.

Şimdi kendinizi tekrar Pocket Plane’de bulacaksınız.

### Pocket Plane

Solar'a verebileceğiniz iyi cevaplar şunlar:

*"I only hope I will be..." ,  
"Then any help you could..."  
"It means that their plan..."  
"I'll just have to stop..." ,  
"If I can kill Balthazar before..."*

Soldaki portaldan çıkinca Elminster ile karşılaşacaksınız. Size Balthazar’ın yanına girebilmeniz için ipucu verecek. Tekrar Pocket Plane’de dönün ve 4. challenge’ı gerçekleştirin.

### Challenge 4

Açılan yoldan aşağı inice Cyric ile karşılaşacaksınız. Sizinle savasmaları için Favored of Cyric’ler summon edecek. Hepsini öldürünce bu challenge’ı de tamamlamış olacaksınız. Pocket Plane’den çıkin ve tekrar Amkethran’a dönün.

### Amkethran

Smuggler’s Cave’e girin ve Saemon ile konuşun (eğer onu öldürdüğünüz tavern'in sahibi ile konuşmalısınız). Size yaptığı tekli kabul edin ve onunla tekrar konuşarak hazır olduğunuzu söyleyin. Saemon sizi kapılardan içeri sokacak, içeri girdiğiniz anda Monk’larla savaşmak zorunda kalacaksınız. İsterseniz hemen yukarıdaki kapidan Balthazar’ın taht odasına geçebilirsiniz.

Biraz yukarı çıkinca Balthazar size bazı şeyleri açıklayacak: Açıkçası Balthazar diğer Bhaalspawn’lara göre çok daha rahat öldürülüyor. Etrafta büyüğü falan da olmadığı için tüm gücünüz ona saldırıp rahatça öldürülebilirsiniz. Balthazar ölüncü tekrar Solar’la buluşacaksınız. Söylenebileceğiniz iyi cevaplar bu sefer şöyledir:

*"I'll stop you, Melissan..."  
"I'd confront your kind of evil..." ,  
"I will never let you get away..."*

### Pocket Plane

Sıra en son challenge’ı geldi. Bu sefer ruhunu nuzdan kopan bir şeytan olan Ravager ile karşılaşacaksınız. Ravager yanına Bone Blades summon ediyor ve açıkçası oldukça da güçlü bir düşman. Ama artık oyunun sonuna geldiğinizde sizi kimse tutamaz. Onu öldürdükten sonra iyice dinlenin, ihtiyacınız olacağınız düşündüğünüz büyülerini ezberleyin ve Cespenar’ın elinizdeki (eğer varsa) kalan eşyaları da geliştirtin çünkü bir daha buraya dönemeyeceksiniz. Artık ana kapidan çıkip Bhaal’ın tahtına ulaşabilirsiniz.

### Throne of Bhaal

Melissan’ın konuşması bitince hemen üzerine saldırın, ona bir süre zarar verdikten sonra tekrar konuşacak ve ortadan kaybolacak. Şimdi Melissan’ın belirdiği yere 3-4 tane MS yapın. Sol tarafta açılan köprüden Mana havuzuna geçin. Buradaki Air Elemental’leri öldürdükten sonra havuzu tıklayın. Melissan aynı yerde ortaya çıkacak, MS’lارla ve savaşçılarınızla tekrar üzerine saldırın. Tam ölmek üzereyken yine sizden kaçacak. Hemen bir rest yapın, oyunu kaydedin.

Sağ taraftaki havuzu gidin ve buradaki Ice Elemental’leri ve Cryonax’ı öldürün. Havuzu tıkladığınızda Melissan tekrar ortaya çıkacak. Onu tekrar ölmeye yaklaşınca kadar zayıflatın ve ortadan kaybolduğunda yine dinlenin, büyülerinizi hazırlayın ve kaydedin.

Şimdi sağ yukarıdaki son havuzu gideceksiniz ama burada çok güçlü yaratıklar bulunuyor. Oraya gitmeden önce yanına yardımcı olarak Dark Planetar veya Fallen Deva summon-

mon edin. Tabii MS yapmayı da unutmayın. Burada karşımızdaki yaratıklar çok güçlü bir Fallen Solar, Marilith’ler, Succubus’lar ve Alu Fiend’ler. Eğer bir kaç tanesini havuzdan dışarı çekip öldürürebilirseniz daha rahat edersiniz. Hepsini öldürdüğünüzde havuzu tıklayın ve oyunu mutlaka kaydedin, böylece iki farklı sonu da görme imkanınız olabilir.



Son havuzda çok güçlü yaratıklarla karşılaşacaksınız.

Şimdi Melissan’ı son bir kez öldürmeniz gerekiyor, az önceki savaştan sonra bu çok basit gelecek. Melissan’ı hallettiğinizde Solar ortaya çıkacak ve size Tanrı olup olmak istedığınızı soracak.



Melissan’ı son kez öldürmeniz gerektiğinde hiç zorlanmayacaksınız.

Her iki cevabı da mutlaka deneyin ve ne olduğunu görün. Son demoyu izledikten sonra grubunuzdaki karakterlerin sonrasında neler yaşadıklarını okuyacağınız bir demo daha gelecek. Bir destanı tamamlamanın verdiği huzurla demoların keyfini çıkarın. ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr



Edwin bizden sonraki yaşamında Red Wizard’ların lideri oluyor.

# hilekar

En son oyunların hileleriyle  
tekrar karşınızdayız.

## World War 2: Normandy

Konsolu açmak için "~" tuşuna basın.

Kod	Sonuç
give [weapon amino] [mixtar]	Silahlar için cepheve verir
noclip	No Clipping
<b>Silah ve cepheve listesi</b>	
Örneğin give Colt45Ammo 100 veya give Colt45 1)	
Colt45	Bazooka
Bazooka	Machinenun
BazookaAmmo	MachinenGunAmmo
RifleAmmo	Machete
	Backpack
	Landmine



## Echelon

Görevi otomatik olarak kazanmak için

Oyun sırasında tuş ile konsolu açın "sv success 1" yazın. Tüm hedefleriniz otomatik olarak kazanacaksınız. Görev bitirmek için [ESC] tuşuna basın.

## Pearl Harbor: Zero Hour

Ekstraları açmak için

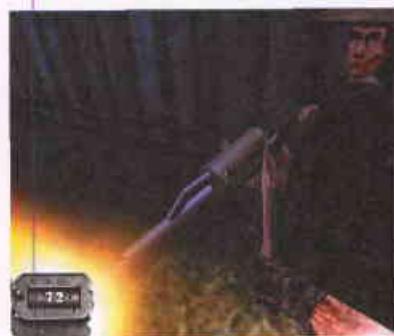
İste hiç aklı gelmeyecek bir hile... Görev seçim ekranında sağ tarafta arkada ufak bir üçük gibi görünen siyah gölgeye bir defa tıklayın.

Böyleslikle üç özel uçağı ve bir özel level'i açacaksınız.

## Vietnam 2: Special Assignment

"T" tuşuna basıp aşağıdaki kodları girebilirsiniz

Kod	Sonuç
JohnWayne	Tanrı Modu
getsome	Tüm Cephaneler
fullmetaljacket	Tam Zırh
dianthurt	Tam Sağlık
almighty	Tüm Silahlar, Tam Sağlık/Zırh
onemanarmy	Tüm Silahlar
rocknroll	Sorsuz Cephane
ghost	Spectator Modu
retreat	Level Geçme



## Legends Of Might And Magic

Sınırsız Wand sephanesi

Sorceress olarak oynayın. Sağ mouse tuşunu basılı tutup V tuşuna basın. Sağ mouse tuşunu bırakıp gene V tuşuna basın. Eğer doğru yaparsanız wand deki işin siz sağ mouse tuşuna tekrar basıncaya kadar aktif olarak kalacaktır.

## Anachronox

'Anachronox\anox\data\CONFIGS\Default.cfg' dosyasını herhangi bir text editorü ile açın 'set debug 0' satırını arayın ve bunu 0 dan bire çevirin.

Böylelikle debug mode açılacaktır. Artık oyun sırasında ~ tuşuna basarak aşağıdaki kodları girebilirsiniz:

invokz 1.86 - Hile Menüsü

battlewin - Savastardan Kaçarsınız

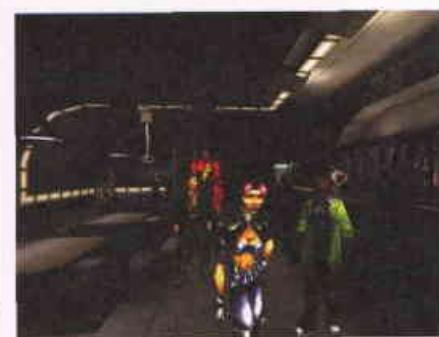
noclip - No Clipping

exec nodrop - Bilinmiyor

exec nodrop\_ai - Bilinmiyor

exec bed - Bilinmiyor

exec envshot - Bilinmiyor



# CHEATSTATION



### Command And Conquer:

#### Retaliation

Dev karıncalar: oyunu bitirip, zorlu seviyesini "hard" yapın. Artık İngiltere'ye gidip böceklerle uğraşabilirisiniz. Aşağıdaki hileleri yapabilmek için, yuvarlak veya farenin sağ tuşıyla, team menüsündeki belirtilen tuşlara basın:

Görünmezlik: kare, X, yuvarlak, X, üçgen(2)

Harita: üçgen(2), X, yuvarlak, üçgen, kare

Parabomb: X(3), yuvarlak, üçgen, kare

Chronoshift: kare, yuvarlak, üçgen, X, yuvarlak(2)

İnsan harvest etme: kare, X, kare, X, kare, X

Para: X(2), kare, yuvarlak(3)

Zafer: yuvarlak(2), üçgen, X(2), kare

Yenilik: yuvarlak, X, yuvarlak, kare(2), X

Nükleer saldır: yuvarlak, X, yuvarlak(2), X, kare

### Metal Gear Solid: VR Missions

Ninja olarak oynamaya: başlık ekranında Ninja'nın yüzü var. Çok dikkat edip maskesini inceleyin. Yüzü ortaya çıktığında Start'a basıp Ninja olarak oynayabilirsiniz.

### Hot Shots Golf 2

Hile modu: oyuncu adı olarak "2GSH" yazarsanız bütün karakterleri, bölmeleri, topları, klüpleri ve diğer güzellıkların asılınıza. Versiyonunuz tutmazsa "2GE" yazmayı deneyin.

Solak golfçü: oyuncu seçerken select + kare, sonra da X'e basın.

Alay etme: iki kişilik oyuna başlayıp yuvarlak + X + üçgen + kare yapın.

### Hugo

Bölüm seçme: harit ekranında L1 + R2 yi en az on saniye basılı tutun.

### Heart Of Darkness

Hile modu: ikinci joypadde L1 + L2 + R1 + R2 yi basılı tutun ve konsolunuza açın. Birinci pad ile options'a girip oyunu yükleyin.

### Need For Speed: Porsche Unleashed

Hile modu: credits ekranında hızla yukarı, aşağı, sağ, sol, yuvarlak ve kareye basın. Tüm arabalar ve yollar açılacaktır. PAL versiyon için sağ, sol, yukarı, aşağı, yuvarlak

## Hostile Waters: Antaeus Rising

Hostile Waters: Antaeus Rising'ın masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayın properties kısmındaki Target: Diziniyi şu şekilde değiştirin: "C:\Program Files\Hostile Waters\solemnsons.exe" -statusupthebomb". Daha sonra aynı sırasında "F6" tuşuna basarak konsolu açın. Konsola aşağıdaki kodları girinleriniz. Konsolu kapatmak için yine "F6" veya "Esc" tuşuna basın.

Kod	Sonuç
enableallmovies 1	Tüm filmleri cinematik kısımdan çıkar
filterlucre 1	999999EL verir
invulnerable 1	Tüm birimleri yaralımez yapar
revellevel 1	Haritayı açar
Winlevel 1	Grevi bayazıyla bitirilirsiniz
Aşağıdaki kodları sauuglan 5'inci menüdeki birlikte denemekle serbestsiniz	
aicolourdebugscriptdebug	atrace
zillyourbasearebelongtous	applycontrolchanges
attractmode	bind
biidaxis	buildall
camdebug	camfirstperson
cancelcontrolchanges	changelevel
counters	debugtoggle
defaultkeys	deltesave
deyddodoatdohdonddeydd	enabletyping
endtutorial	enteraxis#define
enterbuttonredfine	forceshadowupload
hudrender	levelmenu
loadgame	lowllog
mapboxdebug	menu
m_aftermath	m_cabalmovie
m_chamber	m_coldmoviefive
m_Coldmovieone	m_Coldmoviethree
m_Coldmovietwo	m_conference
m_culturelive	m_little
m_flags	m_forestadow
m_handi	m_intro
m_nelobet	m_newintro
m_newintrend	m_newintromiddle
m_Ransom	m_smashtubes
m_terra	m_testtubes
m_tombakircali	m_tv
m_utb	newgame
nextlevel	nowow

uploads	objects
printing	printvidmem
properchopper	quit
restartlevel	resumegame
savegame	scriptinfo
skdevus	shadows
silly	simploids
startgamefromfrontend	terrain
terraining	theresnospoon
timings	WaveSmooth
Wurframe	Zfog



## Max Payne

Katkılar modellini görmek için Max Payne'ın masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayın properties kısmındaki Target: Diziniyi şu şekilde değiştirin: "C:\Program Files\Max Payne\maxpayne.exe" -developerkeys". Üçüncü sırada [F11] tuşuna basıp istatistik ekranını açın. [Page Up] veya [Page Down] tuşlarıyla modeller arasında dolaşabilirsiniz.

### Hile Kodları

Üçüncü gene yukarıda satırda başlayın. Daha sonra [F12] tuşuyla konsolu açın. Aşağıdaki kodları konsol penceresine girerek hileleri çalıştırabilirsiniz.

Sonuç	Kod
Gold modu açar	god
God modu kapar	mortal
Tüm silahlar	getallweapons
Simsiz cephece	getinfiniteammo
Debug modu açar	coder
No clipping modu açar	noclip

No clipping modu kapar	noclip_off
Frame rate最大化	showfps
Bullet time göstergesini doldurur	getbullettime
Baseball topu	getbaseballbat
Dolu Bareta verir	getberetta
Dolu Dual Bareta verir	getdualberetta
Dolu Sawed off shotgun verir	getsawedshotgun
Dolu Pump action shotgun verir	getpumpshotgun
Dolu Desert Eagle verir	getdeserteagle
Dolu Ingram verir	getingram
Dolu Dual Ingram verir	getdualingram
Dolu MP5 verir	getmp5
Dolu Colt Commando verir	getcoltcommando
Dolu Jackhammer verir	getjackhammer
Dolu M-79 verir	getm79
Dolu Sniper file verir	getsniper
Maket cocktail	getcocktail
Grenade	getgrenade
Pain Killers	getpainless
Sağlık	gethealth
Sağlık tırnak yazdırınız	_addhealth[rakam]
Rakam kadar ekler	_addhealth[rakam]
Zipladığınız zamanı ne	
Kadar yüksèleceğiniz zayıflar	Jumpfrakanj
Yaralı yarıştırmalı	setwoundedstate
Nomral yarıştırmalı	setnormalstate



### Hile yaparken nelere dikkat etmelি?

- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya "F11" üzerinde (harf bütünü tuş) ya da - ilde (tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
- Eğer bir dosya açıp oda değişiklik yapmanız söylenilseyse aksi belirtmedikçe her zaman notepad ile açın.
- Eğer bir oyunu doğrudan açıksanız MUTLAKA yedekini alın.
- Eğer hex editör kulanırsanız "ultra edit" gibi aynı ve özel bir programdır.
- Eğer hile çalışıysa muhalefenin elindeki versiyona uygun olan hile bulmalıdır. Hemen bizi şikayetin.



# CHEATSTATION

ve kare yapabilirsiniz.

**Modern era:** hile modunu açıp Evolution modda "BEEF" olarak oynayın.

**Golden era:** aynı şekilde "BEEG" olarak oynayın.

Görevler:

- 2: "PALB"
- 3: "PALC"
- 4: "PATD"
- 5: "PALE"
- 6: "PALF"
- 7: "PALG"
- 8: "PALH"
- 9: "PALI"
- 10: "PALJ"
- 11: "PALK"
- 12: "PALU"

**Test Drive Le Mans (Le Mans 24 Hours)**

Tüm arabalar ve yollar: quick race modunda isim olarak

"TATOO" yazın.

Tüm Le Mans arabaları: "MONSTA"

1999 Audi RSR Prototype: "MAYOU"

1999 Toyota GT1: "PINOU"

1999 BMW prototype: "POHLIN"

Hızlı zafer: "FIRSTON"

Sosyal arabası: "HOTDOG"

Peynir arabası: "FROMAGE"

Pay arabası: "PIE"

Pizza arabası: "PIZZA"

Uzay yanısı: "NAIMAR"

Uzay mekiği: "MM1"

Jet arabası: "MM2"

Mad arabası: "MM3"

Taksi: "MM4"

Hippi otobüsü: "MM5"

Dondurma kamyonu: "MM6"

Denizaltı: "MM7"

Plaj arabası: "BIGGY1"

Farklı açılış: "JACKPOT"

**Legacy Of Kain: Soul Reaver**

Enerjiyi yükseltme: oyunu durdurup L1 veya R1 basılı iken sağ, X, sol, üçgen, yukarı ve aşağı yapın.

**Max sağlık:** sağ, yuvarlak, aşağı, yukarı, yukarı, aşağı, yukarı.

**Enerji doldurma:** aşağı, yuvarlak, yukarı, sol, yukarı, sol.

**Enerji ve büyüğü doldurma:** aşağı, yuvarlak, yukarı, sol,

**Dinosaur'us****Level Şifreleri**

SPIDY	GENESIS	SNOWMAN
MASELL	ASI	MURPHY
TSC	HEMETIX	PELLUS
VOID	PORTAS	CSABA
CABO	ZOLI	KAROLY
ZSOLTI	TIBI	THOMAS
BIRD	MATULJA	MAJOM
FABLE	HURKA	KIGYO
HALAL	KARFIOL	ABRAK
GYOKER	BORZALOM	

**CIA Operative: Solo Missions**

CIA Operatives'in masa üstündeki ikonuna gidin ve sağ tuşla tıklayın properties kısmındaki Target: Diziniyi şu şekilde değiştirin. "C:\Program Files\CA\solomons.exe -console". Daha sonra oyun sırasında "~" tuşuna basarak konsolu açın. Konsola aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Seçim	Kod
God modu	god
Üçüm modu	fly
Yapay zekai kapar	notarget
No clipping modu	noclip
Level seçimi	map x[1-6]
Oyun hızı ayarları	timescale [ rakam ]
Credits ekranını gösterir	endgame

**Pearl Harbor: Defend The Fleet**

Yazımı çok kısa ama çok yararlı bir hile. Oyunındaki "vdata\ammo" dosyasını bir hex editörü ile açın. Buradaki silahlann özelliklerinin yazdığı satırları değiştirebilirsiniz.

**Star Trek Deep Space Nine: The Fallen**

Oyun sırasında [Tab] veya "~" tuşlarından birine basın ve daha sonra çıkan satırı "panacea" yazın. Daha sonra yine [Tab] veya "~" tuşlarından birine basarak aşağıdakileri girebilirsiniz.

KOD	Sonuç
God	God Modu
fly	Üçüm Modu
ghost	No Clipping
walk	Fly/Ghost Modlarını kapar
allammo	Cephaneiniz doldurur
kilipawns	Leveldeki tüm düşmanları öldürür
skiplevel	Sonraki Level'a atlar
open	(harita adı) adını yazdığınız haritayı açar
Oyundan hemen çıkmak için	Oyundan hemen çıkmak için
Oyun sırasında TAB tuşuna basıp EXIT yazın	Oyun sırasında TAB tuşuna basıp EXIT yazın
Quick Save:	
Oyun sırasında TAB tuşuna basıp SAVEGAME yazın	Oyun sırasında TAB tuşuna basıp SAVEGAME yazın

**Startopia****Sinclair Spectrum modu**

Oyun sırasında [F11] tuşunu basılı tutun. Ve "(cliverooiz)" yazın. Eğer kodu doğru girmişseniz bir mesaj belirlecektir. Ekran çözünürlüğü eski 8 bitlik Sinclair Spectrum PC haline döncektir. Kodu tekrar yazarsanız çözünürlük artar. Eğer kodu üçüncü kez girerseniz normalde döner. Oyun hızını değiştirmek için

Oyun sırasında [F11] tuşuna basıp "rshiftspeedup" yazın. Eğer kodu doğru girmişseniz bir mesaj belirlecektir. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Hızı Artırmak için: [Right Shift] + > tuşlarını basılı tutun.  
Hızı düşürmek için: Hold [Right Shift] + < tuşlarını basılı tutun.  
Normal hız için: Hold [Right Shift] + L tuşlarını basılı tutun.

**Scuzzer gürünüşü**

Oyun sırasında [F11] tuşuna basıp "rshiftscuzzercam" yazın. Eğer kodu doğru girmişseniz bir mesaj belirlecektir. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz. Num Lock'u kapatmayı unutmayın.  
Ağır arasında doluşmak için: [Right Shift] + [Numpad 7] tuşlarını basılı tutun.  
Ağır arasında geri gitmek için: [Right Shift] + [Numpad 8] tuşlarını basılı tutun.

**Alone in the Dark: The New Nightmare**

Masa üstünde target kısmı "C:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster" olan bir kisa yol yaratın ya da varolan kisa yolun target kısmını değiştirin.

Oyundan inventory ekranınıza gittiğinizde bir hile menüsüyle karşılaşacaksınız.

**Sonsuz Save Bug'i**

Carnaby olarak malikanenin girişini terk ettiğinizde bir ara demo belirecek ve Edenshaw ile karşılaşacaksınız. Demonun sonunda size bir charm of saving verecek. Eğer demo bittilen hemen sonra saveleyip reload ederseniz demo gene başlayacaktır. Böylelikle her seferinde 4 save bilirisiniz.

**CHEATSTATION****Shark Kölesi****Point Blank 3**

Sınırsız sağlık P1:	800AD990 - 0003
Sınırsız sağlık P2:	800AD992 - 0003

**Sonic Wings Special**

Sınırsız hak P1:	80126418 - 0002
Sınırsız bomba P1:	8012643C - 0502
Sınırsız hak P2:	80126484 - 0002
Sınırsız bomba P2:	801264A8 - 0502
Sınırsız kredi:	800E6254 - 0009

**Time Crisis Project Titan**

Sonsuz zaman:	8007D40C - 270F
Sınırsız hak:	8007D484 - 0005

Reload yok:

8007D47C - 0006

Max Hit:

800CFC24 - 03E7

Max hasar:

800CFC28 - 03E7

Max nişan:

800CFC1E - 03E7

800CFC1C - 0064

**Flintstones: The Bedrock Bowling**

Hep kazanmak:	3007AF9A - 000A
Tüm kuşlar:	3007AF9B - 0003

Tüm elmaslar:

3007AF9C - 0063

**Legacy Of Kain: Soul Reaver**

Ana kod (açık olmalı):	800C123C - 0000
Sınırsız hayatı:	D0005DDE4 - 0002
Sınırsız kredi:	D0005DA8 - 86A0

yükarı, sol.

Hurt Raziel: sol, yuvarlak, yukarı(2), aşağı.

Büyüyü doldurma: sağ(2), sol, üçgen, sağ, aşağı.

Max büyüt: üçgen, sağ, aşağı, sağ, yukarı, üçgen, sol.

Barierlerden geçme: aşağı, yuvarlak(2), sol, sağ, üçgen, yukarı.

Soul Reaver: aşağı, üçgen, L2, sağ(2), aşağı(2), sol, üçgen, aşağı, sağ.

Duvara tırmanma: üçgen, aşağı, L2, sağ, yukarı, aşağı, sağ.

Fire Reaver: aşağı, yukarı, sağ, yukarı, aşağı, sol, yuvarlak, sağ, aşağı.

Aerial Reaver: X, sağ, yukarı(2), üçgen, sol(2), sağ, yukarı.

Kain Reaver: X, yuvarlak, sağ, üçgen, sol(2), sağ, yukarı.

## Championship Manager 2000-2001

Asında bu hileden daha çok ipucu sayılır.

4-3-3 sistemi için en ideal takım

GK - Steve Harper - Newcastle - English

DL - Ricardo Gardner - Bolton - Jamaican\*

DR - Jason McAteer - Blackburn - Irish\*

DC - Michael Carrick - West Ham Utd - English

DC - Miguel Angel Nadal - Valladolid - Spanish

ML - Bojan Djordjevic - Man Utd - Swedish/Turkish

MR - Kennedy Bakincioğlu - Halmstad - Swedish/Turkish\*

MC - Nwankwo Adepoju - Free Transfer - Nigerian

FC - Cherno Sambou - Millwall - English

FC - Daniel Nardiello - Man Utd - English

FC - Kenny Miller - Rangers - Scottish\*

= Eger küçük bir klüpseniz almanız zor olabilir.

Hileler:

Efsanevi Brezilyalı oyuncuların listesini görmek için menubar'da isminizin üstüne klikleyin. Sonra Player/Staff Search kısmına gidip Filter'i seçin ve kutunun içine "Champion" yazın. Tüm efsanevi Brezilyalı oyuncuların liste önünüze çıkacaktır.

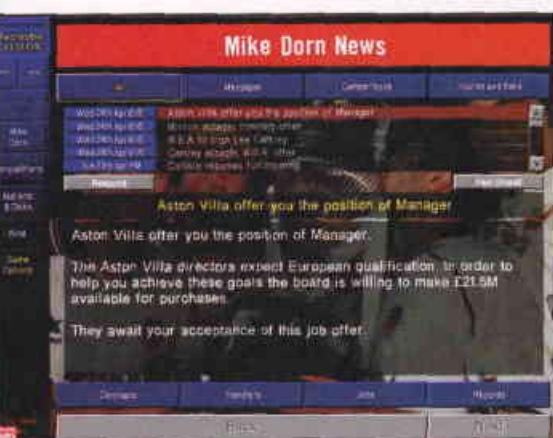
Bir hakem kovdurmak

1-Ekim'de maç yapıcaya kadar bekleyin.

2- Maçtan sonra hakem kovun (sack). Bunu beş kez yapın ve bu arada şapenizi bükün.

Şimdi haberlere bakın. Hakem yüksek bir olasılıkla kovulmuştur. Eğer olmuşmışsa bir maç sonra genel deneyin.

## Mike Dorn News



## Conquest: Frontier Wars

Oyun sırasında [Enter] tuşuna basın ve aşağıdaki cümleyi girin. Cümleyi girerken çok dikkatli olun ve aynışını girmeye dikkat edin. "Give the sushi to Sean" tabikki bunu girerken tırnakları kullanmamayacaksınız. Böylelikle hileleri açarsınız. Sonra enter'a basıp aşağıdaki sözcüklerden istediğiniz gibiyebilirsiniz.

### Sözcük

A winner is you!

### Sonuç

Görev kazandırır

I am evil Homer

Güvenli kaybettirir

spacebridge

Güvenli açar

The Master Builders

Hafif ınsaat

Your chicks for free

Bina məsraflarını kəsir

The Ultimate Doom

Oyunçuyu yok eder

If they could see me now

Fog of War'ı kaldırır

I'll rip out your optics

Normal Fog of War

can see clearly now

Fog of Discovery'ı temizler

I want a raise

Ore verir

Do you smell something?

Gas verir

The courage of the fearless crew

Crew verir

Some Great Reward

Kaynakları maksimum yapar



## Heroes Chronicles: The Final Chapters

Kodları girmek için oyunu oynarken [TAB] tuşuna basın

### Kod

nncagent

### Sonuç

Boş slotları 10 black knight ile doldurur

nnclootusfans

Tüm savaş makinalarını verir

nwnone

Level'i geçersiniz

nwcrinity

Boş slotları 10 archangel ile doldurur

nwcollowtherabbit

Luck maksimum olur

nwbuchadezza

Sırsız hareket

nwmorpheus

Morale Luck maksimum olur

nwcoracle

Puzzle map tamamen açılır

nwhatisthematrix

World map tamamen açılır

nwignoranceisbliss

World map kapanır

nwcheconstruct

100.000 gold ve her kaynaktan 100 tane verir

nwbluepill

Oyunu kaybetmir

nwredpill

Oyunu kazandırır

nwtbereisnotsoon

999 Mana ve tüm büyülerini verir

nwceos

Tüm binaları açar

nwphisherprice

Oyunun renklerini değiştirir



## Atlantis: The Lost Empire - Trial By Fire

Oyun sırasında [Alt] + ~ ve [Enter] tuşlarına basıp aşağıdaki kodları girin. Sonra [Alt] + ' - ' tuşlarına gene basın.

### Kod

all tools 1

### Sonuç

Tüm eşyalar

Fly 1

Fly Modu



# CHEATSTATION

800D5DAA - 0001

D00D5DE4 - 0001

800E548B - 3EOF

800E548A - F0F8

Stinger:

800B5BD2 - 03E7

800DSDA8 - A120

D00D5DE4 - 0001

800E548C - DF8F

800E548E - F83E

C4:

800B5BE6 - 03E7

800D5DAA - 0007

800D5DBC - 0063

Snake veya Ninja için sınırsız sağlık:

800B7316 - 0600

C4:

800B5BD6 - 03E7

Sınırsız büyüğücü:

800D5DBE - 0063

800B7316 - 0600

800B7318 - 0600

Stun grenade:

800B5BEA - 03E7

Level 4 enerji:

800D5DA4 - 0004

800D5DBE - 0063

800B7318 - 0600

Chaff grenade:

800B5BEC - 03E7

### Metal Gear Solid: VR Missions

Advanced mod, tüm silahlar, practice, tüm bölümler açık.

800E546E - 8FEO

800E5470 - 3EOF

Reload yok:

800AC7FC - 0019

Stinger:

800B5BD0 - 03E7

800E5472 - F0F8

800E5474 - 0F8F

FAMAS:

800B5BCC - 03E7

Stun grenade:

800B5BDA - 03E7

800E5476 - F83E

800E5470 - 03E7

Nikita:

800B5BD0 - 03E7

Chaff grenade:

800B5BEE - 03E7

Advanced Mode, tüm silahlar, time attack, tüm bölümler açık:

800E5486 - 8FEO

Nikita:

800B5BE4 - 03E7

Bu kodları kullanabilmeniz için GameShark, Exploder, Action Replay cihazlarına, veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. ☺

# donanim



## fare avi

### haberler

#### fare avi

Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer  
A4Tech FastNet5 Mouse  
A4Tech Wireless 3D Mouse  
Logitech Cordless Wheel Mouse  
Logitech iFeel Mouse  
Logitech Mini Wheel Mouse  
Logitech Pilot Wheel Mouse  
Logitech Wheel Mouse  
Microsoft IntelliMouse Explorer  
Microsoft IntelliMouse Optical  
Microsoft Wheel Mouse Optical

#### inceleme sf 117

Plextor 24/10/40A  
Leadtek Winfast GeForce3 TD  
Pretec DC-530

#### ez's zone

#### donanim pазari

#### teknik servis

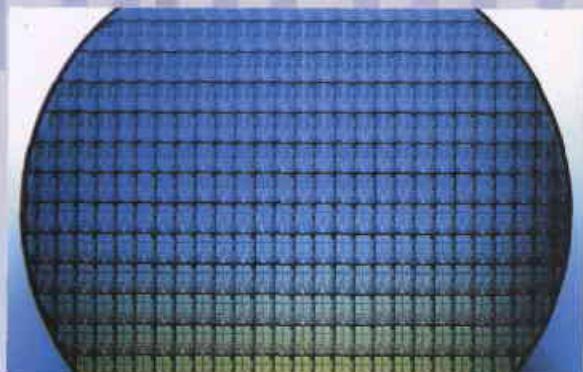
sf 112

sf 114

sf 118

sf 119

sf 120



## ez's zone

Hep bilindik şeyler. Sıcak, çiklamayan tatiller, çok çalışmak, çok yorulmak vs. Ama bu ay kendime tatil verip hem eğlenceli hem de rahat bir test konusu seçtim; mouse'lar. Geçen ay sırtında o kadar monitörü taşıdıktan sonra 100-200gr'lık donanim incelemek çok güzeldi.

Bu arada geçen ay sırt ağrısında etkisiyle küçük bir hata yapmışım. Philips 107B ile 107T'yi birbirine karıştırdım. Geçen ay ödül alan monitörümüz 107T olacaktı.

Bu ay ayrıca Ez's Zone'da CPU'ların bir parça gereğinden fazla abartılan gelişmiş komut setleriyle ilgili ilginç bir yazı var. Mutlaka okuyun. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek



#### Level Donanim Hit

Donanim'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendigimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanim'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdigimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkışmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

# radeon'un adı kondu

## ATI yeni ekran kartlarını nihayet duyurdu

Uzun süredir Radeon 2 olarak beklediğimiz ATI'nın yeni kartlarının isimleri ve tüm özelliklerini belli oldu. Radeon gibi yeni kartlarda iki ayrı versiyon çıkacak; Radeon 8500 ve Radeon 7500. Temelde iki kart da aynı ancak farklı hızlarda çalışıyorlar. Yeni Radeon'lar ilk versiyonda bulunan Charisma Engine, Pixel Tapestry, HyperZ II, Video Immersion ve Hydravision teknolojilerinin ikinci versiyonlarına sahip. Ayrıca dizi film şeklinde sırayla duyurduğu üç yeni teknoloji Smoothvision, Smartshader ve Truform'da yeni kartlarla birlikte hayat bulmuş olacak. Bunlardan en yeni olan Truform oldukça çarpıcı. Oyunlarda ki modellerin poligonlarını düzelterek daha gerçekçi

gözükmesini sağlıyor. Üstelik bunun için oyun tasarımcılarının hiçbir şey yapmasına gerek yok. Çünkü bu sistem mevcut oyunlarda dahil işliyor. Bu sayede oldukça eski oyunlarda dahil düşük poligonlu modeller daha iyi gözüküyor. Lara Croft fanları için iyi bir haber.

ATI uzun süredir bu teknolojileri piyasaya sürmek için büyük bir çaba gösteriyor. Elbette bunun sebebi performans olarak sürekli gerisinde kaldığı NVIDIA'nın önüne geçemilmek. İlk teknolojilerin çok fazla oyun geliştiricilerinden ilgi görmemesi üzerine oyun tasarımlarından bağımsız gelişmeler ve tam DirectX 8.1 uyumlu teknolojilerin peşindeler ve bunda da çok iyi ediyorlar.

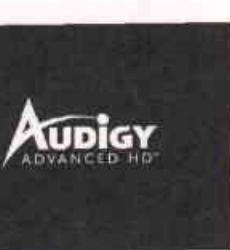


Ama Radeon 8500 ve 7500'ün açıklanmasıyla işler bir parça daha değişti gibi. Çünkü Radeon 8500'ün henüz piyasaya çıkmaya hazır olmayan ilk versiyonu, beta sürücülerile bile GeForce 3'den daha yüksek performans veriyor. Hem de oyle az buz bir fark değil yüksek çözünürlüklerde %20'yi geçiyor.

Elbette bu noktada GeForce 3'ün Radeon 8500'den ayalar önce çıktığını ve GeForce 3 Ultra ile NVIDIA'nın bu farkı kapatma ihtimalinin oldukça yüksek olduğunu gözden kaçırılmamak lazım. Detonator 4 sürücülerile bu farkın %5'ini zaten kaptılar. Bu kışmayı izlemek keyifli olacak.

# creative yeni ses kartını duyurdu!

## Live! Gidiyor yerine Audigy geliyor



Creative 3 sene önce çi-  
karıp bütün dünyayı eLINE  
geçirmesini sağlayan Li-  
ve! serisinin yerini alacak  
olan yeni ses kartını du-  
yurdu. Audigy ile birlikte  
Live!ın kalbini oluşturan  
EMU10K1 ses işlemcisi

de yerini Audigy'nin işlemcisine ve onun 32-bit'lik  
çoklu efekt motoruna bırakıyor. Audigy ile Live!  
arasında ki asıl fark da bu. Bu yeni 32-bit'lik mo-  
tor sayesinde EAX çok farklı bir çehreye bürünü-  
yor. Bu yeni çehrenin ismi EAX Advanced HD.

EAX'da sesler sadece 4 kanala doğru olarak yerle-  
şir ve reverb sayesinde gerçekçi yansımalar  
oluşuyor. EAX Advanced HD'nin yapabildikleri bu-  
nun çok ötesinde. Kisaca bir göz atalım.

**Multi-Environment:** Bu özellik sayesinde EAX'da  
bulunan environment'lardan aynı anda dört tanesi  
gerçekleştiriliyor.

**Environment Morphing:** Bir ortamdan diğerine  
geçerken ses geçişlerinin daha doğal olmasını  
sağlıyor.

**Environment Panning:** Bu efekt sayesinde uzaktaki  
sesler bize ulaşırken kendi bulundukları ortam ve  
ara da ki ortamlar hesaplanarak gerçekleştiriliyor.

**Environment Reflections:** Seslerin yüzeylerden  
yansıarak bize ulaşması aslina uygun olarak ge-  
çekleşmek.

**Environment Filtering:** Seslerin yüzeylerden geçi-  
rinin (mesela cam), dış veya iç mekanda oluşanun  
çok daha gerçekçi simülasyonunu sağlayarak bir  
efekt.

Görüyorsunuz ya... Creative gerçekten bunları ba-  
şarıyla EAX Advanced HD'nin yaratacağı etki  
EAX'in çok ötesinde olacak. Beni düşündüren tek  
sey oyun tasarımcılarının bu kadar detayla uğraş-  
maya ne denli sıcak bakacağı.

## Canon'un güzel bir resmi

Canon yeni bir dijital kamera sürüyor  
piyasaya ki uzaktan bilmek bile ağızımızı  
sulandırıyor. PowerShot G2 isimli kamera 4  
megapixel'lik CCD çözünürlüğe sahip ki bu  
çektiğiniz her resim poster boyutunda de-  
mek. Piyasada bu çözünürlükte kameralar

bulmak mümkün ama  
genelde CCD'si daha  
düşük çözünürlükte ol-  
duğum ve sanal olarak  
resim ebatı büyütüldü-  
ğünden görüntü kalite-

si bu kadar iyi değil, veya CCD'si daha yük-  
sek ama kullanılmazlık ve fiyat ciddi de-  
vantajları var. Ayrıca PowerShot G2 daha  
düşük güç tüketimi, daha kısa aralıklarla  
çekim yapabilme ve 3X optik zoom'a sa-  
hip. Hepiniz koşun alın demek isterdim  
ama yurt dışı fiyatı 999\$.

## creative 16x cd-rw

Creative bu ay 16X hızında ki CD yazıcısını  
piyasaya sundu. CD yazıcılarında perfor-  
mans ve kalite olarak çok üst düzey olma-  
da fiyat/perfomans olarak oldukça iyi-

dir Creative. Yeni model-  
de de bu pek  
farklı olma-  
yacak gibi.  
Tahmini fiya-  
tı 129\$ olan  
üründe ayrıca  
burn-proof benzeri  
buffer underrun kullanan bir teknoloji kul-  
lanılmış. Ama bunun piyasadaki sistemler-  
den hangisi olduğu ve nasıl çalıştığı hâ-  
kıda bir detay bilmeliyoruz.



# bilişim geliyor hazır olun

Bilişim 2001'e gidecekler için tavsiyeler

## Bilişim '01

A CeBIT Event

Ülkemizin en büyük bilişim fuarı olunca kaçıracak değiliz elbette. Ama geçen sene Bilişim Fuarı hakkında ki yazımı okuyanlar nasıl acı deneyimler yaşayabileceğini bilir. İyi bir bilişim fuarı deneyimi için ihtiyacınız olanları yazıyorum. Aman ihmäl etmeyin.

1- Survival Kit. Bilişimin hengamesi ve İstanbul'un neresinden giderseniz gidin Beylikdüzü'ne yolun 2-3 saat süredüğünü düşününce başına her şey gelebilir. Bu yüzden inventory'nizde mutlaka bir ilk yardım çantası, bir hafta yetecek kadar kuru gıda ve bolca su, acil aramaları hazır bir cep telefonu (tercihen uydu telefonu), arabaya gidecekseniz çekici cihazı hazırlı bulunsun.

2- Valkie Talkie veya uzunca bir ip. Grup halinde gidenlerin birbirlerini

kaybettiklerinde tekrar buluşabilmek için mutlaka bir araca ihtiyacı var. Valkie Talkie veya telsiz falan ayarla yamazsanız da uzun ve kalınca bir ipi karşılıklı olarak belinizde bağlayabilirsiniz.

3- Kulak tıkalı. Bilişimden sonraki haftalarda iştirme fonksiyonunuz yerinde olması için mutlaka gereklidir. Dürbün. Eğer bilişime gelen ünlüler (mankenler, şarkıcılar, futbolcular vs.) görmek istiyorsanız kalabalığı yarmak yerine yüksekçe bir yere çıkıp durbünle bakmak daha mantıklı.

5- Tatilya indirim kuponu. Eh oraya kadar gitmişken bir Tatilya'ya da uğrarsınız artık (fuardan çok vakit kalıyor ya)

6- İyi bir fuar haritası. Ortalık öylesine kalabalık ve karışık olacak ki harita ile bile yolunuza bulmak çok zor. Ama en azından mutlaka gitmeniz gereken yerleri işaretlerseniz işiniz kolaylaşır.



Bu arada fuarda kesin kaçırmanız gereken şeyler var. Birinci her zamanki gibi büyük ve dolu olacak olan Microsoft standı. Bu serie standın dört bir yanını Windows XP logoları ile dolu bulacaksınız. Sanırım XP'de küçük bir deneme sürüsü şansınız da olur. Ama asıl kaçırılmaması gereken bölüm standın neredeyse yarısını kaplayan oyun ve oyun donanımları kısmı elbette. Ayrıca her gün saat 16:30'da oyunlarla (ve belki X-BOX) ilgili küçük seminerler olacak. Kaçırmanız gereken diğer bir stand AMD'ninki. Standda DDR-266

teknolojisinin yanı sıra Palamino çekirdeğine sahip 1.5GHz'lik Athlon'uda görebilirsiniz. Diğer bir çarpıcı ürün olan Creative'ın yeni Audigy ses kartı için Empe ve Multimedya standlarına uğramayı unutmayın.

Tümümüz standa uğramamız söylemeye gerek yok. Her zamanki gibi eski sayıları bulma şansı ve özel abonelik fırsatları olacak. Küçük bir ihtiyacımız da yakalarınız belki. Ama uzak olduğu için biz de ancak fuarı gezip yeni neler var bakmaya gideğiz herhalde.

# nvidia'nın kontratağı

**Detonator 4 geliyor!**

ATI bu ay dört bir yana ön inceleme için Radeon 8500 yollayıp da herkes bu yeni harika kartın GeForce 3'ün nasıl ezdiğini konuşmaya başlayınca NVIDIA hemen kontra atağa geçti. Detonator 4'ün betalarını dört bir yana saldı. Bu yeni sürücüler yeni özellikler getirmiyor ama GeForce 3'lerde %5'e varan performans artışı sağlıyor. Modeller eskiye gittikçe perfor-

mans artışı da azalıyor elbette. Ama %1 bile olmasa bedava performans artışı kadar güzel ne olabilir?

Bu arada bir anakart üreticisinden öğrendiğimize göre nForce 2 ay geçicek. Kaba bir hesapla ülkemize gelmesi 2002 başını bulacak.



**nVIDIA.**

## → windows xp beklenenden önce çıkabilir

Microsoft'un büyük umutlar bağlanan yeni sistemi Windows XP'nin OEM firmalarında önceden sunulması söz konusu. Ekim sonunda çıkacak olan Windows XP, Eylül ortasından itibaren Dell ve Compaq gibi firmalarca yeni sistemleriyle birlikte verilemeye başlanabilir.

## intel 2GHz'i aşıyor

Her ay daha hızlı bir Pentium 4'ü duyuran Intel siz bu satırları okurken büyük ihtimal-

le 2GHz'lık Pentium 4'ü piyasaya sürmüştür. AMD'nin Palamino'sunun çıkışıyla birlikte önmüzdeki aylarda Intel işlemcilerine biraz daha hız verecek gibi.

## P4 için DDR-RAM

Intel'in tüm baskılarına ve buna hakkı olmadığı söylene-



sine rağmen VIA, DDR-RAM destegine sahip çipseti P4X266'nın üretimine başladı. Yeni çipset ayrıca SD-RAM'de destekliyor. Diğer özellikler arasında north ve south bridge arasında 266 MB/sn hızında veri transferi sağlayan V-Link özelliği, 4GB'a kadar RAM desteği, entegre network kartı, entegre ses kartı, MC'97 modem desteği, 6 USB portu bulunuyor. ■ ■ ■

# Fare Avı

İyi bir mouse bulmak o kadar kolay değildir. Ama sizin için gerekli tüm bilgileri açıklıyoruz.

**B**ir bilgisayarın en önemli parçasıdır mouse (fare demeyi sevmem). Ne annemizin elini ne de sevgilimizinkini tutmadık avuçlarımızda bu kadar. Öyleyse tüm donanımlar içinde mouse'ları önemsememek, sırada bir tane seçmek niye? Bu yüzden sizin için piyasada bulunan en iyi mouse'ları bir güzel test ettik. Bu gerçekten zor bir test süreci oldu. Yerle bir edilen onlarca üs, yapılan binlerce frag sonunda bütün mouse'ların artı ve eksilerini toparlayıp hangisinin kim için uygun olduğunu az çok belirledik. Testimizde bize R6 Operatives klanından profesyonel CS oyuncuları [R-6]Eddie Price ve [R-6]Dexter Weber de yardımcı oldu.

Tek tek yarışmamıza katılan mouse'ları daha yakından tanımadan önce her zaman olduğu gibi mouse seçerken ne lere dikkat etmemiz gerektiği ne bir bakalım.

## Optik mi Toplu mu?

Bu soru mouse'lar için "Olmak

ya da olmamak" gibidir. Yani bir mouse alırken ilk karar vermeniz gereken soru. Trendler optik mouse'dan yana elbette. Yeni teknoloji, daha bir dertsiz vs. Ama pek çok oyuncu optik mouse kullanmamayı tercih ediyor. Şimdi her ikisinden de artılarını ve eksilerini gözden geçirelim.

Optik mouse'un bence en büyük artısı kirlenmemesi. Toplu mouse'larda topun hareketini algılama görevi üstlenen silindirler nedense mouse topunu temizleme işlevini de üstlenirler. Onca pisliğin o silindirlere nasıl olup da öyle yapıştığını hiç anlayamamışındır. Ama oyuncunun ortasında mouse'un hareket etmediğini farketmenin ne denli sıkıcı olduğunu hepimiz biliyor. İşin kötüsü ne kadar temizlerseniz temizlein zaman içinde bu kirlenme performansınızı illa ki düşürecektr.

Optiklerin ikinci büyük avantajı mousepad olmaksızın sorunsuz çalışmalar. Mouse-



pad'ınız ne kadar iyi olursa olsun sonuçta kullanım alanınızı sınırlar. Üstelik o kadar da iyi değilse, kayıp durur ve sizi deli eder.

Ayrıca pek çok toplu mouse optikler kadar hassas değildir. Elbette optik mouse'lar kadar hassas olan toplu mouse'lar da mevcut. Ama azınlıklar.

Şu ana dek optiklerin artılarından bahsettim. Sıra geldi eksilerine. En önemli mouse'u havaya kaldırırsanız tekrar indirdiğinizde bir süre için çalışmazabilir. Bu yüzden optik mouse kullanırken kaldırıp indirmemeye dikkat etmeniz gereklidir. İkinci bir hata mouse ile ani bir hareket yaptığınızda sapıtip sizi deli gibi kendi etrafınızda döndürmesi. Ashında bunu genellemek doğru değil. Çünkü daha çok Microsoft mouse'lara özel bir problem.

Sonuçta bir mouse'un optik olması tercih sebebi. Ama çok iyi bir toplu mouse'da, temizlige aşırı dikkat ettiğiniz ve iyi bir mousepad kullandığınız sürece aynı performansı alabilirsiniz.

## Önemli olan işlevi

Her ne kadar işlev her zaman önce gelse de söz konusu olan mouse'lar olunca boyut çok önemli. Her şeyden önce bir mouse seçerken elinize uygun olmasına dikkat etmelisiniz. Mükemmən olduğunda elinizin rahat ettiği en küçük mouse'u seçin. Eğer eliniz mouse'un

üzerindeken berjer bir kol tuğası yayılmış kadar rahat ediyorsa bilin ki bu mouse size uygun değil. Çünkü arabalar gibi mouse'ların da küçük olanları daha

kıvraktır, doğru deyimle daha iyi kaçar.

Küçük bir mouse reflekslerinize daha hızlı tepki verir. Burada önemli olan özellikle mouse'un taban alanının boyutu. Kimi mouse'lar tabana doğru genişler, kimileri ise darılır. Tabana doğru daralma mouse'un daha az bir alana sahip olmasını, masaya daha az temas etmesini ve daha rahat hareket etmesini sağlar.

## USB mi PS/2 mu?

Mouse'un sahip olduğu bağlantı aslında çok da önemli değil. Çünkü PS/2'da USB'de yerli bant genişliğini sunuyor. Elbette USB kullanışlılık açısından daha iyi. Daha az sorun çıkarır, bilgisayarı açıp kapatmadan takılıp çıkarılabilir. Ayrıca PS/2 portunun bozulması durumunda açıkta kalmasınız. Elbette mouse'un her ikisine de sahip olması en güzel.

## Çok tuşu olsun mu?

Bu ashında sizin karar vereceğiniz bir şey. Eğer o fazladan tuşları kullanacaksanız elbette bu iyi bir şey. Ama kullanmayacaksanız hiç de iyi bir şey değil. Çünkü en kullanışlı parmaklarınızın altında gereksiz yer işgal edip sizi rahatsız ederler. Mesela mouse'u kavradığınız işaret ve yüzük parmaklarınızın altında bir düğme olması mouse kavrayışınızı azaltır.

Bana sorarsanız tuş sayısından çok tuşların yapısı daha önemli. Öncelikle tuşlar her durumda iskalamayacağınız kadar geniş olmalı. Ayrıca çok seri basmanızı olanak verecek

## Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer



Optik ve kablosuz mouse'ların faydalardan ayrı ayrı bahsettim. Elbette hem optik hem de kablosuz olan bir mouse harika olurdu. Aslına bakarsanız Microsoft böyle bir mouse geliştirdi. Önümüzdeki aylarda piyasaya sürülecek olan Wireless IntelliMouse Explorer'in bir prototipi test ettiğimiz mouse'larla birlikte elimize ulası. Intellimouse Explorer'in kablosuz modeli gibi görüleceğimiz Wireless IntelliMouse Explorer görünüş olarak nefes kesici. Prototip olmasından kaynaklanan bir iki sorun dışında da oldukça iyi çalışıyor. IntelliMouse Explorer gibi oldukça iyi olması dışında harika bir mouse. Piyasaya çıktığında fiyatı 58\$ olacak.

kadar yumuşak olmalı. Ama başlığınız yerde kalan bir tuş ne işe yarar ki. Bu yüzden yumuşak olduğu gibi çok iyi geri yaylanıyor olmalı.

#### Kablosuz iyi midir?

Elbette iyidir. Sonuçta mouse'unuzu sınırlayan her şey dezavantaj. Kablosuz mouse'la daha özgür olursunuz. Hele masanızın üstü o benimki gibi kabloya takılabilen bir sürü ivr zıvırda doluya. Ancak dikkat etmeniz gereken bir iki nokta var. Birincisi Infra Red bağlantısı kullananlardan şiddetle uzak durmanız. Çünkü mouse'un sürekli IR alıcısına bakmak zorunda olması bu tip mouse'ların kullanımını işkenceye çeviriyor.

Kablosuz mouse'larda ku-

lamışlı ve sağlıklı olan radyo bağınlı mouse'dur. Bilgisayarınızla kesintisiz ve sağlıklı bir iletişim kurar. Elbette kalitesiz bir radyolu mouse'un bilgisayarla bir birlerini bir türlü bulamayarak yaşamınızı cehenneme çevirmeye ihtimali her zaman var. Ama özellikle Logitech ve Microsoft'un modellerinde bu sorun hiç yaşanmamıştır.

#### Programlanabilirlik

Oyunlar için pek önemli olmasa da genel Windows kullanımda tuşlara istediğiniz fonksiyonu atayabilmek oldukça önemli. Elbette ekstra tuşları varsa. Genelde bu tuşlara web sayfaları için "İleri", "Geri" atanmış olur. Ben genelde "Kopyala", "Yapıştır" a çevir-

rim. Elbette mouse ile birlikte gelen yazılım programlanabilirlikle birlikte yeterli derecede ayara da sahip olmalı. Bizim incelediğimiz mouse'ların hepsinde bu özellik vardı. Ama piyasada ki pek çok mouse'da bulmak mümkün değil.

Ayrıca kimi mouse'larda oldukça yaratıcı ek özellikler vardır. Mesela bazı Logitech'lerde mouse'un tekerleğine tıkladığınızda küçük bir dairesel menü çıkar ve pek çok fonksiyona buradan kolayca ulaşırırsınız. Aynı kullanışlılıkta olmasada benzer bir özellik A4tech'lerde var. Ayrıca A4-Tech'ler gelişmiş ses ayarlarına kolay ulaşım sağlıyor.

#### Peki ya Trackball?

Trackball'lara mouse'un oldukça gelişmiş gözüyle baka-

biliriz. Özellikle PC'lerinde ince çizimler yapan tasarımcılar trackball'u tercih eder. Ancak oyunlarda trackball oldukça kullanışız.

#### Dayanıklılık

Elbette seçeciniz mouse'un uzun süre dayanması da oldukça önemli. Optik mouse'ların ömrü toplu mouse'lardan çok daha fazladır. Toplu mouse'lar pek çok hareketli parça içerdiklerinden daha kolay bozulurlar. Ayrıca her mouse'da ortak bir sorun tekerleklerin zamanla laçkalaşmasıdır. Başta hafif bir sertlikte olan ve adım adım dönen tekerlek zamanla çok hafif olur ve adım adım dönmeye özelliğini yitirir. Microsoft mouse'lar bu konuda özellikle zayıflar. ■ ■ ■

### A4Tech FastNet5 Mouse

İlk mouse'umuz A4 Tech'den. Testteki diğer mouse'lar içinde en hesaplısı FastNet5... A4 Tech'in klasik çift tekerleğine sahip olan FastNet5 bu sayede hem dikey hem de yatayda kaydırma yapabiliyor. Ayrıca baş parmağınızda denk gelecek şekilde ekstra iki tuşa sahip.

Toplu olmasına karşın 520dpi çözünürlük sayesinde oldukça yüksek duyarlılığı sahip olan FastNet5 bu konuda hiç bir sorun çıkmıyor. Elbette kirlenmeye birlikte bu duyarlılık zamanla düşecektir.

FastNet5'in zayıf olduğu yan ergonomi. Mouse'un üst eğrisinin çok yüksek olması hem ana iki tuşa hakimiyetinizi azaltıyor. FastNet5'in zemini çok geniş ve mouse'un rahat kaymasını sağlayan padları çok küçük. Bu yüzden yeterince seri değil.

Eğer büyük elleriniz varsa veya bilmece'a 9\$ dan fazlasını verme şansınız kesinlikle yoksa tercih edilebilir.



Fiyatı: 9\$ +KDV

### A4Tech Wireless 3D Mouse

Wireless 3D Mouse radyo frekansıyla çalışan kablosuz bir mouse. A4 Tech'in diğer modellerine göre oldukça ergonomik. Fazladan tuş yok. Yanlarında mouse'u daha rahat kramanızı sağlayan girintiler var. Yapı olarak Microsoft IntelliMouse Optical'a benziyor.

Radyo bağlantısı yeterince iyi değil. Az da olsa ara sıra tepkilerinizin bilgisayara geç gitliğini fark ediyorsunuz. Ayrıca bir iki kere açılışta bağlantı hizasını kurulamadı.

Wireless 3D Mouse'un en zayıf noktası tuşlarının biraz fazla sert ve yüksek olması. Bu yüzden seri basma hızınızı düşürüyor. Ancak zemini çok geniş değil ve FastNet5'e göre çok daha iyi kayıyor. Genel olarak çok başarılı olmasa da kablosuz bir mouse için 18\$ çok iyi. Ayrıca Wireless 3D bugüne dek gördüğüm en ergonomik A4 Tech mouse'larından biri.



Fiyatı: 18\$ +KDV

### Logitech Cordless Wheel Mouse

Testimizin ikinci kablosuz mouse'u olan Logitech Cordless Wheel bu konuda oldukça başarılı. En eski kablosuz mouse'lardan olmasına karşı bağlantı konusunda hiçbir zaman sorun yaşıtmıyor. Oldukça sık ve rahat bir formu var. İleriye doğru uzayan ince tasarımının sayesinde çok rahat karanıyor. Ancak düğmelerinin uç noktada çok fazla daralması kalın parmaklı kişiler için rahatsız olabilir.

Toplu olmasına karşın oldukça duyarlı Logitech Cordless Wheel. Bunun en önemli sebebi Logitech'lerde kullanılan topların mousepad'e çok iyi tutunan bir yüzeyi olması.

Logitech Cordless Wheel şu an bulabileceğiniz en iyi kablosuz mouse.



Fiyatı: 36\$ +KDV

### Logitech iFeel Mouse

Sıra geldi daha önce de incelediğim meşhur Force Feedback mouse'a. Oldukça basit ve rahat bir tasarım. Elinizde kaybolmayan ama yeterince küçük bir yapı. Kusursuz bir optik taryacı sayesinde daha iyi performans, elbette ki daha fazla frag.

iFeel'in oldukça geniş ve tam kıvamında ki tuşları reflekslerinize tam tepki veriyor. Zeminde daralan yüzeyi ve çok iyi kalan pad'ları sayesinde çok seri. Tek eksiki pad'ların zamanla aşınması. Cordless Wheel'de ki pad'ları daha sert ve aşınması zordur.

iFeel'in en önemli özelliği touch-sense isimli Force Feedback desteği. İlk duyduğumda palavra gibi gelmiş ama Black & White'da deneyince iFeel'in bugüne dek kullandığım en iyi Force feedback oyun cihazı olduğunu anladım. Kisacasi piyasada bulabileceğiniz en iyi oyun mouse'u. Fiyat olarak da bu özelliklere göre çok iyi.



Fiyatı: 45\$ +KDV

**LEVEL HIT****Logitech Mini Wheel Mouse**

Testimizin en küçük ve sevimli mouse'u. Yapısı çok küçük olduğundan elinizde oturmak yerine parmaklarınızın arasında kiyor. Bu yüzden uzun süreli kullanımlı yorucu. Ancak diğer tüm mouse'larından daha seri ve hızlı. Mini Wheel ile ani hareketleri yapmak daha kolay.

Tüm Logitech'ler gibi Mini Wheel'de hem Usb hem de PS/2 bağlantısına sahip. Mouse küçük olmasına rağmen tuşları oldukça büyük ve ön tarafını tamamen kaplıyor. Gri-siyah tasarımını da çok hoş. Daha canlı renklerle bıraz fazla sevimli gözükülmüş. Toplu olmasına rağmen duyarlılığı gayet iyi.

Büyük ele sahip olanların asla düşünmemesi gereken bir mouse Mini Wheel. Ancak diğerleri için çok çok iyi bir oyun mouse'u. Yine de Windows kullanımı için pek tavsiye etmem. Windows'da elinizin konforu daha on planda.



**Fiyatı: 22\$ +KDV**

**Logitech Pilot Wheel Mouse**

Logitech'in en basit modeli olan Pilot Wheel piyasada bulabileceğiniz nadir saade ve USB bağlantılı mouse. Fiziksel yapı olarak iFeel ile aynı. Bu yüzden iFeel'in ergonomisi hakkında söylediğimiz tüm güzel şeyler Pilot Wheel içinde geçerli. Pilot Wheel'in farkı iFeel'in sık görüntüsü, optik tarayıcı ve Force Feedback'inden mahrum bırakılmış olması.

Pilot Wheel'in en büyük dez avantajı fiyatının bu kadar basit bir mouse için yüksek olması. Az sonra anlatacağım Wheel Mouse'dan sadece 14\$ ucuz olması pek doğru değil bence. Kaldı ki Microsoft'un bu sıfır optik mouse'ları var. Ancak kesinlikle optik mouse istemiyorsanız, ama istediğiniz optik mouse'ların ergonomisine gösterilen özen ise Wheel Mouse tam size göre.



**Fiyatı: 23\$ +KDV**

**Microsoft IntelliMouse Explorer**

Bizi optik mouse kavramıyla tanıtan ilk mouse olan Explorer başta çok sükse yapmıştı. Ancak zamanla arkasından çıkan diğer modeller ve özellikle de IntelliMouse Optical, Explorer'in pabucunu dama attı.

IntelliMouse Explorer'in en büyük eksisi pek de ergonomik olmayan iri yapısı. Dev elliler hariç kullanımı oldukça zor ve rahatsız. Hele oyuncular için alabildiğine rahatsız. Ayrıca oyunda sert hareketlerde bulunduğuunda kendi çevrenizde dönmenize yol açma sorunu var.



Fiyatının da oldukça pahalı olduğu düşünülince pek tercih edilmesi gelmiyor. Ancak yeni bir PC ile birlikte OEM versyonunu 34\$'a alabiliyorsunuz.

**Fiyatı: 56\$ +KDV (34\$ OEM)**

**Microsoft IntelliMouse Optical**

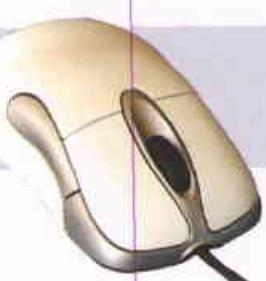
Son mouse'umuz Microsoft'un tüm modelleri içinde en beğenildiğim. Oldukça basit ve rahat bir tasarıma sahip. Yanlarında girintiler olması kavranaşını kolaylaştırıyor. Diğer IntelliEye'lara gör daha hassas ve ani hareketlerde kendi etrafında dönme hatası daha az yaşanıyor.



Wheel Mouse Optical'in ön tarafını tamamen kaplayan iri tuşlar Microsoft'un diğer modellerine göre çok daha serî. Zaten tüm Microsoft modelleri içinde oyunculara en uygun olan mouse Wheel Mouse Optical. Üstelik testteki tüm optik mouse'lar içinde en hesaplı olanı 25\$'ın üzerinde şıkmak istemeyenler için en iyi seçenek.

**LEVEL HIT**

**Fiyatı: 37\$ +KDV**



**Fiyatı: 44\$ +KDV (24\$ OEM)**

**Microsoft IntelliMouse Optical**

Microsoft'un ikinci kuşak optik mouse'larından olan IntelliMouse Optical her iki tarafta ek iki tuşa sahip. Görünüşü oldukça sık ve zarif. Ortalaması büyüğlüğü her boy'e uyacak şekilde. Zeminde pek dar değil ama IntelliMouse Optical'in hantal olduğunu söylemekde mümkün değil.

Tuşlarının yerleri ve ebatları çok iyi. Özellikle yan tuşlarının altında baş parmağınızın yüzük parmağınız için yerler ayrılmış olması çok iyi. Aksi takdirde mouse'u bu tuşların üzerinden kavramak surunda kalırdı.

Normal fiyatı oldukça yüksek olsa da yeni bir bilgisayarla birlikte verilen fiyatı çok iyi. Oyunlar için ideal olduğunu söylemek zor. Ancak hem Windows hem de oyuncılarda dertsiz kullanabileceğiniz nadir mouselardan.

**Alt not:** A4Tech Mouse'lar için Multimedya (212) 212 98 50, Logitech Mouse'lar için Ufatek (212) 274 56 60 ve Microsoft Mouse'lar için Microsoft'dan (212) 258 59 98 daha detaylı bilgi alabilirsiniz.

**Fiyatı: 25\$ +KDV**

# PLEXTOR 24/10/40A

Biri bu CD yazıcıları durduracak mı? Yoksa böyle deli gibi hızlanmaya devam edip sonunda dünyayı işgal mi edecekler? Biz daha 20X yazıcılarından birini inceleyemedik diye hayflanırken bir anda elimizde 24X'ı buluverdik.

Plextor'un 24/10/40A modeli şu an en hızlı CD yazıcı Bir süre daha diğer firmalar bu hızı ulaşamazsa şaşırımmam doğrusu. Zaten bu hızı ulaşabilseler de Plextor'un sahip olduğu teknoloji düzeyine ulaşmaları pek kolay gözükmüyor. Zaten Sanyo'nun geliştirdiği Burn-Proof'u kullanan ilk firmayı Plextor. Şimdi 24/10/40A ile yeni teknolojiler kullanmaya başlıyor. Bu teknolojilerin ikisi olan ve 24X CD yazmayı mümkün kılan Zone CLV'nin mantığı, CD'nin farklı noktalarını farklı hızlarda yazmaya dayanıyor. CD'lerin en iç noktaların aşırı hızlarında bozulmaya daha müsait olduğu için önce bu iç noktaları daha yavaş yazıp dışarıya doğru geldikçe hızlanıyor. Bir diğer teknoloji PowerRec II yazmak için boş bir CD taktığımızda onu tanımlayıp o CD'ye özel bir yazma stratejisi geliştirmiştir. Ayrıca Po-

weRec II'de Zone CLV gibi CD'nin farklı bölgelerinin farklı hızlarda yazılabilmesini sağlıyor. CD yazımıza 16X'de başlıyor. Belli bir bölge yazıldıktan sonra Plextor 24/10/40A durup yazılış olan bölgeyi inceliyor. Eğer yazım kalitesinden memnun kalırsa hızı 20X'e çıkarıyor. Sonra bunu da inceliyor ve sonuç olumluysa 24X'e çıkarıyor. Elbette kaliteden tamamen olmamışsa hız arttırıyor.

Plextor 24/10/40A'nın en yanlarından biri uygun fiyatı. Piyasanın en hızlı en gelişmiş CD yazıcı olduğu için Plextor fiyatı söyleme gereği duymamış. Halbuki pek çok donanım üreticisinin klasik tavdır. Eğer şu aralar bir CD yazıcı almak niyetindeyseñiz bence Plextor 24/10/40A alın.



## BİLGİ İÇİN

**İthalat:** SKY

**Telefon:** (212) 225 68 08

**Fiyatı:** 165\$

# LEADTEK WINEFAST GEFORCE3 TD

Aslında bu inceleme bundan aylar önce ve çok daha kapsamlı yapmayı düşünüyordum. Ama piyasa oyle bir halde ki dergilere incelemeye yollanacak kart bile bulunamıyor. Bu gidişe karşılaşmalı, bol ürünlü bir GeForce 3 testi için her halde GeForce 4'ün çökmasını bekleyeceğiz.

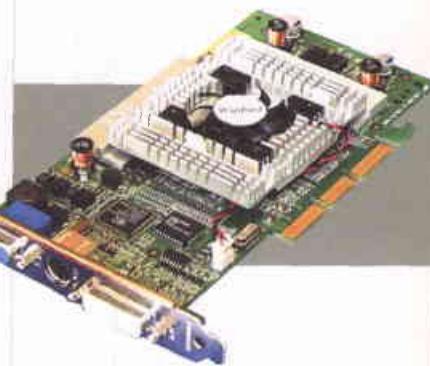
Genelde ekran kartı incelemelerinde "grafik çipi neyse kart da o" dışında bir yorum yapamıyoruz. Çünkü kartların hepsi bir birinin ve referans tasarımlının aynı. Winfast GeForce3 TD için her ekran kartına yaptığımız yorumu yapmak haksızlık olur. Gerçi o da referans tasarımını ve tüm özellikleri diğer GeForce 3'lerle aynı. Ama Leadtek ürününe ekstra değer katmak için elinden geleni yapmış. Çipin tizerine olabilecek en büyük ısı giderici yerleştirilmiş. RAM'lerin üzerindeki ısı gidericilerle birleşince Winfast GeForce3 TD'nin tüm yüzeyi ısı giderici ile kaplı gibi gözüküyor.

Kartın üzerinde hem S-Video TV-Out çıkış, hem TFT monitörler için DVI çıkış mevcut. DVI ve VGA çıkışlarını

aynı anda kullanarak çift monitör (biri TFT olmak şartıyla) takabiliyorsunuz. Ancak TV-Out ile aynı anda VGA'den gönürtü almak mümkün değil.

Kart ile birlikte Dronez ve Gunlok oyunları geliyor. Pek iyi oyunlar olmasa da uzun aradan sonra bir ekran kartının içinden oyun çıktığını görmek güzel. Ayrıca kutudan çıkan hızlı kurulum kılavuzu çok başarılı. Eğer Türkçeleştirilirse oldukça iyi olur.

Sonuçta Winfast GeForce3 TD size her özel kişi sahip bir ekran kartı sunuyor. Üstelik piyasa da bulabileceğiniz en yüksek performansla birlikte. Bunun karşılığında sizden talep ettiği 370\$ oldukça yüksek olabilir. Ama daha ucuzda GeForce 3 var mı?



## BİLGİ İÇİN

**İthalat:** Kont, Multimedya

**Telefon:** (212) 499 62 90, (212) 212 98 50

**Fiyat:** 370\$ + KDV

# PRETEC DC-530

Bazen incelememiz için gelen ürünler oldukça ilginç oluyor. Pretec DC-530'de bunlardan biri. Hem MP3 player hem de dijital fotoğraf makinesi olan cihaz aynı zamanda bir Webcam ve ses kaydetme cihazı olarak da kullanılabilir. Özellikle oldukça da ucuz bir ürün. Elbette böyle olunca fonksiyonlarının hiç birinde çok da iddialı değil. Her dört konuda da oldukça amatör. Ama yanında sürekli bulundurup bir yandan müzik dinlerken karşısına çıkan ilginç şeylerin fotoğrafını çekmek kulağı çok hoş gelir.

Pretec DC-530 640x480 çözünürlüğe resim çekebiliyor. Pretec DC-530'nın tek büyük eksiği sadece 2MB RAM'ı sahip olması. Dolayısıyla kendi RAM'ını kullanarak MP3 dinlemek veya ses kaydetmek mümkün değil. Ancak düşük kalitede 32 adet resim alabiliyor. Neye se

Pretec DC-530'un ekstra RAM takabilmeniz için bir yuvası var. Ama bu RAM'i ayrıca almanız gerekiyor.

Pretec DC-530'u bilgisayarınıza USB ile bağılıyabiliyorsunuz. Cihazın ayrıca video çıkışı da var. Beraberinde MGI Photo Suit III SE ve bir kulaklık da geliyor.

Pretec DC-530'un sahip olduğu fonksiyonları yerine getiren kaliteli ürünler almaya kalksanız binlerce dolar vereceğiniz açık. Pretec DC-530 bu fonksiyonların hep içinde zayıf da olsa oldukça eğlenceli ve kullanışlı bir cihaz.



## BİLGİ İÇİN

**İthalat:** Empa

**Telefon:** (212) 599 30 50

**Fiyat:** 129\$

# KOMUT SETLERİ

AMD'nin 3DNow'ı mı, yoksa Intel'in SIMD2'si mi?

**O**nlarla ilgili pek çok şey duyarız. Hatta işlemci üreticileri onlardan bahsetmeye bayılabilir. Ama ne kadar işimize yaradığını pek bilememiz. Öncelikle komut setleri nedir ona bakalım. İşlemci ile program arasındaki iletişim için komut setleri vardır. 3DNow ve SIMD2 gibi gelişmiş komut setleri ise daha karmaşık işlemler için daha az komutlu ve daha hızlı gerçekleştirilemesini sağlarlar. Kullanılmadıklarında hiçbir artı veya eksileri yoktur. Kullanıldıklarında performans da ciddi bir artış sağlarlar.

Şimdi oyunlarda ne denli kullanıldıklarına ve ne kadar fayda sağladıklarına bakalım. Ama bunun için kopya çekeceğim. Çünkü bu konuyu araştırırken Voodoo Extreme ([www.voodooextreme.com](http://www.voodooextreme.com)) sitesinde oyun geliştiricilerine bu sorunun sorulduğunu gördüm. Bu konuda kim Carmack veya Sweeney'den daha fazla söz sahibi olabilir ki? Onlara sorulan soru şu: "Intel vs AMD. Daha özellikle SIMD2 ve 3DNow, sizce oyun endüstrisi üzerinde bir etkileri var mı? Birini diğerine tercih eder misiniz? Öyle ise neden?" Bakalım ne demişler.

**Jhon Carmack**, id Software (Doom ve Quake serileri): AMD'nin Athlon'u tanıtılarından beri yaşanan gelişmeleri önemsememiş olmam ilginç aslında. AMD ve Cyrix'in çok kötü FPU'lara sahip olduğu zamanlarda Intel açık favorimizdi. Ama şuan bizim için birinin Intel veya AMD'nin işlemcisini seçmiş olmasının gerçekten bir önemi yok.

Yeni oyun kodlarımızda bazı gelişmiş komut setlerini kullanabiliyoruz. Ama bunlar oyunun yaşılığı deneyimde kesinlikle ekran kartı kadar belirleyici olmayacaklar.

CPU'yu, ekran kartında olduğu gibi çok rahat ölcüklenerek kullanamıyoruz. Oyununuzu "daha iyi veya daha kötü" fizikler veya yapay zeka istemezsiniz. (Yani her ekran kartında farklı kalitede ama sağlıklı çalışan bir oyun yapabilirsiniz. İyi ekran kartında yüksek çözünürlük, kötü ekran kartında düşük çözünürlük verip işin içinden çıkarabilirsiniz. Ama işlemci kötü olsa yapay zekayı düşürelim diyemezsiniz. Demek istiyor TÖ)

**Tim Sweeney**, Epic Games (Unreal serisi): SSE sadice bir işlemci mimarının sevileceği bir komut seti. Geliştiricilerin en sık kullandığı komutlardan yoksun, mesela simple dot product operation (he ne demekse -TÖ). Bunu SSE ile yapabilmek için bir sürü akrobasi yapmanız gerekiyor. DirectX8/NV20 vertex shader komutları bir geliştiricinin SIMD komutlarından beklediğini çok daha iyi karşılıyor. SSE ve 3DNow'ın ilerlemesi gereken yol da bu.

**Jim Malmros**, Insomnia software: Çok fazla bir etkisi yok. Üzerinde oynayabileceğiniz yeni oyuncaklarınızın olması daima güzeldir. Ama sürekli yeni donanımlar çıktıından bunların bir etkisi olması ancak standart hale geldiklerinde mümkün oluyor.

Intel'in SSE'si kesinlikle 3DNow!'dan daha iyi. Ama fiyat/performans noktasında AMD'yi daha çok seviyorum.

**Dean Sekulic**, Croteam (Serious Sam): Itiraf etmeliyim ki SSE/3DNow olayına pek girmedim. Görünen o ki Photoshop, MPEG encoder/decoder gibi programları hızlandırmıyorlar. Ama oyunlara geldiğinde bu çok farklı bir hikaye. SeriousEngine'in son optimizasyon aşamasından önce kapsamlı bir profil çalışması yaptım ve bu gösterdi ki FPU hesaplamaları ciddi bir darboğaz değil. Ama hafıza yönetimi öyle! L1 veya L2 cache'inde bulunmayan bir veriyi gidip bulmak ağır CPU duraklamalarına yol açabiliyor. Bu veriyi önceden bulup getiren komutları önemli kılıyor. Hem 3DNow hem de SSE bu tip komutlara sahip olduğundan gelecekte daha fazla kurcalamayı düşünüyorum :)

**Phil Steinmeyer**, Pop Top (Tropico): Hiçbir oyununda bu tip bir şeyi destekleyen bir kod kullanmadım. Diğer oyun geliştiricilerinin de kullandığından şüpheliyim. Gördüğüm testlere göre AMD genelde daha hızlı ve SD-RAM şu an RDRAM'dan



çok çok daha ucuz. Bu yüzden AMD doğru seçim. Bundan üç ay önce evime 1.1GHz'lık bir Athlon sistem aldım ve çok memnunum.

**Rick Heywood**, Synaptic Soup: Bu tip şeylerin bugünlere pek bir etkisi olduğunu düşünmüyorum. Bu gelişmiş komutlar Transformation ve Lightning hesaplamalarında oldukça oldukça iyi. Ama T&L ekran kartları bu sorumluluğu çok daha fazla üzerine alıyor. Eğer T&L desteği olmayan bir kart kullanıyorsanız faydalari fark edilebilir. Ama bir tasarımcı olarak bunu sağlamak için fazla bir şey yapmanız gereklidir. DirectX ve OpenGL sürücülerini bunu sizin için yapıyor zaten. Pek çok insanın günümüz 1GHz üstü sistemlerinin ne kadar çok hesaplama yapabildiğini takdir edemediğini düşünüyorum. Bu oldukça şaşırtıcı.

Sanırım tabloyu bir parça bütün olarak görebilmişsinizdir. Ben yinede söylenenleri bir parça derliyorum. Oyun tasarımcıları için (ve dolayısıyla bizim içinde) işlemcilerin çok büyük bir önemi yok. Ekran kartları ve onların yapabildikleri çok daha ön planda. Bunun en önemli sebeplerinden biri işlemcinin üzerine düşen fizik hesaplamalar ve yapay zeka gibi konularda her şeyin zaten en düşük işlemciye göre hazırlanmak zorunda olması. Çünkü ölcüklenilebilir konular değil. Oyun tasarımcıları için çok daha hızlı ve güçlü bir hafıza veri yolu ve genel bus yapısı çok daha fazla istenen bir şey. Yani DDR-RAM ve RDRAM'in oldukça iyi bir etkisi var. Ancak T&L özelliği olmayan ekran kartları için (piyasada kalmadılar aslında) bu komut setlerinin etkisi var.

Ve son söz. Aldığınız işlemcinin ne olduğu değil aldığınız ekran kartının ne olduğu daha önemli. İşlemci secerken kullanılan RAM veri yolu önemli bir kriter. AMD ve Intel bugüne dek SSE2 ve 3DNow'ı bize biraz fazla şışirmışlar. Oyunlar aslında pek de desteklemiyormuş ■ ■ ■

Tugba Ölek

# Fiyatlar düşer...

Bu ay da listemizde önemli bir değişim yok. Ancak fiyatların genelinde önemli bir düşme var. Son yıllarda PC fiyatları hiç bu kadar düşük seviyede seyretmemiştir. Gerçi son yıllarda hiç birimiz cebi de bu kadar boşalmamıştı. Ama bu ortamda yeni bilgisayar alanlar ya da upgrade yapanlar karda oldukları bilsinler. İnşallah fiyatlar hep böyle kalır, hepimizin durumu düzelsin. Burda sadece Süper Sistemin konfigürasyonunu veririz.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölcsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
Ihlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 90	Ufotek	(212) 336 61 23
Microsoft	(212) 258 59 98		

		EKONOMİK	IDEAL	SÜPER
<b>İşlemci</b>	AMD Duron 750MHz Boğaziçi/Çizgi: 49\$	AMD Athlon 1.2Ghz (266 MHz) Boğaziçi/Çizgi: 130\$	Intel P4 1.7Ghz + 128MB RDRAM Empa: 395\$	
<b>Anakart</b>	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99\$	Iwill KK266 Pasifik: 150\$	ABIT TH7-RAID Çizgi/Datagate: 250\$	
<b>Bellek</b>	256MB SD-RAM Fiyatı: 30\$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 220\$	256MB RD-RAM (Kingston) Fiyatı: 240\$	
<b>Hard-disk</b>	Western Digital 20GB Ihlas-Acer: 115\$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 158\$	2x Seagate Baracuda III 30GB Datagate: 280\$	
<b>Ekran Kartı</b>	Winfast GeForce2 MX400 64MB Çizgi/Datagate: 100\$	Winfast GeForce2 Pro 64MB Kont/Multimedya: 160\$	Winfast GeForce III Kont/Multimedya: 370\$	
<b>Monitör</b>	Philips 107E 17" Boğaziçi: 182\$	Sony E220E 17" Ufotek: 285\$	Sony G400 19" Empa: 655\$	
<b>DVD-ROM</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 68\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77\$	
<b>Ses kartı</b>	Aztech PCI 288-Q3DII Alibim: 28\$	Soundblaster Live! DE 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 80\$	Soundblaster Live! Platinum 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 190\$	
<b>Modem</b>	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 34\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$	
<b>Kasa</b>	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85\$	
<b>Klavye ve Mouse</b>	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123\$	
<b>Floppy</b>	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	
<b>Toplam</b>	<b>782\$</b>	<b>1456\$</b>	<b>2609 \$</b>	
<b>Hoparlör</b>	LCS-2514 Ölcsan: 72\$	Creative DTT2200 Empa/Multimedya: 125\$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295\$	
<b>Joystick</b>	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Logitech Wingman Force 3D Ufotek: 68\$	
<b>Direksiyon</b>	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$	
<b>CDRW Sürücü</b>	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$	Plextor 24/10/40A SKY: 165\$	
<b>Web Cam</b>	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 55\$	Intel Create & Share Empa: 70\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 140\$	

**Not:** Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiği fiyatlar ve bilgisayarcınızda ki fiyatlarla uyusmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlar karşılabılır. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan her bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlerle ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizin bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

# teknik servis

Evet arkadaşlar bu ay başbaşayız. Sevgili ve bircik Onur'umuz Bodrum'da geçirdiği iki haftadan tatmin olmamış olacak ki küçük bir telefon konuşmasının ardından yine kaçiverdi. Bu yeni kuşak gençleri anlamak ciddi zor. Hatta bir Siyaset Meydanı kisvesi ile diyebilirim ki gençliğin gidişi benni endişelendiriyor. Ama aslında bakarsınız iyi de oldu. Ne zamandır söyle tamamen baş başa Teknik Servis yapmadık.

## Sevgili Tuğbek,

Bu yazıyı yazarken aklımdan neler geçtiğini anlatamam (kılıç, nefret, mızrak, nefret, kabus vb.) Çünkü biz seni taa öbür dergilerdeken takip ettiğim ama sen bizi unuttun gibi geliyor. Hatta sizin çalışma ortamına girip oralarda "Ben Fifa'yı biliyorum" diyenlere ders vermiştim (Size asla, öyle şeyler düşünmedik ve düşünmemeyiz).

1- Bütün babalar oyunlara karşı mıdır? Yoksa sadece benimki mi?

2- Benim anakartım Intel i810 çipsetli olduğundan ekran kartı ve ses kartı birleşik. Görüntümde sorun yok. PCI slotu bol ama AGP yok, en önemlisi 32-bit olmuyor, 24-bit'de kalmıyor. Ne yapılabilir.

3- Terbiyesizlik olmasın ama siz nasıl böyle dergilere girdiniz, yani nasıl derken bunun okulu yoktur her halde.

4- Benim şu an başlayıp bitiremediğim oyun yok. İlk oyunumu C64'de 3 yaşında bitirmiştüm. Ben gerçekten babamın söylediği gibi manyak mıymış ya da beynim bu oyunları oynamaktan utanmış mı? (Bu normal mi?)

Andaç Gezersu

Hayda... Şimdi nerden çıktı bu unutma olayı. Elbette hepiniz tek tek hatırlamam mümkün değil. En sıkı hafızalı sayım memuru bile bunu yapamaz. Ama bu terkedilmişlik ifadesi de ne? Her ay burada ben

kimse bir şeyler yazmak için debeleniyorum?

Ah su "Ben Fifa'yı biliyorum" tayıfası... Sıkı bir derisi hep hak etti onlar. Hele Cem'i yenip (Sinanoğlu olan Cem) üstüne bi de "Tuğbek'le bir Meksika - Brezilya maçınız vardı hatırlar misin?" diyebilmiş olma ihtimalimiz, beni dünyanın en mutlu insanı yaptı.

1- İnsanlar donanımlardan farklı olarak pek de kolay değişmiyor ne yazık ki. Hele babalar, Sürücü update'si ile halledemiyorsun sorunları. Benim babamda benim için hep aynı şeyler söyleydi. Ama şimdî burada bu dergide çalıştığımız için benimle gurur duyuyor. Sanırım babalarımızın gönlünü kazanmanın en kolay yanı bu. Bizzat gurur duymalarını sağlamak. Ve elbette... onları ne kadar sevdigimizi saklamamak. Belki bu yolla onu seninle oyun oynamaya bile ikna edebilirsin. Görsen inanmazsan benim annem ve babam her akşam kim oynayacak kavgası yapıp duruyorlar evde : )

2- Intel'in dünyaya yaptığı en büyük kötüük i810.

Aslında onların niyeti iyiymi ama bizim kendini bilmez donanım satıcısı kılıklı vampirlerimiz sadece ofislerde kullanılması gereken bu i810 çipsetli anakartları oyun oynamak isteyen insanlara da satıyor. En iyi önce anakartını değiştirmek. Ama bu sana çok pahaliya mal oluyorsa en azından idare etmesi için PCI slotlu bir ekran kartının arayışına düşmelişim. Ama önce o bilgisayarı satan adamı gidip sana bu anakartı satışı için hesap sor bence. Bir satıcı kullanıcının ihtiyaçlarını doğru karşılamakla yükümlüdür. Mal satıp kaçmayı pazardaki sebzecilerde yapar. Ama donanımcıların genellikle pazarcılar kadar iş ahlaklı ve iş bilinci yok.

3- Herkes bir şekilde düştü işte. Ben gazete ilanıyla, Sinan Level'in yarışmasıyla, kimileri eş dost vatandaşıyla, Onur önceden bir web sitesinde yazdı. Biraz da kaderin cilvesi buluşturdu bizleri.

5- Ege bütün hayatın bilgisayar oyunlarıyla ve bunun dışında hiçbir şeye yer yoksa babanın dediği gibi ayne bir sorun var. Ama sadece bilgisayar oyunlarını çok seviyor ve başka şelyere tercih edi-

yorsan... hangımız öyle değiliz ki? Hepimiz manjak olamayız ya. Zaten oyular beyin sulandırmaz veya kimseyi manyak yapmaz. Ben hiç oyun oynadı diye manyak olan görmedim. Sadece senin sosyal yaşamını, insan ilişkilerini zedeleyebilir. Buna çok dikkat etmelisin.

## Selam Tuğbek,

Sana bir soru sormak gereksinimini duydum. Şu ADSL modemleri nereden satın alabilirim. Ve nasıl kullanılır hale getirebilirim. Cevabın için şimdiden teşekkürler.

Alican

Alcatel ADSL modemler için benim bildığım en güvenilir yer Intelnet. Telefonu (212) 276 38 23. Ayrıca D-Link için Empa'yı (212) 599 30 50'den arayabilirsin. Modemin kurulumunu onlar ya da telekom yapıyor bildiğim kadaryla. Yani senin bir şey yapmana gerek kalıyor

## Selam

Benim anakartım Gigabyte GVX7+. Bu kartta GeForce işlemcili ekran kartı kullanıp kullanamayacağımı öğrenmek istiyorum. Bildiğim kadaryla GeForce ekran kartları AGP 4X ama benim anakartım 2X. bye

Cüneyt Özalp

Elbette kullanabilirsin. AGP 4X uyumlu anakartlar aynı zamanda AGP 1X ve 2X'de destekliyor. Performans fark eder elbette. Bu "Ferrari ile İstanbul trafiğine girilir mi?" gibi bir soru. Elbette girersin, boşluq yakaladın mı herkesi sollarsın da ama trafik sıkışınca Şahin'den daha hızlı gidemezsın.

## Merhaba

CD-ROM um Creative ilk olarak CD-ROM'un düzmesine basıyorum açlıyorum sonra hop kendi kapanıyor bir daha açıyorum bir daha kapanıyor ancak tutup koyuyorum sonra bilgisayara ne ama ne yüklersem ya fatal error ya an error veriyor yada mutlak bir hata bulup yüklemiyor acaba sorunum sistemden mi yoksa CD-ROM'dan mı ve ne yapmam gerekiyor? Cevabını dört gözle bekliyorum

Ozan Gök

Klasik Creative CD-ROM sendromu. Hele Infra 48X veya 52X ise bugüne kadar çalıştırılmışa bile



dua etmelişin. Çoğunuz bunu bilirsiniz ama hala bilmeyenler var demek ki. Creative CD-ROM'larda kronik bir sorun vardır. Belli bir kullanımın sonunda (2 ay ile 1 sene arası değişir) CD-ROM'un çekmecesi (tray) kendi kendine açılıp kapanmaya başlar ya da siz açmaya çalıştığça dalga geçercesine açılıp kapanır. Çözümü CD-ROM'u camdan dışarı (aman birilerine veya arabalara gelmesin) almaktır. Üzgünüm ama garanti süresi geçmişse yeniden bir CD-ROM almanın gerekliliğidir. Geçmemişse değiştirirler zaten.

#### **Merhaba Tuğbek Abi;**

Senden bir probleme yardım etmeni isteyeceğim. Benim problemim bilgisayarın kapattıktan sonra power cable'ı çekip 10-20 sn beklemeden tekrar açamıyor olmam. Problem power supply ile ilgili tabii ki ama nedir tam olarak? UPS kullanıyorum ondan kaynaklandığını sanmıyorum çünkü aynı şeyi UPS den çıkarıp normal prize taktığında da olduğunu gördüm... Bir de eskiden(3-4 ay önce) bir problemim vardı ama nasıl olduğu kendiliğinden geçti. CD-ROM driver'im bazen çalışmıyordu, açıp kabloları çıkarıp takırdum filan ama bir işe yaramyordu! (bu arada CD-ROM'um 52X Creative Infra) Ne yapabilirim? (tekrar:) Yardımcı olursan sevinirim.

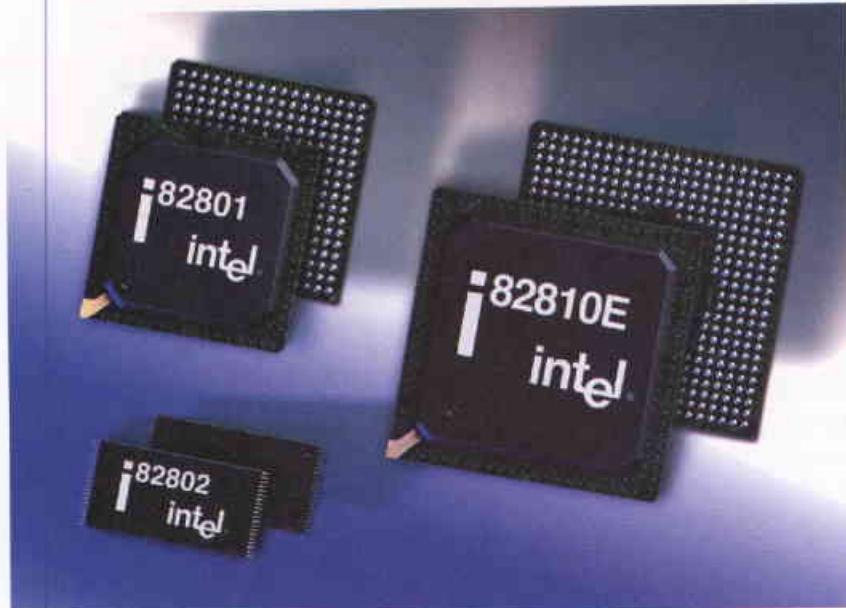
Ergin (Stratovarius)

Sorunun ATX'den kaynaklandığı kesin. ATX sistemin mantığında (ACPI ile birlikte) anakartın güç kaynağını hükmetsesi yatar. Windows'dan tam olarak kapama özelliği mesela bu sayede edilir. Ama bu beraberinde bu gibi sorunlar da getirebilir. Bu genelde anakartın ATX'i kilitlemesinden olur. Güç kaynağının anakarta giden büyük kablo demetini çıkarıp taktığında bilgisayarı hemen açabiliyor san sebep budur. Bu durumda anakartın bir teknik servise uğraması, BIOS update'sı gibi mümkün olabilecek çözümlerin denenmesi gerekiyor. Elbette güç kaynağını başka bir PC'de deneyerek sorunun ondan olmadığından emin olmak da gereklidir. Creative ile ilgili az önceki açıklamalar senin içindede geçerli. Şansına kendi kendine çözülmüş. Ama sorun tekrar edebilir.

#### **Merhabalar sevgili Level yazarları;**

Derginizin muhteşem olduğunu söylememeye gerek olduğunu sanmıyorum. Lafi fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

- 1) Internetten oyun alma işine girmek istiyorum. Bana güvenebileceğim Türk ve yabancı siteler söyleyebilir misiniz?
- 2) Ben çok baba bir sistem almaya karar verdim fakat bazı kararsızlıkta kaldığım durumlar var.
- a) Sony 12x dvd ve 12x8x32x hakkında çok iyi şeyler duydum. Bilgisayarcımda bunları almamı önerdi. Sizce bunları almalımı yoksa daha iyisi var mı?



b) GeForce 3 ve GeForce 2 Pro arasında çok fark var mı? Hangisini almalıyım?

c) Pegasus 5 1 speaker system hakkında bir bilginiz var mı? İyimdir almaya değer mi?

d) Kablosuz klavye ve optic mouselerin kablolarına göre dezavantajı var mı?

Bizimde öyle bir beklenimiz yok zaten. Güzel güzel sohbet ediyoruz işte.

1) Türk sitesi bilmiyorum açıkçası. Türkiye'de çikan çok az sayıda ki oyun bilgisayarcılarda ve D&R benzeri mağazalar da oluyor. Ama yutredni için www.cdmag.com'u tavsiye edebilirim. Ana sayfadan Chips&Bits'e tıklıyorsun. Fiyatları bayağı iyi. Elbette Amazon da olabilir. Ama www.amazon.co.uk'e de ayrıca bakıp fiyat veya gönderi masraflarını kontrol et. Bir de www.games-top.com var ama bir iki kere beni üzdüler. Teknik aksaklık çok oluyor.

2) Ne mutlu sən. Ama istersen buna çok iyi falan diyalim biz PC'leri Ana, Baba gibi sınırlamalara tabii tutmuyoruz

a) Sony'nin DVD-ROM sürücülerini beğenirim. Ama CD yazıcıları için aynı şeyi söyleyemiyeceğim.

b) Elbette GeForce 3'ü. Aralarında ciddi bir fark var. Performans olarak çok çok olmasa da teknolojik olarak öyle.

c) Çok az... pek iyi olmadığını biliyorum. Kötü bir 5.1 dense sıkı bir 2.1 yeğdir.

d) Eğer yeterince kaliteli olursa yok. Ama radyo dalgası değil de infra-red olanlarından ve kalitesizinden şiddetle kaçının çok baş ağıritıyor sonra.

#### **Merhaba Tuğbek,**

Sən bir sorum olacaq. Benim bilgisayardımda iki tane 64 MB RAM var bunlar birlikte 128 MB RAM görevi yapar mı? Ve bir sorum daha var. Babu nasıl? Yanıt verirseniz sevinirim.

Tolga ERBAK

Evet iki tane 64 MB RAM sonuçta matematiksel olarak 128 MB RAM eder. Performansta küçük farklilikler olabilir ama asıl dez avantajı iki RAM slotu kaplaması. Babu kim? Ha şu maymun. Onunla yollarımız ayrılmış çok oldu. Fallout Tactics çıkışında bir kenarda unutuldu. Zaten hep çok gazi oluyordu ve Sinan'ın kaplanından paso dayak yiyyordu. Oyundan aldığı zevk bitince sanal kahramanlarla arandaki ilişki de biter. Babu'dansa gerçek bir kedi veya köpek beslemek çok daha tercih edilebilir.

Selam bizim acil bir sorunumuz var. İki bilgisayarı paralel kablo ile bağladık ama Diablo 2 oynamamı yorumda IP adresi alamıyorum. Bilgisayarların birinde ethernet kartı var diğerinde yok ve biz ethernet kartı almadan bu sorunu nasıl geçebiliriz. Yani bilgisayarlara nasıl IP adresi verebiliriz (internete bağlanmadan). Diablo 1 de Direct Cable Connection diye bir seçenek vardı. Bu şekilde oynayabiliyorduk ama Diablo 2'de böyle bir seçenek yok. Sorunuzu geçmemizde yardımcı olursanız seviniriz şimdiden teşekkürler.

İbrahim Kurtuluş

Aslında benim size ilk tavsiyem biran önce o illet oyundan kurtulmanız, o sizin benliğinizle geçirmeden. Bu konuda yıllarımı vererek harcadığım Diablo Rahatsızlıklar Kliniğine başvurabilirsiniz. Direct Cable Connection'a gelince. Bu bağlantı eski oyunlarda desteklenirdi ama yeni oyunlarda rastlamıyorum hiç. Direkt kablo bağlantısında IP almanın mümkün olduğunu sanmıyorum. Ancak ek bir yazılımla sanal network oluşturmak falan mümkün olabilir belki (belki de olmaz). Ama böyle bir bağlantı türü hakkında bugüne dek hiçbir şey duymadım. Ancak ikinci bir network kartı alıp iki kartı Cross Cat5 kabloyla bağlayarak oynayabileceğiniz var. ■ ■ ■

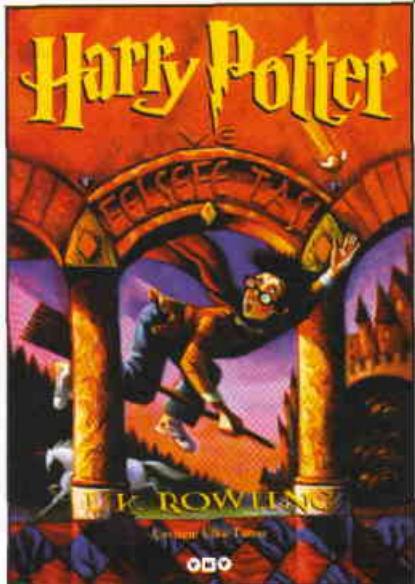
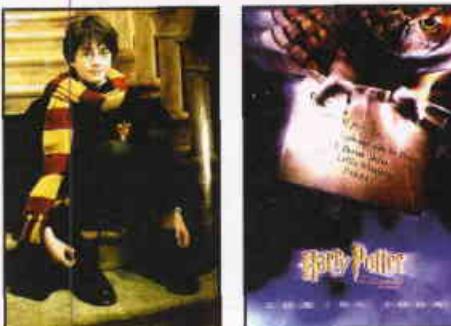
# ne izliyoruz ne dinliyoruz?

## harry potter çılgınlığı

Dünyayı kasıp kavuran Harry Potter firtinası en sonunda Türkiye'de de okuyucusuyla buluşuyor. İlk başta sadece bir kitap olan Harry Potter, şu an bir marka haline gelmiş durumda. Oyuncakları, kartları, bilgisayar oyunu, kupaları (bir tane bende de var) derken, en sonunda bu küçük sihirbazın filmi de geliyor. Kitaplarından ilk ikisini (Felsefe Taşı ve Sırlar Odası) Yapı Kredi Yayıncılıarı çıkardı; hatta siz bu yazısı okurken muhtemelen üçüncüsü de çıkmış olacak.

Harry Potter'ın öyle bir büyüsü var ki etkisinden sadece çocuklar değil, büyükler de nasibini alıyor. Aslında her şey ilk kitabı küçük kuzenimde hediye etmemle başladım. Sonra da bir de baktım ki beşinci bölüme gelmişim bile. Gerçi sayfaları çevirirken biraz büyündüm ve 'Gizli Yediler' okuduğum günlere tam bir dönüş yap-

madığımı farkettim ama bu durum tabii ki kitabı yarılmama engel olamadı. Kitap dünyada 90 milyondan fazla satmış ve 40'tan fazla dile çevrilmiş. Peki nedir Harry Potter'ı bu kadar popüler yapan? Özellikle kitapların bile artık Internet'ten okunur halde geldiği günümüzde bir çocuk kitabının 'gerçek' dünyada bu kadar çok okuyucu bulması büyük bir başarı. Şüphesiz bunda yazar J. K. Rowling'in zengin hayal gücünün payı büyük. Rowling, sosyal yar-



dim parasıyla geçinmeye çalışan bir anne iken, trende aklına birden bu fikrin gelmesiyle dünyaya ünlü bir yazar dönüsür. İlk kitap Felsefe Taşı, Harry Potter nasıl sıradan bir çocukken, başvurmadığı halde Hogwarts Cadılık ve Büyücülük okuluna kabul edilişini anlatıyor. Zorlu geçen bir eğitim döneminden sonra o artık sıkı bir büyüğündür. Yetenekli olmasının yanı sıra arkadaşlarıyla yaşadığı maceralarda kazandığı deneyimler de onu iyi bir büyüğü yapar. Sırlar Odası ise Harry Potter'ın okulda geçirdiği ikinci yılını anlatıyor; tabii yine karanlık güçler küçük kahramanımızın yakasını bırakmıyor, İki kitabın da çevirisisi gayet iyi ama Yüzüklerin Efendisi'nde olduğu gibi bir alışma döneminden geçmeniz gerekiyor. Çünkü kitap tamamıyla yeni bir evren sunuyor. İçerdeği isimler ilk başta tamamıyla bize yabancı. Ama okudukça o evrenin bir parçası oluyor ve Harry Potter ile kendinizi bir tutabiliyorsunuz.

Harry Potter'ın filmi yıl sonuna doğru vizyona giriyor; ama biz ancak seneye izleyebileceğiz (18 Ocak). Yönetmenliğini "Evde Tek Başına"dan hatırladığımız Chris Columbus'un üstlendiği filmde, küçük yaşta öksüz kalan ve büyülü yeteneklerini keşfeden Harry Potter'ı Daniel Radcliffe canlandırıyor. Yüzlerce kişi arasından seçilen Radcliffe gerçekten Harry Potter karakteri için çok uygun görünüyor. Anlatılanlara göre kitabın atmosferi aynen korunmaya çalışılmış; hatta çekimlere başlamadan önce yönetmen Columbus, her mekan için yazar Rowling'in fikirlerini almış. Hem diğer kitapları hem de filmi dört gözle bekliyoruz.

## akillara zarar!

Festival sırasında izlediğim zaman, "bu film kesin vizyona girer" demiştim; çünkü Amerikan bağımsız sinemasına karşı hep özel bir ilgi olmuştur. Belki de düşük bütçeyle bile adamların bilden iyi filmler yapıyor olmasındandır. Neyse, sonuçta dediğim çıktı ve Akıl Defteri (Memento) gösterime girdi.

Öncelikle hemen belirtmeliyim, Akıl Defteri alışık olduğunuz veya lay lay izleyebileceğiniz filmlerden biri değil. Başından sonuna (yoksa sonundan başına mı demeliyim) filme odaklanmalısınız; patlamış misir falan aklinizden bile geçirmeyin. Film, geriye doğru sardığı için olayların kurgusu da tersine gelişiyor. Leonard



## haberiniz var mı?

### INTERNET'İN DE OSCAR'LARI VAR

Aslında Webby Ödülleri, Temmuz ayında sahiplerini buldu ama ben zaten ödüllerden çok bir siteden bahsetmek istiyorum. Daha ülkemizde vizyona gitmeyen ve muhtemelen de girmeyecek olan "Requiem for a Dream" filminin web sitesi ([www.requiemforadream.com](http://www.requiemforadream.com)), en iyi film sitesi dalında Webby heykelciğini kucaklaşmış durumda. Şimdiilk



filmi kurcalamayı başka bir sayıya bırakıyorum çünkü film sitesi en az kendisi kadar orijinal ve garip. Gerçi bu sıfatlar herkese göre değişebilir. Siteye ilk girdiğiniz zaman yanlış bir yere girdiğiniz düşüneniz, adresi kontrol ediyorsunuz (ne de olsa biraz uzunca). Siz ne olduğunu anlamaya çalışırken bir den ekran, arka efektleriyle yerini filmden kayan görüntüler bırakıyor. Ama bunlar pekalık olduğunuz görüntülerden değil; mouse imlecini gezdirdikçe parçalar açılıyor ve kapanıyor. Kamera sanki bir tulumcanın üzerinde gezinen bir sorgulama lambası gibi. Ekrana birden birtakım scriptler ve boş

resim kutucukları çıkışınca, bir sorun olduğu izlenimine kapılıyorsunuz. Aslında ortada sorun falan yok (belki de sizde vardır).

Tabii bu ekran sadece bir başlangıç. Diğerlerinin daha da sapkınlığını söyleyebilirim. Siteye bilincinizden çok bilinciniz etkileşim içinde. Öyle film hakkında bilgiler falan bulamıyorsunuz; site, filmden alınıp, modifiye edilmiş çeşitli görüntüler ve seslerle filmi anlatmaya çalışıyor. Bu sıradışı siteyi kesinlikle favorites listenize almalısınız.



# ne okuyoruz ne yapıyoruz?



(Los Angeles Sırları'ndan Guy Pearce), karısının katilini aramakta. Ama bir de küçük sorunu var. Unutmak! Karısının tecavüz edilip öldürdüğü gün, o da başına yediği darbe sonucu kısa dönenli belleğini (cache dediğimiz olay) yitirmiştir. Ve şu an unutmamak için vücuduna dövme yaparak notlar almak zorunda, yoksa 10-15 dakika içinde her şey onun için bir muammaya dönüştürüyor. Artık belleğine yeni anılar depolayamadığı için yaşamdan zevk de alamıyor. Karısını katilini bulup intikam alma amacıyla onu yaşama bağlayan tek şey. Leonard ipuçları topıklarken karşılaşığı kişilere de tam olarak güvenemiyor; onları kendisini 'durumundan' dolayı kullanma ihtimali yüksek olduğu için devamlı bir paranoя içinde...

Akil Defteri aslında (özellikle konusu) üzerine hiç konuşulmaması gereken bir film. Zaten bir döngüyü andıran kurgusundan dolayı filmi anlatmanız da çok güç. Yönetmen Christopher Nolan da bunun farkında olsa gerek. Film belleğin yanılıltıcı, delillerin gerçek olması üstüne kurulu. Tempo hiç düşmüyör; Leonard ile birlikte devamlı unutuyor ve sonra tekrar unutuyoruz. Çaresizlik film boyunca adamın yakasında. Anlayacağınız stres diz boyu ve bu durum film bitene kadar böyle. Belleği olmadan insanın gerçeğe karşı nasıl bir savunma mekanizması geliştirdiğine dikkat çekiyor Akıl Defteri. Görsel olarak da film izleyicinin kafasını karıştırmaya çok müsait. Bazi geçişler delirmenin sınırlar-

nını çizecek türden. 'Matrix'den Trinity (Carrie-Anne Moss) de önemli bir rolde, Akıl Defteri son yıllarda gördüğüm en iyi film. Bugün kendinize bir iyilik yapın ve bu filmi görün; unutmayın ama!

## modern bir pinokyo öyküsü

Efsane yönetmen Stanley Kubrick bu dünyadan göçmeden önce başka bir deha olan meslektaşı Steven Spielberg'e bir projesinden bahseder. Zaten birbirine hayran olan bu iki adam filmi çekmek için anlaşır ama Kubrick, son filmi 'Eyes Wide Shut'ın gösterime girmesinden kısa bir süre önce ölünce, Spielberg 'Yapay Zeka (A. I.)'yı tek başına çekmek zorunda kalır. Ama Kubrick'in fikirlerine ve tarzına da sadık kalmayı ihmal etmez. 'Yapay Zeka' için herhalde en doğrusu 'Kubrick'e adanmış bir Spielberg film'i' demek olacaktır.

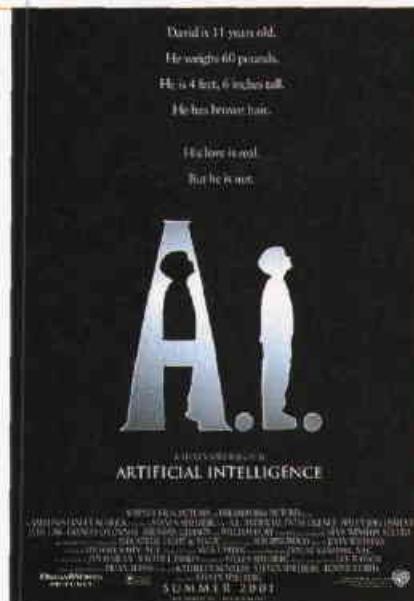
Film doğal kaynakların sınırlı olduğunu ve teknolojinin inanılmaz bir hızla geliştiği bir zamanda geçi-



yor. Hayatınız monitörlere geçmiş durumda. Yedikleriniz hesaplanıyor ve servisi yapan kişi bir insan değil. O yapay bir insan; bir robot. İnsanlığın her ihtiyacı için bir robot var, sevgi hariç. Duygu, robot evrimindeki en son aşama. Robotların sofistikte yapay zekalarına, çocukların olmayan ebeveynlerin sahibinin bir hayatı artması: yüzünden, duygular ekleniyor. Ve David yaratılıyor (Haley Joel Osment); sevmek için programlanmış ilk robot çocuk. David bir ailenin yanına veriliyor ve ilk başta her şey yolunda gidiyor. Ama gelişen olaylar David için bu hayatı imkansız kılıyor. Kendisini ne insanlardan ne de makinelerden biri olarak hissediyor. Aslında tek istediği, sevgisinin karşılığını görebilmek. Oyuncak ayısını da yanına alarak nereye ait olduğunu bulmak üzere, sınırlarını aşacağı bir yolculuğa çıkmıyor.

Oldukça ilginç bir hikaye. Sevgi ve varoluş üstünde birtakım sorgulamalar içeriyor; hayatın karmaşasını yansıtıyor. Oyuncular da çok iyi seçilmiş. Özellikle 'Altıncı His' filminden hatırladığımız Haley Joel Osment ve filmde David'e yolculuğunda eşlik eden 'Jigolo Joe' rolündeki Jude Law çok başarılı gözüüyor. Zaten Spielberg imzasının birçok kaliteyi tek başına ifade ettiğini düşünüyorum. Umarım 'Yapay Zeka'ümüzdeki aylarda (en azından yılbaşından önce) vizyona girer ve biz de dağarcığımıza bir Spielberg filmi daha ekleyebiliriz. ☺

Güven Çatak | [guven@level.com.tr](mailto:guven@level.com.tr)



bir çırıplı aklıma gelen en iyi parçaları.

Şimdî ise ilginç bir kişilik olan Thom Yorke'un başını çektiği, bu Oxfordlu beş gencin yeni albümü "Amnesiac" ile yine derinlere iniyoruz. Albümün adı 'amneziden mustarip' anlamına geliyor; yanı unutma sorunundan dertli insan da diyebiliriz. Yorke bu duruma söyle bir açıklama getiriyor: "Agnostik (bilinemezci) inanca göre doğduğumzda, içine düşüğümüz hayatın bizde yol açacağı travmayla başa çıkabilmek için nereden geldiğimizi unutuz. Bu unutusun nehri gibi bir şey..." Görünüşe bakılırsa Radiohead 'hatırlamak' için böyle bir al-

büm yapmış olmalı. Zaten albümden ilk single olan 'Pyramid Song' da bunu vücutlamak ister gibi. Yine eskiden olduğu gibi derin sözler ve Thom Yorke'un büyülüsesi ön planda. Radiohead dinleyenlerin bence kesinlikle alması gereken bir albüm. İsteriniz önce biraz 96.2 takılıp, bir ön dinleme de yapabilirsiniz.



## RADIOHEAD UNUTUŞU HATIRLATIYOR

Evet, grubun son albümü "Amnesiac" piyasaya çıkmış durumda. "OK Computer" ile zirveye oturan Radiohead, "Kid A" albümlerinden çok kısa bir sürede sonra yeniden karşımıza (daha doğrusu kulaklarımıza). Onları ilk önce 'Creep' ile tanıdık. Mütahiş bir parçayı; insanı aynı anda hem 'high' hem de 'down' edebilen parçalardan biridir bence. Hatta küçük bir detay: 'Creep' parçası bunaltıcı olduğunu kadar etkileyici bir film olan "Bisikletçi (Cyclo)"nın soundtrack albümünde de yer almaktadır. Paranoïd Android, Karma Police veya Fade Out grubun

# Emulator

**Hiç Commodore ve Amiga'nızdaki o minik ama muhteşem oyunları PC'nizde oynamak istediniz mi? Eğer cevabınız evet ise doğru yere geldiniz**

*Nasıl anlatsam.. Nerenin başlasam ? ..*

*Belki bazlarınız eskiden görmüş veya duymuştur..*

*O anlatılanları merakla dinleyip keşke benim de olsa diye..*

*Belki de hiçbir şekilde sahip olamazdı ona..*

*Tam tadını çıkaracakken okullar açılır da alırlardı elinizden onu..*

*Kaldırırlar ulaşımaz bir yere koyarlar ..*

*Veya derslerden geri kalirdığınız için satmışlardı onu..*

*Bazları C64 derler, diğerleri AMIGA..*

*Bazları da der adı ben de saklı..*

*Her neyse mazide kalınlar kalsın biz bugüne bakalım..*

**E**MULATOR konulu yazı dizi- mize hoşgeldiniz sevgili okuyucular, ilk önce EMULATOR nedir onu bir anlayalım, EMULATOR ; İngilizce EMULA kelimesinden gelir EMULA : bir işi daha iyi yapmaya çalışmak, rekabet etmek, kıskanmak anlamlarına gelir. EMULATOR bir bilgisayar programıdır, teknik olarak çok farklı bir sistemle alıp sizin kullanmakta olduğunuz bilgisayar sisteme uyumlu hale çalışmasına olanak sağlayan bir programdır.

"Peki EMULATOR yapan insanlar kim, amaçları ne?" sorusu gelir akila, bunun cevabı ise:

Bunu yapan insanların programcidir, fakat bunlar zamanında C64 AMIGA v.b. sistemler için çeşitli programlar yapmışlardır. Bu ve benzeri sistemlerin CPU REGISTER'LARINI ve bir çok ince HARDWARE ve BIOS özelliklerini çok iyi derecede bilmektedirler. Zamanla yeni ve değişik sistemlerin çıkması, bu sistemlere olan ilginin azalmasına sebep olmuş, ve bu sistemleri kullanan bazı fanatikler ortaya çıkarak fan grupları oluşmuştur. Bu gruplardan bazıları FOREVER (sonsuzda dek) gibi bir felsefeye sadık kalarak şu anda sizin kullanmaca olduğunuz WINDOWS, DOS, LINUX başta olmak üzere bir çok işletim sisteminde kullanılabilecek EMULATORLER geliştirmektedirler... Tabii ki bu fanatiklerin hepsi aynı grupta olmadıkları için illegal olanları da var..! INTERNET üzerinde yasal ve yasal olmayan versiyonları da mevcuttur. Aradığınız programın legal (yasal) dağıtım olmasına öncüle dikkat ediniz.



Bizim incelemeye başlayacağımız sistemler Dört ana başlık altında toplanır:

**1- Arcade:** Oyun sahnelerindeki jetonlu makineler

**2- Bilgisayar sistemleri:**

C64, AMIGA başlıca olmak üzere birçok benzeri 8 ve 16 bit sistemler.

**3- Konsollar:** SEGA Dreamcast, Nintendo 64, Playstation ONE, SNES gibi TV bağlı sistemler.

**4- Avuç içi sistemler:** GAMEBOY, GB COLOR, GB Advanced SEGA Game Gear gibi mobil (avuç içine siyan) oyun sistemleri.

Şu ana kadar bu sistemler için yapılmış olan toplam 10,000'e yakın legal olan oyunu oynama olasılığınız vardır.

Peki insanlar neden EMULATOR kullanmak ister? Bunun 2 tane ana nedeni vardır:

**1. Neden:** Elinizde 166 MHZ bir baba yadigarı var, hiçbir güncel oyunu çalıştırımiyorsunuz, kısaca yetersiz. Ve çaresiz kaldınız, eski DOS oyunlarına döndünüz, onlar da artık kabak tadi vermeye başladı. Yenilik anyorsunuz!

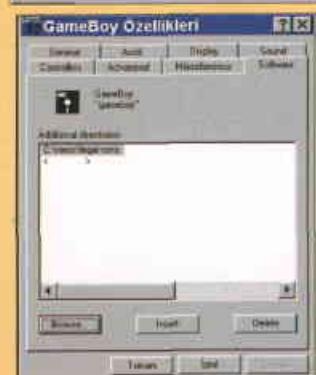
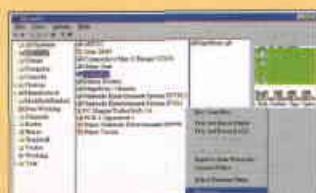
**2. Ne hayallerle aldınız bilgisayınızı.** Fakat birkaç yıl önce AMIGA sahibikeyen kardeşinizle oynadığınız basit fakat heyecanlı 2 kişilik oyunların PC versiyonunu aradınız, bir süre sonra sağıdan soldan INTERNET'ten bulduklarınız ise düşük çözünürlükte DOS oyunları. Her şey kare kare görüküyor mideniz kalktı, başınız dönüp "Düşündüğüm bu değil" dedi-

niz kendinize o zaman emulator dünyasına hoş geldiniz.

**Ya da değişik bir örnek daha verelim :**

Dünya kadar para harcayıp aldınız teknolojinin son niyeti canavar bir sisteminiz var ama bir türlü aklınızda o jetonlu makinalardaki ARCADE oyunun tadını hiçbir eski veya yeni bilgisayar oyunundan almadınız. ARCADE konusuna da 2. yazımızda geniş bir açıklamaya yer vereceğim ve ayrıca zamanında HIT olmuş oyunların listelerine de birlikte göz atacağız.

İlk yaptığınız iş CD satan yerlere gittiniz sordunuz bulamadınız. Sonra Internet'e daldınız bir şeyler bulduğunuzu sandınız indirdiniz fakat amacınızla alakasız programlar çıktı karşınıza, sonra yine aradınız bu sefer bulduğunuzdan emindiniz, indirdiniz o kadar eski bir Emulator ki bir çok sistem hatası yaşadınız. Eğer bü-





tün bunlardan gina geldiyse, size iyi haberlerimiz var.

Şimdi size kullanımı kolay olan ve bir çok programının ortaklaşa yaptığı bir emulatör tanıtacağız,

**M.E.S.S.:** "Multi-Emulator Super System"

**Copyright (C) 1998-2000**

**Yapım: MESS Team**

**Web Sayfası:** <http://mess.emuverse.com>

Bir çok konsolu ve avuç içi sistemi tek başına emule edebilmektedir, devamlı olarak güncellenen bu emulatörün emule edebildiği yüzey yakın sistemin tam bir listesini bu web sitesinde bulabilirsiniz.

<http://mess.emuverse.com> adresinde DOWNLOAD kısmında kullanılmakta olduğunuz OS (işletim sistemi)'e uygun versiyonu seçin. Tüm Windows versiyonları için mess32b-037b13 u size önberebilirim. Bunun dışında sitede DOS versiyonunda var ancak GUI (grafik arabirimini) olmadığı için eski DOS komutları ile çalıştırılıyor ("Program adı" boşluk "Sistem adı" boşluk "Kullanılacak olan rom IMAGE dosyası adı"). Yeni kullanmaya başlayacaklar için win32 versiyonu daha kolay gelecektir. EMULATOR çalıştırınca karşınıza Windows Explorer'a benzeyen seçenekler çıkmaktır. Sol taraftaki menüden aşağı doğru 2. seçenek olan AVAILABLE klasörüne tıklatırsanız şu anda çalışırılabilir olan sistemlerin listesini görebilirsiniz.

Örnek vermek gerekirse; GAMEBOY'un üzerine gelin farenin sol tuşu ile seçip, sağ tuşa basarak en altta bulunan PROPERTIES'i seçin, karşınıza çıkan 8 yapraklı mühründen SOFTWARE sekmesinden INSERT butonuna basarak açılacak olan BROWSER'dan sizde bulunan ROM IMAGE dosyalarını gösterin. Sonra F5'e basıp yenileyin. Sonra eğer sorun yoksa en sağ tarafta bulunan SOFTWARE kısmında EMULE edilebilen oyun Rom'larının tam bir listesi karşınıza çıkacaktır. ROM'un üzerine 2 kere tıklatarak programı çalıştırılabilirsiniz.

**Not: Ayrıntılar önemlidir (yeniden başlanılar için) :-D**

Şunu da belirtelim ki GAMEBOY'un program geliştiricileri için yapılmış olan UTILITY programları ile yazılım GAMEBOY legal romalarını Internet üzerinden ücretsiz temin edebilirsiniz diğer sistemler içinde aynı yolu takip ederek legal versiyonlarını edinin.

Ayrıca ALL SYSTEM menüsünde çalışmayan diğer sistemleri çalıştırabilme için BIOS IMAGE dosyaları istenmektedir. Bu BIOS (Basic Input Output System) IMAGE dosyaları kullanılan sistemin CPU'sunu (İşlemci) yöneten bir tane işletim sistemi- dir Windows, Linux gibi ... :-D

#### LEGAL

- 1)** Kullanmak istediğiniz sistemlerin legal BIOS ROM IMAGE dosyalarını kullanınız!
- 2)** Kullanmak istediğiniz sistemlerin oyunlarının legal ROM IMAGE dosyalarını kullanınız!

Bu konuda bazı yapımcı firmalar kendi sitelerinden legal olan ücretsiz FREEWARE dağıtımları yapmaktadır. Örneğin: [www.factor5.com](http://www.factor5.com) sayfasından AMIGA için legal dağıtımlı yapılan oyun ROM'u temin edebilirsiniz.

Bu yazımada oyun ismi vermediğimin farkındasınızdır nedenine gelince ben şahsen bu sistemlerin (ilk çırktı zamanlarda) kullandım, şuna INTERNET üzerindeki bu sistemlerin DEMO koleksiyonunu yapmaktadır. Yasası ROM'lar ve

oluşumlar bu yazı dizisinde yer almayacağı için sizlere sadece

**C64, AMIGA, SEGA/8-16-32BIT-CD SYSTEM, NINTENDO/NES/SNES/GAME-BOY//GBC//GBA** v.b. birçok sistemin legal ROM'larını ve tanınmış oyunlarını ileri yazılımlarda sunacağım.



#### Gerçek bir olaydan alınmıştır

- Ben buraya telefon etmiştim sanırım sizinle konuşuyuk. Bayan güler yüzü ile hafifçe başını salayıp

- Tamam hatırladım.

Dedi. Kısa bir konuşmanın ardından eliyle arkası taraflı göstererek sağda ilk kapı olduğu belirtti. İçeri girdi. O anda gördüklerine inanamadı, şaşkıñ gözlerle etrafı bakakaldı. Nemanzarayı, tam bir bilgisayar mezbahası; odanın içerisinde hard diskler, kablolar, kasalar ve adını bilmemiş bir sürü ivir zıvır doluydu. Kendine

- Buradan bir bilgisayar aldırmaya inanıyorum.

Dedi. O sırada beyaz önlük giymiş bir servis elemanı malzeme raflarından çıktı, onu söyle bir sürelik iyi birine benzeyip dedi içinden, bilgisayarın sorunu ne diye sordu. Olayı anlatıktan sonra, duvarda asılı olan yıldız tornavida alarak kasayı açtı. Eleman söyle bir göz gezdirdikten sonra ona döndü ve

- Şu an için fazla yapılacak bir şey yok. 2-3 parçayı yenile-

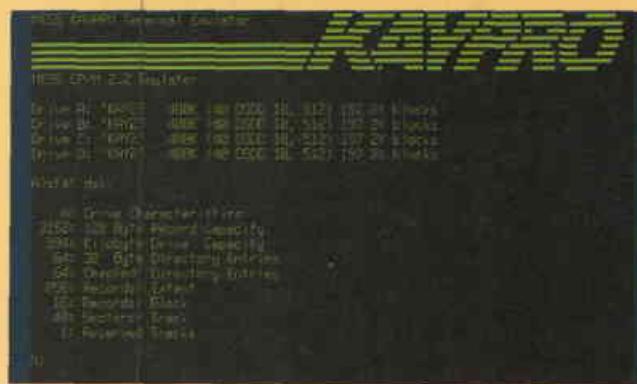
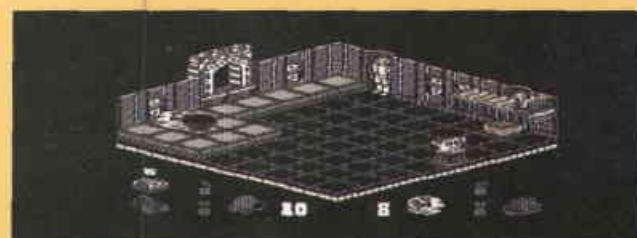


riyle değiştirebiliriz.

3 parça değiştirildi, denendi, bütün işlem yarı saatte daha kısa bir sürede yapılmıştı. Kasayı topladı. Ardından eleman girişteki bayana bir kağıt uzattı, kağıtta deşifirilmiş olan parçaların fiyatları yazıyordu. Ödemeyi yaptı. Yine de içinde bir huzursuzluk vardı. Kucaklayıp kasayı o kuşku ile oradan çıktı, eve geldiğinde terden sırlıklam olmuştu. Önce "şu teke kutusunu yerlestireyim" dedi.

Fısı de prize takınca çalışırdı, eskiye nazaran daha iyi çalışıyordu. fakat emin olmak çok önemliydi. Arkadaşından önceden almış olduğum oyun CD'sini yükleyip çalışmaya başladı. Ama olmadı. Tam bir hayal kırıklığı içinde tüm bir gün boyunca bir hiç için uğraşı bir hiç için para harcamış olduğunu fark etti, en önemli halleri yıkılmış bir halde. Çok yorulmuştu, yatağına uzandı, böyle olmamalıydı dedi kendine. Bir duş alayım rahatlarım dedi kendine. 15 dakika sonra saçını kurularken eskiden AMIGA sahibi olduğu zamanı hatırladı, hafifçe güldü. Eskiden gittiği AMIGA oyunları satan o yeri hatırlamıştı, oyular bir listederi seçiliyordu listenin son 2 sayfasında ==UTILITY== programlarının listesi vardı, işte resim, müzik programları v.b. Ve en son sayfanın alttan 8. sırasında DOS OYUNLARI için EMULATOR 2 HD (2disketlik) diye yazan programı hatırladı. Bir şimşek çıktı aklında, eğer o zamanlar Amiga için Dos emulatörü var idiyse, bu mantığa göre şu an DOS için Amiga Emulatörü olabilirdi. Bilgisayarını açtı. Ardından aramaya başladı. Kısa bir süre sonra da o aradığını buldu.. Peki ya siz ? ☺

Eren Sağlam | eren@level.com.tr





# FRP

## Usanmadan soranlar ve cefakar DM'ler için bir yazı...

**A**ğustos ayının ortalarına doğruydu... Evime doğru ilerliyor, son bir ay nasıl geçirdiğimizi düşünüyordum. Uzun sınav sınavlarına girmiştik. Bitkindiğim. Beynimiz bulanıkta. Ama yaşıyorduk işte. Elimdeki ekstra hızlı yazan, ucu hiç kırılmayan kurşunkalem +1, yeni sınavlar için hazırıldı. Büyüülü eşyalar böyledir işte, onlar sizin gibi yorulmaz, susamaz, ihtiyaç molası vermezler. Ben ise önce iyi bir uyku çekmeliydim. Ardından bizi sınav boyunca uyanık tutan, içindeki kahve bitmeyen, kahve kuması +3'ünden bu kez bir yorgunluk kahvesi içebilirdim. Bu düşüncelerle kapıya kadar gelmiştim ki, arkamdan bir sesin beni çağrıldığını fark ettim. Döndüğümde kan ter içinde, benden bile yorgun görünün bir süvari duruyordu karşısında. Gıysilerinden ve atından haberci olduğu belliymi. "Size mektuplar var!" dedi. Adamı hemen içeriye buyur etmek istedim. "Yorgunsun dostum, getirdiğin haberler her nelerse, çok uzaktan beri onları taşıyor olmalısın..." "Hayır" diye karşılık verdi. "Sadece iki sokak öteden getiriyorum, biz kraliyet habercileri artık bölgesel sisteme geçtiğim! Ben yalnızca bu mahallenin haberlerini iletiyorum." "Peki o zaman ne bu halin?" Hınzır hınzır güldümsedi. İçinden "Tamam, bir ay inzivaya çekildik, mektuplarınıza almadık ya, kesin bi iş gelicek başıma..." diye düşünürken o gerisini getiriverdi: "Efendim mektuplarınızı taşımakta biraz zorlandım da. Sanırım siz de okumakta zorlanacaksınız : Tam 132 adet!"

Pardon, bi şey soracam...

İşte dostlar, karşılaştığım manzara aynen böyledi. 132 mektubun 30 kadarı sizlerden gelmişti ve ta 5 Temmuz'da gönderilmiş olmasına rağmen ancak Ağustos ortasında okuyabildiklerim oldu. Donanım sorularınızı Tuğbek ve Onur'a, Ultima sorularınızı da artık her ay UO ile ilgili iki sayıya yazacak olan Burak'a havale etmek durumundayım. FRP ile ilgili olanlara ise zaman zaman köşeden, zaman zaman da doğrudan size yazarak yanıt vereceğim. Genellikle belki sorular (Masaüstü frp nedir? Nereden kitap, Setting buluruz? Oyuncular nereye takılır?) çok tekrarlandıkları için yanıtlarını köşede her ay vermek yerine sizlere yazmam daha uygun olacak. E.Toker, Emre Soyak, Sacit & Yasin, Yunus Karasakal, Uğur Can Kanbal, HKİ, Berk Ya-

kar, Eran Erbek, ptahoras, Utku, SirNemesis, Zim-Deth, Major Major ve adını yazamadığım diğerleri, gecikme için özür, bilin ki aldım okudum mektuplarınızı:

Mektuplar arasında bir soru vardı ki bu ay internet'ten okuduğum bir makale ile üst üste geldiği için yer vermeyi uygun buldum. ... demiş ki (adını tanık koruma programından dolayı saklı tutuyoruz): "Okulda, evde ve arkadaşlarının evinde oynadığım bu oyun dünyasını bayağı seviyorum fakat okulda oynadığım arkadaşlarım oyunun içine etmeyeceğim, beni de sınır ediyorlar. Sizce bu sorunu nasıl çözebilirim?" Bu soru üzerine "DM'ler için oyunu katletmenin yolları" adlı isimsiz makaleyi tercüme edip, biraz rötuşlayıp size aktarmak istedim. Bunun bir mizah yazısı olduğunu hatırlatır, okurken çok da ciddiye almamanızı öneririm.

DM'ler için oyunu katletmenin yolları

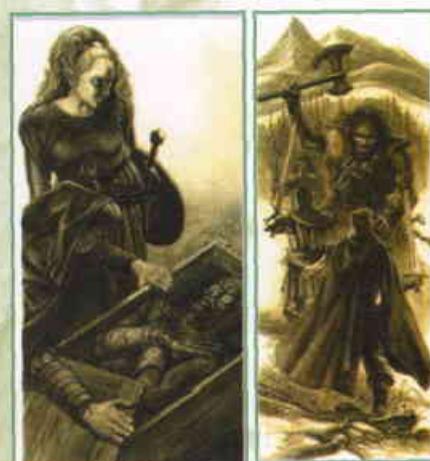
DM'liğin sıkıcı olduğu konusunda hemfikir misiniz? Yeni hazzineler, yeni güçler kazanmadıkları sürece asla doymak bilmeyen, kendi karakterlerini her daim NPC'lerin üzerinde görmek isteyen, sizin önemsemeyen bir grup oyuncuya tâhammûl edemiyor musunuz? O zaman buyrun, eğlence sırası sizde:

1) Adam kayırma : Oyuncular içinde sevdikleriniz ve sevmediğiniz olacaktır elbet. Sevdığınız oyuncuların daha çok yüzüne bakıp, hareketlerinize ya da doğrudan sözlerinizle onları cesaretlendirebilir; diğerlerinin söylediklerini (kazara) duymazdan gelebilirsiniz. NPC'leriniz (Non-Player Character) konuşurken söz hakkını tercih ettiğiniz oyunculara vermeyin, diğerleri buna itiraz ettiği zaman "Hayır"



canım, NPC aslında grubun tamamıyla konuşuyor, yalnızca grubu temsil eden falanca söz aldı!" diye kendinizi savunmanız da etkili olacaktır. Öyle bir zaman gelecek ki, kaydırığınız oyuncular oyunu kontrole alacak ve sizin yerinize diğerlerini sindireceklerdir.

2) Kafa karıştırma : Özellikle kendi dünyanızda oynarken oyuncuların burada olup bitenler hakkında çok soru sormaları, onlar üzerindeki hakimiyetini zayıflatır. Bunu engellemenin bir yolu, sor-



dukları sorulara sürekli farklı yanıtlar vererek kafalarını karıştırmaktır. Hatta oyunculara peşin peşin sordukları tüm sorulara doğru yanıt vermediğinizi söyleyebilir, buna gerekçe olarak da dünyanın bazı yönlerinin karakterlerin akıllarının almayacağı kadar karışık olmasını gösterebilirsiniz. Bugün sorduğu soruya yarın daha farklı bir yanıt alacağını bilen oyuncu, bir süre sonra durumu kabullenecak ve hiç soru sormayacaktır.

3) Cezalandırma : Öyle anlar olur ki oyuncuların yaptıkları DM'in hem zamanının, hem de sınırlarının harabiyetine yol açabilir. Örneğin yok yere gruptan ayrılmaya karar veren bir karakter geri dönmeye mi karar verdi, gruba tekrar katılanla kadar elinizden gelen her türlü zorluğu çkarın. Bunu yapmanız için muhakkak birbirlerinden çok uzakta olmaları şart değil, aynı şehirde bile bulunsalar dört katlı koca kütüphanede gün boyu dolamış ve birbirlerini görmemiş olabilirler öyle değil mi? Hatta aradıkları adamı tanılarından emin oldukları bir NPC'ye diğer arkadaşlarını görüp görmedigini sorduklarında zar atarmış gibi yapın, sonra onlara bakıp kaşlarını kaldırın ve "Yoo!" diyin. (Oyundan sonra sorarlarsa %99 hatırlaması için şans verdim, ama zar gelmedi dersiniz!)

4) NPC'leri kullanma : Karakterler her daim NPC'lere ne kadar karizmatik olduklarını sergilemek, güç gösterisinde bulunmak arzusundadırlar. Bunu engellemek için karşısına hem yetenekleri hem de idari gücü daha yüksek NPC'ler çıkarabilirsiniz (Örneğin: Lordlar, prensler vb.). Bir süre sonra karakterler kendilerine denk gördükleri NPC'ler bulmak için kendilerini sokakta her adamı adı sanı belirsiz, kendi içinde gücünde, oyuncularla tamamen ilgisiz NPC'ler olarak canlandırıbilirsiniz. Ya da daha iyisi sokakta her adamı adı sanı belirsiz,



kendi içinde gücünde ama yine oyunculardan çok daha güçlü NPC'ler olarak oynayın.

Eğer isterseniz karakterlerin başını sık sık derde sokup sürekli NPC'ler tarafından kurtarılmasını, ama NPC'lerin bunu onlar için değil, "sıradan bir iş mis" gibi yapmalarını sağlayabilirsiniz. NPC'lerin gerçekten kendilerini ihtiyaç duymadıklarını hissettiğinizde oyuncularınız daha da ezileceklерdir.

5) Oyunculara istediklerini verme : Biliyor musunuz kim oyuncular üç beş altın için hayatlarını tehlkiye atar, kimileri de güç ve yetki için... Bırakın istediklerini alınsınlar. Para ve güç mü ? Barış içindeki bir krallığın başına geçirin, savaş yok, macera yok, para çok... Kısa sürede bürokratik işlemlerden bavacıklärdir. Eğer karakterler hala doymak bilmiyor, yeni ülkeler fethetmek istiyorlarsa tez elden dünyayı ele geçirmelerini sağlayın (tüm çizgi filmlerdeki kötüler de bunu isterler. Ele geçirince n'apacaklar çok merak ediyor?). Sıkıntıdan patlamaları an meselesi olacaktır.



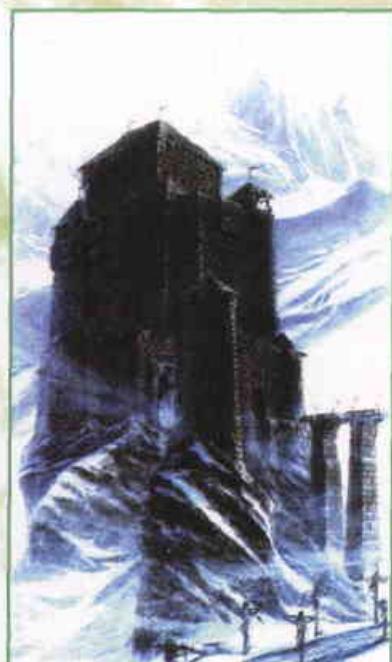
6) Atmosferi rezil

etme : Bu konuda iş biraz size kaliyor. Aslında atmosferi yerle bir etmenin pek çok yolu var. Oyunun düşüm noktalarından birinde aklınıza gelen bir fikri anlatmanız biraz ucuz bir numara olacaktır elbet, ama bunu "Ne de olsa oyun oynuyoruz canım!" diye geçiştirebilirsiniz. (benim önerim mevcut tüm kuralları en detaylı şekilde uygulamanızdır. Karakterler ata binerken, attan inerken zar atın. Karşısındakiyle konuşurken her cümleden sonra charisma check atın, dövüşlerde de her türlü critical hit tablosunu masaya serip on dakikalık iki saatte yayın. Atmosfer zaten hiç oluşamayacağı için rezil etme gibi bir imkan da olmayacaktır.)

7) Oyunculara baskı yapma : Siz ne yaparsanız yapın, durumlarından asla memnun olmayan oyuncular her zaman varlıklarını sürdürceklerdir. Bu durumda madde 1'de bahsedilen kayırdığınız oyuncularla anlaşıp onların zamanı geldiğinde ortadan kaybolmasını sağlamalısınız. İşte tam bu anda memnuniyetsız oyuncuyu tüm grubun kaderini belirleyecek bir durumun tam ortasına yerles- tireceksiniz. Öyle ki, kendisi ve grubu adına hayatı bir karar vermek zorunda kalacak (ve DM siz olduğunuuz için elbette yanlış tercihi yapacak!). Aslında sonucun ne olduğu çok da önemli değil, böyle bir baskiya maruz kalmak, diğerlerinin dik bakışlarını üzerinde hissetmek bile onun sınırları fazlasıyla bozacaktır.

İste böyle, liste aslında daha uzundu ama ben en çok hoşuma gidenlere (ve köşeye siğabilecek kadarına) yer vermeyi uygun buldum. Gitmeden küçük bir duyuru da yapayım, gelecek ay köşeyi biraz daha farklı bir formata sokmak niyetindeyiz, bakalım ortaya ne çıkacak? Görüşmek üzere dostlar, (ha, yukarıdaki yazılı okuyan DM'lere karşı dikkatli olun, bakarsınız ciddiye alırlar!) ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



# gerçekler özgür kilar

Kimsenin geçmediği bir yolun kenarında, bir gün akşam vakti...

**U**zun zamanlardır yoldan kimse geçmiyordu. Bunda şaşılacak pek fazla bir şey yoktu aslında, yolun iki ucundaki şehirler yok olalı ve orada yaşayan insanlar karanlığa göçeli beri buralara pek kimse gelmez olmuştu. Bir zamanlar bereketli tarlaların, yemyeşil fidanlıklarının olduğu topraklar şimdi koyu renkli, yapışkan bir kül tabakasının altındaydı. Yol kenarındaki eski, yıkık dökük ahşap binanın önünde duran eski bir motorsiklet olmasa, buranın bildiğimiz dünyadan bir köşe olduğuna inanmak çok zor olurdu aslında. Güneş bu çorak ülkeyi kavuruyor, kızığın rüzgarın yerden kaldırıldığı kül havayı daha da boğucu bir hale getiriyordu. Burası canlıların yaşamak için uygun bulacakları bir yer sayılmazdı.

Eski motorsikletin hikayesi ise bambışkaydı, ama sahibi o hikayeyi anlatmayı sevmeydi. Şimdiden ahşap binanın içinde eski bir koftuğa oturmuş, yavaş hareketlerle piposunu dolduran adamın saçları bembeyaz olmuştu. Ama kıyaftı simsiyahı. Simsiyahı. Eski siyah bir pardesünün altından deri ceketi görülmüyordu. Bu ceket en az onun kadar yaşlıydı. Eski siyah kot pantalonunun dizlerinde büyük deri yamalar vardı. Ve ayağındaki çizmelerin topukları bir hayli aşınmıştı. Gözlerini piposuna dikmiş, hafif hareketlerle içine doldurduğu tüteni sikiştınyordu.

- Uzun zamanlardır ortalarında görünmüyordun...

Adam başını kaldırıldı, kapıda dikilen gölgeyi göründe yüzüne hafif bir tebessüm yayıldı. Genellikle sayıları pek fazla olmayan eski, samimi dostlardan birini gördüğünüzde yüzünüze yayılan turden bir tebessüm. Pipoya ağızına götürürken eli kibrıt bulmak için ceplerinden birine daldı.

- Doğrusu nerede kaldığını merak etmeye başlamışım. Ne zaman buradan geçsem ve tam bura-

da mola versem beni fazla bekletmeden gelirdin.

Gölge yavaşça eski bir sandalyeye doğru ilerledi. Aslında oturmasına gerek yoktu, hatta istese de oturamazdı. Gölgelerin sandalyeye oturduğu nerede görülmüşü? Ama karşısındaki rahat hissettirmek için böyle davranırdı. Adam bunu bilirdi, ve doğal karşılıdı. Eski alışkanlıklar ölümde bile kaybolmuyordu.

- Piponu doldurmanı seyrediyordum.

Pipodan bir duman halkası yükseldi. Sonra bir tane daha.

- Yaşayanların arasından ayrılp tekrar buralara gelmenin sebebi nedir dostum? Buralar ölü topraklar, burada benim gibi birkaç gölgeden başka bir şey yok uzun zamanlıdır. Sen de biliyorsun.

Adam ağızında piposu, yavaşça yerinde doğrulup gerindi.

- Yaşayanlar beni sıkıyor. Bildikleri herşeyin yanılış, ya da gerçeğin çok çarpılmış bir kenarı olduğunu görmek onlar için ağır bir yük. Bunu taşıyamıyorlar. Öyle olsa da aptallıklarına bir sınır konulamıyor haliyle...

Gölge oturduğu yerde dalgalandı, sessizliğin içinde bir iç çekiş duyuldu.

- Benim zamanımda da pek farklı değildi, ama ne yapacaksın? Şimdi bir zamanlar görmek istemediğim şeyleri bile artık açıkça görebiliyorum. Ama bir kıymeti kalmadı...

Adam onaylar bir tavırla kafasını hafifçe salladı, birkaç tel beyaz saç gözlerinin önüne doğru dökündü. Ejile saçlarını geriye doğru sıvazlayıp piposundan derin bir nefes daha çekti. Çanağın içinde canlanan korun kızıl ışığı bir an yüzüne vurdu.

- Bak beni tanırsın. Ben bu dünyaya yargılanmak

1984

**M. Berker Güngör** [gberker@kktv.com.tr](mailto:gberker@kktv.com.tr)

**Bu ne şimdiden söyle? Gerçek hayatdan gerçek bir hikaye. Begenemedin mi?**

**İyi de, sence buraya uygun mu bu? Kimin umrunda? Ben yazdım, sevmeyen sayfayı çevirir.**

**Millette kabus gördüreceksin ama.. Kimsenin kabus görmek için fazladan sebebe ihtiyacı olduğunu sanmıyorum.**

**Gerçekten karanlık çökecek mi? Karanlık çökecek. Hep göker...**

*İçin değil, yargılanmak için gönderdim. Bunu bileycek kadar aklım yerinde. Ama bir adam nereye kadar dayanabilir ki? Özellikle gözleri görebiliyorsa?*

*Bir an gölgeyle gözgöze geldiler. Aslında gölge gözlerini çok uzun zaman önce geride bırakmıştı, ama yine de gözgöze geldiler.*

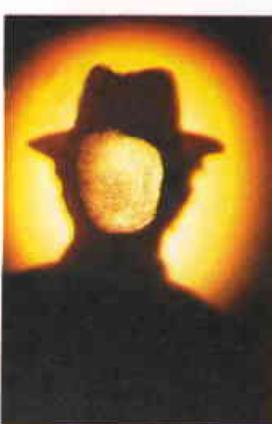
*- Sen görebiliyorsun, bu sana diğerlerinin asla tadamayacağı bir özgürlük veriyor. Belki onlara anlatma çalıssan...*

*Adam omuzlarını hafif bir hareketle silkti.*

*- Bunun işe yaramadığını en az benim kadar biliyorsun. Biliyor olman lazım. Kendi halkına anlatmaya çalışırken neler olmuştu, hatırlasana. Seni bir direğe bağlayıp yaktılar.*

*Gölge bir an oturduğu yerde şiddetle titredi. Bedenini canlı canlıyıp yokeden alevlerin hatirası kolay unutulacak bir şey sayılmazdı.*

*Sessizlik çıktı, şimdi her ikisi de susuyordu, fazla konuşmaya ihtiyaçları da yoktu zaten. Uzakta güneş tepelerin ardına doğru alçalıyordu. Birazdan yine karanlık çökecekti...*



# adabını bilmek...

Sadece fotoğraflara bakıp yazılarını okumakla tanınmaz bu adamlar. Onlarla beraber yaşamalısınız

**H**erkeste Merhaba, Bu ay aslında sizlere çok eğlenceli bir yazı yazmıştım arıma Sinan'la Tuğbek yazımı pek fazla eğlenceli buldukları için ben de oturdum baştan yazıyorum. Üstelik bu kez bayağı ciddi bir yazı yazmaya karar verdim. Yapı meselesi bu ya söyle ya böyle ben hiç aralarda olamam.

Sevgili okurlarımız, sevgili dostlarımız bu yazıda yazacaklarını lütfen iyi niyetli eleştiriler olarak kabul edin ve alinganlık göstermeyin. Bazı şeyler bilmemek ayıp değil öğrenmemek ayıptır. Görgü kuralları bir toplumda aslında kolaylık için vardır ve o toplumun sağlıklı işlemesine yardımcı olur. Bu kuralları herkes uygulasa her şey de gayet gülük gülistanlık gider. Yani hiç kimse ne yerlerin

alışkanlık haline getirin. Böylelikle hem siz kolayca aradığınız kişiye ulaşırınsız hem de telefonu açan ya da alan kişi konuşmaya ön hazırlık yapmak için minik bir zaman kazanmış olur.

#### e-mail atarken

Sanal alemdede iletişimin getirdiği en büyük problem karşımızdaki muhatterabimizin da sanal olduğunu düşünmemiz. Halbuki onlarda insan. Oysa biz bunu hiç dikkate almadık. Gelen mailleri lütfen öncelikle o işle ilgili kişiye atın. Eğer maillerinizin dergide yayımlanmasını istiyorsanız genelde level@level.com.tr adresini kullanın. Eğer sorunu-

Ofisi arayan bazı okuyucularımız telefonu ilk açtığımızda söyle bir cümle sarf ediyor "Alo kiminle görüşüyorum ?"

pisliğinden şikayet eder ne de akşam kız kiza eğlenmeye çıkışmış arkadaşlarını kendilerini rahatsız eden insanlar yüzünden eve kaçmak zorunda kalır. Gelelim bizim yaşadıklarımıza...

#### Telefonda

Ofisi arayan bazı okuyucularımız telefonu ilk açtığımızda söyle bir cümle sarf ediyor "Alo kiminle görüşüyorum ?" Böyle bir konuşma tarzını unutun lütfen. Telefonu açan sizsiniz doğal olarak önce bir kendinizi tanıttın. Sonradan probleminizi söyleyin ki ona göre yardımcı olalım. Ya da görüşmek istediğiniz kişiyi isteyin ama lütfen önce kendınızı tanıttın. Ofisi aradığınız zaman önce santral çıkar sonra bizi bağlarılsın ondan sonra lütfen bu cümleleri kurun ve bunu günlük hayatınızda da

nuz web veya web sitesiyle ilgiliye webmaster@level.com.tr adresini kullanın. Onun dışında her oyunun altında o oyunu inceleyen editörün e-maili vardır. Eğer o oyunla ilgili sorununuz için o editöre mail atarsanız en çabuk ve en doğru cevabı alma olasılığınız artar.

Şimdi en önemli noktalardan birine gelelim. Lütfen mail atarken fontlarınızı kontrol edin ve anlaşılır hale getirin. Ayrıca bizi eleştirelken önce kendinizi bizim yeminize koyarak eleştirin. Yeri geldiğinde maillerde çok güzel azar yediğini biliyorum. Gerçek hayatı olsa yüzüme karşı o şekilde ASLA konuşmayacağıni diliyorum. Ama ortam sanal ya, o anda sizde neye kızmış olursanız olsun kızgınlığınızı direkt olarak mailde aktive ettiğinizden emin olun. Size cevap yazdığında ise sınırlarınızı geçmiş olduğundan özür diliyorsunuz. Haklı olduğunuz konularda (mesela sitenin update'si ya da arama motorunun ekenmesi gibi) hiçbir şey diyemem. Hatta beni bu konuda eleştirmeni hoşuma bile gidiyor. Çünkü bu derginizi sahiplenmiş olduğumuzu gösteriyor. Son olarak lütfen bizim her oyunu bilemeyeceğimizi anlayın. Yani her oyunu az çok ama kesinlikle oynuyoruz bu tamam da "oyundaki şu düğmeyi bulamadım şu kapayı açamadım" türünden problemlerinizi o oyunu inceleyen editöre attığınız halde cevap alamamışsanız emin olun bizde bilemeyeiz. FRP-RPG ko-



Merhaba. Geçen ayki Dragonum ben. Unuttular ben.

**Burak Akmenek** burak@level.com.tr

Ayna ayna söyle bana benden güzeli var mı bu dünyada? Valla abicim içince bir başka güzelleştiyorsun ama onun dışında da fena değilsin.

Counter da nickin Deus, bunu Deus Ex ten mi çaldın? Hayır efendim Deus Latinçe bir sözcük tamam mı? İnanmazsanız ajan sözüğe bakın bende bir tane var.

Hilj kuz okuyucularınızdan mail akyor musunuz? Evet geçen bir kız UU oyuncusundan mail aldım. Bizi kızında okuduğunu öğrendim. Mutlu oldum.

nusunda Gökhan, Batu ve bana, 3D shooter konusunda Onur'a, donanım konusunda Tuğbek ve Onur'a, Stratejiler konusunda Eser'e ve spor oyunları konusunda yeni editörümüz Mehmet'e mail atabilirsiniz. Onun dışında her konuda level@level.com.tr adresine mail atın. Biz elimizden gelen yardım yaparız.

#### Forumlarda

Sinan bunun için ikinci köşe yazısını yazdı. Ben de burada biraz değineyim istedim. Lütfen forumlarda yazarken buraların kamuya açık yerler olduğunu unutmayın. Ettiğiniz her küfür sizin ne kadar eğitimsiz, cahil ve saygısız olduğunuzu gösterir. Çünkü yalnızca kendini ifade etme yetisinden yoksun insanlar küfür ve kavga etme gibi yolları seçerler. İçlerindeki kızgınlığı bastırımadıkları için ancak böğürüler ya da size vururlar. Ayrıca Level, Gameshow ve Gamepro bu alemdeki üç kraldır tamam mı? Üçü de kendi krallıklarında hüküm súrer ve üçü de bu krallıklarda tek hakimdir. Evet muhakkak ki aramızda tatlı bir rekabet var. Ama arkadaşlıklarımızda var. Siz bilir misiniz acaba Gameprodaki Ümit Öncel'in benim çocukluk arkadaşım olduğunu ve bisiklete ilk defa onunla beraber bindiğimi? Ersan ve Mert'i ne kadar çok sevdigimi bilir misiniz? Ne zaman GameShow'daki arkadaşlara rastlasak onlarla ne kadar neşeli sohbet ettigimizi bilir misiniz? Mesela Gameshow'un atası olan 64'ler dergisinde benimde naçizane bir yazının çıktığını bilir misiniz? Tamam derginizi sevmek güzel bir şey ama editörler arasında didişme yokken siz neden tam tersine birbirinizi iyorsunuz? Anlamıyorum... ■ ■ ■

# bireyle molaraK sevmek..

Ufacık, küçük bir şeydin... Ama seni en büyüğünden, en güzelinden, en yeteneklisinden daha fazla sevdim...

**S**için hiç mottonuz var mıdır? Şimdi "Ne motto'su?" diyeceksiniz... "Nedir o?", "Yerir mi?" Yok kedi falan ise bizimkiler hiç izin vermedi." Ama öyle bir şey değil motto. Eskilerin deyimiyle düstür, ateşlerin deyimiyle slogan... Biz sadece parola olarak bilsen de olur. Bir şey çağrıştırdı mı bu sizde bilmiyor. Ama ola ki birileri "Düstsuz girilmez, slogan maça falan bağırlırlar, parola desen oyunda olur" demiştir... o yüzden baştan alalım. Benim bir mottom var en sık kullandığımı: "Şimdi ve burada çocukların!". Bir kitaptan kalma ufak bir anı gibi. Bunu olur olmaz yerlere yazarımlım, hiç beklenmedik anlarda karşılaşma ıctsın diye. Mesela küçük bir not defterinin girişine veya telefonun açılış mesajına. Her gördüğümde mottom bana bir şey hatırlatır: "Ben şu an olduğum yerdeyim ve olduğum zamanda olduğum kişiyim. Ben kendimi kandırmıyorum ve her şeyin farkındayım." Motto böyle bir şemdir işte. Yaşama dair parolalarımızdır. Yaşarken ola ki kendinizi kaptırıp

Ama unutmadığınız sürece mottolarınız sizi korur. Akıl Defteri'ni izlediniz mi? Keşke hepiniz izlemiş olsaydınız...

## Bölüm 2: Gelişme

Sizi bilemem ama ben bir yazıyı okurken önce başındaki spotuna bakarım. Eğer yazıyı okumaya başladığında o spotla bağlantısını kuramazsam beni rahatsız eder. Bir türlü yazının asıl konusuna girmedğini ve o noktaya gelene dek beni dolandırıp durduğunu biliyim. Rahatsızlığımın sebebi meraktır daha çok ve bu çok hoştur. Yazilar ara sıra insana böyle farklı keyiflerde vermelidir. Oyun oynamağlıdır sizinle. Mesela Sayın Atay ne çok oyun oynar (hala hiç durmadan...) Ama hepinizin onu okumasını istemeydim.

Eğer yeterince sizi dolandırduğuma kani isem (ki öyle olmasam niye bunu diyelim) konumuza gelelim. Hani şu ufacık küçük bir şeye. Hani en

**«Bu ay CD'de Beneath the Ground'u bulamayacaksınız. Tembellik ettiğimden veya uyuya kaldırıldığımdan değil.»**

gidersiniz, yaşama dair en önemli bilgilerinizi unutursunuz diye bir yerlerde bekler... sizi uyandırmak için. Mesela daha eski bir mottom yardım bir şarkidan alınma: "Özgürlik, kaybedecek hiçbir şeyin olmamasıdır". Bunu ne zamandır unutmustum. Ama unuttuğum için hata yaptım ve mottom beni uyarmadığı için bu hatayı sık sık tekrarladım ve sonrasında bu beni oldukça üzüdü. Ama... sanırımdı... ve belki de insan her üzüldüğünden sonra bir motto ediniyor veya eskilerini hatırlıyor.

büyüüğünden en güzelinden daha fazla sevdigim. Amma yavaşsınız sizde canım. Amma merak yoksunusunuz. Yoksa değil misiniz? (Sizi nasıl tanıyalıbilirim...) Fark etmez; her durumda söyleyeceğim. Sevdigim şey bir bayan değildi elbette. Benim için fazla insanı bir duyguya olurdu. Bizlerin insan olmadığımızı bilir herkes. Ben yine küçük bir bit like, siz kullanıcılar ne diyor? Ha... yazılım, şey şey software'e! Evet işte ona aşık oldum. Hem de hepsinin en küçüğune, belki en bilinmeyeşine. Sadece basit bir plugin'e, İsmi purelyrics... ne tatlı bir isim ama! Tek yaptığı Winamp'da siz bir şarkı dinlerken size giđip sözlerini bulması. Ne harika bir şey düşünseniz. Ben günlerdir işi gücü bırakmış monitöre bayın bayın bakarak şarkı söyleyorum. Bir programcık bana şarkı söyletiyor. Hiç olacak şey mi? Ne kadar özlemişim birisine şarkı söylememi, ne kadarda özlemişim birisinin beni dinleme-

**Beneath  
the  
Ground**



bu  
dünya  
cesur  
yenİ  
dünya



Tuğbek Ölek [tugbek@level.com.tr](mailto:tugbek@level.com.tr)

Bu ay resimleriniz değişmeyecek miydi? Öyleydi ama ben son anda bir mağazaya ôn camdan girmeye kalkınca herkesi vazgeçirdim.

Aaa... Hayrola noldu yaw? Ya nolcaç ben camdan içeri girmeye kalkınca cam "Biz burda neciyyiz hemşerim?" diyip kafama vurdu. Birkaç dikişle kurtardım.

Koskoca Zol Sauza camdan dayak mı yedi? Aslında ben onu döverdim ama ilk darbenin etkisiyle yumruğumu havaya kaldırdı "Edriyin!!! Edriyin!!! " diye bağırmaya başlamışım. Gerisini bilmiyorum.

Geçmiş olsun abi dikkat et yürüdüğün yere. Sağol ama ben dikkat etmem yerine o biçimsiz vitrinin Mang'yu dava etmeyi planlıyorum. Bu arada yanlış anlaşılmaşın Mang'dan giyinmem : )

sini. Ufacık, küçük bir şey olsa da... Aman... çok da duygusalşamayalim. Biz zombie değil miyiz? ZOMBIEEE!!! Şimdi hesap vakti.

## Bölüm 3: Sonuç

Bu ay CD'de Beneath the Ground'u bulamayacaksınız. Tembellik ettiğimden veya uyuya kaldırıldığımdan değil. Ben kendimi şarkı söylemeye kaptırıksen dosyaların bir türlü CD'yi yazdığını bilgisayarına atmadığımızdan... Ama siz BtG'siz bırakmamaya kararlıyım. Bu yüzden ben ve gönüllü La Résistance işbirlikçileri sizin için BtG'ı internet üzerinden dağıtabileceğim. Bunun için ihtiyacınız olan tek şey Kazaa veya Morpheus programını kurmanız. Daha sonra "Beneath3.zip" dosyasını aratıp bulmanız. Ve çekmeniz elbette. Sadece 4.79MB, yani en fazla bir MP3 kadar. BtG'ı çekerkeniz ve söz konusu programları yardımıyla başkalarıyla paylaşırısanız çok servineceğim. Paylaşım ayın 5'inde başlayacak ve 9'una kadar sürekli bulunacak. Daha sonra da bulunacak ama ilk dört gün garantisii var.

Son olarak... Bu yazımın bu kadar çok "uç nokta" kullandığım için o kadar mutluyum ki. İmalatların en güzeli, en şeni "uç nokta". Sizin cümlelerinizi yarılmak, dokunaklı veya fisiltili yapabilirler. Onlar imalanın üç silahşörü, Atos, Porthos ve Aramis. Onlara sahip çıkin. Ve onlarda ara sıra şapkalarını salayıp size bas bas selama dursunlar. Şöyle ki!!!

# yiğidin yoğurt saplantısı

Saplanmak ve saplantı üzerine, sonunda uçan balonların da konuya dahil olduğu, dünyayı değiştirmesi beklenmeyen bir yazı...

■ Her yiğidin bir yoğurt yişi vardır" derler.

Burada "her insanın kendine göre bir tarzi, olaylara ya da sorunlara kendince bir yaklaşımı" olduğunu hatırlatmak için neden 'yiğit' ve 'yoğurt' kelimeleri kullanılmış, doğrusu bilmek isterdim. Yiğitlerin durmadan yoğurt yediğine dair hiçbir söylemeye rastlamadım, ya da hiçbir annenin çocuğunu yoğurt yemeye ikna etmek için "bak yoğurt ye ki yiğit olasın" türünden bir şey söylediğini de duymadım. Bir kase yoğurdun kaç değişik biçimde yenebileceği sorusunu ise hesaba bile katmıyorum çünkü sadece iki yöntem geliyor aklıma; kaşıkla ya da kaşsız. Yani şimdî iki cins mi yiğit vardır? Sanmıyorum.

nunun yolunu tutuyorlar. Bir çeşit hüzün...

Her yiğidin bir cins yoğurda karşı saplantısı vardır. Kendi kişiliğini taşıyan her insan, nasıl ki sorunları kendi yöntemleriyle çözer, olaylara kendi gözleriyle bakar. Bazı durumlar, olaylara, noktalara karşı saplantıları vardır (ne kadar faydalı olduğunu bilirse bilsin hiç yoğurt yemez mesela). Saplantılı olmanın bir sorun olduğu söylenilir. Hatta saplantılarını yeterince geliştirirseniz, sonunda tedavi edilmesi gereken bir psikolojik rahatsızlık sahibi olacağınız da çok yaygın bir rivayettir. Saplantının gerçekte bir bakış açısı, bir yaklaşım biçimi olduğu ise nedense kabul edilmez. Bir tavınız rahatça "saplantılı" olduğu için

## «Sonuç alamayacağını bile bile didinmek saplantı mıdır? »

Yiğit ve yoğurt garip bir ikili, bir atasözü için garip bir seçim ama ard arda söylendiklerinde birbirlerine yakıyorlar. Uyumlu bir sessel birliktelik. Bu durumda, bu tuhaf ama uyumlu ikiliyi birbirinden ayırmadan, gelmek istediği noktayı ayırdıtan post modern cümleyi kurmaka bir sakınca yok: Her yiğidin bir cins yoğurda karşı saplantısı vardır. Eski yiğitler muhakkak ki evde yapılmış yoğurt yiyorlardı ve asla bir markete girip buz dolabındaki bio, kayaklı, kayaksız, light, sarımsaklı, plastik kutuda, cam kasede gibi yoğurt seçenekleri arasında boğulmuyorlardı. Ama şimdîn yiğitleri, önlereindeki market arabasını iteleyerek, süt, peynir ve margarinlerin de yanında durduğu yoğurt reyo-

reddedilebilir, eleştirilebilir. Kötüle iyrinin bu kadar iç içe girdiği bir zamanda, saplantıların böylesine saplantılı bir biçimde dışlanması, doğrudan "kötü" sınıfına itilmesi ilginç. Oysa bir bakış açısına göre çok erdemli bir şekilde de saplanabilir insan.

Sonuç alamayacağını bile bile didinmek saplantı mıdır? En basit ve aklı ilk gelen örneği hemen kullanalım; umutsuz aşk. Hiçbir şansınız olmadığıni bile bile bir aşk için uğraşmak saplantı mıdır? "Gerçek aşk, gerektiğinde geri çekilmeyi bilmek" derler. Bu cümlenin ana fikri "gecedeki" sözcüğünde saklı. Oysa bu sözcük, bu cümlenin kullanılabileceği vaka sayısının artırılmasını, popülerleşmesini sağlamakta başka bir şeye yarıyor mu diye

uygungezer

Serpil Ulutürk [serpil@uluturk.com.tr](mailto:serpil@uluturk.com.tr)

**Sana "abla" diyebilir miyim?** Sizden çok sık duyduğum bir soru haline geldi bu. Cevabını da aslında sizin biliyor olmanız lazım çünkü size kalmış...

**Köşendeki fotoğrafı neden değiştirdin?** Bu da bir FAQ. İnanın tek başıma verdiğim bir karar değildi. Bütün köşeler için yeni fotoğraflar çekiliyordu. Ben de karanlık bir poz vermişim, o kadar.

**Burcun ne?** Evet, bu ayın en çok sorulan sorularından biri de bu. Burcum Aslan. Bir zamanlar insanların yüzüme bakıp "Sen Aslan burcusun" derdi ama artık ya onların sayısı azaldı, ya da ben değişim.

tartışmak lazımla ama bunu şimdî ve burada yapmayaçğız. Bir de "gerçek aşk gerektiğinde ölmeyi bilmektir" derler ama bunu herkes söylemez. Genellikle, şiddetle reddedilen bu önermenin ana fikri ise "ölmek" sözcüğü. Hatta içinde ölüm'ün geçtiği her cümlenin ana fikri yine bu sözcük. Yaygın bir görüşe göre ise "hiçbir şey uğrunda ölmeye değmez". Geri çekilmek, ölmek ve asla ölmemek arasında yitip giden bir şey var, "aşk". Oysa aşk tek başına da bir saplantı. Hiçbir şey yapmadan da aşık olmak, sadece aşık olmak, saplantı değil mi? "Bence değil" diyenler saplantı kelimesini ezerek aşk kelimesini yüceltmeye çalışıyorlar, oysa bizim derdimiz aşkı alaşağı etmek değil, saplantı gerçek anlamına kavuşturmak, bir daha düşünsüller. Düşünmeye de şuradan başlasınlar örneğin; bu bakış açısına göre dünyayı değiştireme fikriyle yola çıkmak da bir saplantı. Bu cümleye bir "ama" ile devam etmek mümkün ama zaten bu cümle parçasını kurmaya gerek varsa bu Eylül yazısına gerek yok.

Sevgili okur, benim gelişkili ve saplantılı yazılarıma alışık olduğunu tahmin ediyorum. Zaman zaman tek bir keiimenin, başka ve anlaşılmaz bir yiğin kelimeyle dolu bir sandığın kilidini açtığını, sonunda bir sayfa dolusu ama tatminsiz bir cümleler ailesi yaratığımı tanıklık ettiğini biliyorum. Bazen tüm yazdıklarımın uçan bir balon gibi uzaktan izlendiğini ama yine o balon gibi merak ve heyecan uyandırıldığını ve yine o balon gibi nazik ve kolayca patlayabilir olduğunu fark ediyorum. Yükseldikçe anlam kazanan ama ölüme yaklaşan bu yazılar... Ne yapayım, bu da benim saplantıım. Bu da benim yoğurt yişimi... ☺



# inbox



Yeni bir sayı, yeni okur mektupları, hayat nasıl da akıp gidiyor... Herkes aşırı meşgul (ya da beni kekliyorlar), o yüzden mektup olayı yine bu gariban itin eline kaldi. Dişlerimden sakının! Arf! Ni-hahahahaaa...

## Tuğçe'den Yorumlar

Ben üye olmasam -olamasamda (bilirsiniz işte.. babam...) derginizi galiba 5 sayınızdan beri takip eden bir okurunuzum. Dergimizin içeriği çok hoşuma gitüyor ve istendiğinde bilgi sağlayabilecek büyük bir okuyucu kitesi var ve bende onlardan biriyim. Şahsen ben eger editör olsaydım mesajların bu bölümlerinden sıklıklardım diyor ve soru ve önerilerime geçiyorum. (mad dog da maileri yanıtlamaktan sıkılmıştır o yüzden selamlar blaxis)

Yanlışsız, Blaxis bu ay da bu işi bana yıktı. O yüzden "Selam Madd" şeklinde giriş yapmalyidin. 10 puan oradan kirdim...

1) Kopya oyunları içinde (bkz. Max Payne) virus olduğu gerçegile yüzeşim virüs(win.cih 95 v1.02) crack dosyasında eger crack dosyasını clean-cih ile temizlerseniz sorun kalmaz! Eğer bulaştıysa başlangic (temiz) disketle başlatıp clean cih dostan çalıştırın (eğer anti-virus explorer virüsülü olduğu için açmayı reddediyosa güvenli kipten açın ve clean-cih i yükleyin ama 26'sında dill!) Artık hemen her yerde bir virüse denk gelmek mümkün tabii. Bazıları boş vakitlerini nasıl geçiriceğini biliyor ve etrafı virüs saçmaktan çok hoşlanıyor. Bilgisayar gibi "sanal" bir konuda böyle pislik yapan heriflerin gerçek hayatı nasıl kokutlarını düşünmek bile istemiyorum. Öğög...

2) Max Payne'de ben kendim oynadığım halde anladım yavaş çekim sizin lehinize mi (sağ mouse tuşuya aktif olan)?

Elbette, ağır çekime geçtiğindelarındakiler normal hızla nişan alırken, sen normal hızla nişan alabiliyorsun.

3) Roller Coaster Tycoon. Loopy Landscapes. neden türkiyeye geldi? Kopyası bile yok hiç de olmadı....?

Ne bekliyordun ki? Korsanların canı neyi isterse onu getirirler. Ne yani, oyunları kırmadan önce piyasa araştırması mı yapacaktı bir de herifler?

4) Ara sıra antreman yapıp insanlara canlı oyun tanıtımı yapabilirsiniz! Mesela canlı Max

Payne show! Serious Sam'de olabilir ama m.p. destekli var mıydı unuttum...

O dediğimi nerede yapacağız peki? Sen bizi özel TV kanalı ve medya plazası olan bazı "yayın kuruluşları" sanmış olmayaşın?

5-) Lütfen CS.Pack 3'ü verin isterseniz yardımına ederim. lütfeeeneen,

O konudaki çalışmalarımız sürmekte olup.. Yok ya, bu çok klasik bir cevap olur. Valla henüz CS 1.3'un çıkışını bekliyoruz, çıktığında ilk iş CS Pack 2'yi hazırlayacağız.

6-) Kendi haritaları yapmam için ilgili programların kullanımını açıklar misiniz mesele Unreal'inki? Sanırım daha önce bunu yapmışınız ama yeteri değildi... Yardım? :-( (hevesliyim her konuda yardıma)

Ahahahaaaa, yahu o programları çözelibilesem, oturup kendim harita yapacağım! Çok zaman alıyor yanı. Ama bak Starcraft ve HOMM 3 editörlerinde çok deli haritalar yaparım. Parmaklarını yersin sibrden oynarken! Tabii Unreal Editor veya Worldcraft kullanmayı bilmiyor olmamız da böyle bir yazı yazmamızı engelliyor.

Okuduğunuz için teşekkürler

Tuğçe Özbay

## Geyik Delikanlığı Bozar!

Bütün level camiasına selamlar, Fazla geyik yapmadan sorulara geçmek istiyorum.

Bu "fazla geyik yapmadan" girişti de artık standart hale gelmeye başladı, bilmem farkında misiniz? Yeni bir geyik türü gibime geliyor...

1-) Hanı şu Lara vs Level işi ne oldu neden iptal edildi??

Amann, sen daha oralarda misin? Yavrum filmi geliyor işte, git gör! Lara istiyorsan Lara, aksyon istersen gırla! Ne yapacaksın bizim bet suratları mizi soyredip?

2-) FRP ile ilgili ayrıntılı baya büyük siteler arıyorum birkaç tane söyle misin?

Gir Yahoo ya da Altavista'ya, yaz "FRP" diye, istemdiğin kadar bulsun. Türkiye'de ise bulabileceğin en iyi kaynak www.lostlibrary.com

3-) Bir de Ultima Online da oynamak istiyorum ama varsa bedava olursa iyi olur ama yoksa can sağ olsun. Türklerin ağırlıklı olduğu hatta Türk servisleri olz. (Bu arada ssn ye uo kayıtları durmuş.)

Bedava UO olmaz, sen onu unut bir defa. Aslında

olur, ama o da UO olmaz, başka bir şey olur. O yüzden UO istiyorsan mecburen pamuk eller cebi... Bu aydan başladığımız UO yazı dizisini takip etmeni de tavsiye ediyorum.

4-) Orijinal oyun olayını sonuna dek destekliyorum. Ama bir türlü her yerde olan klasik Suzuki, Tonic Trouble gibi klasik her yerde olan oyunların dışında olan oyunları arıyorum. Nerede bulabilirim bunları?

Sen en iyisi Amazon.com filan gibi yabancı alışveriş sitelerine bak. Onlarda ne istersen bulunur. Ta bii dolar üzerinden. Eeee, kapitalizm, ne yaparsın.

5-) Gerçekten artık bunalım geçirmek üzereyim ne zaman çıkacak şu WARCRAFT 3 !!!!!!!

Bittiği zaman. Diyor Blizzard, ama fazla bir şey kalmadı herhalde. Bakalım, biz de bekliyoruz..

6-) Sizce şu TRAILER PROJECT olayı sizce bitebilecek mi yani ne kadar ümit var bu konuda? Kendilerine ne kadar inandıklarına bağlı olarak değişir. Ve kendilerine çok inandıklarını sanyorum.

7-) RamBooster diye bir program varmış Ram'le ilgili bir şeymiş. Bu program tam olarak neye yarıyor??

DOS zamanlarından kalma bir şey o, yaptığı da sabit diskte bir takas dosyası açıp "sanal hafıza" oluşturmak. Windows zaten yapıyor onu, o yüzden sen boşver o programı. Hatta hiç işin olmasın, görsen de selam verme...

8-) Neden RTF olarak istiyorsunuz yazıları? RTF kaydedilmiş metinleri rahatlıkla Mac ya da PC üzerinde okuyabilirsin, kullandığın Ofis paketinin versiyonu da sorun çıkarmaz. İşte o yüzden öyle istiyoruz... Ayrıca Word dokümanlarına rahatlıkla ulaşabilecek Macro virüsleri konusunda da endişelenmek zorunda kalmıyoruz.

Bye&Smile Alangu Demirel  
alangud@hotmail.com

## Bezgin Okur

Hepinize selamlar derginizde gözle görülecek şekilde. Değişmelerin olduğunu fark ettim. Bunları devam ettirin.

Eeee, sen nasıl strateji manyağı isen, bizler de öyle değişim manyağıyız. Üç gün değişimine maruz kalmasak kriz geliyor, o yüzden devamlı mutasyon geçiriyoruz. Nigh, hingk, bak yine kriz geldi! Bir yere ayrılma, evrimleşip geleceğim!

# outbox



1) Ben bir strateji manyağı olarak size Heroes of Might and Magic 4'ün ne zaman Türkiye'ye geleceğini soruyorum dedim.

Bu ay minik bir yazımız oldu 3 sayfalık Heroes hakkında. Kesin bir çıkış tarihi yok ama o yazımı okuyup ağzının sularını akıtmaya başlayabilirsin.

2) Sinan abi sence gerçekten Operation Flashpoint Counter Strike'dan güzel mi (bence güzel)? Sinan abin o oyunu özellikle beğendi, çünkü askerlik günlerini hatırlattı ona. Oynarken sık sık "Yine bir gün arazide böyle sürüneniz, bir takım alay komutanı geliyor! Ben de hemen..." şeklinde çok sohbet açtı, beynimi yedi, hayatımdan tiksindirdi beni herif. Neyse ki şu aralar Anachronox oynuyor ve uzayda geçen pek fazla anısı olmadığından ben de kafamı dinliyorum.

Deniz Hasircı

## Lütfen Dikkatle Okuyun!

Sayın Sinan Akkol, Ben 32 yaşında, Bursa'da yaşayan ve bir ithalat-ihracat şirketinde çalışan birisiyim. 12 yaşında bir oğlum var sizi sürekli takip ediyor. Yalnızca o değil, onun sayesinde ben de büyük bir zevkle sizi okuyorum ve birçok görüşünüz bizim görüşümüzle birebir uyuyor. Özellikle kopya oyunları hakkındaki görüşlerinizi, daha doğrusu gerçekleri, sizin sayenizde öprendikten sonra benimde payıma bir şeyler düşüğünü anlayarak oğluma ait tüm lisansız kopya oyunları imha ettim ve o günden itibaren de sürekli oğluma orijinal lisanslı oyunlar aldım. Bazı firmaların bildiğiniz gibi Türkiye temsilcileri yok ama bunu bir mazeret olarak görmedim ve oğlumun, bu firmaların oyunlarını istemesi halinde Internet'ten sipariş verecek bu oyunları getirttim. Bunları kendime övünmek için değil, böyle davranışmanın bana saşlığı yararları ve aksini yaptırmış başıma gelen olayları anlatmak için bir giriş olsun diye yazıyorum. Neyse esas olaya geçersek bir gün oğluma bana Internet'te chat yaparken tanıştığı ve uzun zamandır konuşmaka olduğu birinden bahsetti. Bu şahıs İstanbul'da bilgisayar oyunları kopyalayıp piyasaya sürüyormuş. Oğluma henüz piyasaya çıkmış olan MAX PAYNE adlı bir oyunu ücretsiz olarak kargoya gönderebileceğini söylemiş, bana böyle bir şeye izin verip vermeyeceğimi sordu. Bende oyunu almasını, beğenmesi halinde orijinalini sipariş etmemi düşünderek izin verdim. Birkaç

gün sonra oyun geldi ama evdeki bilgisayarımda sistem gerekliliklerini kaldırılmayınca oyunu şirketeki bilgisayarımda denemeye karar verdik. Oyunu şirkette kurduk ve oynamaya başladık. Bir hafta sonra kredi kartımı aldığım bankadan bir ekstre geldi. Bu ekstre asla ödeyemeyeceğim mikarda ve benim yapmadığım harcamalar vardı. Yalnızca bu değil. Şirket bilgisayarlarında şirket hesabından benim tarafından alınmış paralar görülmektedir. Banka ekstresini kontrol ettiğimde çeşitli internet sitelerine kayıt olma para olarak para alındığını gördüm. Her şeyi yavaş yavaş anlamaya başlamıştım. Benim en büyük zevklerimden biri de internet üzerinde alışveriş etmektir. Bu yüzden bütün mali kayıtlarım, kart şifrelerim vs. vs. bilgisayarımda bulunur. Bilgisayar mühendisi olan bir arkadaşımı çağırıp bilgisayarıma kontrol ettirdim. Arkadaşım bilgisayarımda çok profesyonelce hazırlanmış bir program olduğunu, bu programın ben internete bağlandığım anda başka bir bilgisayara bağlandığını bu sayede karşısındaki benim bilgisayarımda benden daha fazla kontrol edebildiğini söyledi. Bu programın kaynağını aramaya başladık. Yüzlerce internet sitesi, CD, disket ama programı ilk bakmamız gereken yerde oldukça profesyonelce gizlenmiş bir biçimde bulduk: MAX PAYNE CD'sinde. Bu olay üzerine derhal mahkemeye başvurdum ama bu sırada işlemi kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya geldim. Üstelik Evime ve arabama haciz geldi. Bunları anlatmaktadır amacım insanları uyarmak. Orijinal oyun aldığım sırada bilgisayarımda bir hata bile oluşmazken bir tek kopya oyunun başına açtıkları bunlar. Bu mektubumu mektup köşenizde yayılarsınız bir çok kişiye ders olacağına eminim.

Ahmet Ergin / Bursa

## Kırık Hayaller Kahvesi

Sevgili Level; Öncelikle derginizi ilk çıktıgı sayidan beri aldığımı ve aralıksız olarak 4,5 senedir tüm yazılarınız okuduğumu bilmenizi isterim.

Şu anda 19 yaşımdayım. Hayal kırıklığı içindeki bir 19 yaş yalnız bu.

Sizin eski dizayninizdaki son sayınız (hatta kağıtında Warcraft III resmi vardı) benim için Level'in son sayısı. Aralıksız dergiyi almaya devam ediyorum. İnanın son sayınıza kadar da aralıksız devam edeceğim. Hep bu bahsettiğim sayidan

beri bir beklemiyordum. Hala da var. Derginiz eski şahane haline geri dönmesi. Ama eski dizayna dönün bunu başarmış ama yeni dizayna bunu yapın. Mutlaka yapın.

Daha iyi bir Level için hep birlikte olup fikir alışverişi içinde bulunalım. Bende bu bağlamdaki görevimi yerine getirdim. Kalın sağlıcakla. Yani sen diyorsun ki "Level benim için bitmiştir baba!", öyle mi? Bak biz insanız, geçen zaman ve olaylar bizim ortaya koymuş işleri de tipki bizi olduğu gibi etkileyebilir. Nedir, yazı ıslubunu mu beğenmedin, sayfa düzenine mi gicik kaptın, açık açık söyle bileyim. Bence sen farkında değişimler geçtiyorsun ve beklenenlerin de buna göre değişiyor. Bir de ayna karşısında geç kendine bir bak bakalım. Acaba gerçekten bizim mi içimiz boşaldı, yoksa sen mi dünyaya biraz daha farklı bir gözle baktıyorsun?

Taner (JunioR\_) CANDEMİR -- MERSİN

## Duble Modemli Amcanın Süper Maceraları

Selam Mad; Bu yaz maksatınız boş geçmesin diye bilgisayarı aldigım yerde çalışmaya başladım. İşler pek iyi gitmiyor (malum kriz) günde en fazla 1-2 kişi gelüyor, ben de bilgisayarlarla bulabildiğim ne kadar program varsa çalışıyorum. Bir gün bir müşteri geldi. Ne yaparsa yapın Internet'e bağlanamadığını söyledi. Biz de peki amcacım dedik ve adamin bilgisayarnı kurduk hemen, baktık adam 2 tane modem tanıtmış. Ben 'aa sizde 2 modem var' dedim. Söktüm bilgisayarı baktım modem filan yok. Adama 'ee sende modem yok nasıl bağlanmayı umuyordun ki' dedim o da bana 'arkadaşlarım bilgisayarımda modemin yükü olması gerektiğini söylediler ben de CD den yükledim' deyinceee ..

1)...benim tepem attı tabi. Ama müşteri her zaman haklıdır, değil mi? Senin başına böyle bir şey geldi mi?

Sen ne diyorsun, senelerdir rastladığım kişi ve olayları anlatmaya ne yerim yeter, ne de sınırlarım dayanır! Ayrıca müşteri her zaman haklı olabilir, ama bu onun sipa olabileceği gerçekini değiştirmez. Yani ona göre tavır koymak gerekiyor.

2)...orada tüm gün mayın tarlası oynadığım dan bir şey dikkatimi çekti. Hiçbir zaman ilk aştığın yerde mayın olmuyor bunu neye dayandırıyor sun?

# inbox



## Bilmiyordunuz: Burak

Kendisini derginin çeşitli yerlerindeki resimlerinden ve Level Online'in master'i olarak tanıyorsunuz. Single-Player resimlerde gülün, bu arkadaşımız. Multi resimlerde öne plana çıkmak için vücudundaki bütün kasları kasar. Çok iyi sniper olduğunu zanneden bu arkadaşımız efendi görüntüsünün altında nasıl bir köfür canavarı yattığını birçok CS seansı sırasında (yenilirken) şart ettiği cümlelerle bize ispatlamıştır. Tüm gününü Internet'te siteden siteye zplayarak geçen Buraklı, sevgimiz ama çekindigimiz bir aksiyon adamıdır. Kimdir: Buraklı, Innate olarak sevimli bir Level yazdırır. Bu sevmiliği kendisini birçok durumdan sağ salın kurtarırrken, Eco ile olan karşılaşmalarda daha çok Barter ve Sneak yeteneklerine güvenir. Ayrıca, hayatında gördüğüm en Windows özürlü insan olup, bilgisayarın düzenlemek için bütün Shortcut'ları toplayın "SHORTCUTS" diye bir klasörün içine taşıyabilen kainat üzerindeki yeganeye varlıktr.

**En Kötü Özelliği:** Burak'a aramızda paluk deriz. Ona neden paluk dediğimizi soracak olursanız, dünyada üç şeyi aklında tutamaması ana neden. Aşağıdaki költecinin adını, yanmasadaki Sinan'ın dahili numarasını ve dergiye hangi otobüslerin geldiğini inatla unutun Burak' paluk'gil, korkunç bir gün yanlış otobüse binip Kesimpaşa yerine Gebze'ye gitmek ve hiçbir köfteciden yemek yiemediği ve benim telefon numaramı hatırlayıp yardım isteyemediği için ortalarda kuruyup kalacak!

**En İyi Özelliği:** Muhabbeti iyidir, ikitek attıktan sonra hayatı susturamazsınız. Her türlü konuda söyleyecek bir lafi vardır. Köşeye sıkıştığında boyunu büüküp "Peki abi!" demesi en güçlü silahıdır. Ayrıca CS'de Spawn'dan en son çıkan adam olduğu için, genelde hep sağ kafir ve takımımla kazanmasını sağlar. Faideli bir arkadaşımızdır yanı.

Tamamen şans. Mesela ben ortalamada her iki açıştan birinde direk mayına toşlarım. Sen bir piyango biletin felan alsana...

3) Seni en çok hayal kırıklığına uğratan oyun hangisidir?

Aslında bugüne dek beni hayal kırıklığına uğratmayan çok çok az şey oldu denebilir. Eh, hayal

gücken mantığından büyük olursa bu durum kaçınılmaz olabiliyor tabii...

4) Benim anlamadığım bir şey daha var. Hem yazarlık yapıyorsun, hem bir mesleğin var, hem hanımlı hurul oyun oynuyorsun, hem kitap okuyorsun, hem sinema gidiyorsun (eminim gidiyorsun). Hepsine ayıracak zamanı nasıl buluyorsun? Hadi zombi falan olsan, yemek yemeye, uyumaya ihtiyacın olmasa anlayacağım da.

Gecen biz de Sinangil ile aynı konuya irdeledik. Ve sonuç olarak zamanımızın büyük kısmını ziyan ettiğimiz, kapasitemizin onda birini bile kullanmadığımız sonucuna vardık! Yani aslında şöyle durup bakınca tembel olduğumuz gerçeğini gördük! Hatta Sinan o gazla kalkıp ciddi ciddi spor yapmaya başladı, ben de yeniden gitsem mi diye düşünüyorum. Şimdi de sen kalkmış "Hepsine nasıl zamanı yetiştiryorsun?" diyorsun! Yahu cidden oranınca ultra meşgul gibi mi görünüyoruz???

5) Şu Mart'ta çakan kopya yazılım kanunu hakkında ne düşünüyorsun? Tamam, iyi, güzel, hoş, faydalı da her oyunun orjinali gelmiyor ki güzel olker! Biz de mecburen kopyasını alıyoruz (bizim buralarda hala kopya oyun var). Mesela Blizzard Yok mu bu firmadan TR distribütörlüğünü alacak? Ben alsam kaça patlar? Sen alsan kaça patlar?

Bak aslında belli başlı tüm oyun firmalarının Türkiye dağıtımculuğu yerli şirketler tarafından alınmış durumda. Ama korsan yazılımdır, dolar kurudur, ithalat zorluguştur, kıldır, yündür derken kimse Türkiye'ye yazılım getirmiyor. Ve aslında bir oyunu getirmek, onu ülke içinde dağıtmak, tüm bu işlerin altından kalkmak hiç kolay değil, deli para fazım. Bir de bizim memleket halkının "kolay köşe donmek" hevesini işin içine katarsan. Kanun olayına gelince, hiç yorum getirmesem daha iyi olur sanırım. Şu saatten sonra ben ne desem boş, memleket ahvali ortada, bakan görür. Gene yaz...

Bilgelprenses14]

## Ne Diyeşim Ben Şimdi?...

Bayadır sana mail atmak ulaşmak istiyordum kışmet bu aya bugüne imiş... Gerçekten yazlarını severek, ilgiyle, birşeyler hazmetmeye çalışarak hazırladık okuyorum... Sen benim biraz tontoş biraz asabi biraz deli ama bir o kadar da harika abimsin. Özellikle bu ayı yazın beni bir başka et-

## Ağzımızdan Kaçırdık...

(Tam şu an, yazılı yazarken oldu...)

**Maddog:** (Bu ayı Inbox&Outbox'ı kastederek)

Niye kirptin yazımı?

**Sinan:** Fazla olumsuz olmuştu bazı yerler...

**Maddog:** (Sinan'ın boğazını sıkarak) Olumsuz olacak dedim utan!!!

**Sinan:** (Madd'in gözüne yumruk atarken) Olumu olacaksın utan!!!

**Burak:** Adam olumsuz olmak istiyor, bırak!!!

**Sinan & Madd:** (Burak'a doğru uçarken) Sen karışma ulaaaan!!!

(Bu da hemen onu yazdıktan sonra oldu)

**Selçuk:** Arkadaşlar, Hollywood'da ilk Türk Cats & Dogs'da oynamış.

**Bir takım insanlar:** Hadili, kimmiş?

**Selçuk:** Sivas kangal!

kiledi... Bir garip oldum içim büzüldü hüzün dolandum sonra seni kiskandım ne güzel bir babaya sahip olmuşsun ve onla işte benim babam diye övünebiliyorsun... Benim annemle babam ayrıldılar ben ve 7 yaşındaki kardeşim annemle kalyoruz... Hiç böyle bir babam olamadı oysa ne kadar istedim işte bu bu benim babam diyebilmeyi... Hala birbirimize ikiyüzülü oyunları oynuyoruz... Hala neyse...

Başa birşey yazamayacağım şu an çok kötü oldum seni çok seviyorum Berker abi...

Iyi Kal FantasiKár

Aslında senin mektubunu buraya koymayacaktım. Ancak biraz düşününce bir gerçeği hatırladım. O da senin yalnız olmadığın, pek çok insanın benzer durumlarla karşılaştığı, hayatını benzer koşullarda sürdürdüğü. Düşündüm ki sadece sevinci değil, acıyi da paylaşmak gerekdir. Ve o yüzden bu mektubu buraya koymaya karar verdim.

Şu kadarını söylemek istiyorum, ne zaman "yetişkin" denen yaratıklar yüzünden acı çeken ya da ağlayan bir çocuk görsem gözüm kırıyor. Sırf ağladığı için ufak bebeği döven, ya da kendi kompleksleriyle başa çıkamayıp kurtuluşu alkolde veya başka şeylerde bulan birini gördüğümde kafamdan geçen düşünceler öyle fena ki... Herhalde

# outbox



dünyayı kana bulmış namlı diktatörler bile o an kafamdan geçenleri bilseler korkudan aflatlarına ederlerdi.

Ama elimden bir şey gelmiyor. Şu koca dünyada en ufak ve öne nsız iş için bile bir yiğin izin almak gereklirken, insan varlığını etkileyen en önemli konuya kimse önemsemiyor. Anne-baba olmak neden bu kadar kolay sanılıyor? Ve neden bu "yetişkinlerin" tüm suçları sonunda dönüp dolaşıp çocukların fatura ediliyor?

Bazen kelimeler tüm anlamını yitirir. Ölüm bu anlardan biridir. Ve insanlara duyduğunuz derin sevginin kaybedilmesi de ölümün farklı türlerinden sadece biridir. O yüzden daha fazla bir şey yazmayacağım. Sadece "üzgünüm" diyebilirim. Böyle olduğu için çok üzgünüm...

## Mektupların Efendisi

1- Ben The Lord Of The Rings hayranı olan bisiyim ve düşünüyorum ki acaba oyunu çıkar mı. Böyle bir çalışma var mı. Sizin kulağınız deliktir de. Bu noktada Maddog ağızından köpükler saçarak bir Kasımpaşa dakikasında ortağı ykmak için soğğa fırladı. Dikkatli olun! Bu arada, Blaxis burada...

Evet böyle bir çalışma var. Hatta böyle üç çalışma var ve üçü de Sierra tarafından yapılıyor. İlk oyun olan Fellowship of the Ring 2002'de, The Hobbit 2002 sonunda, Ultima Online gibi bir devasa multiplayer oyun olacak olan Lord of the Rings Online da 2003 yılında piyasaya çıkacak. Bu arada, bu ayki UnderGround'da yer alan Fellowship of the Ring Trailer'ını seyrettin mi?

2- Metal Gear Solid 2'nin PS 2'ye çıkışmasına ne kadar zaman var acaba. PC'ye de çıkar mı? MGS 2 geciceceği kadar gecitti zaten, daha neyi bekliyorlar anlamıyorum. Sanırım Kasım veya Aralık'ta PS2 için, 2002 ortalarında da X-Box için piyasaya çıkacak. Artık PC için ne zaman hazırlanır, Allah bilir (dikkat: PC için çıkmayacak demedim)

Sait Sarı

## Hey Babalar Bee!

Selam ey Level halkı, kavmi, kabilesi! (May the light protect me from the golden scissors...)

"Söze bi başlayabilsem, neler dökürücüm be?" tarzında biri olarak, gene en iyisinin hepini sayıyla selamlamak olduğunu düşündüm. (Bu arada bu

mai'li ayılar tasarılıyordum, ancak pratige geçebildim!) Selam olsun size, e mi?

Level Temmuz 98'den (ah M&M6 ah!) beri izleyen biri olarak, yarattığınız korkunç değişim rüyaginaya ayak uydurmaya çalışıyorum: Babalar bu ne hız ya? Üç senede maşallah beşaltı farklı dergi dizayının, gene beşaltı yazanın, ve bir taşınma vakasının üstesinden geldiniz. Bitirdiğiniz yüzlerce oyuru, yarattığınız bi o kadar geyiği, ve doldurduğunuz (Mayıs 2001 hariç, bi türlü bulamıyorum o saiyi. Nereye koydum ya?) 4356 sayfayı (bu sayı gerçekdir. İnanmazsanız siz de hesaplayın.) sayımıyorum zaten. Bu, sizin işiniz. :)

Eh be yani. Senin gibi okuyucuya can kurban: Dikkatli, bilinçli ve tüketici haklarına saygı (ne diye sun bet!) 4356 sayfa öyle mi? O kadar yazmış olamayız, ben inanmıyorum dur hemen hesaplayın geleyim. 4356 sayfa haa? Madd duydun mu cucusum? Madd?

Bunlar haricinde de birkaç diyeceğim var:

I. Bu maileri tek tek okuyorsunuz, buna okurlarınız olarak şüphemiz yok. Fakat "hangisini koyalım dergiye?" konusuna eskisi gibi eğilmiyorsunuz galiba. Son zamanlarda Inbox&Outbox'ta ne idüğü, niçin yazıldı belirsiz mektuplar görmeye başladık. (Bkz. Ağustos sayısı, Mayıs 2001'e kafayı takan şahsin mektubu)

Çok haklısun. Hatta birden neden seninkini cevaplıyorum diye de düşündüm yanı, düşünmedim değil. Aha golden scissor geliyor, bakalım light mi yaman, bey mi?

II. Nedir bu "slm" ekolünden çektiğimiz ya? Birkaç sene önce, mIRC coook daha popülerken sırvızekalının birinin (hem de niye olduğu bile belirsiz: iki harfi yazmaya üşen biri çet met yapmasın Gitsin luna parka atılıkancaya bınsın.) çırkırdığı bu durum, gittikçe herkese ve her kelimeye (nbr, ark, sic) (neynin kısaltması olduğunu bilen bilir zaten ) vb.) yayıldı. Millet artık birbirini sözlü olarak "se-le-me" diye selamlıyor yahu! Çok rica ediyorum, derdinize "Slm Level" diye başlayan bir mail gelirse, itin ile imha ediniz. Yazılanların okumaya değer olmayacağı konusunda size garanti verebilirim.

Gelen mailerin %80'i öyle geliyor ne yazık ki. Bundan biz de şikayetçiiz ve özellikle yazılarımızda ve seçtiğimiz yayınlanacak mektuplarda "Sanal-lehçe" den uzak bir dil kullanmasına dikkat ediyoruz. Sakıncalı bulduğumdan 3. sorunu kirptim heh heh

ee, ama dur bakayım, Tuğbek'e haber vereyim, o tebrik eder doğum gününü.)

Neyse, işte makaslanmasından en çok korktuğum ama mai'li yazmanın en önemli sebebi olan şeye gelelim. Aranızdan birkaçınızı, bireysel olarak tebrik etmek istiyorum:

Sinan Abimi, bir Kadıköy Anadolu'lu (Long Live the Gulls!) ve Beşiktaşlı (yo, ben sadece taraftarım. Futbol lümpeni değil.) olduğu için,

Berker Abimi, Fallout, Heroes ve motor gibi son derece keyifli beğenileri, daha önemlisi 1984'te beyan ettiği son derece tutarlı fikirleri için,

Gökhan Abimi, zaman konusundaki zekice tezleri (zaten kendisiyle daha önce konuşmuştu bu konuda. Yazmıştık yani.) ve bir Deep Purple sever olarak zevki için, (8 Eylül'de Fıldamı'nda görüşürüz abi. :))

Tuğbek Abimi de "direnişin" Level şubesi olduğunu için (hehe!) canı gönülden tebrik ediyorum. Biz de sana böylesine eğlenceli bir maille derginin deadline'ına 10 saat kala stresimizi biraçak olsun dindirdiğin için teşekkür ediyoruz. Kal sağlıcakla..

Tyrael yanına indi. Bana "You have earned a rest from this endless mail. Hadi yürüyü!" diyor.

Bitti galiba..., "Yiyorsa bitmesin." der gibi bakiyor şimdî de. Korktum!

Poseidon

## Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kişliğinizde gerek bir çok alternatif sunuyoruz size. İstediğiniz seçenekte hürsünüz. Eğer nostalji insanısanız. Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz. Eğer bir faks makinasına sahip olacaksızın, bunuvaizi iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekerbilirsiniz. Eğer teknoloji insanısanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz. Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tughbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtiyâl ile uyuyor olacaktır. Söylüyelim



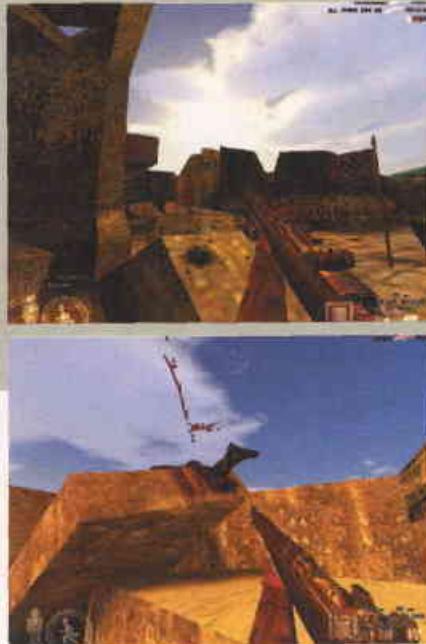
# day of defeat 1.3

Half Life için hazırlanmış başarılı birisini daha bu ay CD'mizde bulacaksınız. 2. Dünya Savaşı'nda. İhtilaf ve Müttefik kuvvetlerindeki spesiyalist askerlerden istediğiniz seçip size verilen görevleri yerine getirmeye çalışırsınız.

Eğer bir kez olsun Counter Strike oynadıysanız, Day of Defeat'e alışmak size çocuk oyuncu gibi

bi gelecek. Bu versiyonunda tek başınıza oynamaya şansınız olmasa da, hemen Online sayfalarımıza geri dönüp (sayfa 70) DoD'i Türkiye'de hangi sunucularda nasıl oynayacağınız hakkında detaylı bilgiye sahip olabilirsiniz.

NOT: Day of Defeat'ı oynayabilmek içi bilgisayarınızda Half Life'in kurulu olması gerekiyor.



# icewind dale trials of the luremaster



Bu ay CD'mizde bulacağınız ikinci görev paketi Trials of the Luremaster. Heart of Winter'dan sonra macerayı kaldığınız yerden devam ettirmek istiyorsanız Trials of the Luremaster'i kurmanız gerekiyor. Luremaster'da yeni bölgeler, yeni yaratıklar ve yaklaşık 8 saatlik yeni bir Icewind Dale macerası siz bekliyor. Oyun hakkında detaylı bilgi almak için bu ayki incelememizi (sayfa 65) okumanızı tavsiye ediyorum.



## Ultimate Ride Disney

RollerCoaster Tycoon'da kendi karnavallarınızı yapabiliyordunuz, ama o kocaman rayi aletlere biniyoruz. Ultimate Ride size bu şansı veriyor.

Kontroller

Mouse: Hersey



## Worms World Party Team 17

Durdurulamazlar. Ölümşüslər. Son derece eğlenceliler. Tabii ki Worms'un kurtuklarından bahsediyorum. Yani nizda birkaç arkadaş gelirmeyi unutmayın.

Kontroller

Mouse: Hersey

## +Shareware

AVP 3.5

Customizer 2000

HTMLGate

OutTray

PowerStrip 3.0

UltraEdit 8.10

Win Commander 4.54

## +oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabılırlar, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyuların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurdan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyuların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya sola tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyuların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyuların çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyularda çalışmamaktır. Eğer sizde oyuncu Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmamın.

## +hile arşivi

İki ayda bir verdığımız Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkan birçok oyuncunun hile, tam çözüm ve trainerlarını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de hadneden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyuların hileleri programdan çıkartıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

## +programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaşracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyuları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

## +diğerleri...

**Film:** CS: Phoenix Rising, Call of Cthulhu, Final Fantasy Tribute

**Hotshots:** Asheron's Call 2, Arx Fatalis, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Commando 4, Die Hard Nakatomi Palace, Etherlords, Jedi Knight 2, Ozzy Black Skies, Paris Dakar Rally, Praetorians S.W.I.N.E.

**Shareware:** Download Accelerator 5, Hypersnap DX 4.03.00, Mirc v591T, Windows Commander 4.53, Windows Blinds 2.2

**Yamalar:** Anachronox 1.1, Giants 1.4



## Anachronox Eidos

ION Storm'un en çok beklenen (ve büyük ihtimalle de son) oyunu Anachronox. Final Fantasy türü FRP'lerin PC'lerdeki en orijinal örneği. Incelemesini bu ayki dergide bulabilirsiniz.

### Kontroller

**W,A,S,D:** Kontroller, **Mouse:** Hareket ve seçim, **CTRL:** World Skill  
**TAB:** Karakter değiştirme

## Conquest: Frontier Wars UBI Soft

İlk olarak Digital Anvil tarafından Microsoft için üretilen bir oyun olan Conquest, yapımcı değiştirdi. Ama oynamalarından bir şey kaybetmemiş gibi görünüyor.

### Kontroller

**Sol Mouse:** Seçim, **Sağ Mouse:** Uygulama

## MAD Small Rocket

Büyük yıkım stratejisi... Elinizdeki nükleer silahları kullanarak rakiplerinizi yoketmeniz lazım. Sürekli daha güçlü atom bombaları icat etmeniz gerekiyor.

### Kontroller

**Mouse:** Hersey

## Mechcommander 2 Microsoft

Hala birkaç ufak hata olan Mechcommander serisinin ikinci oyunu. 3D olan yeni grafik motoru sayesinde dev robotlara komutlar vermek görsel olarak daha doyurucu olmuş.

### Kontroller

**J:** Jumpjet, **G:** Guard, **E:** Görünen bütün birimleri seç, **Num 2:** Bacığa nişan al, **Num 5:** Gövdeye nişan al, **Num 8:** Kafaya nişan al, **Pg Dwn/Up:** Power Dwn/Up, **End:** Eject, **Space:** Koşma, **Sağ Mouse:** Kamera kontrolü

## Moon Tycoon Anarchy Enterprises

Ayda Sim City diyebeleceğimiz Moon Tycoon'da, insanların yaşabileceği bir üs kurmaya çalışıyorsunuz. Sim City türünde bir oyun

### Kontroller

**Mouse:** Hersey

## Project Eden Core Design/Eidos

Orijinal Tomb Raider ekibinin kafasına düşen kayalar etkisini göstermiş ve içinde poligon bir popo bulunmayan bir oyun yapmaya karar vermişler sonunda. İşte Core Design'in yeni bebeği, takım aksiyon/adventure oyunu Cennet Projesi!

### Kontroller

**Mouse:** Yön, **W,A,S,D:** Hareket, **1,2,3,4:** Karakter seçimi

## Yıldız Savaşları Yeni Nesil

Star Wars, George Lucas'ın yıllardan beri tüketemediği, ve böylesine büyük bir hayran kitlesi oldukça da tüketmeyecek en büyük yaptı. Son bir yıldır Star Wars oyunlarıyla birlikte PC dünyasından kaçarak uzaklaşmış olan Lucas, hayranlarından aldığı tepkiler üzerine geri dönüyor, hem de ne geri dönüş.Çoğu PC'de olmak üzere neredeyse bir düzine yeni Star Wars oyunu üzerinde çalışmaktadır LucasArts, bu sefer bu oyunların çoğunun yapımını da işinin ustası olan firmalarla bırakmış durumda.

### Star Wars Oyunu

Galactic Battlegrounds I, II  
Jedi Outcast  
Galaxies /Everquest

### Türü

Real Time Strateji  
First Person Shooter  
Devasa Multiplayer

### Yapan

Ensemble Studios  
Raven Software  
Verant Interactive

### Yaptığı Oyunlar

Age of Empires  
Heretic I-II, Hexen  
Ultima Online,

İş dədiliyi böyle olunca, 2002'den itibaren (Star Wars Episode II: The Clone Wars'un da sinemalara gelmesi ile birlikte) her yanımızı vizilden Tie Fighter'lar, havayı yaran Light Saber'lar ve inleyen Wookie'ler saracak gibi görünüyor. Nedeni ve detayları Ekim ayında, Level'da...



### Arcanum

Onjinal Fallout'un yaratıcılarının yılların üzerinde çalıştığı Arcanum, yine orijinal Fallout'tan bayağı farklı geldi. Ama oynamamaya devam ettiğe Arcanum'un Fallout ile alakası yokmuş. Devasa şehirler, kendi büyünüzü ve silahınızı yapabilemenize izin vermesi bir yana, Fallout'un baştağı FRP rönesansına onlarca yenilik katıyor.



### Mech Commander 2

O devasa savaş makinalarını ekranда minicik minicik birimler olarak görmek ilk başta tuhafımıza gitti. Ama o "minicik" aletlerin sebep olduğu yıkımı gördükten sonra, Mech Warrior serisine duyduğumuz saygı geri geldi. Mech Commander 2 gerçekten de real time strateji'deki "düşünerek oynama" eksikliğini fazlaıyla dolduruyor.

### Fifa 2002

Hayır, bu bir inceleme yazısı olmayacak. Ve hayır, henüz hiçbirimiz o kırı elle-rimizli Fifa 2002'e geçiremedik. Ama Kasım sonunda ülkemize gelmesi gereken Fifa 2002 hakkında çok özel bir ilk Başarıımız var Ekim'e. Sadece bilmenizi istedim.

**UFAK BİR NOT:** Gelecek sayının içeriği her türlü çevresel, etik ve zihinsel faktörden etkilenerek manipule olabilir... [yanı içerik istemeden de olsa değişim olabilir dedi]



**SON ANDA**

ELİMİZ GEÇİP DE YAZAMADIKLARIMIZ

## LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü

gokhan@level.com.tr

Gökhan Şengülhan

gokhan@level.com.tr

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

sakalli@level.com.tr

Sakallı Ahmet

tugbe@level.com.tr

Yazılışları Müdür

dursak@level.com.tr

Tugba Ömer

gokhan@level.com.tr

Yazı İşleri

serap@level.com.tr

Bornak Akmaniek

kerim@level.com.tr

Kader Tufay

goker@level.com.tr

M. Barber Olgun

gokhan@level.com.tr

Serap İstatistik

selcuk@level.com.tr

LEVEL web Sitesi

selcuk@level.com.tr

Sevgül İshamoglu

selcuk@level.com.tr

Serbest Yazalar

iyigider@level.com.tr

Batu Hürkçeli

agalmi@level.com.tr

Efkan Bayar

eser@level.com.tr

Ezgi Güven

gokhan@level.com.tr

Özkan Habiboglu

gokhan@level.com.tr

Göven Çatak

goren@level.com.tr

Ömer Bayram

omer@level.com.tr

Gratik Tasarım

ali@level.com.tr

Dilemme İnceşapı

ali@level.com.tr

Tazi İşleri e-mail Adresi

level@level.com.tr

Hermann W. Paul

Bilekli Şenol

Osman Şengülhan

VÖGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sabiti

Asur Matbaacılık Ltd. Şti

Tel: (212) 283-8438

Asur Matbaacılık Ltd. Şti

Tel: (212) 283-8438

Banka

BÜYÜK A.Ş.

Değirmen

Principa Bülüm Zincirleri Caddesi 2315/

VOGEL Yayıncılık

80380 Kocatepe İSTANBUL

Tel: (212) 297-1224 Fax:

Fax: (212) 297-1233

VOGEL ANKARA Temsilci

Selva Turman

Tel: (312) 499-2447

E-Mail: vogelmedya@vogel.net.tr

Pazarlama Müdürü

Güler Oktemiz

Pazarlama Bölümü

Özlem Çelik, Aylin Çelik

Vogel Satış Müdürü

mgenur@vogel.com.tr

Gürol Murgul

kocman@vogel.com.tr

Reklam Koordinatörü

Sebnem Karabiyik

Reklam Müdürü

Yavuz Kocaman

Yavuz Kocaman

kocman@vogel.com.tr

Özel Projeler Müdürü

guler@vogel.com.tr

Gülcen Bayraktar

Aylin Kara

Reklam Teknik

(212) 297-1733

Reklam Servisi Faksı

Aslı Bozulu

Abone Satış Müdürü

Aylin Akçay, Ebubekir Çelik

Abone Satış

Mehmet Çift

Daiğitim Alışverası

Gem Çetinkaya

Daiğitim Müdürü

(212) 298-7343

Abone Servis Faksı

abone@vogel.com.tr

Abone E-Mail:

abone@vogel.com.tr

Daiğitim Koordinatör

Fulya Tekstan

**VOGEL**