

AYLIK MULTIMEDIA VE OYUN DERGİSİ

LEVEL

9/99

BU AY 2 CD

www.level.com.tr • Eylül 99 • ISSN 1301-2134 • 1.950.000 TL (KDV Dahil)

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN



Kingpin

Outcast

Shadowman

Heavy Gear II

Dino Crisis

Yeniden yaşamayı öğrenmek

16 Ağustos gecesi yıkılan sadece malzemesinden çalınan binalar değildi. Binlerce insanın hayalleri ve gelecek ümitleri de beton duvarların altında kalıverdi. 45 saniyede kıyametin küçük bir provasını yaşayan yirmi milyon insanın dünyaya bakış açısı değişti. Ve şimdi hayatı kalacak kadar şanslı olanların yapması gereken bir şey var: Yıkılan hayalleri onarmak, ölen ümitleri yeniden hayatı döndürmek. Yıkılan evlerin yerine yenileri yapılabilir, peki ama yıkılan hayatlar? Sansız olanların acılarını dindirmek görevi bize düşüyor. Türk insanların birlik olduğunda neler başarabileceğini daha önce tüm dünyaya göstermiştık. Şimdi, 75 yıl sonra, o birlilik gücünde hala sahip olduğumuzu, ama bu sefer kendimize ispatlamadan zamanı geldi. Açılar içindeki deprem kurbanlarına elimizden gelen yardım yapmalıyız. Birlik içinde olursak, hiçbir yara saramayacağımız kadar büyük değil, inanın. Sadece birlikte hareket etmeyi, birlikte karar verebilmeyi artık öğrenmemiz gerekiyor.

Tabii ki bu ayki gecikmemizin yükünü tamamen depreme yükleyeceğim. Birazdan sizin de göreceğiniz gibi Level baştan sona yeniden dizin edildi. Yeni dizinizi tamamen sizden gelen eleştirilere göre yaptıktı. Ve artık 100 sayfaya da sağlamadığımızı gördüğümüzde, anı bir kararla bundan böyle 108 sayfa olarak volumuzu devam etmeye karar verdik. Yeni köşelerimizden birisi, adı üstünde olan Dört Köşe. Burada yazarlarımızın deneyimli olduğu konulardaki düzenli yazılarını bulacaksınız, ki bunlardan birisi bir çögünuzdan gelen "niye kaldırıldınız" şeklindeki tepkilerin yolaçtığı kabusların sonucunda yeniden hayatı dönen FRP kölesi, Şafak Devriyesi'nde usta simülasyoncular kendilerini bulacak, General Stuff... ise benim gibi "dinozor" oyuncuların anılarını tazeleyecek geçmişten günümüze bilgisayar oyunlarını tatlı bir dille eleştireceğimiz bir köşe. Şimdi sorabilirsiniz "Madem adı Dört Köşe, neden sadece üç köşe var?" diye. Bunun sebebi dördüncü köşemizin bu ayki dergiye yetişmemiş olması, Önümüzdeki aya umarım olacak.

Oyuncular için karanlık tünelin sonunda ışık gözüktü. Yılıbaşı yaklaşıırken birçok yeni yapıp da yavaş yavaş kendilerini gösteriyor. Ama bunlardan bazıları oldukça uzun zamandan beri beklenen isimler, mesela Tiberian Sun, Electronic Arts'ın bu oyun için Çek Cumhuriyeti'nde hazırladığı şova katıldık ve sizler için tam altı sayfalık özel bir inceleme yazısı hazırladık. Acaba bu kadar beklediğimize değil mi? Hala oyunu almadıysanız, incelememizi okuyun ve siz karar verin.

Tiberian Sun'ın haricinde, bu ay Level'da şimdiden kadar vermediğimiz sayıda Level HIT alan oyun var. Dört yıldır üzerinde çalışılan bir action-adventure olan Outcast, Activision'in Mech Warrior 3'e cevabı olan Heavy Gear 2 ve uzun zamandır gördüğümüz en iyi action oyunu olan Shadowman bunlardan sadece birkaçı. Tabii bunlar buzdağının sadece görünen kısmı, önümüzdeki aylarda gelecek o kadar çok iyi oyun var ki başımızı kaşıyacak zamanımız olmayacak gibi görünüyor.

Herşeye rağmen, hayat devam ediyor. Ama biz evlerimizde rahat içinde oturken, lütfen bizim kadar şanslı olmayanları unutmayın. Depremden etkilenenler için maddi olarak hiçbirşey yapamıyzorsanız bile, onlar için dua edin.

Kalbimiz sizler için çarpıyor.

Sinan Akkol



Bizden Duymuş Olmayın...

★ Sierra amcanız sizlere ne getirdi çocukların Bir Real Time Strateji mi? Hayır. Bir uzay simülasyonu? Yine bilemediniz, ikisi birden. HomeWorld, 3D RTS'lerin en iddialılarından biri olmaya aday. Senaryo, üzerinde uzun süre zaman harcannmış bir roman izlenimi veriyor. Grafik ve sesler de "Ben usta elliinden çıktı!" diyorlar. Üç boyutu da sonuna kadar kullanacak, görünmez gemiler, mayın döşeyiciler, iyon topları, alıcı gemiler, onarım korvetleri ve öncü gemilerin uçuş pozisyonlarını kontrol edebilecek, bu arada göz alıcı görsel efektlerle karşılaşacaksınız. Eğer makinenize güveniyorsanız yılın en iyi oyunlarından biri ekimde sizlerle!



★ Red Storm geçenlerde son firtinasının UFS Vanguard diye bir uzay-action olduğunu açıkladı. Ne zaman oynayabileceğiz sorusuna önumüzdeki hazırlardan önce avucunuza yalırsınız açıklamasını yapan yetkililer ayrıca bir uzay gemisinin kaptanını yöneteceğimizi de söylememi unutmadılar.

★ Bu aralar firmalar nedense yeni oyun çıkartmakta çok eskilerine yamalar, yenilikler, eklemeler yapıyorlar; mesela bu yeni baskılardan NHL 2000 yeni kontrol sistemi, Internette oynama imkani ve Fransızca bilenler de gönül rahatlığıyla oynasınlar diye yeni bir Fransızca moduyla 24 ekimde; yarış multiplayer olmak üzere 20 yeni haritasıyla, yeni Level editörüyle, her biri 12 görevli 2 yeni senaryosuyla, 8 yeni büyüsü ve 39 binasıyla SETTLERS 3 ekimin başlarında; aşık acımasız ve kızgın ve infikam dolu ve manyak ve sırlıklam ve de tutkulu aña düşen Bambo'yu konu alan, kainatın en salak saçma oyununun devamı DEER AVENGER 2 Eylülün ilk haftalarında ve son olarak Roller Coaster Tycoon içinde bissürü yeni oyuncakların (aslında söylemeyecektim, ama merak eder şimdí Tycoocular: Virginia Reel, Side Friction Roller-coaster, Steel Twister, Steel Wild Mouse, (Tabii ismine bakarak her şeyi anladınız ya! (iyi de o zaman niye yazdım ki?)) ve senaryoların da (Jungle ve Jurassic (bunlar isimlerinden anlaşılıyor, di mi? (evet - parantez cinii)) yer aldığı son versiyonlarıyla çok yakında rafflarda yerini dolduracak. (niye bu paragraf tek cümle oldu ki şimdí(bu parantez cinferi de çok gevezeliyor hanıf))

GİNALI GUZUM, NİRDESİN?

Tamam, kabul, biz kaçındık. Her seferinde "Kahraman olmaktan sıkıldık, artık oyunlarda mütevazi roller istiyoruz!" diye diye bak sonunda ne oldu? "Kahramanlık falan sizin neyinize, bundan böyle çobansınız!" deyiverdiler. Daha önce BBC televizyonu ve



Hasbro gibi büyük firmalarla çalışan Mindseye ekibinin Empire firması için hazırladığı son oyun olan "Sheep"de sürüneniz türlü engellerin arasından çıkışa ulaşımaya çalışan bir çobanı canlandıryorsunuz. Oyun 2D formatında. Yapımcı firma 3D formatını da denediklerini, ama 2D formatının daha iyi çalıştığını söylüyor. Bir kısmı Team 17'de de çalışmış ekip elemanları, Worms gibi grafikleri çok iddiyalı olmayacaklarını, ancak oynanışının rahatlığı ve zevkiyle oyuncuya saracak bir çalışma ortaya çıkardıklarını da ekliyorlar. İki çoban ve iki çoban köpeği olmak üzere farklı özelliklerde dört karaktere yer verilen



oyunda her bölümde ayrı bulmacalar ve ayrı mekanlar siz bekliyor. Koynulara bağırmak, ziplamalarını ya da yön değiştirmelerini sağlayabiliyor, ekstralar toplayabiliyor, ortaüstü araç ve gereçlerden yararlanabiliyorsunuz. Her bölüm yerini daha da uçul bir başka bölüme bırakıyor. Uzayda roketlerle giden koynular, Titanic'deki koynular, gece klubündeki koynular, ne ararsanız... Worms, Lemmings gibi gırır beceri oyunlarına bir rakip daha geliyor. Bu arada, Aygız, nireye kayboldun, Aygınız??



ABOMINATION

Altı gün... Pazar günü New York'ta ortaya çıkan ve cumartesiye kadar Los Angeles'a ulaşan bir virüs (Neden Kamçatka değil, neyse dallandırmayalım.). Salt ölüm. Ve ölümlerin sayısı artarken kendilerine "inançlılar" adını takan bir tarikat... Gerçek inanca ve "tür"ün tüm inançların günahlarını affedecğini söyleyen tarikat... Tüm bunlar olup biterken Nemesis adlı bir projenin sağ kalan sekiz üyesi. En iyi gizli harekat timini yaratmak üzere seçilmiş sekiz komando... Ve savaş....

X-Com'un yapımcısı Steve Goss tekrar iş başında. Bu sefer çok değerli yapımlara imza atmış bir ekiple (Transport Tycoon adı çoğu kişi için yeterli bir referans olacaktır sanırım!) birlikte çalışıyor. Abomination bir real time action-strateji. Her bölümde ekibinizle işgal



altındaki caddelerde türlü yaratığa karşı mücadele vermenin gerekiyor. İş zevkli kilan da karakterleriniz arasında etkileşim. Bölümü bitirebilmek için karakterlerinizin hepsini birden kontrol etmeniz gerekiyor. Üstelik karakterlerinizin özelliklerini ve ekipmanını istediğiniz gibi düzenleyebiliyorsunuz. İş yavaş yavaş çığrıdan çıkarıyor ve Rusya'daki nükleer üslere, Antartika'daki kayıp tapınaklara taşıyor (Bak başta sır Amerika diye günahlarını aldık adamların!). Quake, Command & Conquer, Commandos, hepsi bir arada. Denemek ister miydiniz?



SINISTAR'IN DÖNÜŞÜ

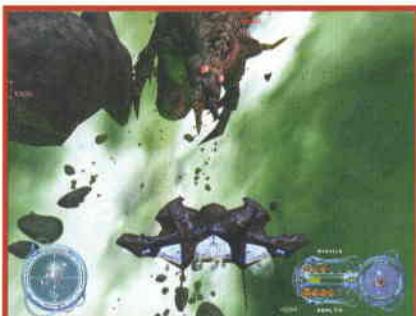
1983 yılında (tabii biz o zamanlar küçük tük tük, hatta Commodore 64'ler bile yoktu..) ilk kez stereo ve dijitize ses kullanan oyun imiş Sinistar. "Aradan 16 sene geçtikten hala geride bir hayran kitlesi varlık gösteriyorsa, üstelik günümüz teknolojisi



de bize türlü nimet sunuyorsa haydi ne duruyoruz ?" diyen yapımcılar - Flight Unlimited ve System Shock'tan tecrübeli beyler- kolları sıvayıp "Sinistar Unleashed"ı önlüğümze getirdiler işte . Sinistar Unleashed, yine uzaya geçen bir 3D shooter. Uzayın sonsuzluğunda dilediğiniz yöne gidebileceğiniz, lazer ve bombalarla donatılmış geminizle Distilled Evil adlı bir yaratık irkına karşı savaş veriyorsunuz. Bu irkın efendilerine hizmeti her şeyin önünde tutan asimile edilmiş köleleri Sporg'lar da ayrı bir tehdit unsuru oluşturuyor. Her bölümde toplayacağınız minerallerle gemimize uzun menzilli roketler, daha güçlü la-



zler ya da hız artırcı ateşleyiciler eklemeniz mümkün. Oyunun ses ve görüntü efektleri oldukça iddialı. Hatta arka planlar elle rötuşlanmış NASA fotoğraflarından oluşuyor. Her biri altı bölüme ayrılmış 24 ayrı level'da mücadele verecek, kendine güvenen pilotlar aranıyor, ilgilenenler için kayıtlar en yakın oyun satıcısında !



BLADE

Artık üretici firma da "Blade" projesini yılan hikayesine döndüğünü kabul etmiş durumda. Hatalarının projeden erken bahsetmek olduğunu ve yarım kalmış bir oyun ortaya çıkartmamak için uğraş gerektiğini, Unreal ve Outcast için de dört yıl uğraşıldığı söylüyorlar (bu gerekçeler bir yerlerden tanık geliyor ama...). Ancak oyunun grafiklerini ve geniş yapısını görünce affetmek söyle dursun, "Kar-deş siz biraz daha geciktirin isterse-niz.." diyesimiz geldi. Konu her zamanki kasabasını karanlık güçler basmış kahraman konusu, ancak oyun bize hemen her türlü eşyayı kapıp

kullanma olasılığı veriyor. Örneğin dekormuş gibi duran bir tabureyi kapıp rakibize vurmaya başlaya-

bilirisiniz. Tıpkı Diablo'da olduğu gibi eşyaların bakım, onarım, alım ve satımı mümkün. Bununla birlikte oyun içinde çok bulmaca bulunuyor. Oyunu hareketli kılmak için oyun içi konuşmalar kullanılmamış, ancak çoğu yönden action'un yanısıra RPG izleri de görmek mümkün. Amazon, barbar, dwarf ve şövalyeden oluşan dört karakter ve gelişen büyü özellikleri de oyuna dahil. Yapay zeka da oldukça gelişmiş. Kimi rakipleriniz o kadar akıllı değil. Tek başlarına saldırıyor, çıkışsız alanlara kaçıyorlar. Kimileri ise gruplar halinde dolasıyor, sizi pulsulara çekiyor, gölgeniz ya da sesinizden geldiğinizi anlayabiliyorlar. Geç olmasının yanısıra güç bir oyun olacağı benzer. Kolay gelsin !



★ Take 2 adlı firmamız temmuz sonuyla beraber para konusundaki son durumları açıkladılar. Bize ne diyebilirsiniz belki ama, geçen seneye göre 215%'lik bir artış ve satışlardan kazanılan yaklaşık 64 milyon Amerikan yeşil parası belki ilginizi çeker. Başarılarının gizli anahtarı ise Darkstone, Jagged Alliance 2, Hidden & Dangerous, Monster Truck Madness 64 ve In-Fisherman's Bass Hunter 64'de yattırmış, bizden söylemesi. Düşünüyorum da, acaba biz de mi yavaş yavaş su programcılık olayına girsek...

★ Çok çok eskiden bir kanalda frizbiyle oynanan Amerikan futboluna benzer bir şey görmüşüm. Frizbi çok seven bir insan olarak oyna tapmışım, ama sonra ne izimi gördüm ne de duydum. Gerçi amerikan futboluna benzemeyeceği kesin, ama HeadGames Publishing adlı firma Frisbee Golf diye bir oyun çıkartacaklarını söyledi. 4 ayrı oyuncunun çeşitli engellerle dolu 4 alanda frizbi yeteneklerini gösterebileceği oyun umarım gerçek frizbinin zevkini verebilir..

★ Oyunun Firması: Novalogic

Oyunun İsmi : Tachyon- The Fringe

Oyunun Amacı: Uzayın açıa köşelerinden birine sürülen savaşçı pilotumuz Jake Logan'ın soñlarına çözüm bulmak

Oyunun Varsa Bilinen Bir Özelliği : Jake'e daha önce bir çok yapıttı (başta bilimkurgu olmak üzere) tanmış Bruce Campbell'in dublörlik yapması..

Oyunun Varsa Bilinmeyen Bir Özelliği : Çıkış Tarihi

★ Logos'un yeni multiplayer Rpg sistemini kullanan Aeropa : Fall of the Covenant 2000 sonlarına doğru hazır olacak.

★ Oha! 11.2 MB'lik update de olmaz ki! Eee, 150'den fazla değişiklik yaparsan doğal olarak eşekler kadar yer kaplar yaptırıların. Dungeon Keeper 2'nin bu son versiyonunda Level'i bitirdikten sonra oynamaya devam edebilir, multiplayer oyunlarda bilgisayar da karşısına alabilir, hatta multiplayer oynarken düşman duvarlarını geçilmeme hile yapabilirsiniz (oyunu oynamış olam bunun ne kadar önemli olup olmadığını da yazardım, ama..). Ayrıca 4 yeni multiplayer haritası ve yeni bir "My Pet Dungeon" hâlömü de huzurlarınıza amade olacak. Bir bakalım.. Daha 5 tane yenilik şayabildigime göre sanırım 11.2 MB'a degecek gibi. Ama ne yazık ki bu yenisini bebeğin eski saveleri çalışmam diye demizmizlanyor, haberiniz olsun derim.

★ Electronic Arts (kim ne derse desin çok güzel bir isim) Alice in Wonderland diye bir Action-Adventure yapıyor. Alice'i canlandıracığımız oyun belki, biraz olsun Action-Adventure susuzlumuzu gideri....

CREATURES 3

★ Sierra Half-Life'in görev paketi Opposing Force'u çıkartırken oyunun haritaları için halka da bir şans vermek istemişti. İşte geçenlerde yapılan seçimde de en iyi üç level-haritası oyunun yeni bölümünde girmeye hak kazandı. Levellerin yaratıcıları da 1000'er doların almanın yanında oyunun Credits kısmına da isimlerini yazdırmayı başardılar. Aslında bence bu çok iyi bir fikir, hatta hemen her Expansion'da böyle uygulamalar yapılmalı. Sadece haritalar değil, her türlü yaratık, grafik, müzik ve efekt halka açılmalı. Belki bir gün sadece anonim imzalı oyuncular oynarız, ve bu anonim çalışma bir yerinde sizin de isminiz gizlenmiş olur.

★ Hayai'lı sörçüler, yașadınız, Mike Stewart's Pro Bodyboarding adlı oyunda, sekiz ayrı karakter (bir de bonus karakter) ile kumsaldan kumsala sekiz ayrı sörf tahtası (Bonus tahtalar da varmış, inanın ki doğrular söyleyorum!) kullanarak gezebilirsiniz. Sörf dediğin sadece Internet'te olmaz ki...



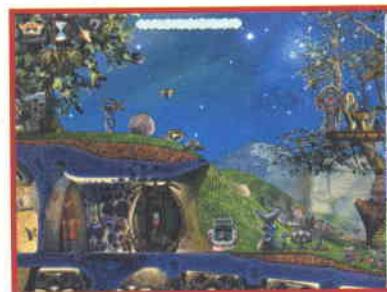
★ Denizde sörf olur da şehirde olmaz mı? Trickstyle, 3. Dünya Savaşı ardından kurulan barış dolu bir dünyada skintidin patlamamak için caddelerde delicesine turbo kaykayla yaranan gençleri konu alıyor. Londra, Manhattan ve Japonya sokaklarını sallayan sıkı bir 3D yarış oyunu, hem de Acclaim güvencesiyle...



Creatures'i bilmeyen var mı? Oyuna bir yumurtaya sahip olarak başladığınız ve zamanla yumurtadan çıkan küçük yaratıkların eğitim ve gelişiminden sorumlu olduğunuz bir nevi yaşam simülasyonu idi. Yapay zekanın son derece ağırlıkta olduğu oyunun gerisi gelmeyecekti. İki büyük yıl içinde iki tane devam nitelikinde oyun piyasaya sürüldü. Creatures 3, genel oyun tarzı ve kontroler açısından önceki oyunlardan çok farklı değil, ancak en büyük uğraşlar yapay zeka üzerinde yoğunlaşıyor. Bununla birlikte Creatures 3 le gelen en büyük yenilik yaratıkların hareketelli nesnelerin bile kokusunu alıp takip edebilmeleri. Örneğin sinsi Grendel'ler kokudan yola çıkararak bıçırık Norn'larınızın yumurtalarını çalabilirler. Bir diğer yenilik de daha önceki Creatures oyunlarında olmayan

makineleri bir-birine bağlayıp yeni kombinasyonlar oluşturabilmeniz ve bunların nasıl kullanılacığını Norn'lara öğretilebilmeniz. Sözgelimi Domates fırlatıcısı ile Grendel koku detektörünü birleştirip Grendel'lara otomatik olarak ateş açan bir silah üretebilirsiniz. Oyuna dış dünyadan izole bir ortamda başlıyorsunuz. Zamanla yavrular büyüp "dışarı"yı merak etmeye başlayınca işler zorlaşıyor tabii. Yeni bir dünya, yeni yeni yaratıklar ve tabii düşmanlar. Yavruçuklara size iyi bakmanız gerekecek..

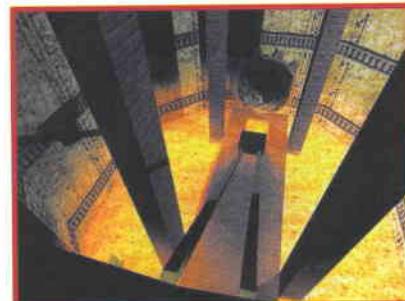
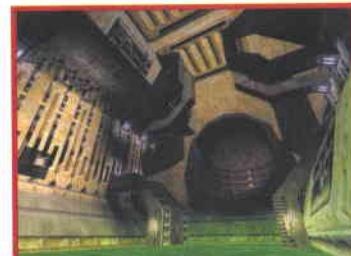
Bu arada siz Norn'cularla uğraşa durun, ama Creatures 3D üzerindeki çalışmaları da takip etmemi unutmayın. Yarın bir de bakmışız ki...



GÖLGE OYNU

Macar firması Humanoft, 1999 ve 2000'de ilginç projelerle karşımızda olacak. Bunlardan ilki, 3D platform-action türü "Seed". Yine kötülerin istilasında bir gezegen ve bu gezegeni kurtarmaya çalışan bir nevi insan. Bir nevi, çünkü karakteriniz iki kolu ve iki bacagi olmasına karşın tam bir insan değil, örneğin oyunda kullandığınız silah, aslında karakterin bedeninin bir kısmından oluşuyor. Buraya kadar oyunun Quake ve diğerleri arasında erimesi çok doğal gibi görünüyor. Ancak Seed'de özellikle üzerinde durulan konu ışık ve gölge. Işık oyuncuları sadece görsel zenginlik sağlıyor, aynı zamanda oyunun bir parçası

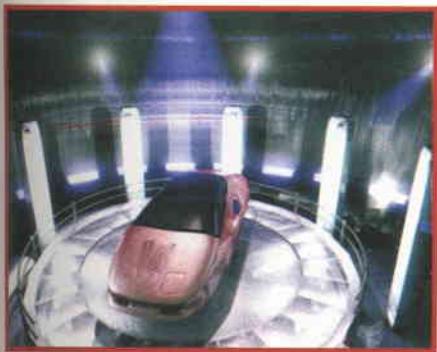
sunmamak olmamalı, dert etmemenin, uygun yerde durup doğru gölgeyi oluşturmanız yeterli olacaktır (ama düşmanlarınıza ellerinizle tavşan, kuş, köpek filan yaparsanız o başka...). Oyuna ateş, su, hareketli platformlar ve balonlar gibi bir dolu platform öğesini de ekleyen programcılar, düşmanları da dev boyutlarında yapmayı düşünüyorlar. Kocaman düşman, kocaman hedef demektir diye düşünmeyin sakin, biliyorsunuz işin kaynağına göre küçük cisimlerin dev, dev cisimlerin minicik gölgeleri olabilir. Ne diyelim, böyle düşmanın gölgesinden bile korkulur!



ZAMANA KARŞI DEĞİL, ZAMANDA YARIŞ !

İnsan bir araba yarışı gördüğü anda ya diğerlerinden farkını düşünmeye, ya da Need for Speed gibi "baba"larla kıyaslamaya başlıyor. Piyasadaki oyunların çoğu da bu zorlu sınavı vermemiyorlar ne yazık ki... Bu durum karşısında üreticiler yeni fikirlerle oyunu zenginleştirme ve teknik açıdan daha ciddi çalışmalar içine girmeye yolunu seçiyorlar. Human Soft'un bir diğer projesi Time Rally konusu bakımından sınıfı geçiyor. Oyun taa milyonlarca yıl öncesinden geleceğe uzanan türlü mekanlarda geçiyor. Arada ihtiyaç molası verip ikinci Dünya Savaşı'nda yarışabiliyorsunuz.

Zamana göre dekorlar da değişiyor tabii. Eski çağların vahşi doğası, yerini panzerlere, uçaklara bırakıyor. Ah, bir şey daha, bu dekorlar size ateş edebiliyorlar, siz de onlara... Çevrenizdeki nesneleri vurup puan kazanabilir, bu puanlarla aracınızdaki hasarları tamir edebilirsiniz. Programcılar, araba ve fizik kuralları üzerine pek çok kitap okuduklarını, bu nedenle zevkli ancak fizik kurallarının dışına çıkan oyunlardan farklı olacaklarını söylüyorlar. Gerçekçi, farklı, ilginç. Acaba yarışın bizim zamanımıza varmasına daha ne kadar var?



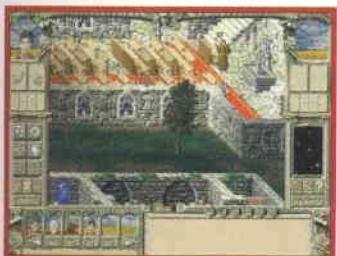
CHAOS KINGDOM

RPG sevenler el kaldırınsın ! Şimdi de sevmeyenler el kaldırınsın ! (Olası bir tartışmaya neden olmamak için soñuçlara burada yer verilmeyecektir !) Arkadaşlar, RPG sevenlerin en büyük arzuları ne, sınırsız yakın seçenek, dilediğimizi yapabilmek, her yöne çekiilebilen senaryo, kısaca özgürlük ! Human Soft'taki sevgili dostlar dediler ki haklısınız, buyrun size özgür oyun. Chaos Kingdom'u yapımcılar tek cumleyle ifade ediyor : "Her yol, doğru yol !" Adından da belli olduğu üzere politik mücadele içindeki bir krallığı tek yönetim altında birleştirmemi amaçlayan bir maceraperestsiniz. Amacınıza ulaşmak için bitirebileceğiniz bir kaç yüz görev bulunuyor. Bu görevler sırasında sürekli çevreyle etkileşim içindesiniz, çünkü unutmayın oyundaki her NPC'nin (sizin dışınızdaki karakterler) ayrı bir kişiliği var. Yalnız gezmek istemiyor musunuz, gidin kendi-



nize nöbetçiler tutun, ancak bu sizi daha önemli bir kişi gibi gösterecek ve size yonelecek saldırılardan artmasına neden olabilecektir. Bir sorun mu var, çözüm tek bir anahtarda saklı olmayacağındır. Sadece deneyin, biri değilse diğer sizi çıkışa ulaştıracaktır.

RPG sevenleri mutlu edebildik sanırım. Şey, keyfinizi kaçırılmak istemezdım ama bu kadar geniş bir yapımı da 14 aydan önce bitmiş göremeyeceğiz. Her şeyin bir bedeli vardır derler, doğru gibi ! ..

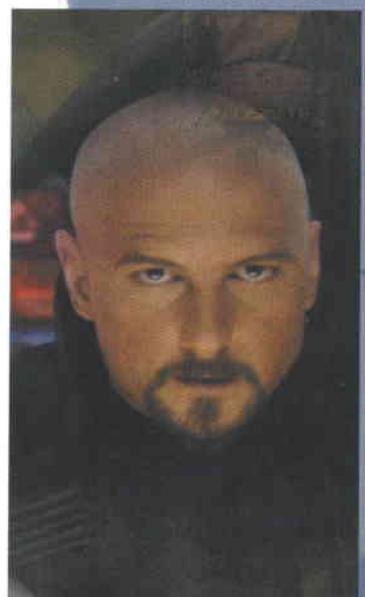


* Croc'u hatırladınız mı? Hanı şu ufak, sevimli, üç boyutlu kertenkelecik. Kırlda koşar, zıplar. Barón Dante adlı büyüğünün elinden arkadaşlarını kurtarmak için kristaller toplar; yaratıklarla mücadele eder; ateş, kar, yağmur, çamur demeden yoluna devam ederdi. Fox şirketi, Croc'u yeni maceralarla geri döndürüyor. Bakalım Croc, bir boyut büyük olduğu Mario ile baş edebilecek mi?



* Guillemot'un yeni ses kartı Maxi Sound Fortissimo Eylül'de Amerika'da piyasaya çıkıyor. Son Yamaha motorlarından biriyle güçlendirilmiş dört kanallı PCI audio hızlandırıcısının yanı sıra kullanıcılar kendi dijital seslerini yaratma ve düzenleme imkanı veriyor. Fiyatı 49.99 dolar. (Bir cent için birbirimizi kırmayalım.)

* Sizlere MİNİK bir sürprizimiz var. PC dünyasının gelmiş geçmiş en çok satan oyun serisi olan Command & Conquer dünyası iki yeni oyuna daha konukluk etmek üzere hazırla geçmiş bekliyor. Tiberian Sun ile kafayı yediğiniz şu günlerde bu habere kalbiniz nasıl dayanır bilmeyorum ama serinin dördüncü oyunu için çalışanlar başlamış durumda. İsmi büyük ihtimalle Command & Conquer: Tiberian Dawn olacak olan Real Time Strateji için en az bir yıl daha bekleyeceğiz. Efendim? C&C ile ilgili ikinci oyun ne mi? Şöyle söyleyelim, Quake 2 ile C&C birleşince ne elde edilir size? Evet, Command&Conquer evreni strateji türünün dışına çıkarıyor. Hakkında henüz hiçbirşey bilinmemen ve ismi Command&Conquer: The Renegade olan First Person Shooter ilk kez Amerika Eylül ayında yapılacak olan ECTS fuarında gözükecek. Kim gider kim görmek şerefine erişir bilemem, ama biz bütün casuslarımıza saldıktır, resimler elimize geçmez sizlerin de haber olacak,



HASBRO INTERACTIVE TÜRKİYE'DE

★ Kana susamış insanların sokaklara taşıp bu ihtiyaçlarını gidermemeleri için yegane çözüm olan Mortal Kombat, serinin beşinci oyunuyla geri dönüyor. Yalnız bu şimdide kadar verdigimiz en erken haber olsa gerek, çünkü oyun daha hazırlanmaya bile başlamadı. Hatta Coin-Up salonlarında (birçogunuzun Atari salonu dediği şey) bile görmeye bile en az 6 ay var. Mortal Kombat serileri ile taaa en basından beri uğraşan Ed Boon, oyunun PC için çıkacak olan versiyonunun, 3D'in 2000 yıl içinde çıkacak olan 3D hızlandırıcı işlemcisini Rampage'ye desteklinin olacağım, ama diğer 3D kartlar hakkında söz veremediğini söyledi. Bunun sebebi olartak da, Rampage chipsetinin şimdide kadar görülmüş bütün 3D çipsetlerinden kat kat üstün olmasını ve Mortal Kombat 5'in serinin önceki oyunlarından çok farklı olması nedeniyle abartı bir işlemci gücüne gerek duymasını gösterdi.

★ İsveçli bir oyun geliştiricisi olan Digital Illusions, gelmiş geçmiş en gerçekçi rally simülasyonunu yapmak için kolları sıvadı. Hem eski hem de yeni ralli klasmanlarında yarışan (F2, WRC ve B Grubu) 17 arabayı sürme şerefine naıl olacağımız Rally Masters, grafiksel olarak da bakmaya doyamayacağınız güzellikte olacak. Colin McRae, Hannu Mikkola gibi günün en iyi 24 ralli yarışçısının sürüsü modellerinin birebir oyuna uyarlandığını söyleyen Digital Illusions'a "Bunları daha önce çok duydum, oyunu görmeden bizi inandıramazszız" dedik ve hızla kaçtık. Rally Championship 99 gibi iddialı bir oyuna aynı anda gelecek olan Rally Masters'in ne derecede başarılı olacağını zaman gösterecek.



★ Gün geçmiyor ki yeni bir Star Trek oyunu gelmesin. İşte, ülkemizde de gösterilen Star Trek: Deep Space Nine TV dizisinin oyunu da yapıldı ya, bütün sorunlarımız bitti sanki. Dizinin en önemli karakterlerinden Worf, Kira, Sisko gibi herifleri yönetebileceğimizde, uzağın orasında burasında Red Orbs denilen ve eski uygarlık Pah Wraith'in sidarını taşıyan kurelen bulmaya çalıştığımız, yoksa düşmanlarımız Cardasianlar bulmuş ve sonumuz kötü olmuş. Eh hadi bulalım, ama sorum size; Bu konuyu çok aradınız mı.

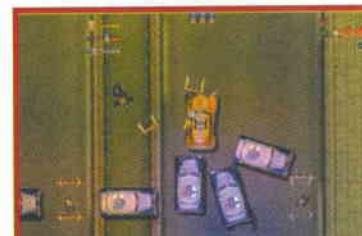
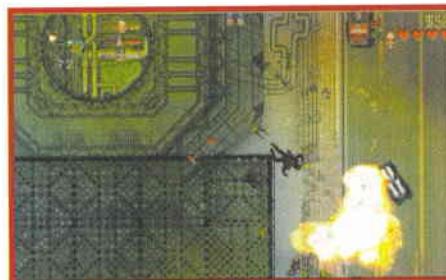


Hasbro Intertoy firmasının dört yıldır bilgisayar oyunları alanında çalışmalarını sürdürden alt kuruluşu Hasbro Interactive, Eylül 1999 itibarı ile Türkiye pazarına giriyor. Microprose ve Atari gibi iki iddialı oyun yapımcısının bünyesinde barındıran Habro'nun ilk bombaları şu sırıldarda piyasaya çıkmış olması gereken Civilization :Test of Time, Roller Coaster Tycoon ve Mech Warrior 3. Biz bu üçlüyle meşgul olurken, onlar da 99'un son aylarında piyasaya sürecekleri oyunların tanıtımını yapıyorlar. Bunlardan ilki, GP 500 adlı bir motosiklet yarışı ve oyun makinelinden aşina olduğumuz Tetris ve Pong. Ekim ayında da bu üçlüyü piyasaya sürdükten sonra kasımda Monopoly II, ve Action Man'e sıra gelecek. Aralık ayında ise Grand Prix World bizlerle buluşacak. Hasbro Interactive'in oyun piyasasına getireceği rekabetin kullanıcılar için kaliteyi de beraberinde getireceğine inanıyor, yeni yeni geliştirmekte olan Türkiye oyun piyasasında başarılar diliyoruz.



PARDON KARDEŞ, ARABA SİZİN MİYDİ ?

Grand Theft Auto, grafik kalitesinin her şey demek olmadığını bizlere kanıtlamıştı. Amerika caddelerinde araba çalan, adam yaralayan, peşinden polisleri koştururan kaka bir adamı yönetiyorduk. Basit grafikler, akıcı oyun planının, sokak ağı konusmaların ve arka planda çalan radyonun yanında bizlere rahatsızlık vermeyordu hani. Şimdi ise DMA Design, birinci oyunun grafikleri ve yapay zekası



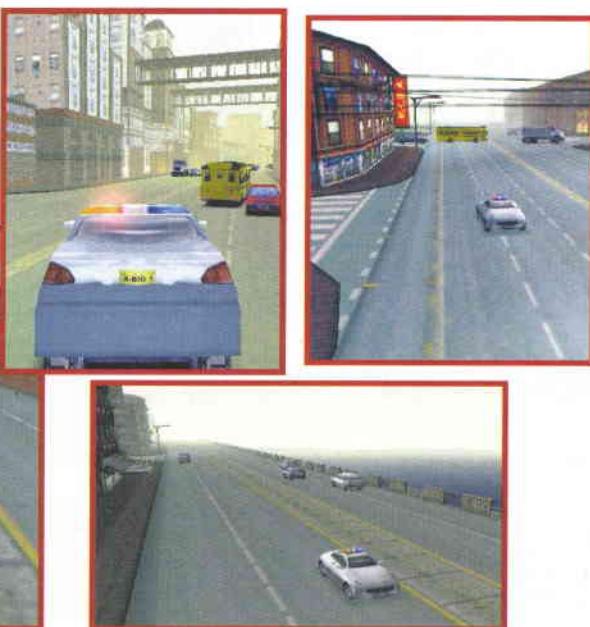
üzerinde bir hayli uğraş verip yeni bir Grand Theft Auto hazırladı. Artık oyundaki her karakterin kendine özgü bir davranış şekli var. Eskisi gibi polisler, çete üyeleri ve tek amaçları bize arabasını "hediye etmek" olan sürücüler yok. Karşılaştığınız kişi, olay çıktıığınız anda kaçabileceğiniz gibi, sizi zararsızca durdurmayı çalışabilir, ya da derhal silaha sarılabilir. Öte yandan sizin yapabilecekleriniz de genişletilmiş durumda. Örneğin bir çeteye diğerenin inine taşııp iki çeteye birbirine düşürebiliyorsunuz. Ah, ortaça fazla isittığınızda enseinizde belirecek SWAT ve FBI timlerinden bahsetmeyi unuttuk galiba. Yani bundan böyle sokaklar ve kanun adamları çok daha tehlaklı. 22 Kasımda sadece sürüs yeteneğinize değil, kıvrak zekaniza da güvenmeniz gerekecek !



SAĞA ÇEKER MISİNİZ Bİ ZAHMET ?

Çok yarış oyunu yapıldı, Şehrin göbeğinde geçen çok yarış oyunu yapıldı. Amma gaza basmış giderken plöp diye (bu efektiñ her hakkı saklıdır.) kırmızı ışığın yandığı, sağdan soldan vizir vizir arabaların fırladığı oyunlarla daha yeni tanışık. Midtown Madness büyük şehir trafığını sonuna kadar içimizde hissetmemizi sağlamıştı. Şimdi ise ayağınıñ gaz pedallayken sadece trafığı değil, peşinizeki aynasızları, ya da önünüzde ortalığı birbirine katın azılı suçluları da düşünmek zorundasınız. THQ'nun *Felony Pursuit*'nde hırsız ya da polis olarak caddelerde tozu dumana katacağız, 38 ayrı

görevde kullanılacak 15 araba, 100 millik bir şehir, 1,5 milyon poligon ve gelişmiş bir yapay zekanın denetimindeki trafik sistemi ile *Felony Pursuit* açık alanlardan sıkılanlar için birbir. Şehir planlamacılarının da içinde bulunduğu ekip işin yüzde kırkıñ bitirmiş durumda. Her şey yolunda giderse 2000 Mart'ında evlerinizde!



FREESPACE 2

Öykümüz ilk Freespace'den 32 yıl sonra ait. Terran (bunlar biziz) ve Vasudan (bunlar da yaratık) ırkları arasındaki (savaş diyeceğimi sanıyorsunuz değil mi?) Hırsız, az bekleyin savaşçı ırk da (geliyor!) işbirliği devam etmekte. Ancak Terran gemilerinin güneş sistemine sıçrama merkezlerinin son savaşta işgalci Shivanlar (iste kötü çocuklar) tarafından imha edilmesinin ardından dünya ile bağlantı kesilmiş durumda. Shivanlar'ın yeniden etrafa boy göstermeleri üzerine savaş kaldığı yerden devam ediyor. Interplay yetkilileri bu kez bir yazarla anlaşıp senaryoyu onun denetimine vermeyi uygun gördüler. Bununla birlikte yeni Terran, Vasudan ve Shivan gemileri (sondaki



"an"lar kafıye!) uzayın nebulalarına dalıp çıkmaya hazırlar. Nebulaların oyunda özel bir yeri var, çünkü kesinklikle dekoratif amaçlı olmayan bu gaz kümelerine girdiğinizde gözleriniz ve alicilarınız körleşiyor. Savaşta düşmanınızı nebulalara çekebilir ve avantaj yakalayabilirsiniz. Tabii az ilerinizdeki düşman filosunu zamanında fark edebilirseniz. Böyle kötü sürprizleri engellemek için AWACS benzeri radarlı destek kuvvetlerine de ihtiyacınız olacak. Filo halinde tümbür cemaat ya da tek tek uçaşa imkan veren geniş multiplayer desteğini de göz önünde bulundurursak bu sonbahar uzay simülasyonu açlığımızı neyin gidereceğini tahmin etmek zor değil!



★ Eidos'un Tomb Raider'in uzun zaman önce kaybettigi 3D action tahtını geri almak için yeni bir kozu var. Çok yakında bitmesi planlanan *Legacy of Kain: Soul Reaver*, serinin ilk oyununun aksine izometrik bir adventure değil, Tomb Raider tarzı arkadan görüntülü bir oynanış sahip. Konunun etrafında geliştiği ana karakter olan Raziel, soylu bir ailenin oğlu olup, abisi Kane tarafından öldüründükten sonra bilinmeyen bir güç tarafından yeniden hayatı getirilir. Amacı ise katili olan abisini öldürmek. Sonuçta, her vampir temali oyunda olduğu gibi bol kanlı, günün 3D teknolojisini sonuna kadar sörenen mükemmel grafikli bir oyun *Soul Reaver*. Düşmanlarınızı öldürmek için birçok kanlı yöntem kullanabiliyorsunuz. Elinizdeki kazığı kalplere sokup havaya kaldırın, veya elinize aldığındı düşmanın güney işığına tutup etinin kemiklerinden ayrılmamasını seyretem, hepimizin hoşuna gidecek minik detaylar. Ekim ayında *Soul Reaver* çıkışına Lara mezarında ters takla atacak.



★ Şu sıralar başlayan korsan oyunları, furyası dahilindeki oyunların maalesef hiçbir, Commodore'daki *Pirates*'in ne şanına, ne de kalitesine ulaşabilmiş değil. Genelde real time strateji öğeleriyle karıştırılan *Corsairs* ve benzeri yapımlar oyuncuya asla *Pirates*'in o büyülü atmosferini yakalamayı başaramadı. Fakat Hothouse Creations tarafından yapılmakta olan *Cutthroats: Terror on the Seas* isimli yeni oyunumuz, sulandırılmış, katıksız bir korsan oyunu olacak. Benzer oyunlarda olduğu gibi büyük bir gemi filosunu değil, kendi geminizin ve mürettebatınızın komutasıyla mesgul olmak durumundasınız. 1600'lü yıllarda denizlerde üstünlük sağlamış olan İngiltere, Fransa ve İspanya gibi denizlerde üstünlük sağlamış ülkelerden birinin kralının emri altında çalışan denizlere açılıyor ve hem kendiniz, hem de ülkeniz için ün ve altın kazanma çabasına giriyorsunuz. Ayrıca, bulunduğu denizdeki adalarda bulunan ufak kolonileri ele geçirerek yavaş yavaş güçleniyor ve vakti gelince ana karadan bağımsızlığını ilan edebiliyorsunuz. Yani hafif Colonization tadı da taşıyor. Son zamanlarda gelen İngreç korsan oyunlarından usandıysanız, *Cutthroats*'ı umittle bekleyin.



YOLDAKİLER

Age of Empires 2	Ekim 99
Baldur's Gate 2	2000 Yılbaşı
Black & White	2000 Baharı
Daikatana	Ekim 99
Diablo 2	27 Aralık
Driver	Eylül 99
Duke Nukem Forever	2000 Baharı
Fifa 2000	4 Kasım
Final Fantasy 8	2000 Yılbaşı
Force Commander	Sonbahar
Gabriel Knight 3	Sonbahar
Homeworld	1 Eylül
Max Payne	Sonbahar
Messiah	Kasım 99
NBA 2000	4 Kasım
Prince of Persia 3D	Eylül 99
Quake 3	Ekim 99
Thief 2	2000 Baharı
Ultima Ascension	Sonbahar
Warlords 4: Battlecry	Sonbahar
Werewolf	Sonbahar
Wizardry 8	2000 Baharı
X-Com Alliance	Sonbahar

SPOR DEYİNCE ELECTRONIC ARTS

Her yıl aynı şey oluyor zaten. Biz "Yabu FIFA'da NBA'da falan gelebilecekleri son noktaya geldiler. Artık yapacakları yeni bir şey kalmadı." derken adamlar yine napiç ediyor, bilumum yenilik ekliyor, biz tam bir önceki oyunda ustalaşmışken, pat diye geliştirilmişini sunuyorlar önmüze. İyi ki memlekette boks, kriket, Amerikan futbolu

oyunlarına pekraigbet yok. Zaten kalanlarla yeteri kadar oyalanıyoruz, bir de onlara tutusak kimbilir neler gelirdi başımıza? Gelin görün bakalım, bu yıl da neler hazırlıyorlar bizler için :

Ekim 99'da FIFA 2000 piyasaya sürülecek. 40 ayrı klüp takımı ya da ulusal takım arasından sezonun galibini belirlemek için seçiminizi yapıp kurulacaksınız bilgisayarın başına. Hem galip gelmeniz halinde gelecek sezondan Avrupa kupalarına katılmaya hak kazanabilirsiniz. Futbolda sertlik iyidir diyenler için de hava topları ve omuz omuza mücadele pozisyonlarının geliştirildiğini de ekleyelim.

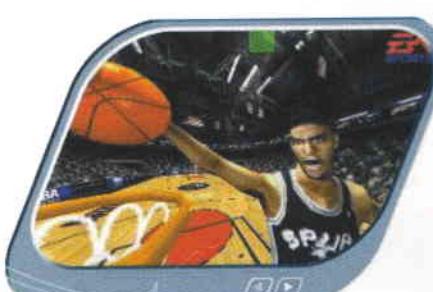
FIFA gelene kadar mutlaka futolla ilgili bir şeyler yapmam gereklidiğine düşünenlerden senin şu sıralar piyasada

olması gereken "The F.A. Premier League Football Manager"le ilgilenmeye ne dersiniz? Kendi stadyumunuza kurun, takımınızı maçlarını 3D olarak seyredin, reklam alın, para kazanın, menejerliğin tadına varın, gülün eğlenin, koşun ziplayın, tamam, devam edicem hemen kızmayın, fazla yaklaşmayın, odunu bırakın...

FIFA bey ekimde gelir de NBA bey geri kalır mı? NBA 2000'de pek çok yenilikle geliyor. Sokakta da oynayabileceğiniz (sitiritbol) teke tek maç yapma seçenekleri, NBA oyuncularına yapılmış yüz animasyonları ve konuşmalar, Avrupalı NBA yıldızlarının tümü ve geçmişteki ünlü maçların son saniyelerini yeniden oynamaya imkanı. Öyle görünüyor ki bize sunulacak olan NBA 1999.5 değil, NBA 2000. Sabırla bekliyoruz.

- Recai Abi, bu adamlar FIFA ve NBA 2000'i de çıkarttılar, hem de bı süren yenilikle. Acaba seneye 2001'i çıkarabilecekler mi?

- Yok be güzeli, gelebilecekleri son noktaya geldiler, artık yapabilecekleri yeni bir şey kalmadı. (!!!)

**Mortal Kombat: Special Forces**

Mortal Kombat gibi sonsuz eti ve süttü olan bir ürünü sömürmemek olmaz tabii. Yapacaklarını her ay bir MK oyunu ki şanın yürüsun, paracıklar gelsin. Netekim, Midway Mortal Kombat ismini kullanıma birebir dövüş oyunu olmayan ikinci oyun olan Mortal Kombat: Special Forces, çok yakında Playstation için hazır olacak. İlk Mortal Kombat oyununda Sonya'nın turnuvaya katılana kadar başına gelenleri konu alan Special Forces, üç boyutlu bir adventure/dö-

vüş oyunu olacak. Sonya veya Jax olarak Black Dragon tarikatına karşı savaşarak, tarikatın arkasındaki adamı bulmaya çalışacağız. Oynadığınız karaktere ve oyun sırasında yaptıklarınıza göre değişen hikayesi ile tekrar tekrar oynanacak bir oyun olan MK: Special Forces, 2000 yazında PSX için hazır ve nazır olacak. PC'deki kana susamışlar ise avucunu baylayacak. ☺



En İyi 10



Half Life

10/10



Starcraft: Broodwar

9/10



Fifa 99

9/10



Commandos: BTDOD

8/10



Need for Speed 4

9/10

LEVEL NOTU



Tomb Raider 3

8/10

LEVEL NOTU



Need for Speed 4

9/10



Dino Crisis

7/10



Resident Evil 2

4,5/5



Syphon Filter

8/10

Heroes of M&M 3	9/10
Midtown Madness	7/10
Resident Evil 2	8/10
Dungeon Keeper 2	9/10
Roller Coaster Tycoon	9/10

Army Men 3D	6/10
Croc 2	Yok
Fifa 99	9/10
NBA 99	9/10
Tekken 3	5/5

L evel'i baştan aşağı dizayn edip de Top 10 listemizi değiştirmemez olmazdı. Bundan böyle hatalı En İyi 10 olarak devam edecek olan bu köşedeki oyunlar tamamen sizin oylarınızla belirleniyor. Playstation sahipleri biraz geride kaldı tabii, her ay parmakla sayılabilcek kadar az kişi PSX için oy atıyor.

PC saflarında birkaç ay geri kaldıkten sonra, Half Life liderliği tekrar ele geçirdi. Burun farkıyla geride kalan Brood War ise Multiplay özellikleri ile uzun süre unutulmayacak gibi görünüyor. Listenin müdafımları olan Fifa 99, Commandos ve NFS 4 onları takip ediyor. Tabii önumzdeki Ay En İyi 10 listesi tepetaklak olacak gibi, çünkü Tiberian Sun ve Outcast gibi oyunlar gümbür gümbür geliyor.

Biz Ne Oynuyoruz?

Sinan: Tiberian Sun (NOD görevlerini 150 kere bitirirse, Kane'in yanına çırak olarak gideceğine inanıyor)

Berker: Force Feedback desteklemeyen herhangi bir oyun (depremden sonra paranoia yaptı amcam)

Cem: Jagged Alliance 2 (Yönettiği her askerin eniştesinin kuzenine kadar herşeyini bilecek kadar sardırdı oyunu)

Gökhan&Batu: Mayın Tarfası, Solitaire (bilgisayarları başka bir şey oynamalarına izin vermiyor da)

Ozan S, Ekim, Ozan A: Ne oynadıkları belli değil (nerelerdesiniz ya, yakalarsam fena olacak. İnsan bi arar sorar be!)

Herkes: Delta Force (En büyük zevkimiz birbirimizi öldürmektir demiş miydi?)

En İyi 10 oylarınızı

levelitop10@hotmail.com

adresine gönderebilirsiniz. Unutmayın, elinizde 10 puan var ve bu puanı istediğiniz üç oyuna dağıtabilirsiniz. Tek bir oyuna oy verenler ve bir ayda birden fazla oy kullananların oyları elenecektir.

PLANESCAPE TORMENT

Tam dergiden çıktı evime gitmek üzereyken, Sinan'ın bana asansörün kapısında yetişip verdiği PLANESCAPE TORMENT hakkında yazacağım ön inceleme yazısının, bilgisayar oyun incelemeleri tarihinde bir ilk olacağından, Sinan'da benim kadar habersizdi.

ÖNSÖZ...

Bir Deprem Yazısı...

Dünyanın her tarafındaki oyunseverlerin aklından geçen şu düşünceyi hepimiz biliyoruz. "OOOHHH, adamlara bak, bilgisayar oyun dergisinde yazıyorlar. Hem oyun oynayıp hem para kazanıyorlar, Ne rahat iş.. Ooooooh!" İşte yillardır, insanlara anlatmadığımız, mesleğimizin hiç de sanıldığı gibi kolay olmadığı, tehlike ve stres altında, zor koşullarda çalıştığımız gerçeğinin canlı bir kanıtıdır şu anda elinizde duran Planescape Torment yazısı...

17 Ağustos 1999 günü sabah üçte gerçekleşen ve son bir yüzyıldır İstanbul'un karşılaştiği en büyük deprem olduğu gibi, Dünya tarihinde bu güne dek görülmüş en uzun (45 saniye) deprem olma özelliğini de taşıyan şunu faciadan sadece yarım saat sonra yazdı bu yazı. 16 Ağustos tarihinde, saat birde dergideki konuşmamızda Sinan'ın "CEM! 17 Ağustos Salı

günü sabah 9 da bu yazıyı alamazsam, Level dergisi, çok tarihi bir gecikme ve rakipleri karşısında büyük bir yenilgi yaşayacaktır, her şey sana bağlı. Tek kurtuluşum ve ümidi sensin!" sözlerinden sonra, evime kapanmış deliler gibi bu oyun hakkında araştırma yapmaya başlamıştım ki, tam yazımı yazmaya başladığım saatlerde gerçekleşen deprem beni üzerinde yazı yazdığını masanın altına saklanmaya mecbur bırakmıştı. Ama aklımdaki tek düşünmenin, başıma birşey gelmesi halinde baskiya yetişmeyecek bu önemli yazı olduğu o korku ve dehset saniyeleri boyunca, ne etraftaki çığlıkların, ne kesilen elektriklerin, ne de yanı başındaki sokaklarda patlayarak etrafı gündüzé çeviren doğal gaz hatlarının beni görevimi bitirmekten alıkoyamayacağı biliyordum. Deprem biter bitmez, binada elektrik bulunmamasına rağmen, kesintisiz güç kaynağım sayesinde bu yazıyı yazmam için gerekli olan 55 dakika boyunca bilgisayarım çalışacağını da biliyordum.

Ve işte biz oyun yazarlarını, dünyanın en rahat ve bağı insanları olarak niteleyenleri utandırırcasına, 4,5 ve 5 şiddetindeki artçı depremler esliğinde, her an ölüm tehlikesi altında yazdığım Planescape Torment ön incelemesi. Buyrun ve görün. Bazı kelimelerde anlamsız hatalar göreceksiniz ki bunlar, şiddetli artçı depremler sırasında kafayı yemek üzere olduğum anda, klayeye bilincsizce bastığım yerlerdir, yazının gerçekliğini bozmamak için düzeltmeden bırakmış olduğumu hatırlatırım...



Planescape Torment

Fallout'u hatırlamayan veya bilmeyen bir insansanız şu anda elinizde tuttuğunuz ve bizim hazırlamak için canımızın çıktıığı bu dergiyle ne yapığınızı düşünmek dahi istemiyorum. Ama Fallout'un yazarı Black Isle'nin son oyunu Planescape Torment'in olduğunu duyduğunda yerinden fırlayacaksınız. Dilerrrrrrrim (richter:4,1), dergi okurken elimizde içeceğim bardak veya bir tepsi çay ve kahve bulunmuyordur.

Interplay için pek çok oyun üretmiş olan Black Isle Studios'un yeni RPG oyunu oldukça yoğun şiddet içeren, üstten görüşlü, izometrik, dinamik gerçek zamanlı ışık ve atmosfer olayları efektlerine sahip, 3 boyutlu "tellelli çukurlu" haritalar üzerinde geçen bir oyun. Black Isle'nin bu oyun için hem kafaya hem göze hem de kalbe hitap eden bir oyun olması amacıyla uzun zamandır çalıştığı biliniyordu. İlk bakışımızdan anladığımız kadarıyla de bu amaçların oldukça yaklaşımlar.

Planescape'in TSR dünyasında geçen oyun, CRPG isimli oyun türü üzerine





yısı ile, son ölümünden önce tokat attığınız biri sizi yine görürse artık pek de dostça karşılamıyor ve istediğiniz bilgileri vermiyor. Dolayısı ile karakterin çıkışını biraz daha zor oluyor.

Karakter Oluşumu

kuruyor. Interplay'in deneyimli sanatçıları ve desinatörleri ise oyuna innnnnnnnnnnnne (richter: 4.4) ayar yapmak için seferber olmuş durumdadır.

Nedir Bu Oyunun Konusu?

Oyun, klasik bir RPG gibi, bulmacaları çözmek, anahtarları bulmak ve doğru kişilerle ilişkiye geçmek üzerinde kurulu bir konuyu işliyor. Ama senaryo biraz özgün, bir ölüsünüz ve neden olduğunu, kim olduğunu, hatta ne olduğunu ve nereden geldiğini araştırmak zorundasınız. Yönettiğiniz karakter, teorik olarak ölü olduğu için kafasını karıştırın bu sorulara bütün oyun boyunca bir cevap arayıp duruyor ama bu sırada da pek çok macera yaşıyor, bilmeceler çözüyor, dövüşlere katılıyor, görevler alıyor HATTAYSAISAJSAKSJAJSK (richter: 5.3) oyun boyunca tekrar tekrar defalarca ölüyor da.

Baş Kahramanımız

Oyunda yönettiğiniz karakter, kısa süre içinde aslında bir ölü olduğunu bu yüzden de göreli olarak bir ölümsüz olduğunu fark ediyor. Çünkü her başarısız dövüşün sonunda, her patlamada, her yanında, her parçalanansında tekrar ölü hayatına geri döneniyor. Bu yüzden ilk başlarda pek çok tehlikeye gözü kapali atlaza da, kısa sürede farkedeceğiniz gibi, küçük bir ayrıntı, oyunun ilerleyen süresinde kahramanı, aptalca kahramanlıklar yapmaktan geri alıyor çünkü adamımız her ölüsünde, pek çok önemli bilgiyi unutuyor ve tekrar oyunun başında ilk, karanlık anlarına geri dönüyor. Oysa oyunun amacı, adamımızı öldüren ve bu ölülerin dünyasına hapseden nedenleri, olayları bulmak olduğu için, "unutkanlık"

sorunu, oyunun sonuna ulaşmak için (richter: 2.3) büyük bir engel olarak karşımıza çıkıyor. Üstelik siz unutsanız bile oyundaki diğer karakterler sizi unutmuyor, dola-



kahramanının karakteri, birebir oyun sırasında yaptığı hareketlerle

belirleniyor. Açı bir çocuğun cebinden son ekmeğini çalabilsiniz ama bu sizin hırsızlık kabiliyetinizin gelişmesi kadar seytansı özelliklerinizin de gelişmesini sağlayacaktır. Elbette gelişmek iyiidir ama iki dakika sonra, tanrı inancı güçlü bir rahibin yardımına ihtiyaç duyduğundan söz konusu rahip de size öyle bir hareket çekerektir ki, ömrü billah bir din adamının böyle bir küfür edebileceğini aklınızdan geçirmemiş olduğunuz için ağınızı şaşkınlıktan yerde bırakarak oradan uzaklaşırız. Dolayısı ile oyun sırasında eşzrra (richter 3.6) zamanlı gelişen bu karakter özellikleri oyundaki heyecanı ve stresi daima yüksek tutacak gibi görünüyor zira senaryo öylesine sürpriz olaylar, "iiyyih" dedirten şiddet olayları ve prensib mirensip dinlemeyen dövüş ve karar anları barındırıyor ki bu oyun da, sağlam bir karakter geliştirmek bile başı başına bir uzmanlık alanı haline gelecek gibi görünüyor. Daha

oyun çıkmadan tavsiyemi yapayım bakarsınız oyunu açıklamak bana fırsat olmaz, sakın unutmayın, yaptığınız hareketler doğrultusunda gelişen karakteriniz ilerleyen aşamalarda pek çok şeyi yapabilip yapamamak konusunda elinizdeki tek anahtarınız olacaktır.

Teknik Özellikler

Oyunu oluşturan ekran haritaları 16-bit renk kalitesinde render edilmiş ve etkileyici görünümde. Karakterlerin hareketlerine göre eş zamanlı ışık ve gölgelendirme efektleri göz doluyor. Oyunun geçtiği dünya global bir İerlandırma sisteme sahip böylece hangi ekrana geçerseniz geçin, sabah şafağından, gece dolunaya kadar her mekan her an farklı ışıklandırma efektleri ile yaratılabilir. Ayrıca görünümün en can alıcı yanları olan geri plan animasyonları çok büyük ve gösterişli olacak diye bekleniyor. Tabi, bir dövüş anında, oyuna tad veren en önemli (richter: 3.1) özellikler de düşmanlarınızın can çekiş çekiş gebermelerini detaylı bir biçimde seyredebilmek olduğu için, büyük efektleri şimdije kadar yapılanları en gösterişli olacak gibi görünüyor.

Herkes Bir Başına

Basitleştirilmiş 2 kliklik kullanıcı arayüzü sayesinde oyuncu yirminin üzerinde büyüğe ve beş karakterden oluşmuş partisine kolayca hükmedebilecek. Partinizdeki karakterler, kişiliklerine göre değişik özellikler gösterecekler. Bir dövüş anında, partinizdeki korkak hırsız, daha ilk damlası yere düşmeden ekrandan toz olacak, içiniye sızmış bir hain, hit pointleriniz %25 olduğunda sizi sırtınızdan bıçaklayacak, birbirleri ile ters görüşleri savunan karakterler sık sık kavga edip birbirlerini yaralayabilecek belkide öldürebileceklerdir.



Oyundaki aksiyon sahneleri de nefes kesecik gibi görünüyor çünkü binlerce silah sayesinde verebileceğiniz hasarın şeklini şemalını yine siz belirleyeceksiniz. Ayrıca olayların grafik yansımıası da birebir olacağı için, yanın bir adamın eriyen etlerini, kopan bir başın boş bırakıldığı boyundan fışkıran kanın gölete çevirdiği zemini görecek bazı şiddet karşılıtı orgütler dergilere boy



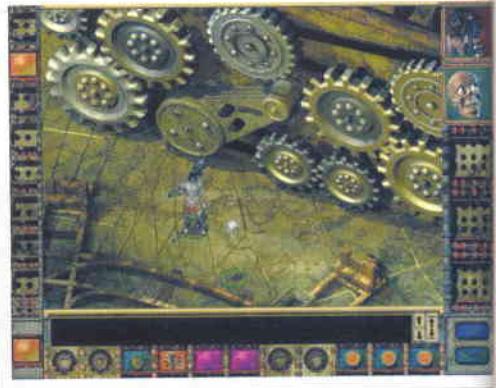


boy ilan verip kardeşlik barış mutluluğ, paylaşım, insanlık, börtü böcek, vatan millet edebiyatı yapıp, Carmageddon da olduğu gibi, oyunu yasaklatmaya çalışacaklardır. Oyun dünyası sarsılacak sanıyorum, aman diyorum.

Planescape, diğer TSR dünyalarına oranla, yetişkinlere daha uygun bir dünya. Mimari yapısı, insanları, karakterleri, canavarları her şey ama hersey sınıra dayanmış durumda. İnançlar, duygular, sadıklik gibi özellikler bu dünyayı, diğer fantazi dünyalarından ayıran, gerçekçi bir yapıya kavuşturuyor.

Neyse, hem alarm veren UPS'yi daha fazla sınırlendirmeden hem de binada kaldi-

ğım için sokakta kriz geçiren yakınlarımı daha fazla delirmediğinden hem de bir kaç sallantı daha olmadan yazıya son noktayı koymalıyım ama belirtmeliyim ki Planescape Torment, Fallout serisi kadar ilgi ve beğeni uyandıracak gibi görünüyor. Baldur's Gate oynamaktan sıkılanlara ilaç gibi geleceğini düşündüğüm bu oyun piyasaya çıktığında nasıl bir etki yaratacağını hep birlikte göreceğiz. Dilerim bu yazımı okuduğunuz günlerde Türkiye büyük acilar içinde değildir. Hoşçakalın. □



PLANESCAPE TORMENT

Fiyatımcı	*****	Black Isle Studios
Dağıtıcı	*****	Interplay
Tür	*****	ERPG
Cıkış Tarihi	*****	2000 Başlı

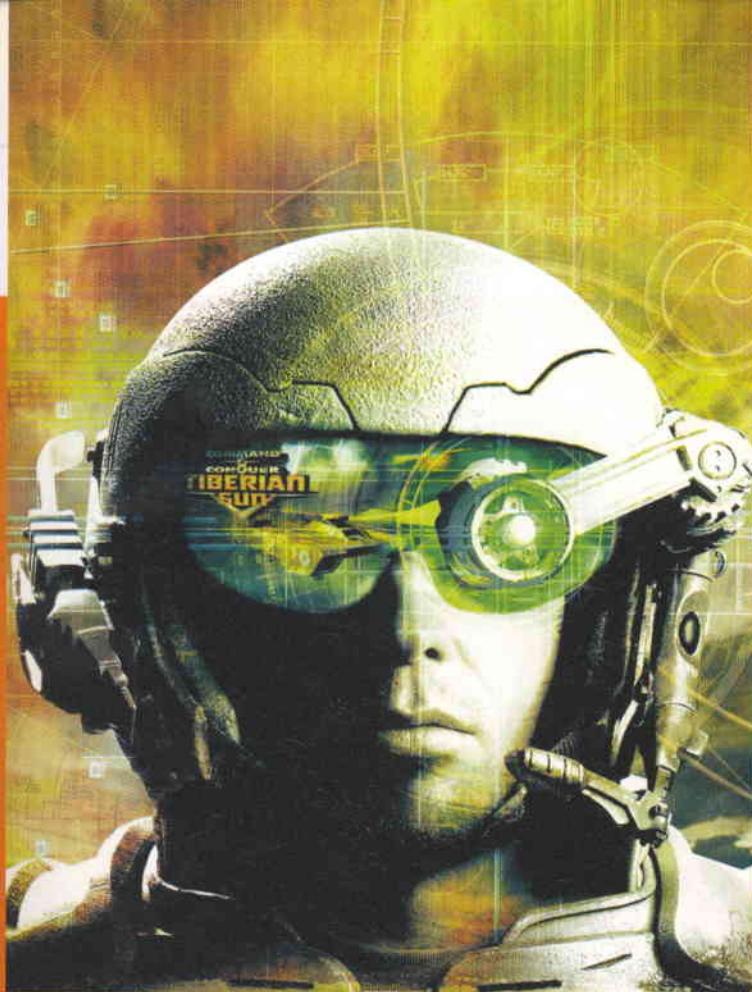




COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

...Ve sağ salim Çek

Cumhuriyeti'ne adımlımı
attığında kafamda dolaşan
birçok düşünce vardı, ama
bunların arasında en baskın
olani şuydu: "Neden, neden
Tiberian Sun'ı tanıtmak için
Prag'ı seçtiler?".



Tabii bu düşünceye, "Acaba dört günlük vize için bir hafta uğraşmama değer mi?", "Beni karsılaması gereken insanlar nerede, hanı bando?", "Dergidekilerin sipariş ettiği Kafka t-shirt'lerini alımsam başıma neler gelir kimbilir?" ve "Şuradaki uzun boylu sarışın güzel bana mı bakıyor" gibi birçok değişik düşünce eşlik ediyordu. Ama sizin o anda kafanın geçen düşüncelerle zerre kadar ilgilenmediğinizi biliyorum, zaten Prag'da yaşadıklarınımla başınızı utulmeye de niyetim yok. Zaman Tiberian Sun zamanıdır.

İster inanın ister inanmayın, Tiberian Sun bu yazıyı okuduğunuz sırada piyasada olacak. Hatta büyük ihtimalle bu yazıyı okumakla zaman harcamayıp dergiyi de odanızın bir köşesine fırlatabilir ve NOD'lارın görevlerine kaldığınız yerden devam edeceksiniz (Evet, ben NOD'lardan yanayım, zaten Star Wars'da da Darth Maul öldüğünde gözlerim yaşarmıştı (bariz yalan)). Ve hepinizin son bir iki günden beri kabul ettiği gerçeği buradan tekrar dile getirmek istiyorum: Command & Conquer: Tiberian Sun, Real Time Strateji türünün yeni kralı.

Yazarın traşı uzatmasından hiç hoşlanmam, söyleüm

Tamam, tamam. Amma agresif okurlarımız varmış da haberimiz yokmuş. Tiberian Sun'ı ilk gördüğümde aklımdan iki düşünce geçti: "Ama, ama, bu aynı Command and Conquer'a ben-

liniz eş zamanlı olarak durur. Hiç väkit kaybetmeden bu yeniliklerden bahsetmeye başlıyorum.

Haritalar artık gerçekten üç boyutlu

Tabii bu tam anlamıyla yenilik sayılır. Daha önce birçok oyun yüksekliğin avantajlarından faydalandı. İlk akla gelen isimler Starcraft, Warzone 2100 ve Blackmoon Chronicles oluyor. Ama Starcraft'ta sadece iki yükseklik seviyesi vardı; Warzone 2100 yüksekliği çok güzel kullanıyordu, ama üç boyutlu grafik sistemi yüzünden kontrolü zordu; Blackmoon Chronicles'ta ise tek yükseklik kale surları idi. Tiberian Sun bütün bunları ezip geçiriyor. Haritadaki yükseltiler birimlerin hareketini kısıtlıyor, ateş ve görüş açısını engelliyor ve strateji kurarken haritayı da hesaba katmanız gerektiriyor. Bu türden çoğu oyunun Multiplayer seçenekinde harita büyütüğü için bir opsiyon olur. Tiberian Sun'in Skirmish seçeneğinde

ziyor" ve "Yok yok, bu sarışın hatun kesin benim peşimde, haydi iş başına Sinan". Ama aynı kabuğun altında öyle yenilikler var ki, aklınız ve haya-



Evet dostlar, işte C&C'in son demosunda gördüğümüz ve merak ettigimiz o robot.

İçinde tek bir asker tarafından yönetilen mini bir Mech olan Wolverine, hızı, ucuz ve diğer askerlere göre sağlam olması nedeniyle ufak çatışmalarda aşık olacağınız bir birim. Özellikle piyade ağırlıklı orduları çabuk yoldan halledebilecektir.



Saldırı için yüksek rezonansta ses dalgalarını kullanan Disruptor, karşısına çıkan herhangi bir birimi veya binayı saniyeler içinde toz haline getirebilir. Yaydığı ses dalgaları dost düşman ayırmayı yapmadığı için, ordunuzun ön saflarında bulunması tavsiye edilir.



harita genişliğinin yanı sıra, yüksekliği için de bir opsiyon var.

Tecrübeli birimler daha iyi savaşıyor

Tecrübeli birimlerin değerinin bilinmesi birçok RTS'de denendi, ama sadece Warzone 2100'de başarılı oldu. Şimdiye kadar birçok RTS'de kim üretim tuşuna daha çabuk basar ve üretimi destekleyecek kadar maden (veya mineral veya gaz veya petrol) çıkartırsa o kazanır ve daha çok stratejik düşünmeyi seven şahısın bu oyunlardan nefret etmesini sağladı. Artık bitti. Tiberian Sun'da belli bir tecrübeye ulaşan birimler çok daha iyi savasmeye başlıyor; ayrıca tecrübeli askerlerin zırfları, ateş gücü ve hızları artıyor. Hepsи bu kadar değil, bu birimler sadece daha savasmakla kalmayıp yeni yetenekler kazanıyorlar. Bu yeteneklerin arasında ateş menzilinin genişlemesi, görüş mesafesinin genişlemesi, görünmezlik kabiliyeti, Tiberium radyasyonundan etkilenemeye ve kendi kendini iyileştirme sayılabilir. Bütün bunlar demek

oluyor ki, savaşı kazanmak için tecrübeli askerlerinizi gözünüz gibi korumalısınız.

Yeni bir düşmanımız var: Harita

Hava şartları, yükseklik, köprüler, buz kaplı goller, mutasyona uğramış hayvanlar, işte ben buna heyecanlı bir savaş ortamı derim. Savaş alanı artık sadece "Üzerinde savasılan resim" değil, bizzat siz öldürmeye çalışan veya düşmanınızı öldürmek için kullanabileceğiniz bir unsur. Nereden bakarsanız bakın, savaş alanının dinamik olması şimdiden kadar alightediniz birçok Real Time Strateji taktığının çöpe gitmesi demek. Savaş alanlarının size yapacağı azizliklere gelince:

Hasar alan çevre: Eski RTS'lerde de haritaya hasar verilebiliyordu, ama bu hasar sadece göstergemelik oluyordu. Tiberian Sun'da ise patlamalar haritada delikler açıyor. Büyük patlamalar daha büyük delikler açıyor. Toprakta delikler olduğu zaman üzerinde bina kuramıyorsunuz, yanı sıkı bir topçu ateşinden sonra yıkılan üssünüzde bina kuracak delik bulamayabilirsiniz.

Yeniden yapılan köprüler: Bütün savaşlarda köprüler hep büyük önem taşımıştır. Cephede savaşan birliklerin hayat damarları olan köprüler, aynı zamanda kara birliklerinin geniş nehirler üzerinden tek geçiş yollarıdır. İyi bir kumandan köprüleri ne zaman elinde tutmalı, ne zaman havaya

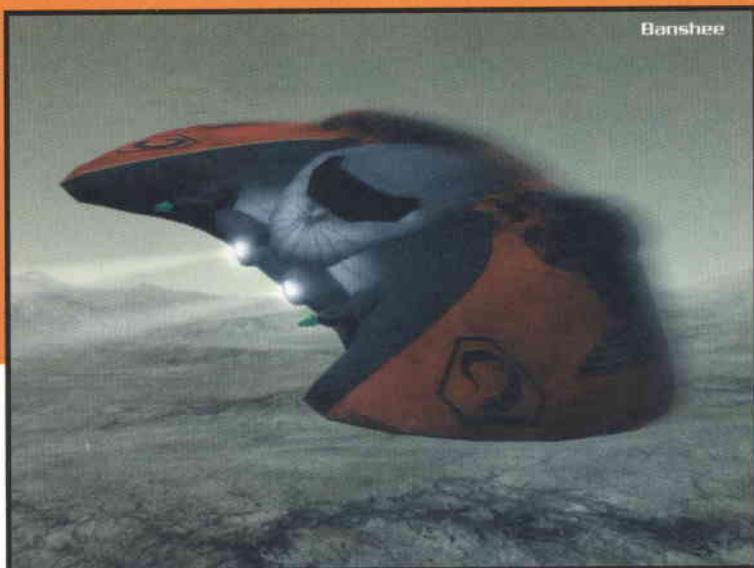


ürçümlü bilmelidir. Tiberian Sun'da da köprüler büyük önem taşıyor ve köprüleri tutmak, zamanı gelince havaya uçurmak ve tamir etmek büyük önem taşıyor. Hatta Multiplay haritalar oluştururken hesaba katılan değişkenlerden birisi de haritada köprüler aracılığıyla ulaşılan bölgelerin miktarı (Accessibility).

Orman yangınları: Üssünüzün arkasındaki koruluklardan içeri girmeye çalışan mühendisler mi var? Hiç problem değil, bir ucundan tutuşurun ormanı ve dostlarınızın nasıl "gevrek" olduğunu seyredin. "Once you pop, you can't stop" demiş atalarımız.

Mutasyona uğramış canlılar: Tiberium'un canlılar üzerinde birçok ilginç etkisi var. Bunlardan birisi de mutasyon. Bazıları sakin, ama birçoğu saldırgan olan bu hayvanlara da dikkat etmelisiniz. Ayrıca askerlerinizi Tiberium tarlalarının üzerinde bırakmak da hiç iyi bir fikir değil, çünkü sadece ölmekle kalmıyorlar, Viceroid denenilen ve öntüne çıkan bütün askerleri yiyen bir yaratığa dönüşüyorlar. Açı var mı?

Ion Fırtınaları: Birçok RTS'de en güçlü birimden onlarca yapıp düşmana salanlar çok şarşacaklar (Starcraft'ta sadece Battlecruiser ve Carrier yapanlar, size diyorum). Tiberium yüzünden berbat olmuş atmosferin bir yan etkisi olan ion fırtınaları, ileri teknoloji kullanan arkadaşlarını duvara uğratacak güzel bir sürpriz olacaktır. Ion fırtınası sırasında uçan birimler uçamaz, ileri teknoloji kullanan birçok birim ve bina kullanılamaz. Bu da saldırının savunmadada sadece en güçlü birimlere önem vermek yetmeyecek, dengeli ve çeşitli birimlerden oluşan bir ordu daha çok işe yarayacak demektir. Yarım düzine Titan'la saldıran GDI güçlerini 10-15 gariban tertiple temizlemek çok zevkli oluyor, inanın.



Uzayı teknolojisini yakından inceleyen NOD bilimadamları, hava savaşlarında yeni nesil avcı-bombardıman uçağını geliştirtiler. Banshee kod adlı bu cihaz herhangi birimi veya binayı, çift plazma toplarıyla kısa sürede temizleyebilecek kadar kabiliyetli bir uçak.

Tiberium Meteorları: Bazen gökyüzünden Tiberium meteorları düşecektir, böylece yeni Tiberium tarlalar oluşur. Eğer haritada Tiberium bulamıyorsanız, bu güzel bir şeydir, eğer meteor en değerli birimlerinizin üzerinde patlarsa bu son derece kötü bir şeydir.

Donan göller, kırılan buzlar ve geberen GDJ güçleri: Bir düşünün, oyuna bir haritada başlıyorsunuz, çevreniz suyla kaplı olduğu için hava ve amfibî birlikler dışında kimseden korku-

oynayabileceğiniz çok daha fazla harita var; hanı neredeysse sonsuz kadar. Savaş alanları yaratan Battle Map Generator sayesinde bütün özelliklerini belirleyeceğiniz savaş alanları yaratabilirsiniz. Bu harita cihazı bütün Multiplay oyunlarda kullanılabilir, yanı karşınızda herif haritanın her santi-metrekaresini biliyor mu, ve siz daha mineral toplamaya başlamadan canınıza okuyačak mı diye korkmaniza gerek yok.

Eee ama uzattın, bana grafikten, sesten haber ver...

Bana bak.... Neyse, şimdi elimi kana bulamıim. Tiberian Sun'ı ilk gördüğünde minik çaplı bir hayal kırıklığına uğradığımı söyleyebilirim. Bununda en büyük nedeni grafiklerin fazlaıyla Command & Conquer serisine benzendiğini düşünmemdi. Ama bir iki saat aralıksız TS seansından sonra, yanıldığımı anladım. Grafikleri serinin önceki oyunlarından çok daha ayrıntılı ve güzel, ayrıca Pentium 166 gibi M.Ö'den kalma bir işlemcide bile çalışabilecek kadar mütevazi. Önceki oyunlardaki gibi piksellerden değil, voxellerden oluşan grafiklerde bariz bir üç boyutluluk hissi hakim. Bununla birlikte, yeni harita unsurlarının da oyuna çok güzel adapté edildiğini söylemeliyim, özellikle oyun sırasında havanın kararması insanı ürkütecek kadar gerçekçi yapılmış.

Müziklere ve seslere gelince, açıkçası ben hâlâ Starcraft'ın destansı müziklerini tercih ediyorum. Tiberian Sun'da her iki taraf için 15'er müzik var ve istediğiniz zaman istediğiniz dinleyebiliyorsunuz, ama ben bunun yerine Starcraft'ta 15 dakika boyunca

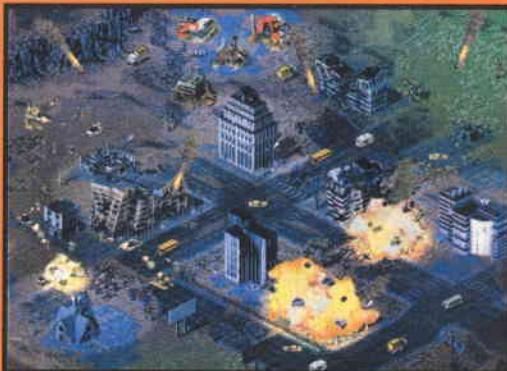
Devil's Tongue Flame Tank



Korku güclü bir silahtır, Devil's Tongue da buna göre dizayn edilmiş bir saldıri tankı. Dev bir kırma makinesine benzeyen dış görünüşü ve yerin altından gitme kabiliyeti olan Devil's Tongue, üzerindeki çift alev makinesi ile piyadeleri tereyağı gibi eritken, uzun süre hayatı tutabilişen en güçlü çelikten yapılmış birimleri bile eritebilir.



sürekli çalan tek ama mükemmel bir müziği tercih ederdim. Oyunun ses efektlerinin ise Red Alert'teki saçma sapan civcivlardan çok daha iyi olduğunu söyleyiyim. Açıkçası, C&C'den sonra Red Alert'teki silah ve ünite sesleri bana çok zayıf gelmişti, hele



piyadelerin atış sesleri sinir katsayılamı tepemeye sıçratmıştır. Belki de C&C'yi Red Alert'e bin kere tercih etmemin en büyük sebebi budur. Neyse, Tiberian Sun ise diğer C&C oyuncularının seslerini ezip geçiyor. Geleceğin büyük silahlarının doyurucu sesleri, Gauss Gun'ların saniyede 110 mermi kusan ölümcül efekti, patlamalar, askerlerin "Lanet olası destek



nuz yok. Aradan on dakika geçiyor, bir de ne görüyorsunuz, piyade ve tanklardan oluşan okkalı bir ordu sullen üzerinden size doğru geliyor. Zamanın ilerlemesine ve gece/gündüz olaylarına bağlı olarak Tiberian Sun'daki göller donabiliyor. Tabii bunun üzerinde fazla durmak pek saglıklı değil, özellikle de karşınızda kişi altındaki buzu kıracak kadar zekiye.

Arkadaşlar gelin birlik ola-lım, Tiberian Sun oynayalım

Dünya üzerinde Starcraft'tan sonra en çok oynanan Real Time Strategy Red Alert olsa gerek. Westwood Red Alert'teki Multiplay sistemini birkaç gömlek daha geliştirmiş, yanı 6 kişilik oyulara izin veren Tiberian Sun çok oyunculu ortamlarda da Starcraft'ı ezecek gibi görünüyor. Ne gibi? Mesela, Tiberian Sun oyuncuları biraraya gelip klanlar kurabilecek (Battle Clans), aynı Starcraft'ta olduğu gibi bir merdiven (Ladder) sistemi ile pu-an toplayacak olan Battle Clan'ları arasında her ay en iyiler seçilecek. Ayrıca her ay düzenlenecek olan tek kişilik turuvalarda en iyi Tiberian Sun oyuncuları belirlenecek ve binlerce dolarlık ödüller kazanacaklar. Tabii herkes bizim kadar sosyal(!) olacak diye bir kural yok, kendi başına oyunu oynamak isteyenler için Skirmish seçenek mevcut, ama büyük bir farkla. Artık elinizin altında



"nerede kaldı?" diye feryat figan etmeleri... Hersey ama hersey Red Alert'ten yüzbin kat daha yerinde gibi geliyor bana (kendi kendime on beş katılıyon kez söz verdim bundan böyle abartmayacağım diye).

Tiberian Sun, Real Time Strateji'lerini bol üniteli sevenleri de memnun ediyor, çünkü GDI ve NOD için on sekiz birbirinden farklı ünite var, ki bu sayıya bazı görevlerde kullandığımız özel birimler dahil değil. Yeni ünitelerin arasında GDI'ların Mech'leri ve Dune nostaljisi taşıyan Disrupter'i, NOD'ların Cyborg'ları ve uzaylı teknolojisi kullanan Banshee'ler göze batıyor. Ayrıca, NOD'larda Tick Tank ve Artillary, GDI'larda Mobile Sensor Array gibi birimlerin yere sabitlenme özellikleri var,譬k Starcraft'in Siege Tank'i gibi. Bunların haricinde üs savunmada birçok yenilik sağlayan binalar var. Mesela EMP Cannon. Tipki ION Cannon gibi olması için bir süre geçen EMP Cannon, atıldığı bölgedeki bütün mekanize birimleri ve binaları bir süreliğine safsı bırakıyor. Mesela, GDI'ların Firestorm Defence Generator'i. Bir jeneratör ve üssün etrafını saran kalelerden oluşan bu savunma meka-



nizması çalıştırıldığında üssünüze kimse giremez, ama aşın enerji gerektirdiğinden sadece bir süre kullanılabili. Örneğin NOD'ların Stealth Generator'i. Red Alert'teki GAP Generator'i hatırlıyor musunuz, hani kurulduğu zaman üssünüzü üstüne karartarak görülmeyi engelliyordu. Stealth Generator ise üssünü tamamen görünmez yapıyor! Evet, yanlış duymadınız, eğer askeriniz ateş açmazsa, koca bir ordu üssünüzün ortasından geçip gidebilir ve orada olduğunuzu fark etmeyecek. Bütün bunlar, belli bir tür birimin mutlak üstünüğünün olmadığını da düşünürseniz, üs savunma ve saldırın taktiklerimizi gözden geçirmemiz gerektiği anamına geliyor.

Tiberium'un dünya üzerindeki miktarı artışı için, yayılma hızı da arttı, ba-

zi görevlerde resmen Tiberium'dan kaçmanız ve deli gibi Harvester'larla Tiberium temizlemeniz gerekiyor. Hatta patlayıcılarla Tiberium temizlemeniz bile gerekebiliyor. Artık etrafta iki çeşit Tiberium var, bildiğimiz yesil Tiberium kristalleri ve bilmediğimiz mavi Tiberium damaları. Nod'lar bu damaları toplayarak oldukça ölümçül bir kimyasal füze yapabiliyor. Ayrıca, Harvester'lara saldırmak da artık biraz "yusu" gerektiriyor, çünkü dolu bir Harvester patladığında zaman ekranın beşte birini de yanında götürüyor.

Gelelim yapay zekaya. Arkadaşlar, Tiberian Sun'ın yapay zekasının Starcraft'tan daha iyi olduğunu söylemekten gurur duyuyorum. En sonunda bu konuda Starcraft'in bileğini bükebilecek bir oyun çıktı. Yapay zeka kendini özellikle dördüncü bölümünden sonra göstermeye başlıyor, açıkçası oyunu oynadığımız kısıtlı zaman içinde oyunu oynamak için bekleyen yaklaşık 40 kişi vardı ve Tiberian Sun'ın kopyalanmasını engellemek için sadece sekiz kopya hazırlanmış, bunların da sadece dördü Avrupa'ya gönderilmiş (dördüncü bölümü geçemedim ve oyunun yapay zekasını esas olarak gösterdiği Skirmish modunu tercih ettim. Skirmish modunda oynarken dikkatimi çeken üç nokta vardı. Birincisi, ben üssümü etrafını ne kadar Turret'larla ve savunma kuleleriyle çevirişsem çevireyim, düşman içeriye sizacak en ufak noktayı bile kaçırıymış, nizami dizilmiş kulelerle korunan üssüm bile 10-15 dakika da-



Hafif zırhlı bir tank olan

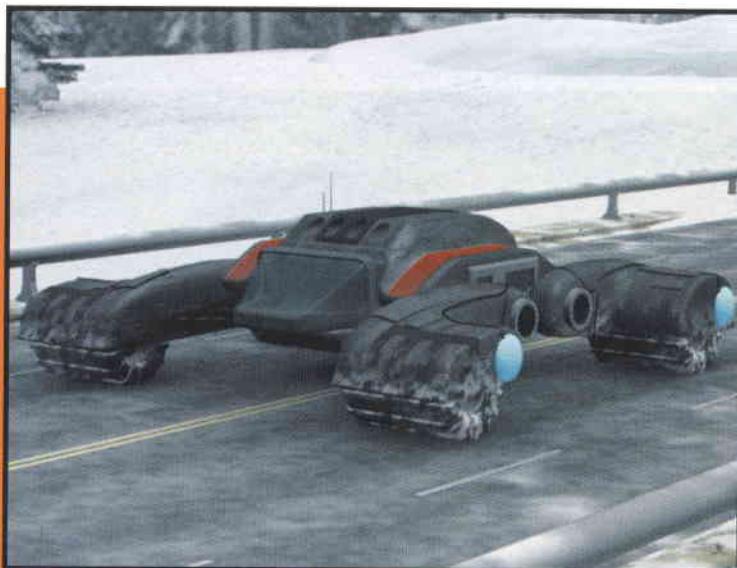
TT, gerektiğinde gövdesinin arkası kısmini topağın altına gömerek sabit bir top haline gelebilir. Bu durumdayken çok daha az zarar alan Tick Tank'ı başka bir yere tıklayarak eski haline getirebilir ve hareket ettirebilirsiniz.

Alternatif



yanabildi, herifçioğlu (bilgisayardan bahsediyorum) yeraltından giden APC'ye beş tane Engineer yükleyip üssün ortasında ortaya çıktıında ve bütün önemli binalarımı ele geçirip sattığında, etrafında ettiğim küfürleri anlayacak birilerinin olmaması gerçekten büyük şanstı. Skirmish mode'da oynarken dikkatimi çeken ikinci nokta, birden fazla bilgisayara karşı oynarken eğer sürekli olarak bir bilgisayar rakiple uğraşsanız, o da sizinle uğraşmaya başlıyordu. Biz oyunu inceleyken etrafta dolananan Westwood'dan Lincoln Hershbege'a bunu sordugumda, bilgisayar yapay zekasında intikam (Revenge) degerinin olduğunu anlattı. Sürekli olarak özelleştirilebilir bir bilgisayar rakibini rahatsız ederseniz, size karşı olan "intikam" değeri artacak, bir bakıma size sınırlenecek. Bunu duymak çok hoşuma gitti, oyunlardaki yapay zekanın insan davranışını taklit edebilmesini hep takdir ederim. Skirmish mode'da oynadığım süre içinde dikkatimi çeken üçüncü nokta ise, çeşitli kızların sürekli olarak bana kahve, Cola gibi şeyler getirmeleri oldu. Yoksa bana bir şey mi imza etmeye çağışıyorlardı?

Oynamıştaki diğer değişiklikler ise bu saydıklarına göre küçük gibi görünse de, C&C serilerinin yapısını tamamen değiştirdi. Mesela, birimleme bir yere gitmelerini söylediğinizde, birinden gidecekleri noktaya yeşil bir çizgi çıkarır, böylece herhangi tehlikeli bir bolgeden geçip geçmeyeceklerini anlayabiliyorsunuz. Ayrıca, gerçekten çalışan ve işe yarayan bir Waypoint sistemi var. Harita üzerinde istediğiniz gibi bir yol çizip birimlerinizi bu yol üzerinden gönderebilirsiniz. Waypoint sistemini kapalı (mesela daire şeklinde) yaparsanız, üssünüzün etrafında devriye gezmelerini sağlayabilirsiniz. Veya düş-



C&C Red Alert
KOND 2: Crossfire
Starcraft

4/5
7/10
5/5



ORCA Carryall

GDI'ların elindeki üç ORCA türünden en büyüğü. Bu aracın amacı, birimleri bir yerden diğerine götürmek ve kritik durumlardan kurtarmak. Altındaki büyük kanca yardımıyla istenilen herhangi bir birimi yerden kaldırabilir. Taşıdığı birimleri direkt olarak rafinerilere veya tamirhanelere bırakabilmesi Carryall'u GDI ordusunun belkemiği yapıyor.

man üssünün arkasına bir yol çizip bir grup askeri buraya gönderebilir, siz de başka bir güçle önceden yüklenerek bölünen savunmayı asabilirsiniz. Veyaaa, beş tane Engineer'a beş aynı bina üzerine yol çizip bu binaları ele geçirmelerini sağlayabilirsiniz. Waypoint sistemi daha önce birçok RTS'de denendi, ama ilk defa bu kadar başarılı olduğunu görüyorum. Bu kadar işe yaramasına karşın, kullanımının basit olması da ayrı bir olay tabii.

Beklediğimize deðdi mi yani, sen onu söyle...

Evet sinir küpü okuyucum, beklediğimize kesinlikle değil. Belki beklememiz daha bile iyi oldu, eğer bir sene önce çıksayıd Tiberian Sun'ı anki halinden daha kötü veya ırklar arasındaki dengeyi sağlayamamış olabilirdi. Birçok oyunun aksine, Westwood bu bir yıllık süreyi oyunu geliştirmek için kullanmayı çok iyi

becermiş. Ve işte buradayız, uzun zamandan beri beklediğimiz Starcraft katılı elümüzde, Tiberian Sun. Allah rahmet eylesin diyorum sana Starcraft, huzur içinde yat.

Sinan Akkol

C&C Tiberian Sun

BİLGİ İÇİN	VAPIM	DACITİM
Araç İthalat [212] 693 26 79	Westwood Studios	Electronic Arts
MİNİMOS	Grafik 8	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
P1600 32 MB	Önerilen	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Önerilen	PII, 128 MB	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PII, 128 MB	3D Hızlandırıcı	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3D Hızlandırıcı	Gerekmeyen	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Gerekmeyen	Atmosfer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Atmosfer	Multicast	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Multicast	Var	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Var	PSX Versiyonu	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PSX Versiyonu	Zorluk	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Zorluk	Yok	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Yok	GENEL	9
GENEL		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

KINGPIN

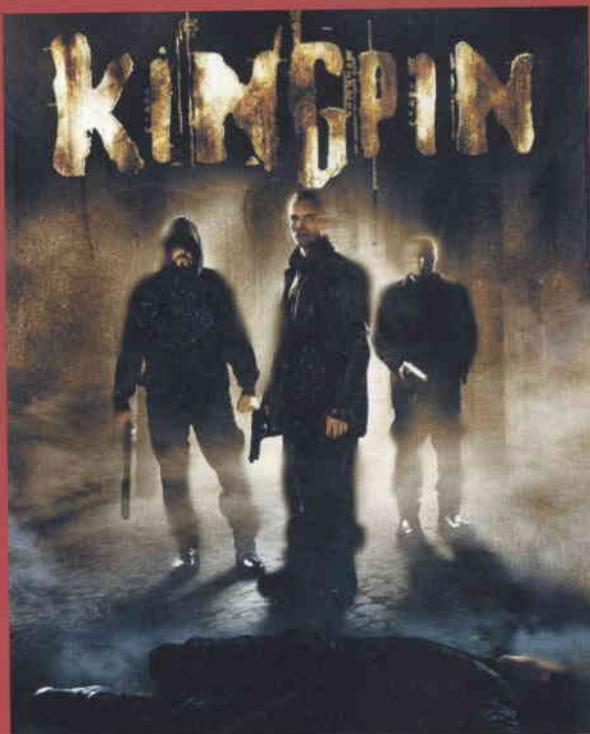
1200cc Q2 motor gücünde, Harlem'in acımasızlığında, bol küfürlü, bol kanlı, bileğinizin kuvvetine göre bir çete savaşına girmek üzeresiniz, şansa çok ihtiyacınız olacak.

Interplay'in son bombalarından, Xatrix yapımı, Harlem sokaklarının acımasızlığını, vahşetini ve çeteleinin savaşının tüm çıplaklığını ve gerçekçiliğiyle en iyi şekilde işlendiği Kingpin'in dünyasına hoş geldiniz. İlk uyarımı hemen yapıyorum; bu oyunu çocuklara, kalp rahatsızlığı olanlara, kan görmeye tahammül edemeyenlere, kisası vähet istemeyenlere kesinlikle tavsiye etmiyorum. Oyunda Harlem'in gerçek dünyadaki suçlarını, arka sokakların kurallarını, hayatı kalmış mücadelelerini olabildiğince gerçekçi verebilmek ve kısmen yaşatabilmek için sansür kullanılmamış. Çok fazla kan, aşırı küfürlü diyaloglar, şiddetin gerçek insan modelleri vs. kullanıldığından Quake II ve benzeri oyular statüsündedir, bu yüzden öncelikle büyükleri uyarıyorum. Kingpin, cehetine, bileğine ve aklına güvenen suç dünyasının oyuncularının oyundur.

Die, Die, Dieeee

Etrafiniza ilk baktığınızda grafiklerin çarpıcılığını kapılacağınız, ayrıca insan diyalogları da tamamen sokak ağızıyla gerçekleşiyor, neredeyse tamamen aynı olan Harlem'in arka sokaklarından birinde gece vakti darmada-

gın, pislik içinde, içindede ateş yanar variller görecsiniz ortam olarak, her şey kırık dökük berbat durumdadı; gangsterler, uyuşturucu satıcıları, fahşeler, kiralık katiller, bodyguardlar, küçük çeteler, serseriler vs. bol miktarda karşınıza çıkacak. Oyunda altın kural sudur; eğer hayatı kalmak istiyorsanız, diğer benzer oyularda olduğu gibi önungüze çırkana saldırıp öldürmeye çalışmaktan ziyade daha akıllıca hareket etmek, kaçmak ve konuşmak daha mantıklıdır. Kontrolleri ayarlarken oyunumuzun birkaç ekstra tuşunu da ihmal etmeyin. Karşılaştığınız her şahsin mutlaka kendini savunacak

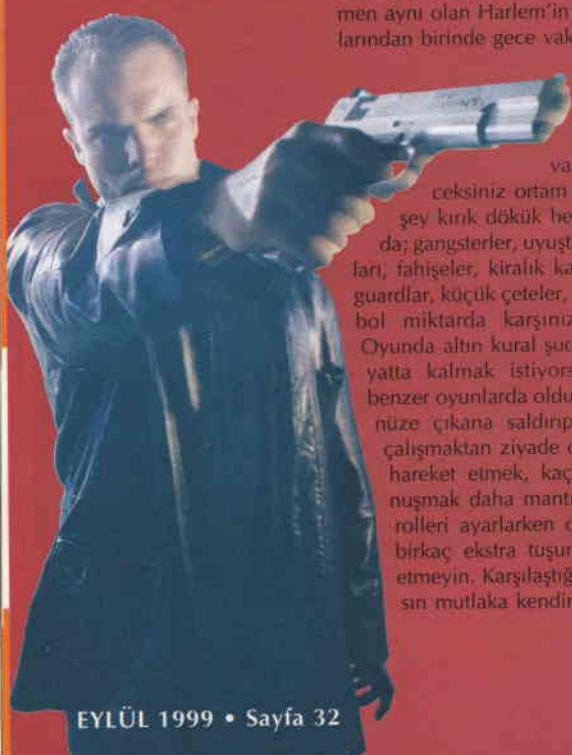


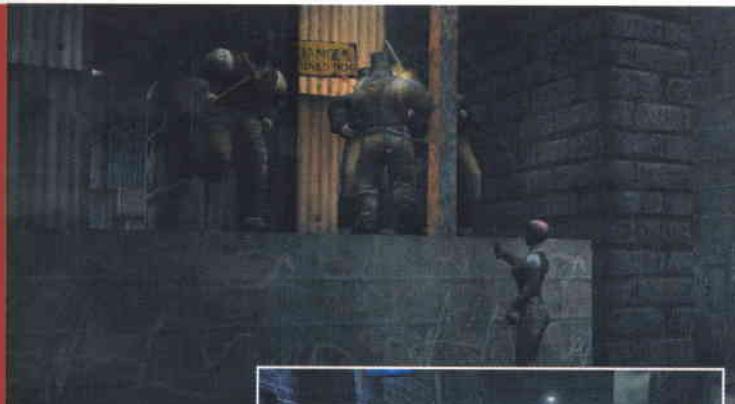
bir silahı vardır ve asi çeteler dışında bunları elinde taşıyan ve gördüğünüz ateş edenler pek olmaz, ama saldırdığınız anda o da size saldıracaktır. Pozitif diyalog tuşu karşılaşığınız insanlar eğer saldırgan değilse onlardan bilgi alabilmek (eger başarabilirseniz) veya siz takip etmesi için kullanacağınız soru ve yaklaşımı tuşudur. Çok fazla kullanımını karşınızdan sıkıp sileşme salırmamasına yol açabilir, bu esnada eğer gücünüz yeterli değilse muhtemelen dayak yersiniz. Özel sipariş ve diyalog tuşunu bir şey alma istemek vs. işler için kullanıyoruz. Negatif diyalog tuşu karşınızda kil olduğunuz veya size küfür eden tipler için sizin de küfür etme ve aşağılayıcı konuşma tuşunuz (gerçek hayatı da keşke böyle bir tuş olsa) el feneri tuşu ve silah saklama tuşu. Sokak aralarında ilerlerken elinizde bir silahla bir şahsa yaklaşmanız onu ya korkutur ya da size salırmamasına sebep olur. Elinizde silah gören zavallı tipler size onu yerine koymaınız için yalvaracaktır; bu

nu dikkate alın, çünkü bazılan tabanca çekip sizi yalvardı. Ara sokaklarda kadın, erkek, zenci, beyaz birçok tipleme göreksiniz; bunlardan bazılan sizinle dalgı geçecek, küfür edecek, bazılan defolup gitmenizi isteyecek, bazılan ise gördüğü anda çekip vuracak. Eğer gücünüz yerinde olmadan agresif bir harekette bulunursanız, hepsi birden size ginyorlar, hemen uyarıyorum. Genel iyi diyaloga girdiginiz, sokaktaki veya bardak vs. kimseleri istedikleri para karşılığı kendimize koruma olarak kiralayabiliyorsunuz. Bunun çok işe varadığını söyleyebilirim, çalışmaya giri poldürdüğünüz kimselerin tizerinden Activate tuşu ile paralarını ve mümkünse silah ve mermilerini alabileğorsunuz.

Drop your f.ck.n weapon mother.f.ck.r

Ben şahsen Kingpin'deki seslere, görsel efektlerle, grafiklere ve Map dizaynına hayran kaldım, hakikaten Har-





Toptan katliam için
mini-nuke
bombalarınızı
kullanmanız tavsiye
olunur

hem zencilerine mi yaptırlar bu oyunu diye insan düşünüyor. Oyunu bilemem de müzükleri sıkı durun Cypress Hill tarafından yapılmış, gerçekten ark da ne diyelim. Siz Map'lerde ilerledikçe, yanı diğer mahallelere geçtikçe savaş iyice kızışıyor ve sizin sürdürmek isteyen çete iyice adam yolluyor başınıza; önemli bölgeler arası geçitlerin küçük çeteler tarafından tutulduğunu hatırlatayım ve genelde hepsi ölümcul silahlı dikkat edin. İlerlerken sizmiş tipler: köhnemiş, pis, terkedilmiş binalarda barınan serseriler, kumar oynayan içki içen çete üyelerini ani baskınlarla dağıtmalısınız. Bu esnada ortalık fena halede kana bulanıyor, cesetler üzerinde ateş ettiğinizde silahın şiddetine göre kafası, kolu, bacakları vs. parçalanabiliyor. Hırısınız hakim olmanız öneririm, fazla kaptırmayı kendinizi. Sokakta, barda ve tuvaletlerde gördüğünüz karakterlerle girdiğiniz diáloglarda birşeyler öğrenebilir veya onlardan lisenize yarayacak bazı nesneler alabilirsiniz; o yüzden tekrar ediyorum her öntütüze gelene saldırmaya çalışmamın, Harlem'in kurallarına göre oynayın oyunuzu.



Eskilerden keşke söyle olsayıdı dediğiniz oldu mu?

Arada sırada karşınıza çıkacak sizmiş ayyaşlarla arzu ederseniz konuşur, bilgi almaya çalışırsınız, arzu ederseniz burası Harlem burada uyunur mu anlamına gelen bir iki silah hareketi göstereceksiniz. Geçtiğimiz bölgelerde yukarıda yazdığım Map senaryolarını okuyup gördükçe Kingpin'in sağlam bir silah ve uyuşturucu imalatçı ve kaçakçı olduğunu en sefil mahalle alanlarındaki çetelerden, endüstri bölgelarında ve şehirlerdeki büyük çeteler kadar kontrol ettiği üzere anlayabilirsiniz. Kingpin'e oynanış açısından bakıldığımızda, motorunun Quake II olması nedeniyle Q2'yi olayanların şehir içinde, mahalle alanlarında, açık alanlarda ve bina içlerinde geçmesi ve tuvalet, havalandırma boşlukları, bar vs. gibi ortamların olması ve silahların aşırı benzemesi nedeniyle büyük ölçüde Duke Nukem'i; yine platformlar ve mekanların çok büyük benzerlik göstermesi nedeniyle Blood II'yi fazla andırdığını söylemek mümkün. Sanki Kingpin bu söylediğim oyunların en güzel noktalarını hiç bozmadan birleştirmiş, yepeni ve taptaze çeki gibi bir oyun olmuş. Silahların efektleri de gene inanılmaz güzel, özellikle Bazooka ve Flamethrower'a bayıldım. Su ana kadar gördüğüm en gerçekçi silah modelleri, Texture'ları, atış/patlama efektleri ve üzerine düşen ışık kırılmalarına Kingpin'de şahit oldum. En sevdigim rakibi temizleme stili ise Shotgun'ı çekip yakından tam

kafasına ateş edip tek atışta pıllatmak ve yavaşça yere yığılışını seyretemek oldu, bir de alev makinesi ile yakıp çöplikler atıp yanarak kosturan adama bir kırak yapıp yanarken Bazooka ile ateşini söndürmek çok vicdanlı bir mesele. Fakat bunlara kendinizi fazla kaptırmamanızı tekrar hatırlatıyorum, çünkü aşırı derecede şiddet içeriyor bu anıtlıklarım ve göreceğiniz sahneler. Harlem'in kokuşmuş sokaklarında dolasırken sürekli suç işliyorsunuz, fakat bu bölgeye polis gitmemiyor, sileşik yakınlarından duyacagınız siren sesleri, bazen gecenin sessizliğinde yanın bir varildeki ateş çırılıtı veya Cypress Hill dinleyip dans eden zencilerin figürleri sizin gerçeğe biraz daha yaklaşır. Bölümlerde sık sık sizin rahatsız edip salıncaklarca düşmanlardan birisi de azgın köpekler. Gerçekten oldukça salıncak ve tehlikeliler; vuruşmaları ise kolay değil, özellikle ortağın kızışığı, üzerinize kurşuların yağdığını bir durumda tam bir başbaba oluyorlar. Serserilerden bir tanesi sizin gördüğünde veya silah sesi duyduğunda kötü ederek bağınyor ve diğerlerini de uyarıyor. Oyunun önemli özelliklerinden biriside Multiplayer oynanabilmesi. Aynen Quake II'deki gibi Network ve Internet üzerinden oynanabiliyor. Gang-bang menüsünden bu ayarlara ulaşabilirsiniz. Şu an için birçok Multiplayer Map bulunuyor ve aynı anda 16 gangsterle savaşabiliyorsunuz. Diğer oyunculardan çok daha farklı ve zevkli olacağının emin olabilirsiniz, zaten Map'lerde harika eski Duke'daki gibi degmeyin keyfinizi. Son olarak eğer bu tür oyunculardan sıkıldıysanız bile şu veya bu şekilde mutlaka Kingpin'in tüm Map'lerini görmelisiniz, birazlık oynamaları dışında mükemmel bir çalışma yapmışlardır. Çocuklar hariç kesintikle tavsiye ediyorum, kaçırma yarın. Son demo'su da manyak iyi. Hakkaten cool böyle olur, iyi serserilikler, alın ocnuzu.

Cortex

Alternatif

6/10
5/5
9/10
5/5

Blood2
Quake2
Sin
Unreal



KingPin

BİLGİ İÇİN
<http://www.interplay.com>

Minləs	YAPIM	DƏĞİTİM
Pentium 233, 64 MB, 3D Kartı	Xotrix	Interplay
Öneriləşən PIII 450, 128 MB, 3D Kartı		
3D Hazırlandırıcı		
Open GL Multiplayer		
Vor PSX Versiyonu		
Yol		

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

Blackmoon Chronicles

Şöyle yanına gel evlat. Dün akşam gördüğüm bir rüyayı
anlatayım sana. Ama iyi dinle! Çünkü bu, her zaman
anlattığım masallardan çok daha farklı olacak.

Geniş, sonsuzluğa kadar uzanlığını zannettiğim kadar geniş bir bozkırı yüksek bir tepenin üzerinden izliyordum rüyamda. Güneşin son ışıkları gölgeye teslim olduğunda, doğudan esen rüzgarın sesinin haricinde, karşılıklı iki tepenin üzerindeki ördüldardan sabırsızlık fısıltıları yükselmeye başladı. Benim bulunduğu yerden ovaya bakan bir kişi, güneydoğudaki tepelerin kırmızı ve beyazdan oluşan tertemiz bir örtüyle, batıdaki tepelerin ise karmakarışık renkli, biçimsiz bir paçavra ile kaplı olduğunu zannedebilirdi. Oysa, şimdije kadar görülmüş en büyük iki ordu vardı orada. Binlerce atlıdan ve piyadeden oluşan düzenli orduları ile İmpatorluk güçleri, güç delisi Işık Savaşçıları ile yüzyıllardan beri süregelen düşmanlıklarını unutup bir yumruk haline gelmişlerdi, daha doğrusu böyle olmak zorunda bırakılmışlardı. Karanlık üstlerine çöktüğünde, Kara Ay'ın güçlerine karşı gelmek için elliinden gelen tek şey birleşmekte. Binlerce Goblin, Troll, dev ve cehennem zebanisının karmaşa içinde biraraya gelmesini sağlayan kişinin, Haazheel Thorn'un

karşısında durmak için tek şansları birleşmekte. Şeytanın ta kendisi olmak isteyen Haazheel, bütün bir dünyayı yok edecek kadar deli bir Necromancer olan Haazheel, ordusunun başında herşeyi bitirecek komutu vermek için hazır beklerken, ovanın ortasına doğru bir atlı yavaş yavaş ilerlemeye başladı. İki tarafın komutanları şüphe ve saygıyla izledi onu, yüzyıllardır içten içe süren çatışmaların ve biriken nefretin savaşa dönüşmesini sağlayan meçhul kişiydi o. Nereden geldiği ve amacını kimse anlayamamıştı o zaman'a kadar. Ovanın ortasına doğru emin adımlarla ilerledi, ilerledi ve tam ortada kesin bir hareketle atını durdurdu. İki orduya da ölcen bir bakış attı, ama "Herşeyin Sonu Olan Savaş" ta kimin tarafına katılacağını anlamak mümkün olmadı, bakişlarında sadece anlamsız bir hırsın piriliğini okunabiliyor; ne daha azı, ne de daha fazlası. Birden, ülkede ilk görüldüğünden beri belinde taşıdığı kılıcı Alev'i kınından çekti ve... Ve savaş alanını altından hızla, dönerlek uzaklaşırken, bütün gezegenin mavi-yeşilden kan kırmızısına dönüştüğü gördüm ve uyandım. İşte çocuğum, o meçhul kişi sensin, günün bi-



rinde hangi tarafta olacağının seçimini senin yapman gerekecek ve yaptığın seçim bütün bir dünyanın kaderini belirleyecek. Çünkü evlat, Kara Ay'ın Efsaneleri'nde senin ismin geçecek.

Mahşerin Dört Atlısı

Tam da Tiberian Sun gelmişken ortamlara yeni bir Real Time Strateji salmak hiç de iyi bir fikir değil, sizce de öyle değil mi dostlar? Herkes TS'a saldırırken, ikinci sınıf bir stratejinin yüzüne kim bakar ki? Mesela ben. Eğer Cryo gibi grafik üstünlük oyun şirketi tarafından geliyorsa, ben bakarım. Eğer müzikleri şimdije kadar bir oyunda dinlediğim en güzel eser ise, ben dinlerim. Eğer RTS'lerde çoğulukla gözardı edilen yükseklik, moral gibi özellikler önem taşıyorsa oturup o oyuna saatlerimi veririm. Bıkkınlık vermeye başlayan bir türe yeni bir soluk getiriyorsa, kimse dönüp yüzüne bakmasa bile, ben oynamam arkadaş.

Blackmoon Chronicles, ünlü bir Fransız çizgi romanının konusundan esinlenerek hazırlanmış, tahmin edemeceğiniz kadar sağlam bir oyun. Sıra tabanlı ve Real Time stratejiyi bünyesinde birleştirmemi oldukça iyi bir şekilde başarmış. Aöğünüz Real Time Stratejilerden bazı farklılıklar taşıyor. Oyun Wishermill adında bir karakter etrafında gelişiyor. Oyunu başladığınızda tek seçenekiniz olan Initiation senaryosunda uzun süre Wismerhill'ı tek başına yönetirsiniz, bu sırada ak sakallı (ama köse)



Blackmoon Chronicles'in başlangıç demosu sizi olayın atmosferine fazlaıyla sokuyor. Uzun zamandan beri izlediğim en kaliteli demo.





Sağdaki Order of Justice'in düzenli ordusu, soldakiler ise Black Moon büyütülerinin dirittiği zombiler. Ortadaki ise Archangel of Justice oluyor. Sizce bu savaşı kim kazanır?



Savaşlardan sonra mutlaka kalenize dönüp sayıları azalan birliklerini takviye edin, yoksa bir sonradır çarpışmada sonuç hırsız olabilir.

bir dede size tavsiyelerde bulunuyor. Bir nevi Training olayı. Eğer bu senaryoyu tek parça halinde gecebilirseniz, oyundaki dört ırktan istediginize katılıp yolunuza devam edebiliyorsunuz. Toplamba alımıstan fazla görev var, bunlara haritada karşılaşığınız diğer ırkların ordularıyla yapılan meydan muharebelerini katmıyorum bile. Yani elimizde sizleri uzun süre oyalayacak bir oyun var.

Chronicles'ta harita üzerinde ordularınızı sıra tabanlı bir şekilde ilerletiyorsunuz, savaşlar ise Real Time olarak gelişiyor. Bir görev yerine ulaştığınızda veya düşman ordusuya tokuştuğunuzda savaş ekranı çıkmıyor karşınıza. Her savaşta ordunuzun yanı sıra, oyunda önemli rol oynayan ana karakterleri de yönetebiliyorsunuz. Yalnız dikkat etmeniz gereken en önemli şey, bu ana karakterler ölüdüğü zaman oyuncunun bitebileceği. Wismerhill ölmüşse oyuncu hemen bitiyor, diğerleri ölmüce bazen bir şekilde geri geliyor, bazen de bir büyüğün 1000 altına ölenleri dirilteceğini söy-

lüyor. Yani bölümün geçseniz bile elinizde 1000 altın yoksa, bye bye...

Oyna başladığınızda göreceğiniz harita üzerinde Wismerhill'in ordusunu ifade eden minyatürü istediginiz yöné götürürebiliyorsunuz. Yani esas savaşların olacağı bölgelere sizin gitmeniz gerekiyor, bu arada haritadaki diğer orduların fazla yakınından geçerseniz sizi takip ediyorlar, eğer yakalarlarsa meydan muharebesi başlıyor. Harita üzerinde istediginiz yere gitmekte serbestsiniz dedim, ama esas bölgümleri sırasıyla oynamanız gerekiyor. Haritada göreceğiniz kale, büyüğü kuleleri gibi ana hedefler ilk başta kilitli olacaktır, yani istediginiz görevi hemen oynayamıyorsunuz. Siz görevlere giderken düşman ordular da peşinizde olacak ve haliyle ordunuz savaşlardan sonra zayıflayacak. Savaşlarda veya haritada birim üretemediğiniz için sık sık sağ alttaki kale ikonuna tıklayıp bağlı olduğunuz kaleye gitmelisiniz, yoksa bu dünyadaki ömrünüz epey kısa olur. Kaleyi Initialization bölümünün sonunda kazanıyorsunuz ve bundan sonra ordunuzu istediginiz gibi geliştirebiliyorsunuz. Kalenizde çeşitli binalar var, buralardan birimlerinizin savaş gücünü artıracak Upgrade'ler alabilir, yeni binalar yapılmasını sağlayabilir ve ordunuza istediginiz birimleri ekleyebilirsiniz.

Bir orduda en fazla sekiz tabur asker olabilir ve bir taburdaki askerler hep beraber hareket ederler. Taburun başında bir sancaktar bulunur, bu asker savaşamaz ama ömesi durumunda taburun morali epey düşer. Morali bozulan askerlerin üzerinde yeşil bir ünlem işaretü çıkar ve savaş alanından kaçmaya başlarlar. Kaçan askerleri yönetemezsiz, onları tekrar savaşa döndürebilmek için Wismerhill, Murata gibi ana karakterlerden birini, sancaktarlı bir tabu-

ru veya komutanı yanlarına getirmeliyiniz. Oyun sırasında dikkat etmeniz gereken bir diğer şey ise hangi asker türünün hangisine üstünlük sağladığı. Mesela süvariler piyadelerle çarpışırken saldırılmasına X2 bonus alırlar. Aynı şekilde, kale surlarından ateş açan okçular beş kat hasar verirler. Bunlara dikkat ederek mütevazı bir orduya güçlü bir rakibi indirebilirsiniz, ama....

Büyüün Gücü

Blackmoon'da büyütüler büyük önem taşıyor. İyi korunan tek bir büyütü tüm savaşın kaderini değiştirecektir. Mesela Blackmoon'un Necromancer'ları Raise Undead büyüsü ile ölen düşmanları diriltip düşmanın üzerine salabilir. Üstelik tek bir ceset üzerine uygulansa bile 4-5 Undead çıkar ki her ne kadar saçma da olsa, düşmanın hesabını kısa yoldan durmek için ideal bir yöntem olduğu kesin. Aynı şekilde, Imperial Magician'ların Earth Elemental'ları neredeyse Blackmoon Giant'ları kadar güçlüdür ve büyütü hayatı olduğu sürece bunlardan sürekli olarak üretебilir. Demek ki neymiş? İlk hedefiniz düşmanın büyütüleriymiş, yoksa Tahtalıköy'e sadece gidiş biletini verirlermiş elimize.

Blackmoon Chronicles'in en zayıf yönü yapay zeka, özellikle kale savaşlarında yapay gerzelek kendini belli ediyor, morali bozulan askerler savaş alanını terk edeceğini kalenin bir duvarına takılıp kılıyor. Askerleri



Order of Justice'in en büyük kozu olan Archangel of Justice, kesinlikle öldürülemeyecek mutlak bir güç.



Alternatif

Mith 2: Soulshaker 8/10
War of the Worlds 8/10
Age of Empires 4/7½

belli bir yere gönderirken önüne çıkan herkes yol vereyim diye dağılıyor ve savaş düzeniniz allak bullak oluyor. Ayrıca, oyunda bazı Bug'lar da yok değil. Bunlarda en göze çarpanı, askerlerin kasaba duvarlarından ellerini kollarını sallayarak gecebilme. Bunların haricinde oyunun grafiklerine laf yok, kan opsyonunu da açarsanız değiymen keyfinize. İmparatorluk askerleri rüzgarda efil efil dalgalandan pelerinleriyle yürüken, bir Giant'ın tek darbesiyle bilulum organlarının vücutlarından ayrılmış ve kan gölü halinde yere serilmeleri gerçekten çok hoş yapılmış (hoş?!). Müziklerin ise ünlü bir orkestra tarafından yapıldığı belli, şimdide kadar bir oyunda beni bu kadar etkileyen ve oyundan haricinde bile kendini dinleten müzikerler duymamışım. Hatta hayatmda ilk defa bir oyundan seslerini sonuna kadar kısır sadece müzikerlerle oynadım, yanı o kadar güzeller. Sesler ise müziğin yanında biraz sönükkalmış ve bazı seslerde bozulmalar var.

Blackmoon Chronicles işte böyle bir oyundur. CD-ROM'a yerleşip bir kere dönmeye başladı mı, uzun süre orada kalmaya mahkum sayılı oyulardan birisi, üstelik habersiz, selamsız sabahsız öylece çıkışıp gelen bir oyundur. Son zamanlarda monotonlaşan oyundan piyasasına can veren Fransızlardan geliyor. Bundan böyle üzerinde Cryo, Infogrames ve Ubisoft gibi Fransız şirketlerinin ismi bulunan oyulara çok dikkat edin derim, yanılmazsınız. □

Sinan AKKOL



Kalenizi savunurken okçularınızı surfa yerleştirirseniz, o surfa aşmaya çalışan zavallıları acımaktan başka bir şey yapamam.

BlackmoonChronicles

BİLGİ İÇİN	YAPIM	DAGITIM
http://www.cryo-interactive.com	Cryo Interactive	Cryo Interactive
Minimum		
P2000-32 MB	9	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Opesys Win98	9	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PII350-64 MB	8	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3D Hızlandırıcı	Atmosfer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Gerekliyor	Zırhlu	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
multiplayer	GENEL	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Var		
PSX Versiyonu:		
Yok		

Eses Oğlandan Bol Ne Var Şu Fani Dünyada?



Haazheel Thorn: Bütün hengamenin ardından kötü kişi oluyor. Black Moon'un güplerini toplayıp İmparatorluğu ele geçirmek ve kimbilir hangi şeytanı emeli için kullanmak niyetinde. Neredeyse tanrısal boyutlarda olan kara büyülü ve gülere hukmetme gücüne sahip. Gördüğünüz zaman isterken kaçmazsınız, ama beni destek için yanınızda bulamayacağınız kesin.



Fratus Sinister: Kendileri Order of Light'in güdü delleşti lideri oluyor. İmparatorluğun yanında görünen ilk bulunduğu fırsatla başa kendisi geçmek için planlar yapıyor. Çıkan kimden yanassa hiç aksatmadan yatar, istedığını aldığı anda tekmeyi basıyor. İki yüzlü insanlara olan nefretimi deprestiriyor. Yakınında olsa bir kova suda (gerçekçi olmak lazım) boğmak istememe yol açıyor. Siz kaçın, ben oyalarım.



Ghorghor Bey: İsmen Türkleri, sımen Alman turistleri (tatilden yeni geldim de) andıran Ghorghor Bey, ortalığı darmadağın eden bir soyguncu getesinin lideriyken, nedendir bilinmez, Wiemerhill'e yardım etmemi sevmiştir. Yardım bir bildiği, bir ard niyeti. Yurduğu zaman üç kişiyle birlikten indiren buabilgilat görüldüğü zaman ortadan 60 km/h hızla uzaklaşmak gerekir.



Haghendorf: İmparatorluğun sadık lideri. Yıllardır büyük bir kararlılıkla İmparatorluğu yönetiyor, yaşılıktan dökülen etlerini teşelliyeşip teşelliyeşip tekrar görevine devam ediyor. Bütün zamanını aplış, sünnet düğünü, nikah şahitliği gibi gayet faydalı işlerle geçiren Haghendorf'un gerçek kişiyle uzaktan yakından alakası bulunmuyor. Ve nedense buralardan hemen kaçip gitmem gerektiğini düşünmemeye yol açıyor.



Hellaynnea: Esasen şeytanın birinci göbekten kızı olan Hellaynnea, bir iş anlaşması (!) yüzünden Wiemerhill'e yardım ediyor. Telaffuz edilebilitesi düşük bir ismi olduğu halde, oyunda yüzüne bakıldığında tek karakter olmasının Helleooyas'a hemen isimlendirme sağladı. Kesinlikle yakında bir yerlerde bulundurmak gerekiyor, ama siz yine de kaçın. Hani, bizi yalnız bırakma babında.

THRUST TWIST'N' TURN

Yarışmacı arkadaşlara başarılar dilemeyeceğiniz ve gözlerde hız süngeri çekilen en korkunç trafik canavarı siz olabilirsiniz aman dikkat!!

Gazla, Kırıl, Dön ve Geber'e hoş geldiniz, oyunu oynayınca bakın neler canlandı gözlerimde Yıl 1985 Sinan'la beraber 2 senedir ortaklaşa para biriktirip aldığımız Porsche 911'ümüz ile ilk yolculuğumuz, güneşli bir gündü (klasik) muhterem azizim BLX kodlu deterjan markası (kesin makas) arabaya binden önce sırtarak lastiklere vurdu, bu arada oradan geçmekte olan kızları da kesmeyi ihmal etmedi. Ben arabada gaz pedalını arken o kolukların derisinin insan derisinden olduğunu iddia etmeye başladım. Ona arabayı ucuza kapattığımızı söyledim ve gaza sonuna kadar asıldım, o gibi fırladık ikimizde, yolumuz uzundu yeni dünyalar keşfedecektik. Bir süre sonra bir barın önünde 3 tane ne idüğü belirsiz, şekilsiz araba gördük. Adamlar bize pis pis sırtıtlar yüz ifadelerinden yarışmak istedikleri belliydi. Sinan'la baktıktan sonra bizde aynı şekilde sırtımıza başladık. İşte sizinde hikayeniz burada başlıyor.

Bu kadar sürate kalbiniz dayanmaz

Otomuzu seçip anahtarı kaptıktan sonra bu kez parkur seçimine geliyoruz oyunda birçok parkur var ve hepisi zor hepsi de görsel olarak oldukça zengin. Fakat ilk başta klasik bir kaç oynamabilir durumda diğerleri için önce bu parkurları geçmeniz gerekiyor, daha sonra bu parkurların birde Shadow versiyonları var daha değişik daha güzel. Benim favori parkurlarım Desert, Cave ve Sea. Parkurlarda çok hoşunuza gidecek ışık oyunları, su, lav, duman, yağmur vs. gibi tonlarca

harika efekt var hepsi çok güzel, bence oyuna ayrı bir güzellik ve zevk katmış. TTT dediğim gibi tamamen fantastik ve gelecekte olabilecek mekanlarda geçiyor, bu zorlu parkurlarda başarı göstermek istiyorsanız oyunu bir parça oynamanız yeterli çünkü ilk oynadığında oyunu hiç beğenmedim, niye böyle aptal taklit ve oynamabilirliği düşük oyun yaparlar diye düşündüm fakat bir süre sonra oynadıkça daha iyi olmaya başladım (çünkü herifler gerçekten çok zor rakip) oyun daha mücadeleye daha hız isteğine ve daha azme yönelmeye başladım. Bir süre sonra farkettimki oyun bayağı sardı, hırs ve yarışma isteği yapıyor zaten bütün oyun boyunca burun buruna gidiyorsunuz falan. Fakat tek problem düştüğünüz zaman zor toparlanması, orası problem işte. TTT ister tek bir rakiplle ister 3 rakiple birden 1,3,5,8 tur halinde opsiyonlar içeriyor. Bölümde birinci olduğunuz takdirde ancak yeni bölümler açılıyor, bunun için ise en az 3 parkur oynamalısınız ve 3 oyuncu ile birden, oldukça kasacak anlayacağınız :) Yollar ve atmosfer gerçekten çok zevk veriyor çok absurt virajlar var havalarda uçabiliyorsunuz, uçurumlara, denizlere, lavlara düşebiliyorsunuz. Yarış sırasında lap dereceleri, kaçınıcı olduğunuz, kaçınıcı parkurda olduğunuz, güzel bir harita ile hız ve nitro dereceniz için bir gösterge bulunuyor.

Nitrooooo, yeah coooll.....

Evet nitro lafi kullandık oyunun güzelliğide burada zaten :) sizi 350 lere çıkartan bu hız patlamasını ayarladığınız tuşa basarak aktif hale getiriyorsunuz. Bastığınız anda araç uçuyor resmen ama dikkatli olun, bence en güzel kullanımı kesik kesik düz yerlerde direksiyon hakimiyetiniz olduğunda kullanın. Eğer nitronuz bitirse aracınızı gücüne kaldınız demektir önündeki birinciliğe koşan aracı yakalamak için. Ayarladığınız tuşlardan biriside keskin dönüşler için kul-



Soldaki arabaya ufak bir tepik atarak atalarına kısa yoldan kavuşmasını sağlayabilirsiniz.

Alternatif

8/10

4/5

8/10

Powerslide
Pod

Motorhead

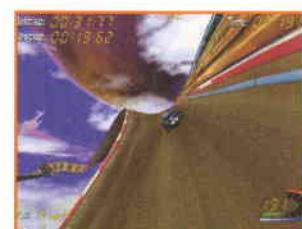
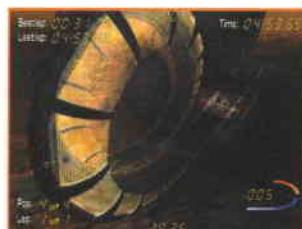


Döne döne giden yollarda kalabilmek gerçekten çok zor.

lanacağınız tuş onuda gereklili yerde kullanmaya çalışın yoksa kontrolünüze elinizden alır. Arabalar çok hızlı gerçekten oyunda çok hızlı size kesinlikle istediğiniz hız zevkini sonuna kadar verecek bir oyun ayrıca bazı yerlerde fiziksel kurallara göre gerçekçi bazı yerlerde komik görüntüler olabiliyor, bunları oynayıpta kendiniz görmelisiniz. Grafik kartının DirectX desteği varsada oyunu 3D hızlandırıcı olmadan oynamanız mümkün, diğer 3D kartlarında güzel bir şekilde destekliyor zaten.

TTT inanılmaz yollar, kazalar, sürütlər ve ziplamalarla beraber geliyor denemenizi tavsiye ederim, her ne kadar banada ilk görüntüde sıradan saçma bir oyun gibi gelsede... emniyet kemeri ve trafik poliside yok gazlayınnnnnnzzzzzz

Cortex



THRUST TWIST'N' TURN

BİLGİ İÇİN
<http://www.cartsgames.com>

YAPIM
Cart Entertainment

DİĞİTİM
Take 2 Games

Minimum									
P16b-32 MB									
Zıvarilân									
PII -64 MB- 3D Kartı									
3D Hızlandırıcı									
Glide - 3D									
Multiplay									
Var									
PSX Versiyonu									
Çıkacak									
GENEL									

FIGHTING STEEL

İkinci Dünya Savaşı ile ilgili onlarca hava savaşı simülasyonundan sonra, Electronic Arts'ın Fleet Commander'ı ile aynı dönemde raflara gelen Fighting Steel, İkinci Dünya Savaşı sırasında bazı ünlü deniz savaşlarını konu alan ilginç bir strateji/simülasyon.

Almanyâ'nın Bayiera eyaletindeki minicik bir siyasi hareketin, adı henüz kimse tarafından bilinmeyen lideri olan Adolf, güçlenmek ve Almanyâ'yı ele geçirmek için düşmanları ile bile ittifak yaparak rejimi yıkıldığı ve başa geçip Musevileri sokaklardan toplamaya başladığında, dünyanın geri kalan kısmı bir gün bu delinin kendilerine de saldırılabilirliğini akıllarının ucundan geçirmiyordu. Ama önce Polonya ve sonra da Fransa ve Norveç gibi kendi hallerinde zavallı takılan ülkeler savaş alanlarında on binlerce asker kaybetmeye başladıklarını göründe Dünya gerçeğin farkına vardi. Almanyâ dünyayı istila etmeye başlamıştı.

Elbette bir savaş başladığında taraflar savaşa devam edebilmek için devamlı kaynak girdisine ihtiyaç duyarlar. Metaller, gıda, tekstil, altın, para vs. Bu materyallerin kesilmesi halinde, cephedeki askere mermi gönderilemez, gıda gönderilemez ve kısa sürede mideleri gibi ellişindeki silahları da boş olan potansiyel düşman esiri konumunda bir kaç yüz bin askeriniz, geminiz, tankınız, uçağınız oluyor.

Vins Baba ve Onun Ticaret Gemileri

İkinci dünya savaşındaki taraflar da-

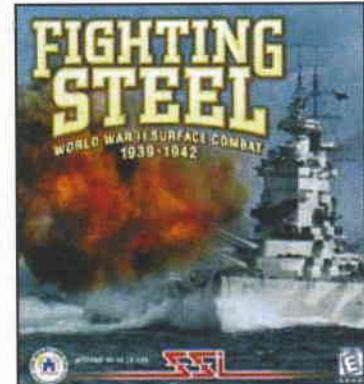
ha Dune 2'deki, düşman harvesterlarına ve spice rafinelerine saldırma taktiği keşfedilmemişken, birbirlerinin fabrikalarına ve ticari konvoylarına saldırımıya başlamışlardı. Bu işten en çok zarar gören herhalde İngilizlerdi çünkü minicik bir adaada yaşayan bu sömürgen irk, ihtiyacı olan herseyi kafaları henüz ekonomik değerleri anlamanaya yetmeyen, işleri güçleri tanırıla köle olup tapınmak ve mahalledeki hangi kızın bakire olup olmadığını tartışmak olan az gelişmiş (hiç gelişmemiş) milletleri sömürmekle elde ediyorlardı. Ve tabiki bu ülkelerden sömürgükleri ham maddeleri ve diğer malzemeleri ülkelerine kaçırabilmek için büyük bir ticaret gemisi filosuna sahiptiler, taa ki Hitler, adına Bismarck dediği büyük savaş gemilerini üretene kadar...

İngiliz Başbakanı Vinston Çörçil (Vins Baba), Amerikalıları kandırıp savaşa sokmaya uğraşırken Almanların Bismarck'ları Vins Baba'nın ticaret filosunun yarısını yemişti. Vins'in kafasındaki kelin de, bu dönemde oluşturduğu söyleşir.

Savaşan Çelikler

Dünya denizleri üzerindeki bu amansız savaşları konu alan oyun neredeyse benzersiz, orjinal bir yapım. Oyuncuya su üzerindeki gemileri kontrol edebilmesi için oldukça kalabalık enrüstrümanlar sunan oyun ilk bakışta çok karışık görünüyor. Ancak kısa sürede kendisini kabul ettiren kumanda sistemi oyuncunun oyundan zevk almasını sağlıyor çünkü asıl yapılmaması çok zor pek çok işi otomatikleştirip, oyuncuya karar verme ve stratejisi üzerinde düşünme imkanı sağlıyor. Peki nedir bu kumanda sistemi?

Oyun pek çok alt ekrana ve menüye



sahip ancak bütün bu ekranların ve menülerin ortak özelliği kullanıcı dostu olmaları ve İngilizce bilmeyenlerin bile kolayca anlayabilecekleri için grafik tabanlı inşa edilmiş olmaları. Oyunu başladığınızda, karşınıza ilk çıkan şey görev brifingi, eğer Japonlarla Amerikalıların kışkırtmasını içeren bir senaryo değilse genellikle Almanların Bismarck sınıfı savaş gemisinin ve yanındaki küçük destroyerlerin kuzey denizinde bilmem kaçın temizlemek üzere olduğunu falaan görüyorsunuz ve güvertede kadın bulunmadığından emin olduktan sonra savaşa geçiyorsunuz.

Deniz, Geniş ve Uçsuz Bucaksız

Oyun ekranı ikiye ayrılmış durumda, yukarıdaki kısmı, iki veya üç boyutlu haritanın yer aldığı, gemilerin ve onların hareketlerinin izlendiği pencere oluşturuyor. Zamanı durdurduğunuzda bu ekranда hiç bir hareket olmazken, bu süre içinde gemilerinize aşağıdaki kontrol paneli vasıtısı ile verdığınız emirler, zaman tekrar ilerlemeye başladığında, yukarıdaki pencerede yerine getirilmeye başlanacaktır. Ekranın sağ üst kısmında zaman ve kamera ayarlarının bulunduğu kontrol penceresi hakkında açıklama yapmanın bilgisayar oyuları ile haşır neşir olanlar için hakaret olacağını düşündüğünden susmayı tercih ediyorum.

Ekranın altındaki kontrol panelinde, değişik başlıklar altında bazı menüler mevcuttur. Bu menüler sayesinde yönetiğiniz filonun rotasını, hızını değiştirebileceğiniz gibi filodaki her gemiye ayrı ayrı da emir vermek mümkün olabilmektedir. Ayrıca çatışma anında, savaş gemilerinize de



İste müttefik deniz kuvvetlerin kabusu BISMARCK. Buniardan bir tane görürseniz, son hiz kaçın derim.



buradaki savaş menüsünden hedef seçmeli, gemideki topların kullanacağı mermi çeşidini belirlemelisiniz ki, bu seçimleri bilgisayara da bıra- kabilmeniz mümkün ama tavsiye ettiğimi söyleyemem.

Herşeyi Bilgisayar Yapacak- sa Bize Ne Gerek Var?

Savaş anında, oyunu durdurup saatlerce düşünmek ve gemilere emirler vermek mümkün olduğu için, bazı stratejik kararların bilgisayara bırakılması son derece mantıksız görülmektedir. Bu işleri külfet olarak görür ve sadece sonuç istiyorsanız zaten oynamak için yanlış bir tür seçmiş olduğunuz söylenebilir. Lara'nın aptalca hoplamalarını zıplamalarını bekerebilmesi için ekranın karşısında günlerce oturabilecek insanlar, bir kaç saniyelik karar verme süreci gerektiren stratejilerde her işi külfet gibi görmelerinin mantığını anlayamamışındır. Neyse, olayı daha detaylı açıklamaya çalışıyorum.

Düşman gemilerine ateş ettiğinizde kullandığınız mermiin çeşidi çok önemlidir. Bismarck sınıfı dev bir savaş gemisi, ağızına kadar zırhlı kapılı olduğu için, böyle gemilere patlamlı mermiler göndermeniz, bir fili çataptı tabancayla öldürmeye çalışmak gibi olacaktır. Geminin kalın zırhları patlamanın şiddetini absorbe edeceğini bu mermiler büyük gemilere çok az hasar verebileceklerdir ve siz gemi üzerinde 50 tane isabet kaydetmiş olsanız bile düşmanınız hala suyun üzerinde yüzüp size ateş etmeye devam edecektir. Kalın zırhlı bu gemileri susturmanın en iyi yolu onları batırmaktır ki bunun için de zırh delici mermi kullanılması ve kalın zırhlarında delikler açarak geminin su almasını sağlamak gerekmektedir.

Diğer yandan zırh delici mermileri ateşleyen topçularınız çok iyi nişancı olmalılar yoksa mermilerinizin hepsi hedefinizin sağından solundan suya düşer ve düşman gemisine durbünle baktığınızda düşman kaptanın, kaptan köşkünün içinde size doğru dönüm olduğunu ve avuçlarını da sonuna kadar açıp burnunun üzerine götürürerek size "naniik naaniik" dediğiini

görürsünüz. Denizcilik Tarihine "Nanik" manevrası olarak geçen bu durumda, kendisine Nanik yapılan kaptan daha da sınırlanık düşman gemisine daha çok yaklaşır ve düşmanın ağır toplarının menzili içine girerek hem kendisini hem de tayafasını ve gemisini büyük risk altına sokar.

Stratejik Faktörler de Ne Ola ki?

Herhalde tarihteki bütün savaşlarda olduğu gibi, İkinci Dünya Savaşındaki deniz çatışmalarında da önemli bir faktör hız idi. Hız, savunma açısından yararlı iken saldırgan taraf için yarardan çok zararlı olabilmektedir. Hızlı ve zigzaglar çizen bir gemiye, güdümlü füze teknolojisinin olmadığı İkinci Dünya Savaşı'nda isabet kaydetmek son derece güç olurken, hızlı ve zigzag çizen bir geminin savaş istasyonlarındaki topçu subaylarının düşmanına isabetli atışlar yapması da son derece zor olmaktadır. Kısacası savaşmak için hızı düşürmek gerekmektedir. Ama hız düşündüğünde siz düşmanı vurabilirken, düşman da siz vurabilemektedir. Aman amanbanana daha fazla soru sormayın. Güdümlü füze bulundu, bu sorunlar son buldu.

Bu oyun için lafı uzatmak son derece kolay olmaktadır çünkü her tarafı ayrıntı olan oyunda her ayrıntı için sayfalarca olasılıktan ve durumdan bahsetmek, yararlardan zararlardan, stratejilerden söz açmak mümkündür ama bizim de hayatımızda Yazı İşleri Müdürü Faktörü (YİMF) denilen bir olayımız var ki, adam taşan yazıları hiç sevmiyor. Kusura bakmıcaksınız artıkın.

Yazı Bitiyor Ama Grafiklerden Falan Hiç Bahsetmedik

Oyunu açıklamak bitmez, ancak oyunun yapısı hakkında biraz yorum yapmassak YİMF tarafından infaz edilebiliriz. Üç boyutlu grafik yapısı ve güçlü zoom, kamera özellikleri ile oyuncu karışık deniz savaşlarında kim kim olduğunu kavrayabiliyor. Zaten, kamera özelliklerini gemilerin üzerinde isimlerinin ve durumlarının belirtileceği şekilde ayırlarsınız, gö-

rüş alanında olmayan gemilerin bile ekranın kenarında, yerlerine göre sıralanmalarını sağlayabilirsiniz.

Grafik teknolojisinin ne kadar şahane olduğunu bahsedemeyeceğim çünkü oyun sadece masmavi bir deniz ve onun üzerindeki bir kaç poligonlu gemilerden oluşmaktadır. Yani, Fleet Commander'daki kadar detaylı grafikler görecelerini umanlar hayal kırıklığına uğrayacaklardır ama ses ve müzikler ile bölüm başlarındaki, İkinci Dünya Savaşı belgeselinden fırlamış görünen heyecanlı videolar oyuncunun oyuna sarılmasına yetiyor.

Strateji severlere tavsiye ederim, çünkü benzersiz, orjinal bir yapıp ve verdiği zevk ile de oynamayı hakediyor. Ama bu oyuna bakıp Fleet Commander oynamaktan vazgeçmeyein. İki farklı oyunlar ve farklı yönleriyle birbirlerinden üstünler.

Kadınsız güverteler, dalgaz denizler dilerim. □

CEM ŞANCI



Koca denizde ikinci kılıçlı gemi ile seyredenken karşınıza bir BISMARCK çıkarınca kadar büyük bir kabus olamaz.

FIGHTING STEEL





Outcast

Tomb Raider tarzı grafikli, bangır bangır "STARGATE KOPYASIYIM" diye bağırın, Action ve Adventure türlerini birleştirmeye çalışan, üstüne üstlük 3D kartlara nexteği olmayan bir oyun ne kadar başarılı olabilir? Eğer Fransızlar tarafından hazırlanmışsa, inanamayacağınız kadar...

Oyun piyasasını sıkı takip ettiğimi iddia ederim hep, öyle ki benim haberim olmadan kuş uçamaz, yeni oyun çıkamaz bu ortamlarda. Ama ne hikmetse, Outcast bir şekilde gözden kaçmış, bunun sebebi büyük ihtimalle Fransız şirketi Appeal tarafından hazırlanmış olması. Fransız oyuncuları, İngiliz ve Amerikan oyuncularının aksine, minimum reklama sessiz sedasız piyasa girişi çok fazla iş yapmayan, ama genellikle yaratıcılık kokan, sanat eseri niteliğinde oyuncuları. Örnek mi istiyorsunuz; bakınız Dark Earth, Black-moon Chronicles, yakında gelecek olan Omikron. Gerekten fazla genişleyen her alanda olduğu gibi, Avrupa ve Amerika oyun endüstrisi de büyük şirketlerin baskısı altında vizyonunu giderek kaybediyor. Bu da büyük şirketlerin baskısından sıkılan oyun geliştiricilerin bağımsız, küçük ama umut vaat eden şirketler kurmasına sebep oluyor (bkz. Head Games, Firaxis, Gathering of Developers). Bundan sonra rasgele aldiğiniz bir oyun, ağzınızın suyunu akıtın akıtın aylarca bekledığınız birçok oyundan iyi çıkarsa hiç şaşırma.

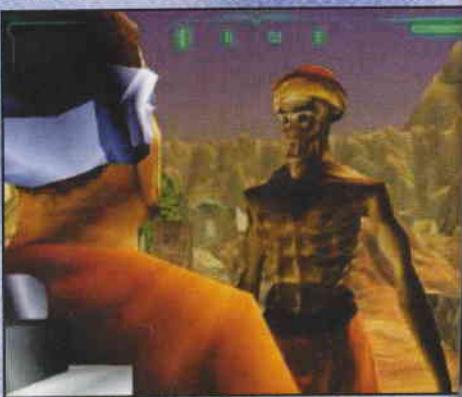
Paralel Evrenler Mi? İyyyk!!

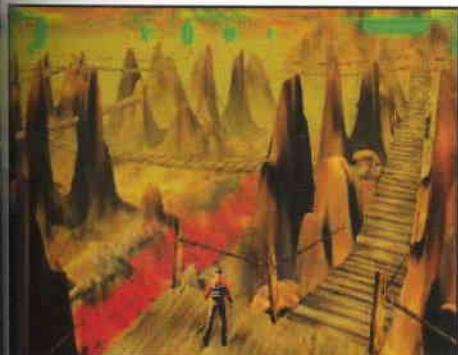
Filmlerde görmekten mide salgılarımı ağzına getirecek kadar bükülmüş kolların birisi olan paralel evrenler geyiği, Outcast'in konusunu oluşturuyor. İç içe bırsürü paralel evren oldu-

gunu iddia eden bilim adamları, b-urlencoded bize en yakın olanına bir araştırma gemisi gönderirler. Paralel evrenin sakinlerinden birisi dellenip "HÜLEEEAN! Yetti gayri, uygurlık kurup ilim-bilim geliştiren herkes buraya birşeyler yolluyor, ne burası, paralel belediye göplüğü mü?" diyerek araştırma gemisine ateş açar. Hasar alan gemi de bozulup kırıltı yapay zekasıyla "Yaw ben bu yaralı halimle dünyaya dönenem herhalde, o zaman dünyayı buraya getireyim. Evet evet!" şeklinde bir karar verir ve deneyin yapıldığı laboratuvarın tam ortasında bir karadelik açılır. Siz de dünyanın en kahraman askeri olarak iki tane ruhsal sorunu bilim adamı ve bir adet eski-dost-ama-abartı-dikkat-sızlığı-nedeniyle-potansiyel-iş-arkadaşlığı-katılılı olan exo biyolojist hatun ile birlikte paralel evrene yollanırısunuz. Amacınız karadeliğin dünyayı tamamen yok etmesi için gereken 25 günlük sürede araştırma gemisini bulup tamir etmek; ama bu evrene geldiğinizde başınızda iki büyük bela olduğunu görürsünüz. Birincisi, gemiyi tamir etmesi gereken bilim adamlarının ve gerekli mühimmatın yerinde yeller esmektedir. İkincisi, bu gezegenin sakinleri olan Talon'lar adındaki barışçı irk, siz kendilerini Fae Rhun adındaki zalim diktatörden kurtarmaya gelen ve bütün eski esfanelerinde, kitaplarında, el broşürlerinde bahsedilen kurtarıcı "Ulukai" zannederler. Yapılarınız anlaşmaya göre eğer onlara Fae Rhun'u yok etmeleri için yardım ederseniz, onlar da size gemiyi bulup tamir etmeniz için yardım edeceklərdir. Oyunun konusu böyle birşey, tabii elektron boyutundakı bir karadelik bile tüm dünyayı 3 dakika içinde yutacak kapasitedeyken, oyundaki karadeliğin nasıl olup da dünyaya 25 gün mühlet verebildiği konusuna hiç girmiyorum, sonra çıkışmaz korkusuya.

Outcast şimdije kadar çok az oyuncun hakkını vererek başardığı Adventure ve Action oyunlarını birleşt-

tirmeyi başarmış. Kendisine tür açısından en benzer oyun olarak King's Quest 8'i gösterebilirim, ama Outcast "şunu al burada kullan" şeklindeki bilmecelerden çok, etraftaki Talon'larla konuşarak sizden neler istediklerini öğrenip ona göre davranışlar üzerine kurulmuş, Adventure kısmı konuşma ağırlıklı olan bir oyun. Bulunduğunuz gezegen olan Adelpha, birbirine boyut kapılarıyla bağlı 6 bölgeden oluşan koskoca bir dünya. Bu dünyada istediğiniz gibi dolasmakta, istediğiniz gibi davranışmakta, istediğiniz gibi yapmakta serbestsiniz. Bu yönüyle Outcast gerçek anlamda ilk non-lineer ve sizin sonucu ulaşmadı gerçekte serbest bırakın Adventure oyunu oluyor. Mesela ilk gideceğiniz bölge olan Talanzaar'da Fae Rhun'un askerleri için Riss denilen yiyecek üretiliyor (Rice?!). Eğer yiyecek üretimini durdurabilirsizseniz, diğer bütün bölgelerdeki askerler giderek güçsüzleşecektir. Riss (pirinç diyesim geliyor) üretene Talon'lar, üretimi durdurmak için ise yıllardır kayıp olan (tabii bu boyutta yıl kavramı yok, zaman birimi olarak "Moon" kullanılıyor) kutsal Essence Stone'u bulmanız istiyorlar. Bunu yapmak zorunda değilsiniz, çünkü Essence Stone'un nerede olduğunu kimse tam olarak bilmiyor. Ama işinizi oldukça uzatabilir bu görevi yerine getirirseniz, hem Talon'ların güvenini kazanır hem de bütün oyuncu boyunca askerle-





rin daha gücsüz olmasını sağlarsınız

Outcast'in ilk başta size tuhaf gelecek birçok yönü var. Bunlardan ilki (ve en kötüsü) üç boyutlu herhangi bir karta destek vermemesi. Oyunun kendi Software grafik motoru var ve ister inanın ister inanmayın, 3D kartlara tam destek veren birçok grafik motorunun yapamadığı işleri beceriyor. Suların üzerindeki gerçek zamanlı yansımalar, güneşin pırıltılarının gözünü alması (Lens Flare), yaratıkların üzerindeki girinti ve çıkışları gerçekçi bir hale getiren kabartı efektleri (Bump Mapping) gibi birçok 3D kartının bile doğru dürüst beceremediği efektin altından kolayca kalkıyor. Ama 3D kartlarına olan destegin tek sebebi bu efektler değildir, 3D oyunlardaki birçok efekt ve doku kaplamaları ekran kartının işlemcisinden yapılanır, böylece merkezi işlemci üzerindeki yük azalır. Maalesef Outcast'te bütün iş bilgisayarınızın merkezi işlemcisine düşüyor, durum böyle olunca da oyuncu adam akıllı çalışmak için her yiğidin (hatta birçok yiğidin) harcı olmayan abartı sistemler istiyor. Ben grafikleri bayağı kısarak 64 MB hafızalı bir Celeron 300A'da rahat oynadım ama grafiklerin tadi tuzu da kalmadı. Size tavsiyem, oyuncu başlamadan önce gelen menüdeki grafik ayarlarıyla ilgili açıklamaları okumanız ve gereksiz gördüğünüz efektleri kapatmanızdır. Özellikle Crowd'u hemen kapatın, böylece şehirlerdeki gereksiz Talon'ların kapatılmasını sağlarsınız. Bu, hızı artırmاسının yanında, aradığınız birisini onca kalabalık içinde daha kolay bulmanızı sağlama açısından da faydalı olacaktır.

Talon İlişkileri

Outcast'i oynarken garipseyeceğiniz ikinci durum, karşılaşığınız her Talon'un birbirine benzemesi. İlk başlarda bu aradığınız birisini bulmanıza çok zorlanmanızı yol açacak, ama daha sonra tiplerin arasındaki küçük farkları göreceksiniz. Aslında gayet normal değil mi, şöyle düşünün; bir uzaklı dönyaya gelseymi ve biz insanlar benzer kıyafetler giyseydik, bizi ayırt etmesi zor olmaz mıydı? Tabii ki olurdu. Oyunun bir diğer tuhaflığı ise kullanılan dil. Konuştuğunuz hemen herkes Talon lisansında terimler kullanacaktır. Mon, Revert,



Riss, Gaamsavv gibi bu terimler ilk başta karşınızda kinin ne anlattığını anlamamızı güçlendirir, ama oyuncunun bir sözlük seçeneği var ve yeni duyduğumuz kelimeler hemen buraya kaydediliyor. Ayrıca, kullanılan birçok kelime İngilizce'deki karşılıklarından arak (riss; rice, gaamsavv; gamesave gibi). Bunlara dikkat ederse niz konuşulanları daha rahat anlaysınız.

Geldik Outcast yazısına başladığım dan beri bahsetmek istediğim ve siz kalbinizden vuracak Outcast'in en önemli özelliğine; yapay zeka. Oyun içindeki bütün bireyler, askerler, Talon'lar ve hayvanlar birbirinden, sizden ve çevrelerinde geçmişte ve yakın zamanda olmuş olaylardan haberdar. Sanıyorum bunu bir örnekle açıklayamam lazımdır. Talanzaar'da dolasırken Zeo adlı Talon'u bulmam gerektiğini öğrendim, ama oyun alanı çok geniş ve üzerinde dolanın en azından 100 Talon olduğundan aradığım herifi bulmam imkansız gibi bıçaydı. Sağda solda riss toplayan Talon'lardan birisini durdurup "Locate Talon" seçeneği ile Zeo'nun yerini sordugumda bana aynen şöyle dedi "Biraz evvel yanından geçti, sanıyorum kuzeye doğru gidiyordu. Hızlı bir şekilde koşarsan yetişirsin". Tabii dumur bir şekilde kuzeye gittim, o taraftaki bir başka Talon'a Zeo'yı sorduğumda "Aha, işte orada" dierek döndü ve eliyle Zeo'yu gösterdi. Belki tam olarak anlatamadım ama Outcast'teki "toplumsal" yapay zeka şimdije kadar görmediğiniz düzeyde. Eğer askerlere uzun süre bulaşmazsanız, onlar da kendi işlerine bakıyorlar, ama bir kez varlığınızdan şüphe duydukları diğer bölgelerden destek çağrırları, köylere baskın düzenliyor ve önemli noktalara daha fazla nöbetçi dikiyorlar.

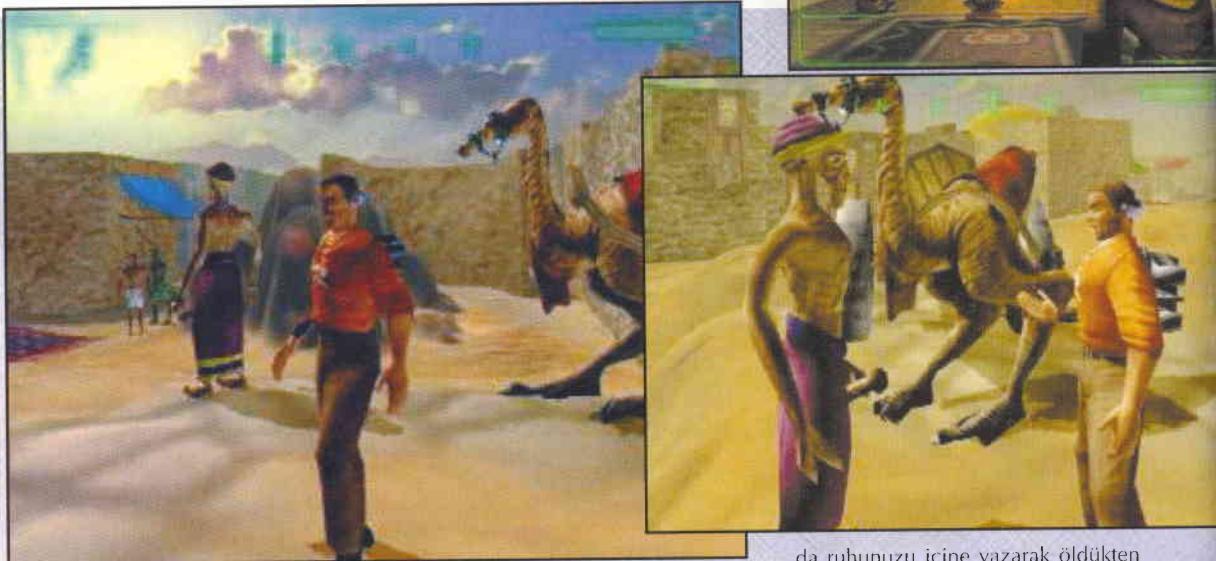
Ama yapay zekanın parlaklığını bireysel düzeye inildiğinde sönüyor. Askelerle birebir çatışmaya girdiğinizde "ölmek" için can atıyorlar. Ateşinizden kaçmak için birşeyler yapıyorlar, ama bu onları kurtarmaya yetmiyor. Bu da biraz can sıkıyor tabii ama heriflerin sayı üstünlüğünü ve sürekli destek alabildiklerini düşünürsek, belki de oynamayıabilen düzeyini artırmak için böyle olması gerekiyor.

Görsel ve İşitsel Son Durumlar

Daha önce de söylediğim gibi, her ne kadar Software grafik motoru çok iyi olsa da, gerektiğinden fazla işlemci gücü gerektiriyor. Tabii grafik seçeneklerini sonuna kadar kışkırtma oynamayı bilirsiniz oyunu, ama bal varken keçiboynuzunun ne gereği var? Sonuçta, sistemi ortalamadan biraz üstünde olanlar Outcast'i alıp çok rahat oynayabilirler, ama sistemi uç noktalarda genizneler gerçek bir görsel şölene hazır olsun derim. Oyun boyunca karşınıza çıkacak tiplerin hareket ve animasyonları inanılmaz derecede güzel. Birçok Adventure oyununda olduğu gibi yere mihlanmış bir şekilde sizin gelip kendileriyle konuşmanızı beklemiyorlar, aksine günlük yaşamda bir tanışığınızla konuşmak istediginizde nasıl arayıp bulmanız gerekiyorsa, onlar da kendi günlük işleriyle uğraşırken sağa sola gidiyorlar. Kimisi odun topluyor, kimisi pirinç ayıklıyor. Rahipler meditasyon yapıyor, yorulunca evlerine gidip uyuyorlar. Adelpha için bir bilgisayar oyunu için yapılmış en gerçekçi sanal dünya diyebilirim.

Oyunu bir süre oynadık- tan sonra fark edeceğiniz bir detay var ki, gerçekten dehşete düşmenize yol açıyor. Birisiyle konuşurken hem sizin hem de karşınızda kinin ağız hareketleri, mimikleri, el ve kol hareketleri konuşmalar ile birebir örtüşüyor. Mesela adımız kızın bir ifade ile konuşurken kaşlarını çatıp başını tehdit edici bir şekilde ileriye doğru uzatıyor ve elleriyle kızgınlığını ifade eden hareketler yaparak konuşuyor. Bunun farkına vardığında şok oldum, çünkü şimdiden kadar hiçbir oyunda karakterlerin konuşmaları ile hareketlerinin





birebir ortüşmeleri sağlanamamıştı, ama Outcast'te bu başarılı olmuş. Tabii bütün karakter diyaloglarına göre hareketler tek tek hazırlanmış da olabilir ama bu mümkün değil, çünkü oyun boyunca 100 bin satırдан fazla diyalog var.

Outcast'in müziklerini Rus Filarmoni Orkestrası yapmış, yani herhangi bir yorumda bulunmak kesinlikle bana düşmez. Ama mükemmel olduklarını söyleyebilirim. Ses efektleri de fazlasıyla doyurucu. Diyalogların haricindeki silah, hayvan sesi gibi efektlerin gerçekçilik boyutu ürkütüçü düzeyde yüksek ve size yabancı bir evrende bulunduğunuzu sürekli anımsatıyor.

Yabancı bir evrende olduğunuzu başımıza karmak için midir nedir, bulduğunuz ve kullandığınız hemen hemen bütün aletlere saçma sapan isimler verilmiş ve denemededen hangisinin ne işe yaradığını anlamaman mümkün değil. Etrafta bulacağınız bazı eşyaların ne işe yaradığını anlatmam ilk başlarda çok işinize yarayacaktır diye düşünüyorum.

E.V.D: Bir nevi durbün, F6 ile çalıştırıldıktan sonra HOME/END ile Zoom In/Out yapabilen, X ile duvarların arkasını gösteren X-İşini moduna geç-

bilirsiniz.

Proxi_130HF: Kullandığınızda etrafınızda beliren işin kuşağı ve ok, en yakınındaki canının yönünü ve uzaklığını belirtir.

Ubik_0A: Baktığınız yöne doğru ilerleyen saydam bir kopyanızı oluşturur ve her nedense düşmanlarınız bu sapsarı kopyayı sizden ayırt edemez. Özellikle kapalı alanlardaki birbirini vurabilecek pozisyonda kalabalık düşman gruplarının içine atıp eğlençli seyredin.

F-Link: Outcast'teki oyun alanı dehşet büyülükté olduğundan uzun mesafeleri yürümek zorunda kalabiliyorsunuz, bu da bir süre sonra eziyet vereiyor. Bu F-Link denilen cihaz portatif bir işinlayıcı, ilk kullandığınızda yere sarı bir işaret bırakır, daha sonra tekrar kullandığınızda ise bu işaretin tam üstüne işinlanırız. Tekrar tekrar kullanabileceğiniz için çok faydalıdır. Güvenli bölgeye bir tane bırakıp sonucunu bilemediğiniz savaşlara girmeden önce de F-Link'i elinize almanızı tavsiye ederim, erkekliğinonda dokuzu hesaaabı.

Gaamsavv: Bunu çok düşünmüş olmalılar. Bu sarı kristalı kullandığınız-

da ruhunuzu içine yazarak öldükten sonra kaldığınız yerden devam edebilmenizi sağlıyor. Normal Save'den tek farkı kristalı kullanırken ses ve ışık çıkartması, bunun da düşman askerlerini üzerinize çekmesi. Ayrıca, sadece 8 farklı Save hakkımız var ki, bu da kötü bişi.

Thundr_Stp33: Bazı ileri düzey düşmanlar siz sürekli takip eden yıldırım küteleri atarlar. Bunu kullanıp kaçarsanız, yıldırımları kendi üzerine çekecektir, paratoner hesaaabi.

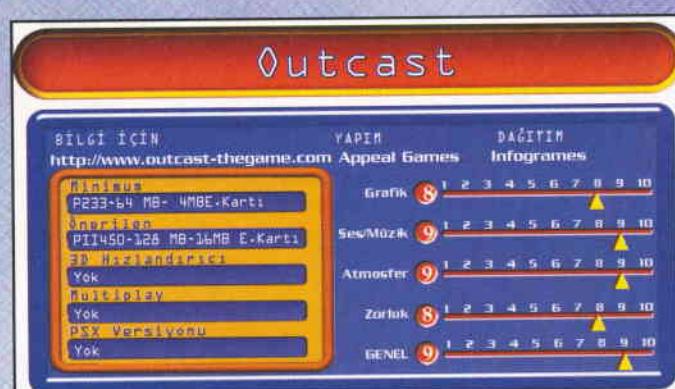
PPS: Yüce ölümsüzlük, vurulamazlık. Tek kötü yanı, siz de kimseyi vuramazsınız, çünkü madde formundan çıkışmış olursunuz, yani eliniz silah tutmaz.

Bunların haricinde etrafta bir sürü kristal, metal, deniz kabuğu ve bitki bulacaksınız. Bunları daha sonra gideceğiniz şehirlerdeki silah ustalarına (Talon'cası vardı ama unutt..Hah, Recreators) vererek silahlarınız için cephepe üremelerini sağlarsınız. Ayrıca, taşıma kapasiteniz sınırsız olduğundan ne bulursanız cebinize atın. Ne, ne zaman işe yarar hiç belli olmaz.

Yani....

Outcast türünün önderi, lideri diyebilirim. Peki türü ne derseniz, biraz düşünür ve çok iyi dengelenmiş bir Action-Adventure olduğunu söylerim size. Birçok yönden yakın zamanda çıkan benzeri King's Quest 8'den kat kat iyi olan Outcast, inanılmaz sistem ihtiyaçları nedeniyle biraz bocalıyor ve Level HIT ödülünü kılpayı alıyor. Bol vaktiniz, Upgrade için ayırdığınız bol paranız ve klişe konulara karşı bol sabırsız varsa kesinlikle alın. Şimdi, kim bir Fransız fikası daha istiyor bakıum? Duuur, kaçmaaaa...!

Sinan Akkol





JEFF GORDON'S XS RACING

Nascar yarışlarından zevk almıyor olabilirsiniz. Muhtemelen Jeff Gordon'un kimin nesi olduğundan da bıhabersiniz. Peki tüm bunlara rağmen çoklu oyuncu desteğiinden bile mahrum bırakılmış bir oyuna göz atmaya razı gelir miydiniz?

Ne gerçek yarış arabaları, ne de gerçek pistler. Jeff Gordon's XS Racing, tipki Trust, Twist&Turn gibi bu ay Level'da yer alan iki yeni nesil yarış simülasyonundan biri. Onümüzdeki yıllarda gelişen teknolojiye paralel olarak Nascar yarışlarının görünümü de akıl almadır şekilde değişiyor ve gerek yeni araç tasarımları, gerekse yemi uzay pistleri soluk soluğa rekabeti beraberinde getiriyor. İşte tüm olay bundan ibaret.

ASC Games'in XS Racing'i rampalar, spiral yollar ve uçurumlarla süslü yollarda 300 milin üzerinde hızlarla her saniye soluk soluğa geçecek bir mücadele sunuyor. Oyundaki araçların hepsi birer prototip. XS Racing'in belki de en önemli özelliği ilk kez Nascar yarışlarına bu kadar yakın birisi tarafından hazırlanmış olması. Bu ve benzeri oyunlarda belli isimlerin öne plana çıkması genelde bilimsel ama tattan tuzdan yoksun oyunların doğmasına yol açar. Ama Jeff Gordon, üç kez Winston Kupası'nı kazanmış bir yarışçı olmasının ötesinde söylenenlere göre aynı zamanda bilgisayar oyunlarıyla da yakından ilgilenen pek muhterem bir şahsiyet. XS Racing'in bir diğer avantajı ünlü yarışçının adına hazırlanmış bir yarış okulu içermesi. Burada blok, içten ve dıştan geçme, hatadan kaçınma gibi on üç değişik konuda bilgilendiriliyorsunuz.

Şampiyon yarışçımız bununla da kalmayarak yarış öncesinde pistleri tanıtip, yarış içinde tecrübesiyle yardımınız oluyor. Süpriz: Akıl hocamız en nihayetinde dışına göre bir rakip yetiştiğine inandığında karşısına geçiyor.

350 mil kaç kilometre yapar?

Oyunda biri gizli beş araba yer alıyor. Doğal olarak hepsini birbirine üstün kılan yanları var. Garip olan menülerde azami hızı 320 mil gözüken araç-

ların 340-350 mile çıkabilmesi. Tasarımlar ana hatlarıyla günümüz araçlarını andırıyorsa da zamanla esnek kauçuktan yapılmış izlenimi uyandırıyor. Pit-stoplar XS Racing'le birlikte nihayet tarihe karışıyor. Her kazada sonrasında birkaç saniyelik yol tutuşu azalıyor ve aracın hangi kısımlarının zarar gördüğü ekranın üst kısmına yansıyor. Sonra ise çok kısa süreliğine bile olsa sağa sola çarpmadan gitmeyi beceremiyorsanız aracınız eski haline kavuşuyor. Bir diğer yenilik araca eklenen kanatlar. Yüksek rampaların sonunda tekerlekler yerden kesildiğinde kanatlar hem savrulmadan uçma, hem de havada kumanda edebilme şansı veriyor. Aerodinamik yapılarına rağmen araçların yol tutuşu son derece iyi. XS Racing'deki her yarışmacı saldırgan ve mücadeleci karaktere sahip.

Başlangıçta on bir pistin sadece dörtü açık. Diğer pistlere ulaşmaksa son derece basit. Championship modunda birinci olmanız dahi sırayla tüm yollarda yarışabilersiniz. İlk sezon bittiğinde toplamda on farklı mekan görüşü oluyorsunuz. Coverleaf sıradan, oval bir yol . Nascar pilotunun katılışıyla hazırlanmış diğer pistlerinse Nascar'la uzaktan yakından alakası yok. En fazla 40 tur müddetinde Gambler'da çift yönlü trafikte 300 mil hızla karşı yönden gelen rakiplerle mücadele edeceksiniz. Hemen her pist yan yollar içeriyor. Pistler çok uzun olmayabilir ama içerisinde çok iyi tasarılanmış olanlar var.

İlk sezonu birinci bitirirseniz Jeff Gordon'da dahil olmak üzere yeni rakiplerle ikinci sezona başlıyorsunuz. Artı bir şampiyonluk halinde son pist açılıyor ve bununla sadece iki yarışmacı yanı siz ve o büyük, ulu, yüce hocanız için büyük final sahne alıyor.

Grafik derinliğinden söz etmek imkansız ama bu kadar fazla sayıda ya-



Alternatif

8/10

8/10

8/10

 Rolling
Motorhead
Deathkarz

rış aracını hiçbir yavaşlamaya maruz kalmadan ancak bu şekilde oyunda tutabilmek mümkün olabilmış. Tüm pistler dinamik ışıklandırma efektleriyle donatılmış ve duman ve kırıçım gibi ufak ayrıntılar ortamı tamamılıyor. Teknolojinin gerisinde kalmış tek şey 640*480 maksimum çözünürlük.

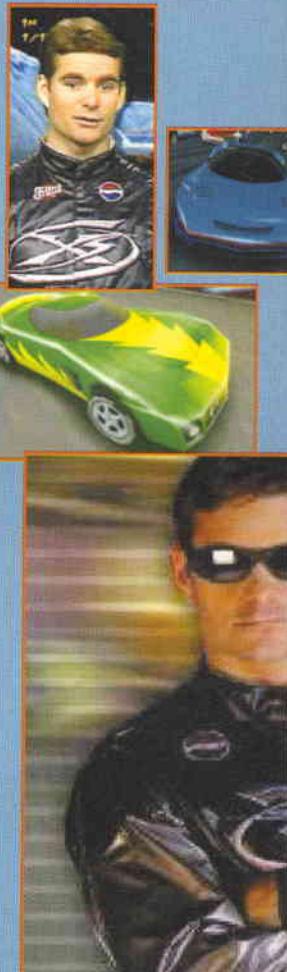
Tadımlık bir oyun

Üç boyutlu ses efektleri son derece gerçekçi. Bunun en önemli nedeni motor ve tekerlek seslerinin Charlotte Motor Speedway'de bir aracın içinden ve dışından kaydedilen seslerle hazırlanmış olması. A3D ve EAX gibi standartlara destekleniyor.

Oyunda yapay zeka başarılı. Yine de geniş yollarda ustalıkla 10-15 saniyede 15 sıradan birinci sıraya çıkma şansının korunması heyecanı uyenik tutuyor.

XS için Ubi Soft'un Pod'u benziyor diyebiliriz. Redline hızında Motorhead havasında bir oyuncu yaklaştırması da uygun olacaktır. Bilgisayar oynamaya fazla vaktiniz yoksa birkaç saatlik eğlence için iyi bir seçenek. Çoklu oyuncu desteği eksiksizini de hesaba katında aslında sadece tadımlık bir oyun bu.

Ozan Ali Dönmez



JEFF GORDON'S XS RACING

BİLGİ İÇİN
<http://www.fightingsteel.com>

Minimum

P133-16 MB

Önerilen

PIII-64 MB

3D Hızlandırıcı

3D-Glide

Multipliy

Var

PSX Versiyonu

Yok

YAPIM
SSIDAĞITIM
Mindscape

Grafik

7

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ses/Mozik

8

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Atmosfer

8

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zorluk

7

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL

8

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sayfa 43 • EYLÜL 1999

NASCAR Road Racing 2000

Suluboya kutusunu eline aldı. Hayatında ilk kez resim yapacaktı.

Eski bir efsanenin dediğine göre yapılan ilk resim tüm içtenliğiyle, tüm kalbiyle yapılrsa gerçek olmuş.

Buna inandığından uzun süre ne çizeceğine karar veremedi. Fırçası bir renkten öbür renge dans ediyor, ama bir türlü tuvale değimek bilmiyordu. Boyalar artık isyan edip kurumaya başladıkları sırada neyi resmedeceğini bulmuştu. Önce uzun süre güldü, ama sonra tüm gücüyle başladı renkleri canlandırmaya. Yorgunluktan bitkin bir şekilde yere düşüğünde ilk resmini tüm içtenliğiyle bitirmiştir.. Tuvalde bakan kişinin aklına gelense o belirsizliğin içinde herhalde kesinlikle "tutku" olurdu.

Yıllar ve de yıllar sonra direksiyona yapışmaktan elli terlemiş, gözlerini önündeki arabadan bir saniye bile ayırmamış, gaz pedalıyla bütünlüşmiş, en ufak bir sarsıntıın bile kaynağını anlayacak şekilde koşullanmış, araştıran çıkarttığı her huzursuzluğu beyninde hissetmiş, diğerlerinin arka aynada küçüldüğünü görmenekten mutlu olmuş ve rüzgarla kardeş olmuş bir şekilde kendi dört-tekerleklinin üzerindeyken galiba o ilk hayatı gerçekleştirmiştir, o ilk resmettiğini bulmuştur.. Tutkuya.. Hız tutkusunu..

Bir Tutku..

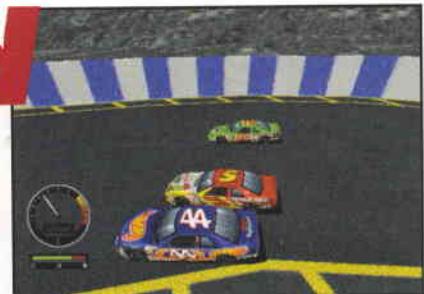
Kimi bu tutkusunu rüyasıyla giderir; kimi de bilgisayarı ve oyunlarıyla.

Ama bence rüzgarı hissetmedikten sonra çoğu yarış oyunu suda kağıtan gemi yüzürmekten farksızdır. EA Sports da bunu farketmiş olacak ki maksimum gerçekçilik için son satırına kadar kastıkları bir oyun programlamışlar. NASCAR oyuncuları zaten en başından beri gerçekçilikleriyle ünlüdür. Neyseki bu sefer de ününün

hakkı verilmiş ve Nascar serisinin bu son oyunu olan NRR 2000'de her şeyi olabildiğince gerçeğe yakın ve kullanışlı yapılmış. Pistler ve arabalar geliştirildiği gibi serinin bir önceki versiyonlarında olan karmaşık seçenekler de basitleştirilmiştir.

Tamam. Bir dakka durun. Kasmanın bir alemi yok. Son yarı saat bana verilen şu iki sayfayı nasıl dolduracağım diye düşünüyorum. Bunun iki tane nedeni var: Birincisi bu bir yarış oyunu ve ne çözülmeyecek bulmacalar, ne karmaşık stratejiler, ne de ilginç kombolar vardır. İkincisi ise Türkiye'de Electronic Arts'ın distribütörü var. Dolayısıyla onlardan aldığınız her oyunda sizin işinize yarayacak her türlü bilgi fazlaıyla, hemi de Türkçe olarak var. İş böyleyken bize de ancak kitapta olanları biraz değiştirerek size aktarmak kalıyor. Benim size burada yazacağımın hepsi zaten kutudan çıkan kitapta var. Adamlar araba kullanırken ihtiyacınız olan bazı stratejileri bile yazmışlar. Ben ne diyeyim ki şimdî?

Ama biliyim doğunuz tembeldir (benim gibi) o kitapları okumazsınız, dergideki renkli iki sayfayı okumak, bir yandan resimlere bakmak çok daha cazip gelir. O yüzden görevim



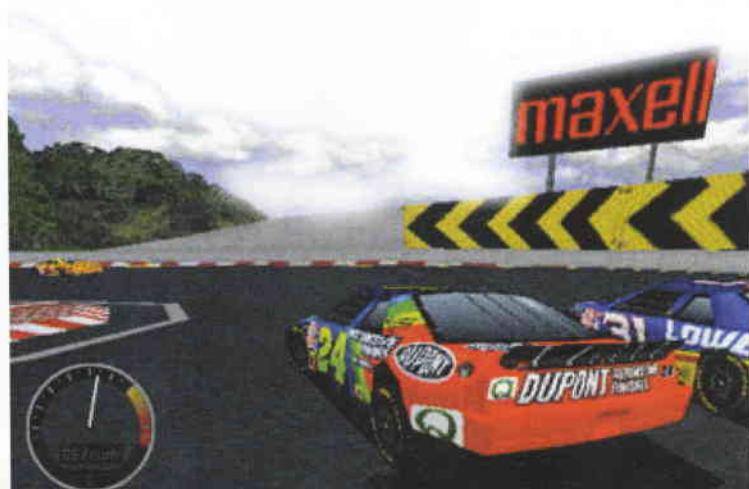
icabı bu okuyucular için kısa notlar halinde oyunu tanıtacağım, fazlasına da ihtiyacınız yok zaten...

Bir Stil..

- Oyunda 12 tane ayrı pist ve seçenekleriniz 26 ayrı araba var. Peki bu kötü mü? Hayır değil, biliyorsunuz ki araba ve pist çeşidiyle size bilgisayarı kapatıp dışarı çıkmayı sağlayacak olan sıklıkla katsayısız ters orantılı. Ama bence önemli bir sorun şu ki (bilıyorum daha ilk maddeden oyunun eksik yanlarından bahsedip hevesinizi kırmak istemezdim, ama genel olarak oyun eleştirisini konusunda her türlü temsahlı daha vahşi, her türlü kaplandan daha çevik ve her türlü Horny'den daha acımasız davranışım.) bu pist ve arabaların istediğiniz an seçebiliyorsunuz. Yani hiç bir aşama ve başarı-ödül ilişkisi yok. Dolayısıyla bu da bence oyunun heyecanını sıfır indiriyor (bu konuyu aşağıda daha açıklayacağım). Zaten oyunda gördüğüm en büyük eksiklik de bu.

- "A" ile gaza basarken "Z" ile de frenne asılırsınız. "V" kamera açınızı, vitesiniz otomatik değilse "yükarı"- "aşağı" da viteslerinizi değiştirir. Ve bunları değiştiremezsiniz.

- Arabayı ayarlama ekranında sol tarafta sırasıyla en yüksek hız, kızak pedi (kitaptan aynen alıyorum, başka türlü yazmadım: dönemeçlerde kayma başlamadan önce lastiklerin üzerine binen yanal kuvvet miktarı(g-güç cinsinden)), bakım aralığı (aracınızın



4/5
8/10NASCAR Racing 2
NASCAR Revolution

İhtiyaçları olabileceğini unutmayın. İhtiyaç yerleri arasındaki mesafe) ve ivme (hızlanma hızlanması, ne kadar çoksa istediğiniz hızı o kadar kısa sürede çıkarsınız vardır (aranızda hiç fizik okumamış insanların da olabileceğini düşündürm.. Yanlış mı düşündüm acep?)). Sağda ise vitesinizin nasıl olduğunu seçebilir, ve lastiklerin sertliğini ayarlayabilirsiniz. Yumuşaklarla daha keskin virajlar alırken daha sık lastik değiştirmek surada kalırsınız. Serter ise tam tersidir. Buların aşağısında ise ayarlarını değiştirebileceğiniz dört tane seçenek vardır: 1-Hava Seti: yüksekse araba kontrolونuz artar, ama ivmenizi azaltır. 2-Bozucu: Hava seti gibidir. Yüksekse daha zor spin atarsınız, ama yine ivmeniz düşer. 3-Vites Oranları: Düşükse düşük hızlarda, yüksekse de yüksek hızlarda ivmeniz artar. 4-Yakit: Deponuzdaki yakıt miktarı. Neden hep full olmasın ki dibilirsiniz tabii; ama unutmuyın ki benzinin de bir ağırlığı var ve ağırlıkla hız pek iyi geçinemezler.

- Yarış ayarlarında ise sırasıyla hızınızı birimi, hasar oranını (kapatırsanız arabalarınız hasar almayacaktır), ekipman arızası (açıkça hasarlarınız size rapor edilir), bakım hataları (eğer açıkça arabınızı tamir ekibi kusursuz olmayacağı), Diğer bir deyişle kaş yapalı derken göz çıkartan bir tamir ekibiniz olur, ki bu da gerçekçiliği daha da artırır.), tur ve araba sayısını ayarlısanız.

- Bu ayarlar oyunu çok büyük bir şekilde etkiliyor. Seçimlerinizin mantıklı olmasını tercih edin. Unutmuyın ki bu bir Arcade değil, ve maksimum gerçekçi olsun diye hazırlanmış bir oyun. Araba ayarlarınızın ise oyuncularınızın



daki başarınız konsundaki etkisi bağı büyük.

- Pistinizi ve arabanızı seçtikten sonra yarışa başlamadan önce qualify(hazırlık) yapın. Böylece o pisti 3 tur boyunca tek başınıza dolaşacaksınız. Ama bu dolaşma pazar pikniğine benzemesin; çünkü ne kadar erken bitirirseniz gerçek yarışta o kadar önde başlarsınız. Yok hiç hazırlık yapmayıalım derseniz en arkadan size bol şans.

- Arabanız zarar gördükçe performansı belirgin bir şekilde düşecektir. O yüzden (özellikle uzun pistlerde) gerekiğinde arabanızı tamir ettirmeyi unutmuyın. Bu tamir yerleri başlangıç çizgisinin biraz ilerisinde kenardadır. Bu arada, aklınızda bulunsun, siz bunlarla uğraşırken diğer arabalar armut toplamıyor tabii..

- Daha ayrıntılı, gerekli veya gereksiz bilgi için bakınız : Kutudan çıkan kitapçık

Bir Nefes..

Peki, genel olarak bakarsak denebilir ki; grafikler güzel, oynanabilirlik rahat ve özellikle gerçekçilik çok iyi. Ama yine de diğer oyunları bence daha çekici kıalan şey bu oyunda bir ilerle-geliş sisteminin olmaması. Olayın hiç sürprizi, heyecanı, atmosferi yok. Halbuki ben, istenilen araba ve pistlerde yarışılmasından; belli sınırlar getirir, araba ve pist seçimini zamanla gösterilen başarıya bağlı tutar; hatta hiç olmayan arabalar dizayn ettirir; yarıtı oyunnun değil oyuncuların kuruma sınırları sağlardım. Yani hem sınırlarırdım, hem de daha çok özgürlük verirdim. Eğer böyle bir oyuna tüm fizik kuralları da oyuncuya hiç sıklamayacak şekilde gizlidene gizliye konursa bence olabilecek en iyi yarış oyunu olurdu. Gerçi bu oyundaki her şeyin böyle serbest bırakılması da oyundan sıkılmamanız konusunda olumlu etki yapıyor (mesela amatör bir oyuncu olsanız bile en iyi arabalarla en zor pistlerde yarışabiliyorsunuz), ama yine de atmosferde belli bir eksikliğin göze çarpmasını

engelleyemiyor. Zaten bence, oyun herhangi bir araba yarışından çok, NASCAR'a karşı özel ilgisi olanlar için hazırlanmış. Dolayısıyla sevinin daha önceki versiyonlarını oynamışsanız ve NASCAR damarınız tuttuysa bu oyunu almaktan başka seçenekiniz yok.

Ama böyle özelleşmiş oyunculardan değilseniz, ben sizin yerinizde olsam Diablo2'yi ya da Tiberien Sun'ı beklerdim (aylardır bekleye bekleye maymun olduk, ama hadi neyse); ya da bu sıcakta hiç beklemez doğru tatil gidip deniz-müzik-çılgın gençlik olayına girdim (Şekil 1a: Blaxis); ya da denize gidemiyorsanız sinemaları söyle bir dolaşırımdım (hic hesapta yokken, gözüküğün aksine ucuz bir komedye yerine başarılı bir psikopatlık filmi çıktı, haberiniz olsun. Psikopat dedim de, Asit Evi de fena değil); sinemaya da mı gidemiyorsunuz güzel bir kanepe ve kitabı yumulabilirsiniz (İhsan Oktay Anar'ın Puslu Kitalar Atlası'ni daha önce kaç kere tavsiye ettim bilmiyorum, ama o kitabı okunması şart!); hala mı bir şey yapamıyorsunuz Eternity'i bitirin (bu arada üzerindeki bir milyon sterlin iddiası fos çıktı, bitirip bana yollayanlara otuz milyon veriyorum.); o da mı bitti, Level'ı 3.kere okuyun.

Bu arada aklıma gelmişken güneşle ayın tangosu tek kelimeyle muhtesemi, gidip görmeyenler kesinlikle 2006'ya kadar ağlayabilirler...

Özel not: Ne olursa olsun hız aşkı saadece yarışlarda güzel, şehir asfaltında değil. □

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünel

vulence@pmall.net & quedrus@pmall.net

NASCAR Road Racing 2000

BİLGİ İÇİN	YARIŞ	DAĞITIM
Arad İthalat (0212) 659 26 73	EA Sports	EA Sports
MİNİMÜM P133-32 MB	Grafik 8	8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
ÜZERİLER P200-32 MB	Ses/Mizik 7	7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3D Hızlandırıcı Yok	3D 6	6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Multiplay Yok	Atməster 6	6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PSX Versiyonu Yok	Zorluk 8	8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	GENEL 7	7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



HEAVY GEAR II

İleride insanlığı barış dolu
sıkıcı bir gelecek mi bekliyor
dersiniz? Elbetteki HAYIR!!!

Hayırın inşallah, yillardır robot simülasyonlarına hasret kalmıştık ki büyük bir gürültüyle Dropship'ten aynı anda üç tanesi piyasaya düştü. Mechwarrior 3, Star Siege ve Heavy Gear 2'den söz ediyorum. Bu alanda oyun firmaları arasında bir rekabet var sanırım. Mech 1 ve 2'yi yapan Activision oyuncuların geçtiği Battletech evreninin yayın haklarını yitirince başka bir bilim kurgu robot RPG'si olan Heavy Gear'in haklarını satın almıştı. Microprose Mech 3'ü çıkarttığı anda Activision da HG2 ile ensesinde bir tokat gibi patladı. Gear'lar Mech'leri dövebilir mi? Kilara John'a hamile olduğunu söyleyecek mi? Hangi Level yazarı daha yakışıklı? Takılın bana tüm bunların yanıtlarını öğrenin.

Hastasıym Savaş Robotlarının

Olaylar 62. yüzyılda geçiyor (oha). Tahmin edebileceğiniz gibi insanlık değişik yıldız sistemlerine yayılmıştır. Ama ortada gizik bir federasyon yoktur, her gezegen kendi başının çaresine bakmaktadır. Doğal güzellikleri ve cennet köşeleriyle Terra Nova da bunlardan biridir. Nova'lilar koca gezegeni bölüşmemeyip, kuzey ve güney yarımkürelerdeki güçler kendi hallerinde güzel güzel savaşırken, kaka dünyaları gelir ve 'Selam Terra Nova'lı biz düşmanız' moduna girerler. Bunun üzerine gezegeneki iki fraksiyon bakar ki pabuç pahali 'diş düşmana karşı birleşelim, birbirimizi daha sonra gebertiriz' biçiminde bir stratejik karara varırlar. Black Talon özel keşif/saldırı timi de böylece kurulur. Timin



görevi düşman hatları gerisinde faaliyetlerde bulunmak, haber alma ve sabotaj görevleri yapmak, gerektiğinde onlara Cigili dinleterek düşmanın moralini bozmaktır. Black Talon savaşçıları gezegenindeki savaşta her iki tarafta çarpışmış en iyi gear pilotları arasından seçilir. İşte oyunda biz bireyleri her an birbirini boğazlama eğiliminde olan bu ekibin komutanını yönetiyoruz. Bazen tek başına bazen de beş kişilik bir tim halinde kah lav vadilerileyde dolu gezegenlerde, kah karlı ormanlarda, kah uzayın sonsuz boşluğununda ortam kovalayıp Gear, tank, piyade Allah ne verdiye canına okuyoruz. Oyunun atmosferi hafif Manga (Japon çizgi filmi) esintisi taşıyor. Hani olayda dev robotlar var ya adettendir, biraz Japon havası katalım demişler. İşin ilginci briefinglerdeki konuşmalar falan fazlaıyla Amerikan ordusu hissi veriyor, bazen sanki Terra Nova'da değil Pentagon'un bilmem kaçınıca katında üstleniriniz emirlerini dinliyormuş gibi oluyorsunuz. Bence bu iki farklı atmosfer pek örtüşmüyör, Japonya niree, Amerika niree, Terra Nova nire (hakkaten, nire? - BLX).

Lets Make Heavy Metal!

Oyunda tek başınıza oynayabileceğiniz dört farklı tip görev var. Training eğitim görevleridir ve Gear kullanmayı öğrenmeniz açısından gereklidir. Instant Action ayak üstü bir savaş ha-

zırlayıp emirle memirle uğraşmadan bir kaç düşman harcamanızı sağlar. Historical'ı seçerek dünyalı istilasından önceki mutlu günlerde yapılan savaşları yeniden yaşayabilirsiniz. Asıl mevzuuya girmek için Campaign'i tıklayın. Bir de Multiplayer seçeneği var tabii ki. Internet ve LAN üzerinden en nefret ettiğiniz en fazla on arkadaşınızla karşılıklı kipaşa biliyorsunuz. Klasik Deathmatch ve Steal the Beacon (düşman bayrağını ele geçir) tarzı oyunlarının yanı sıra bir arenada iki kişi düello yapma ve takımlar halinde savaşabileceğiniz Strategy seçenekleri de var. Campaign'e başlarken önce birliginiz için özel üretilmiş Gear'lardan birini seçiyorsunuz. Seçim yaparken iyi düşünün çünkü ileride hep aynı robottu kullanıcasınız. Bu aslında mantıklı, yani örneğin bir pilot normalde bir gün F-15 bir gün F-18 kullanmaz. Başka tip gear'ları diğer Single ve Multiplayer oyunlarda seçip deneyebilirsiniz. Göreve çıkmadan önce Modify Gear'dan robotunuzun donanımını değiştirebiliyorsunuz. Alabileceğiniz onlarca silah, zırhlar, sıçrama jetleri gibi klasik ekipmanlar var. Gear'ına yerleştireceğiniz her cihaz Threat Value'nuz biraz daha arttırır. Her bölümde bir Threat Value sınırınız var ve bunu aşarsanız görevi başlayamazsınız. Mermi atan otomatik toplardan lazerlere, roketlerden havan toplarına, bombalarдан kılıçlara kadar kusturacak çeşitlilikte silahlar mevcut. Mechwarrior'da yakın dövüşe gitme şansınız yoktu. HG2'de ise vibro kılıç ve baltalarla, onlar yoksas yumruklarınızla Voltron tadında bir robot savaşı yaşayabiliyorsunuz. Görevde yanınızda adam almanızı izin veriliyorsa Modify Squad diye bir seçenek çıkıyor. Buradan resimlerine tıklayarak pilotlarınızı görevde atayabilirsiniz. Her pilotun ayrıntılı bir özegeçmiş ve psikolojik profili var, bun-



8/10
7/10
4/5Mech Warrior 3
Star Siege
Heavy Gear 1

Tari
okuya-
rak han-
gilerinin
ne biçim-
de davra-

nacağını kesti-
rebilirsiniz, bu önemli çünkü kişiliklerine bağlı olarak bazen verdığınız emirleri sallamayabiliyorlar. Şunu da bileyirim; tim için ayrı bir Threat Value sınırı var.

Power Of The Dark Side

Heavy Gear 2 Activision'un Dark Side adını verdiği bir 3D grafik motoruna sahip. Dark Side yalnızca 3D hızlandırıcı kartları destekliyor, yanı yazılım desteğiyle çalışma şansınız ne yazık ki yok. Bunun nedeni tamen 3D cipleri için optimize edilen kodun, destekleyen sistemlerde daha verimli çalışmasıymış. İnanılmaz güzel ve akıcı grafikleri görünce adamlara hak vermemez elde değil. Patlama ve ışık efektleri çok iyi, yalnız bunun bedelini kafalalık bir çatışmanın tam ortasında kaldığınızda oyunun yavaşlamasıyla ödüyorsunuz. Kaplamalar fazlasıyla ayrıntılı. Ama beni asıl şaşırtan daha önce hiç bir oyunda görmemişti abartı sayıda çokgen bir arada, grafikleri yavaşlatmadan kullanabilemeleri oldu. Mechwarrior 3'te dünya için sınırlı sayıda çokgen kullanıldığından yer şekilleri gerçekçi durmuyordu, Heavy Gear 2'de ise gezegen yüzeyleri fotoğraf kalitesine yakın görünüyorlar. Tepeler, vadiler, lav akıntıları, ağaçlar, kraterler sizi ekranın başından alıp bambaşa dünyalara götürüyor. Burada sorun her tarafı kayalarla dolu bir yerde saklanmaya falam çalışlığınızda hızın biraz düşmesi. Grafik motorunda benim fark ettiğim yalnızca tek bir kusur var; görüş sınırlarındaki nesnelerin hangi yüzeylerinin onde görüneceğine karar veremiyor, ancak bu da çok uzaklardaki objeler için geçerli olduğundan pek farkına varmıyorum.

Gelelim taktiklere. Öncelikle şunu unutmayın; bu öünüze geleni vurdugunuz bir action oyunu değil, harbi bir robot simülasyonu. Briefingde size verilen

emirleri iyi dinleyin ve harfiyen uyun. Görevlere kafadan dalacağınızı biraz strateji geliştirmeyi deneyin, özellikle bir bölümde takılıp kaldığınızda yanlış yaptığınızı düşünüp bulmaya çalışın. Ateş altında fazla durmayın, sağlığa pek iyi gelmez! Quake oynar gibi düşmana ateş ederken bir yandan da çevresinde dönün. Bazuka roket kullanırken hedefin gittiği yöne doğru nişan alın. Sinsi olun, gereklidirce varlığını göstermeyin. Heavy bazooka ve Gattling laser benim favori oyuncaklarım. Yakın dövüş silahları ise umulmadık derecede etkili. Uzay bölümleri uçuş simülasyonu biçiminde oynanıyor, hızınızı + - ile ayarlayabilirsiniz, uzay gemilerinin yüzeyine mıknatsıslı ayaklarınızla indiğinizde standart kontrollere geri dönersiniz. Tab tuşuna basınca savaş alanını kuş bakışı gören bir kamera açısına geçiyorsunuz ve bazı seçenekler çıkıyor. Buradan tüm takımı ya da tek tek pilotlara son derece ayrintılı emirler verebiliyor hatta karmaşık rotalar belirleyebiliyorsunuz. Örneğin bir adamınızı yem olarak gönderirken timin geri kalanıyla pusuya yatabilirsiniz. Takım tabanlı taktik savaş oyunun en güclü yönlerinden biri.

Benim Gear'ım Senin Mech'in Döver

Yapay zeka konusunda ben bir karar veremedim. Yani aslında iyi, örneğin tanklar attığınız roketlerden kurtulmak için ilginç manevralar yapıyorlar, hareket yönünüze göre ateş ediyorlar, yakınına geldiğinizde gövdeleriyle çarparak hasar veriyorlar fakat. Ama burunlarının dibine girme

den sizi fark etmiyorlar.

Hadi tanklar yine neyse
biraz daha uzaktan sizi görebiliyorlar, ama örneğin bir görevde düşman üssünün yüzelli metre dibinde iki robot üç tank

patlattımda lazer kulelerinin ruhu bile duymadı bunu hangi mantık açıklayabilir? Bu belki de oyunun tek ekşi puanı, Görevler çok iyi hazırlanmış ve bir senaryo çerçevesinde gelişiyorlar. İslayı durdurmak için Terran hatlarının gerisine sızyorsunuz. İlk durağınız Caprice adında Mars benzeri, stratejik öneme sahip bir gelegen. Başlangıçtaki ve bazı bölümlerden sonra çıkan animasyonlar sanat eseri niteliğinde. Bu özel tim geyiği ve adamlarınızın her birinin kendine özgü kişilikleri olması oyuna ayrı bir atmosfer katmış. Bir mech fanatığı olarak söylemeye utanıyorum ama bu oyun Mechwarrior 3'ü de diğer rakiplerini de döver.

Kıllara konusu-

nu bileme-

yecigim.

En yak-

şıklımız

ise ta-

bili ki

s a -

yin müdürüm

Sinan Akkol'dur

(yalaka yazar

modu) (Marmaris'ten

dönunce

hatırlat da maaşına

zam yapayım, aha

AHAHAHAA (ne

yatapacağı hiç belli ol-

mayan müdür modu)

- BLX). Eğer dev savaş

robotları fikri biraz ol-

sun ilginizi çekiyorsa

Heavy Gear 2 şimdilik

türünün en iyisi... L



Tebtengri



HEAVY GEAR 2

BİLGİ İÇİN

<http://www.activision.com>

Ramdisk	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pi66-64 MB-3D Kartı											
Enerjien	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PII450-128MB-36MB3D Kart											
D3D	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Galleriye											
Var	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PSX Versiyonu											
Yok	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

YAPIM

Activision

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

Activision

DAĞITIM

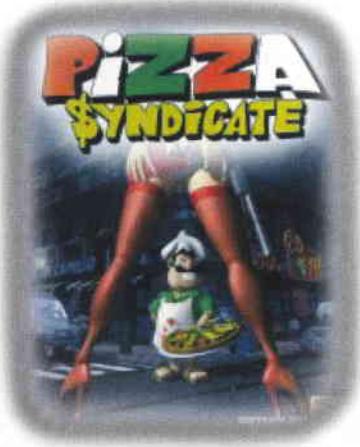
Activision

</div

Pizza Syndicate

Hafta içi öğlen 12 ve 13 arasında "ne kadar yersen ye, 2.000.000TL" diye bize pizza satmaya çalışan küçük restoranların arkasında nasıl dolaplar döndüğünü asla tahmin edemezsiniz.

Kapaktaki bu bacaklıların sahibi ile karşılaşmayı umuyorsanız hayal kırıklığı yaşayacaksınız çünkü oyundaki bütün kadınlar cilt problemleri, kocaman sivilceli yaratıklar.



Pizzalarınızı kendiniz yaratıcağınız ve kullanacağınız malzemede özgürsünüz. Böcekli pizza yapmak istermiyiniz?



Italyanlar bir efsanedir. Dünyanın en büyük suç örgütleri içinde mutlaka ama mutlaka İtalyan yöneticiler, İtalyan elebaşları, İtalyan beynin adamları bulunur. İtalyan mafyası o kadar ünlü ve eskidir ki, ikinci Dünya Savaşı'nda İtalya'ya çıkarma yapacak olan ABD bile, önce ülkesindeki İtalyan babaları ile görüşmüştü ve İtalyadaki nüfuslarını kullanarak çıkartma için zemin hazırlamalarını "rica" etmiştir. Bu derece büyümüş ve önem kazanmış olan bir mafya gelenegi, bu ünune, şöhretine ve gücüne elbette ki bir anda kavuşmadı.

İsraillilerin bir dayanışması vardır. Dünyanın her yerindeki musevilerin, İsrail gizli servisinin doğal üyesi olduğu rivayet edilir. Dış ülkelere yabancı dil öğrenmek için giden liseli, üniversiteli bebek bakıcısı İsraili kızların, istendiğinde gizli servis için çalışmak zona runda olduğu söylenir (Patriots diye bir filmde izlemiştik..). İşte buna benzer bir dayanışmanın da İtalyanlar için var olduğu



söylenebilir. Dünyanın her yerindeki İtalyan pizzacıları, İtalyan mafyasının bir Şubesi gibidirler. (Bakınız Leon filmi... Mafyanın bütün pis işlerinin yönetildiği yer bir pizzacıydı.) İşte bu absürd ve sessiz anlaşmayı konu alan, matruk oyunumuz Pizza Syndicate de, bir yandan pizzacı işletirken bir yandan da mafyacılık oynamanın tadını yansıtma çalısan orjinal bir yapım.

De la Pizza Üstünde Bol Kaşar

Bizim, ünümüz dünyaya yayılmış lahmacunlarımız gibi, hamurun üzerine koymakları gereksiz çeşitli malzemeyi fırınlayarak elde ettikleri pizzalarını bütün dünyaya satma başarısı gösteren bu küçük, göbekli, büyükli ve killi adamcılar gerçekten de pizza restoranları arkasında mafya işleri de çeviriyorlar mıydı bilinmez ama, Pizza Syndicate'in bu olasılığı oldukça eğlenceli bir oynama dönüştürüdü görülmüyor.

Bir zamanlar ünlü olan, eski oyun, Pizza Tycoon'u kopya ettiğini düşünebileceğiniz Pizza Syndicate, aslında tamamen orjinal yeni bir oyun. Absürd konusu, komik karakterleri, ciddi ekonomik yapısı, affetmeyecek suç örgütleri ve onları kovalayan polis departmanları ile oyuncuya ilk anadan itibaren esir alan bir yapım.

La Small Guide De La Başlangıços

Oyun ilk bakışta oldukça karışık. Menüler büyük, el çizimi grafiklerden oluşuyor. Neredeyse her ayrıntının kontrol edilebildiği oyunda, Preferences menüsünden, kursorun üzerinde açıklama çıkması için bir tuşun üzerinde ne kadar beklemesi



gerektiğini dahi belirleyebiliyorsunuz. İlk defa oynayacaklara bu sureyi "hemen" yapmalarını öneririm zira, fareyi bir buttonun üzerine getirir getirmez, o buttonun ne işlevi olduğunu hemenceceik görülebiliyor. Oyunu bu karışık ve renk kalabaklı görüntüsü içine sokan durum, herşeyin bir çizgi film gibi elle çizilmiş gibi durması ve çizimlerdeki mizahi abartı. Örneğin, restoranınızı açtıktan sonra çalışacak garsonları aradığınız eleman bölümünde resmini göreceğiniz bayanlardan birinin burnunun üzerindeki sivilce o kadar büyük ki ekranın geri kalan kısmına gerekli bilgileri yerleştirmek için oldukça zorlanıldığı gözden kaçmıyor.

Oyna ilk kez başlayacaklara, Tutorial bölümünü oynamalarını şiddetle tavsiye ederim. Bir restoran açmak ve arkasında küçük bir suç örgütü geliştirmek için gerekli olan bütün hayatı bilgilere Tutorial vasıtasıyla olabilmek mümkün.

Daha Fazla Ayrıntı İsteyen Müdürler

Bu oyun, yazılıarda daha fazla ayrıntı isteyen bütün Yazı İşleri Müdürlerini (YİM) tatmin edebilecek bir yazı çıkartmak için birebir. Ayrıntı mı istiyorsunuz, alın size restoranın tabanına döşeyeceğiniz karoların deseni, alın size restoranta koyacağınız kalorifer peteklerinin sayısı, tek tek sandalyelerin ve masaların desenleri, renkleri. Yetmedi mi, pizzanın üzerine koyacağınız domates dilimlerinin tek tek boyutları, kaşarın, sebzelerin, meyvenin gramları, hala istiyor musunuz, bitmedi ama söylemek için yer yok valla, alın oyunu kendiniz görün.

La Imparatorluka de la Suç

Bir pizzacı açığınızda otomatik man, şehirdeki İtalyan mafyasına lojistik destek sağlama görevini de üstlenmiş bulunuyorsunuz. İlk başlarda, polisten kaçan bazı hafif suçlu İtalyanların gü-



Neyseki bu piza biraz yenilebilir görünüyor ama alt taraf-taki kızarmış karıncaya dikkat.



venli bir şekilde şehrin bazı bölgelerinde dolasılmeleri için taşınızla eskortlu yaparken, bu görevleri başıbilmeniz halinde para kazandığınız gibi şöhret ve ün de kazanıp, mafyanın içinde yükseliyor ve büyük bir suç örgütünü yönetir hale gelebiliyorsunuz. Gelsin paralar, gitsin lolitalar. Ama başlangıçta size verilen, daha doğrusu sizin seçtiğiniz bir kaç küçük görevi başaramamanız halinde ise mafya sizden hatırları sayılır ölçüde haraç alıyor ve başarısızlığınız için kulağınıza çekiyor. Paralarınız mafyaya gitmeye başlayınca da detaylı bir şekilde modellendirilen finans sisteminizin iflas etmemesi için bankalardan kredi almaya başlıyorsunuz.

Bankalar ve Krediler, Bir Çöküşün Öyküsü

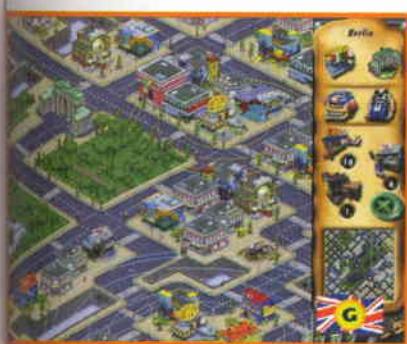
Bankacılarla ilişkiler ise ayrı bir yazıya konu olabilecek kadar geniş. Her banka size kredi vermiyor. Ününüzün ve şöhretinizin yeterince yüksek olması gerekiyor, defterlerinizdeki girdilerin belli seviyelerde olması gerekiyor. Bu durumda daha yüksek faizlerle daha az para veren tefci kownundaki bankalara uğramak zorunda kalıyorsunuz. Aldığınız üç beş kuruşta reklam ajanslarına reklam yapmak için gidiyor. Reklam ajansları ile ilişkileriniz de bankaları aratmayacak düzeyde. Uygun bir reklam ajansı bulmak hiç kolay değil. Her reklam ajansının farklı alanlarda farklı başarılar sergiliyor. Bir ajans duvar panolarında etkili reklamlar hazırlarken bu ajansa gazete reklamı hazırlatmanız çevallamanız için ye-

manız gerekiyor. Biraz önce bahsettim, sandalye, masa, kaloriferi peteği muhebbeti oyunun başarısını direkt etkileyen faktörleri anlatıyordu aslında, çünkü mikro management (aloo, Türk Dil Kurumu, şu kelimele Türkçeye karşılık bulsunız diyordum, alooooo - BLX) olay ile yaratığınız pizza salonu farklı yaşı gruplarına göre potansiyel müşterilerin beigebisine sunulup bir sinavdan geçiriliyor. Örneğin soğuk bir restoranla kimse oturmak istemezken, uçuk kaçık renklerden oluşmuş bir restoranta genç nesil bayılırken, yaşlı kesim dudak büüküyor. Aynı kıyaslama satışa sunduğunuz pizzalar için de geçerli. Bazı pizzalar daha çok seviliyor, bazı pizzalar, bazı kesimler tarafından daha az sevilebiliyor. Bunda rol oynayan faktörler, fiyat ve içindeki malzemeler oluyor. Ne kadar mükemmel olursa olsun, pahalı pizzalar genç nesil tarafından daha az tüketilirken, vejetaryen malzemeler ile üretilmiş bir pizza da gençlerin uzak durması için yeterli olabiliyor. Ama yaşlıların yoğun ilgisi ile de karşılaşabiliyor. Bu oyun daki olasılıklar ve ekonomik stratejiler o kadar fazla, eminim hepsini denemek için hayatımız yeterince uzun değildir.

La Teknik Özellikler

Oyun biraz Pizza Tycoon'a, biraz Bullfrog'un Theme Parkına benzeyen ama genelde orjinal bir yapıp. Başlangıçta, restoran açmak dünya haritasından seçtiğiniz şehir bile oyunun gidişatını direkt etkiliyor. Gelişmiş ülkelerde ekonomi daha canlı olduğu için çabuk ve kolay para kazanılabilirken, suç işlediğinizde polis de yakınza yaklaşır. Yani herşey bir dengeye oturtulmuş durumda.

Grafikler canlı, kiper kiper. Bir mizah dergisi karıştırılmışsunuz hissini uyandıran, karikatürize çizimlerle dolu. Ses efekleri mükemmel olmasa



Şehirde tek pizzacısız degilsiniz.
Rakipleriniz de bog durmuyor.

Alternatif

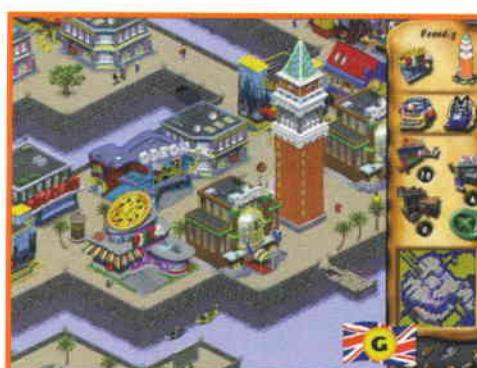
Industry Giant	3.5/5
Sim City 3000	8/10
Theme Hospital	4.5/5

da insan oyundan soğutmuyor, müzik ise tempoyu canlı tutuyor. Elbette daha iyisi olabilirdi ama grafiklerdeki ve seslerdeki "daha iyi olmama" durumunu, oyunun sistemi için harcanlığı göze çarpan enerjiye ve zaman bağlıyorum. Yine de fazla şikayetçi olamıyorum çünkü oyun kendini oynattırıyor.

Oyundaki menülerden, ne anlamına geldiklerinden, her menünün alt menüsünden, alt menülerin alt seçeneklerinden falan bahsetmek isterdim ama bu mümkün değil. Her seçenek onibeş ayrı alt seçeneğe öykünüyor ki, bu seçeneklerde hemencevik dallanabiliyor. Bir anda ortaya onlarca menü, yüzlerce seçenek çıkıyor. Her biri için bir cümle yazsam iki sayfalık yazı da yer kalızar. Dolayısı ile kartı curtı bırakıp oyuna devam ederken, başarı için her yolun mübah olduğu oyunda rakipleriniz küçüklerini dürerken, retorantınızın dünyasının en iyi restoranı olması için de çabalıyorsunuz.

Mazorellanın dayanılmaz tadı adına, iyi eğlenceler.

Cem Şancı



Tezgahı açacağınız yere dikkat!
Etrafta biraz kalabalık olursa daha çok yemek yiyen olur.

Pizza Syndicate

BİLGİ İÇİN	YAPIM	DAĞITIM
http://www.pizzasyndicate.com	Software2000	Software2000
Minimum: P133-32MB	Grafik 8	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Önerilen: P166-64 MB	Ses/Müzik 7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3D Hızlandırıcı Gereklilikler: Multiplay Var	Atmosfer 9	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PSX Versiyonu: Yok	Zırhlık 8	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
	GENEL 8	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

KINGDOMS

TOTAL ANNIHILATION

Şimdiye dek oyunlarda dünyayı kurtardık, galaksiyi kurtardık hatta Alpha Centaur'yı bile kurtardık. Kimse önce sen kendini kurtarabiliyor musun diye sormadı. Kurtarmadık bir Darien kalmıştı, bu kez de orayı kurtarıcaz anasını satıyorum

B aşarının bir bedeli vardır derler. Bir fikir tuttu mu onu değiştirmeye korkarsınız, hem zahmete girmenin ne gereği vardır canım, tıngır mingir işlemektedir işte. PC oyun sektöründe de aynı kural geçerli. Sınırmız biz bu bedelen payımıza düşen bölüm oyun piyasasında başarılı olmuş fikirlerin ısıtılp ısıtılmış yeniden önmüze konmasıyla ödüyoruz. Ama üç ögün aynı şeyi yemek sıktığı gibi kabızlığı da neden olabilir. Real Time strateji konusunda da bu durum söz konusu. Yıl 1997, Total Annihilation daha önce eşine rastlanmamış özelliklerile hiç beklenmedik bir biçimde RTS piyasasına sarsılmıştı. Yıl 1999, köprülerin altından çok sular aktı, CPU'larnın hızı ikiye katlandı, 3D devrimi oldu, o günlerde doğan çocukların anne, mama, atta, aysiğü, triplayniur filtering demesini öğrendiler ama Cavedog şirketi neredeyse tamamen aynı yapıda bir oyunla karşımıza çıkıyor: Total Annihilation Kingdoms. Aslında RTS'lere tövbe etmiştim, ama Sinan 'Bu işin altından ancak sen kalkabilirsın, lütfen yaz bu oyunu, başka çaremiz yok ühhüee' deyince ilk TA'nın güzel anısının da etkisiyle bir kez daha yeminimi bozdum (şu an omuzumun üzerinde oturuyorum ve tuşlara ayak parmaklarımıla basıyorum). Lanet olsun, neden bu kadar yufka yürekliyim sanki? Şimdi bazı okurlar RTS'lere bu nefretin niye diye sorabilirler. Bir kere şunda anlaşalım; klasik RTS'lerin mantığı aşağı yukarı bellidir. Üs kur, saldıruları savuştur, kaynak topla, üretebildiğin kadar birlik üret sonra toplu bir saldırıyla düş-

man üssünü yık. Yapay zekanın anlamı çoğu oyunda düşman birliliklerinin sizi göründüğe ateş etmesinden ibaret olduğu için fazla bir strateji de geliştiremezsiniz, çünkü strateji kavramı büyük ölçüde karşı tarafı yanılmaya dayanır. Zaten onun için gavurlar bütüre Action Strategy diyorlar, hatta bazen zahmet edip strateji sözcüğünü eklemezi bile gerekli buluyorlar. Ben yeni gelecek olan Braveheart ve Shogun'dan umutluyum, umarım onlar Real Time STRATEJİ terimini tam anlamıyla hak ederler.

Hava Toprak Ateş Su

Aslında Kingdoms o kadar da kötü bir oyun sayılmaz. Ama bunun nedeni kesinlikle çok orijinal olması değil. Tersine utanmazca ilk TA'nın mirasıńı yiyor. Ona bakarsanız bu tür oyunların hepsi yedi yıl önce piyasaya çıkan Dune 2'nin mirasını yemiyorlar mı? Yiyorlar şerefsizim. Her neye gelelim sadede. İlk TA'da gelecekte yıldızlar arasında yaşam savaşı veren makineleşmiş bir grup insanı yönetiyorduk, birliliklerimiz de savaş robotları, tanklar ve bınlar gibi bir sürü dev makineden oluşuyordu. TAK ise fantastik ortaçağ havası taşıyan Darien adlı bir ülkede geçiyor. Ortada Gerichest midir nedir bir herif var. Şimdi bu büyüğü falan, ama şapka-dan tavşan çıkarılan cinsten değil, asılana bakarsanız Darien'in tanrısı gibi bir şey. Bunun bir de dört çocuğu var (tipleri görseniz adamın cinsel zevkleri hakkında şüpheye düşersiniz).



Her biri birer temel elementi simgeliyor, evet bildiniz toprak, ateş, hava ve su. Gerichest dördünü Darien'daki dört kıtayı yönetmekle görevlendiriliyor ve bu geyik senaryoda yer almaktan bılkıp bir gün ortadan yok oluyor. Zaten arabanın anahtarlarını almadıkları için gençlikleri psikolojik sorunlarla geçmiş olan dört kardeş, baba baskısından birdenbir kurtulmanın yarattığı şokun da etkisiyle ordular toplayıp başlıyorlar birbirleriyle savaşmaya. Konuya bir yana bırakırsanız oyun görünüş olarak ilkileyi aynı. Değişiklik olarak grafik motosuna 3D kart ve MMX desteği eklenmiştir. Total Annihilation yeryüzü ve birimlerin tamamen üç boyutlu olmasına benzerlerinden ayrıldı, ancak bakış açısı çoğu RTS'deki klasik kuşbakışı kamerasıyla sınırlı olduğundan çoğu kişi bu gerçeğin farkına varamamıştı. Onların gördükleri gözde çok hoş görünen yersekilleri ve son derece gerçekçi hareketlerle ilerleyen birliliklerdi. Bütün bunlar Kingdoms'da da aynı. Tek bir farkla; bilim kurgu filmlerinden fırlama mekanik araçlar yerine şövalye, iskelet, dev ve ejderha gibi birlilikleri kontrol ediyor-





su-nuz. Şimdi düşünürseniz metal gövdeli robot tasarımlarını az sayıda çökgen çizerek gerçekçi kılabilirsiniz ama iş okçulara, savaşçılara ve organik yapılarla falan gelince kullanmanız gereken çokgen sayısını ve de dolayısıyla CPU'ya düşen yük geometrik olarak artar. Ben TAK'ı Celeron 366 işlemcili bir makinede oynadım, on-beş, yirmi birlik ürettiğten sonra oyun hissedildir biçimde yavaşlıyordu. Kingdoms'ı tek başına tam hızda çalıştırma yetecek bir CPU olduğunu sanmıyorum. Siz fazla birlik üretmesiniz de haritada çok birim varsa oyun yavaşlamaya başlıyor, hey bir de iyi yandından bakın, bu sayede düşmanınızın gücünü anlayabilirsiniz. 3D kart desteğiyle oynadığında menülerde ve seslerde bazı sorunlar çıktı gibi hiç bir hızlanma da olmadı. Boş verin, MMX render seçeneğinde kaçıracağınız tek şey bir kaç ışık efekti.

Peki İlk Oyundan Farkı Ne?

TA çok başarılı bir fikirdi. Klişeleşmiş RTS kavramının dışına çıkmadan yapabilecek en özgün oyun olduğunu söyleyebilirim. Kingdoms ise çok daha muhafazakar. Cavedog ilk oyuna ufak tefek bir kaç yenilik eklemiş ki onlar da çok özgün sayılmazlar. Birinci yenilik konuya bağlı olarak atmosfer. Gerçi TA'nın etkisi hissedilmiyor değil ama bana daha çok Myth'deki karantik ortaçağ atmosferine özenilmiş gibi geldi. Ara animasyonlardan tutun da Berserker, iskelet, zombi gibi bazı birimlere kadar bu

'esinlenme' kendini gösteriyor. Her bölümden önce kısa bir animasyon var. Bölüm sayısının çokluğunu da düşünürseniz tüm oyunu tek bir CD'ye sıkışdırıcılığını tahmin edersiniz, zaten bu onları izlerken de anlaşılıyor. İkinci önemli yenilik dört krallığın her birinin birbirinden tamamen farklı yapıda birimleri olması. Elementleri rüzgar olan Zhon birlükleri goblin, troll, dev, ejderha gibi vahşi yaratıklardan oluşuyor ve diğer ırkların tersine bu birimler binalarda değil Beast Tamer denen yaratıklar aracılığıyla üretiliyorlar. Ara-

nız üç ayrı saldırganlık derecesi var, devriye ve koruma komutları da verebiliyorsunuz tipki TA'daki gibi. Birimler tepeleme çıktılarında atış ve görüş menzilleri artıyor, tipki TA'daki gibi. Görevler birbirinin aynısı değil oldukça değişik ve yaratıcı, ayrıca çok sayıdalar tipki TA'daki gibi...

Birkaç Küçük Not

Kingdoms'ın yapay zekası hiç de kötü değil. Bir yere sıkı bir savunma kurduysanız düşman birkaç saldırın sonra arkadan dolaşmayı deneyebiliyor. Sizin birlikler de pek salak sayılmazlar.Çoğu RTS'dekinin tersine üs saldırıya uğradığındaavalaval bakacaklarına gidip savasıyorlar, ve tehlike geçince de eski yerlerine dönüyorlar, böylece gözünüz arkada kalmadan saldırırlar planlayabiliyorsunuz, utan bu anca yedi senede mi geldi aklınıza be? Oyun zaman zaman oldukça yavaşlaşsa ve bu can sıkışa da benim makinemde hiç bir zaman oynanmayacak denli yavaşlamadı onu da belirtiyim. Sonuçta klişe miliçe ama oynarken eğlendim ve benim için de tek kriter budur. □

Ozan Simitçiler



mon
birlikleri

klasik ortaçağ

şövalyeleri, okçular, mancınıklar, toplar gibi birimlerden oluşuyor ve elementleri toprak. Veruna güçleri de Aramon'lara benzeyor ancak deniz ağırlıkları ve antik Yunan savaşçılarını andırıyorlar, elementleri ise su. Teros ordular zombi, iskelet gibi hortaklılarla dolu, elementleri ateş ve kötülüğü simgeliyorlar. Bu dört ırk arasında seçim yapmıyorsunuz. Senaryo içinde sırası geldiği zaman hepsiyle ayrı ayrı oynuyorsunuz.

Oyunda tek bir kaynak var; mana, onu elde etmek için sacred stone denen yerlere büyüğyle Lodestone inşa etmeniz gerekiyor. Böylece mana artışı hızınız yükseliyor, yeni birlik ve yapı üretirken mananız azalıyor ama zamanla yeniden artıyor. Mana kaynakları haritanın çeşitli yerlerinde olduğu için bir kale inşa edip agoraofikler gibi kendinizi hapsetmek yerine sürekli yayılmak zorunluluğu hissediyorsunuz. Bu sistem kaynak adı dışında Total Annihilation'dakinin aynısı. Birlikler için belirleyebileceğiz



Total Annihilation KINGDOMS

BİLGİ İÇİN
<http://www.cavedog.com>

YAPIM	DAĞITIM										
	Cavedog Entertainment										
Minium (P233-32 MB)	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Önerilen PII450-128 MB-3d Kartı	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3D Hızlandırıcı DD	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Multiplay Var	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PSX Versiyonu Yok	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GENEL	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



Ultima Online

-The Second Age-

Türkiye şartlarında gayet rahat oynanabilen yegane FRP oyunu olan Ultima Online'ın yeni versiyonu bizlerle.

Merhaba Level'cular, Çok iyi bir Diablo ve Baldur's Gate oyuncusu musunuz? (eveett!). Aldığınız oyunlar size ancak iki gün mü dayanıyor? (eveetth!) Uzun bir oyun mu istiyorsunuz? (eveetth !!) FRP mi istiyonguz ?! (ee hadi ama ne söyleyeceksen söyle canım!). Hehe OK o zaman şimdi söyleyorum. Ultima Online nihayet Türkiye'ye geldii!! (biraz geç de olsa, Aral İth. sağolsun!) Evet arkideşler oyunumuzu duymuş olabilirsiniz. Çünkü bayağı eski ve meşhur bir FRP. Ama UO'yu öbür FRP'lerden ayıran bir özellik var. Oyunumuz Online bir FRP. Hem de sadece Online yani Single Player modu yok. Gezegenin her tarafından 100 binin üstünde kayıtlı oyuncusu olan bir oyundu. Ve bu oyunda FRP'lerdeki tüm karakterleri oynayabilir ve Diablo'da "keşke şu da olsaydı!" dediğiniz şeyleri kolaylıkla yapabilirsiniz (Ata binmek, kendi silahlarınızı veya zırhınızı kendiniz yapmak vb). Şimdi sadece Online bir FRP nasıl olur derseniz, güzel olur. Bu oyundan sisteme Multi User Dungeon (MUD) deniyor. Bunun zaten Online bölümünde açıklamasını yaptım; isterseniz bir göz atın.

Peki Nedir bu UO, yenir mi?

Valla yendigini zannetmiyorum. Zaten 50 dolar verdiginiz bir oyunu da kolay kolay yiyecezsınız. Yeseniz bille eminim midenize oturur!! Oyunun neye benzediğini ve nasıl giril-



digiini Online kısmında anlattim. Burada ise "Genel yapısını biraz anlatalım" demeden önce hemen şunu ekleyeyim araya; UO sadece Online oynanıyor dedik. Bu da doğal olarak Internet bağlantısı istiyor demek oluyor. Ayrıca oyun bedava değil, her ay 10 \$ abonelik ücreti var. Sizin ya da tanidiginiz herhangi birinin kredi kartı olması lazim. Peki oyunun grafikleri, sesleri, oynanabilirliği falan nasıl diye soranlar var galiba? Hemen açıklayayım:

Bir kere oyunun grafikleri aynen Baldur's Gate ve Diablo gibi. Yani güzel. Hemen bütün aynı tür oyumlarda olduğu gibi UO'nun da görünüşü izometrik (kuşbakışının hafif yana kaykılmış!). Ses adına fazla bir olay yok. Zaten müzikler sürekli tekrar eden bazı melodilerden başka birsey değil. Ama yaratıkların sesleri falan güzel. Efektlər derseniz, büyü ve mevsim efektleri oldukça güzel yapılmış. Mevsim efektleri aynen Baldur's Gate'deki gibi (kar yağması ...vb).

Oyunun oynanabilirliği ve yapay zekası hakkında söylenecek fazla bir şey yok.

Ama bunu olumsuzluk olarak almayın hemen. Oynanabilirlik çok geniş, isterseniz onlarda makro arayayabilir, onlarda fare tıklamasına gerek kalmadan birçok işi yapabilirsiniz. Ayrıca oyunun alanı çok geniş, artı sadece Diablo gibi zindanlardan da oluşmuyor kesinlikle; birçok şehir var aynen Baldur'da olduğu gibi. Ormanlar, çöller, zindanlar ve hatta okyanus bile var gidip gezebileceğiniz, (okyanus için gemi lazım tabii, ama onu da satın alabiliyoruz. Hatta ev şato bile alabiliyoruz) heheh!.

Yapay zeka olarak Online bir oyunda nasıl olması lazım bilemiyorum, çünkü binlerce insanla beraber oynuyorsunuz oyunu, ama tabii malzeme satın aldığınız dükkânların fazla bir zekaya da ihtiyacı yok. Satıcıya al diyorsun alıyor, sat diyorsun satıyor.



Zaten başka birşeye de gerek yok. Canavarlar ise çeşit çeşit, ama o kadar akıllı degiller, yine de zorluyorlar yeterince. Ama yaratıklar siz gördüğün anda saldırıyor ve kaçarsanız peşinizi uzun bir süre bırakmıyorlar. Adamlar sizı öldürmeye ant içmişler (hehe). Öldürmek deince, oyunda ölünce güm diye herşey boş gitmiyor. Ölünce hayalet olarak kalıyorsunuz ve bütün şehirlerde bulunan, ayrıca büyücü oyuncuların da yapabildiği canlandırma büyüsü ile geri gelip devam edebiliyorsunuz. Ya da isterseniz sadece hayalet olarak kalıp istediginiz ev, zindan, şato gibi yerleri ölmeye korkusu olmadan gezebiliyorsunuz. Eşyalarınızı veya paranızı bankalara koyabilme sistemi var; yani ölüce herşeyi kaybetmiyorsunuz (sadece tüstünüzde o anda bulunanlar ucuyor).

Karakterlerimizin kullanabileceği 50'den fazla yetenek var. Bu yetenekler kullandıkça gelişiyor ve sonunda bazlarında ustalaşıyorsunuz. Oyunda para kazanmak için de bu yetenekleri kullanıyoruz.

İsteseniz hayvanları evcilleştirip satabilir - ki burada basit bir köpektен bir ejderhaya kadar çok sayıda seçenek var- isterseniz silah ve yiyecekleri zehirlersiniz ya da madenlerde demir çikartıp yaptığınız silah ve zırhları satabilir, isterseniz de kendiniz kullanabilirsiniz. Önünzde çok fazla seçenek var yani. Oyuna bir kez başlayınca ne yapacığınız, karakterinizi ne yönde geliştirebileceğiniz



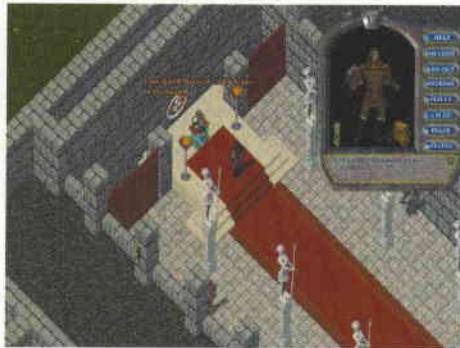
tamamen size kalmış.

Peki insanlar oyunu niye alınsın ki zaten bitmiyormuş bile?! şeklinde bir soru kafasına takılanlar için Ultima Online bir yaşam oyunu, yani Britanya toprakları üzerinde yarattığımız adamlarla aynen gerçek yaşamda olduğu gibi yaşayabiliyoruz. Ama asla sanal küreklerle maden kazıp sanal sopalarla büyüler yapmıyoruz. Oyun bundan çok daha öte. Yani isterseniz geminim atlayıp öbür adalarla gidebilirsiniz. Eğer oyna sahip birçok arkadaşınız varsa, bir klan kurarsınız. Bu arada oyunda 15 bin tane falan klan var (tamam sayı biraz abartı, ama bazıları çok iyi klanlar). Ya da isterseniz klasik canavar kesmeye şeklinde oynarsınız, hatta kafasına ödül konmuş pk ları avlayıp ödül avcılığı bile yapabilirsiniz (Bunun için adamı öldürdükten sonra kafasını kesmek ve şehir korumalarına vermek yeterli).

Oyun Türkiye'den rahat oynanıyor aslında, hangi zamanlarda hızlı olduğunu Online kısmında anlatmıştım. Zaten oyundaki herkes ufak takımlar yaşıyor; yani işte "Abi ben Türkiye'den girdim, bizim hatlar yavaş, falan filan" kısmı öbür oyuncuların çoğu için de geçerli. Ben kaç defa Amerika'dan giren adamların benden yavaş kaldıklarını gördüm. O yüzden hız konusunda bir sıkıntınız olmasın derim ben. Yeter ki benim söylediğim saatler arasında oynayın. Ama tabii ki oyun su gibi de akmıyor, bunu da göz önünde bulundurun almadan önce.

Peki hiç mi hata, eksik falan yok?

Hayır, aslında bırsürü bug var, hatta bu bug'ları kullanıp avantajlar sağlayanlar da var. Ama Origin her 1-2 ayda yeni Patch'ler ekliyor. Bunlar sayesinde hem oyunun eksik kısımları düzeltiliyor hem de oyunun bu sayede güncellendiği olması sağlanıyor (Geçen aylarda bazı menülerin görüp



nüşü değişti mesela, çok da güzel oldu). Oyunun çok büyük olması sebebiyle hataların olması bence çok normal, ama yavaş yavaş azalması da güzel bir olay.

Hmmm, yazacak başka ne var acaba... Herseyi yazdım gibi, ama yazının biraz daha uzaması lazım dimi BLX? Tamam o zaman, standart bir savaşçı nasıl olmalı onu anlatayım bari. Bir kere her karakterinize para kazanması için bir meslek lazım (Ne işe yarar demeyin, Online bölümünü okuyun, ayrıca para kazanmadan fazla bir şey yapamıyzsunuz).

Bir karakter yaratırken ilk başta üç yetenekte orta halde usta olmayı seçersiniz. Bunlardan birisi -ve en yükseki- karakterinizin meslesi -leri- olmalıdır. Savaşçı için en uygun meslek demircilik, buna bağlı olarak da madencilik. Neden diye sorarsınız: Savaşçının neye ihtiyacı vardır? Tabii ki Strength'e, yani kas gücüne ve bu meslekler sayesinde kas gücünüz hızlı denebilecek şekilde artar. Ayrıca demircilikten belli bir seviyeden sonra iyi para kazanırsınız. Hem kendi silah ve zırhlınızı kendiniz de yapabilirsiniz.

Bu şekilde meslek seçerken kitaptaki Skills bölümünü iyi okuyun. Bazı meslekler birbirine bağlı, yani biri olmadan diğerini yapamazsınız. bkz: odunculuk - ok-yay yapımı, demircilik - madencilik... Bu yüzden bunlardan birini seçerken diğerini de seçin. Böylece çok daha rahat edersiniz. Üçüncü Skill savaşçı için tam bir karmaşa. Eğer büyüp yapmak, kendinizi iyileştirmek falan isterseniz, tabii ki Magery Skill'ini seçmeniz gereklidir. Yok arkadaş ben saf savaşçı olacam, işim yok benim büyüğüm filan dersenez, Swordsman, yani kılıç kullanma yeteneği size iyi gelecektir. Şimdi bir bakalım: Demircilik 45, madencilik 40 ve Swordsman 15; fe-

na bir seçim değil. Üçüncüyü çok fazla yapmadık. Çünkü zaten siz birşeyler öldürdükce (hayvan, canavar), kendiliğinden artacaktır. Fakat belli bir seviyeden sonra hayvan öldürmeye bırakıp canavar kısmına geçmek gerekiyor, yoksa artmıyor; ona göre.

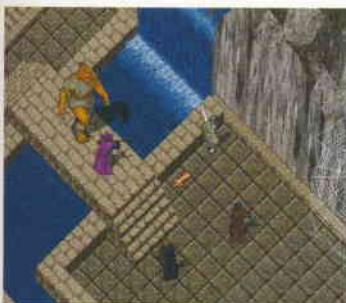
Eveet açıklanacak birşey kalmadı. Eğer bol zamanınız, biraz paranız (50\$) ve kredi kartınız ve tabii ki Lag'lar için az buçuk sabrınız varsa, alın oyunu hazır gelmişken Türkiye'ye. Grafik ve ses-müzik olarak biraz eksik kalsa da, oyunun atmosferi çok çok iyi. Sizi bir kere sarınca hep Britanya dünyasında yaşamak istiyorsunuz. Oynamış zaten çok basit; fare kullanmayı bilen herkes rahatlıkla oynayabilir. Kendine güvenen ve oynayabilecek herkese tavsiye ederim. Bu arada Dungeon Keeper 2 'yi mutlaka alın, hele birincisini beğeneneder hemen alımlar. Oyun hem çok güzel hem çok eğlenceli (Yalarım Horni amcayı burdan). Hazır almışken Heavy Gear 2'yi de alın. Mech Warrior'ü beşe katlar, inanın bana.

Bu arada siz bu yazıyı okurken Tiberian Sun büyük ihtimalle orijinal olarak elime geçmiş olacak (Muhabah! En sonunda bea! Rüyalarımı giyen oyun. Tutmayın beniaa!!). Gelin yom Kane beklee!! Sadece nereyi imzalamam gereğini söyleyin (Web sayfasına bakın Westwood'un). Lam BLX sen oyunu almıştin dimi, şu tuhaf problemi hallettin mi? Eğer hallettiğsen gir oyuna bari de sana borç vereyim 500 altın (Heheh). Buraya kadar yazıyı okumuş olanlar, hemen Online bölümune atlayıp orasını da güzel bir okusunlar. **L**

Norak

Ultima Online 2. Age

BİLGİ İÇİN www.ovo.com	YAPIM Electronic Arts	DİSİTİM Electronic Arts
Minimum	Grafik 9	Grafik 9
Pentium 166 32MB RAM	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Önerilen	Ses/Müzik 8	Ses/Müzik 8
Pentium 200 64MB RAM	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
32 Hızlandırıcı	Atmosfer 10	Atmosfer 10
Gerekmiyor	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Multiplayer	Zorluk 6	Zorluk 6
Sadece Multiplayer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PSX Versiyonu	GENEL 8	GENEL 8
Yok	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



SHADOW MAN

KORKU ve MERAK

Suç şehrini Los Angeles'da sandığınızdan çok daha büyük bir savaş var.

Hem de Electronic Arts'ın kurallarıyla. Şekil değiştiren robotunuzla suçluların canına okumak istiyorsanız bu yazıyı okumaya devam edin.



Merhabalar, bu ay sizlere oy-
narken gerçekten korkacagı-
nız ve ilerde ne olacak diye
merak edeceğiniz bir oyun açıklaya-
cağım (bu merak olayını biraz ilerle-
dikten sonra köşeyi dönünce söyleye-
ceğim).

Oyun hazırlayan şirketlerimiz, hiç ay-
rılmayan Iguana ve Acclaim, 3D
oyunlarda epey iddiyalılar. Turok bu-
na bir örnek. Bu adamların oyunları
ile aranız nasıl bilmiyorum, ama sun-
dan eminim ki gücünə güvendiğiniz
3D ekran ve ses kartınız varsa konuyu
bir kenara bırakıp sadece kartlarını-
nın gücünü görmek için bu oyunu
alabilirsiniz. Adamlar iyi bir oyun ya-
ratabilmek için bayağı uğraşmışlar.

KARANLIĞIN GÜCÜ

Senaryo gerçekten ilgi çekici. İnsanları
ne etkiler diye düşünümler ve:
Ölüler diyarının lordu dünyadaki bü-
tün ruhları ele geçirmek istiyordu ve
bu yapmak için dünyadan beş azılı
suçluğunun ruhunu onlara büyük güç
vaat ederek aldı. Ölüler taratında bü-
yük bir katedral inşa edip dünyaya gi-
decek bir vol açma peşindeydi. Dünyadan
aldığı beş kötü ruhla burayı korumayı
amaçlıyordu. Bu volu kullanarak
ölüler diyarını dünyaya taşıyıp
yaşadığımız gezegeni ölüler diyan gibii
yapmak niyetindeydi. Bütün bu

olacakları Voodoo büyüğüsü olan bir
kadın rüyasında gördü ve bunu Sha-
dow Man'e (yani size) anlattı. Bu du-
rumu düzeltce bir tek siz vardınız.
Adamınız öteki dünya ile gerçek
dünya arasında Voodoo büyüğüsü-
nün verdiği bir oyuncak bebekle ge-
çiş yapabiliyordu. Amacı karanlıklar
lordunu yenebilecek gücü ve silahla-
rı toplayıp bu olayı kökünden hallet-
mekti. Hepsi bu kadarla bitmiyor ta-
bi, aralarda size oyunun konusu ile
ilgili bilgi vereceğim.

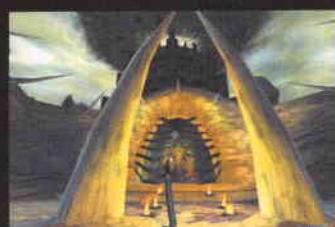
NASIL OYNANIR

Oynama düzeni biraz karışık ve diğer
oyunlara göre alışılmış biraz daha faz-
la zaman alıyor. Bence kendinize uy-
gun bir kullanma şekli yaratınız.

Yon tuşları ile sağa sola döndüp ileri
hareket ederken, Pageup ve Pagedown
ile yanlara kayabilirisiniz. Ba-
zen size öyle garip yönlerden saldır-
yorlar ki bu tuşların hepsini kullan-
mak zorunda kalıyorsunuz. Kolay gel-
sin. Tab tuşu ile elinizdeki görevi-
bilir, X (sağ el) ve Z (sol el) tuşları ile
bunları kullanabilirsiniz. Sol Shift sila-
hin ucundan görevbilme, sağ CTRL eğilme, Space ziplama...

İlk başladığınızda elinizde bir taban-
ca ve boyut arası geçiş sağlayacak
oyuncak bebekten (bunları Voodoo
büyüğüsünden alıyorsunuz) başka bir
şey yok. Etraftaki kırmızı çömlekleri
toplayıp (bunlardan yüz tanesi size bir
kapı açma gücü verir) ölüler diyarına
geçiniz. Burası karanlık olduğu için
dünyadakilerden daha fazla gücünüz
var. Ana amacınız diğer bölgelere
ulaşmamızı sağlayan kapıları açmak
için gerekli enerjiyi bulmak ve bunu
yatarken kendimizi geliştirdip büyük
patronla savaş yapabilecek gücün de
toplamanı. Kapıları sizden önceki Sha-
dow Man ölüler diyarından geçişini en-
gellemek için kapamış. Ancak yetenekli
güçlü kişiler buradan geçebilir;
yani siz. On tane bölüm var ve bun-

lara ulaşmak için ana kapıları acma-
mız gerekiyor. Her kapının açılması
için de belli bir güc toplamamız şart.
Kapının açılması için gereken güç üs-
tünde yazıyor. Bu güç enerji içeren
kozalarda gizli. Bunları patlatıp içe-
rindeki enerjiyi almanız gerekiyor.
Genelde ulaşılması zor yerde bulu-
nuyorlar, ama gücünüz artık ada-
miniz kendini geliştirmek ve buralara
daha kolay ulaşabiliyor. Bazı özel ye-
tenekler de size ileriki bölümlerde



karşınıza çıkan melekler tarafından
veriliyor. Bu özellikleri de sırtındaki
dövmelerden anlayabiliyorsunuz; ka-
zandığınız her özelliğe karşılık vücu-
dunuzda bu özelliğini anlatan yeni bir
dövme beliriyor. Ateşin üzerinde yü-
rüyebilmek, ateşe dokunabilmek, du-
varlara tutunabilmek, suyun içinde
nefese ihtiyaç olmadan yüzebilmek
bu özelliklerden birkaçı. Bizim sahip
oldugumuz enerji sağ alt köşedeki
mekanizmada gösteriliyor. Buradan
yaşam enerjimizi, büyü yapma ve ka-
piların açılması için gerekli olan gü-
cümüzü görevbiliyoruz. Enerji topla-
manın dışında yapmanız gereken şey-
ler var. Bunlar: İşinize yarayacak
anahtarları ve gerekli aletleri bulmak.
Ama bunlar bazen o anki silahlarınız-
la kırılamayacağınız过去的 kapıların



arkasında olabiliyorlar. Bu yüzden bölümlerde unuttuğunuz bir yer var mı diye bakın. Çünkü parçalar çok garip yerlerde bulunuyor.

Cök değişik hareketleri ve şekilleri olan düşmanlarınız var. Bunlara karşı takınacığınız tavrı o anki gücünüzü ve karşınızdaki düşmanın tipine göre değiştirmeli. Eğer elinizde güçlü bir silah varsa ve üzerinize doğru bağıra çağırı koşanlardan biriyle karşı karşıya iseniz, merak etmeyin, size yetişmeye fırsat olmadan ruhunu orta yere bırakır. Tam tersi bir silah durumu varsa, geniş bir mekandaysanız, sağa ve sola hareket edin. Bunu yapınca sizin nerede olduğunuzu aramaktan vurmaya fırsat bile bulamıyorlar, siz de onları kolayca haklayabiliyorsunuz. Büyük patronlar için ise büyüğünü manıza öneririm, başka türlü devirmek gerçekten zor. Büyüülerin karşısındaki ruhunu da yok etmek gibi bir özelliği olduğu için, daha güçlü bir silah olarak kabul ediyorum. Yalnız bunu kullanmak sizin büyüğünüzün seviyesini düşürdüğü için, zorlu rakiplerine karşı kullanmanız daha mantıklı olur. Elinizdeki silahın gücü ne olursa olsun, kuvvetli yaratıklar karşısında sürekli hareket etmeyi sansın unutmayı.

BİRKAÇ İPUCU

Bu oyunu oynarken çok fazla zaman kaybettigim yerler oldu ve bunun sizin de başına gelmesini istemem. Bu yüzden buralar hakkında size de bilgi vereceğim.

-Etrafta gördüğünüz bütün çanak çömlekleri kırın. Bunların yüzde 50'si dolu. Bazıları boş olsa da, diğerlerin-

den işinize yarayacak şeyler çıkabilir.

-Eğer uzak mesafede çok sayıda düşmanınız varsa, onları sol Shift tuşu ile silahın ucundan görerek öldürün. Daha hızlı olur.

-Yakın mesafeden savaşa girmeyin, çünkü yakın mesafeden aldığıınız darbeler daha öldürücü olabilir.

-Çıkış yolunu bulmadığınız yerlerde etrafınıza iyice bakın. Kesinlikle size yardımcı olacak bir yer görekeksiniz.

-En son gelmeniz gereken yere önce den gelebiliyorsunuz. Yeterli gücünüz olmadığı için bu sizin zararımıza oluyor. Bu yüzden yeterli güç sahibi olmadan sonra bu bölgelere girmenizi öneririm. Yok eğer benim silahı, anahtarla, güç ihtiyacım yok; sırı man gücümle bunun bin misli zor bir bölümü kıvırırmı diyorsanız, o sizin bileyeciniz iş (mesuliyet kabul etmem).

-Bulmanız gereken en önemli parça bir kılıç. Bu kılıç sayesinde Voodoo büyüğüsü gerçek dünyayı karanlığa çevirebiliyor ve siz burada gölge güçlerini kullanabiliyorsunuz. Burada da almanız gereken eşyalar ve enerjiler var. Bunlara ulaşabiliyorsunuz.

-Beş kötü ruhun bulunduğu yerlere açılan kapıların olduğu bölüme geldiğinizde görekeksiniz. Her adının

kendine ait bir odası var ve her ruhun bir işaret bulunuyor. Bu ruhların kendi mekanlarına girmek için adamların resimlerinin altında duvara, civildenmiş, üzerinden kan işkişen adam resminin üstüne gidip kullanma tuşuna basıp (Enter) duvardan içeri garip bir

şekilde çekiliyorsunuz. İşte oradansız. Geri dönmek için çıkış yok. Adamı öldürün, ruhunu altın ve bebekle çıkarın. Eğer resim altındaki yerden kan işkişiriyorsa, o ruhla ilgili bir parça ya ihtiyacınız var demektir. Diğer bölgelere dönüp etrafı bir araştırın derim.

-Her ruhun bir işaret var ve bunları hepsi öldürdüğünüzde büyük patronla karşılaşacak gücü ulaşıyorsunuz. Bu işaretler birleşip ona karşı bir silah oluyor. Ancak ben daha oraları gelemedim. Bana ilginç gelen bir olay var; oyuncunun başlarında masanın üzerinde bulduğunuz bir kitapta bütün hikaye anlatılıyor. Yalnız bir fark var; işin sonunda sizin savaşın kaybettığınız ve kötülüğün dünyaya hakim olduğu yazıyor, tabii ki böyle bir şey olmalıdır. Neredeyse bütün gereklileri buldum, ama flütü bulamadım. İlk bölümde son bölüm kadar etrafta bulunan davulların çalmasını sağlıyor. Bir de bu bölgeler arasında dolaşırken olmuş olan kardeşinizle karşılaşıyorsunuz. Size bir şeyler söyleyip ortadan kayboluyor. Bunun da bir şeye etki edeceğini tahmin ediyorum, bunları size bırakıyorum.

BİTİŞ

Beni etkileyen birkaç oyundan biri de Shadow Man. Daha çok korku ögeleinin ön planda olduğu bir oyun oynamama şekli; yanı Tomb Raider ve Heretic gibi. Grafik, ses ve atmosfer oldukça iyi. Özellikle grafikte OpenGL'in tüm hünerlerini göstermişler.

Bu yaz gecelerinde geç saatlere kadar oturanlar ve biraz terlemek isteyenler varsa, bu oyunu alabilirler. Oyunu almış olanlara ise kolay gelsin, iyi oyunlar... ☺

Sinan Almacı

Shadow Man

BİLGİ İÇİN
<http://www.futurecop.com>

YAPIM
Electronic Arts

DİĞİTİM
Electronic Arts

Minimus

10

P233 32RAM 3D Kart

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Önerilen

9

PI350, 64MB, 3D Kart

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

3D Hızlandırıcı

9

ÖSO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Multimedya

9

Yok

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PSX Versiyonu

7

Var

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL

9

FUTURE COP

L.A.P.D 2000

Suç şehri Los Angeles'da sandığınızdan çok daha büyük bir savaş var.

Hem de Electronic Arts'ın kurallarıyla. Şekil değiştiren robotunuzla suçluların canına okumak istiyorsanız bu yazıyı okumaya devam edin.



Tıpkı diğer insanlar gibi Los Angeles halkı da yeni bin yıla büyük umutlarla girmiştir. Ama kısa sürede umudun yerini beklenmedik bir dizi felaketin neden olduğu toplumsal çöküş aldı. Son ve belki de en can alıcı darbeyi Los Angeles'i harabeye çeviren deprem vurmuştu. Şehir eski çehresini kaybetmiş ve daha vahim olan ondan geriye ne kaldıysa suç derebeylerinin eline geçmesiydi. Gerek ateş gücü gerek insan sayısıyla yetersiz kalan polis departmanı suçlularla yaptığı büyük savaşta sonunda yenik düştü. Süreç Los Angeles'i sekiz eşit suç bölgesine ayırdı. Tam bu kritik noktada yıllardır sürdürülən araştırmalar son nokta kondu ve X1-Alpha kod adlı taktiksel savunma robotu tamamlandı. Bu, savaşın "Hizmet etme, koruma ve kurtulma" ilkeleriyle yeniden başladığı anlamına geliyordu.

Future Cop: L.A.P.D., tuttuğunu altın eden Electronic Arts'ın fazla iddiasi olmayan nadir yapımlarından. Oyunun kutusunda oyunla Los Angeles polis departmanının uzaktan yakından alakası olmadığı vurgulanıyor. Zaten oynamaya başladığınızda da neden haksız sayılmadıklarını anlamakta güçlük çekmeyeceksiniz. Eğ-



lenceli, ve sıradışı bir arcade oyunu olarak FC, orijinal tasarımlı haritaları ve çevredeki çoğu nesnenin patlatılabilirliği interaktif ortamla dikkat çekiyor. Önceden belirtelim. Ne olursa olsun ortada gelişen bir savaş var ve bu yüzden oyun fazlaıyla şiddet içeriyor. Her an için etrafında kan gölleriyle karşılaşmanız mümkün. Genç yaştaki oyuncular için sakıncalı bulunmasını yegane nedeni bu.

60MB'lık kurulum alanı isteyen oyun, Pentium 150, 32Mb Ram ile günümüz için mütevazı bir sistemde

düşük çözünürlüklerde de olsa çalışıyor.

Serve, Protect, Survive

FC, iki farklı oynanış tarzını beraberinde getiriyor. Crime War, bir ve iki kişilik savaş seçenekleriyle Los Angeles'ı farklı suç çetelerinden kurtarma mücadeleşinin diğer adı. Sekiz farklı düşmana karşı sekiz farklı bölgede savaşı sürdürürsiniz. Mutlu son ancak şehrin tümünün temizlenmesiyle oluyor. Precinct Assault'da, bilgisayar kontrollü Sky Captain'le olduğu gibi herhangi bir arkadaşınızla da oynayabilirsiniz. Hedef her bölge düşman üssünü ele geçirmek. Savaşınızı tank ve jetlerle desteklemeniz lazımdır. Tıpkı ön savunma mekanizmaları oluşturma gibi bunun da belli maliyetleri var. Alan savunması, düşman üssüne saldırır, araç üretme ve puan toplama gereklilikleri buram buram action kokan oyuna birkaç basit stratejik öğe katıyor. Bu seçenekin bir diğer getirişi LAN veya direkt modem bağlantısıyla en fazla iki kişiyle sınırlıysa da karşılıklı savaş ortamı oluşturması.

Oyunun kahramanınız belki ama iş üstesinde tek başına gelebileceğimiz gibi değil. Polis teşkilatı altımıza demin sözünü ettigim süper robotlardan birini çekiyor. X1A yüksek manevra kabiliyetini ağır ateş gücüyle mükemmel bir dengede birleştiriyor. Bu sa-



Toptan katliam için
mini-nuke
bombalarınızı
kullanmanız tavsiye
olunur

9/10
3/5Expendable
Take No Prisoners
Postal

dece 2 tonluk "cep" robotunun titanum gövdesi uçan bir hover tanka dönüştürmesini sağlıyor. Son derece hızlı bu araç yere temas etmeden hareketlenebilmesi sayesinde mayın gibi dikketten kaçabilecek engelleri rahatlıkla aşabiliyor. Mechwarrior'daki robotları andıran X1-A'nın bu şekilde ayrıca su üzerinde hareket edebilmesi mümkün. Her zamanki gibi iki aracın birbirine üstünlük kurduğu yerler mevcut ve oyunun akışı içerisinde ikisinden de vazgeçmeniz kolay değil.

Robotunuzdan başka bir yardımcınız daha var ki o da rapor merkezindeki tatlı hatun. O çeteler, mafya ve beyaz zehir tüccarlarının hepsiyle ilgili geniş bilgiye sahip. Aslında başarılı olmasına karşılık ayak oyunlarıyla masa başı işi verilmiş ve terfi ettirilmiş gibi gösterilmiş. Onun neler yapabileceğini insanlara göstermek için sizin de başarılı olmanız gereklidir. Görev sırasında sürekli bağlantıda olacağınız arkadaşınız aracılığıyla sürekli son gelişmelerden haberdar edileceksiniz.

Telsizci Kız

Oyun son derece derli toplu menülerle sahip. Ana menü ekranının sol altından üç zorluk seviyesinden birini seçebilirsiniz. Hemen yanında ise robotunuz ve üzerindeki silahları görebeksiniz. Robot üç farklı kategorideki üç farklı silahı aynı anda kullanabiliyor. İlk silahlarınız bol miktarda düşman askerinin yer aldığı sıcak çatışma noktaları için seriliğiyle ideal minigün, robotlara karşı son derece etkili Hellfire ve uzak mesafeler için ideal havan topu. FC'de Power-Ups'larla hemen hepsinin etkisi artırılabilir 10'un üzerinde silah yer almıyor. Örnekler çoğaltılabılır de ilk akla gelenler: Sabit ve yavaş rakipler karşısında etkili mayınlar, etrafı dalgalar yayan kapana kışkırdığınızda en iyi silahınız Shockwave.

İlk önemli düşman Myles Mysterio. Suç unsurlarına verdiği destek artık herkes tarafından biliniyor. Son derece güçlü bir plazma topunun geliştirilmesi için pek çok araştırma projesini el altından destekliyor. Silahlı adamları sayesinde Griffith Park Gözlemevinin kontrolünü ele aldıktan sonra buradaki teleskopu güçlü plazma topıyla değiştirmesi uzun sürmedi. Gözlem evinin şehre hakim bir tepede oluşu onu bölgenin tümünü

mutlak hakimi yaptı. Ticaretle uğraşan tüm firmaları haraca bağladıktan sonra artık halk için sessizliği bozmanın cezası ölüm.

Oyun sırasında radyo bağlantıları kadar önemli bir diğer yardımcı radar. Radardaki yeşil dörtgenler bir sonraki hedefinizi, yeşil üçgenler düğme ve asansörleri, kırmızı noktalarda düşman unsurlarını gösteriyor. Plazma topunu yok ettikten sonra kurtarılması gereken ikinci bölge Zoma Beach. Burası uyuşturucu ticare-

FC, bir takım esprili öğeleriyle de bezmiş. Credits ekranında bir göbek atmadiği kalan dansçı robot da bunalardan biri.

Kontroller, klavye ve joystickle sağlanıyor ama en iyisi tercih şüphesiz Microsoft Sidewinder. Robotunuzun lazerli otomatik hedefe kitleme sistemi işinizi epey kolaylaştıracaktır. Görevler uzun ama bölüm içinde kaydetme şansınız yok. 15-20 dakika saatından sonra ölüp en başa dönmem haliyle pek keyifli olmuyor.



Her ne kadar eski bir oyun olsa da ışık ve grafik efektlerinin doyurucu olduğunu söyleyebiliriz.

tiyle ün yapmış bir yer. Kontrol, son birkaç yıl içinde aynı bölgede kimya fabrikası, enerji santrali, robot fabrikası ve eğlence merkezi kuran Dr. Xerxes Zeno'da. Etrafta dolaşan söylentiler Ztreme Z adlı ilacın insanları öldürdüğü yönünde. Tabi ki tüm cevaplar Zeno'da saklı ve göreviniz onu ele geçirmek.

Reklam da yapalım

FC'de grafikler son derece renkli. Gerçekçiliği olağanüstü olarak nitelendiremeyiz belki ama renkler son derece canlı. Işıklendirme efektleri ve silahlara özgü patlama efektleri Direct3D ve 3Dfx desteğiyle sağlanmış. 1024*768'e çıkabilen grafik çözünürlüğünde oyun son derece hızlı çalışıyor. Dört farklı kameralı açısına rağmen izometrik görüntü bazı yerlerde kör noktalar oluşturuyor. Patlama ve radyo konuşmalarını da içeren diğer ses efektleri kaliteli. Tek eksik ses ve müzikler için ayrıca üç boyut destekinin olması.

FC'nin en güzel yönlerinden birisi sıcak çatışmaların dur durak bilmemesi. Precinct Assault'daki strateji öğelerinin oyunun atmosferine tam ayak uydurıldığı söylenenmez. Sessiz sedasız piyasaya çıkan, en azından elimize biraz geç ulaşan bu oyun bir klasik değilse de oynamayı hak ediyor.

Ozan Ali Dönmez

Future Cop L.A.P.D

BİLGİ İÇİN	YAPIM	DAĞITIM
http://www.futurecop.com	Electronic Arts	Electronic Arts
Minimum		
Piç, 32MB	8	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Önarijan	7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PII, 64MB, 3D kart	7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3D Rastgeleleştirici	7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Göde, D3D	7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Multisplay		
Var		
PSX Versiyonu		
Var (Level Notu: 7/10)		
Genel	7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Kısa Kısa

ALIEN ENCOUNTER



Hayat surprizlerle, eşitsizliklerle, adaletsizliklerle doludur. Bazı Yazı İşleri Müdürleri sıcak denizlerde yazın tadını çıkarmaya giderken, geride kalan editörlerle, "Cem, sana bir sürü oyun bıraktım bir ara uğra al" diyerek, Alien Encounter gibi saç baş yol-durutan cinsten RTS'ler bırakırlar. O şanslı kesim deniz kenarında civırlarla hoş beş sohbetler ederken; ezilen, sömürülen ve hayatları çalınan kesim ise, bilgisayarın başında, hiçbir şeyden anlamayan, AI özürlüsü, taklit meraklısı aptal RTS'lere laf anlatmaya çalışır.

Alien Encounter tam anlamıyla, "sıradan, taklit RTS" sınıfına uygun bir oyundur. ZAX isimli bir örgüt var ki, işi gücü sağda solda maden çıkarmak. Ama uzaylı yaratıklar başlarına bela oluyor ve bir yandan işlerini yaparken, bir yandan da bu yaratıklarla savaşmak zoruna kalıyorlar. Ancak askeri veya sivil birimlerden binalara kadar iki taraf da tamamıyla birbirinin aynısı. Birim ve binaların görünümleri dışında bütün fonksiyonları aynı. Fakat hakkını yememek lazımdır, her birimin detaylı atak, defans, hareket, tecrübe gibi özellikleri mevcut ve görevde sağ kaldıkları, düşman katlettikleri sürece bu özellikler gelişiyor. Ancak oyunun tek olumlu yanı olan bu özellikleri kontrol etmek, görüntülemek oldukça zahmetli bir iş. Dolayısıyla saldırının yanında oturup da bunlarla uğraşamıyorsunuz, elinize geçen adamı sürüyorsunuz düşman üzerine.

Sega ve Hyundai işbirliği ile yaratılmış ve üstelik iki CD'ye ancak sığdırılmış bu oyun için kimi yerin dibine batıracağımı bulamadım. Bu kocaman; zaman, nakit, yetenek israfı oyunu yapanlar da, bize ulaştıranlar da, hatta oyunun kopyasını çıkartmaya tenezzül edenler de profesyonelliklerinden utansınlar. Toz olun karışmadan, yıkılın, gözüm göremesin sizi bir daha. Höst.

Firma

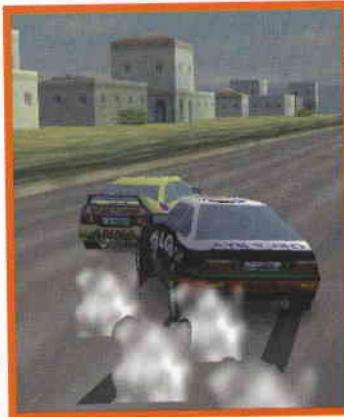
Sega-Hyundai

Tür

RTS
Real Time Strategy

Level Puanı 4

BOSS RALLY



Bir zamanların ünlü stratejisi Defend for Crown'u almak için uğradığım bir bilgisayarcı binbir laf ebeliği ile bana Test Drive 1'i sattığından beridir önde otomobil yarışı koyanları kesmek isterim. Gerçi bu seferki profesyonel bir yaklaşım gerektirse de, Boss Rally'i verdiğimde Yazı İşleri Müdürimüzi ufak parçalara doğramamış olmam adamin o anda benden birkaç yüz kilometre uzakta tatil yapıyor olması ile ilgiliydi. Ucuz kurtulmuştı.

Şimdi Kısa Kısa söyleyeyim, Boss Rally'i çok da kötü bulmadım. Oyun sırasında hava şartlarına göre değişen yol durumı otomobilin performansını direkt etkiliyor. Yağmurlu ve kaygan yolda kayabiliyor, yanlış lastik takmışsan kendinize küfredebiliyorsunuz. Oyuncunun seçimine göre yarış öncesi otomobilin özelliklerini ile oynamabiliyor; vitesler, lastikler vesaireler hava ve yol veya stratejiye göre değiştirilebiliyor. Pek çok zorlu kavis ve virajdan oluşan 6 farklı etapta yarışırken, sadece Joystick'i döndürüp durmak yetmiyor, klavyeden fren ve ile frenlerini uygun kombinasyonlarla kullanmak gerekiyor, yoksa pek çok virajı yarış hızıyla geçebilmek mümkün değil. Üç kamera açısı ile yarışı ister kokpitten, ister First Person açıdan, isterseniz de otomobilin şasisi üzerinden görebiliyorsunuz.

Zevkli görünümesine rağmen, grafikler, ses ve oyun biçimini iki üç sene önceinde kalmış gibi görünüyor. Ya programcılar tembeldi de üç sene önce bitmesi gereken projeyi bu kadar geciktirdiler ya da dağıtımçı şirket oyunu üç sene deposunda unuttu. Yavrularım, güzel çocukların, piyasaya yağmur gibi oyun yağıyor. Her ay hangi oyunları açıklayalım diye kavga ediyoruz. Adam olun, yaptığınız şeyi önce kendiniz oynayın, kendinizin oynamayacağı oyunları bize de göndermeyin. Çok kötü olmuş, ama o kadar iyi oyunun yanında sizin biraz daha çalışmanız lazım. Hadee, tez buharlaşın görüş alanından.

Firma

South Peak Interactive

Tür

Yarış (Sür
Bebam Sür)

Level Puanı 6

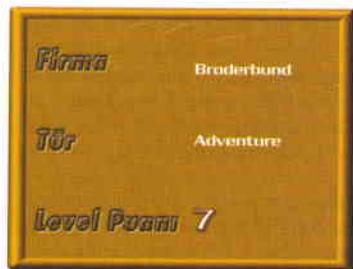
RUGRATS

"Arkadaşlar sanırım geriye yapacak tek bir şey kaldı: INGAAAAAAA-AAA"

Nickelodeon isimli çocuk kanalında yayınlandıktan sonra, bir zamanların Simpson'ları gibi bütün dünyayı ve her yaştan insanı hayranı yapan ünlü çizgi film Rugrats ve dizinin sevimli kahramanları Tommy, Chuckie, Phil, Lil hatta şeytan abla Angelika, sinema filminden sonra bilgisayar ekranlarına da düştüler. Rugrats aslında Kısa Kısa bölümünde incelemeyi hak etmiyor gibi görünse de, oyunun 6 ve 10 yaş sınırlarındaki çocukların için hazırlanmış olması onu incelemek için sayfalar ayrılmaya engel oluyor, çünkü son derece basit, eğlenceli bir Adventure oyunu Rugrats. Fakat yaş sınırı olarak 6 ve 10 dense de, otuzuna merdiven dayamışların bile, bu oyundan zevk alacaklarına dair bahse girebilirim.

Oyun normal bir Adventure oyunundan beklenmeyecek kadar basit olmasına rağmen, büyüklerin dünyasını küçük yaramaz bebeklerin gözlerinden görmeyenin son derece eğlenceli olması oyunu yetişkinler için bile cazip kılmış. Grafiklerin tam anlamıyla çizgi filmdenin aynısı olması, üç boyutlu ortamda, her yere gitmek mümkün olmasa da, her türlü yaramazlığı yapmaya yetecek kadar özgürce dolasılabilmesi, etrafta dolaşan hain bir ablayı ve anlayışsız ebeveynleri atlatarak, dünyayı istila etmek üzere olan uzaylıları durdurabilecek tek kahramanı yani Reptar'ı çöp arabasının acımasız dişleri arasından kurtarmaya çalışmak, maceradan maceraya koşmak, hatta şeytan uzaylıları uzaya kadar kovalayıp günlerini göstermek fikir olarak ne kadar saçma görünse de, oyun başlayınca her şeyi unutup çocuk olabiliyorsunuz. Kazanmak için tek yapmanız gereken bir çocuk gibi düşünmek, yoksa salondaki oyun alanınızdan çıkışınızı engellemek için konulmuş küçük çiti bile geçemezsiniz.

Kısa Kısa bölümünde uzun uzun açıklamalara olanak yok, ama basit bir çocuk oyunu gibi görünen bu oyunun aslında çok eğlenceli olduğunu da söylemek lazım. Eğer dünyaya güllererek bakmayı sevmiyorsanız, devamlı sinirli ve asabi iseniz, sağa sola sataşıp herkesi küçümsüyorsanız, Rugrats'ı tavsiye ettiğim için bana da küfredebilirsinizi ama normal bir insanız, bu küçük veletlerle oynamaya doyamayağınızı biliyorum.

**WILD RIDE SURF SHACK**

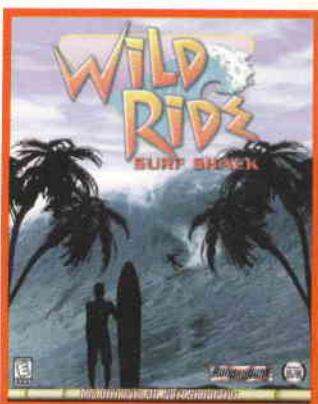
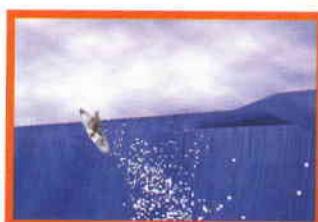
Hayatın sürprizlerle, adaletsizliklerle dolu olduğunu yazdığım Alien Encounter yazısını okudunuz mu? İşte Wild Ride'ı oynarken de aynı duygular içindeydim. Bazı ölümlü insanlar yaz aylarını yüzde 90 nem altındaki İstanbul'da bilgisayar başında Kısa Kısa oyun incelemeleri yazmakla geçiriyorlar iken, bazı Yazı İşleri Müdürleri yazın sıcak günlerini, güney sahillerinde serin sularda geçirebilmektedir ve neredeyse alay eder gibi geride kalanlara incelemeleri için deniz sörfü simülasyonları bırakabilemektedir. Ancak ilahi adaletin günün birinde tecelli edeceğine inanıyorum. Kehanetlerde yazmasa da günün birinde tanrılar onları da kurtagacak bir kahramanı dünyaya gönderrektir. O gün geldiğinde ise melunlar sınıfının serin sularda yüzerek kulaç atmak için kullandıkları parmakları, yüksek nemli havalarda yazı yazmak için hayatlarını tehlkiye atan editör sınıfının yazı yazmak için kullandığı parmakları ile tutacakları Longsword'ların altında kalacaktır.

Eğer pek çok nedenle hayatları boyunca sörf yapamamış insanlardan oluşan büyük topluluğun bir parçası iseniz, bu oyunun ilginizi çekebileceğini söyleyemem için, kızların bilgisayar oyunları ile uğraşan erkekler taptıklarını ve saygı duyduklarını söyleyebilecek kadar utanmaz bir yalancı olmam gerekdir.

Interplay'in "Ne oldum değil ne olacağım demeli" isimli güzide atasözümüzü ispatlamak için kendisini rezil kepaze edecek oyunları arka arkaya piyasaya sürmesi, artık üzerinde Interplay damgası bulunan oyunlara büyük bir şüphe ile karşılaşmama neden oluyor. Netekim Wild Ride da bu şartlar altında incelediğim bir oyun oldu ki, bu yazıldan kazanacağım telif parası, ruhsal düzenimi geri kazanabilmek için ödeyeceğim doktor vizitelerini değil, doktora gidip gelmek için ödeyeceğim yol paralarını bile karşılamayacaktır, ben ona yanıyorum.

Lafi daha fazla uzatmayacağım, çok meraklısı iseniz gidip alın oyunu, uğrasın. Vasat grafikler, zor kontroller, kısa zamanda sıkın tek düzeliği insanı kolaya sinir hastası yapabilir. Aman diyorum koçlar.

(Üç yıldan beri çıktığı ilk tatilden geri dönen ve burnundan soluyan Yazı İşleri Müdürü'nün Notu: Cem, sen daha önce hiç intihar süsü verilmiş bir cinayete kurban gittin mi?)



STAR WARS: Phantom Menace

Bölüm 6: Mos Espa

Görev: Anakini saklandığı delikten çıkar,

Jar Jar ve Podracer parçalarını bul

Bu bölüm kolaycılığa kaçan oyuncuların oldukça hoşuna gitmeyecektir, çünkü diğer bölümle-re göre daha az dövüş içermektedir. Bölüm içinde dikkat edilmesi gereken şey, Jawalar'a fazla yaklaşma-maya çalışmaktadır. Topladıkları ivr zı-vırı korumak konusunda paranoя derecesinde ısracı olan Jawalar'a, özellikle de elinizde silahla yaklaşı-ğınızda, alnınızın ortasına lazer yem-niz çok normaldir. Ayrıca, sakın unutmayın, bir Jawa ile dövüşmeye başladığınızda, geri kalan tümünü de öldürmek zorunda kalacaksınız, cün-kü bu evrensel boyutlarda salak ırk, paranoяıca sağa sola ateş açmakla ünlü oldukları kadar, içlerinden birinin başı derde girdiğinde hemence-cık yardıma koşmaka ve düşmanın peşini bırakamamakta da çok başarılı-lar. Dolayısıyla eğer bu tiplerden biri size ateş açarsa, sakın karşılık verme-yin ve hemen oradan tüyün, onlara ateş açmadığınız sürece size karşılık vermeyeceklerdir.

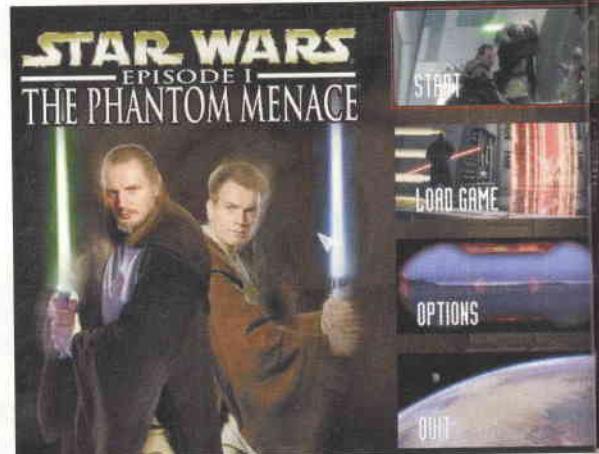
Bu bölümde ilk defa Qui-Gon'u oynayacaksınız. Dolayısıyla bölüme işin kılıcı ile başlayacaksınız. Bölümde başladıkten sonra gemiden uzaklaşın. Biraz ileride çöl insanları Tusken Ra-iders ile karşılaşacaksınız. Bu metanetsiz tiplerin iki tanesinde silah var. Onları hakladınız mı işiniz kolaylaşır. Atla-ma ve Slash teknikleri ile bu zavallı çöl insanlarına yeterince soykırım uygulayabilirsiniz. Eliminasyon işlemi-niz bittiğinde çöldeki yolu takip ede-rek Mos Espa şehrine ulaşabilirsiniz. Jar Jar ve Padme bu sırada sizinle olur ya da olmaz önemli değil, çünkü hepsi ile bölüm sonunda buluşaca-kınız.

Goergo Lucas'ın 20 sene önce kene-te ikinirken uydurduğu ve bizim ne anlama geldiğini bilmemişiz bir dilde isimleri olan 4 tane anacaddesi var Mos Espa'nın. Ama cadde isimle-

rini okuyamasak da 4 ayrı renkle be-lirtilen bu caddeleri tanıyalım-memiz mümkün. Şehre girdiğinizde karşılaştığınız ana cadde kırmızı caddedir. Kırmızı caddenin sağ tarafında kalan cadde siyah caddedir. Kırmızı cadde-nin sol tarafında kalan cadde "portakal rengi:-)))" (turuncu) caddedir. Kırmızı caddenin aşağı yürümeye devam edersiniz karşılaşacağınız cadde ise mavi caddedir. Neys...

Turuncu caddenin sonunda Wat-to'nun yeri diye bir dükkanı var ki, ihtiyacınız olan T-14 Hyperdrive Generator şeklinde ismi gereksizce uzatılmış bir parçayı bulabileceğiniz bir mekandır burası, ancak ne yazık ki dükkanın lop diye giremiyorsunuz, çünkü önce Anakin isimli galaksiler arası süper kahramanın sizi Junk-yard'da Watto ile tanıştırması gerekmektedir. Fakat şu kadere bakın ki Anakin isimli galaksiler arası süper kahramanla karşılaşabilmeniz için Shmi'nin sizi ona götürmesi gerekmektedir. Shmi'nin de derdi başından aşındır ve size "git lan başımdan dümbelek" modunda cevaplar vermektedir. Dostlara yalaklık yapana kadar gidip kendi başının çaresine baksanız işinizin çotkan halolacığını aklınıza kazıyan bu hayat dersinden sonra sokaklara düşüp sağa sola Watto'yu soruyorsunuz. Neysse baba-lar, burada acayıp ayrıntılı ve uzun işler oluyor hepsini anlattım mı, he-sapladım, 40 sayfa sürecek, kısaca özetleyeyim, herkesle konuşun her şeyi sorun, bu arada Padme ile kar-şılacaksanız, onu bulduğunuz yeri unutmayan çünkü bir müddet sonra Jar Jar'ı da orada bulacaksınız. Bu arada etrafta Health Pack'ler dolu, bulundunuz mu almayı ihmali etmeyin.

Yola biraz devam ettikten sonra köle pazarına ulaşıyorsunuz. Köle çocuk-lardan birine Shmi'nin yerini sorun ve gidip Shmi'yi ikna edin ki Anakin'i



satin alıp özgürlüğünə kavuştursun. Bu arada pazarın arkasında iki Ja-wa'nın yanında bir Blaster durmaktadır. Bu bölüm bitmeden ne yapıp edin ve o Blaster'a sahip olun, çünkü bir son-raki bölüm Blaster'sız çekilmez.

Anakin'le konuşun ve sizi Watto'ya götüremesini sağlayın. Düşünsüz ve nezaketsiz Anakin, sizi Watto'ya gö-türmeye karar verince alıp başını gi-diyor; dikaat edin, onu izlemeye çalışın ama mutlaka onun gittiği yerden gitmek zorunda değilsiniz.

Neys, biraz yürüdükten sonra yol iki-ye ayrılacak, soldan giderseniz baba bir Droid elinde kocaman bir maki-neyle üzerinize gelecektir. Dolayısıyla sağdan sağdan paşa paşa yolumuza devam edin. Burada iki Jawa duvarı yıkıyor olmalı, onları takip edin, bir-kaç adım sonra sola doğru küçük bir yol göreceksiniz. Bir süre sonra bu yola geri dönmeniz gerekecek, ama şimdilik çole girin. Küçük bir sağlık paketi ve Fuel Convertor bulacaksınız. Elbette bunları aldiginiz anda ev-rende yere düşmüş herşeyin doğal sahipleri oldukları sanan salak Jawa-lar üzerinde ateş açacaklardır. İşte şimdii biraz önce gördüğünüz o kücük yola koşarak geri dönme vaktidir. Yolun sonunda içinde kutu olan bir odaya geleceksiniz. Kutuyu duvara dayayarak duvarın ötesine bakın. Anaa, Anakin orada duruyor. Atlayı-kaşıya ve yürümeye devam edin. İşte Watto'nun dükkanı.

Watto ile konuşun (uçan yaratık Wat-to), T-14 isimli parça için pazarlık ya-pın. Buradaki pazarlık işlemi sırasında Watto kararını vermeden dükkan-dan çıkmayıp ve aldiginiz eşyaları yerden toplamayı da unutmayın.

Neys, kızların yanında duran mavi Twi'lek ile konuşun. Jabba size bir miktar kredi açacaktr ve bir sonraki Level'in başında da bu Twi'lek ile yi-



ne karşılaşacaksınız, sakın unutmayın.

Bu arada Padme bir işe yaramamaktadır, çünkü Jar Jar'ı bulmanız gerekmektedir. Şu anda bulunduğuuz yer turuncu cadde olmalı. İlerleyin, caddeden çıkmadan önce caddenin solunda kırmızı bir kapı var. İçeri girin, yatağın üzerinde 5 tane Flash Grenade de var, ama onları almaya kalkınca tavandaki güvenlik silahı sizi delik deşik etmeye kalkacaktır. Artık ne isterseniz yapın, ama Grenadeler ile tüyün oradan.

Turuncu caddeden çıkışınca kırmızı caddeyi bulacaksınız. Sola dönün ve yürümeye devam edin. Sağ tarafta mavi caddeye girin. İki kere sola dönün, karşınıza kocaman yeşil bir yaratık çıkacak. Yanındaki binaya girin. Jar Jar'ı da burada bulabilirsiniz. Jar Jar ile konuşun ve Watto'ya gitmesini söyleyin. Bu arada eğer ihtiyacınız varsa köşelerden birinde küçük bir sağlık paketi de bulabilirsiniz.

Jar Jar, Wattoya giderken siz de mavi caddeye geri dönün. Kölelerin bölmüne gidin. Biraz ileride Yak-Face'ı göreceksiniz. Size evini bazı Thuglar'ın istila ettiğini söyleyecektir. Hızla içeri girin, merdivenleri çılayın, evi temizleyip balkondan atlayın. İki salak hırsızın bir tüccarı soyymaya kalktıklarını göreceksiniz. Hırsızların karanlıkta kalmış iç organlarını işin kilincinizle aydınlığı tanıştırın ve tüccarla konuşun. Sizi dükkanına davet edecek, konuşmaya devam edersiniz size bir hediye verecektir.

Tüccarın dükkanının ön kapısından çıktıığınızda, kırmızı caddenin sonunda olacaksınız. Soldan yürümeye devam edin. Pembe elbiseli çekic kafalı bir kadın göreceksiniz. Onunla konuşun. Oğlu Tomo'yu bulmanızı isteyeciktir.

Bu bölüm çok uzun sürdü, kısaltma-ya çalışıyorum, ama olmuyor. Neys, turuncu caddeye gidin, merdivenle-ren çıkışın; birisinin odasına gireceksiniz, güvenlik silahlarına dikkat ede-rek ipi görene kadar ilerleyin. Diğer balkona ulaşmak için bu ipi kullan-mak durumundasınız. Karşı balkona geçince Selbuba'nın odasında ola-caksınız. Köşede 250 sıkımlık bir Blaster var, ama onu aldiğinizde gü-venlik silahları etrafi dağıtmaya başlı-yorlar aman... Hemen dışarı çıkışın, diğer ipi bulana kadar yürüyen, bu seferki ip sizi kaptan Neg'in evinin balkonuna götürücektir. Eğer ipin ba-şına bir nöbetçi varsa, onu acımadan öldürün ve ipi kullanın.

Neg'in evine girince kadını ve Diro'id'i ölüren. Odada 2 kafes var. Birinin içinden bir canavar çıkıyor, onu öldürmek zorundasınız.

Yaratık ölünce çekic kafalının oğlunu kurtarın ve onunla konuşun. Yan tarafa gidip kapı kilidine güç veren jeneratörü parçalayın, kapıdan çıkan çocuğu izleyin, annesinin yanına gelince kadın size bir Repulse Booster verecektir. Yaşasın her işe burun sokmayı gerektiren kahramanlık etiği...

Eğer bir Blaster istiyorsanız, siyah caddedeki bara girin. Mat Rags ile konuşun. Eğer adama yeterince yalanlı kalık edebilirseniz, size bir Krayt Dragon dişi verecektir. Bu dişi Hydronic sebzeler kraliçesine götürürseniz, o da size bir Blaster verecektir (Ne zor işler!).

Podracer parçaları için pazarlık yapma vakti geldi. Bir Mass Coupler ve Servo Control'a ihtiyacınız var. Bu iki parçayı aldığınızda Watto'nun dükkanına gidin ve Anakin'le konuşun. Parçaları aldığınızı söylediğinizde bölüm bitecektir (Hele şükür). Burada bir de ticaret sistemini anlatmak istiyordum, ama yer kalmadı, artık onu da siz keşfederin).

Bölüm 7: Mos Espa Arena

Görev: Jabba'yi, Watto'yu
ve Anakin'i bulmalısınız.

Bu bölümde çok az silah var ve iki baba canavar da kafanızı koparmak için sizi bekliyor. Ateş ederken çok dikkatli olun. Eğer geçen bölümde silah getiremediyseniz, bu bölümün başlangıcındaki gizli bölgeleri bulmanız hayırınız olacaktır.

R2 ile birlikte Sandcrawler'dan çıkış, ama R2'nin önünde olmaya dikkat edin, çünkü dışında bir Tusken Raider var ki, paranoyak ve saplantılı bir şekilde R2'ye ateş ediyor. Force Push falan kullanıp bu tipin de cüçüğünü dürün ve R2'nin rampadan aşağı inmesini sağlayın.

Ana girişe geri dönün, ama içeri girmeyin. Bu sefer sağa gidin. Yuvarlakımsı bir bina var ki kapıları kilitli R2'yi bulun ve kilidi açtırın. İçeride tamı tamına 5 (yazı ile BEŞ) adet Flash Granede var. Hepsini alın.

Deminki kapıların yanına geri gidin. Yeşil ucubenin yanında ve köşelerinde Grendle isimli bir tüccar var, Chokie satıyor. Bu tipe Chokieler' nasıl yaptığını sorun. Size bir tavsiye, kim olduğunuzu sordugunda çiftçi olduğunuzu ve bir çiftçi dostunuza yardım ettiğinizi söyleyin ve Thermal Detenator aradığınızı anlatın. Siz de başka bir tüccara gönderecektir.

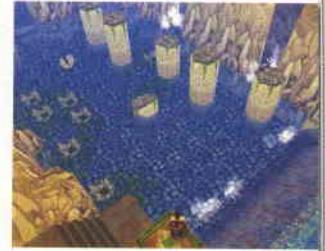
Şimdi arenanın kapısından girin, sola tüccar Anabar var. Konuşun onuna. Thermal Detonator'ı sorun. Jedi Mind Trick'i kullanarak adamın sizden etkilenmesini sağlayın. İşiniz bittiğinde mavi Twi'lek hanımı bulun. Kapıların tam yanında duruyor. Onunla konuşun, sizi Jabba'ya götürürecek. Ne derse yapın ve onu takip edin. Birazdan bir oda bulacaksınız, içindeki tuşa basın ve tuzaga düşeceksiniz. İlerleyin ve Jabba ile karşılaşın.

Jabba'nın şampiyonun cucumberini dörmek zorundasınız. Ama sakın Thermal Detonator'u kullanmayın ya da çok istiyorsanız kullanın ve etrafındaki sınırlı halkın cucumberınızı dörmesini seyredin.

Jabba'nın canavarını yenebilmek için fazla yol yok. Kılıçınızı çekin, canavarın geldiği kapıya dönün ve çok hızlı olun. Kapının öünü tutun, canavarın sizi geri itmesine izin verme-yen ve onu küçük kapının içinde sıkıştırın. Yaratığın kırmızı sağlık çizgisi görünmeyecektir ama yaratığa vurduğka cucumberleri dürülecektir, kolay gelsin.

Buradan çıkışlırsınız bara gideceksiniz. İsterseniz Jabba'nın özel odasına da girip biraz laflayabilirsiniz ama gerekli değil. Bu arada mavi Twi'lek ile konuşun ve onun sizin hakkınızdaki görüşlerinin değişmesini sağlayın. Bla bla bla... Konuşma bitince de koşarak uzaklaşın bu cehennmeden. Allaam, neden evinizde oturup üç boyutlu holovizyonundan günün filmlerini ve çarkievren yarışmasını seyretmiyorsunuz ki, ne işiniz var kaaramanlıkla falan?! Neyse devam edelim bakalım.

Barın uzak köşesinde bir grup Podracer manyağı arena girişine açılan kapıyı kapatmış şekilde lâk lâk ediyorlar. Bardaki Teemto ile biraz gevezelik yaparak Jedi Mind yeteğinizi ku-





lanın ve sizi barın diğer ucundaki adamla tanışmasını sağlayın. Bu tip Watto'nun çöplüğünde karşılaşığınız birisi. Yanında küçük bir sağlık paketi var, onu da almayı ihmal etmeyin. Adamla konuşun, ama çok konuşkan biri değil. Hemen yanında oturan çekiç kafalı arkadaşı ile konuşun ve adamın biraz içki içere konusmaya başlayacağını öğrenin (Beleş içki istiyor keşler!). Bara gidin, bardaki salak Droid sizinle ilgilenince Juri Juice içkisi isteyin ve içkiyi çekiç kafalının yanındaki adama götürün. Sonra tekrar bara dönüp aynı içkinden bir tane de çekiç kafalı getirin (Tiplere içki ısmarladığımız gibi bir de garsonluklarını yapıp ayağlarına kadar getirdik, gitti karizma, yıkıldı kahramanlık rakanu... Nerede kaldı o eski Western'lerdeki "Barmen dostlarımı birer içki çek!" olayı) (Allam, yazıya ayrılmış sayfaları yarıladık, ama daha 4 bölüm var yazacak., kesin sigmıcak bu yazı).

Çekiç kafalının yanındaki tip sarhoş olunca sizinle konuşmaya başlayacaktır. Sizi Watto'ya götürecek, ama "Burada bekle" dediğinde sakin beklemeyin ve peşinden gidin. Balkonda oturup manzarayı seyreden Watto'yu görenе kadar yolumuza devam edin. Watto ile konuşup bahse girin ve bara geri dönün. Barın çevresinden dolaşır Jabba'nın suitine girin, merdivenlerin altından gidin, duvarın üzerrine ziplayıp arenaya girin ve Podracer'in içindeki Anakin'i bulana kadar yürümeye devam edin.

Anakin'i bulduğunuzda küçük mavi bir yaratık ekrandan koşarak sinsiçe kaçıyor olmalı. Bu cüccüğü dürülesice tip Podracer'in "Ignition Capacitor"unu calmış, hemen peşinden koşun, tip sizi bir sürü değişik mekana sürükleyecek, sağıdaki soldaki Power Up'ları da alarak adamı takip edin. Bir tünele gireceksiniz, tünelin sonunda bir kapı var, açın, içinden Grenade'ı alın. Yaratığı takip edin. Eski bir binanın içinde yaratığı sıkıştıracağınız, ama o da ne, aradığınız parça onda değil. Şimdilik bu herifin cüccüklerini durmeyin, aracın parçasını bulmanız lazım. Arka duvardaki Block'u hareket ettirin. Dadadam! İşte diğer büyük canavar da burada karşınıza çıkıyor. İki basit strateji var bu dev yaratığın cüccüklerini dürübilmeniz için. 1- Kapının tam önünde durup yaratığı tam gördüğünüz anda ateşe başlamak, 2-bölüm başında elde ettiğiniz Thermal Detonator'u kullanmak (Ama patladığında yakınlarda olmayın!).

Yaratık ölünce Ignition Capacitor'u kapıp Anakin'in yanına dönün. Geç-

miş olsun, yeni bir Level, yeni mace-ralar... Asssonra.

Bölüm 8:

Encounter in the Desert

Görev: Darth Maul'u başka tarafa çekmek

Bu bölümdeki Darth Maul'un cüccüklerini dürülemek mümkün değil, dolayısıyla cüccük dürüleme operasyonuna girmeyi denemeyin. Tayfanız kendilerini ve Hyperdrive jeneratörünü gemiye taşıyan kadar Dart Maul'u başka bir yere çekmek olmalıdır amacınız. Eğer tek bir tayfanız bile ölüse veya Hyperdrive Generator zarar görürse oyuncu biter ona göre. İşin kılıcınızın yardımıyla Darth Maul ile oynamalı ve dikkatini çekmelisiniz, ama haberiniz olsun o sizle oynamıyor.

İlk fırsatla şehirden çıkışın, Darth Maul (Momu diicem bundan sonra, çok uzun ismi var...) peşinden gelecek, ama o gelmeden önce üzerinde atış talimi yapan Droidler'in cüccüklerini dürün, çünkü hem momu hem de Droidler'le uğraşmak zor oluyor. Force Push kullanıp önce Disable edin, sonra da harcayı Droidler'i.

Momu ile birlikte bir dağ geçidine geleceksiniz. Momu burada küçük çaplı bir toprak kaymasına sebep oluyor ve yolunuz kapanıyor. Sakin panik yapıp mermilerinizi harcamayın, çünkü Momu üzerinde işin kılıcından başka bir şey etkili değil. Büttün yeteneğini kullanıp Momu'yu gücünün另一半ına kadar yaralayın, böylece diğer tarafa kaçmaya başlar. Köşedeki Landspeeder'in içinde bir sağlık paketi var, onu alın.

Düşen taşların üzerinde küçük bir platform var, oraya çıkışın, büyük kayağı itin ve açılan geçitten girin, diğer tarafından çıkacaksınız.

İkinci kısımda Momu'yu görünce hemen üzerine gitmeyin, bekleyin size gelsin, böylece Generator'ı sağlamış olursunuz. Dövüş başlayınca Momu ile gemi arasında kalmamaya özen gösterin. Momu'nun Generator'a yaklaşmasını da önleyin, yoksa sizle dövüşmeyi bırakıp Generator'ı yer haberiniz olsun. Momu'yu birkaç dakika oyalayabilirseniz, adamlarınız işleri bitirecektir. Artık koşup gemiye binin, bölüm otomatikman bitecektir (Holovizyon ve pazar gazetesi olayında israrçıym amma dinleyen mi var!).

Bölüm 9: Coruscant

Görev: Senate Chambers'ı bul, kraliçeyi bul ve koru.

Hızlı hızlı anlatıcam.. iyi okuyun, tekrar etmicem.

Kaptan Panaka'yı oynuyorsunuz. R65 Blaster'i alın, geminin yanında... Taksisi patlatacak olan Droid'i avlayın, yanına yaklaşan diğer düşmanları da cüccüklerini dürün. Hareketli platforma çıkip Droid'le konuşun. Sizi turist ofisine yönlendirecek. Resepsiyoniste konuşun. Köşeyi dönün ve köşedeki tiple konuşun. Siyah kapıya gidin. Şehir turu satın almak için 200 kreditiniz yok. Kadımla konuşun, size şehir pasaportu için bir hile verecek.

Alana geri dönün. Adamla konuşun, size iki şehir turu bilet satmak isteyecek, ama 100 krediye. Platformdan karşıya yürüyün, mavili adamlı konuşun, ama ukalalık yapmayın. Elektrikli dürbünüzü adama satın ve 100 kredi alın. Biletçi adama geri dönün ama cüccükleri dürümlenisice bu sefer fazla para istiyor, ikna edene kadar konuşun ve iki bilet de alın.

Thuglar saldıracaktır bu arada, cüccüklerini dürüleme çekenmeyin. Biletçi Droid'e gidin. Sizin için kapıyı açacaktır. Kapıdan geçin, diğer ucun Droid'i şışleyin, ama bu arada tur geminiz artık işe yaramaz, senatoya giden başka yol bakacaksınız.

Sağda bir depo var. Aşağıda duran bir asansör var. Bu asansörü yukarı çıkarın, yoksa nazik kraliçemiz siz aşağı inerken sizi takip edemez. Pitin içinde hareket edebilir iki kutu var. Bir kutu mavi güç alanının içinde ve diğeri de diğer köşede. Bilmeceyi çözmek için iki kutuya da ihtiyacınız var.

Sarı kutuyu itin, arkasında bir panel var. Aşın, içindeki Blaster'i alın. Sarı kutuyu uzak taraftaki duvarın yanına kadar sürüün, kırık raylı olan duvara. Yukarı ziplayın ve kontrol odasına çıkışın. Kırmızı anahtar asansörü hareket ettirip güç alanını kaldırıyor. Mavi anahtarın ne yaptığını ise kendiniz deneyin...

Güç alanının içindeki kutuyu asansöre yükleyip yukarı gönderin. Bu sırada kraliçeyi kaçıracaklar ama panik yapmayın, herşey senaryoya uygun gelişiyor, filmin sonunda iyiler kazanacak garanti veriyorum...

Asansörün tepesine çıkışın, kutuyu öne itin, burada hareketli bir platformu

kontrol eden bir panel var. Paneli kullanarak platformu oynatın ve kuttunun üzerine çıçıp platform gelince üzerine atlayın. Diğer tarafa geçince ortalık karışıyor, sandıkların arasından saklanarak kaçmaya çalışın, yoksa cüccüklerinizi dürücekler, aman diyim..

Neyse, hızlı hızlı geçiyorum, bu belalardan kurtulunca bir iki Blaster bulacağınız, daha sonra da bir pazar alana gireceksiniz. Üst kata çıdın. Bol kapılı alana gelin. Bir kapının ardi düşman dolu, cüccüklerini dürün ve asansör koruyan güç alanını indirin. Asansöre binin ve kendinizi şehrin bir ucunda buluverin. Örümceklere dikkat ederek büyük kapıya gidin. Sol odadaki adamdan şehre geri dönüş şifresini alacağınız, büyük kapının arsında ise yakalanmış bir bölge var ki burada tek kural hiç bir kuralın olmadığıdır, aman dikkat. Kapıya geçince gördüğünüz birkaç zavallı öldürünen, yoksa birazdan onlar sizi öldürcekler.

Yolu takip edin, el yapımı kontrol paneline geleceksiniz. Soldaki ve sağdaki panellere basıp geri koşun. Yol açılmış olacaktır. Eğer değilse tekrar deneyin, bu bir zamanlama sorunu çünkü...

Duvar aşağı inince üzerinden geçin, içi kutu dolu odaya gelin. Yukarıdaki kutuda beyaz anahtar var, aşağıdaki kutuya itip onu alın.

Lever'ı itin ve duvar inince sağa gidin, anahtarları kullanıp odaya girin, kötü adamın cüccüklerini dürün ve kralıcıyı kurtarın. Kötü adamdan düşen kırmızı anahtarı almayı unutmayın.

Paneli kullanıp duvarı indirin, ilerleyip asansöre binin, kırmızı anahtarı kullanın. Aşağı inince düz ilerleyin, karşınıza sonsuz bir çukur çıkacak, panik yapmayın, buradayım. Burada bırsürü Lever var, hepsini sırayla kullanıp karşıya geçin ve karşısında da Lever'ları kullanıp geçidi açın. İlerleyin, kapıyı açın asansöre binin, şifreli kapıda "Coruscant has lovely sunsets." cevabını kullanın. İçeri girin, tehlikeli bir düşman var burada, cüccüklerini dürün. Bu bölüm de bitti.

Bölüm 10: Assault on Theed

Görev: Queen - Saraya gir ve Panaka'yı koru / Obi-Wan - Darth Maul'u izle ve dövüş.

Bu bölümde hem kralıcıyi hem de Obi-Wan'ı oynayacağınız. Kralıcı

çok daha güçsüz bir karakter ve görevi Panaka'yı korumak. Panaka ölüse oyun biter.

Oyuna Obi-Wan olarak başlıyorsunuz ve Darth Maul (Momu) ile karşılaşıyorsunuz. Burada amaç, Darth Maul'un peşini hiç bırakmadan dövmek. Herkes farklı stratejiler izleyebilir, o yüzden çok uzatımcam, Allah ne verdiyse gönderin Momu'nun üzerine...

Queen olduğunuzda amacınız Panaka'yı korumak, lafi fazla uzatımcam, peşiniz sıra gelen Panaka, "We've got problems, move out" dediğinde hemen topuklayın, çünkü Destroyer Droid peşinizde demektir.

Bu bölümde fazla bilmecə falan yok (ama kolay bölüm diil, uyarmadı demeyin!), öünüze çıkanı vurun, yolunuza devam edin, sağ kalmaya bakın. Diğer bölüme geçin.

Bölüm 11: The Final Battle

Görev: Queen - Taht Odasını Bulun / Obi-Wan - Darth Maul'un Cüccüklerini Dürün

Nihayet son bölüme geldik. Bu bölümde bilmecelerden uzak, anahatları bul kapıları aç, içeridekileri öldür, üzerlerinden düşen anahtarları al, yeni kapıları aç, içindekileri öldürüp anahtarlarını al şeklinde devam eden bir bölüm adı adım adım açıklamak çok saçma olacak; dolayısıyla yapmanız ve yapmamanız gereken bazı ipuçları verip final heyecanını size bırakıcam..

Bölüme Queen olarak başlıyorsunuz ve amacınız taht odasını bulmak. Beyaz güvenlik kapısının yanında 3 kapı daha var. Burada duran asker ortadaki kapıyı açmamanız söylüyor. Onu dinleyin ve açmayın, çünkü kapının arkasında bu evrende kimseyin durdurulmayacağı kadar çok Droid var, hepsi size saldırmaya başlıyor.

Oyunun son savaşında Obi-Wan'ı yönetiyorsunuz ve karşınızda Momu var. Onu yok etmek imkansız gibi bir şey, ama hemen yakınında çok büyük bir çukur var, amacınız Momu'yu bu çukura düşürmek. Force Push ile Momu'yu çukurun yanına kadar itin ve kılıcınızla birkaç büyük yara açın üzerinde. Sonra aniden bir Force Push daha kullanarak Momu'yu sonsuz çukurun dibini görünmeyen karanlığına gönderin. Geçmiş olsun...

Açıklamada yazılmamış çok yer kal-

di, ama herşeyi adım adım yazmak için dergideki bütün sayfaları kullanmak gerekiyordu. Bu yüzden basit bilmeceleri, sıradan çarpışmaları yazıya almadık. Takıldığınız yerler olursa, Lucas Art'in Web sitesi 24 saat emrinizde. Beni aramayın, uyuyor olacağım. Hoşça kalın. □

Cem Şancı.



FALLOUT 2. Bölüm

(Uyarı : Oyunu bitirmeniz için alternatif bir yol var. Eğer iyi silah kullanan bir karakteriniz yoksa, oyunu bu yolla bitirmek için Lockpick ve Science yeteneklerinizi şimdiden geliştirmeye başlamalısınız)

Acaba...

Ümitlerimin dirildiği bu an, benim için "İşe yılmadan devam!" anlamını taşıyordu. Ama kendimi hemen çöle öte tarafına atamazdım. Hem Vault 12 hakkında başka bilgiler de bu Hub adı verilen dev şehrin bir yerlerinde saklı olabilirdi. Bunun üzerine şehri adım adım gezmeye karar verdim. Kütüphaneden çıkışip Beth'in silah dükkanına girdim -GUNS yazan bina- . Şehrin geçmişini, konsülüne ve üç tüccar grubunun öyküsünü dinlemek ilginçti, ama aradığım şey bu değildi. Beth'den kendimi savunmama yardımcı olabilecek silah ve cephamı aldiktan sonra çıkışip Lorenzo'nun dükkanına bakındım, -FLC yazan bina- fazla bir şey yoktu, ben de çıkışip aşağıdaki ilan tahtasına bir göz attım. Yine ömensiz bilgiler! Karavanlara eskortlu için adam aranıyor, falan filan... Aradığımı bulmak için daha büyük oynamalıydım. Deputy Fry'ın be-

ni uyardığı şu Decker, belki oradan bir şeyler çıktı. Decker'in yerine gittim. Decker'in adamı Kane ile konuşup Decker'la görüşmek için izin aldim. Bilgi yoktu, ama Decker benden bir tüccarı öldürmemi istiyordu. Bir an kendimi aptal gibi hissettim. Vault 12 hakkında birseyler ararken bir anda kiralık katil yerine konmustum. Galiba suçu bendum. Böyle bir batakhane ne bekliyordum ki? Şimdi düşünmem gereken zavallı adamın hayatıydı; öyle ya, ben olmasam bir başkası yapabilirdi. Sorun tek çözümü Decker'in yakalanmasıydı. Ben de polis ofisine gittim ve Şerif Green'e Decker'ı ihbar ettim. Daha sonra şerif ve ekibine katıldım ve Decker'in gizli ofisine yapılan baskında onlara yardımcı oldum. Sonuç hüzünlüydi. Decker ve adamlarının işi bitmişti, ama Deputy Fry'ı kaybetmişti. Onu uzun süredir tanımadım, ama duyduğum acı çok, çok büyüktü.



Şehrin bu kısmında bana düşen bu kadardı. The Heights adlı bölgeye indim - soldaki yoldan aşağı - ancak burası sıkı korunuyordu ve belli ki Decker'in benden öldürmemi istediği tüccar olan bitenden habersizdi. Nöbetçi Rick ile konuşmaya çalıştım, ama sonuç sıfırı sıfırı.

Geri döndüm ve tüccarların bulunduğu bölgeye gittim -geri dönüp diğer yoldan aşağı inin- karşıma ilk çıkan nöbetçi, bu bölgede hastane ve su tüccarları olduğunu söyledi. Su tüccarlarının bürosuna girdim ve bir anda hayatımın en zor seçimlerimden birini yapmak zorunda kaldım. Konuştuğum kişi bana Vault 13 için bir miktar su sağlayabileceklerini söyledi. Vault'un yerini herkesin öğrenmesi gibi korkunç bir tehlike vardı, ama ölü bir Vault'tansa yeri bilinen bir Vault bana daha cazip geldi. Hem belki Necropolis'de bir su çipi olabilir dediler. Necropolis'in ismi ürkütücüdü ve bildiğim kadariyla orada yalnızca Ghoul denen zombileşmiş insanlar yaşıyordu, ama Hub'dan çıkışınca gideceğim ilk yer olacağı kesindi. 2000 kredi ve Vault'un bir süre daha idare edecek su tankları hazır bile. Bu da bana Necropolis'i araştırmak için zaman sağlayacaktı. İçim biraz olsun rahatlaşmış şekilde hastaneye doğru yola koyuldu.

İçerisi tuhaftı. Konuştuğum nöbetçi buradakiler hakkında iyi şeyler söyledi. İçerdekiler hastaydı, ama sanırım hastalkları kafalarındaydı. İçerdeki odalardan birinde cübbeler içinde birini gördüm. Kendisiyle konuşduğumda bana katedralden, kutsal alevden filan söz etti. Ne dediğini bilmiyordum, ama içimden bir his yakında öğreneceğimi söyledi. Hastanede daha fazla zaman harcayamadım, Downtown'a dönüp şehrin görmediğim son yerine gittim - polis merkezinin arkasındaki yola girin. Burası şehrin en berbat bölümündü. Yasası saticilar, hırsızlar, serseriler... Gezinirken evlerden birinde tutuk olduğunu sandığım bir adam gördüm. Kapayı açtımda beni elinde silahlı karıslanlara bakılırsa tahminim doğruydu. Kısa bir çatışmanın ardından adam kurtulmuştu, diğerleri ise... Neyse, bunu marifetmiş gibi yazmak istemiyorum, ama silahı ilk onlar çektı. Adam bana minnettar olduğumu ve Brotherhood of Steel'deki dostlarının bana yardımından sakınmacaklarını söyledi. Bir de şu Brotherhood'un ne olduğunu bilseydim! Aşağıda doğru devam ettim ve hayatta gördüğüm en tuhaf kişiyle karşılaştım. Adı Harold'du ve yüzü artık bir insan yüzü değildi. Bana Dr. Ric-

hard Grey adındaki arkadaşıyla çöle yaptığı geziden, mutant dediği yaratıkların elinden nasıl kaçtığını ve daha bir dolu şeyden söz etti. Böyle sine ilginç bir öykü dinlememiştim. Daha fazla kalıp dinlemeyi isterdim, belki başka bir zaman... Gerçi döndüm, ama tam Downtown'da polis merkezinin önünde Irwin adlı bir adam evini haydutlardan kurtarmam için yardım istediler. Galiba böyle şeyler hep beni buluyor. Ona yardım ettim, şimdi evinde mutlu mutlu yaşayor olmalı, karşılık olarak verdiği ekipmanlar için ona teşekkür ettim ve Hub'dan ayrılmış Necropolis'e doğru yola çıktım. Artık yatmalıyım. Yarınki yolum uzun ve hava çok sıcak...

12 OCAK

Bugün inanılmaz şeyler oldu. Necropolis'e ilk vardığında Ghoul'ların çok tehlikeli oldukları düşündüm ama onlar kendilerini rahatsız etmeyenlere dokunmuyorlar, bunu çabuk öğrendim. Eğer burada bir su çipi varsa Vault'umda olduğu gibi yerin altında bir yerlerde olmalıydı. Ben de ilk gördüğüm kanalizasyon kapağını kaldırıp içeri girdim. İçerisi karanlık, pis kokulu ve farelerle doluydu. Tabii ki caymam için yeterli değildi. Yola devam ettim - bir üst ekrana geçin-kanalizasyonda ilerlerken bir grup Ghoul'a rastladım. Biri benden ateş etmememi istedi. Sonradan liderleri olduğunu öğrendim bu Ghoul, Necropolis'de iki tip Ghoul'un olduğunu, Set yönetimindekilerin kendilere eziyet ettiğini söyledi. Ve en önemli SU ÇİP! Kuzeyde eski bir su çipi varmış. Muhteşem! Her şey bennim için çok iyidi. Ta ki Ghoul lideri konuşiana dek: "Eğer çipi alırsan hepimiz öleceğiz!" Seçme şansımın olmadığından düşündürdüm ki bana kallarda bozuk su pompasının bir parçasının bulunduğu ve onunla pompayı onarabileceklerini söyledi. Artık hem Vault 13'ü hem de Necropolis'i kurtarmak bana kalmıştı. Sırada ne vardi, dünyayı kurtarmak falan mı?! Yola devam! - bir üstteki ekrana gidin ve merdivenden yukarı çıkıp Watershed bölgesine ulaşın - tekrar yukarı çıktıığında gördüğüm bina su pompasının bulunduğu yer olmalıdır. Binaya girdim ve arka odalardan birinden aşağı inen merdivenleri kullandım. Merdiven bir kat daha aşağı iniyordu, yerin altındaki ikinci kata indim ve onu gördüm! Vault'u! Tabii, şu ana kadar Necropolis'in bir Vault üzerine kurulmuş olabileceği hiç düşünmemiştim. Tipki benimkindeki gibi bir kapidan içeri girdim. İlk ve ikinci katlarda sadece Ghoul ve fareler vardi, ama üçüncü kata indiğimde

çalışır durumda bilgisayarların birinde su çipi beni bekliyordu. Vault'um kurtulmuştu! Sıra Necropolis'teydi. Geri dönüp kanalları aramaya başladım. Uzun sürmedi, kayıp pompa parçasını da bulmayı başardım - daha önce bulunduğuuz kallarda sağ üste doğru ilerlediğinizde yerde "Junk" adlı parçayı göreceksiniz - biraz uğraştıktan sonra pompatı tamir etmeyi başardım - Junk'ı elinize alın ve pompa üzerinde kullanın, birkaç kez denemeniz gerekebilir - beni bekle Vault'um, az, çok az kaldı...

23 OCAK

Vault'a varır varmaz üçüncü kata indim. "Overseer" beni kahraman gibi karşıladı. Neler öğrendiğimi görmek için Pipeboy 2000'den okuduğum holodiskleri incelemek için biraz zaman istedim. Sonuç pek de iç açıcı değildi. Birileri Harold'un bahsettiği mutantlardan ürettiyordu ve bu üretim normalin çok üzerindeydi. Overseer benden mutantların kaynağını ve onu üreten gücü bulup imha etmemi istiyordu. Daha yeni gelmiş olmama karşın görevi düşünmeden kabul ettim. Dış dünyanın görkeminin yanında Vault'ta bunca yıl yaşadığım ortama geri dönmek cazip gelmemişi doğrusu. Kahraman olmak güzel olabilirdi, ama üç katlı bir binada kahraman olmaktansa koca bir dünyada dostum lan ve köpeğim Dogmeat'le sıradan biri olurum daha iyi!

8 ŞUBAT

Araştırmalarıma şu gizemli kardeşten başlamak uygun olabilir. Binasının yeryüzünde tek bir girişi vardı ve burası iki nöbetçi tarafından sıkı sıkıya korunuyordu. Üye olabilmek için geçmem gereken bir sınavdan söz ettirler. Glow adlı verilen bir kraterde giyip orada olduğuma dair bir kanıt getirmiyorum. Kapıdaki Cabbot ve yanındaki Paladin'den detaylı bilgi aldıktan sonra Glow'a doğru olan yolculuguma başladım. Glow'a gitmeden önce yanınızda yoksa ip, Rad-X adlı radyasyon koruyucu ilaç ve Rad-Away adlı radyasyon giderici ilaçtan biraz bulmanız gerekiyor.

26 ŞUBAT

Bu sabah Glow'a vardım. Dünyanın öteki ucunda bir yer. İçeri girmeden lan, Dogmeat ve kendim için aldığım Rad-X'leri kullandım. Radyasyona karşı korunmadan buraya girmek delilik. Aşağı indim - ipi kraterin kenarına bağlayın - aşağı katta dolaplarda işime yarayacak pek çok eşya vardı,



ama asıl dikkatimi çeken yerde yatan Brotherhood of Steel üyesiydi. Onu parlak zırhından tanıdım. İhtiyacım olan şey, bir teyp kaseti ve bir güvenlik kartıydı. Araştırmalarıma alt katlarda da devam ettim - bilgisayara girip sistemi kapatın, sarı giriş kartını kullanıp sistemi açın; aynı şekilde alt katlarda bulacağınız kırmızı ve mavi kartları kullanarak aşağıdaki katlara inebilirsiniz - mutantlar hakkında tek satır bilgi bile yoktu. Daha uzun süre burada kalmak tehlikeli olabilirdi. Geri dönüş yolunda Brotherhood'u düşünüyorum. Acaba nasıl bir yer ve acaba bu yeni üye nasıl karşılaşacaklar?

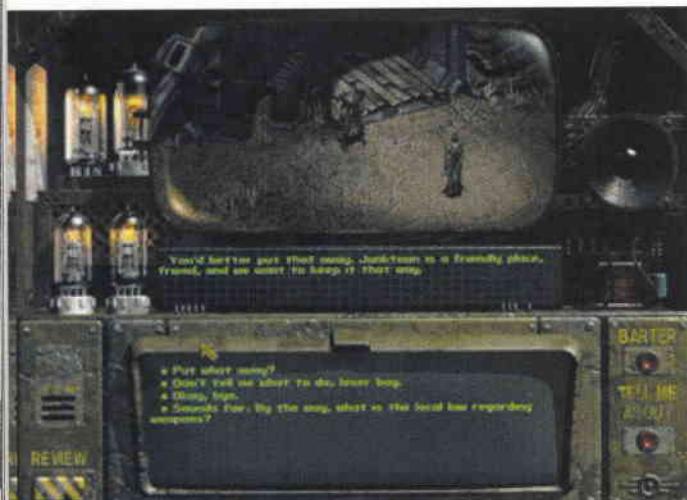
17 MART

Brotherhood'un içini ilk görüşüm. Girişte daha önceden gördüğüm nöbetçiler duruyordu. Biri bana kapıyı açtı ve içeri girdim. İlk katta asansörden iner inmez bir nöbetçiden bilgi aldım. Burası nükleer savaş sonrasında insanların kendilerini savunmak için kurdukları bir organizasyon. İki





tür üyeleri var: Scribelar ve Paladiner. Scribelar bilimsel araştırma ve silah dizaynı yaparken, Paladinerler de silah kullanma ve Brotherhood'u koruma konusunda uzmanlar. Koridorun sonunda Michael ve Thalus'u gördüm. Michael malzemeden sorumlu eleman, Thalus ise yakın dövüste uzman biri. Beni görümez Hub'da kurtardığım dosta için teşekkür etti ve "Ne dilersen dile!" dedi. Ben de Brotherhood'un özel zırhı "Powered Armor" sahibi olmak istedigimi söyledi. Sonuçta benim de zorlu görevim sırasında korunmak için diğer üyeleri gibi parlak ve çok güçlü bir zırhım oldu. Michael'dan silah ve cepheye ihtiyacımı da karşılayıp Paladin'ın lideri Rhombus'la görüştüm, ardından alt katlara indim - Rhombus'la konuşup Boneyard hakkında bilgi alabilirsiniz, ama sakin odasına girmeyin, kapıyı açıp dışarıda bekleyin, yoksa çok öfkeleniyor ve sizi kovuyor- ikinci katta bana ayrılmış bir oda vardı ve odadaki dolabına fazla eşyalarımı bırakıp oda arkadaşıyla biraz lafladım. Üçüncü



katta ise yüksek bir ücret karşılığı insanın fiziksel ya da zihinsel yeteneklerini geliştiren ameliyatların yapıldığını öğrendim. Ancak asıl görmek istedigim kişi dördüncü kattaydı. Maxson, yani Brotherhood'un başkanı. Kuzeye giden bir grup öncü birliğin başına gelenleri öğrendiğimde mutantların yeri hakkında kafamda bir fikir olmuştu bile. Araştıracağımı söyleyip Brotherhood'dan ayrıldım. Ancak niyetim önce beni neyin beklediğini bilmemişim kuzey çöllerinde vakti kaybetmektense güneşe, Boneyard'a gitmek.

24 MART

Boneyard Hub kadar büyük bir yer değil. Şehir, regülör adı verilen nöbetçilerin korumasında. Hepsı Zimmerman adında bir adama bağlı. Şehrin aşağılarında çadırında yaşayan Sammael adlı bir izci kuzeyde Followers of the Apocalypse ve güneyde Children of the Cathedral adlı iki organizasyondan söz etti. Konuşmanın ardından Zimmerman'ı görmenin yararlı olabileceğini düşündüm. Zimmerman'ın evini bulmak zor olmadı - girişi yakın, soldaki ev - Zimmerman'ı gördüğümde öfke içindeydim. Balades adlı bir çetenin oğlunu kaçırıp öldürdüğünü söyledi ve benden çetenin reisini bulup intikam almamı istediler. Neden herkes bana kiralık kattı muamelesi yapıyor? Bu üç oldu! Ama durumda bir gariplik var gibiydi. İşi kabul ettim, ama içimden bir his acele etmemi söylüyordu. Bladeler'in yerine vardığında - Boneyard'da ana ekranın yukarı çırpı yeşil alanına girin - bir çeteden çok zavallı bir grup insanla karşılaştım. Bir çete bile olamayacak kadar yoksullular. Liderleri bir kadındı. Hemen silahımı çekmedim, önce onunla konuşmamışdım, hem ben yargıcı değildim. Olanları duyunca bir anda deliller gibi bağırmaya, Zimmerman'ın oğlunu çok sevdiginden ve onu gerçekte regülörlerin öldürdüğünden söz etti. İnadırcı gibiydi, ama yeterli değildi. Ama bana uzattığı bantta her şey apaçık kaydedilmişti. Olanlar beni de oldukça öfkeliştirmiştir. Zavallı çocuğun ruhunu huzura kavuşturmak için yapacak bir şeyler olmamıştı. Bana Gun Runners adı verilen silah satıcılarının kendilerine yardım edebileceğini söylediğinde kendimi dışarı attım. Gun Runners'a ulaşıp Bladeler'i regülörlerle mücadele edebilecek duruma getirmiydim. Gun Runners -sağdaki ekrana geçin, tekrar sağa devam edin - radyoaktif bir maddeyle çevrili bir birikintinin ortasına kurulmuştu. Köprü başında nöbetçiyle konuşup içeri girdim ve

binanın içindeki satıcılarla konuşum. Yardım etmelerinin ancak Deathclaw adı verilen tuhaf yaratıkların yoldan çekilmesi ile mümkün olacağını söyledi. Teklifini kabul ettim. Geri dönüp - bir önceki ekran - ve nükleer savaşın ürettiği tuhaf bir hayvanla savaşırken buldum kendimi. Sadece bir hayvan olması beni rahatsız ediyordu. Suçu yoktu, ama yapmam gerekiydi. Onlarla dövüşüğüm harabelerde yerde bir kapı buldum. Aşağı indim ve anne Deathclaw ile yumurtaları vurdum. Geri dönüp Gun Runners'a vardım ve yardım için anlaştım. Bladeler'in karargâhına gidip önce Zimmerman'la konuşmak istediği söyledi.

Teybi ona verdigimde öfke ve şaşkınlıktan kıpkırmızı oldu, ama uzun sürmedi, regülörlerin bir kurşunu onu gerçeği öğrendikten kısa süre sonra çok çok uzaklara gönderdi.

Artık büyük çatışma başlamıştı. Çatışma değil, bir savaşıtı bu... Tüm kasaba regülörlerle saldıryor, regülörler de etrafa kurşun yağdırıyorlardı. Yavaş yavaş sesler hafiflemeye, regülörlerin silahları susmaya başladı. Her şey sona erdiğinde çevreye baktım ve...

...sadık dostum Ian'ı kanlar içinde gördüm...

Shady Sands'den ayrıldığımız o günden beri sayısız yerde hayatı kurtaran dostum, benim yüzümden vurulmuştu. Belki onu hiç yanında götürmemeliydim. Belki Shady Sands'de kalıp mutlu olacaktı. Belki yıllarca daha yaşayacaktı... Belkiler zihnim kanatıyordu, acı çekiyordum, çok fazla acı... Sevgili dostum Ian, tanımadığın bu adamın peşinden koşun, ona hep yardım ettin, şimdi bu adam seni özlüyor, senin için ağlıyor... Hoşçakal...

Burada daha fazla durmak istemiyorum. Ian'ı alan bu yerden hemen uzaklaşıyorum, eminim kuzeyin çöl lerini bedenime çektreceği acılar Ian'ı kaybetmenin yanında hiçbir şey değil....

Askeri üs Brotherhood'un tam kuzeybatısında yer alıyor, ama oraya varmadan önce bir iki adet dinamit ya da plastik patlayıcı bulundurun,

6 NİSAN

Günlerdir çölde yol alıyorum. Ama bugün yorgunluğuma degen bir sonuç alabildim. Mutantların gizli askeri üssünü buldum. Kapıdaki karşılaşma ekibini atlattıktan sonra birinin

üzerinden çıkan telsizi kullanarak içeriindeki bir grup mutant uzaklara bir yere yolladım - telsizi elinize alıp kullanın ve yardım çağrı yapın - ardından yine nöbetçilerin üzerinden çıkan holodisken giriş kodunu öğrenip kapıdan içeri girdim. Ortalık mutant kaynıyordu, güvenlik engelleri de kabası -kırmızı ışınlardan hasar alarak geçebilirsiniz, ama yeşil ışınları patlatıcı kullanarak aşmak zorundasınız, patlayıcıları idareli kullanın, kırmızı ışınlardan gereken gidebileceğiniz bir yer için boşuna patlayıcı kullanmayın - içeriindeki çatışmada Ian'dan sonra en yakın olduğum varlık, köpeğim Dogmeat mutantlar tarafından vuruldu. Artık yapayalnız bir insandım ve kaybedecek hiç bir şeyim kalmamıştı. Gözümü karartıp içeriye doğru ilerledim. Bilgisayarın yanındaki koruma ışını havaya uçurup bilgisayara girdim - bilgisayarın üzerinde Scienc yeteneğinizi kullanın - ayarlar ile oynayarak güvenlik robotlarının hareket ve algı seviyelerini en düzeye indirdim ve sadece iki ziyaretçilere karşı duyarlı olmalarını sağladım. İkinci katta da da küçük bir mutant ordusu beni bekliyordu, ama işe yarar bir şey yoktu. Üçüncü kata inip koruyucu işini patlattim. Ama artık patlayıcı kalmamıştı ve sorunun kaynağına bir an önce ulaşmalıydım. Dev mutanttan beni efendiye götürmesini istedim.

Efendinin söylediğleri dehset vericiydi. Savaş sonrasında FEV adı verilen bir virüsün insanların bir kısmını mutant haline getirdiğinden ve Children of Cathedral'ın mutantları tanrı gibi gördüğünden söz etti. İnsan ırkının tamamını mutant yapmayı amaçladıklarını, ama savaş sonrası dışarıda kalanların direnç kazandıklarını söyledi. Biz, Vault'larda yaşayanlar ise "Prime normal"ler olarak uygun deneklermiş. Benden Vault'unum yeri söylememi istediler. Direndim ve kaçtım - tam ırı mutant size vuracakken ilerleyin, peşinizden gelecektir, tabana kuvvet kaçın ve arayı iyice açınca silahınızı çekin - güvenlik robotları neyse ki devre dışıydı ama mutantlar beni fazlaıyla uğraştı. Çarpışmanın ardından geri döndüm ve efendinin önünde durduğum dolaplardan birinden patlayıcı, elektronik kilit açıcı ve ne işe yaradığını anlayamadığım bir anahtar aldım - bu eşyalar çok ama çok önemli! - ilerledim ve bir güvenlik kalkanı arkasında bilgisayar başında çalışan bir sürü adam gördüm - sol üst - kalkanı havaya uçurdum ve içeri girdim. Adamlar efendinin sağ kolunu öldürdüğünden ve kutsal alevden bahsederek havaya uçtular. Tuhafta şeyler olsa ve an-

ladığım kadlarıyla gerçek efendi uzaklarda bir yerlerdeydi. Belki de katedralde... Oyalanacak zaman yoktu. Adamların birinin üzerinden çıkan güvenlik kartını orta duran bilgisayara sotkum ve üssü üç dakika içinde imha konumuna getirdim - Display Security Codes seçeneğini seçip üssé imha emrini verin - şimdi hızlı olmalıydım. Kat üç, kat iki, kat bir ve artık dışarıdaydım. Hızla koşup uzak bir yere saklandım. Kısa sürede üs, mutant üretim merkezleri ve mutant ordusunu tarih olmuştu.

Yapacak son bir iş kalmıştı...

20 NİSAN

Katedralin önündeydim. - katedral Boneyard'ın tam güneyinde - kapıda adam Morpheus'la konuşmam gerektiğini söyledi. İçeriye girdim ve Ton ile konuşup katedral üyelerinin taktiği kırmızı armalarдан edindim. Armayı biraz evirip çevirdiğimde bunun bir anahtar olduğunu fark etmem güç olmadı. Armayı kulanıp merdivenlere ulaşan kapiyı açtım ve nöbetçileri atlatakak dördüncü kata çıktı. Morpheus dördüncü katmayı, bana pek dostça davranmadı. Nöbetçileri ve kendisiyle dövüşmek zarında kaldım, ama masum insanlara yaptıklarını düşününce suçluluk duygum hafifledi. Morpheus'un üzerinde çıkan siyah armayı alıp en alt kata indim ve bodrum katına açılan kapiyi bu armayı kullanarak açtım. Aşağı kata indim. Yolun sonunda üzerinde anahtar delikleri olmayan bir kapı vardı. Yandaki kitaplığı biraz kurcalayınca kapı açıldı ve efendinin muhafizlarından biri garip iki hayvanla karşılaşma çıktı. Onları atlatıp içeriye girdim ve bir dolu muhafizden sıyrılp girişi buldum. Burası da bir Vault'tu, ama bildiklerimden çok farklı... İkinci katta gördüklerim beni dehşete düşürdü! Burası deneylerin yürütüldüğü merkezlerden biriydi. İkinci katta hücrelerinde hapis birçok insan vardı. Onları kurtardığımı sandım, ama hepsi feci şekilde havaya uçtular. Her şeyin kaynağuna çok yakın olduğumu biliyordum. Üçüncü kata indim. Deney odasındaki bir kapiyı açtım - sağ alttaki odada sağ duvardaki kapı - karanlıktı ve terliyordum. Zihnim kavruluyordu. Delice korkuyordum. İçeri girdim ve onu gördüm...

Efendiyi...

Burada onun hakkında tek satır bile yazmak istemiyorum, bu bile beni ölesiye korkutuyor. Tek bildiğim onu vurdugum ve kendimi dışarıya attık-



tan sonra her şeyin havaya uçtuğu. Hepsи bu.

Artık mutantlar ve efendileri yok, artik yaşamalarımız kurtuldu, artık her şey yoluna girdi. Vault 13'e geri dönüyorum, Overseer beni göründüğünde çok sevinecektir herhalde. Herhalde bana bir kurtarıcı gibi davranışacak. Çok heyecanlıyım, yarın neler olduğunu seninle paylaşacağım günlüğüm...

(PS: 3. katta arkada kilitli bir kapı var. Eğer elektronik kilit açıcıyı bu kapıda kullanırsanız, açıp asansöre girebilirsiniz. Asansör de kilitli. Onu da normal Lockpick yeteneğinizle açmanız gerekiyor. Dördüncü kata inip iki nöbetçiye aşarsanız, bir nükleer bomba ve ona bağlı bilgisayarı görebilirsiniz. Askeri üste bulduğunuz anahtar bilgisayarda kullanın. Geri sayılmaya başlayacak ve böylelikle efendi ile yüzleşmeden katedralden çıçıp oyunu bitirebileceksiniz. Daha önce de söylediğim gibi, bunların tümü yalnızca bir yoldu. Önümüzde sayısız yol var, keyfini çıkartın!) □

Batu Hergünel &
Gökhan Habiboglu
quedrus@pmall.net & valence@pmall.net



İşlemcınızı Değiştirin!

İşlemciler giderek daha hızlı ve daha ucuz hale gelirken, sizin emektar düldülü yepyeni bir işlemci ile değiştirme fikrine nasıl karşı koyabilirsiniz? Ama işlemcilerin bilgisayara takılması, o kadar da kolay bir işlem değil. Level bu işlemci değişiminin altından nasıl kalkacağınızı ve rüya makinenizi nasıl oluşturacağınızı adım adım anlatıyor...

UYARI: Eğer bilgisayar kasasının içindeki parçalar sizin için hiçbir şey ifade etmiyor, işlemcini tek başına Upgrade etmemi düşünmeyin bile. İşlemci değişimi zor bir işlemdir ve bazen işler beklenmediniz kadar ters gidebilir. Sonra uyarmadı demeyin.

ADIM 1 – Bilgisayarınızı inceleyin

İşlemcini değiştirmeyi düşünmeden önce, sisteminizdeki anakartın, işlemcinin ve belleğin türünü iyice öğrenmeniz gerekiyor. Bunlardan en önemli anakartınızın işlemci soketinin ne tür olduğunu, Slot 1, Pentium II ve III'ler ile ilk çıkan Celeron'lar için kullanılan ve işlemcinin Chip değil de, bir ekran kartı gibi blok halinde yan olarak anakarta sokulduğu işlemci girişidir. Socket 7 ise Pentium MMX, AMD K6-2 ve K6-III'ler için kullanılan sadece işlemci Chip'inin bulunduğu giriş tipidir.

Bundan sonra anakartınızın kullandığı Chipset'inin ne olduğunu öğrenmelisiniz; anakartınızın Chipset'i hangi işlemciler ile uyumlu olduğunu belirler. Örneğin fiziksel olarak Pentium III işlemcisi 440LX Chipset'i kullanan bir anakarta girer, ama çalışmaz, çünkü uyumlu değildir. Aynı şekilde, K6-2'yi de eski bir Pentium sisteme takabilirsiniz—ama sadece ta-

kabilirisiniz, anakart büyük ihtimalle K6-2'yi desteklemeyecektir. Anakartınızın hangi işlemcileri desteklediğinden emin değilseniz, anakartınızın el kitapçığına bakın veya en iyi anakart üreticisinin sitesine bakın, büyük ihtimalle uyumlu işlemcilerin bir listesini bulacaksınız. Bazı özel durumlarda eski anakartlar ufak bir BIOS Upgrade'ı ile yeni işlemcilerle uyumlu hale gelecektir (mesela ABIT BH6'nın Pentium III'leri desteklemesi).

ADIM 2 – Upgrade Tavsiye-lerimize Bakın

350 MHz veya daha hızlı Pentium II'ler: Bu işlemciler 100 MHz veri yolu hızında çalışırlar, bu nedenle sizin için en iyi seçenek bir Pentium III olacaktır.

233 ile 333 MHz arası Pentium II'ler: Şu anki sisteminiz bu işlemcilerden birisine sahipse, bize kulak verin. Bu işlemciler 66 MHz sistem veri yolu ve belleğ hızında çalışırlar, yani sizin için en ideal Upgrade seçimi bir Celeron işlemci olacaktır. Celeron'u alırken Slot 1 için olduğundan emin olun, çünkü Slot 1 Celeron'ların 433 MHz hızı kadar olanları şu an piyasada mevcut. Bunu özellikle belirtmemizin sebebi, Intel'in Celeron'ları bir süredir Socket 370 için üretiyor



olması ve bu işlemcilerin PII anakartlar ile uyumlu olmaması.

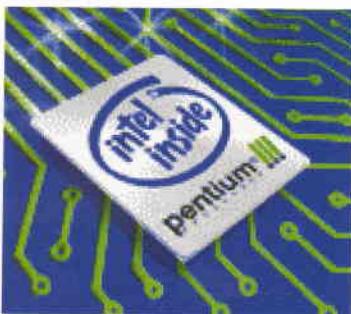
K6-2:Çoğu K6-2 sistemler de 100 MHz hızda çalışırlar; daha hızlı bir K6-2 veya K6-III işlemci sizin için uygun olacaktır.

Pentium, Pentium Pro ve Pentium MMX'ler: Bu sistemlere sahip olanlara oldukça taşılı yollar görünüyor. Anakartları hiçbir şekilde yeni işlemciler desteklemediğinden işlemci ile birlikte yeni bir anakart da almak durumundalar. Tabii yeni anakartlar ATX olduğundan kasalarını da değiştirecekler. Eski ekran kartı ve sabitdisk gibi parçaları bu yeni sisteme takmak, yeni ve hızlı işlemcinizden maksimum performans almanızı engelleyecektir. Bu nedenle sizler için en iyi seçenek eski bilgisayarınızı satıp gücünüz yeteceğinin en iyi sistem parçalarını seçmek ve yeni bir bilgisayar satın almak.

DİKKAT: Bundan sonraki adımları bilgisayar donanımından anlamayanların uygulamaması gereklidir. Eğer yetenekli bilginiz yoksa, Upgrade işlemini yetkili bir servise bırakmalısınız.

ADIM 3 – Bilgisayarın İçini inceleyin

Önceki iki adımda gerekli olan araştırmaları yapmış dahi olsanız, kasanızın içini açıp içinde neler olup bittiğini anlamaya çalışmalısınız. Örneğin bazı anakartlarda işlemci kesinlikle erişilemeyecek bir noktaya yerleştirilmiş olabilir ya da kasanın içindeki soğutma sistemi hızlı olduğu için daha çok işinacak olan yeni işlemciniz için yetersiz olabilir. Bu gibi durumlarda Upgrade işlemini yetkili servise bırakmanız daha doğru olacaktır.



ADIM 4 – İşlemcinizi Satın Alın

Upgrade olayının en sevimsiz anı. O kadar çalışıp kazandığınız paracıklarınızla bilgisayarınıza yeni bir kalp satın alın. Eee, ne yapalım, gülü seven dikenine katlanmak durumunda.

ADIM 5 – Sisteminizi Hazırlayın

İşlemci değişimi zor ve tehlikeli bir işlemmdir, bu yüzden "bana bir şey olmaz" bir kenara bırakıp sisteminizdeki önemli bilgilerin yedegini alın. Ayrıca bilgisayarın içindeki herhangi bir parçaya dokunmadan önce vücutunduzdaki static elektriği herhangi metal bir cisme dokunarak boşaltın ve bilgisayarın içiyle hazır neşir olduğunuz sürece yünlü kazak gibi static elektrik depolayan giysiler giymeyin. Son olarak, anakartınızın BIOS'unu güncelleyin, yeni işlemciyi desteklemek için yeni BIOS versiyonu gerekebilir.

Bütün bunları yaptıktan sonra esas işe başlayabiliriz. Bilgisayarınızı kapatın, bütün kabloları sükün ve kasayı açın. Anakart yan yatacak şekilde kasayı bir masanın üzerine yatırın.

Şimdi anakartınızın el kitaplığını alın ve yeni işlemcinin saat çarpanını ayarlayın (Clock Multiplier). Çoğu anakartta Jumper'lar aracılığı ile yapılan bu işlem, bazı anakartlarda BIOS'tan menü yardımıyla yapılabiliyor. Saat çarpanı ne derseniz, saat çarpanı sistem veri yolu hızı ile çarpılınca işlemcinizin hızını verir (Clock Multiplier X System Bus Speed = CPU Speed). Mesela 266 MHz bir Pentium II'nin saat çarpanı 4.0'dır ($4 \times 66 = 266$). 400 MHz Celeron'un 6.0'dır ($6 \times 66 = 400$)

AMD K6-2 ve K6-III sisteme sahip olanlar işlemci voltajını da ayarlamak durumundalar. Celeron ve Pentium II/III sistemler bunu otomatik olarak. Bazı durumlarda FSB (Front Side Bus – Ön Veri Yolu) hızını da değiştirebilirsiniz.

tirmeniz gerekebilir. Bu üç değerin de doğru olduğunu iki-üç kere kontrol edin (saat çarpanı, işlemci voltajı ve FSB hızı) ve bir sonraki adıma geçin.

MERAKLISINA NOT: Overclock nedir devip duranlar, Overclocking dediğimiz olay işte bu FSB hızının ve saat çarpanının normalden daha yüksek değerlere getirilip sistemin bu şekilde çalıştırılmasıdır

ADIM 6 – Eski İşlemcinizi Sökün

Beşki inanmayacaksınız ama işlemci değişiminin en zor adımıdır işlemciyi sökmek. Öncelikle işlemcinin üzerindeki fan ve ısı emiciyi sökmelisiniz, tabii işlemciyle bütünsüz değilse. Ondan sonra işlemcinin kendisini sökmeniz gereklidir. Slot 1 işlemcilerde birkaç vidayı sökmeniz ve işlemciyi yavaşça ileri geri hareket ettirerek yerinden sökmeniz gereklidir. Socket 7 işlemcilerde ise, işlemci yuvasının yanındaki minik kolu tutup kendinize doğru çekin ve serbest kalan işlemciyi yuvasından çıkartın. Eski işlemciniyi antistatik torba içine koyup bir kenara kaldırın.

ADIM 7 – Yeni İşlemciyi Takın

Yeni işlemcinizi takmak için yapmanız gereken, eskisini sökmek için yaptıklarınızı tersten takip etmek. Yalnızca işlemcinin üzerindeki Pin 1 işaretini, işlemci yuvasındaki Pin 1 ile denk düşürmeniz lazımdır. Socket 7 işlemcilerde çok önemlidir. İşlemci sağlam bir şekilde sisteme taktiktan sonra, işlemci fanını güç kaynağına bağlayın. Eğer yeni işlemci eskisinden yüzde 50 daha hızlı ise, soğutma amacıyla kasanın içine ikiinci bir fan takmak isteyebilirsiniz.

BİLGİSAYARINIZI AÇMADAN ÖNCE:

1- İşlemcinin doğru bir biçimde ve sağlam olarak yuvasına oturduğuna

emin olun.

2- İşlemci fanının ve ısı emicinin doğru biçimde yerleştirildiğini iki kez kontrol edin.

3- Saat çarpanı, işlemci voltajı ve FSB hızının doğru ayarlandığını ÜÇ kez kontrol edin.

Bütün kontrolleri ikişer kere yaptıktan sonra bilgisayarınızı açmaya hazırlıınız demektir. Simdilik kasa kapağını açık bırakmanızı tavsiye ediyorum, eğer herhangi bir şey ters gittiye tekrar kasayı sökmekle uğraşmayın. Bilgisayı açtıktan sonra açılış ekranının yeni işlemciyi doğru olarak göstermesi gerekiyor. Eğer gösteriyorrsa, yeni işlemciniz hayatı olsun. Göstermezse, sorunlarla ilgili bölüme bakın.

OLASI SORUNLAR

■ Bilgisayarım hiç açılmıyor

Büyük ihtimalle işlemcinizi yerine doğru şekilde yerleştirmemişsinizdir. Bu özellikle Slot 1 işlemcilerde olur; işlemciyi dikkatli ama daha güçlü bir şekilde yuvasına ittin. Eğer bunun üzerine bir şey değişmezse; FSB hızı, saat çarpanı veya işlemci voltajını yanlış ayarladığınız demektir. Tekrar kontrol edin.

■ Açılışa yanlış işlemci hızı gözüköy

FSB hızı veya saat çarpanını yanlış ayarladınız. Veya düşük bir ihtimal ama anakartınız yeni işlemciniyi desteklemiyor olabilir.

■ Bilgisayarım bir süre çalışmıyor

Sorun büyük ihtimalle bilgisayarın içinden yeni işlemciyle yeteri kadar soğutulmamasından kaynaklanıyor. İşi emici ve fanın doğru bir şekilde yerleştirildiğinden emin olun ve en yakın yetkili servise gidip kasanızın noktalarına yeni fanlar takın.

Sinan Akkol

LEVEL
Ekonomi
Ödülü

Inca Conexant 56K Modem

Modemlerde kulalnılmak üzere üretilen Conexant firmasının yeni çipiğini kullanan bir modem olan Inca Conexant 56k Internal Modem tahminlerimizin çok üzerinde bir sonuç verdi. Modemin kurulumundan kullanımlına kadar herşeyi büyük rahatlıkla halledilebiliyor. Modemle birlikte gelen sürücü ve yazılım CD'si geliyor diğer Inca modellerindekilerle hemen hemen aynı. Oldukça iyi hazırlanmış olan bu CD'de bir kullanıcı için gereklilek bütün programlar ve Bitware programının tam sürümü mevcut. Modem ile ilgili sürücü ve programlar sizin seçimleriniz dahilinde otomatik olarak yükleniyor. Inca Conexant 566000 Modem'in fiyatı da oldukça iyi, özellikle de kullanıcıya sunduğu performans gözönünde bulundurulduğunda.

Bir modem incelemesinde daha önce söylememiş birşeyler bulabilmek için ya modem'in çok çok özel olması ya çok yazın çok yaratıcı olması gereklidir. Inca Conexant modem de çok çok özel bir parça değil, ama performansından fazlasıyla memnun kaldığımızı söyleyebiliriz. Yaptığımız hiçbir bağlantı hızımız 48000 bps'den aşağı düşmedi ve çoğunlukla 511000 bps hızda bağlantı sağlandı. Hatta bu ay incelediğimiz Ultima Online'ı da bu modem üzerinden oynadık, yanı aşırı veri transferi gerektirmeyen multiplay oyunlarda Inca Conexant 56600 Modem'i kullanabiliyoruz. Modemin tek eksiği, kurulum kitapçığı. Bunun haricinde Inca Conexant 56600 Modem'in şimdiden kadar incelediğimiz modemler arasında üst sıralarda kendisine iyi bir yer edindiğini söyleyebiliriz.

Firma:

Pasifik Bilgisayar

Tel:

Pasifik (212) 212 88 65

Fiyat:

30 \$+KDV



LEVEL
Ekonomi
Ödülü

INCA Savage4

Geçen ay incelediğimiz

Creative Savage 4 Blaster'ın

ardından ikinci Savage 4

kartımızı da inceliyoruz.

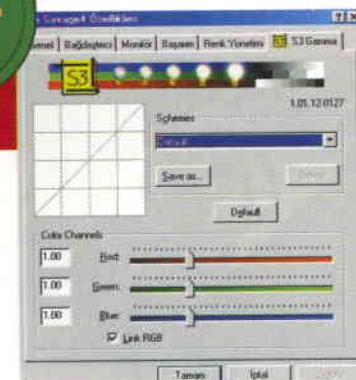
Savage 4'ün diğer 3D işlemcilerini kullanan ekran kartlarından birçok yönden eksiği olduğu söylenebilir. Ama bize sorarsanız, Savage 4 işlemcili kartlar ortalamadan üzerinde bir performans istemeyen oyuncuların ihtiyaçlarını karşılayabilecek kapasitede. Bu ay incelediğimiz INCA Savage 4'de buna istisna değil ve bu karttan oldukça memnun kaldığımızı söyleyebiliriz.

INCA Savage 4, 32 bit renk derinliğindeki oyuları tam performansla gösterebiliyor. Özellikle Shadowman ve Quake 3 ile yaptığımız testlerde, geçen ay incelediğimiz Savage 4'te karşılaştığımız grafik problemlerinden hiçbir ile karşılaşmadık. Bunun sebebi kartın mimarisini veya sürücülerden kaynaklanan problemlerin INCA'da daha çok optimize edilmiş olması olabilir.

Savage4'te bulunan S3 Texture Compression özelliği sayesinde, detekleyen oyunlarda aşırı bir grafik güllesmesi oluyor. S3TC sayesinde, oyunlarda kullanılan doku kaplamaları normalin altında biri kadar az yer kaplayacak şekilde sıkıştırılıyor. Böylece oyunlarda normalden altı kat fazla detaylı dokular kullanılabilir. Resimler: (Didem "o" yazan resimler sola, "s" yazanlar sağa gelecek) Ayrıca, Bump Mapping özelliği sayesinde yüzeylerdeki kabartmaları gerçek bir şekilde modelleyebiliyor.

Diger kartlarda yazılımsal olarak sağlanan Bump Mapping yani kabartılı yüzey efektleri, Savage4'ün içinde bulunan bir özellik. Bump Mapping giderek daha fazla oyunda kullanılmaya başlandı ve kullanıldığı oyunları diğerlerinden ayıracak kadar farklılık sağlayan bir efekt.

INCA Savage4 ile beraber iki CD geliyor. Birinci CD'den içinden referans sürücüler ve gerekli programlar çıkarıyor, ama birçok yeni kartla beraber verilen ekran kartını overclock yapmaya yarayan bir program ne yazık ki yok. Sadece Windows'un ekran ayarları menüsüne monitörün gamma



ayarlarını yapmaya yarayan bir program ekleniyor. Bunu kartın ufak bir eksiği olarak görebiliriz. Kartla beraber gelen ikinci CD ise piyasada bulabileceğiniz King of Games serisinden bir oyun pakedi. Sin, Bio Freaks gibi tamamen 3D oyunlardan oluşan bu pakette toplam 5 tane oyun var.

Sonuç olarak, Inca Savage 4 uygun fiyatıyla Level Donanım-Ekonomi Ödülü almaya hak kazanan ilk ekran kartı olarak tarihe geçiyor. ■

Firma:

Pasifik Bilgisayar

Tel:

Pasifik (212) 212 88 65

Fiyat:

88 \$+KDV



INCA Savage 4 Test Sonuçları

Test Platformu: Intel Pentium II 350, 128 MB PC100 SDRAM, 8.4 Quantum Fireball HDD, 35X Toshiba CDROM Drive, 3Dmark 99 Max programı tam sürüm .

Game 1 (Yarış) : 30.5 Fps
Game 2 (First Person Shooter) : 32.5
Filtrate : 97.6 M Texels/s
Filtrate with Multi Texturing: 105.9 Mtexels/s
2 MB Texture Rendering Speed: 111 fps
4 MB Texture Rendering Speed: 192.8 fps
8 MB Texture Rendering Speed: 179.3 fps
16 MB Texture Rendering Speed: 181.6 fps
32 MB Texture Rendering Speed: 133.7 fps
Bump Mapping Emboss 3 pass : 58.9 fps
Bump Mapping Emboss 2 pass : 55.8 fps
Bump Mapping Emboss 1 pass : 100.1 fps
Point Sample Texture Filter Speed: %106.2
Bilinear Texture Filter Speed: %100
Trilinear Texture Filter Speed: %98.8

Donanım Pazarı

Dream Machine

İşte paranın alabileceği en iyi bilgisayar

İŞLEMCI

Pentium III 550 Mhz

Şimdilik Türkiye pazarındaki en hızlı işlemci

Empa (212) 599 30 50

746 \$

ANAKART

Asus PII P3B-F ATX

Tam altı tane PCI slotu var, işlemci hızı soft-menüden ayarlanabiliyor

Çizgi Elektronik (212) 273 14 91

127 \$

BELLEK

128 MB SDRAM 100 Mhz

Oyuncular için ideal

136 \$

SABİT DISK

Maxtor 9153506

Diamondmax 16 GB

Okuma hızı çok yüksek.

Karma (212) 233 30 30

369 \$

EKRAN KARTI

Diamond Viper 770 TNT II Ultra

32 MB Bellek, 3D performansı ve oyun kalitesi çok yüksek.

Karma (212) 233 30 30

Multimedya (212) 212 98 50

230 \$

MONİTÖR

17' Sony 200 GTS

Görünür kısmı rakiplerinden daha büyük.

Pampa (212) 256 65 90

423 \$

CD & DVD ROM

Creative 6X DVD Rom

MPEG2 kartı ile bilatek geliyor.

Multimedya (212) 212 98 50

Empa (212) 599 30 50

Genpa (212) 188 10 78

233\$

SES KARTI

Sound Blaster Live!

Ev ve profesyonel kullanım için uygun.

Multimedya (212) 212 98 50

Empa (212) 599 30 50

Genpa (212) 188 10 78

150\$

Ekonomin Seçimler

Hem iyi hem ucuz bilgisayar isteyenlere

İŞLEMCI

Intel Celeron 466

Slot kullanıyor, fiyat/performans oranı çok iyi

Empa (212) 599 30 50

105\$

ANAKART

ABIT BX6 440 BX6 Rev 2.0

1 AGP, 2 ISA, 4 PCI, 1 combo slotu var, overclockçular için ideal

Karma (212) 233 30 30

96 \$

BELLEK

64 MB SDRAM 100 Mhz

Oyuncular için yeterli

68 \$

SABİT DISK

Quantum Fireball 13 GB

Yüksek fiyat/performans oranı

Karma (212) 233 30 30

161\$

EKRAN KARTI

Creative TNT 2 16 MB

Efsanevi TNT 2, 16 MB Ram ile de oldukça hızlı

Multimedya (212) 212 98 50

Empa (212) 599 30 50

Genpa (212) 188 10 78

MONİTÖR

Hyundai 770A 17'

Hyundai uygun fiyatı ve kalitesiyle ön plana çıkıyor.

Empa (212) 599 30 50

265 \$

CD & DVD ROM

Toshiba XM6502B

40 Hızlı, CD'yi tanıma ve genel okuma hızı çok iyi.

Karma (212) 233 30 30

62\$

SES KARTI

Sound Blaster Live! Value

Herkesin alması gereken bir ses kartı.

Multimedya (212) 212 98 50

Empa (212) 599 30 50

Genpa (212) 188 10 78

55\$

Yan Birimler

Ve bilgisayarınıza alabileceğiniz en iyi yan birimler

HOPARLÖR

Cambridge Desktop Theater 5.1

DTT2500

4 satellite hoparlör, 1 tweeter, 1 subwoofer ve kontrol ünitesinden oluşan mükemmel bir set,

Empa (212) 599 30 50

300 \$

TV KARTI

Hauppauge TV Kartı

Radyo ve teletext yayınlarını da alabilir

Bilgitaş (212) 275 10 70

275 DM

MODEM

Inca Conexant SoftK56

Başarılı bağlantı, maksimuma yakın hız.

Pasifik (212) 212 88 65

30 \$

YAZICI

Epson Stylus Color 640

Dakikada 8 sayfa siyah beyaz, 4 sayfa renkli baskı hızı. 1140 X 720 dpi çözünürlükte baskı yapabiliyor.

Romar (212) 252 08 09

77.990.000 TL

TARAYICI

HP Scanjet 3200 C

600 X 1200 Çözünürlük, 30 bit renk derinliği. Paralel bağlantı kullanıyor.

HP (212) 224 59 25

131\$

CD YAZICI

Sony CRX 120E-RP

4X Yeniden Yazma, 4X Yazma ve 24 Hızlı okuma. IDE arabirim kullanıyor.

Pampa (212) 256 65 90

360 \$





Driver

Cehennem ateşyle yanar arabanıza binip kalabalık

sokaklar arasında delicesine

hız yapın!

Merhaba arkadaşlar. Yazın en sıcak dönemini yaşadığımız şu günlerde, bilgisayar oyunlarını mecburen ikinci plana attıryorsunuz (hadi hadi, atıyorsunuz işte, yalan söylemeyin). Neden? Çünkü hava çok sıcak ve klimanız yok ya da klima var fakat deniz-güneş-kızlar üçlüsüne yenik düşüp bir şekilde evden uzaklaşmak istiyorsunuz. E millet tatilde tabii; sizin ne eksiniz var? Efendim? Tatil çekmadınız mı? Çıkınınız mı? Çıkacaksınız? Yaa arkadaşlar, bi teker teker konuşun lütfen, anlamıyorum. Her neyse, çıkmayanlar üzülmüşen, çünkü Playstation'da harbi güzel oyunlar yeni yeni çıkmaya başlıyor. Çok yakında Gran Turismo 2 ve Resident Evil 3 çıkıyor! (Kürem bana öyle söylüyor. Romatizmalarım da azdı zaten).

Burnout baby!

Bazen bir oyunu alırsınız ve "Neden bunu daha önce kimse düşünmemiş?" dersiniz ya, işte Driver da kesinlikle bu oyunlardan birisi. Tarzi tam olarak belli değil; iki tarzin birleşiminden oluşan ve her iki tarafın da güzel yönlerini alan çok zekice bir tasarım Driver. The Need For Speed' teki Hot Pursuit ve Grand Theft Auto'nun bir bileşkesi sayılabilir.

Biz bu oyunda direksiyon arkasında esas oglan olan Tannen'in röltünü oynuyoruz. Tannen, aslında bir gizli polistir ve amacı suçlar dünyasında "en iyi sürücü" unvanını alıp onların güvenini kazanmak ve onlardan bilgi alabilmektir. Reflections, oyunun seyaryosu üzerinde gerçekten çok durmuş. Son derece heyecan verici ve sürükleyici olaylar eşliğinde 44 zorlu görevi tamamlamanız gereklidir.

Oyunu aracın içinden ve dışından olmak üzere iki açıdan oynuyorsunuz. Damage barı, aracınızın aldığı hasarı ifade ediyor. Felony ise polislerin sizi yakalamak için ne kadar çaba harcadıklarını gösteriyor. Görevinizi başarıldıktan sonra ise, Replay ekranı geliyor. Ama diğer oyunlardan farklı olarak burada kamera açılarını ve yerlerini siz ayarlıyorsunuz. Yok uğraşamam derseniz, otomatik yönetmeni devreye sokabilirsiniz. Ayrıca Replay'inizi kayıt etme imkanınız da mevcut (2 blok).

Gran Turismo'daki ehliyet olayının benzeri burada da var. Burada da kendinizi ispatlamadan oyuna başlayamıyorsunuz. Bir kapalı otoparkta sizden bazı başlıca hareketleri aracınızla yapmanız isteniyor. 9 adet hareket var ve süreniz 90 saniye ile sı-



nırılı. Bu hareketler ve yapmanız gerekenler şunlar:

- **Burnout:** Aracın çok hızlı kalkmasını sağlayan Burnout tuşunu kullanmalısınız. İlk başladığınızda yapmanızı tavsiye ederim.

- **Handbrake:** El frenini kullanmanız isteniyor.

- **Slalom:** Otoparktaki sütunların arasında slalom yapmanız gereklidir.

- **180°:** Burnout'u kullanarak direksiyonu tam kırın (L1) ve yerinizde 180° dönün.

- **360°:** Burnout'u aynı şekilde kullanın ve bu kez 360° dönün.

- **Reverse 180°:** Geri geri hızla giderken L1'e ve bir yön tuşuna basılı tutun, elinizi gazdan çekin.

- **Speed:** Hız testi. Kalkışta Burnout ile kalkın, elinizi hiç çekmeden duvarın sonuna kadar gidin ve duvara çarpmayacak şekilde frene basın, ardından tamamen durun. Böylelikle hem Burnout hem de fren testini aynı anda geçmiş olacaksınız.

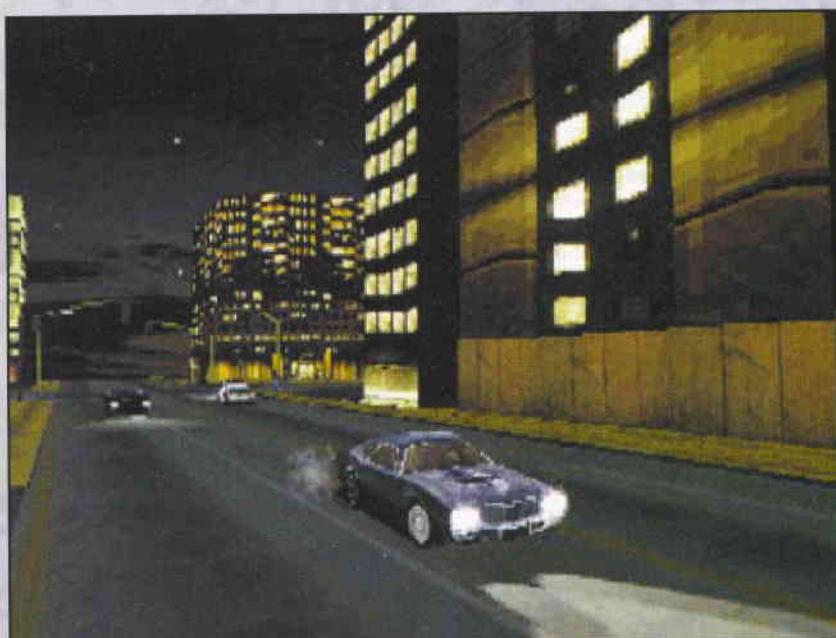
- **Brake Test:** Fren testi. Anlattığım gibi geçebilirsiniz.

- **Loop:** Otoparkın duvarları, dibinden bir tur atmanız gereklidir.

Bu özellik oyuna yeni başlayanlar için oldukça zor, ama gerçekten bütün bu hareketleri oyunda kullanıyorsunuz (ya da kendinizi bir manavın içinde buluyorsunuz). Bunları başarıyla tamamlaysanız, oyuna başlamağa hak kazanırsınız.

Bas gaza baas, solla hepsi kaptaan!

Her görevi tamamladığınızda, yeni görevler seçmek için apartmanınıza geri dönüyorsunuz. Değişik görevler seçmeniz oyunun sonunu etkilemiyor. Oyunun bitirdikten sonra da oynanabilmesini sağlıyor. İyi düşün-



ce. Her görevde kendinizi daha farklı bir havada buluyorsunuz. Banka soyguncularını kaçırıktan adamı taksiye bindirip konuşması için öldüresiye korkutmaya kadar çeşitli görevleriniz var. İnanın ki bir sonraki görevi görmek için can atacaksınız. Beni bile öyle bir bağlı ki, yazımı yetiştiğim gereği yerde, oturup bu oyunu defalarca bitirdim. Bir tek hasas nokta var; polisler! Eğer dikkatli olmazsanız, hayatınızı cehenneme çeviriyorlar. Metal Gear Solid'deki haritada olduğu gibi buradaki haritada da polislerin bir görüş alanı var. Bir fark edilirseñiz vay halinize. Peşinize düşüp arkadan ters yöne girip önden size çarpan ve yol üzerinde barikat kurulan polislerden büyük ölçüde nasibinizi alacaksınız demektir. Kurulmak da o kadar kolay değil hani. Oyun Amerika'nın dört farklı yerinde cereyan ediyor: Miami, San Francisco, Los Angeles ve New York. Reflections, sadece Undercover modıyla yetinebilmiş, ama devam etmiş ve açabildiğiniz şehirlerin sokaklarında yarış yapabileceğiniz bir mod da hazırlamış. Miami ve San Francisco'dan başlayabiliyorsunuz. Bayrak yarışı, polislere dayanabilme, kovalama ve Survival gibi çeşitleri var.

Driver gerçekten 1999 yılında oynadığımız en taze, en heyecanlı ve en eğlenceli oyunu oldu. Gerçekten de bilgisayar oyunları dünyasına yeni bir eko geldi. Oyunumuzun kontrolleri de fena değil. Dual Shock ve analog desteği var. Lakin analog sadece direksiyonu yönlendirmenize olanak tanıyor. Titreşim ise sadece polisin görüş alanına girdiğiniz zaman oluyor. Çarpışma anında titremesi biraz düşündürücü. Her aracın sürücüsü değişik. Fizik kuralları, gerçekçilik ve eğlence arasındaki ince çizgiye ustaca yerleştirilmiş. Arabanızın aldığı hasara göre kontroller biraz daha zorlaşıyor.

Lan olum dur, jant kapaa fırladı!

Grafiklere de çok özen gösterilmiş. Neredeyse mükemmel olmuş. Dört tane çok büyük şehrin harmasını çıkarıp üç boyutlu çizmek hiç de kolay bir iş olmaya gerek. Detaylar sizi oldukça şaşırtacak düzeyde. Trafik lambaları düzenli çalışıyor. Polisler her seferinde değişik yerlerde oluyor. Yollardaki insanlar sizin son derece hızlı gelmenize alırdırmadan günlük hayatlarına devam ediyorlar. Sizden çok iyi kaçıyorlar, ama azmettim ve bir tanesinin üzerinden geçtim. Ezilmiyo herifler, bu düşünülmemiş. Halbuki şöyle vicjk diye bir ses çıkışa

üzerlerinden geçince; ne güzel olur di mi (15 yaşın altı arkadaşlardan özür dilerim, yine sadistliğim tuttu da). Araçların detayları da oldukça fazla. Sinyal lambaları, Burnout yaptığıınız zaman lastiklerden çıkan duvarlar ve neredeyse Gran Turismo'ya yakın ayrıntılar oyunu mükemmel gibi götüren yapı taşlarından. Ayrıca The Need For Speed 4 High Stakes'de, peşinize dört polis düşüğü zaman oyunun çok yavaşladığını söylemiştim. Bu oyunda peşimde on iki polis varken bile en ufak bir yavaşlama olmuyor.

O kadar uğraştım bu oyuna on üzerrinden on verebileyim diye ama nafiile. Hâlâ onluk bir oyun çıkmadı. İşte bazı hatalar: Çok hızlı giderken çarparsınız binaların içine giriyorsunuz ve bir daha çıkmayorsunuz. İlginç görüntüler oluşuyor, ama oyun felç oluyor. Çarptığınız zaman araçlar güzel hasar alıyor, fakat onlarca üçgen parça fırlıyor. Arkadaş ben arabada olabilecek fazla üçgen parça bulamadım yaani, bu ne ola ki? Az da olsa farklı parçalar olmalıydı. Bir de 2 km/h ile dokunsanız bile bir sürü "üçgen" fırlıyor. Arabanız çok kolay yana devriliyor, fakat size ölesiye çarpan polisler bile sizin tekrar düzeltmemeye ve görevde başarısız sayılıyorsunuz. Diğer arabalar sanki sırı size çarpmak için programlanmış. Kırmızı ışıklarda geçiyor, durduk yere yön değiştiriyorlar. Son görev inanılmaz derecede zor. Hemen hemen imkansız. Ara demolar ise en büyük hayal kırıklığı. Sanki bu işe yeni başlayan amatör bir grup hazırlamış gibi. Ama ümitlerim bitmedi. Onluk oyular yolda. Çok yakında...

Sesler çok kaliteli. Müzikler ve sesler tamamen 1970'li yılların havasına göre ayarlanmış. Kocaman Amerikan arabalarının çıkarttığı o "Been sekizz silindirli bir canavarium" şeklindeki motor sesi beni benden almayı yetiyor. Zaten ben bu tür arabalara bayılırım. Şöyleden arkaya koltuğa kurulup çek oğlum diyeceksin, makasların her türmekte yayılanını hissededecek-

sin; off bee ne keyif. Neyse, daldım birden.

Muharrem, çeh olum Glintin' in yanına...

Şu Eylül ayında en çok ihtiyacımız olacak şey Driver derim (klimanın sonra tabii). O zaman hemen güneş gözlüklerini takın, limonatanızı hazırlayın, Playstation'ın düğmesine basın ve yazın tadını çıkarmaya başlayın. Rafinizedeki klasikler bölümünde bu oyuna da yer ayırin ve hemen bir tane edinin. Bye&smile...

MegaEmin

megaemin@hotmail.com



9/10

9/10

5/5

4/5

Rival Schools

"Eğer burası bizim okulumuzsa, onu biz korumalıyız!"

Merhabalar değerli Level dostları. Geçtiğimiz ay yaşadığımız korkunç felaket bizi ve herkesi oldukça üzdü. Tahmin ederim ki çoğunuz daha olayın şokunu atlatamadı bile. Kısaca söylemek istedigim şu ki, ülkemiz şu anda gerçekten zor bir durumda ve en ufak yardıma bile ihtiyaç duyuyor. Bu durum bizlere de belli bir sorumluluk getiriyor. Depreme ve depremzedelere katıysız kalmayalım. Oradaki insanların durumunu hepimiz yakından görüyoruz. Okurlarımızın biliçli insanlar olduğunu biliyorum, ama sadece görevimi yerine getirip bir hatırlatmak istedim: Herkesin imkanları doğrultusunda yardım yapacağını umuyorum ve hepimize geçmiş olsun diyorum.

Deprem nedeniyle İstanbul'da veya diğer kentlerde elektrik kesintisi olup olmadığını bilemiyorum ama zannedersem çögunda oldu ve birkaç gün Playstation'larınızdan uzak kalınınız. Özlediniz mi? Walla ben çok özledim. Siz buralarda yokken güzel güzel oyunlar geldi. Hadi bi toplantı da anlatıym. Oturun oturun, çekinmeyein. Oyunumuzun adı Rival Schools, yani rakip okullar. Bir varmış, bir yokmuş. Bir zamanlar, bir şehirde okullardaki öğrencilerin öldürülme ve kaçırılma olayları çok fazlaymış.

Birçok kurban verildiği halde, polis hiç sesini çıkartmıyor ve olanlara göz yumuyormuş. Sonunda okulların yöneticileri ve öğrencileri bir karar almış; burası bizim okulumuz; onu biz korumalıyız! Böylece adaleti sağlamak için olayları araştırmaya koymuşlar. Bu sırada oralarдан geçen bir amatör kameraman olayları görüntülemiş ve bir araya getirip bu oyunu yapmış (Haddi yaa!).

**Seeeni öretme
eneeee...**

Eğer bu oyunu tek başına değerlendirecek olursanız, sizden pek

de iyi bir puan alamayacaktır. Çoğu karakter köşeli ve çok çirkin görünüyor. Vektör grafiğin kötü örneklerinden denilebilir. Ama bir bütün olarak ele aldığımda, o müthiş atmosfer ve oyundan alınan zevk teknik özellikleri tefaf etmeye yetecektir. Bence Capcom'un imzası yeter. Büyüklük karakterlerde keskin poligon kenarları, gerçekten etkileyici animasyonlar yaratıyor. Tabii ki Tekken ile kıyaslanamaz bile. Arka fon oldukça iyi. Hareketli ama iki boyutu geçememiş maalesef. Oyunun upuzuuuuun demosunu seyreden, bir Japon çizgi filmi seyreden gibi oluyor insan. Gerçekten çok uğraşılmış; aferin çocukların:) Hele de demonun müziği benim çok hoşuma gitti. Oturdum ve beş-altı kez seyrettim. Ama oyun içindeki müzikler sandığım kadar iyi değil. Bazı parçalar dinlenemeyecek kadar kötü. Ama bütün olarak fena değil. Tahminimce Japonya'da bu oyunun çizgi filmleri ve çizgi romanları var ve çok tutuluyor. Hatta demonun oradan alıntı olması ihtimali de var. Sesler de çok güzel olmuş. Süper gaza getiriyor. Özellikle de kızların sesleri çok hoşuma gitti (Hayır abaza veya sapık diilim). Oyunun iki CD olması da oldukça entervesan (Bir o kadar da göcertesan). Birinci CD'de Arcade versiyonu var. İkinci ise oyunun daha geliştirilmiş şekli olan "Evolution" CD'si. Bu CD'de daha çok seçenek var. Bunlar:

● **Lesson Mode:** Hayato hocadan hayatı ve dövüş dersleri.

● **Group:** Dört kişi seçip pata küté, pata küté...

● **Options:** Biliyoruz artık; oyun ayarları felan.

● **Target:** Abi burası çok güzel yaa. Roberto ile penaltidart arası bi olaya giriyorsunuz. Kalede puan levhaları var. Onlara isabet ettirip puan alıyorsunuz. Mutlaka deneyin.

● **1P Game:** Oyunun hikaye modu.

● **Versus:** Arkadaşınız ve siz. Ge-



risi hikaye...

● **Tournament:** 8 kişiye kadar turuva olağası. CPU oynarken geçemeğiniz büyük bir eksİ.

● **Extra:** Adı üstünde, Extra; galeri, filmler ve diğer yeni olaylar buradan arkadaşlar.

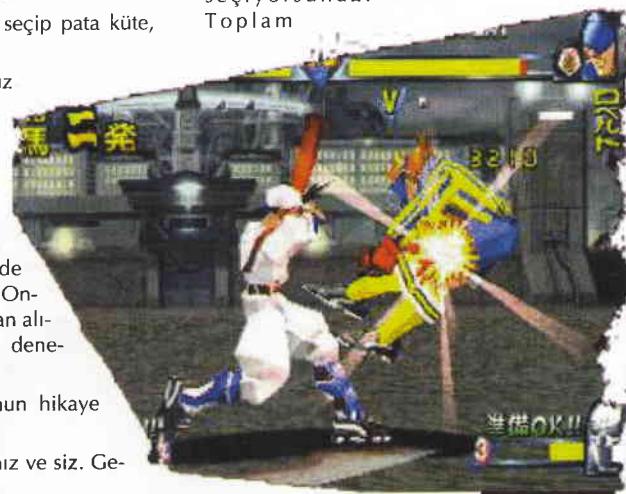
● **Cooperative:** Arkadaşınızla beraber PSX' i dövün! Ama biriniz sadece takım özelî fonksiyonunu kontrol edebiliyor.

● **League:** Bir çeşit lig.

● **Record:** Memory kart Load ve Save işlemleri için.

**Şşş, sen sen, evet sen! Git
bana şurdan bi simit al baki-
yim**

Oyna başlamadan önce iki karakter seçiyorsunuz.
Toplam



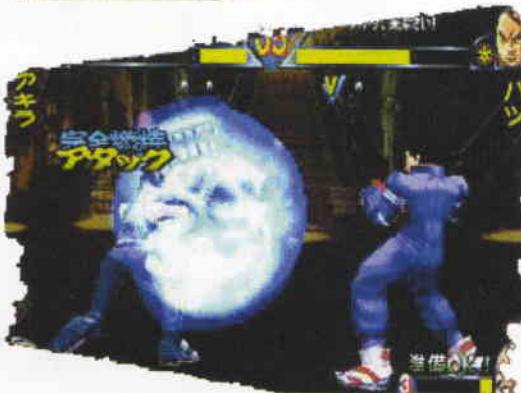


14

karakter var. Buna-
lardan bir tanesiyle oynuyorsunuz.
Diğer karakter oyunun içinde takım
hareketleri yaptığınız zaman geliyor
ve gidiyor. Oyunun en güzel yeri de
zaten takım arkadaşınızla birlikte ya-
pılan özel hareketler. Yapması oldukça
kolay. Sadece kare ve yuvarlağa
aynı anda basmanız yeterli. Bu hare-
keti yaptığınızda önemli olan sizin
değil partnerinizin kim olduğunu.
Çünkü özel hareketi partneriniz yapı-
yor. Ancak yapabilmek için alttaki
güç barınıza en az bir seferlik ener-
ji olması gereklidir. Tamamen boş ise
yapamıyorsunuz. Ayrıca her karakterin
kendine özgü süper hareketleri de
var. Round aralarında da adamınızı
değiştirmek isteyip istemediğiniz so-
ruları.

Kardış, iki dakka bi gelsene seninle bişiy konușacizz de...

Oyun tam bir Capcom klasiği. Cap-
com'un yaptığı diğer Beat-em up'larla
aynı dokunu taşıyor. Hareketler
çok çeşitli ve hızlı. Havada yapılan
hareketler oldukça fazla ve bu oyuna
ekstra oyuncu hizmeti katıyor. Bir de
ekstra karakter yaratma olayımız var



arkadaşlar. Belli bir oynama periyodu sonucunda kendi karakterinizi yaratma hakkına sahip olabileceksiniz. Ancak altı tane testi geçmeniz gerekiyor.

● 1. Test

a) İleri veya geri
yürüyen

- b) Eğilin veya zıplayın
- c) Yumruk atın
- d) Tekme atın
- e) Derleme

● 2. Test

- a) İleri doğru koşun veya geri doğru zıplayın (Geri, geri veya ileri, ileri)
- b) Step alma (45'e kaçma)
- c) Yüksek zıplama (Ayakta dururken hızla aşağı, yukarı yapın)
- d) Rakibi fırlatma
- e) Derleme

● 3. Test

- a) Düşmekten kurtulun (Düşerken herhangi iki tuşa aynı anda basın)
- b) Yuvarlanma (Yerde yatarken yön tuşlarından birisine basın)
- c) Takım özel (Kare+yuvarlak)
- d) Derleme

● 4. Test

- a) Hava vuruş (Saldırırken aşağı, yukarı ve tekme ya da yumruk)
- b) Yerde yuvarlanın ve yüksek tekme veya yumruğa basın
- c) Kontur atak (Korunurken ileri+herhangi bir tuş yapın)
- d) Burning Vigor Attack (L1)
- e) Derleme

● 5. Test

- a) Dönerek step alma (İleri, ileri+aşağı, yukarı+step)
- b) Anti atma (Rakip sizi atmaya çalışırken siz atmaya basın. Zamanlama önemlidir)
- c) Anti atak (Rakip size atak yaplığında siz ona yapın. Zamanlama...)
- d) Kontur atak+Burning Vigor Attack
- e) Derleme
- Final test
- a) 1. testin derlemesi
- b) 2. testin derlemesi
- c) 3. testin derlemesi
- d) 4. ve 5. testlerin derlemesi
- e) Hepsinin derlemesi

f) 30x saldırısı

Böylece CLEAR mesajını alacaksınız
ve karakter yapmaya hazır olaca-
sınız

Öldün olm sen; bekle burda abimi çarıriyom!*#?

Oyundaki gerçek Boss'la dövüş-
tüğünü zannediyorsunuz değil mi?
Cik, diil! Normalde son dövüş olan 7.
maçta rakiplerinizi takım özel ile ölü-
dürürsünüz, gerçek Boss olan Hyo ile
dövüşmeye gidersiniz. Onu yendik-
ten sonra daha değişik bir oyun sunu
demosu ile karşılaşacaksınız.

Gizli karakter de mi koymuşlar
oyuna? Allah Allah, neyse hallederiz.
Onnara gizli felan diil aslında.
Hinata'nın deniz kıyafeti, Natsu ve
Tiffany'nin okul üniformaları,
Keiko'nun pijamalı hali. Yine de
ilginç geliyorsa hikaye modunu
Hinata, Natsu, Tiffany ve Keiko ile
bitirin.

MegaEmin

megaemin@level.com.tr



Rival Schools

BİLGİ İÇİN
www.gtgames.com

Düyuncu Javası

1-2

Memory Block

1

Analog Javastick

YOK

Dual Stick

Vor

PC Versiyonu

YOK

YAPIM
Capcom

Grafik

8

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SeçMuzik

7

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Atmosfer

8

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Zırılık

9

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GENEL

8

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Dino Crisis

Resident Evil'in yapımcılarından bir şaheser daha...

Capcom dur durak dinlemiyor. Playstation'ı saflayan Resident Evil 2' den sonra Biohazard'ı piyasaya sürdü. Biz Resident Evil 3' ü beklerken, Capcom abiler bize başka bir oyunu tanıttı: Dino Crisis

Söyledikleri suydı: "Jurassic Park ile Resident Evil 2' yi çok iyi karıştırdık ve sonuçta Dino Crisis oluştu". Ancak bu oyunda, RE2' deki zombilerin sayısından daha fazla dinazorla başa çıkmaz gereklili. Gelelim asıl mevzuatlara. Dino Crisis, yakın bir gelecekte İbis adasında geçiyor. Gerçekten dahi bir bilim adamı olan Profesör Kirk, hükümetin destegini geri çekmesi üzerine bazı dümenler çeviriir ve insanları bir deney kazasında ölüğüne inandırır. Sonra da, en inanılmaz deneyini gerçekleştirebilmek için gizli bir laboratuvar kurar. Kirk daha sadece 29 yaşında olmasına rağmen, kırkınlık ve enerjisi tükenmiş dünyaya çözüm getirebilmek için "Temiz Enerji" nin Özü" nü araştırmaktadır.

Biz hükümet ajanlarından oluşan bir takımla beraber, Profesör Kirk' u kaçırmak ve araştırmasının boyutlarını öğrenmek için adaya gönderilen Regina' yi kontrol edeceğiz. Adaya iner inmez, her tarafın aç dinozorlarla çevrili olduğunu

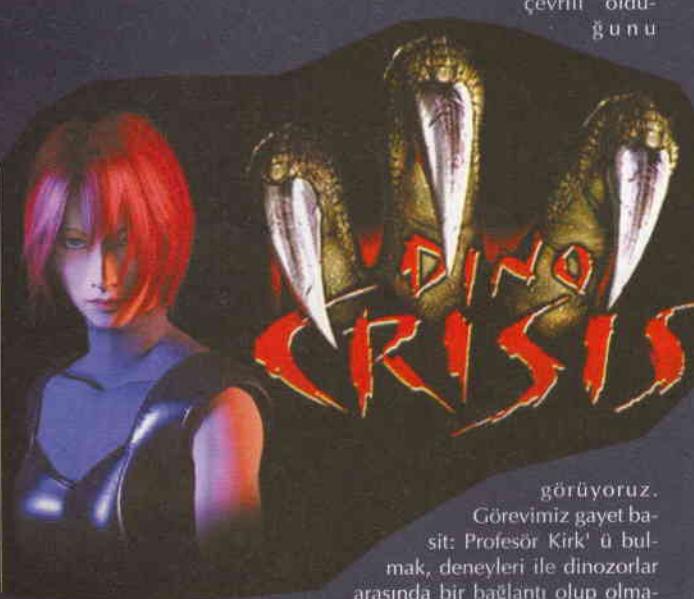


diğini öğrenmek ve adadan canlı ayırlabilmek.

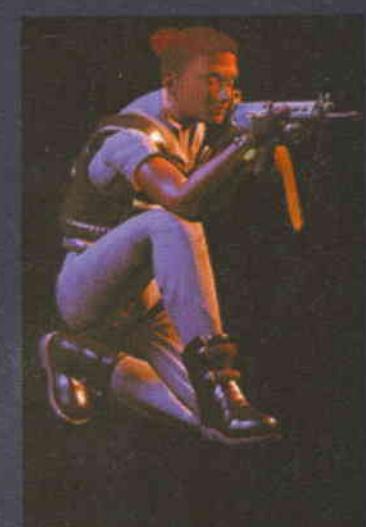
Kopya Mopya, İyi Oyun Vesselam

Oyun, benim gözümde yüzsüzce ve RE2 sömürülerek yapılmış adı bir kopyadan başka bir şey değil açıkçası. Binlerce Resident Evil 2 fanatığının bu oyunu da satın alacağı çok iyi biliniyordu ve buradan para kırılmak istendi. Ama bu sadece benim bir önyargım. Ne yalan söyleyeyim, gördüğüm en güzel kopya oyun hanı. Adamlar sadece kopyalamakla kalmamışlar, bayağı bir de geliştirmişler. Belki de Resident Evil 3' teki yenilikler hakkında ipuçları vermek istemişler. Hersey gerçek zamanda yapılmış. Gerçek zamanlı polygonal fonların yanında Resident Evil' daki gibi yarı renderli fonlar da var. Işıklandırma da gerçek zamanlı olmuş buna bağlı olarak. Her şey daha hızlı; düşmanlar da, diğer öğeler de. Karakterimiz Regina, Leon' un beceremediği bir şeyi beceriliyor. Silahını çekerek yürüyebiliyor. Böylelikle her an ateş etmeye hazır oluyorsunuz. Ara ekrandaki yükleme süreleri de kısalmış; çok daha hızlı. Artık kapılardan ve merdivenlerden kimlerin geçtiğini de gö-

biliyoruz. Oyunun anahtar sistemi daha değişik: DDK. Burada, anahtar yerine iki çeşit diskete benzer geçiş element bulmanız gerekiyor. Anahtarlar da var. Bunları edinebilmeniz için, bilim adamını bulmanız veya bulmacaları çözməniz gereklili. Yapay zeka da oldukça geliştirilmiş. Dinozorlar gerçekten zeki ve bunu gösteriyorlar da. Saldırıacakları zaman esyaların arkasına saklanıyorlar. Siz durursanız bile yerlerinden çıkıp size saldırıyorlar. Arkanızdan bir düşma-



görüyoruz.
Görevimiz gayet basit: Profesör Kirk' u bulmak, deneyleri ile dinozorlar arasında bir bağlantı olup olma-





nın yaklaşmasına karşı, Silent Hill' de olan çabuk arkaya dönme(180 derece) özelliği de gelmiş. R2' ye basmanız yeterli. Bulmacalar daha karışık ve dolayısı ile daha zevkli hale gelmiş. Kamera açıları artırılmış ve kameralar hareketlendirilmiş. Böylelikle oyuna daha fazla konsantr olunuyor ve daha da çok tırsılıyor. Karakterlerin maceraya etkisi olabilecek seçenekleri yapmak zorunda olması ve hikayenin daha da dallanması, uzun vadede oynanabilirliği artırıyor. Oyunun üç de farklı sonu var. Regina'nın bakışları çok düzgün. "Ben bir köpeğim" edasıyla bakıyor (affet beni Leon&Claire). Oyun esnasında silahınızı düşürmeniz de mümkün. Arkanızdan ve darbe almadan önce göstermeliiniz. Hala iyileştirme zerzevatları, silahlardan ve buna benzer taşınırken yer kaplayan eşyalarda sınırlama var. Ancak anahtarlar, ID kartları, dijital disk anahtarları ve diğer hikaye unsuru ekipmanlar için sonsuz taşıma kapasitesine sahipsiniz. Giderek daha da gerçekçiliğe yaklaşmış.

Bugün Dinozor Avlarken Ne Giysem?

Oyunda bir de kıyafet değiştirme olayı var yanılmıyorum ama henüz çözemedim. Çözdüğüm zaman sizin de haberiniz olacaktır. Dino Crisis, her şeyin ötesinde gerçekten oynamaya değer bir oyun. Belki çok zorlanıksınız, belki korkudan gece uyuyamayacaksınız ama bu oyunu deneyin. Sizi bu dünyadan götürüyor ve bir başka gerçeklige sokuyor. Bu günü dünyamızda dinozorları yaşıyorsunuz, var mı ötesi? Özellikle Resident Evil düşkünlərini, Resident Evil 3 çıkışına kadar oyalayacak yegane oyundur. Hepinize iyi eğlenceler ve avlar dilerim. Bu kocaman oyuncunun tam çözümünü gelecek ay vermek istedik. Ama çok yer tutacağından bir kısmını bu aya kaydirmak zorunda kaldık. Henüz oyunun İngilizce ver-

siyonu çıkmadı. Bu yüzden oynamak ve açıklamak çok zor oluyor. Ebenim de Japonca bilmediğimi hesaba katırsak ne yapalım, cehalet işte işimin ne kadar zor olduğunu siz düşünün artık. Hiçbir nesnenin veya odanın ismi belli değil. Bu yüzden tam çözümde "düz yürüyüp soldan ikinci kapının yanından..." falan gibi anlatımlar olacaktı. Oyunun İngilizce versiyonu çıka kada böyle yazmak zorundaydı. Bu konuda mümkün olduğu kadar soru sormazsanız sevinirim çünkü, anlattığınız yerin neresi olduğunu anlamam imkansız gibi gözüküyor. Birazlık çabalamanız gerekebilir. Zaten en önemli kısım şifreler, onu da veriyoruz zaten. Hikaye ve ipuçları Japonca áltýazılı ama İngilizce. Bu sizin için de bir kolaylık olabilir belki.

Tam Çözüm

Oyuna, ilk olarak kontrol noktasında başlıyorsunuz. Arkadaşınız güvenlik sistemlerini açıbmek için kontrol odasına gidiyor. Yeşil kapıdan içeriye girin. Karşı sol taraftaki rafta anahtar var. Anahtarı aldıktan sonra onun bisrazağındaki rafı itin. Oradaki çantayı alın. Dışarı çıkm. Sağa doğru ilerleyip ortada tek duran sandığı itin. Buradaki çantayı de alın. Geldiğiniz yere geri dönün. Gelen telsiz mesajından jeneratörü açmak zorunda olduğunuzu anlayacaksınız. Anahtarı öteki arkadaşınıza verip peşinden giyorsunuz. Sağdaki kapıya girin. Uzun bir koridor boyunca ilerleyeceksiniz(dikkat tırmayan, burada bishi yok; şimdilik). İerde bir buçuk insanla karşılaşacaksınız. Sağa dönüp adamı takip edin ve jeneratörün bulunduğu odaya girin(1F). Yolun sonundaki jakların rengini, duvardaki kollara göre sıralayın(kırmızı, mavi, yeşil, beyaz). Daha sonra kolları indirin. Jeneratör çalışmaya başlayacak. Dışarı çıkm!?! Amman diyim eliniz tetikte olsun. Arkadaşınız (dinooo) yakınlarında, 4-5 el ateş ettiğinizde arkadaşınız aynen maflı duruma geliyor. Ama kan çıktıına emin olmadan yakımına gitmeyin. Yerdeki kan izlerini takip ederek adamdan serum alın. İlk geldiğiniz yere geri dönün. Tekrar bir telsiz mesajı geliyor. Kontrol odasındaki arkadaşınız güvenlik sistemini kısmen açtığını ama durumu sizin

görmemenizi istediğini söylüyor. Biraz da dalga geçmiyor değil hani. Gelen haritaya göre kontrol odasına gitmeli siniz. Harita kapanınca doğru karışıya gidip kapıdan girin. Dosdoğru yürüyün. Yerdeki izgaramın yanına gidip bi hal hatırlı sorun. Yukarıya çıkm. Dündüz yürüüp ilk delikten aşağıya inin. Yürüyün, sağa dönüp soldaki ilk kapıdan girin. Yer altı bölmelerine hala enerji sağlanmadığını anlıyoruz. Dışarı çıkıp soldaki mermiyi alın. Küçük bir tavsiye: mermilerinizi çok dikkatli kullanın yoksa zor durumda kalabilirsiniz. Duvardaki yeşil panel eşyalarını koymaya yaranan bir depo. Aşağı indiğiniz yere gidin ve koridorun sonundaki kapıdan girin. Masanın üzerindeki DDK-H kartusunu alın. Ofise girin. Adamın yanındaki 2. Kasa anahtarını alın ve ruhuna bir Fatiha okuyun. Kan izleri olan kapıya doğru yürüyün. Bu kapının yanındaki düğmeden odaya elektrik verin. Bilgisayar ve kasa çalışı. Kasayı açın (0375). Anahtarı ve serumu alın. Elektrik düğmesinin yanındaki kapıdan girin. Size oyunu kaydedip etmeyeceğiniz sorulacak. Karan sizin. Dışarı çıktıığınızda yine mesaj geliyor. Koridorlarda lazer duvarlarını artık yanındaki anahtarlarından açıbmısınız. Hemen sağdakini açın, geçin ve tekrar kapatın. Böylece dino sizi yakalamayacak. Siz de kolaylıkla onu haklayacaksınız. Dinoya doğru yürüyüp tam karşısındaki kapıya girin. Resimlere bakın, ehi ehi. Dolabin üzerindeki DDK-H disketini alın. Yerdeki serumu alın. Enjektörü alın. Dışarı çıkm ve direk karşısındaki kapıya doğru koşun(amman çabuk olun hat). İçeri girin. Amanın, o ne? La ne acayıp oda la o ööle? Merdivenin karşısındaki kapıdan girin. Yerdeki adamdan DDK-N disketini alın. Geldiğiniz yer-



Alternatif

5.5/5

7/10

8/10

Resident Evil 2

Silent Hill

Parasite Eve

den çıkışın. Merdivenden çıkışın ve yerdeki nesneyi itin. Serumu alın. Kapıdan girin. Dinoyu önce hületip sonra güpletin. Soldaki kapıdan girin. Orada da deminki dinonun görümcesinin büyük oğlu var. Ona da bı selam söyleyin. Enjektör ve çantayı almayı unutmayın. Dolabin yanındaki

altında "DANGER" yazdığı zaman düğmelere hızlı hızlı basmalısınız. Odadan çıkışın. Izgaranın üzerindeki havalandırma boşluğunca çıkışın. Sonuna kadar yürüüp aşağıya inin. Tuwaletten çıkışın. Sağda dönün ve öteki havalandırma boşluğunundan çıkışın. Doğruca yürüüp en sondaki delik-

ca düğmelere basmanız gereklidir. Silahınızı almayı unutmayın. Karşındaki kapıdan girin. Masanın üzerindeki DDK-L kartusunu ve adamın ayakucundaki DDK-L disketini alın. Cesetlerin parmak izlerini almaya da unutmayın. Odadaki diğer kapıdan girin. Duvardaki haritayı bakın. Karşındaki kapıdan girin. Dışarıya çıkmış olmanız gereklidir. Yolun sonundaki kapıdan girin. Merdivenden aşağı inin. Yerdeki B1 kontrol kartını alın. Oralarda altı adet kontrol paneli var. Yüzünüüzü üç deligin bulunduğu duvara dönün. Sirasiyla soldan birincide ortaya, soldan ikinciye sola, soldan üçüncüde sağa, sağdan üçüncüde ortaya, sağdan ikinciye sola, sağdan üçüncüde sağa basın. Tebrik ederiz. Sisteme enerji sağladınız. Merdivenden ve odadan çıkışın. Dikkat! Uçanozları öldürün. Yolun sonundaki kapıdan tekrar girin. Uçan dinozorların ilk saldırıldığı yere gelin. Asansörü çalıştırıp aşağıya inin. Merdiveni çırıp paneli açın. Konteynerleri vinc ile kaldırıp yolunuzu açmanız gereklidir. Bende bir tavsiye: 2 yukarı, 1 aşağı, 1 sola, hook. 2 sağa, 1 sola, release. 2 yukarı, 1 aşağı, hook. 2 sağ, 1 sol, release. 2 yukarı, hook. 1 aşağı, release. Merdivenden inip ağızınız yoldan ilerleyin. Cesede bakın. Sağdaki büyük kapıdan girin. Dündüz karşılıkla yürüyen ama dikkat. Dinonun biri "bi öpüm abula" şeklinde sarkabılır. Karşındaki kapıdan girin. Koridorun sonundaki kapıdan girin. Koridorun sonundaki merdivenden yukarı çıkışın. Kontrol odasına gidin.

Devamı gelecek ay. O zamana kadar kendinize iyi bakın, arada bir suyunuzu yağıntınızı kontrol edin okey? Hadi bye&smile...

Megaemin
Megaemin@level.com.tr



kasayı açın(7687). Oradaki teçhizatı alıp silahınızı büyütün. Dışarı çıkışın. Karşıda soldaki kapıdan girin(HEAD). Adam size bir miras bırakıp kaçıyor(kasa anahtarı). Birinci anahtarları birinci, ikinci anahtarları da ikinci sokete takın ve kasayı açın(705037). Kasadakini alır almadı pompalı tüfekti çıkarın. Kullanmanız gerekecek! DDK-N kartusunu alın. Dışarı çıkışın. Merdiveni kullanarak aşağıya inin. Merdivenin arkasındaki kapıdan girin(NEWCOMER). Deponuzla işlerinizi halledin. Kanızı izleyip yanındaki nesneyi itin. Altındakini alın. Karşındaki kapıya girin. Lazeri açıp kapatın. İki dino daha kaçıyor; öldürünen(vay anasını bee, bu emri vermek ne kadar da zevkliymiş böyle). Koridorun sonundaki kapıdan girin. B1 anahtarlarını alın. Unutmayın, ekranın

ten aşağı inin. Koridorun sonundaki kapıdan dışarı çıkışın. En başta ittiğimiz sandığın karşısındaki kapayı açın. Merdivenden aşağıya inin. Yedek sigortayı alıp kolların bulunduğu yere takın. Sigortaları yine sıralayın(kırmızı, mavi, yeşil, beyaz). Sonra kolu indirin ve jeneratörü açın. Kontrol odasını geri dönün. Dikkatice. Gelen menüde yukarıdakini seçin. Dışarı çıkışın. Sola dönün ve ilerideki merdivenden alt kata inin. Sağdaki ilk kapıdan girin. ID kartı alın. Kontrol odasının bulunduğu koridorun sonundaki odaya girin. Diğer kapıdan çıkışın. Sola dönüp koridorun sonundaki kapıya girin. DDK-E disketini alın. Mikrobilgisayarı alın. Bununla her gördüğünüz cesedin parmak izlerini toplayacağınız. Dışarı çıkışın. Kapıdan çıkış sağa doğru gidin. Koridorun sonundaki kapıdan içeri girin. Merdivenin arkasındaki kapıdan girin. Soldaki kapıya girin. Yine soldaki kapıdan girin. Odadaki bilgisayara ID kartını takın(46907). Bilgisayarı kullanın. Bilgisayarın sol tarafındaki kapıdan çıkışın. Sağ tarafa doğru ilerleyin. Köseyi döndükten sonra karşısındaki kapıdan dışarıya çıkışın. Direk karşılıya gitip oyuna ilk başladığımız yerdeki kapıdan girin. Soldaki kapıdan çıkışın. Dinozorları öldürün. Yolun sonundaki kapıdan girin. Uçan arkadaşlarla dikkat! Sizi yakaladıkları anda hızlı-

Dino Crisis

BİLGİ İÇİN

www.gtgames.com

YAPIM

Capcom

DAĞITIM

Capcom

Öğrenci Sayısı	Yapım	Dağıtım
1	Grafik	8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1	Ses/Müzik	8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Yok	Atmosfer	8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Var	Zorluk	5 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
PC Versiyonu	GENEL	7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Yok		



Metal Gear

Solid Integral "The VR Missions"

Bu ayki beşinci oyunumuz da, Playstation hitlerinden olan (ve geçen yıl 3.5 milyon satan) Metal Gear Solid'ın Update'ı ve ek Training CD'si. Kahramanımız hala Solid Snake. Ancak bu kez oyunda bir çok yenilikler var. Ek görev CD'si de önceki oyundaki alıştırma görevleriyle tamamen aynı ama burada yaklaşık 300 görev var. Bu görevlerde bulmacaları çözmeli, cinayet katillerini bulmalı ve Snake'ı bütün savaş tekniklerini kullanmalısınız. Vr Missions' da, MGS' de kullanılabilecek her



türlü silah, teçhizat ve teknigi kullanabiliyorsunuz. Neredeyse hic kullanilmayan Claymore mayisini bile (sürünerek toplamalisiniz). Görevler ise sandiginiz kadar kolay degil ama öyle bir düzenek içerişine oturmuşlar ki, her bölümü geçtiğinizde yeni bir yerler açılıyor ve başından kalkmaniza izin vermiyor. Mesela bölümün birisinde bir UFO'yu yere indirmeniz gerekiyor. Bir ton ekstra güzellik var. Mesela bitirdiginiz zaman Mei Ling'in pozlarını yakalayabileceginiz bir bölüm var. Fotoğraf çekip memory karda kaydedebilirsiniz (2 blok. Gereksiz aslinda ama biliyorsunuz Japon hatunlara bayiliyorum). VR Missions CD'si oldukça yeni fikirlerle karşımıza gelmiş.

Oyunun update CD' ieri(MGS Integral) ise normal oyundan çok büyük farklılıklar göstermiyor. Yeniliklerden bazıları şunlar: Snake artık bir çok silahlı koşabiliyor. Çoğu sesler tekrar

ve bu kez çok çok kaliteli kaydedilip dublajlanmış. PocketStation desteği de var ama ülkemizde henüz bunun ne olduğu bile bilinmiyor.

Metal Gear Solid Integral' de size yardımcı olacak ya da biraz olsun gülmüşmenizi sağlayacak bilgilere gel-di sırı.

- Birinci kişi perspektifinden oynamama: "Very easy" dışında bir zorluk derecesiyle oyunu bitirin. "Special Option" da "First Person Play Mode" u seçin. Oyuna başladiktan sonra üçgene hızlıca iki kez basın ve daaaa! Kapatmak için tekrar iki kez basmanız gereki

- Alternatif kostümler
Aynı save dosyasını kullanarak oyunu iki kez bitirin. Üçüncü kez oynamaya başladığınızda Snake'ın bir smokini olacak. Meryl, Snake'ın elbiselerini giyecek, ninja ise kırmızı-mavi cyborg kostümlü olacak.

- Teknik demo mod: VR CD' sindeki Training, Time Trial, Gun Shooting ve Survival'ı başarılı şekilde tamamlayın. Not: heribiri bitince diğerini açılır. Technical Demonstration Mode açılacak ve orada bilgisayarın yaptığı en iyi zamanları seyredebileceksiniz.

- Konami' nin sürprizi: Oyunu içinde Konami' nin oyunlarından (Castlevania, ISS Soccer, Suikoden, Silent Hill, vs.) biri ya da birkaçının save dosyaları bulunan bir memory kartla oynayın. Psycho Mantis sizin beyrinizi okumaya başladığında zaman bu oyunlardan da bahsetmeye başlayacaktır. Oldukça enteresan.

- Stealth Gear: Easy' de oyunu bitirin. İşkence sırasında Select' e basın. Pes edeceksiniz. Otacon'u arayın, size Stealth Gear' i verecek. Oyun bitince save edin. Yüklediğinizde Cö-rünmez olabileceksiniz.

- Bandana: İşkencede konuşmazsanız oyun bitiminde Meryl' i kurtaracak ve bir bandana alacaksınız. Bandanayı kullandığınız zaman cephaneniz sınırsız olacaktır.

- Fotoğraf makinesi: Tank hangarındaki B2 bölgesine ulaşın. Revolver Ocelot ile çatışığınız yerin yakınında 4 ve 6 derecesinde iki kapı var. Makine 4 dereceli kapının arkasında. Bu nü kullanarak istediğiniz yerin fotoğrafını çekip kaydedebilirsiniz. Hatta oyunu yapanların yüzlerini bile çekebilirsiniz. Bunlar belli yerlerde gizli. Mesela Kaneda, bayanların odasında kıl avına da

- Zavallı Meryl: Darpa Chief' ten önceki havalandırma deliğinden aşağıya bakın. Meryl mekik çekiyor. Hava-landırmadan çıkışın ve tekrar girin. Bu kez tek kol şınav çekiyor. Tekrarla-yanın, bu kez de duvara doğru bacak hareketleri yapıyor. Tekrar yaptığıınızda aynı hareketleri pantolonsuz yapı-yor. Nasıl olabık ama?

Eğer elinizde Metal Gear Solid varsa, MGS Integral'ı almaya pek de gereklilik olmadığı kanısındayım. Ama eğer ki VR Missions CD'ini tek bulamıyorsanız üç CD'yi de almak zorundasınız. Eğlenmek isteyenlere duyurulur. Lütfen Puana bir bakınız. Bye&smile...

MegaEmin
megaemin@hotmail.com



Metal Gear

BİLGİ İÇİN	YAPIN	DAGITIM
Konum	Konum	Konum
www.metalgearsolid.com	Grafik	9 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
1	Ses/Müzik	9 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
2	Atmosfer	9 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Analog joystick	Zorluk	8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Vor	GENEL	9 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Dual Shock		
Var		
PC Versiyonu		
Var		

Fatal Fury Wild Ambition

Dediler "Abi, yeni oyun geldi"...

Uzuumuuun bir süre sonra Fatal Fury serisinin son oyunu piyasaya çıktı. SNK, Samurai Shodown'dan çok güzel ders almış olacak ki, karakter modellerini oldukça renkli, sağlıklı görülen bir şekilde (saniyede en az 30 kare) dizayn etmiş; hatalarını da büyük ölçüde kapatabilmiş. Oyun; müzik, efektler, grafik ve arka fon açısından tam bir bütünlük içerisinde, iki ile üç boyut karışımı ilginç bir motoru var. Bu kez demosu çizgi film şeklinde değil de, yüksek çözünürlük video olarak tasarlanmıştır. Oyunun girişinde Geese Howard (Boss) ve adamlarının iç gıcıklayıçı, ürkünç demosunu seyrediyorsunuz. Daha sonra menü ekrana geliyor.



- Options: Oyunun ve tuşların ayarlarını, Memory kartla ilgili işlemleri yaptığınız yer.
- Training Mode: Alıştırma yaptığınız bölüm. Command List'e bakarak tüm hareketleri öğrenebilirsiniz.
- Vs. Mode: Arkadaşınızla dövüşebileceğiniz yer.
- Arcade Mode: Esas olayımız burada. Burayı seçtiğinizde bir açılış demosu geliyor. Jenerik de denebilir; oyuncuların adları yazıyor. Yıl 1989. Geese' in limuzini Malabadi Köprüsü'nden (bir diğer adı da Brooklyn Bridge olur) hızla geçmektedir. Andy ve Terry sokakta oynamaktadırlar. Andy, Terry' nin şapkasını kaçırır.

Terry, Andy'yi kovalamaya çalışırken araba altında kalma tehlikesi atlatur. Vazgeçer ve geri döner. Lakin Andy şapmayı zaten yere atmıştır. Oradan geçen Terry' nin babası amca, şapmayı alır ve teyzeler gibi göğsüne koyar. O sırada Geese'in aracı amcanın yanında durur. Geese, Terry' nin babası

adamları silah çeker. Bu arada olaya Billy girer. Silahları indirir. Delikanlı çocuktur vesselam. Terry, Geese' e ulaşmak için önce bu herifleri dövmelidir. Oylum oylum selvi boyum şeklinde bir hareket yapar ve oyun başlar.



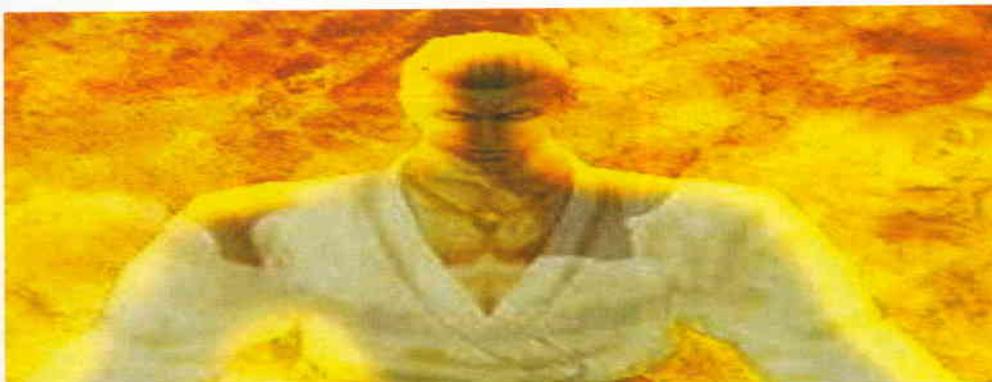
amcayı çok pis pataklar. Son vuruşu Terry de görür ve babası amca mefta ve nalları dikmiş vaziyetleri olur (ölür yanı). Amcanın ölmeden önceki son hareketi şapmayı Terry' ye vermek olur. Bundan on yıl sonra (yani bugün; 1999), Terry büyümüş, serpilermiş ve tüütü maaşallah yakışıklı bir genç olup çıkmıştır. Ortalığı yankıdadır. Genç kızlar var ya, üüü walla ne siz sorun ne ben söyleyim. Yolda yürüken hükümet konaanın önüne Geese' in limuzininin durdugu görür. Hemen sırt çantasını yere bırakır ve karşıya geçer. O ne? Ulan önüne baksana arkadaşım yaa, yine eziliyodun az daha yaa. Olmuyo ama bak, biz bu oyuna para veriyoz. Sen ezilirsene biz ne yapacağız? Neyse efendim, önce limuzininin birinin üzerine çıkar, biraz çizer ve sonra takla atarak yere iner. Geese yoluna devam eder,

Dedim hop; nedir bu?

Gelelim oynanışına. Wild Ambition eski oyunlardaki POW barı sistemini geliştirmiştir ve yerine Heat sistemini getirmiştir. Heat barı, her maç başlangıcında yüzde 50 dolu oluyor. Eğer birinci round'un sonunda yüzde 95 olmuş ise, ikinci round'a da böyle başlıyor. Ancak her yeni rakiple karşılaşıldığından yüzde 50' ye düşüyor. Saldırmak ve rakibe zarar vermek bu barın dolmasını sağlıyor. Gövde gösterisi ve alay etme gibi unsurlar da buna katkıda bulunuyor. Hasar almanız veya atılmanız hem Heat barınızı hem de yaşam barınızı azaltıyor. Eğer hasar aldıktan sonra birkaç saniye darbe yemezseniz, Heat barınız tek-rar yüzde 50 oranında yükselir. Karakterinizin Heat barı tamamen dolduğu zaman "Max Ok" mesajı görüntülenir. Böylelikle süper özel hareketleri uygulayabilirsiniz. Ancak bu kez de Heat barınız tehlikeli şekilde az olacaktır. Rakibinizin birkaç vuruşunda gardınız açılacaktır.

Once bir test edelim neyin nesiyimiş

Evet, geçen dersimizde oyunda aralarında videolar olduğunu söylemiştim. Geese' in siyah helikopterin Geese Kulesi'ne inmesi de bunlara bir örnektir. Burada Geese, yanında Ripper ve Hopper' in bulunduğu helikopterinden inip hızlı ve kendinden emin adımlarla çatı boyunca yürü. Bu esnada on yıl önce Terry ve Andy Bogard' in çok sevgili üvey babalarının onun elinde olduğunu seyrettiklerini hatırlar. Terry ve Andy acıların çocuğu olmuştu artık. Bu arada ekran değişir ve acıların çocuğu Terry' nin yetişkin versiyonu karşımıza çıkar. 1990 yılında çıkan ilk Fatal Fury oyunundan beri taşıdığı çantası hâlâ sırtındadır. Terry yılmak, yorulmak nedir bilmemektedir. Hedefi King Of





Fighters turnuvasına katılıp babasının intikamını alabilmektedir. Turnuvada karşımıza sekiz dövüşçü çıkar. Sekizinci ve sonuncu karakter ise tahmin ettiğiniz üzere Geese'dir. Üçüncü karakterden sonra oyunun kaderi değişir. Eğer sevginiz karakter Geese veya onun adamlarından olan Billy veya Raiden ise, Terry'nin taksiden indiği video karşınıza çıkar. Hâlâ çantasını taşımaktadır ve sokakta yürümeye başlar. Bu sırada Geese' in helemonteri üzerinden öyle bir geçer ki, Terry rüzgârına kapılmamak için kaldırıma çapa fırlatır. Eğer Geese' in adamlarından birisini kullanmıyorsa



Hadi gelin karakterlere bir göz atalım

• ANDY BOGARD:

Dövüş stil: Kopço

• BILLY KANE:

Dövüş stil: Kendi geliştirdiği bir çeşit sopaklı dövüş

• GEESE HOWARD: (Kötü adamdır, Evinde, ölüdür ej)

Dövüş stil: Kobujutsu

Eğer Geese' i yaşamırsanız, Billy'nin üzerine gelin ve bir sağa basın. Görünür hale gelecektir. Belli bir oynapsanız Geese'nin ekstra kapatıcıları açılacaktır. Karakter seçim ekranında kırısır Geese' in üzerine getirin ve starta basın. Bu sırada basatışınız tuşları Geese' in takım elbiselerinin rengini belirleyecektir.

• JOE HIGASHI:

Dövüş stil: Muay Thai

nız, Geese helemonterinden iniyor, müzik şiddetini artırıyor ve kamera suratına suratına zoom yapıyor.

Bizzat denedim, çocuklara denettim

Bazı temel hareketleri açıklayalım. Üçgen=L, kare=P, X=K, yuvarlak=S harfleri ile ifade edilecektir.

* Counter: Rakibinizin hareketini keşerek ona hemen karşılık vermektr.

Başarıyla yapıldığı zaman ekranında mavi "Counter" mesajı görüntülenir. Counter yaptığınızda rakibinizin havaya fırlamasını veya sersemlemesini sağlayabilirsiniz. İşte bu durumda rakibiniz sizin darbelerinize son derece hazır ve nazır olur.

* Heat Blow: Tamamen dolu güç barına sahipken P+K+S yaparsanız, ekranın mavi "Heat Blow" mesajı görüntülenir ve rakibinizin korunmasının imkansız olduğu bir hareket yapmış olursunuz. Eğer bir komboya yakalanırsanız ve güç barınız sonuna kadar dolu ise bu hareket siz kurtaracaktır.

* Counter Attack: Blokta olan karakter hızla ileri+P+K yaparsa, rakibine bir kontur atak yapmış olur. Enerjisinin tamamını bitirmez.

* Guard Impact: Düşmanın darbesine mümkün olan en son zamanda blok almaktır. CapCom' un X-Men vs Street Fighter'daki blok sistemine benzer. Ekranın mavi "Guard Impact" yazısı. Korunan karakter hiç hasar almaz, ataktaki karakter ise geriye savrulur.

* Guard Destroyed: Korunan bir ka-

raktere art arda birçok darbe indirdiğinizde, belli bir süre sonrasında koruması açılacak ve tüm darbelere açık olacaktır.

* Overheat: Heat barınızı çeşitli sebeplerle sıfıra inmesi sonucunda bir süre hareket kabiliyetinizi yitirmenizdir. Bu durumda bütün düğmelere hızlıca basmalısınız.

* Escape: Rakip sizi yakalayıp attığında, yere değmeden hemen önce tuşlara basarsanız, atmadan kurtulup hasar almazsınız. Ancak zamanlama burada çok büyük rol oynar.

* Mega Power Attack: Çoğu karakter için ileri+S dir. Karakterlerin eski Fatal Fury'deki hareketleridir.



* Stun Combos: Rakibe ayılma fırsatı vermeyecek şekilde kombine darbeler vurmaktır. Her karakterin en az bir kombo hareketi vardır. Terry'nin hareketi buna bir örnektir: İleri, ileri+S.

Hemen söyledim çocuğa, yaz bunu oğlum dedim

Tabii ki karakterler bu kadar değil. Biz hem yeterli yerimiz olmadığı için hem de olayın zevkini kaçırılmak istemediğimizden ayrıntıları sizlerin becerisine bırakmak istiyoruz. Değerlendirmem ise söyle; yeni ve güzel bir oyundur, kolay baymaz, kişisel top-ten beat-em up listeme girebilmiştir. Deneyiniz. Bye&smile...

MegaEmin
megaemin@hotmail.com



Fatal Fury 3

BİLGİ İÇİN

<http://www.snk.com>

Özellik Sayısı

1-2

Heavy Block

1

Analog Joystick

Yok

Dual Stock

Var

PC Versiyonu

Yok

YAPIM

SNK

DAĞITIM

SNK

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

Ses/Müzik 8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

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

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

PC Hilekar

System Shock 2

Aşağıda verilen hileleri kullanabilmek için öncelikle SHIFT ve ";" (noktalı virgül) tuşlarına birlikte basarak komut satırını açın. Buradan hileleri girin ve ENTER tuşuna basın.

Örnek: Summon_psi amp



medical kit
psi amp
wrench
pistol
shotgun
assault rifle
laser pistol
ap clip
he clip
standard clip
pellet shot box
rifled slug box
large worm beaker
detox patch
psi booster
reflec armor
french-epstein device
portable battery
maintenance tool
hack soft v3
repair soft v3

research soft v3
modify soft v3
EMP Rifle
Electro Shock
Gren Launcher
Stasis Field Generator
Fusion Cannon
Crystal Shard
Viral Prolif
Worm Launcher
Standard Clip
HE Clip
AP Clip
Timed Grenade
EMP Grenade
Incend. Grenade
Prox. Grenade
Toxin Grenade
Small Prism
Large Prism
Pellet Shot Box

Rifled Slug Box
Med Patch
Detox Patch
Rad Patch Medical Kit
Psi Patch
Psi Booster
Speed Boost
Strength Boost
INT Boost
Med Patch
Detox Patch
Rad Patch Medical Kit
Psi Patch
Psi Booster
Speed Boost
Strength Boost
INT Boost
Light Armor
Medium Armor
Heavy Armor
Reflec Armor

Vacc Suit
Worm Skin
Soda Can
Chips
Wide Machinery
BrawnBoost
EndurBoost SwiftBoost
SmartBoost
WormBlood
WormHeart
Cards Med Card
Science Card
Crew Card
R and D Card
Rec Crew Key
Med Annex Key
Cryo Card
Crew 2 Card
Monkey_Brain
Rumbler Organ
Grub Organ

Swarm Organ
Mn. Over. Organ
Gr. Over. Organ
Arach. Organ
Midwife Organ
Molec. Analyzer
ICE Pick Recycle
r 1 Nanite
5 Nanites
10 Nanites
20 Nanites
Fusion Shot
EMP Shot
Explode Barrel
Rad Barrel
Stats
TrainerTech Trainer
Weapon Trainer
PSI Trainer
WormGoo

Ants

Oyun esnasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanarak, yanlarında belirtilen etkilerden faydalabilirsiniz.

Ctrl+L – Tüm karıncaların sağlık durumlarını gösterir.

Ctrl+A – Tüm karıncaları aynı anda seçer.

Ctrl+N – Tek bir karıncayı seçer.

Ctrl+P – Bir önceki karıncayı seçer.

Ctrl+H – Herhangi bir noktada karınca üretmenizi sağlar.

Ctrl+O – Seçenekler menüsünü açar.

MechCommander

Bu oyunun hilelerinden bazılarını daha önce vermiştık. Yeni bulduğumuz hileleri de ekleyerek bir kez daha hafızanızı tazeliyoruz. Bu hileleri kullanabilmek için öncelikle oyunun kurulu olduğu dizinin içinde "buymechcommander.2" isiminde bir dosya oluşturun. Daha sonra oyunu çalıştırığınızda tüm yapmanız gereken aşağıda verilen hileleri klavyeden girmek.



Lorrie – Tüm araçlarınızın cephanesini doldurur.

Osmiu – Tüm araçlarınızı ölümsüz kılar.

Mineeyeshaveseenthe glory – Tüm haritayı açar.

Lordbunny – Sınırsız topçu desteği sağlar, kodu girdikten sonra "b" tuşuna basın ve hedefin üzerine sol mouse tuşıyla tıklayın.

Poundofflesh – Bol miktarda para verir.

Rockandrollpeople – Gezegene inişte geçerli olan ağırlık limitini kaldırır.

PSX Hilekar

Bugs Bunny: Lost In Time

Bu oyunda hile yapabilmek için "Era Selector" ekranına girin ve orada L2 + R1 tuşlarını basılı tutarak aşağıdaki kodları girin. (Dikkat: Bu kodlar oyuncunun sadece PAL versiyonunda çalışır.)



Tüm Seviyeler: X, kare, R2, L1, O, X, kare, kare, kare

Bol Havuç: X, kare, R2, L1, O, X, kare, kare, O

Son Sahne: X, kare, R2, L1, O, X, O, kare, O

Tüm Yetenekler: X, kare, R2, L1, O, X, kare, O, Kare

Tam Enerji: X, kare, R2, L1, O, X, kare, O, O

Ekstra Anahtar: X, kare, R2, L1, O, X, O, kare, kare

İyi Final Sahnesi: X, kare, R2, L1, O, X, O, kare, O

Kötü Final Sahnesi: X, kare, R2, L1, O, X, O, O, kare

Madden NFL 2000

Bu oyunda hileleri oyundaki hile menüsünden girerek kullanmanız gereklidir.

PAINFUL: Yaralanma olaylarını artırır.

MINIME : Büyük takıma karşı küçük takım oynatır.

MULENIUM: Gizli stadları açar.

WILDWEST: Dodge City stadium.

ITSINTHEGAME: EA Sports stadium.

COWBOYS: Hakemlerden kurulu bir takım.

MOJOBABY: 60'lı yılların tüm takımlarını verir.

GETMEADOCOR: 1972 Raiders

DONTGOFOR2: 1972 Steelers

HACKCHEESE: 1976 Patriots

GAMMALIGHT: 1976 Raiders

BUILDMONKEYS: 1981 Chargers

15MOREMIN: 1981 Dolphins

DOORKNOB: 1985 Bears

CHICKIN: 1985 Dolphins

BLUESCREEN: 1986 Broncos

KAMEHAMEHA: 1986 Browns

CALLMESALLY: 1988 49ers

PTMOMINFOGET: 1988 Bengals

SPOON: 1990 Bills

PROFSMOOTH: 1990 Giants

PREDATORS: 1995 Colts

STEAMPUNK: 1995 Steelers

EARTHPEOPLE: 1997 Broncos

TUNDRA: 1997 Packers

Civilization 2

Bu oyunda aşağıdaki hileleri kullanabilirsiniz, herbirinin yanında nasıl uygulanacağı anlatılmaktadır.

Fazladan Para İçin: Şehrinizin adını "_CasH" olarak girin, ancak H harfini girerken R1 tuşunu basılı tutmayı unutmayın.

Tüm Buluşları Almak İçin: Kabilenizi seçerken Roman uygurlığını alın ve O, üçgen, R1, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1 tuşlarına basın.

Driver

Aşağıda verilen hileleri ana menüden girerek hile ekranındaki hileleri aktif hale getirebilirsiniz:



Ölümsüzlük: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Polisleri Oyundan Kaldırma: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2,

Arka Tekerden Kumanda: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1,

Ekranı Ters Çevirme: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1,

Credits: L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1,

Minik Araçlar: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2,

Uzun Amortisörler: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1,

Gizli Şehir: Oyunu tamamlığınızda gizli bir şehir daha açılacaktır.

Future Cop L.A.P.D.

Burada verilen hile kodlarını kullanabilmek için öncelikle oyunu dondurun ve Options menüsündeki "Volume Sound FX" seçeneğini aydınlatın. Ardından kodlardan birini girin, sonra da sırasıyla "Quit" ve "Yes" şıklarını seçenek kodu onaylayın:

Crime War Modu Single Player Seviye Kodları:

- 2 - Zuma Beach: TAFRGYBLRR
- 3 - La Brea Tar Pits: CRGRGYBLRY
- 4 - Venice Beach: FUMRGYBLRL
- 5 - Hell's Gate Prison: SICUGYBLLI
- 6 - Studio City: TAFUGYBLRL
- 7 - LAX Spaceport: CRGUGYBLLY
- 8 - Long Beach: FUMUGYBLLL

Bölüm Geçme: Kare, O, kare, O, X, Select, X, Select

Tam Kalkanlar: Kare, Select, O, X

Makineli Tüfek Cephanesi: Kare, O, Select, X, Select, X, O, kare

Ölümsüzlük: O, O, Select, Select, O, Select, X, kare

Makineli Tüfek İçin Power-up: O, O, O, X, X, X, O, Select

Ağır Silah Cephanesi: O, X, Select, kare, O, X, Select, kare

Ağır Silahlar İçin Power-up: Kare, kare, O, X, O, X

Özel Silah Cephanesi: Kare, Select, kare, O, kare, Select, X

Özel Silah İçin Power-up: Kare, O, kare, Select, O, X, kare, O

Jump Power-up: O, O, O, O, kare, X, Select, kare, X, Select, O

200 Bonus puan: O, kare, O, X, Select, kare, X

Total Eclipse Turbo

Bu oyundaki hileler ve nasıl kullanıacakları aşağıda anlatılmaktadır:

Seviye seçimi:

Öncelikle Options menüsünde bulunan Password şıkkını aydınlatın. Daha sonra Select tuşuna basılı tutarak üçgen, L1, kare girin. Select tuşunu bırakın ve tekrar sırasıyla üçgen, L1, kare, üçgen, L1, kare girin. Ekranda beliren "Round=" şıkkından istediğiniz bölümü seçebilirsiniz.

Ekstra hak ve malzemeler:

Oyunu dondurun ve Options şıkkını seçin. Sonra sırasıyla üçgen, kare, O, kare, üçgen, kare, L1, L1+R1, Select, Select tuşlarına basın. Eğer doğru girdiyseniz bir sinyal duyacaksınız ve ekranda bir kurukafa simbolü belirecek. Bu aşamada seri bir şekilde üçgen, kare, L1, L1, kare, üçgen tuşlarına basın. Oyun yeniden başlayacaktır, ancak bu defa fazladan devam hakları ve malzemelere kavuşmuş olacaksınız.

Seviye Kodları:

1 - X, O, üçgen, kare, X, X, X, kare.

2 - Üçgen, üçgen, O, X, üçgen, üçgen, X, kare.

3 - O, O, O, üçgen, X, üçgen, kare, kare.

The Hive

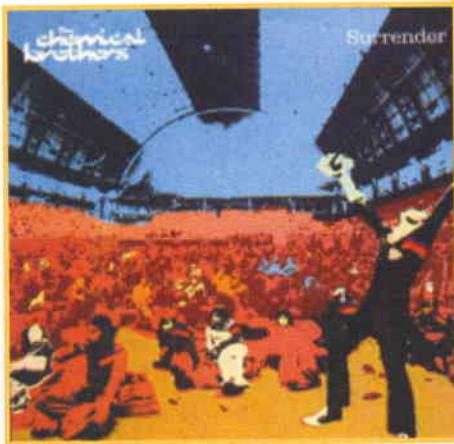
Aşağıda bu oyunun seviye kodlarını bulabileceğiniz:

02: IV73	08: 1EZ3	14: 2XS3
03: AMQ3	09: UVM3	15: 81H3
04: NGH3	10: TZ93	16: 8HU3
05: ZN03	11: U6Q3	17: J5V3
06: WVQ3	12: 2QJ3	18: VIH3
07: HC13	13: KLS3	

Edge of Skyhigh

Bu oyunda istediğiniz herhangi bir bölümü seçebilmek için öncelikle oyunu dondurun. Sonra L1, L2, R1, R2 tuşlarına basılı tutarak üçgen, kare, sağ, aşağı, sol, yukarı tuşlarını girin.

Müzik



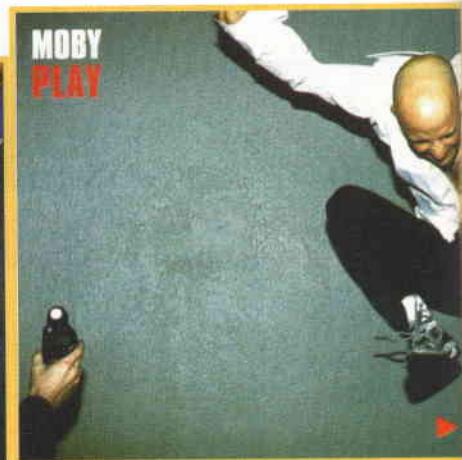
**Chemical Brothers
Surrender**

Dig Your Own Hole albümünden sonra derin bir sessizliğe gömülen ve görünürde hemen hiçbir yeni çalışma yapmayan Chemical Brothers, Surrender isimli yeni albümü ile hayata döndü. Tom Rowland ve Edward Simons'dan oluşan Kemiksel Kardeşler ilk parçalarını 1995 yılında Virgin Records'dan piyasaya sürdüler. Asıl çıkışlarını ikinci albümleri Dig Your Own Hole ile yapan grup İngiltere'de Mercury ve BRIT ödüllerine aday olarak gösterildiler ve "Block Rockin Beat" Best Rock Instrumental dalında Grammy aldı. Bu albümden çıkan ilk parça olan "Hey Boy Hey Girl" ile sadece listeleri alt üst etmekle kalmayıp beraberinde televizyonları, Club'ları ve hatta zihinleri de alt üst ettiler. Neyse ki albümden çıkan ikinci parça Let Forever Be sadece kafa karıştırmak üzerine kurulmuş gerçekten eğlenceli ve güzel bir klip sahip. Surrender'ı dinlerken günümüzün elektronik sound'undan daha çok 80'lerin sound'unu dinliyor hissine kapılabilirsiniz. Bu albüm için Rolling Stone dergisinde "80'leri andiran Bronx ritmeleri ve Kraftwerk'i hatırlatıyor.. Rowland ve Simon tarihi yaşatan bir albüm oluşturmuşlar."



**Limp Bizkit
Significant Other**

Bloodhound Gang'ın artık klasik hale gelmiş parçası Fire Water Burn'ü dinlemekten neredeyse sıkılmışım ki Along Comes Mary isimli yeni bir Single çıkardılar. Tatmin edici olmayan bu parça listelerde kendine yüksek yer edinse de yakın tarzda müzik yapan Korn dinlemek çok daha zevkliydi. Ta ki Limp Bizkit'in sıcak albümü Significant Other piyasaya çıktııkana kadar, 97 yılında çıktııkları Three Dollar Bill Y'all\$ albümü ile 1.6 milyondan fazla satmaları, The Billboard 200'de 67 hafta yer almaları ve bu sayede bir çok baba(!?) grubu geride bırakmaları bu çocukların Türkiye'de tanınmasına yetmedi. Ama bu albümden umutluyum ne de olsa Significant Other'dan çıkan ilk parça Nookie'nin klipi Türk kanallarında dahi yayılmıştı. Significant Other ile çeşitli listelerde bir numaraya kadar yükselen Limp Bizkit yaz aylarının rehavetini kaldırarak dünyada agresif müziğin halen var olduğunu insanlara hatırlattılar. Albümde geçen Wu Tang Clan ve Korn isimleri ve destekli parçalar sanırım bu grubun yaptığı müziği anlatmak için yeterlidir. Hip-hop vokal üzerine kurulu ve arkadan metal destekli kaliteli bir sound yakalayan Limp Bizkit henüz ülkemizde sesini duyuramasa da aslında oldukça büyük bir açığı kapatıyorlar.



**Moby
Play**

Seyrettiğim bir klipte kısacık saçlı, kel olarak nitelendirebileceğim bir adam devamlı bir yerlere gidiyor, bir kapıdan girip alakası bir kapıdan çıkarıyor ve işin en ilginç tarafı bu adam devamlı çoğalıyordu. Daha sonra öğrendiğim kadlarıyla şarkı boyunca devamlı konuşan bu insan Moby ve şarkısı da son albümü olan Play'den çıkan ilk parça Honeymiş. Türkiye'nin kaderi olarak diğer bir çok albüm gibi Play'de oldukça geç sayılabilcek bir sürede piyasaya çıktı. Play Türkiye'ye geldiği sırada albümden ikinci parça olarak Run On çıktı. Techno müziğin ası çocuğu Moby sade, saf ve gerçekten çok güzel bir sound yakaladığı bu albümle geri döndü. Play brekbeat ritmlerin, ambient mixology, blues tımlarını içeren ve bol vokal içeren bir albüm, Moby'nin bu albümde yapmış olduğu değişiklikler bir çok hayranının nefretine neden olmuşsa da, bu yenilikler sayesinde yapmış olduğu müzikte yeni bir çığrı açtığı söylenebilir. Albüm genelinde oldukça canlı ve hareketli bir yapıya sahip olmasına rağmen, içerdığı hayatından bezmiş vokaller ile kişiyi neredeyse bunalıma itecek bir havaya sahip. Sonuç olarak James Bond'un film müziğine yapmış olduğu Remix haricinde Türkiye'de pek bilinmeyen Moby sanırım bu albümle Türkiye'de kaldığı yerden devam edecek.

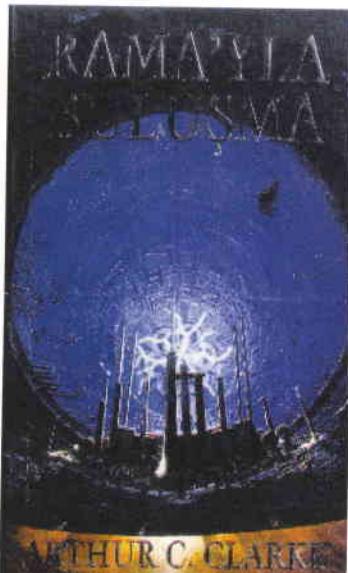
Kitap

Rama'yla Buluşma

Arthur C. Clarke'ı bilmeyen var mıdır? Yurtdışında olmayı bilir, ama ülkemizde bilim kurgu fanatikleri haricinde pek kimse bilmez onu. Bilim kurgu türünün dahi yazarlarından olan Clarke'in belki de 2001'den daha popüler olan Rama serisi İnkılap yayınevini tarafından Türkçeye çevrildi. Gerçek bir "kült" eser olan Rama serisinin 4 cildi de Türkçe'ye çevrilmiş bulunuyor ve gerçekten bilim kurgu fanatığı olduğunu savunan hiç kimse bu kitaplari okumamak için bir mazereti olamaz.

2130 yılında, görevleri Güneş sisteme giren başıboş asteroidleri takip etmek olan Mars yüzeyindeki radarlar, abnormal büyüklükte ve şekilde bir cisim tanımlarlar. Silindir biçimindeki bu cisim, kesinlikle bir asteroit olamayacak kadar pürüzsüzdür, ama dışardan görünüşü bir uzay gemisi olabileceği ihtimalini ortadan kaldırır. Herhangi bir itici güç sağlayan motoru olmayan bu cisme Rama adı verilir ve yaklaşık 1 ay sonra güneşin etrafındaki yörünnesini tamamlayıp sistemin dışına doğru yola çıkacağı hesaplanır. O sırada en uygun gemi olan kumandan Norton ve Endevaour, Rama'nın yüzeyine inmekle ve yapabilirlerse içine girip ne olduğunu, hangi amaçla sisteme girliğini araştırmakla görevlendirilir. İnisten sonra Rama'nın içine giren ekip, milyonlarca yıldır uzaya başıboş gezdiği hesaplanan Rama'nın bil dikleri bütün fizik ve mantık kurallarını hiçe sayan iç yüzeyini araştırmaya başlar. Astronotluk eğitimi almamış bir insanın Rama'nın iç görünüşü ile başa çıkması mümkün değildir, çünkü başını kaldırip yukarıya baktığınızda gökyüzünü değil, 16 km yukarıda başsağlığı asılı duran şehirleri, Rama'nın silindirik iç eksenini bir çember gibi saran denizi görmek normal bir insanın iç dünyasını altüst edecektir. Bu göründüye alışan Norton ve ekibi çok geçmeden Rama'nın hiç de zannettikleri gibi "ölüm" vede "sahipsiz" olmadığını anlar.

Son zamanlarda ünlü ve popüler eserler Türkçe'ye çevrilmeye başlandı. Rama serisinin ilk kitabı olan Rama'yla Buluşma da oldukça başarılı çevrilmiş ve tipki Yüzüklerin Efendisi gibi size "o hissi" verebiliyor. Kesinlikle alınmalı ve okunmalı.



Film

Wing Commander

Veya bizdeki adıyla "Özgürliğin Kanatları". Tabii biz bilgisayar oyuncuları bu isme hiç de yabancı değiliz aslında. Bilgisayarlardaki "teknoloji rönesansı"nın başlangıç noktası sayılan ilk Wing Commander oyunundan beri bu isim altında tam beş oyun geçti elimizden. İlk içinde şeytan Kilrathi'lere karşı savaşık ve en sonunda gezegenlerini başlarına yuttuk. Wing Commander 4'te Federasyon içindeki teröristlere hadlerini bildirdik. Wing Commander Prophecy'de kiyametin habercisi sayılan bir ırka kafa tuttu. Wing Commander adı altında çıkışmış olan beş oyunun da ortak özelliği beşinin de uzay simülasyonu olmasının dışında, beşi de kendi zamanında HIT olmuş oyunlardır. Ama ne yazık ki, özürlü bir yönetmen ve kabiliyet düşmanı oyuncuların elinde Wing Commander ismi rezil edilmiş bulunuyor.

Film, son oyunların geldiği zaman diliminin oldukça gerisinde başlıyor. Kilrathi'lerle savaş sürdürmektedir. Kilrathi'ler Dünya Federasyonu'nun önemli gemilerinden birisini haklar ve direkt dünyaya geçisi sağlayan Uzay Kapısının koordinatlarını öğrenirler. Yıkıcı güçteki filolar ile dünyaya saldırımıza hazırlanan Kilrathi'leri durdurmak ise, ne tesadüftür ki, ana güçle irtibatları kesilmiş olan gariban bir Federasyon gemisine ve onun üzerine ikame edilmiş klişe pilotlara düşer. Bla bla bla, ve en sonunda Kilrathi'ler yenilir falan filan...

Ya Allah aşkına, koskoca Hollywood, beş-altı oyun senaristinin kafa kafaya verip yazdığı senaryoların binde biri kalitede bir senaryo yazamıyor mu? Oralarda kamerayı neresinden tutması gerektiğini bilen bir yönetmen yok mu? Elinizde hiç en azından kabiliyetli gibi davranışa çalışan birkaç aktör-aktrist yok mu? YOK MU? Çekilin yıkılın karşından, bu filme vereceğiniz paraya yazık ya... Gi din arşivinizden Wing Commander 1'i çıkartıp harddiskinizde bir köşeye Unzip'leyin. Tabutunun uzay boşluğuna atıldığı sahnedeki bile, bu film boyunca duyacağınız his kırıntılarının toplamından fazla duyulanacağınızı bahse girerim. □



Ultima Online

The 2.Age

Tarih... Yaklaşık 13 ay önce...

Bir dergide görmüş olduğum Ultima Online oyununu Izmir, İstanbul ve Ankara'da bildiğim bütün bilgisayarcılarda deli gibi arıyorum... Telefon konuşmaları ile geçen 1.5 haftadan sonra hiç bir sonuç elde edemiyorum... Büyük oyuncakçıların (toys'r us) tüm şubelerini arıyorum... yine yok. Türkiye temsilcisini bulup (Aral) onu arıyorum... gelmeyecek diyorlar. Bu olay bu şekilde tam üç ay sürüyor...

Sonuç olarak elimde onlarca farklı yorum ve cevap (oyun çıkmadı, oyun Türkiye'den oynanıyor, öyle bi oyun yok, hiç duymadım... vb) var, ama oyun yok.

Tam pes etmişken, aklıma bi dergiden yardım istemek geliyor. hehe! Arıyorum...

Adamları müthiş!! ikna yeteneğimi kullanarak (tabii biraz da yalaklıklı) oyunu bana dışarıdan getirtmeye ikna



yatırıyorum (Gözüm dönmüş bi kere!). Muhaahahah!!!) tam bir aylık beklemeden sonra oyun geliyor. Ve ben 9 aydır yaklaşık her sabah 3-4 saat boyunca hâlâ bu oyunu çok seve-rek oynuyorum.

Yukarıdaki olay tamamen gerçektir. Oyuncuların çoğu benim tarafımдан lanetlenmiş olup hâlâ mezarlarda acı çekmektedirler!

Herkeste merhabalar.

Şimdi, yukarıdaki yazıyı okuyanlar nasıl bir oyun insanı bu kadar peşinden koşturur diye sorabilirler. Cevap: Ultima Online tabbikin!

Büyük ihtimalle bazılarınız bu oyunun adını duymuştur (ama bulamamıştır). Ama büyük bir çoğunluğun daha önce duymadığını eminim. Bu yazında, Ultima Online nedir, nasıl oynanır, nasıl para kazanılır, kredi kartı olmadan bu oyunu oynayabilir miyim (hayır oynamazsan! her ay 10 \$, ilk üç ay bedava)

gibi konulara değineceğiz (Bu arada oyun şu aralar D&R'larda satılıyor. Belki toys'r us'larda da vardır)

Bu arada hemen söyleyeyim: Oyun sadece Internet'te çalışıyor. Yani sizin aldığınız CD'de sadece bazı karakter resim ve bilgileri var. Oyunun neredeyse tamamı -yaklaşık yüzde 99'u- Server'lar üstünde.

UO nedir?

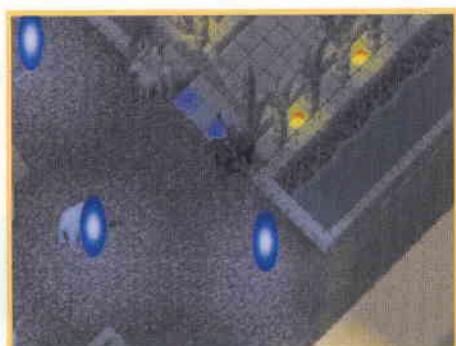
Son birkaç aydır bütün dergiler MUD diye birsey anlatıyorlar. Level'in sayılarından birinde de vardı galiba (Yok muyu yoksa!!). Şimdi UO'dan önce MUD'in ne olduğuna bakalım: MUD, Multi User Dungeon demek, yani çok oyunculu zindanlar. Bunlar, sadece Internet'ten oynanabilen, normalde karşılıklı yazışarak oynanan, bol halal gücü gerektiren oyunlar. Bu MUD'larda istediğiniz herşeyi yapabiliyorsunuz; sınırlar sadece sizin hayallüğünüzü bağılıdır -birçok FRP'de ol-

düğü gibi. Ultima ise bu MUD sisteminin en gelişmişlerinden biridir, yani yazı sistemini aşip grafik kısmının da oyuna katıldığı bir oyundur. Bu arada hemen söyleyeyim; "Oyunun grafikleri nasıl peki?" diye sorarsanız, grafikler Diablo 1'deki kadar iyi, yani piksel piksel hiçbir görüntü yok. Eğer çözünürlüğü artırırsanız, çok daha iyi oluyor. Zaten resimlerden de görebilirsiniz. Ama tabii daha iyi olabilir. Beki oyunun yeni versiyonu çıkarsa (3. Age filan), onda daha güzel olacaktır.

Son zamanlarda bunların bir de Might&Magic benzeri 3 boyutlu yapılmaya başladı (Microsoft'un Asherons Call'u, Cyclon'un Everquest'i), ama sonuçta oyunu izometrik olarak görmek daha kolay bir oynanabilirlik sağlıyor. İzometrik dedik; oyunumuz Diablo, Fallout gibi RPG-FRP (her neyse artık) görünüyor ve oynanıyor (tek farkı SADECE Online olarak oynanabilen bir oyun olması). Ama asla onlar kadar kolay bir oyun değil (Fallout'un kolay olup olmadığı tartışılır tabii!!)). Sadece doğru dürüst bir karakter yetiştirmek bile en az 3-4 ay alıyor. O yüzden tavsiyem, oyuna ayıracak vakti olmayanlar ya da 2 ay oynayıp bir kenara atacak olanlar hiç almasınlar bile. Zaten oyun 55 \$ falan, bir de buna aylık kredi kartı masrafı (10 \$) eklenince hiç de az değil; o yüzden paranızı sokağa atmayın (banana verin!)puahah!!!). Sadece oynayabilecekler alınsın. Oyunu sadece Box olarak bulabilirsiniz. Çünkü içinden upuzun bir Register numarası çıkıyor. Yani kopya bulsunuz ve alsanız bile -hatta içinde Register numarası olsa bile- bir işinize yaramaz. Çünkü emin olun ki, o elinizdeki şifre zaten kayıt edilmiştir. Hadi bunu hallettiniz diyeelim; şifrenin gerçek sahibi oyuna girerken size sorulan ayrı bir şifre de yazar. İşte bunu bilemezsiniz. Yani o adamın karakterlerini oynatmak gibi bir şansınız da yok. Oyunun kayıt ayarlarını değiştireyim derseniz yine olmaz, çünkü bu sefer hem kullanıcı adını hem de biraz önceki ikinci şifreyi ister. Yani kopya alırsanız hiç bir şansınız yok. Zaten kopyası da yok (Muahahah!! En baştan söyleşene şunu olm!!).

"Peki biz bu oyunu orijinal alalım, ama bunca paraya değer mi?" diye sorabilirsiniz. Valla ben güzel güzel oynuyorum, bir gemim var, yakında ev de alacam, karakterlerim de iyi. Bence değiyor yani.

Oyunun yapısını biraz anlatalım. Ama nasıl anlatalım... hmm (7.5 dk sonra). Şimdi bi kere oyunda bölüm diye bi olay yok. Yani siz kendi hesabınızı silmedikten sonra oyun bitmiyor. Herkes Diablo oynadı mı? Gü-



zel. Hani Diablo'da şehirden silah, zırh, iksir ...vb alıyordu ya. Hah! işte bu da ona benzıyor, ama bunda şehirde (lerde) yaşıyoruz ve bu saydığım silah, iksir vb gibi şeyleri siz üretip oyundaki NPC'lerə satıyorsunuz. Kazandığınız paralardan kendinize istediğiniz eşyaları satın alıyorsunuz ya da kendi zırh ve silahınızı kendiniz yapıyorsunuz. Bu malzemeleri yaparken yetenekleriniz (Skill) ve buna bağlı olarak da gücünüz; zekanız, vb artıyor. Yani daha ilk gün hemen elinize kılıç alıp zindanlara inip elli tane yaratık kesemezsınız. Hem oyunda sadece zindan da yok şehirlerin dışında: Ormanlar, dağlar, bataklıklar, çöller gibi bırsürü yer var. (Tamam bunlar Diablo 2'de de olacak, ama bu oyun D2'den iki yıl daha eski naber!) hehehe).

Oyunun geçtiği ülkenin adı Britanya (İngiltere yani). Bu ülkede bir başkent (Britain) ve yirmiye yakın büyükлю küçülü şehir var. Bunların bazıları adalarda, bazıları ormanın içinde. Tabii ki oyunda bir oyuncular yok, binlerce NPC var. NPC olarak hersey var bu arada; satıcılar, büyütücler, hayvanlar - ki bunları uygun Skill'le evcilleştirebilirsiniz, savaşçılar hatta bazı NPC'lere para verip yanınızda yer almاسını sağlayabilirsiniz. Örneğin bir savaşçı kiralayıp adam öldürtebilirsiniz. Bunların hepsini komutlarla yapıyorum, ama fazla yok merak etmem. Yani adama "Vendor buy" derseniz (Vendor =satıcı), adamın sattığı eşyaları görüp paranızın yettiğini alırsınız.

Bir de oyunu bu yazıyı okuduktan sonra almak isteyenlerin kafasındaki bir soru daha cevaplayayım: Oyun hızlı mı? -Yaw, nereden buluyonuz böle kazık soruları yaw? - neyse; Internet'ten oyun oynayanlar bilir: "Lag" diye bir olay vardır. Berbat biseydir. Siz donar kalırsınız, millet üstünden geçen fark etmezsiniz bile! Oyunun saat Amerika saatine göre ayarlı olduğu için (7 saat ileri miydi geri yaw!?) hangi saatlerin yoğun, hangi saatlerin sakin olduğunu bulmak biraz zor ve karışık.

Ama ben size yardımcı olayım. Sabah 05.00 ile 11.30 arası oyunun hızı güzel (Daha erkem kalkıyorsanız da olur tabii, şöle 03.00 - 04.00 gibi!!) hehe)). Ben genellikle saat 06.00-11.00 arası oynarım. Akşam kesinlikle tavsiye etmem. Öğlen zaten zor biraz (Açıklamam ilderde).

İlerisi:) UO'nun Server'ları Türkiye saat ile 12.00-12.30 arası (öğlen) kapanıyor, iki saat içinde filan açılıyor. Ha bu iki saat içinde ne oluyor? Oynamıyor muyuz? Aslında oynuyoruz.

Ama bu boşluğa Time Warp deniyor. Yani Server'ların kapanmasının nedeni bilgilerin yedeklenmesi. Bu yüzden siz bu Time Warp zamanı içinde girişerseniz oyuna, büyük ihtimalle son yaptıklarınız boş gider. Ama bazen hiç kopmadan bu Time Warp'ta oynarsanız, birsey olmuyor. Yine de ben tavsiye etmem.

Hemen Alalım!

Şimdii. Başlangıç kısmını okuyup da oyunu alanlar buradan devam etsinler bakalım (Alacak olanlar da devam etsin ki hevesleri artsın hehe). (Bir de önemli bir duyuru; eğer sizin kredi kartınız yoksa, aileden birinde varsa da olur. Oyunu kayıt olurken hem oyun sahibi hem de kart sahibi olarak iki kişi girebilirsiniz). Yani kartum yok diye üzülmeyin, ikna yeteneğinize güvenin. hehe!)

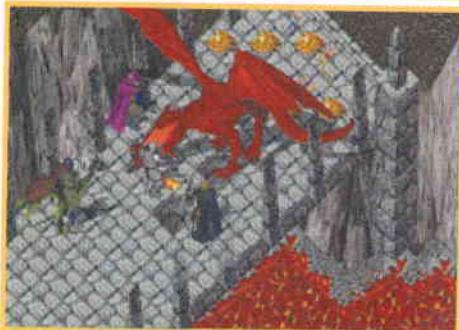
Burada oyunu aldığınızı varsayıarak yeni bir hesap nasıl açılır, karakterler nasıl oluşturulur olayına gireceğim.

Oyunu aldık: (55 doları alıncı satıcıların gözlerinde oluşan pırıltıya dikkat edin!). Kutudan bir kitap, bir harita (Oyunun haritası) ve oyun CD'si çıkarıyor. Şifremizin CD kutusunun üstünde olması lazım. Bir de beş saatlik bir Türk-net ücretsiz bağlantısı var. Tabii bunun oyunla bir ilgisi yok, promosyon işte. Yeni bir promosyon da ücretlisiz bağlantı kısmının bir aydan üç aya çıkartılmış olması. Bunun sebebinin başka rakip oyunların çıkması olduğunu düşünüyorum (Ama ben aldığında sadece bir ay ücretisizidir ühühüh!). Bu arada UO dünyasında sizden başka 100.000 (yazıyla yüz bin!!) kayıtlı oyuncu var. Dünyanın her tarafından katılan bu oyuncuların -ve sizin- her ay ödediğiniz 10\$'lar sayesinde Origin şirketi ayda yaklaşık 1 milyon \$ kazanıyor. Ve bunu tek bir oyunla yapıyorlar. Ne güzel dimi?!

Herşey tamam mı? Güzel, devam edelim. Hemen söyleyeyim o kitapta yazmayan şey yok, oyunla ilgili ne ararsanız var. Tüm yetenekler, şehirlerin ayrıntılı haritaları, silahlar, yaratıklar, büyüler, hayvanlar hakkında bilgi....vb (hayatın anlamı bile var, ama kaçınıcı sayfada hatırlamıyorum :)).

Oyunu yüklerken 2 seçenek var; 300 MB ve 500 MB olarak. 300 yaparsanız her seferinde CD'yi takmanız gerekir ona göre. Bu arada oyun Pentium 200'de bile gayet iyi çalışıyor, fx filan da istemiyor. Rahat rahat oynayın yani.

CD'yi takınca Install deyip yükleyelim. İstediğiniz zaman Register kodunu verelim. Bir de yüklemenin sonuna



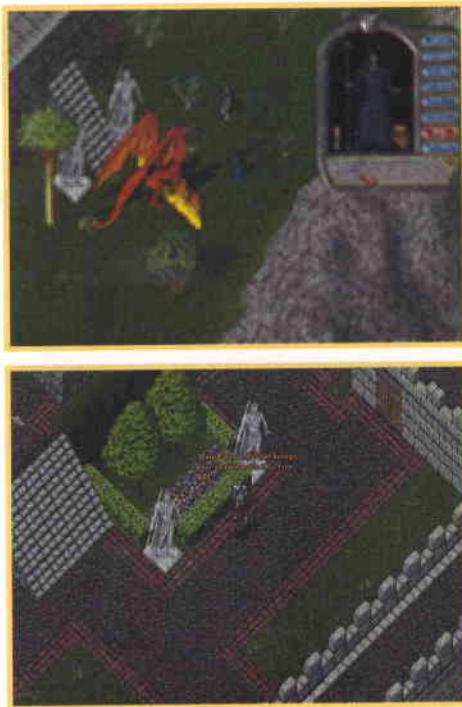
doğru demo yüklemek isteyecek; bu tamamen size kalmış bir şey. Bir nevi alıştırma alanında, hafif bir eğitim alıyoruz.) Bu arada yüklenmeden hemen önce Internet'e bağlanın. -ki nasilsa bağlanacaksınız. İlk kez girerken oyna bir Update yüklemesi vardır, otomatik olarak en son Patch'leri çeker. Yükleme bitince güzel bir demo var oyunun tarihini anlatan, ondan sonra bir sandık açılacak, Oradan Account (hesap) a girip yeni bir hesap açmak gerekiyor. Burada biraz İngilizce lazımdır tabii ki. Bu hesap kısmını fazla hatırlamıyorum. Ben kaydolalı çok uzun zaman oldu. Zaten çok karışık değil, siz komutları izleyin yeter. En sonlarda kart işini de hallettikten sonra sandık kısmına geri dönmemiz lazımdır.

Siz hesabınızı yarattıktan sonra hemen açılması lazım oyunun, ama yaklaşık bir saat

sonra da açılabilir. Şimdi hesabınızın açıldığını varsayıarak sandık menüsünden ENTER

BRİTANYA'yı tıklıyoruz. Karşımıza bir menü daha geliyor. Buraya hesap yaratırken girdiğiniz kullanıcı adını giriyoruz, bir de 16 rakama kadar bir şifre koymuyoruz (bunları bir yere yazın tabii ki).

Şimdi sıra en can alıcı noktaya geldi. Karakter yaratma! Sağdaki karakter seç düşmesine tıklayıp giriyoruz, hafif bir yüklenmeden sonra Server seçimi geliyor önmüze; bir ton Server var seçilebilecek. Ben Atlantic'i seçin derim, en iyilerinden biri o cunkü, ayrı-



ca bendeki Server test programında en hızlı Server olarak o çıkmıştı.

"Not: Eğer bu Server seçme ekranına gelmeden yeşil düğmeli bir mesaj gelirse, hesabınız daha aktif olmamış demektir. Biraz sonra bir daha deney.:)"

Server bağlantımızı yaptıktan sonra bir menü daha gelecek önmüze. Buradan karakterlerimizi yaratıp silebiliriz. Burada en fazla sekiz tane ayrı karakter yaratılabilir bildiğim kadariyla. Ama zaten 2 tane bile fazla geliyor oynamaya başlayınca. Mesela benim üç ayrı adamım var, ama ben sadece birini oynuyorum. Ne kadar çok adamanız olursa olsun, en çok yüklendiğiniz tek bir adam vardır her zaman.

Create Charater'e tıklayıp ilk adamımızı yaratalım. Karakterimize bir isim ve şifre bulalım (bu şifreyi mutlaka bir yere yazın, çünkü silerken lazımlısın). Silme deyince; yarattığınız karakteri yedi günden önce silmemiyorsunuz. Bunun sebebini bilmiyorum, ama bence çok tuhaf ve gereksiz bir uygulama.

İsim ve şifre işi bittiğten sonra ortada bulunan Template butonuna basıp on beş karakter grubundan birini seçiyoruz; büyüğüm, savaşçı, demirci, okçu, hırsız, Ranger...vb. Bunlar karakterimizin üç ana özelliğini belirleyecek; kas ve vuruş gücü, zeka ve büyütücü, ustalık ve dayanıklılık. Bunların hepsi birbirine bağlı. Örneğin buradan Warrior'u seçtiğim, adamın özellikleri savaşçıya göre sıralanır (Tabii

bunları istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz, ama bence bu bilgisayarın ayarlamış olduğunu 5-6 puandan fazla değiştirmeyin). Burada biraz FRP bilgisi olanlar daha kolay seçim yaparlar. Yani büyüğün zekasını az tutup fazla kas gücü vermek biraz yanlış olur gibime geliyor. Bence bir savaşçı için 35str, 20 dex, 10 zeka (kit) heh)) güzel bir seçimdir.

Bundan sonra devam deyip karakter yaratmanın en kazık bölümünü geçelim: Yetenekler (Skill).

Aslında toplam 50-55 Skill falan var. Şimdi "Yaw üç tane yeter mi?" diye soranlar olabilir. Ama Ultima'da sonradan öğrenme diye bir olay var, yani siz oyundaki satıcılar biraz para verebil size istediğiniz yeteneği biraz öğretmelerini sağlayabiliyorsunuz. Öğrendikten sonra da devam ederek artıriyorsunuz. Neyse fazla dağılmadan kaldığımız yere dönelim. UO'da altın kazanmak herşeyden önemli, yani altın olmadan hiç bir şey alamazsınız oyunda. Bu yüzden bu üç başlangıç Skill'inden birini bize para kazandıracak olan meslek olarak seçmemiz lazım. Tabii paranızı canavar avlayarak da kazanabilirsiniz, ama yeni karakterler için bu biraz zor olur. Birçok meslek var; demircilik, okçuluk, iksircilik, hırsızlık, madencilik...diye giden bir liste halinde uzatabiliriz bunu. Bu meslekler bizim şu üç özgüleme doğrudan bağlı. Mesela madencilik seerseniz, madende çalışarak kas gücünüzü çok kolay ve hızlı bir şekilde artırabilirsiniz. Bu arada seçtiğiniz mesleğe yardımcı olan mesleği seçmemeli etmeyin. Madencilik-demircilik, ok yapımı, ağaç kesmecilik (Lumberjacking desek daha iyil!) gibi.

Bu yeteneklerden asıl para kazandıracak olanlar demircilik ve ok yapımıdır. Bunların puanlarının 45'in üstünde olmasını dikkat edin. 45'in altında peki birsey yapamıyorsunuz. Burada kalan üçüncü yeteneğin tamamını size bırakıyorum. Fazla yüksek olmasına gerek yok. Bunu Resisting Spells, kılıç dövüşü, Tactics (dövüş taktiği) ...vb yapabilirsiniz.

Simdi örnek olarak yeni bir karakter yaratalım...

İlk başlangıcı yukarıda anlatmıştım zaten. Adamımız Ranger olsun. Özelliklerini ayen bırakıp devam edelim. Ranger için belli olan yetenekler kamp kurma, okçuluk ve iz takibi olarak verilmiş. Bunlardan kamp yapmayı isterseniz değiştirin ya da hepsi aynı kalsın. Onun yerine ok yapımı ve oymacılığı (Bowcraft and Fletching) alabiliriz. Şu şekilde dağıtabiliriz yetenek puanımızı:

Ok yapımı-Oymacılık 45

Okçuluk 35

İz sürme 20

Bunların bizi idare etmesi lazım, sonraki ekranda adının -ya da kadının- dış görünüşünü, cinsiyetini, deri renğini seçiyoruz. Bir Ranger ormanda yaşar, yanı berbere gidemez. Bu yüzden saçlarımız uzun ve altın sarısı olsun. Elfe benzesin biraz. Deri rengimiz güneşte bronzlaşmış, ama fazla kararmamış olsun. İsterseniz uygun bir sakal ve bıyık da ekleyin -kadında sakal-bıyık yok tabii ki. Ondan sonra oyuna başlayacağımız Server ve şehir seçimi geliyor. Server Atlantic tabii ki, şehir olarak bir Ranger'a en uygun yer ormanlara yakın olanlardır. O yüzden haritanın bakıp ormanlık bir alan seçelim. Bu arada haritayı eğer okuma yeteneğiniz yoksa, okuyamıyzısunuz, ama kitapta bütün şehirlerin ayrıntılı haritaları var; ayrıca yazının sonundaki adreslerden daha ayrıntılı ve İngilizce haritaları çekebilirsiniz. Bence en uygun yerler Yew, Vesper ya da Trinsic. Bunların hepsi orman içinde olan yerler. Zaten başlangıçta bütün şehirlerden başlamanıza izin yok. Sadece belli yerlerden başlayabilirsiniz. Ben Vesper'i seçtim, şehir tamamen ormanın ortasında cükkü.

Bir şehirde başlangıç olarak başlayacağımız birden fazla yer vardır. Burada Provioneer iyi bir seçim gibi. Yalnız dikkat edin, okçuluğu destek olarak odunculuk seçmedim. Bu da bize bir balta gerektiği anlamına gelir. Şehirde satan bir silahçı dükkanı olup olmadığını bilmiyorsanız, kitaptaki haritaya bakın. Hiç olmadı Britain'ı seçin, orada dükkan sayısı çok daha fazladır. Devam dedikten sonra gelen ekranda bütün yeteneklerin ve oyuncunun kontrollerini resimli olarak anlattan bir ekran gelir. Bunu sonuna kadar okuyun, başlangıç için gerekli bilgiler var cükkü. Birkaç saniye içinde karakterimiz yaratılıyor.

Şimdii, dükkânın önündeki adam/kadın biziz bu arada. Görüntünün kötüluğu bozmasın sizi hemen. Karakterimize iki kere tıklayıp karakter menüsünü açalım. Bu menüden oyuncunun ayarlarını yapabilir, bırsürü kısayol tuşu ayarlayabilir, karakter unvanını ve yeteneklerini görebilirsiniz. Hemen Options diyelim. Buradan ekran çözünürlüğünü 1024x768 yapalım. Ayrıca oyuncunun müziklerini de kapatmanızı tavsiye ederim. Sürekli tekrar eden melodiler cükkü. Bu bize biraz hız sağlar. Ama ayak seslerini kapatmayın, çünkü çevreden birinin yaklaşışını bu şekilde kolayca

anlayabiliyoruz. Ayarları Apply deyip çıkışım oradan. Adamın yanında bir çanta var, bunu çift tıklamayla açalım. İçinde sizin yeteneklerinize uygun olarak konmuş bazı eşyalar var. Ayrıca adamın üstündeki elbiseleri fareyle sürükleยip buraya koyabilirsiniz. Aynı şekilde eline bir silah vermek için de fareyle tutup koymamız yeterli. Oyunda sürekli malzemelerini üstündede taşımanız gerekmıyor; bankalar var, haritadan bakıp bulabilirsiniz.

Alt+R ye basarak kuşbakışı harmayı açıp daha rahat bir görüş sağlayabilirsiniz.

Önünde durduğumuz binaya dalalım hemen. Kapıları çift tıkla açabilirisiniz. Saticilar ve banka için gerekli komutlar sayfanın bir yerlerinde olacak. Kitapta da yazıyor ayrıca. Dükkanlardan birine "Vendor buy" deyip bize uyan bir balta almamız lazım. Kitapta silahlar bölümünde hangi silahın hangi güçte kullanılabileceğini anlıyoruz.

Peki biz sadece ağaç kesip maden mi kazacağız? Tabii ki hayır. Karakterimiz biraz gelişince ormanlarda ava çıkmaya başlayabilirsiniz. Zindanlarda yaratık bolluğuñ görünce ağızınız sulanacaktır. Başlarında bir grup bulup katılın, onlar ava giderken size yardım etsinler sizi korusunlar.

Karakter menüsünde bulunan Peace tuşuna basarak savaş durumuna geçeriz. İkinci kere basarsak normale döner adımız. Yanlız bunu şehir içinden yapmayın.

Yani şehirde birine saldırdığınız zaman otomatik olarak NPC şehir korumaları gelir ve sizi öldürürler. Peki ölünce ne olur? İki tane seçenek çıkar; biri hayalet olarak devam etme, ikincisi yeteneklerinizde gözle görülür bir azalma karşılığı hemen geri dönme. ASLA ikinci seçeneği seçmeyin. Hayalet olarak şehirdeki Healer dükkanını bulun, sizi Resurrect yapısınlar ya da bunu yapabilen büyüğü oyunculardan isteyebilirisiniz. "Res me!" dereniz adam anlayacaktır. Şimdi buna göre, hiçbir zaman tamamen ölmek yok. Ama ölünce o an üstündede bulunan tüm eşyayı alırsın. O yüzden gereksiz hiç bir şey taşımayın, altınla ormana gitmeyin, dondurma arabalarına binmeyin vs.

Ayrıca öbür oyuncular, siz hayaletken konuşmadığınız sürece sizi göremezler ve kapılardan geçebilirisiniz (heh).

Aslında Ranger olarak başlamak zordur. Yani sürekli ormanlarda olmamız

lazım. Bu da tecrübesiz oyuncular için hemen ölüm demek. Bu yüzden madenci-demirci olarak başlayın bence ilk karakter olarak. Madencilik için Minoc ve Britain şehirleri iyidir. Bir kazma ya da kürek alıp madenin tabanına tıklayınca saf halde metal çıkar. Bunlar çok ağırdır. Bu yüzden fazla taşıyamazsınız. Ne kadar taşıyabildiğinizi karakter menüsündeki Status'ten bulabilirsiniz. Britanya'nın ağır birimi Stone'dur. Yeni karakterin kas gücü az olduğu için fazla yüksek değildir. Kas gücünüz arttıkça, otomatik olarak artar.

NPC'lere kullanılacak komutlar:

Vendor buy: Satıcıdan eşya almak için

Vendor sell: Bu da elinizdekileri adama satmak için. Yalnız dikkat; bir satıcıya tek seferde 5 taneden fazla mal satamazsınız. Yani üstündede 15 tane ok varsa, bunu üç kere "Vendor buy" diyerek satabilirisiniz. Bu kötü birsey aslında. Bir süre sonra çok sıkıcı oluyor.

Bank: Bankanın yanına gelip söyleşeniz bir kasa açılacak. Buraya tüm eşyalarınızı paronuzu vb. koyabilirsiniz, ama tabii belli bir limiti var.

Withdraw ??? : Bunu bankadan sadece para almak için kullanırsınız ."withdraw 500" gibi.

Baltalar Elimizde...

Şimdi inat edip Ranger olarak mı kaldık? Hmm.. o zaman nasıl ok yapacağını anlatıymam bari; öncelikle elinize balta alıp ağaç tıklayın. İlk başlarda "Bu ağaç sana fazla gelir aslanım!" gibi mesajlar çıkacaktır. Siz yıldan devam ederseniz, bu mesajlar azalır.

Biraz odun (Log) toplayınca, elinizdeki çakıyı (hehe) bu odun üzerinde kullanın. Bir menü çıkacaktır: Buradan ilk önce okun çubuğu yapmamız lazım. Yeteneğimiz henüz o kadar yüksek olmadığı için yayı biraz uğraşarak yaparsınız. SAKIN odunları 5'li 10'lu parçalara bölmeden kullanmayın, çünkü eğer başarısız olursanız hepsini kaybedersiniz. Parça parça kullanın. Başlarında bol bol Shaft yapalım, bunları Vendor amcalarına salalım ki para gelsin. Biraz paramız olunca yiyecek ve orta halli bir zırh, adam gibi bir balta alabiliriz.

Yiyecek ne işe yarıyo derseniz, yemek yemeyen adamın performansı azalıyor. Gerçekçilik işte, daha ne istiyonguz! Yiyeceklerinizi Baker (fırın) ya da

Provisioner'lardan (bir nevi bakkal) alabilirsiniz.

Elimizde hâlâ Sharf varsa, birkaç tane tüy (Feather) alıp birbirinin üstünde kullanalım ve ok yapalım. Bence mavi oklardan yapın, daha iyi fiyata gidiyorlar. Bu tüyleri bedava bulmak için tavuk, kuş gibi minik hayvanları öldürmemiz lazım, ayrıca bu hayvan öldürmeler sayesinde dövüş yeteneklerimiz de artar. Bir hayvan öldürünce elimizdeki keskin silahlardan biriyle -bıçak, kılıç- hayvanı keseriz ve içinden biraz et ve deri çıkar. Deriyle kendimize kıyafet yapabiliriz. Eti de pişirip yeriz. Ama işte burada yazdığı kadar kolay değil olay. Doğru düzüst deri bir kıyafeti kendimizin yapabilmesi için bir dolu ayakkabı ya da kep yapıp yeteneğimizin artmasını sağlamamız lazım. Yani oyun gerçek hayatı benzemiş (heheh).

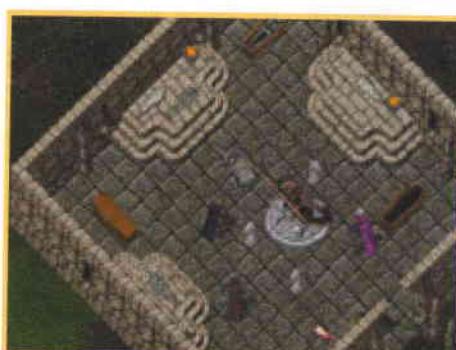
Oyundan çıkmak için Log Out düğmesine basın. Bu şekilde güvende olursunuz. Ormanın ortasında çıkışın oyundan, şehirlere gelip evlerin saçaklıları altına girin. Bu şekilde Log Out edin. Bu sefer için bu kadar yeter halde, şimdilik bye herkese!

Oyun hakkında sorusu olan olursa, beni irc Server'da #diablo2 #elma #uo kanallarında akşamları bulabilirsiniz. □

Norak

<http://uo.stratics.com/> ve www.owo.com

sayfalarından oyun hakkında herşeyi öğrenebilirisiniz.



ŞAFAK DEVRİYESİ



Biz küçükken kız arkadaşlarımın çoğu büyüğünde balerinlik gibi gereksiz bir mesleği icra etmeyi düşünerlerdi. Ben ise her aklı başında erkek çocuğu gibi ilerde pilot olmayı istedim. Tabii kazma arkadaşım Bora gibi traktör şoförlüğü hayalleri kurular da yok değildi (Oğlum Bora). Traktör şoförlüğü diye bir meslek yok ki... Nihohoha. Sonuçta pilot olamadım, gittim Level dergisinde yazar oldum. Bir gün saygıdeğer müdürüm Sinan Bey kendime ait bir köşem olmasını isteyip istemediğimi sordugunda karakterimin doyurulmamış pilot yanı depresti ve simülasyon köşesine talip olan diğer yazar arkadaşları dirseğimle hafifçe dürterek (şu an üç kaburgası kırık) eğer çok israr ederlerse bu işi üzerimize alabileceğimi belirttim. O an çığlıklar atarak yerde kırılan yazarla ilgilediklerinden mi bilmiyorum, nedense fazla israr etmediler, ama sonuçta ben sorumluluk biliçince bu misyonu kendiliğimden üstlendim. Diğer oyun türleri arasında üvey evlat muamelesi gören Sim'lerin fanatiklerinden biriyseniz, bilin ki artık yalnız değiliniz. Orada Level dergisinde bir köşemiz var. Bu yalnızca başlangıç kardeşlerim, ileri de piyasadaki her yeri ele geçirip yönetime labirent farelerinin elinden alacağız. Henüz doğru yolu görmediysen bile fırsatı kaçırmış sayılmazsun. Seni de camiamiza kazandırabiliriz. Biliyorum, korkuyorsun, bu semi zayıf kılıyor. Bırak nefret ruhunda aksın. Karanlığın gücünü hisset. Gerçek güç burada...

Şaka bir yana simülasyoncular sıradan oyuncular dan biraz farklıdır. Bir kere ortalama olarak daha kültür lüdürler, çünkü oy nadıkları oyular sayesinde modern silah sistemleri ve tarih hakkında çoğu kişinin umurunda bile olmayan

ama aslında yaşamımızı ya da ölümümüzü belirleyen şeyle bilirler. Sonra sabırlıdırlar, bir görevi bitirebilme için körük körükne uçmak yerine düşünmek gerektiği farkındalar, kısa zamanda karar vermeye alışmışlardır, en önemlisi ayrıntılarla boğuşmaktan anıllar ve hatta bundan zevk alırlar. Yanlış anlamayan, simülasyon sevmeyenler embesildir ya da simülasyoncular üstün insanlardır demek istemiyorum, ama şu bir gerçek ki çoğu simülasyoncu ortalama bir oyunseverin üstünde bilgiye sahiptir. Simülasyon sözcüğü çoğunlukla dar anlamda uçuş simülasyonları için kullanılıyor. Bu terimin bir de geniş anlamı var ki, kara ve deniz araçlarını asılın yakını biçimde kontrol ettiniz her oyunun yanı sıra, çoğu üç boyutlu uzay ve robot oyunlarını, hatta gerçekçi stratejileri bile kapsıyor. Zaten sözcüğün kelime anlamı gavurcada benzetim gibi bir şey, yani bir sistemin gerçegine ya da gerçekte olabileceği yapıya benzetilme ye çalışılması biçiminde tanımlanabilir. Yukarıda söz ettigim alt türlerden yarış ve strateji dışındaki Şafak Devriyesi'nin kapsama alanına giriyor, ancak ağırlıklı olarak uçuş simülasyonlarıyla ilgilenmemi düşünüyorum. Bunun dışında, hava savaşı taktileri, havacılık terimleri, yeni teknolojiler, 3D dünyası, günümüzdeki ya da II. Dünya Savaşı'ndaki uçak tipleri, hava savaşları ve as pilotlar hakkında da yazmak azmindeyim. Eğer bu konularla biraz olsun ilgileniyorsanız, bana e-mail atın ve köşede neler görmek istedığınızı belirtin.

Şu sıralar piyasada bir dev robot simülasyonu furgyası var. Eğer benim gibi eski bir Voltron ve Robotech hayranısanız, zevkten ölmemek için hiç bir nedeniniz yok, çünkü ortalıkta birbirinden kaliteli üç robo-sim dolanıyor. Bunlardan ilki Earth Siege 2'nin devamı olan Star Siege, fazla oynamadım ama özellikle yer şekilleri çok gerçekçi görünüyor. Diğer ikisinden farkı, oyundan lisanslanmış bir öküz üzerinde değil, orijinal bir senaryo çerçevesinde yaratılmış olması. Bazı robot tasarımlarının bu yüzden biraz abidik gubidik yapılmış olduğunu düşünüyorum. Mechwarrior ise eskiden beri hastası olduğum bir seridir. Aslında bu seri zarla oynanan bir strateji oyunundan alınma. Ne yazık ki şunu söylemeliyim; masa üstü orijinalinin kurallarını Mechwarrior 3'e olduğu gibi aktarmamışlar. Örneğin bilgisayar versiyonunda jetler kullanıldığından asıl olmasa gerektiği gi-

bi sistemin işinmasına yol açmıyorlar, ancak ne hikmetse ayrı bir kullanım limitleri var ve bu yeniden dolabiliyor, tam hızla koşmak da ısı ibresinde hiçbir kırıdanma yaratmamakta, oysa ki bu gibi ayrıntılar oyunu daha gerçekçi kılabiliirdi. Ayrıca yer şekilleri de hafif kütük gibi duruyorlar, ama robot modelleri ve animasyonları çok sağlam görünüyor. Heavy Gear 2 ise bu alemin kralı. Onun senaryosu da bir masaüstü oyunundan lisanslanmıştır. Özellikle üç boyutlu grafikleri eşsiz ve yer şekilleri inanılmaz gerçekçi, yalnız 3D kartı şart koşuyor. Diğer iki oyundan farklı yönettiğiniz robotun zırhlı bir savaş aracından çok mekanik bir piyadeye yakın olması, bunun dışında yakın dövüşe de girebiliyor ve timinize karmaşık emirler vererek takıtlar belirleyebiliyorsunuz. İnsan daha ne isteyebilir ki? Örneğin ben bir Robotech simülasyonu isterim, uçaktan robota dönüştüren araçlar hep ilgimi çekmişdir. Dev robotlar söz konusu olunca işin içine koca gözlü karakterler ve manga da giriyor. Manga Japon çizgi filmleriyle doğan bir kültür, hatta bir çeşit ters kültür emperyalizmi, öyle ki Avrupa ve Amerika'yı bile etkisi altına almış durumda. Aslında ben Amerikanlaşmış Manga'dan nefret ediyorum. Ne yazık ki yukarıda adı geçen oyunların atmosferlerinde de böyle bir durum söz konusu.

Gelecek ay asıl konumuz olan uçuş simülasyonlarına gireceğiz ve piyasada hangi oyular var, hangisi daha iyi, benim makinemde çalışır mı, iyi de sen kimsin sorularına yanıt araya cağız. Ayrıca bundan sonra her ay bir hava savaşı taktiği anlatmayı planlıyorum. Eğer yer kalırsa hem askeri dengeleri bilmeniz hem de simülasyonların mantığını kavramanız açısından günümüzdeki hava savaşı anlayışını tanımlamaya çalışmak gibi bir amacım da var. Tabii genel istek olursa II. Dünya Savaşı simülasyonlarına dönüp o günlerden de söz edebiliriz. Hangisini yeğlediğinizi bana e-mail aracılığıyla iletebilirsiniz, bu arada en sevdığınız Sim'i belirtmeyi unutmayın, konuya ilgili her türlü dokümana da açığım bilesiniz. Kimyasal ve biyolojik atıklarla içine ettilerleri yeryüzü onların olsun, kızıl şafak ve mavi GÖKLER BİZİM DİR. □

Ozan Simitçiler

e-mail: osimitciler@hotmail.com



General Stuff

Ilk Wing Commander'ı gördüğümüzde arkadaşlarımızla birlikte toplu bir hayranlık krizi geçirmiştik. Sinematik açılış ve ara demoları; oyun içi grafiklerindeki inanılmaz detaylar; uzay gemilerinin üzerindeki kaplamalar; yara alan gemilerden dökülen vida ve metal parçaları; belli karakterlere, stile ve zekaya sahip kanat adamları; kanat adamlarının oyundaki aktif ve etkin rolü; devamlı gelişen tempusu ile oyuncuya bağlayan senaryosu bizi tam anlayıla Wing Commander delisine çevirmiştir. Kısa sürede oyunun orijinal manuelini bulup bütün gemilerin zırh, hız, manevra, silah bilgilerine vakıf olmuş, en zor seviyede oynadığımız oyunda, tüt yumağı Kilrathileri yenebilmek için değişik uçuş stratejilerini tartışır olmuştu (elbette kızlardan gizli olarak).

Bilgisayar oyunları konusunda bir devrimin tam göbeğindeydi ve ilerisi için umutlanmıştı. Sadece oyunların gelişimi için değil, yaşamın her alanında kendisini hissettirecek bir değişimin başladığını canlı canlı hissettiğimiz için de heyecanlıydık.

Bir bilgisayar oyunu için bu kadar büyük bütçe ayrılabiliyorsa, bir oyun bu kadar kişi tarafından delice satın alınabiliyorsa, bilgisayarlar birkaç sene içinde hayatımızın parçası olabilecek demekti. Belki televizyonlar, radyolar, gazeteler tamamen ortadan kalkacak ve artık bilgisayarlar üzerinden yayın yapacaktı. Alışveriş mağazaları, kütüphaneler, reklamlar hersey ama hersey bilgisayarlar vasıtıyla gerçekleşecekti. O yıl ardı ardına gelen oyunlar bu düşüncelerimizi daha da güçlendirdi. Bütün büyük şirketler, yüz binlerce dolar bütçelerle hazırlanmış dev oyunlarını piyasaya sürüyorlardı. Civilization, Ultima Underworld, Dune 2...

Internet hâlâ Amerika'nın gizli üslerindeki uzaylı yaratıklar ve UFO'ları kadar ulaşılmaz, gizli bir hazineydi bizim için, ama yine de tahmin edebiliyorduk ki, bu iş bir şekilde olacak. İnsanlar masalarındaki, ceplerindeki bilgisayarlar vasıtısı ile mektuplaşacak, konuşacak, alışveriş edecek, tanışacak, flört edecek, eğleneceklerdi.

*Evet, dünya bilgisayarlaştı,
ama kızlar yerinde sayıyor*

Birkaç yıl geçmeden düşündüklerimiz gerçekleşmeye başladı. Internet, üniversitelerin laboratuvarlarından kolaylıkla ulaşılabilen yeni bir dünya oluvermişti. Wing Commander'ın üçüncü oyundan efsanevi "Luke Skywalker" rol almıştı. İnteraktif sinema denilen şey yavaş yavaş gerçek oluyordu. WC3'ün yapımı için harcanan 4 milyon dolar daha da heyecanlanmamıza yol açmıştı. Gavur ülkeinde Internet denilen icat hızla yayılıyor, bilgisayarlar insan hayatı kolaylaştırmak için hızla geliştiriliyordu. Aynı dönemde üniversitedeki Basic dersinin sınavından geçmek için kendilerini çalıştırıtmamı isteyen ve bilgisayarın açma kapama düğmesinin yerini bulamayan kız arkadaşlarıma neden bilgisayar derslerine gereken öne mi vermediğlerini şaşkınlıkla sordumda aldığım cevap karşısında bu ülkeden ve bu zihniyetten kaçmak için duyduğum arzu daha da artıyordu.

"Arhmaaan Ceeeemm, ne yapicaaaz
bu salak çocuk oyuncası ile. Sınavı
geçelim yeter, bir daha bilgisayar yü-
zümü görüceeez sanki?!"

İki yıl sonra bana "bir daha bu salak bilgisayarları mı görüucez sanksı ammaaaan" diyen kızlar mezun olmuşlardı, ama ne Excel'i, ne Word'ü, ne Lotus'u, ne de başka herhangi bir programı kullanamayan, aslında klavye kullanmayı bile bilmeyen, hatta klavye kelimesini elektronik orglarda-ki tuşların ismi sanan bu zavallılar bir türlü iş bulamıyorlardı.

Oyun dünyasındaki gelişmeler ise baş döndürücü hızlarla devam ediyordu. Artık her ay onlarca yeni ve güzel oyun geliyordu ve bunlarla uğraşmak zorunda kalan biz erkekler, kızları akıllandırma misyonumuza ara veriyorduk, çünkü güzeliem UFO: Enemy Unknown (X-COM 1) gibi şaheser oyunları oynamak için gerekli olan zamanımızı onlarla uğraşarak geçirmezdi.

UFO'nun harika oyun yapısı ve oyuncunun seçimlerine karşı gösterdiği du-



Açık Çağrı

Geçmiş on yılın günümüze kadar uzayan yansımaları, pek çok komik, eğlenceli olayla dolu. Bu gün hatırladığımızda bizi güldüren, "ne kadar da aptalmışız" dediğten pek çok anı var. Bunları tek tek hatırlayabilirsek, geçmişteki olaylardan ders alarak ilerisi için tahminlerimizi doğru saptayabiliriz. Bu sayfada, eski komik olayları, biraz da o zamanlar bizleri kücümseyenleri yerin dibine batırarak hatırlamaya devam edeceğiz sanıyorum. Bu ay, geçmişte hızlı bir yolculuk yaparak nerelerden nerelere geldiğimizi bir hatırlamak istedim ancak gelecek aydan itibaren, daha özel, daha spesifik bir hatırlatıcı üzerinde durup hak edenlere cezalarını vermeye devam edeceğiz. Bilgisayar oyuncularının kuytularda saklanmayı bırakıp ortaya çıkmalarının vaktidir. **L**

Cem Sancı

Uglycem@hotmail.com



UFO (X-COM) efsanesi, stratejiye yeni bir tat getirmiştir. Laser Squad isimli eski oyuna benzetenler olduysa da, UFO başlı başına bir devrimdi. Kızarcı uzaylara dikkat!



Grafikler bugün için mükemmel görünmü-

FIRINDAKİ REÇEL PARTİSİ



Gel, gel, gel (Çöttürt!!) !! Ustacım dekora dikkat edelim dedim, bak yıkıldı gene koskoca ejderha maketi ! Birazdan yazar arkadaşlar gelicek, daha ortada bi ş yok.

-Abey sen de söylemiyon ki ecder neyin var deyi. Şimdi kalfalarla bi el atar galderiz. Gavur ölüsü gibi de ağırmış meret. Abey şimdi siz bilirsınız, bunlar şu çizgi filmlerdeki gibi Hörsnn, hözüt deyi ataş çıkarıyolar, şövalyeleri yakıyorlar, ha, di mi abi, zaten bizim köyde bi Artur abi vardi, derdi ki...

-YETEER !! Ustacım, gözünü seviim, zatten derginin çıkıştı geciktı şu köşenin açılışını bi hayırlısıyla yapabilsek. Hadi siz şu maketi bi kaldırıverin, biz de oyuncuları hazırlayalım. Oyuncu dedim de, oyunculardan sorumlu kim, nerde kaldı onlar ?

-Efendim, sorumlu benim, oyuncular geliyorlar, trafiğe takılmışlar. Şu aralarda burda olurlar. Hah bak kapıının ordalar.

-İyi de bunlar küçük çocuk, biz bunları beklemiyorduk ki !

-Nasıl ya, siz de-

mediniz mi evli karakter lazım, gelsin açılışa konuştur dediniz. İşte arabayı park ediyorum, önden hanımla çocukları yollamış, arkadan geliyo. Yalnız burada siyah elbise, tehditkar tavır filan gibi bi not var, onu anlayamadım..

-HAYIR!! Evli demedim ben yaa, evliden, kötü yani, hani bi iyi bi kötü büyüğüm olacaktı, savasaçaklardı o sırada prenses çıkışip büyülere hedef olacaktı.

-Abi şimdi bu evli olayında bi yanlış anlaşma olmuş da prenses oyununu hallederiz. Ya aslında düşündüm de prenses yerine söyle köşe başına tam sayfa bi manken koysak, magazin dergisi gibi, yazar arkadaşlar da içeriide "o zırh hiç o çizmeye yakışmış mı", "falanca prenses falanca şatoda partiye gitmiş", "son moda cübbeler de çok zevksiz" gibi eleştirilerde bulunsalar nasıl olur, hayır biz denedik, böyle insanların çok hoşuna gidiyo..

-Şimdi köşe yazarları gelince gösterecekler hepimize ne hoşça gidiyo ne gitmiyo. Oldu olucak bir de dedikodu sayfası açsaydık. Flaş flaş flaş, kötü yola düşen prensin hazır sonu, az sonra. Var mı böyle bi şey, attırmayan adamın tepesinin tasını !!

-Abey ne gizyon bağıriyon, bak geldik arkadaşlarla kaldırıp yerine goyaçaz ecder maketini. Ahııı!! Çekme yavrüm saçımı, hani bunun anasıbabası ? Yapma evladım, yavrucum bah burda göçük göçük oyuncakların oyna, bırak şu ecderin kuyruğunu, kafası demin düştü zati (Çotankk!!) . Abeyy, sana bi şey daha diyecem ama gizma...

-Allahım, neydi günahım, arkadaşlarımızdır, yardım edeyim dedim, gene yaranamıycam bu adamlara. Neymiş, biraz işleri varmış, FRP köşesinin açılışına gelemeyeceklermiş de yardımçı olup dekorları, oyuncuları hazırlayabilir miyim? Al işte, her işe girerken iki kere düşünmek lazım derlerdi de inanmadım. Kötü adam yok, prenses yok, ejder dersen hiç yok. Bari şövalyeler hazır olsa. Arkadaş,

evet sen şövalyeler nerde kaldı, onu da şoför filan anlamadınız di mi ?

-Şey, aslında...

-Dİ Mİ DEDİM !!

-Şimdi söyle bi durum oluştu, şövalye konusunda herhangi bir problem yok. Yani prensipte yok. Hatta şövalye rolünü oynayacak arkadaş bile hazır. Yalnız teçhizatta bi takım sıkıntılar var.

-Ne gibi ?

-Mesela kılıç gibi, kalkan gibi, zırh gibi, at gibi.

-Şimdi hiçbir yok mu bunların ? Ben sizden şövalye istedim, siz tutmuş şov filan gibi bi şı getirmişsiniz. N'apçaz kılıçsız kalkansız şövalyeyi ?

-Beyefendi o kadar dert etmeyin, bakanın karşısında dönerci var, çocuğuollar, açılış için başlığı ödünç aliveririz. Bi de tencere kapağı filan, rötuşlarsak gerçeğinden kimse ayırt edemez, hakkaten diyorum.

-Allahım sen akıma sahip çık. İyi, peki, nasıl biliyorsanız öyle yapın.

-Abi bi dakka bakar misin ?

-Sen de kimsin ?

-Abi ben yazarların yolladığı adamım. Hani arasına dergilerde oluyormuş ya, diyalog falan, çaktırmadan bilgi veriliyomuş arada, hah biz de yazı işleri müdürü iki sayfa geyikten rahatsız olmasın diye konuşur gibi yapıp okuyucuya olan bitenden haberدار edicez.

-Haa, şu mesele. İyi sen başla, ben ayak uydururum.

-Abi, Tolkien'in "Yüzüklerin Efendisi" var ya... Çok yakında filmi çekilecek.

-Evet biliyorum. Ne göz kirip duruyosun ya ? Ah, pardon, dur baştan alım : Hadi ya!! Deme, filmi çekiliyor ha, vay vay vay !! Nerde çekiliyormuş, kim çekiyormuş, kim oynuyor-



muş, ne zamana çekilecekmiş, bununla beraber dünyanın karada en hızlı hayvanı hangisi, uzayda canlı var mı, issız adaya düşen yanına alacağın üç şey nedir (Bu seriyi tamamlayan bi şey daha vardı ya, neydi acaa-ba, hah buldum!), dünyaya tekrar gelsen ne olarak gelmek isterdin ?

-Tabii, tabii, abi sen şimdi otur dinlen arkadaşlar sana kolonya getirsinler, ben de türlü izahatlarda bulunayım :

İlk önce film konusunda epey yol alınmış durumda. Yönetmen ve oyuncuların çoğu belirlenmiş. Bir başkayım : Yönetmen Peter Jackson, başkahraman Frodo rolünde Elijah Wood var. Gandalf'ı Ian Mc Kellen canlandıracak. Uma Thurman (Galadriel), Mira Sorvino (Eowyn), Ethan Hawke (Faramir) ve Liv Tyler'ın (Arwen) da oyuncular arasından yar aldılarını israrla belirtirim. Filmin çekimleri için "orta dünya"ya benzer bir yer aranmış ve jeolojik olarak genç bir yapıya sahip Yeni Zelanda'nın farklı özelliklere sahip vahşi doğasının en uygun yer olduğuna karar verilmiş. Her kitap ayrı bir film olarak çekiliyor. Yüzük Kardeşliği 2001 yazında, İkiz Kuleler 2001 kişisinde, Kralın Dönüşü ise 2002 yazında tamamlanmış olacak. Yapımçı firma New Line Pictures şimdiden 180 milyon Amerikan Doları'ni gözden çıkardı. Eklemek istedigim bir diğer şey de : çita; belki; cezve, distribütör kapağı, dolmalık biber; panda yavrusu.

-Etkileyici. Peki sen TSR'deki son gelişmeleri takip ediyor musun ?

-Ediyorum, n'olcek ? Ahh! Ne vvurusun yaa. İyi iyi bilmiyorum, anlat bakiim.

-TSR, 1974'de ilk, 1989'da ikinci versiyonunu ürettiği Advanced Dungeons & Dragons'un üçüncü versiyonunu 2000 yılında piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Yeni sisteme göre half-orc, assassin ve monk'lar geri dönecek, insan dışındakiırkları sadece belli bir level'e kadar yükseltilebileceği kuralı da kaldırılacak. Player's Handbook 3rd Edition Ağustos 2000'e, Dungeon Master's Guide Eylül 2000'e, Monster Manual ise ekim 2000'e yetişecek. Satış fiyatı da 20 Dolar olarak belirlendi. Yazarların bu konuda geniş çaplı bilgisi varmış, söyle ilerdeki sayılarında uzun uzun anlatıcıcaz dediler.

-Haa, tamam...tamam.. söylerim.. Bu arada kime söyleyecektim? Ayrıca niye ben söylüyorum? Sen kimsin? Bu köşenin yazarlara neredeeeee ulaaan????! Böyle köşe açılışı mı olur be-

eaa!! Hiyaaa!! Zebelebelebel! Hebelübelüb.....

-Şşş, ustaaa! Yetiş, adamı kaybediyoruz...

-Amanın göstüm. Nooliyır bu adama be gardeş?

-Ya sorma, hepsi bu yazarların yüzünden. Neyse boşver, sen sırtla şu adamı doğru doktora hadi..

Ben de bari kendi kendime konuşarak köşeyi tamamlayım da, sonra gi-dip yazarları döverim. Yalnız sesimi değiştireyim de okuyucu anlamsın bari..

-Abi, şimdi iyi güzel de köşe hep böyle yeni haberler üzerine mi olacak?

-Bı dakkı, yazarlar bunları söyle diye bir kaç not vermişlerdi. Nerede bu defter!.. Hah, tamam: Yazarların dediğine göre normalde FRP adına her şey olacakmış. Tabii ki öncelik son haberlerdeymiş. Ama gerek masaüstü olsun, gerekse de bilgisayarda olsun her türlü oyunda, campaginde, karakter yaratmadı, levellarda, item ve spell tanıtımlarında, kısacası akla gelecek her türlü konuda yardımcı olacaklarım. Fantezi adına her şeymiş yani.

-Abi ne fantezisi şimdi bu yani? Benim akıma....

-Höt, yavaş ol olum, okuyucu duyar, yanlış anlar. Onlar başka dergi.. Fantezi olum, FRP'nin fantezisi be. Hiç mi duymadın?? Yoksa sen FRP'nin ne olduğunu bilmiyor musun??? Hani şu son 3-4 senedir Türkiye'nin her yerinde delicesine oynanan, her tarafta oyunları, liveları düzenlenen, sadece adına kafeler açılan, insanların aylarını, yıllarını verdikleri, zamanı eğlenceye çeviren, hayalgücüyle çalışan doğaçlama tiyatroları? (valla bunanın da defter de yazıyor)

-Yok duyдум da, ne bilim, ilk sayıda FRP'nin ne olduğunu bilmeyenleri düşündüğünden öyle sorduydım..

-Afferin lan, seni gidi kurnaz ben. Neyse, karambolde ne olduğunu da söyleyip adetini yerine oturttık. Haa, bu arada yazarlar dedi ki, okuyucular her türlü mektup ve e-mail atıp köşeye yön verebilirlermiş; çünkü onlar okuyucular için varmışlar, onları çok seviyorlarmiş, yaşasın vatan millet s a k ((olsayıdı eğer bir gözyaşı sembolu, burada olurdu, emin olun - g&b)))

-Vay be, yani okuyucular her şekilde köşeye katılabilecekler, öyle mi?



-Aynen öyle.. Ayrıca yazarlar bunun köşenin ilk bölümünü olduğunu; çok fazla geyik yapmamamı, eşegi çotan boğulmuş olabileceğini de söylediler. O yüzden bu kadar yeter, ben eve formula1 izlemeye gidiyorum. Hem zaten diyeceğim her şeyi söyledim, gelecek sayıya yazarlar kendileri teşrif ederler de, adam gibi yazarlar herhalde..



-Off, amanın! Adam da amma ağırmış yahu... Neyse ki doktor bey onemli kişi olmadığını söyledi. Anaa! Ee, nereye gitti şincik burdaki insanlar? Aha, açılış kapanmış, herkez evine gitmiş.. Ben de git.... Aboo! Bunlar köşelerine isim koymayı da unuttular.. Bari ben koymı de, sevaba gireyim.. Nirde kalemim.. Hah, ney diyodu bunlar, trp, prk, fpr.. Hah, frp'ysi, frp, buldum! Ama açmak da lazımdı simdi su ferepeyi. Acaba neyin gisaltmazı oluyo bu melet.. Amaan ne bilim işte, olsa olsa

quedrus@pmall.net & valence@pmall.net

P.S: Teşekkürler Pınar... ;)



Gökhan Habiboglu

Batu Hergünel



Posta Kutusu

Selamlar Level,

Derginizi Aralık 1998'den beri takip etmekteyim. O günden bugüne Level mükemmel bir hal aldı.

1- Beni aptal bulacaksınız, ama Overclocking ne demek?

2- Sim City 3000 PS'de çıkacak mı?

3- PS demo CD'sine sponsor bulunması hakkındaki görüşleriniz ne durumda?

Sorularım bu kadar, sıra isteklerimde:

1- PS hilekar bölümünü iki sayfa yapabilir misiniz (1.5 da olur)?

2- Bu isteğime tüm PS'ciların katılacağına eminim. PS için tam sürüm oyun verebilir misiniz?

Isteklerim de bu kadar. Ama bir şeyi unutmadan söylemeliyim. Kültür sayfasını C4 ile uçurmak isteyen arkadaşım, sen önce kendini C4 ile uçur. Belki o zaman kültürün hayatımdaki yeri hakkında bir fikir edinebilirsin.

Bu kadar soru ve eleştiri yeter. Mektuba son verme saatı geldi. Elveda.

Erman Kömürcü

LEVEL

1 - Aa, niye öyle diyorsun? Hiçbir zaman bilmединin şeyler için kendini kücümseme, biliyorsun, bilmememin değil öğrenmemenin ayıp olduğu rivayet edilir. Overclocking, bilgisayar işlemcisinin hızını belirleyen saat çarpanı ve veri yolu hızını değiştirerek işlemciyi normal hızının üstünde çalıştırma işlemidir. Tahmin edeceğin gibi bu riskli bir iştir ve donanımdan anlamayanların yapması gereklidir.

2 - Maalesef hayır.

3 - Artık sürmüyor. Ama Playstat-

on'cuları çok sevindirecek başka bir çalışmamız var, ama ne olduğu konusunda beni sıkıştırmaya başlamayı. Henüz çok erken. Klasik olarak sizlere şunu söylüyorum; itinayla beklemeye devam edin.

İsteklerine gelince...

1 - Neden hilekar bölümüne bakıyorsun?

2 - İşte bu imkansız, çünkü PS demo CD'si için sponsor bulmak ne kadar zor olsa da mümkün, ama orijinal oyunların dağıtım haklarını alabileceğimiz bir distribütör veya en azından bağlantı bulmak imkansız. Tabii şimdilik..

...

Bu mektubun girişi yok, nereden isterseniz oradan okuyabilirsiniz. Artık, nasilsınız, merhaba vb.... laflardan sıkıldım.

Hadi yine "belki bu ay" diyerekten sizi soru yağmuruyla baş başa bırakıyorum (şemsiyenin boşuna açma sağlı-sallı çalışıcam).

1- Bundan önceki sayısını bilmemiş mektuplarda da sordum, yine soruyorum. Bu Eidos denen şirketin oyunlarının çoğu neden PSX'de var da Commandos yok (Ya da sizce niye yok)?

2- Tekken 3 PC'de çıkış (incelemesi ve hareketleri piliz).

3- Posta kutusunu bi 10 sayfa falan yapın (15 de olur (OHAa!)).

4- PSX 2'ye Chip takılabilicek mi?

5- Bence her ay orijinal oyun vermek tense sayfa sayısını artırın.

6- Şimdi siz her ay bir PC konfigürasyonu veriyorsunuz da o verdığınız sistem en fazla 2-3 aylık bir sistem. Yani bir de daha ileriye dönük bir sistemin özelliklerini verin bence (Tabii bence, bu mektubu tek başıma yazıyorum çünkü).

7- Tomb Raider 4 PSX'te ne zaman çıkacak?

8- Dino Crisis'in English versiyonunu nereden bulabilirim?

Tabii ki bitmedi. Hiçbir zaman bitmeyecek. Başı olmayan şeyin sonu da olmaz.

mandos, anlık kararların bile hayatı önem taşıdığı bir oyun. Bu tür oyuncuların mouse kullanılmadan oynanması çok zor. Hadi Red Alert, C&C gibi oyuncular neyse, ama Commandos gibi tek bir yanlış adının bile hayatına mal olduğu bir oyunu PSX kontrol Pad'ı ile oynamak hiç de pratik olmayacağı. Sanıyorum sebeb bu.

2- Tekken 3 PC için çıkmadı. Piyasada Tekken 3, Bleem! adlı PSX emülatörünü kullanarak çalışan PSX'teki Tekken 3'ün aynısı. Kopya oyunları üretenlerin son cingözüğü olarak görebileceğimiz "Playstation oyunlarını PC'de çalıştırıp ceplerini daha fazla doldurmak için Bleem'in kopyası ile birlikte vermek" furyasının ilk örneklerinden.

3- Ben şimdi sana ne diyim bilmem ki?!

4- Henüz çıkmamış bir konsolun ne gibi modifikasyonlara açık olduğunu söylemem imkansız. Büyük ihtimalle takılabilicektir, ama Hacker'ların PSX 2'nin işlemci mimarisini kırmaları en azından bir yıl falan sürer diye düşünüyorum.

5- Bir sonraki (yani çok yakındaki) okuyucu anketinin sonuçlarına göre orijinal oyun vermeye devam edeceğiz veya keseceğiz. Bakalım, zaman ne gösterir bilinmez.

6- Bu konuda birçok uyarı aldık. Doğanın Pazarı'nda bizim yapmak istedigimiz ekonomi/performans denmesini sağlayan, ortalama bir oyunun ihtiyacını karşılayabilecek bir sistemi sizlere önermek. Ama sanıyorum hem ortalama hem de yüksek bir konfigürasyonu vermek daha doğru olacak, netekim bu ayki değişikliklerden de göreceğiniz gibi böyle yapmaya başladık.

7- Çıkmaz olsun. Kasım 99'da çıkacak. Evet Tomb Raider'dan hâlâ nefret ediyorum (ediyoruz), çünkü adamlar resmen bizi (sizi) soyuyor. Tomb Raider 1'den bu yana 3D kartlara destek haricinde hiçbir yeniliğin gelmediği seriyi inatla alıp oynayan ve üstüne üstlük delice sevenleri anlayamıyorum. Sanıyorum poligon bazlı (sen çok yaşa Cem emi :)) bir sevgiliye uzun zamandan beri ihtiyacımız vardı. Saçma sapan, hiçbir orijinal özelliğinden olmayan bir oyunun bu kadar sevilmesine getirebildiğim tek mantıklı açıklama bu.

8- Bu yazıyı yazdığım sırada, hiçbir yerde.

LEVEL

1- Bazı oyunların PSX için hazırlanması mümkün değildir. Mesela Com-



SC3000'in PSX versiyonu sınırlı uzak bir hayal olarak gözükdür.

Merhaba Level,

Bu size ikinci mektubum ve inanın yazarken çok kastım (AOİ seçilme fobisi). İlk mektubumdan bu yana geçen zaman dilişinde başıma çok kötü şeyler geldi. Benim bir P-133'üm var(dı). Onu bir yerden bir yere taşıdım ve kurдум. "Error (80): Harddisk(s) Failure" mesajıyla karşılaşmam yaz için hazırladığım planları mahvetti. Ama benim gibi bir canavarı hiçbir şey durduramaz! Evin örmek ağlı ve toz kaplı muhtelif yerlerinden 8 sene önceki sevgilim, 386 SX'imi toplayıp kurdum. Artık saatlerden akşamaya kadar Supaplex ve Keen oynayan birinin mektubunu okuyorsunuz.

Ama şunu söylemek isterim ki bu durum sonucu çok önemli bir şey fark ettim: Bugünkü oyunlar çok ruhsuz! Şu anda Tomb Raider oynamaktansa TSR'nin Dungeon Hack'ini oynamayı tercih ederim (Ben de, ben deeee -BLX)

Neyse nostaljiyi burada noktalayıp sorularıma geçmek istiyorum.

1- Mektubun can alıcı sorusu: Benim için çok önemli. Bu Hexplore ne zaman gelecek yaw? Ne oldu ona? Hiçbir oyunu bu kadar iştahla beklememi, başka hiçbir oyunun demosunu bu kadar çok oynamadım. Haberlerde de görmedim, çıkacak oyunlar listede de. Nerede bu oyun?

2- Şimdi biz EA oyunlarından başkasını kutulu olarak bulamayacak mıyız?

3- CD'lerin üstüne baskı yapan makineler varmış, nereden bulabilirim? Ne kadardır?

4- Şu CIH virüsünü kim bulduysa aferin! Siz öyle kopya Carmageddon 2 oynar misiniz, oh olsun. Ben yukarıdaki makineden bulup kopya oyun piyasasına girecem. Sonra bütün CD'lere bu virüsü özellikle yükleyip geliş fiyatına satacağım. Kimse bana bise diyez nasılsa, çünkü ben onlara hiçbir garanti vermiyorum. Aslında güzel proje, ne dersiniz?

Mektubuma bilgisayar ve şiddet konulu bir yazı ile son vermek istiyorum.

Siddet, kim ne derse desin hava, sü gibi temel ihtiyaçlarından biridir. İnsan bünyesinde ne kadar uzun süre durursa o kadar zarar verir. Bu yüzden bir an evvel dışarı kusulmalıdır. Bu noktada şiddetimizi, teknolojinin getirdiği olanaklardan yararlanarak Quake canavarları üstüne kusmak, dışarıdaki adamın üzerine kusmaktan daha mantıklıdır (lütfen son cümleyi bir bütün olarak düşünün ve son "kusmak" kelimesini tekrar gözden geçirin).

Recep "Lucifer" Kütük-Çankırı

LEVEL

1 - Hexplore yurtdışında çıkışlı aylar oluyor, ama ülkemize hangi kopya oyunlarının gönderileceği yurtdışındaki saçma sapan insanlar tarafından belirlendiğinden birçok güzel oyun gibi Hexplore da kaynıyor gitti. Geçmiş olsun. Eğer oyunu çok istiyorsan <http://www.infogrames.net/realmindex.shtml> adresinden Infogrames'in sitesine bağlanıp SHOP seçeneğini seçerek Hexplore'u 14.95 USD+posta ve paketleme masraflarını ödeyerek isteyebilirsin.

2 - Yurtdışında bulunduğu süre içinde gördüğüm birkaç büyük oyun şirketin yetkilileri Türkiye pazarına girmek istediklerini, ama güvenilir bir distribütör bulmakta zorlandıklarını söylediler. Eğer distribütörlük almak isteyen şirketler bu yazıyı okuyorlarsa bizimle irtibata geçsinler, elimizden gelen yardımcı yapalım.

3 - Fiyatları konusunda ne desem yalan olur, ama bu tür cihazları Kadıköy Yazıcıoğlu İşhanı gibi bilgisayar malzemelerinin satıldığı veya ofis malzemeleri satan büyük marketlerde bulabilirsin.

4 - Kötü bir düşünce ama bence çok güzel olur, çünkü "bana bir şey olmaz" düşüncesindeki milletimizin bir konuda aklının başına gelmesi için illaki zarar görmesi gerekiyor.

Merhaba Sevgili Level Çalışanları ve Sinan Abi, Hepinize Selamlar,

İlk sormak istedigim orijinal oyunlarla ilgili;

Bir bilgisayar dükkanına girdiğiniz zaman ilk olarak oyunlar gözüümüze çarpar. Yani kopya oyunlar, bi de bunların kitapçıları vardır. Çok güzel olur onlar, orijinal gibidirler yanı. Peki bunlar nedir? Söylemek istedigim şey şu; bunların CD'si de orijinal gibidir hani. Bunlar da mi çekik gözlü arkadaşlarınızın mahsülü?

Orijinal oyun alın diyorsunuz da, çok para be. Böyle 5-6 milyon arası bir şey olsa korsanların yüzüne bakmam. Ama bizim orada bi herif var, Fifa 99'u hala 12 milyona satıyor. Bir arkadaşım gümrükten 5 milyona orijinal oyun alıyor. Yani orijinal oyun alabilelimiz için illaa tanığının gümrükte çalışıyor olması mı gerekiyor? Bir de orijinal oyundan vergi alınıyor mu? Neyse. Ama ben de bundan sonra orijinal alacağım. 12 milyona bilmem kaç tane korsan alacaama bi tane Box alırım, sorunsuz oynarım daha iyi. O aldığım bilmem

kaçını götürüp de; "Abü ya valla burdan aldım yaa. Etme eyleme o kadar para aldınız bizden ihi bak sizin buranın amblemi (veya neyse)" diye yalvarmaktadır bi tane Box alıp sorunsuz oynarım daha iyi.

İnsan düşününce anlıyor ya. Yani herifler bir yerlerini yırtıp oyun yapıyorlar. Bazen birkaç yıl çalışıyorlar. Yani onlara da yazık be.

Fallout için sağılın, epeydir merak ettiyordum. Fallout 2'yi birkaç defa bitirmiş biri olarak epey tatmin oldum (nasi yani!!!).

Abi ya bi de bu Blx, Blaxis felan ne demek ya? İnsanda merak uyandırıyor yani.

Level'i, sizi, dünyayı çok seviyorum. Yine yazarım.

İsimsiz

LEVEL

Kopya oyunlar üzerine söylenebilecek ne varsa söyleyelim. Aslında kopya oyunlar konusu genel olarak "yazılım korsanlığı" sınıfına giriyor ve sırf yazılımın ülkemizde bu kadar kolay "çalınabilesi" yüzünden Avrupa ve Amerika'nın "dünyanın en büyük bilgi hırsızı ülkeler" sıralamasında ikinci sıradayız. Evet, orijinal oyular daha pahalı hem de çok daha pahalı. Ama zaten her işin sadece ekonomik yönünü düşünmekten, sadece "Nasıl bir sahtekarlık yaparım da üç-beş kuruş daha fazla kazanırım" diye düşünmekten ülkemiz bu hale gelmedi mi? Şunu kabul edelim; küçük işlerin, küçük hesapların ülkesiyiz. Ve biz altımızdaki toprağı esleyip küçük solucanlar peşinde koştuça, bir sonraki depremde daha çooook kayıp veririz. Doğru, bu ülkede değişmesi gereken çok şey var, ama bunların başında omuzlarımızın üzerinde saksı niyetine taşıdığımız kafalar geliyor.

Abarttığını hem de çok abarttığını düşünüyor olabilirsiniz, ama durup biraz olsun düşünürseniz öyle olduğunu anlaysınız. Kopya oyunlar ülkemizdeki yanlışların çok çok ufak bir yansımıası sadece. "Birbüroğa kopyası varken, on milyona gutulu mu alınırmış canıum?!" mantığıyla hareket eden insanımız, orijinal oyundan devletin kasasına girecek olan vergileri yurtdışına kaçırıyor, oyunu yapan insanların haklarını yiyorlar, o oyunu Türkiye'ye getirmek için bürokrasının kağnı hızıyla işleyen çarkları arasında ezilen insanların emeklerini bir kalemdede siyorlar. Tamam kardeşim, tamam. Siz kopya oyun almaya devam edin.

Ama bana, bize, çok sevdikleri bu ülkedeki bazı yanlışları gücü yettiğince, küçük—büyük demeden düzeltmeye çalışan bir avuç gence de LÜTFEN KÖSTEK OLMAYIN. YETTİ NİZ ARTIK!!!

Sevgili Level Çalışanları,

Hepinize selamlar. Ben 13 yaşında bir okuyucunuzum. Öncelikle şunu belirtmek istiyorum: Kopya oyunaların rahatça gezdiği ülkemizde, bulaları alan bizler nasıl bir kazık yediğimizin farkında bile değiliz. Çünkü; "Bu oyun virüslü müdür? Bozuk mudur? Tam olarak çalışıyor mudur?" gibi soruları sormadan bu CD'leri alıyoruz. Bu işin çaresi nedir? Ama bazı zamanlar bunları alanlara hak veriyorum. Çünkü orijinal bir oyunu almaya kalksak 20-25 milyon, kopyası ise 1-1.5 milyon civarında. Geçen aylarda bir arkadaşımız Monkey Island'da Membership kartı bulamamış. Eğer oyunu "Mega Monkey" ile oynadıysa oradaki varilden bir bisküvi alıp onu ısrarcılarından kurtçuklar çıkacak. Bu kurtçukları tavşun üzerine bırakırsa kartı alabilir.

Ben tam bir strateji manyağıyım. Bir çok strateji oyununu bitirdim. Sayağım mı? (Sayma, yoksa diğer okuyucular bana sayacak :) – BLX) İşte bu kadar. Peki sen nasıl oyuncular önerirsin? Masaüstü FRP oyunun kartlarını falan nereden alabilirim? Güzel bir şeye benziyor. Yüzüklerin Efendisi kitabını nereden bulabilirim?

Ben önceden başka bir oyun dergisi alıyordu (tam Sinan abi yaa sen de herşeye sınırleniyorsun). Amanın o ne biçim bir dergi, o ne iğrenç CD yav anlatamam. Hatta bi keresinde verdiği CD'den virüs bile çıktı. Ayıptır böyle yapmayın. Sonra bir arka-

daşım "Level"ı tavsiye etti. İşte o günden sonra hep Level almaya başladım. Sorularrrrr:

- 1- Bana şöyle kanlı canlı bir oyun söyle bakım.
- 2- Sence en iyi Adventure hangisidir?

Sorularım bu kadar. Mektubum birazcık uzun oldu ama napalım (Ne birazı, bütün posta kutusunu kapla-dı!).

Hoşça kalın!

Selçuk Şentürk-İstanbul

LEVEL

Gördüğün gibi birazcık (!) uzun mektubumu birazcık (!) kırpılmış, diğer okuyucuların hakkını yememek başında. Masaüstü FRP oyunlarının kartlarını istiyorsun, sanırım istedigin şey Magic the Gathering kartları. Bunları İstanbul'da Kadıköy Akmar Pasajı'nda, Sihir Café ve Gerekli Şeyler'de bulabilirsin. Aynı şekilde, Yüzüklerin Efendisi'ni de bu dükkânlarından veya Alkim gibi büyük kitabevlerinden bulabilirsin. Ayrıca, hâlâ Yüzüklerin Efendisi üçlemesini okumadığın için seni ayıplıyorum, çok şeyler kaçırmışın çunkü.

- 1 – Elbette Kingpin.
- 2 – Kim ne derse desin, Grim Fandango'nun üzerine Adventure oyunu henüz yapılmadı.

Merhaba Level,

Bu size yazdığım ikinci mektubum. İlkî yayınlanmadı. Olsun isteriniz bunu da yayınlamayın, ama ben yazmaya devam edeceğim. Laftı fazla uzatmadan soru ve eleştirilerime geçiyorum.

- 1- Bir kere kültür sayfaları kalksın diyenler halt etmiş. Bence derginin en güzel bölümlerinden biri ve kesinlikle kalmalı.
- 2- Neden birkaç aydır Multimedia CD'lerine ara verdiniz? Yine Multimedia CD'si verecek misiniz? Bence tam sürüm oyun CD'si yerine Multimedia CD'si verseniz daha iyi olur.
- 3- İlla tam sürüm oyun verecekseniz, Türk yapımı oyun çıkarsa onun tam sürümünü verin.
- 4- Geçen mektubumda Gerçekin Ötesinde'yi yükleyemediğimden şikayet ettim. Müjde oyunu yükledim (birkaç sinir krizi sonunda). Köktü haber bizim Ayça arabaya binmi-
- yor. Ehliyeti mi yok? Benim makinede 3Dfx kartı olmadığı için mi program geçersiz bir işlem yürüttü ve kapatılacak yazısı çıktı? Bayağı sinir krizi geçirdim.
- 5- Bendeki bazı oyunların arada sıradan bozulmasının sebebi 3Dfx kartı olmaması mı?
- 6- Hilekar sayfalarınızı biraz artırabilir misiniz?
- 7- Siz hep orijinal CD alın diyeorsunuz, ama Allah aşkına bir CD'ye o kadar para nasıl verelim? Tamam bende orijinal oyun almak istiyorum, ama çok pahalı olduğu için kopya CD almak zorunda kalıyorum.
- 8- Yeni çıkan CD'ler Kadıköy'deki Yazıcıoğlu Han'a gelir mi?
- 9- Bana birkaç Adventure oyunu önerebilir misiniz?

Öz be öz Türk yapımı bir dergiye para verdiğim için gurur duyuyorum. Size tüm yaşamınızda ve yayın hayatınızda başarılar diliyorum.

Mehmet Kasapoğlu-İstanbul

LEVEL

1- Bence de, hatta biraz daha destek alırsak kültür sayfalarını o eski güzel günlerindeki gibi 3 sayfa haline getireceğiz. Vatanımıza milletimize hayırlı olacak.

2- Çünkü üç CD birden vermek biraz kasıbor. Tabii orijinal oyun vermeyi kesersenek Multimedia CD'lerine kesin bir dönüş olacak.

3- Bu konuda da büyük, ama gerçekten BÜYÜK bir çalışmamız var. Onun da ne olduğunu sormayı, hatta söylemem.

4- Oyunun problem çkartmasının 3Dfx kartının olmamasıyla alakası olamaz. Sistemindeki başka bir parçadan şüphelen bence.

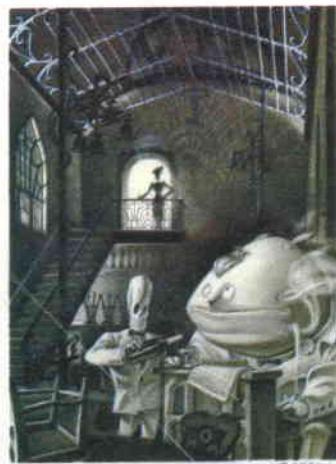
5- Oyununa göre değişir. 3D kartı gerektiren oyunlar çalışmaz, ama 3D kartı gerektirmeyen oyunların çalışmamasının sebebi, daha önce de söylediğim gibi, sisteminizdeki başka parçalar olabilir.

6- 4 sayfanın fazlasıyla yeterli olduğunu düşünüyorum. DLH gibi bir programı her ay verirken, hile sayfalarını artırmak mantıksız olacaktır.

7- Bakınız bir önceki mektup, okuyunuz ibretle.

8- Gelir.

9- Yenilerden Discworld Noir ve Rent-a-Hero, eskilerden Grim Fandango ve Sanitarium. ☐



**Kim ne derse
deşin, gelmiş
geçmiş en iyi
Adventure Grim
Fandango.**

Söz Sizde...

Hayat Felsefem

Gürültü patırının ortasında sükunetle dolaş; sessizliğin içinde huzur bulduğunu unutma. Başka türlü davranışın gerekmekle herkesle dost olmaya çalış. Sana bir kötülük yapıldığında verebileceğin en iyi karşılık unutmak olsun. Bağılaşma ve unutma kimseye teslim olma. İçten ol; telâşsız, kısa ve açık konuş. Başkalarına da kulak ver. Aptal ve cahil olduğularında bile onları dinle, çünkü herkesin bir öyküsü vardır.

Yalnız planlarının değil, başarılarının da tadını çıkarmaya çalış. İşin ne kadar küçük olursa ilgilen, hayattaki dayanağın odur. Seveceğin bir işi seçersen yaşamında bir an bile çalışmış ve yorulmuş olmazsun. İşini öyle sev ki, başarıların bedenini ve yüreğini güçlendirsin, verdiklerinle de yepyeni hayatlar başlatmış olacaksın.

Olduğun gibi görün ve göründüğün gibi ol. Sevmediğin zaman sever gibi yapma. Çevrene önerilerde bulun ama hükmetsme. İnsanları yargılanan onları sevmeye zamanın kalmaz. Ve unutma ki insanlığın yüzyıllardır öğrendikleri sonsuz uzunlukta bir kumsaldaki tek bir kum taneçinden fazla değildir.

Aşka burun kıvrıma sakın; o çöl ortasındaki yemyeşil bir bahçedir. O bahçeye layık bir bahçivan olmak için her bitkinin sürekli bakımı ihtiyacı olduğunu unutma. Yılların geçmesine öfkelenme, gençliğine yakışan şeyleri gülümseyerek teslim et geçmiş. Yapamayacağın şeylerin yapabileceklerini engellemesine izin verme. Rüzgarın yönünü değiştiremediğin zaman, yelkenlerini rüzgara göre ayarla. Çünkü dünya karşılaşlığın firtınalarla değil, GEMİYİ LİMANA GETİRİP GETİRMEDİĞİNLE ilgilidir. Ara sıra isyana yönelecek olsan da hatırla ki evreni yargılamak imkansızdır. Onun için kavgalarını sürdürürken bile kendi kendinle barış içinde ol.

Hatırlar mısın doğduğun zamanları? Sen ağlarken herkes sevinçle gülüşüyordu. Öyle bir ömrü geçir ki, Herkes ağlasın öldüğünde, sen gülümse. Sabırlı, sevecen, erdemli ol. Eninde

sonunda bütün servetin sensin. Görmeye çalış ki, bütün pislığine ve kallesliğine rağmen dünya yine de insanlığın birincik güzel mekanıdır.

Ya bu sefer değişik bir şeyler yazdım, bunu yazdım. Yine de bir iki şey söyleyesim geldi de hadi boş ver bozmayayı ortamı dedim. Kendin İçin Yaşa.

RAZIEL

Tolga "Raziel" Teoman-İstanbul

Kopya Oyunlar

Sayı Level Çalışanları,

Merhaba. Son aylarda kafama oldukça sık takılan konu dergilerde de sıkça rastladığımız kopya oyun ikilemi. Kendime sürekli soruyorum bizi kopya oyunları almaya iten şey nedir? Ve hep aynı cevapla karşılaşıyorum: Ekonomik nedenler... Dergilerde haklı olarak orijinal oyunları savunuyorsunuz. Size sonuna kadar katılıyorum. Fakat benim bu konuda farklı bazı düşüncelerim var. Bunu sizlerle ve tüm okurlarla paylaşmak istiyorum...

Öncelikle orijinal oyunların fiyatını tartışmamız gereklidir. "O kadar emek sarf ediliyor, onlarca insan çalışıyor, fiyatlarının yüksek olması normal" diyeceksiniz. Bence bu fiyat uygulaması yurtdışı için normal sayılabilen iken Türkiye için değil! Benim sürekli olarak kafamı kurcalayan şey ise, niçin orijinal oyunlar bize uygun fiyatla pazarlanıyor? Size iki örnek vereyim: Mesela Heroes 3 gibi tek CD'lik oyunun kopyası ülkemizde 1.5-2 milyon TL arasında, Baldur's Gate'in orijinalinin ise 10-12 milyon TL civarında olması oyunların orijinallarının satılmasını sağlamaz mı sizce?... Bence oyuncuların tamamen orijinal oyunlara dönerler. Kimse 2-3 milyon TL'lik fark için Beta versiyon olan ve genelde içinde virüs bulunan kopya oyun almaz. Hem de bundan en büyük kâr, oyunu yapan ve pazarlayan şirketler sağlar. Çünkü Türkiye onlar için şuan ölüm pazar durumunda ve hiçbir

kâr getirmiyor. Ama böyle bir fiyat uygulamasına gidilirse, onlar bugüne kadar hiç de hesaplarında olmayan bir pazara kavuşmuş olurlar. Biz oyuncuların de hem orijinal oyunlara kavuşmuş hem de ekonomik günümüz doğrultusunda oyun alabilir miş oluruz. Bence siz oyun dergileri olarak bu misyonu üstlenebilirsiniz. Sizler büyük oyun şirketlerine direkt olarak, bizler de mektupla görüşlerimizi bildirebiliriz...

Çok önemli bir konuya daha değinen istiyorum. Bu da oyunları Türkçe'ye çevirmeleri... Dikkat ederseniz bugüne kadar oyun çevirileri hep yanlış türlerde yapıldı (Misal Dreams ve Eaarth 2140 oyunları). "Action ya da Realtime strateji oyunlarının Türkçeleştirilmesine ne gerek var" diye kimse sormadı. Strateji, Adventure, Frp veya Rpg oyunları Türkçe'ye çevrilirse, kim bu oyunların orijinalini almaz ki?... (Mesela Alpha Centauri, Fallout, Baldur's Gate, M&M6 gibi oyunlar Türkçesi olsa herkes bir şekilde orijinallerini edinmeye çalışır. Ama Earth2140 gibi oyunların Türkçeye çevrilmesi zaman kaybı olup satış grafiğine baktığınız zaman da yanlış bir seçim olduğu görülmektedir. Bir de Türkçe çeviri yaparken sadece Text'ler Türkçe'ye çevrilmeli. Bir Grim Fandango'nun Text'leri Türkçe olsa nasıl olurdu dersiniz. Ya da Baldur's Gate'in? Konuşmalar orijinal kalımlı sinemalarda olduğu gibi... Orijinal oyunlara rağbet etmemiz için bu tür iyileştirmeler yapılabilir..., Mektubumun çok uzun olduğunu farkındayım... fakat anlatmak istediklerimi olabildiğince kısa tutmaya çalıştım. Kisaltmadan yawnırsanız sevinirim. Düşüncelerimi büyük oyun şirketine iletmek dileğiyle, en içten saygı ve sevgilerimi sunuyorum. Yaşın hayatınızda başarılarınızın devamlılığını diliyorum.

Murat Demirayak-İzmir



Son Sayfa

Bu En Karanlık Saatimde..

Dönüp bakıyorum son 28 sene, bu zavallı gezegenin üzerinde bir yerlerde, zavallı güçsüz bir biyolojik organizmayım. Dönüp bakıyorum son 28 milyon seneye, hiç mi yaşamadım? Yoksa hep aynı gölge mi gelip geçti gözlerimin önünden? Her gülümseydiğim anın bedelini bir asır süren korku ve acıyla ödemekten ne zaman kurtulacağım? Kaderim mi? Yoksa kendi ellerim mi geçtiğim topraklara acının tohumlarını eken? Gece mi getiriyor korkuyu, yoksa ben mi karıştırıyorum kadehimin içine öldürmeyeñ ama taşlaştıran bu hiç içilesi olmayan benzersiz zehiri?

Son yolcu da geldi yabandan,

Kralın hükmü ne zaman varacak?

Ne zaman tüm bu gizem perdeleri inecek?

Ne zaman ölüm acısız gelecek?

Dönüp bakıyorum geçtiğim yollara, bin asırdır aynı toprağı çiğnemiş kendini bilmez çizmelerim. Dönüp durmuşum düz sandığım bu koca taştan kürenin etrafında, hep farklı bir yerlere gittiðimi sanarak, ama hep aynı mezarlığın taşlarıyla karşılaşarak. Her gördüklerinde ayağa kalkıp sormuş ruhlari, benden hiç farklı olmayan atalarımın:

Ne yöne gittin bu kez?

Bulabildin mi bizimkilerden farklı bir liman,

Gemini demirleyecek, kurumuş boğazını İslatacak bir han?

Yoksa senin kemiklerin de bizimkilere mi karışacak?

Ve ellerimi kaldırıp cevap vermişim, her defasında aynı şekilde, ama hatırlamamışım sözlerimin birini bile sonraki kez:

Çok uzaklara yelken açtım bu kez,

Öyle harikalar gördüm ki,

Ama yine de yıldızlar kaçtı avcumun içinden,

Karanlıkta yalnız bıraktılar beni.

Hayalkırkılığı mı bu yaşadığım? Yoksa artık hayallerim bile çok mu yaşlı ki kırılacak, dökülecek bir yerleri kalmadı? Bıkmadım mı hep aynı hataları yapmaktan? Keşke asırlar hafızamı iyip yutmasayı. Belki o zaman hatırlardım, didikleyip derinlerini o eski kitabın, çıkarır ölüme koyardım tüm o kanılan eski yalanları. Ama şimdi, öyle yorgun ki yaşı kemiklerim, dayanacak bir âsâ bile yontamıyorum kendime, devrilip sürünyorum eski ve tanık taşlarla dolu şu hep bildik yollarda.

Nice bin yıl geçti ama,

Ben hâlâ aynı benim,

Değişti dedikleri sadece yalanların şekli,

Ben yıldızların solup gittiği yaştayım.

Neden unutmam gerekiyor ki eski öyküler? İrfanımın kaynağı öykülerimdi, kolayca kandığım tatlı ama zehirli sözler değil. Kulagımın dibinde fısıldamayan artık gelecek güzel günlerin hayallerini, nasıl gelir güzel günler benim damarlarimdaki kan toprağa karışıp kururken, nasıl varırım yıldız ışığına her yanım zifir karanlıkla kaplıyken?

Bak, şafacı olmayacağı bu gecenin,

Hiç şakımayacak kuşlar, gülmeyecek bir daha çocukların,

Boş kalacak kitabın bundan sonraki sayfası,

Çünkü artık mürekkebim döküldü, kalemin kırıldı...

Kanlı ayak izlerim kahiyor geçtiğim yollarda,

Benden hatırlı, gülle ve gelincikler değil,

Damla damla acı akıyor damarlarımda,

Ve artık sadece zehir dolu göz pınarlarım.

Gidin, hep yaptığınızı yapın. Oturun ateşin çevresine karanlığa dönüp sırtınızı, kim haklı, kim hatalı tartışın. Arkanızdaki karanlığın içinden sizin dinleyip anlamsız suçlamalarınıza büyük altından gülen

iblislerin farkına varmayın asla, onlar ki sizin kanınız ve sizin canınızdır. Onlar ki sizin yatağınıza yapar, üstünüzü örter, iyi temennilerle sizin gecenin karanlığına teslim ederler. O karanlıktan çıkip gelmekten asla niyetleri, gelmek ve damalarınızda kani boşaltıp yerine saf zehir doldurmaktır. Şafak asla sökmeyecek sizin için, sadece karanlığa alışmış gözleriniz mum ışığını yıldız sanacak, acıya alışmış dilinize küller ve toz sanki bal tadı bırakacak. L

Madd